

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Selama ini, perempuan kurang bisa menghadirkan dirinya sendiri di dalam teks media komik karena dominasi laki-laki pada awal perkembangan industri tersebut, bahkan hingga saat ini. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini kemudian berusaha mengamati bagaimana perempuan dikonstruksikan secara verbal dan visual di dalam komik *online* Indonesia untuk mengetahui wacana dominan seperti apa yang beredar mengenai perempuan beserta representasinya.

Melalui analisis awal penelitian ini, ditemukan bahwa terdapat beragam cara dalam mengonstruksikan perempuan di dalam teks media komik, diantaranya adalah dengan menggunakan elemen visual dalam ilustrasi, *symbolia*, warna serta secara verbal melalui balon kata dan onomatope. Konstruksi visual mengenai perempuan yang tampak mendominasi komik *Pasutri Gaje*, *Terlalu Tampan* dan *304th Study Room* adalah wajah oriental berbentuk oval, mata berukuran besar, hidung serta mulut relatif kecil, kulit cerah serta figur tubuh yang tinggi dan langsing. Konsep *kawaii* dalam budaya *manga* memiliki pengaruh yang sangat kuat dalam visualisasi tokoh komik perempuan yang diteliti, yang mana merupakan preferensi dominan pembaca komik Indonesia. Tokoh perempuan yang berada di luar kriteria tersebut, secara ekstrim ditampilkan sebagai sosok yang buruk, bahkan dinafikkan keperempuannya. Secara visual, perempuan dikonstruksikan dan direduksi menjadi sebatas kriteria-kriteria fisik yang disebutkan di atas.

Pada analisis lapisan kedua, melalui analisis wacana feminis model Sara Mills, diamati bagaimana perempuan dihadirkan di dalam teks media komik. Hal ini meliputi hubungan subyek-obyek di dalam teks dimana tokoh yang berlaku sebagai subyek akan mendefinisikan atau

menghadirkan tokoh yang berlaku sebagai obyek. Secara visual, perempuan dihadirkan melalui gestur tokoh-tokoh di sekitar mereka, entah melalui perlakuan tokoh lain terhadap dirinya atau interaksi antara tokoh subyek dengan obyek. Kemudian, secara verbal, tokoh-tokoh perempuan dihadirkan dan dikonstruksikan sedemikian rupa melalui dialog dalam balon kata oleh tokoh-tokoh di sekitar mereka. Dalam penelitian ini ditemukan bahwa perempuan kerap berada dalam posisi obyek yang maknanya dihadirkan dan didefinisikan oleh tokoh lain di sekitar mereka. Sehingga, senada dengan pendapat Sara Mills, terdapat indikasi bahwa perempuan tidak mampu menghadirkan dirinya sendiri di dalam teks media komik *online*, khususnya dalam komik *Pasutri Gaje, Terlalu Tampan* dan *304th Study Room*.

Terakhir, dalam model analisis Sara Mills, pembaca audiens memegang peranan penting dalam pemaknaan. Melalui wawancara terhadap para pembaca perempuan *webtoon*, peneliti mencari tahu bagaimana sebenarnya perempuan ingin ditampilkan di dalam teks media komik serta tokoh perempuan seperti apa yang dinilai mampu mewakili perempuan. Bagi responden, karakter perempuan yang mereka anggap ideal dan mampu mewakili mereka justru adalah karakter yang ditampilkan secara realistis, memiliki kekurangan dan ditampilkan sebagai sosok yang harus berjuang keras untuk mencapai apa yang mereka inginkan. Terkait elemen visual, secara fisik dan penampilan para pembaca perempuan kurang mampu merelasikan diri mereka dengan tokoh-tokoh komik perempuan yang dibahas, sehingga terlihat jelas bahwa perempuan direpresentasikan di teks media komik tanpa didasari preferensi perempuan sebagai sosok yang ditampilkan.

Kesulitan yang ditemui dalam penelitian ini terdapat dalam pemilihan sampel. Dalam penelitian ini, sampel dipilih berdasarkan tingkat popularitas secara umum agar mendapatkan sampel yang senetral mungkin dan dekat dengan preferensi pembaca serta mampu merepresentasikan konstruksi perempuan di dalam teks komik *online* Indonesia. Namun,

ternyata dalam salah satu sampel komik yang berjudul *Terlalu Tampan*, banyak karakter yang didekonstruksikan secara ekstrim untuk tujuan komedi sehingga kurang mampu mewakili populasi. Oleh karena itu, perlu ditambahkan kriteria tambahan dalam pemilihan sampel, misalnya mengambil komik yang memuat marginalisasi perempuan, atau kriteria yang lebih khusus misalnya mengenai konstruksi perempuan Jawa, sehingga hasil yang didapatkan juga akan lebih akurat.

B. Saran

Bagi praktisi industri komik Indonesia, penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan dalam mendesain karakter perempuan yang representatif dan mampu diasosiasikan dengan diri pembaca perempuan. Hal tersebut dapat membuat komikus mampu membangun karakter yang memiliki kedekatan emosional dengan pembaca perempuan serta membangun wacana yang lebih baik dalam konstruksi perempuan di ranah teks media. Kedekatan emosional tersebut tentunya akan membangun ikatan yang lebih kuat antara pembaca dengan teks komik yang disajikan.

