

**JURNAL**  
**PEREMPUAN DALAM KOMIK *ONLINE* INDONESIA**  
**(Analisis Wacana Feminis terhadap Konstruksi Perempuan**  
**Dalam Komik *Online* Indonesia)**



**PENGKAJIAN**

**Septiana Budyastuti**

**1212230024**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

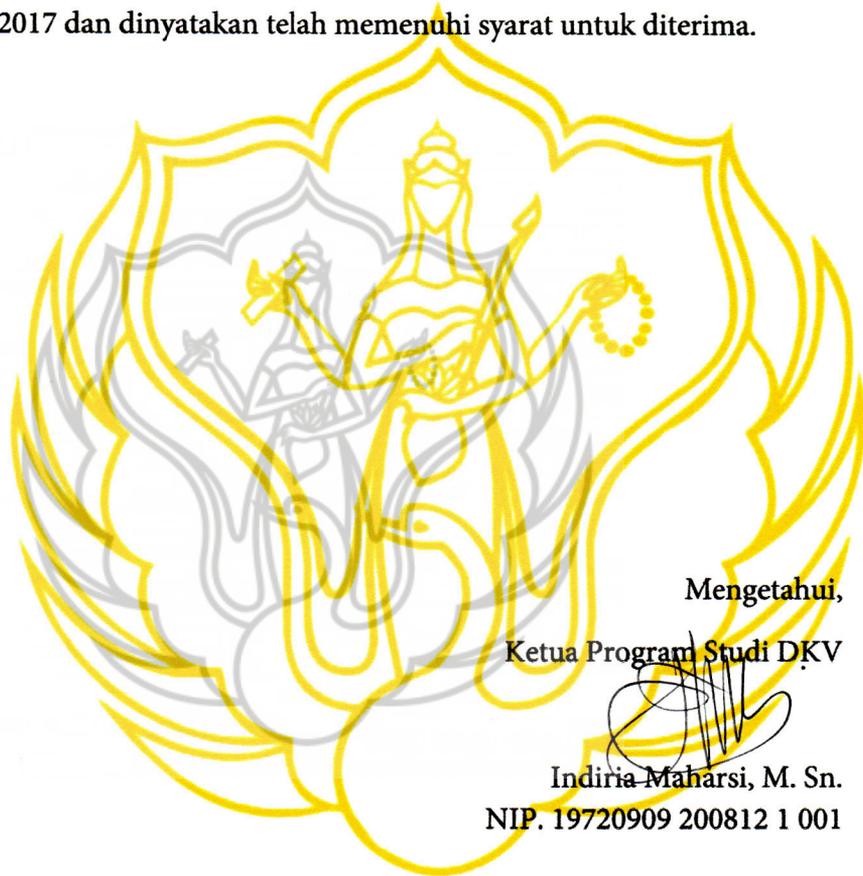
**JURUSAN DESAIN**  
**FAKULTAS SENI RUPA**  
**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**  
**2017**



Jurnal Tugas Akhir Karya Tulis berjudul:

**PEREMPUAN DALAM KOMIK *ONLINE* INDONESIA (ANALISIS WACANA FEMINIS TERHADAP KONSTRUKSI PEREMPUAN DI DALAM KOMIK *ONLINE* INDONESIA)**

Diajukan oleh Septiana Budyastuti, NIM 1211230024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan tim penguji Tugas Akhir pada tanggal 13 Juli 2017 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



Mengetahui,

Ketua Program Studi DKV

Indiria Maharsi, M. Sn.  
NIP. 19720909 200812 1 001

## ABSTRACT

*The dominance of men in the early comic industry to the present makes the discourse circulating in the text of comic media dominated by patriarchal ideology. It causes women to often be unilaterally constructed based on dominant discourse that exists. The purpose of this research is to gain an understanding of how women are constructed in the text of the comic media and what is the dominant discourse about women in Indonesian online comic text media. This research uses Sara Mills' method feminist discourse analysis model, where in addition to the analysis of the text, also conducted an analysis of readers' perceptions about the text. The results of this study indicates that there is a certain stereotype formation of women in the text of online comic media that is less in line with how women want to appear in the media.*

**Keywords:** *Women, Online Comics, Feminist Discourse Analysis, Sara Mills*

**Relevance to Visual Communication Design Practice:** *This research can be used as a material consideration to design the representation of women in media, especially comics.*

## PENDAHULUAN

Di industri maupun teks media, perempuan sudah lama hidup dalam dominasi laki-laki. Survey yang dilakukan oleh *Women's Media Center* bertajuk *The Status of Women in the US Media 2014* menunjukkan bahwa pada 100 film terpopuler pada tahun 2012, perempuan

ditampilkan menggunakan pakaian yang *hypersexualized* sebanyak empat kali lebih banyak dari laki-laki. Berbanding terbalik dengan data tersebut, laki-laki yang bekerja di balik layar berjumlah lima kali lipat lebih banyak dari perempuan. Hal tersebut menunjukkan bahwa perempuan lebih banyak ditampilkan sebagai obyek di dalam

media, dengan laki-laki yang dominan berada di balik layar sebagai perumus atau pembentuk makna yang beredar di dalam media.

Sama seperti film, pada awal kemunculannya, industri komik hampir selalu didominasi oleh laki-laki. Perempuan baru mulai berperan aktif sebagai komikus serta memiliki posisi yang strategis dalam industri komik sejak tahun 1940-an di Jepang serta 1970-an di Amerika, sehingga ideologi dominan yang beredar dalam banyak teks komik tentunya berasal dari laki-laki. Di dalam komik Indonesia, perempuan seringkali ditampilkan seperti *stereotype* perempuan kebanyakan di masyarakat Indonesia yang patriarki; lemah, subordinatif dan/atau berkecimpung di ranah domestik dan/atau kecantikan. Sebagai contoh, komik strip Panji Koming membawa mitos domestikasi; citra perempuan Jawa yang ideal dan mitos keselarasan sosial yang menjadi cita-cita masyarakat Jawa. Dalam hal ini, Panji Koming membawa ideologi dominan yaitu ideologi patriarki, meskipun komik tersebut juga menampilkan

perempuan yang bekerja disektor publik dan berani berpendapat.

Saat ini, mulai bermunculan berbagai komik Indonesia yang diterbitkan di media *online* berupa *web comic* atau *webtoon*. Komik *online* mulai populer di Indonesia sejak kemunculan *ngomik.com* pada tahun 2010. Tidak seperti di dalam komik cetak, komik-komik yang terbit melalui media *online* memiliki kelebihan tersendiri yaitu dapat secara langsung menampung dan menampilkan komentar-komentar dari pembacanya. Hal tersebut menjadikan penulis komik dapat dengan mudah mengetahui preferensi pembaca dan membuat karya yang mampu memenuhi ekspektasi pembaca tersebut. Sehingga, terdapat proses pembentukan wacana secara aktif dalam interaksi antara komikus dan pembaca tersebut. Dalam hal ini, wacana yang beredar mengenai perempuan dalam komik *online* Indonesia akan sangat dipengaruhi oleh preferensi pembaca dominan komik tersebut.

Komik *online* sebagai media diseminasi dan pembentukan wacana mengenai perempuan dengan skala luas tentunya

merupakan hal yang menarik untuk dibahas. Bagaimana konstruksi visual dan sosial perempuan dalam komik *online* Indonesia, serta pandangan pembaca perempuan mengenai hal tersebut adalah hal-hal yang penting dalam desain karakter komik yang representatif terhadap perempuan di dunia nyata. Diharapkan dengan adanya penelitian terhadap konstruksi perempuan dalam komik *online* Indonesia ini, komikus dan pembacanya dapat melihat dan memahami ideologi yang termanifestasi dalam bentuk visualisasi komik, khususnya karakter perempuan di dalamnya, serta bagaimana ideologi tersebut diproduksi komikus dan diserap oleh pembacanya.