Bagi peneliti, metode analisis wacana feminis terutama model Sara Mills dapat diberdayakan lebih jauh lagi untuk melihat bagaimana suatu subyek dikonstruksikan di dalam media, khususnya komik. Selain itu, metode ini juga bisa digunakan untuk meneliti subyek-subyek lain yang dinilai mengalami pemarginalan di dalam teks media.

Selanjutnya, terdapat beberapa aspek yang terbuka luas untuk dikaji lebih jauh lagi mengenai bagaimana perempuan dikonstruksikan dalam teks media komik dari segi industri dan pembaca yang lebih luas. Pandangan mengenai perempuan dalam komik dari segi industri (komikus dan penerbit), teks serta pembaca tentunya akan membangun pemahaman yang lebih kuat lagi mengenai bagaimana perempuan dibangun dan ditampilkan dalam teks media komik. Oleh karena itu, disarankan bagi peneliti untuk melakukan penelitian-penelitian lanjutan yang dapat melengkapi dan menyempurnakan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Abdullah, Irwan. 2006. *Sangkan Paran Gender*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Bell, David. 2001. *An Introduction to Cybercultures*. London: Routledge
- Boneff, Marcel. 2001. *Komik Indonesia*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia
- Bungin, Burhan. 2001. *Metode Penelitian Kualitatif: Aktualisasi Metodologis ke Arah Ragam Kontemporer*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Duncan, Randy & Matthew J. Smith. 2009. *The Power of Comics: History, Form and Culture*. New York: The Continuum International Publishing Group Inc
- Eisner, Will. 1996. *Graphic Storytelling and Visual Narrative*. Florida: Poorhouse Press
- Eriyanto. 2001. *Analisis Wacana: Pengantar Analisis Teks Media*. Yogyakarta: LKiS
- Hall, Stuart. 1997. *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. London: Thousand Oaks
- Haryatmoko. 2016. *Critical Discourse Analysis*. Jakarta: RajaGrafindo Perkasa
- Ibrahim, Subandy dan Bachrudin Ali Akhmad. 2014. *Komunikasi dan Komodifikasi*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia
- Jorgensen, Marianne dan Louise J. Phillips. 2010. *Analisis Wacana: Teori dan Metode*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Moleong, Lexy J. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset

- Knight, Gladys L. 2010. *Female Action Heroes: A Guide to Women in Comics, Video Games, Film and Television*. California: Greenwood
- Lent, John A. 2015. *Asian Comics*. Amerika Serikat: The University Press of Mississippi
- Maharsi, Indiria. 2011. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku
- Nugroho, Suray Agung (2014), *Hallyu in Indonnesia*, dalam Marinescu, Valentina. (2014). *The Global Impact of South Korean Popular Culture: Hallyu Unbound*. Maryland: Lexington Books
- McCloud, Scott. 1993. *Understanding Comics atau Memahami Komik*, terjemahan S. Kinanti. 2001. Jakarta: KPG
- Mills, Sara. 2004. *Discourse*. New York: Routledge
- Mulvey, Laura. 1989. *Visual and Other Pleasures*. New York: Palgrave
- Nasrullah, Rully. 2016. *Media Sosial: Persepektif Komunikasi, Budaya dan Sosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media
- Stokes, Jane. 2006. *How to Do Media and Cultural Studies*. London: SAGE Publication
- Sugihastuti dan Itsna Hadi Saptiawan. 2010. *Gender dan Inferioritas Perempuan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Jurnal:

Karolus, Meike Lusye. 2013. *Konstruksi Perempuan dalam Dongeng Putri Salju (Sebuah Analisis Wacana Feminisme)*. Jurnal Ilmiah Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Hasanuddin.

Thesis:

Habibi, Muhammad Luthfi. (2016). *Representasi Perempuan dalam Komik Indonesia (Analisis Semiotika Representasi Perempuan pada Komik Indonesia Periode 2013-2014)*. Universitas Gadjah Mada

Skripsi:

Septiana, Margaretha Eka. (2009). *Representasi Perempuan Jawa dalam Kumpulan Komik Panji Koming: Kocaknya Zaman Kala Bendhu (Studi Semiotik Representasi perempuan Jawa dalam Kumpulan Komik Panji Koming: Kocaknya Kala Bendhu)*. Universitas Atmajaya Yogyakarta.

Prayogo, Ardiyanto. (2015). *Gambaran Sensualitas Perempuan dalam Komik One Piece*. Universitas Airlangga

Makalah:

Han, Seungik. (2015). *Indonesia, Japanophile: Japanese Soft Power in Indonesia*. GSCIC Singapore

Rosidi, Imron. (2016). *Being Active Consumers: Indonesian Muslim Youth Engaging with Korean Television Drama*. Universiti Brunei Darussalam

Tautan:

<http://www.plimbi.com/article/101441/ngomikcom-situs-komik-online-tempat-para-pecinta-d> (diakses 22 April 2017)

<http://techno.okezone.com/read/2014/10/27/207/1057551/jiwa-muda-membara-dalam-karya-komik-online> (diakses 22 April 2017)

<https://hot.detik.com/art/d-3274551/pembaca-line-webtoon-indonesia-terbesar-di-dunia> (diakses 22 April 2017)

Women's Media Center. 2017. *The Status of Women in The U.S. Media 2017*.

http://wmc.3cdn.net/dcdb0bcb4b0283f501_mlbres23x.pdf (diakses 8 Maret 2017)

<http://jogja.tribunnews.com/2013/11/29/kalahkan-jepang-indonesia-peringkat-2-di-dunia-pembaca-manga> (diakses 8 Maret 2017)