## TEORI

### **Analisis Wacana Kritis sebagai Metode Membongkar Praktik Kekuasaan**

Dalam kehidupan sehari-hari, kata wacana memiliki berbagai macam definisi. Banyak ahli yang memberikan pengertian berbeda-beda mengenai arti dari kata wacana itu sendiri. Sara Mills (2004: 25) berpendapat bahwa:

*a discourse is something which produces something else (an utterance, a concept, an effect), rather than something which*

*exists in and of itself and which can be analysed in isolation .*

Analisis wacana kritis (sering disingkat AWK) menyediakan teori dan metode yang bisa digunakan untuk melakukan kajian empiris tentang hubungan-hubungan antara wacana dan perkembangan sosial dan kultural dalam domain-domain sosial yang berbeda (Jorgensen, 2010: 114). Analisis wacana kritis menekankan pada konstelasi kekuatan yang terjadi pada proses produksi dan reproduksi makna.

Menurut Eriyanto (2001: 6), individu tidak dianggap sebagai subyek yang netral yang bisa menafsirkan secara bebas sesuai dengan pikirannya, karena sangat berhubungan dan dipengaruhi oleh kekuatan sosial yang ada di masyarakat. Dalam analisis wacana kritis, bahasa (teks) tidak dipahami sebagai medium netral yang berada di luar diri pembaca, melainkan sebagai representasi yang berperan dalam membentuk subyek tertentu, tema-tema wacana tertentu, maupun strategi-strategi di dalamnya. Tujuan akhir AWK adalah membongkar bentuk-bentuk dominasi, diskriminasi atau prasangka yang merugikan (Haryatmoko, 2016: 8).

## Komik sebagai Media Bercerita dan Kemunculan Komik Online

Will Eisner, pada tahun 1986 dalam Maharsi (2001: 3) mendefinisikan komik sebagai susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasi suatu ide. Sementara Scott McCloud mendefinisikan komik sebagai gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang terjuxtaposisi dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan/atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya (McCloud, 1993: 9). Berdasarkan definisi-definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa komik adalah serangkaian gambar dan balon kata dalam panel yang ditata secara sekuensial untuk menyampaikan suatu gagasan atau cerita.

Komik *online* pertama kali muncul pada tahun 1985 di Amerika. Eric Monster Millikin dalam Garrity (2011), mengklaim bahwa komik parodi *a Wizard of Oz* yang berjudul *Witches in Stitches* adalah komik *web* yang pertama kali dipublikasikan melalui *CompuServe*. Sementara di Indonesia, media penerbitan komik *digital*

pertama di Indonesia diluncurkan pada bulan Mei 2010, yaitu *ngomik.com*.

## Perempuan dalam Komik

Perempuan kerap digambarkan sebagai sosok korban di dalam komik. Fenomena tersebut diangkat ke permukaan oleh Gail Simone yang pada tahun 1999 membuat daftar di internet mengenai tokoh utama dan tokoh pendukung perempuan yang dilumpuhkan atau dibunuh dalam komik *superhero* mainstream. Daftar yang diberi judul “Women in Refrigerators” (mengacu pada *scene* dimana *Green Lantern* menemukan kekasih perempuannya yang sudah terpotong-potong di dalam kulkas) ini kemudian, menurut Duncan & Smith (2009: 256), menjadi titik terang dalam isu mengenai gender dan komik, memfokuskan kembali mengenai perempuan dalam komik, dari kedua perspektif karakter di dalam halaman komik maupun produser di balik layar.

## Cyberculture: Fenomena Budaya Baru di

### Ruang Siber

*Cyberculture* atau budaya siber, secara sederhana dimaknai sebagai praktik sosial maupun nilai-nilai dari komunikasi dan

interaksi antar-pengguna yang muncul di ruang siber dari hubungan antar manusia dan teknologi maupun antarmanusia dengan perantara teknologi. Budaya itu diproduksi, didistribusikan, dan dikonsumsi melalui jaringan internet dan jaringan yang terbentuk diantara penggunanya (Nasrullah, 2016: 78). *Cyberculture* berkembang utamanya di media sosial karena melalui ruang siber tersebut, terjadi interaksi antar manusia yang dimediasi oleh komputer dan internet. Melalui interaksi-interaksi tersebutlah, kemudian muncul kebudayaan-kebudayaan baru di ruang siber yang disebut sebagai *cyberculture* atau budaya siber. Interaksi antar komikus dan pembaca dalam situs komik *online* juga merupakan salah satu dari bentuk interaksi siber yang membentuk budaya siber, salah satunya mengenai konstruksi perempuan.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini adalah penelitian berjenis kualitatif. Menurut Creswell (2007) dalam Creswell (2014: 4), metode kualitatif merupakan metode-metode untuk mengeksplorasi dan memahami *makna* yang—oleh sejumlah individu atau sekelompok orang—dianggap dari masalah sosial atau kemanusiaan.

### **Populasi dan Sampel**

Populasi dalam penelitian ini mencakup komik *online* Indonesia pada terbitan tahun 2016-2017 yang dibuat oleh komikus Indonesia serta dipublikasikan melalui *platform webcomic*. Daftar populasi komik *online* diambil dari komik-komik dari *platform* publikasi komik dengan *traffic* pengunjung tertinggi. Kemudian akan diambil tiga komik terpopuler dari *platform* tersebut per-Mei 2017 sebagai sampel.

Kriteria tersebut menghasilkan tiga sampel komik dari situs *webtoon.com*, yaitu komik *Pasutri Gaje*, *Terlalu Tampan* dan *304<sup>th</sup> Study Room*.

## Metode Analisis

Dalam penelitian ini, pemahaman terhadap konstruksi mengenai perempuan dalam sampel komik *online* Indonesia dilakukan dengan menganalisis obyek penelitian menggunakan metode analisis wacana kritis model Sara Mills, atau kerap disebut sebagai analisis wacana feminis. Menurut Cresswell (2007), Rossman dan Rallis (1998) dalam Cresswell (2014: 274), proses analisis data secara keseluruhan melibatkan usaha memaknai data yang berupa teks atau gambar.

Gagasan utama Sara Mills adalah melihat bagaimana posisi-posisi aktor ditampilkan dalam teks. Aktor-aktor tersebut terdiri dari subyek dan obyek pencerita. Menurut Sara Mills, tidak semua aktor dalam teks memiliki kesempatan untuk ‘menceritakan’ kebenaran dari sudut pandangnya. Selalu ada aktor-aktor yang lebih dominan terlihat di dalam teks. Sebagai akibatnya, Eriyanto (2011: 20), menjelaskan bahwa ada pihak yang bisa berposisi sebagai subjek, menceritakan dirinya sendiri. Tetapi ada pihak yang hanya sebagai obyek, ia bukan hanya tidak bisa menampilkan dirinya

dalam teks berita, tetapi juga kehadirannya dan representasi mereka dihadirkan dan ditampilkan oleh aktor lain.

Selain itu, hal yang penting dan menarik dalam model yang diperkenalkan oleh Sara Mills adalah bagaimana posisi pembaca ditampilkan dalam teks (Eriyanto, 2001: 203). Dalam hal ini, Sara Mills menganggap bahwa representasi dalam teks berasal dari anggapan penulis dan pembaca. Lanjut Sara Mills, teks adalah negosiasi antara penulis dan pembaca. Karena, tidak dapat dipungkiri bahwa penulis akan menampilkan konten teks yang sesuai dengan selera pembaca. Oleh karena itu, penulis dan pembaca saling mempengaruhi secara tidak langsung dalam sebuah produksi teks (Eriyanto, 2001: 203).

Berikut adalah kerangka analisis wacana kritis model Sara Mills bila ditampilkan dalam bentuk tabel:

| TINGKAT                    | YANG INGIN DILIHAT  |
|----------------------------|---|
| <b>Posisi Subjek-Objek</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bagaimana peristiwa dilihat (dari kacamata siapa peristiwa itu dilihat)</li> <li>- Siapa yang diposisikan sebagai pencerita (subjek) dan siapa yang</li> </ul> |

|                       |  |
|-----------------------|--|
|                       | <p>menjadi objek yang diceritakan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Apakah masing-masing aktor dan kelompok sosial mempunyai kesempatan untuk menampilkan dirinya sendiri (gagasannya) atau kehadirannya (gagasannya) ditampilkan oleh kelompok/orang lain</li> </ul> |
| <b>Posisi Pembaca</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bagaimana posisi pembaca ditampilkan penulis dalam teks</li> <li>- Bagaimana pembaca memposisikan dirinya dalam teks yang ditampilkan</li> <li>- Kepada kelompok manakah pembaca mengidentifikasi dirinya</li> </ul>                    |

Tabel 8. Kerangka analisis wacana kritis model Sara Mills

## HASIL PENELITIAN

### Konstruksi Visual Karakter Perempuan dalam Komik Online Indonesia

Secara visual, desain karakter-karakter perempuan dalam komik *Pasutri Gaje*, *Terlalu Tampan* dan *304<sup>th</sup> Study Room* sangat berkiblat pada gaya komik Jepang atau *manga*. Desain karakter dalam *manga* sendiri identik dengan ukuran mata lebar dan membulat dengan wajah berbentuk oval serta

hidung dan mulut yang ukurannya relatif kecil. Selain itu ciri proporsi tubuh tokoh dalam komik *manga* biasanya terdiri dari bentuk tubuh yang ramping dengan kaki tangan panjang dan jenjang.

Dalam budaya komik Jepang, mata yang besar mendukung konsep *kawaii* atau *cute* yang dipandang menarik dan ideal. Konsep *kawaii* sendiri kerap menampilkan perempuan yang cenderung pasif dan subordinatif terhadap laki-laki. Hal tersebut disebabkan fakta bahwa mata besar dan wajah yang kecil sangat identik dengan penampilan fisik anak-anak. Sehingga, penampilan perempuan yang termasuk dalam kategori *kawaii* biasanya diidentikkan dengan kepolosan (seperti anak-anak) dan perilaku yang submisif serta patuh. Sementara, rona merah yang kerap terlihat dalam wajah karakter perempuan mengindikasikan sifat atau sikap pemalu, yang lagi-lagi merupakan bagian dari karakteristik submisif. Terakhir, bentuk bibir yang kecil dapat diinterpretasikan sebagai minimnya ruang bicara bagi karakter perempuan. Di sini terlihat bahwa konsep

*kawaii* mendominasi wacana mengenai perempuan dalam komik-komik sampel.



Gambar 1. Contoh representasi konsep kawaii dalam dunia nyata

Sumber: *lighthousebaysa.com* (diakses 18 Juni 2017)

Dalam kajian feminis awal, asumsi *realis* atau juga disebut perspektif 'citra perempuan', dikemukakan bahwa representasi merupakan suatu ekspresi langsung realitas sosial dan atau suatu distorsi potensial dan distorsi aktual atas realitas tersebut. Jadi, representasi perempuan mencerminkan sikap laki-laki dan merupakan misinterpretasi perempuan 'sejati' (Tuchman *et al*, 1978 dalam Barker, 2013: 263). Namun kajian akhir-akhir ini yang banyak dipengaruhi oleh pascastrukturalisme, termasuk dalam analisis wacana kritis, memandang semua representasi sebagai konstruksi kultural dan bukan sebagai suatu refleksi atas dunia nyata. Walhasil, perhatian terpusat pada representasi bermakna dalam konteks kekuasaan sosial dengan konsekuensi yang ditimbulkannya bagi relasi gender.

Konsep stereotip perempuan menempati posisi penting dalam citra perspektif perempuan. Suatu stereotip terdiri dari reduksi person menjadi serangkaian ciri-ciri karakter yang dilebih-lebihkan, dan biasanya negatif (Barker, 2013: 263). Dalam beberapa sampel komik yang diangkat dalam penelitian ini, terdapat beberapa stereotip berkaitan dengan visualisasi perempuan yang terlihat. Diantaranya adalah perempuan berjilbab yang selalu ditampilkan dengan citra positif serta perempuan dengan rambut berwarna-warni yang cenderung digambarkan secara negatif sebagai perempuan penggoda atau orang ketiga dalam suatu hubungan.

Terakhir, perempuan kerap ditampilkan secara seksual dalam *fanservice*. *Fanservice* merupakan bagian visual dalam berbagai teks media hiburan masa kini yang kerap diselipkan dalam cerita sebagai *gimmick* atau daya tarik. Praktek *fanservice* biasanya dibarengi dengan stereotip perempuan atau laki-laki ideal. Tubuh-tubuh perempuan yang ditampilkan dalam adegan *fanservice* dikatakan sebagai ideal karena visualisasinya dikonstruksikan oleh

preferensi laki-laki sebagai audiens teks media. Contoh *fanservice* dalam komik *304<sup>th</sup> Study Room* adalah adegan dimana Desyca digambarkan menggunakan berbagai model pakaian renang yang sama sekali tidak berkontribusi terhadap jalannya plot cerita. Dalam adegan tersebut, Desyca tidak memiliki dialog dan penggambaran mengenai dirinya dilakukan oleh tokoh-tokoh di sekitarnya.



Gambar 2. *Fanservice* dalam komik *304<sup>th</sup> Study Room*

*Fanservice* tersebut membangun konstruksi dan stereotip mengenai perempuan yang sangat berkiblat dengan preferensi laki-laki sebagai *target audience* yang disasar tampilan visual tersebut. Komik

*online* Indonesia bahkan memiliki serangkaian kriteria yang jauh lebih sempit ketimbang di media visual lainnya ketika berkaitan dengan aspek fisik perempuan, karena memiliki kecenderungan untuk melekatkan definisi ideal pada jenis wajah oriental berkarakter *kawaii*.

### Posisi Tokoh Perempuan dalam Narasi Komik Berdasarkan Kriteria Subyek-Obyek Sara Mills

Pemilihan *sample* rangkaian panel dalam penelitian ini didasari oleh teori Sara Mills mengenai posisi subyek-obyek dalam sebuah teks. Menurut model analisis Sara Mills, dalam sebuah teks selalu ada dua kubu aktor yang berlaku sebagai pendefinisikan atau subyek, serta aktor selaku obyek yang keberadaannya didefinisikan oleh aktor lain di sekitarnya. Pemilihan rangkaian panel-panel ini akan menyertakan kasus dimana seorang karakter perempuan didefinisikan atau ditampilkan oleh aktor lain di sekitarnya. Panel-panel tersebut memuat konflik yang dialami oleh tokoh-tokoh utama dalam komik sampel, yaitu Adel, Bu Suk dan Desyca.

Dalam ketiga komik sampel penelitian ini, yaitu *Pasutri Gaje*, *Terlalu Tampan* dan *304<sup>th</sup> Study Room*, terdapat relasi subyek-obyek yang jelas terlihat dengan perempuan yang berada di dalam posisi obyek. Dalam komik *Pasutri Gaje*, Adel mengalami konflik berupa tekanan orang-orang di sekitarnya untuk memiliki momongan. Hal tersebut ditunjukkan dalam berbagai panel, dimana Adel ditunjukkan pasif/diam dengan tokoh lain yang tampak berbicara terhadap atau mengenai dirinya.

Kemudian, dalam komik *Terlalu Tampan*, posisi Bu Suk dalam plot cerita mengenai hubungan Pak Archewe dan dirinya sangat bergantung terhadap perlakuan dan pendapat Pak Archewe terhadap dirinya. Pada awal cerita, Bu Suk dipersepsikan sebagai perempuan yang jauh dari kata ideal dari sudut pandang Pak Archewe dan orang-orang di sekitarnya karena wajah dan tubuhnya yang maskulin. Namun, seiring berjalannya cerita, Pak Archewe melihat bahwa Bu Suk memiliki kualitas yang jauh berbeda dari perempuan-perempuan lain yang selama ini hanya dipermainkan olehnya. Dalam komik tersebut, Bu Suk

sebagai tokoh perempuan tidak memiliki kuasa atas citranya sendiri di dalam komik.

Terakhir, dalam komik *304<sup>th</sup> Study Room*, tokoh-tokoh di sekitar Desyca mendefinisikan dirinya, sebagai pemanis suasana semata, sosok yang payah dalam sains, atau sebagai perempuan yang kodratnya hanyalah sebagai seorang istri. Definisi yang menghadirkan Desyca tersebut hadir dalam balom-balon kata yang menjadi penanda dialog tokoh di sekitarnya. Posisi subyek-obyek yang terlihat di dalam komik *304<sup>th</sup> Study Room* terlihat dari bagaimana tokoh-tokoh lain memperlakukan karakter Desyca. Di sepanjang cerita, karakter Desyca kerap dihadirkan oleh karakter lain melalui berbagai dialog mengenai atau yang ditujukan kepada Desyca.

Dalam kaitannya dengan konstruksi perempuan di dalam komik *online* Indonesia, posisi subyek-obyek ini menggambarkan wacana dominan apa yang beredar di masyarakat mengenai perempuan. Tokoh yang berperan sebagai subyek di dalam komik, berdiri sebagai perpanjangan tangan dari sang komikus serta pembacaan dominan

di masyarakat dalam menghadirkan tokoh perempuan di dalam komik ini.

### **Posisi Pembaca Perempuan terhadap Wacana Mengenai Perempuan dalam Teks Komik Online Indonesia**

Dari empat responden yang diwawancarai, hanya ada tiga yang mampu mengidentifikasi dirinya terhadap Adel, Bu Suk atau Desyca. Dua di antaranya mengidentifikasi dirinya sebagai Adel, satu sebagai Desyca dan satu sisanya tidak menemukan tokoh yang mampu merepresentasikan dirinya. Dua responden mengaku bahwa Adel adalah sosok yang realistis dan dekat dengan pengalaman pribadi mereka, sehingga mereka dengan mudah mampu menjalin kedekatan dengan kehadiran tokoh tersebut.

Dari segi visual, sebagian besar responden tidak dapat mengidentifikasi diri mereka terhadap tokoh-tokoh perempuan dalam komik-komik sampel. Kemudian secara sosial, para responden tidak bisa merelasikan dirinya dengan tokoh perempuan yang kurang ditunjukkan bahwa mereka memiliki kuasa untuk menentukan takdirnya sendiri, seperti Bu Suk yang

digambarkan hanya sebagai obyek ketertarikan suaminya, Pak Archewe. Responden cenderung lebih dapat merelasikan dirinya dengan Adel karena karakter dan ceritanya yang lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pendapat responden perempuan mengenai tokoh Adel, Bu Suk dan Desyca, pembaca perempuan ingin dihadirkan secara realistis di dalam teks media. Selain itu, pembaca perempuan tidak menunjukkan kedekatan dengan tokoh perempuan dalam komik dalam aspek fisik dan cenderung membicarakan aspek karakteristik dan kebiasaan tokoh. Mereka ingin melihat bagaimana tokoh-tokoh perempuan tersebut mampu mewakili perjuangan mereka dalam kehidupan sehari-hari dengan segala kekurangan yang mereka punya.

### **Kesimpulan**

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 *304<sup>th</sup> 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.

Pada analisis lapisan kedua, melalui analisis wacana feminis model Sara Mills, diamati bagaimana perempuan dihadirkan di dalam teks media komik. 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 *304<sup>th</sup> Study Room*.

Terakhir, 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.

### 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. 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. Selanjutnya, disarankan bagi peneliti untuk melakukan penelitian-penelitian lanjutan, terutama mengenai konstruksi perempuan dari sudut pandang industri yang dapat melengkapi dan menyempurnakan penelitian ini.

#### **Daftar pustaka**

Creswell, John W., 2014. *Research Design*.

Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Duncan, Randy & Matthew J. Smith. 2009.

*The Power of Comics: History,*

*Form and Culture*. New York: The

Continuum International

Publishing Group Inc

Eriyanto. 2001. *Analisis Wacana: Pengantar Analisis Teks Media*. Yogyakarta: LKiS

Jorgensen, Marianne dan Louise J. Phillips. 2010. *Analisis Wacana: Teori dan Metode*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Mills, Sara. 2004. *Discourse*. New York: Routledge

Nasrullah, Rully. 2016. *Media Sosial:*

*Persepektif Komunikasi, Budaya*

*dan Sosioteknologi*. Bandung:

Simbiosis Rekatama Media

McCloud, Scott. 1993. *Understanding Comics*

atau *Memahami Komik*,

terjemahan S. Kinanti. 2001.

Jakarta: KPG