

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Penelitian ini membahas mengenai resepsi khalayak terhadap kekerasan simbolik pada karakter perempuan dalam serial anime yang berjudul “Wolf Girl and Black Prince”. Penelitian ini menjadi penting untuk dibahas karena perempuan selalu menjadi korban kekerasan simbolik oleh media dimana media sering menggambarkan perempuan seperti subordinat dan inferior. Susilo (2021, p.27) berpendapat bahwa “perbincangan mengenai marginalisasi perempuan ataupun pewacanaan perempuan sebagai pihak yang inferior tidak dapat dilepaskan dari peranan diskusi siapa yang memiliki kuasa ataupun *power*.” Dalam beberapa kajian yang dilakukan oleh Komnas Perempuan RI, tidak menutup kemungkinan pihak yang berkuasa dapat menyalahgunakan kekuasaan, terlebih negara juga dianggap memiliki peran untuk membentuk ketidakadilan tersebut (Susilo 2021, p.27).

Bourdieu menjelaskan bahwa kekerasan simbolik berbeda dengan kekerasan yang terlihat secara terang-terangan seperti dari perampas atau tuan yang kejam; hal tersebut adalah ‘kekerasan yang lembut dan tidak terlihat, tidak dikenali, dipilih sebanyak yang dialami, yaitu kepercayaan, kewajiban, kesetiaan pribadi, keramahan, hadiah, hutang, singkatnya, dari semua kebajikan yang dihormati oleh etika kehormatan’ (Bourdieu 1991, p.24). Kekerasan simbolik dapat terjadi di mana saja dan di semua area dalam suatu kesenjangan atau ketimpangan pada relasi sosial. Contoh dari kekerasan simbolik dapat terjadi di keluarga yaitu, dalam relasi antara orang tua dan anak.

Kekerasan simbolik dalam keluarga bisa diamati dari perasaan superior orang tua yang merasa bahwa dirinya lebih unggul daripada anaknya dalam hal pengalaman hidup, pengetahuan, agama, dan sebagainya sehingga secara tak sadar orang tua jadi memosisikan dirinya sebagai pihak dominan yang mengatur segala sikap dan perilaku anaknya. Jika anak melanggar atau tidak

menuruti perkataan orang tua, tak jarang orang tua melakukan berbagai upaya seperti memarahi, tidak memberikan uang jajan, atau tidak memperbolehkan bermain agar anak dapat menuruti perkataan orang tua yang dimana menurut mereka merupakan dalih untuk mendisiplinkan anak (Ulya 2016, p.242).

Lantas anak yang mendapatkan perlakuan tersebut dari orang tua, menanggapinya dengan merasakan perasaan sedih dan bisa juga marah, tapi mereka tidak berani dalam membela dirinya dan seringnya memaklumi tindakan orang tua karena dalam pemikiran mereka melawan perkataan orang tua adalah perbuatan yang tidak terpuji (durhaka). Beginilah sesungguhnya cara kerja kekerasan simbolik dalam relasi orang tua dan anak. Orang tua sebagai pelaku maupun anak sebagai korban tidak sadar bahwa mereka sedang berada dalam lingkup kekerasan (Ulya 2016, p.242).

Kekerasan simbolik juga dapat berupa memojokkan suatu kelompok yang tidak berdaya dan lebih lemah. Perempuan termasuk ke dalam salah satu kelompok sosial yang sering menjadi korban dari kekerasan simbolik (Frasetya & Nasution 2021, p.7). Pemberitaan terhadap perempuan di media sering kali menggunakan narasi yang cenderung mengungkap sisi sensasional perempuan. Terdapat kasus pembunuhan seorang perempuan yang terjadi di Denpasar Selatan pada tanggal 16 Januari 2021 yang diberitakan oleh berbagai media massa daring. Namun narasi yang diberitakan justru mengandung kekerasan simbolik dimana pada judul dan isi berita dipertegas dengan kata-kata “telanjang”, “cewek open BO” (perempuan tuna susila), “berlumuran darah” serta “tanpa busana” (Ari & Janottama 2021, p.35-39).

Prabasmoro mengatakan bahwa tubuh perempuan selalu “dikonsumsi” oleh masyarakat yang mengikuti sistem budaya patriarki dimana tubuh perempuan dijadikan objek untuk dilihat, disentuh, untuk diseksualisasi dan dijadikan pemuas hasrat oleh laki-laki, serta sebagai objek ideologi. Secara umum perempuan dikonsumsi dan ditanggapi sebagai objek dimana objek memiliki arti secara literal adalah pasif atau menerima tindakan (Susilo 2021, p.30). Hal ini merupakan suatu bentuk kekerasan simbolik dimana laki-laki mendominasi perempuan yang dianggap lebih lemah darinya. Kekerasan ini memang samar,

tak terlihat, dan tak disadari yang dimana sifat dominansi dapat timbul dikarenakan melekatnya budaya patriarki yang sudah ada dari dulu hingga sekarang.

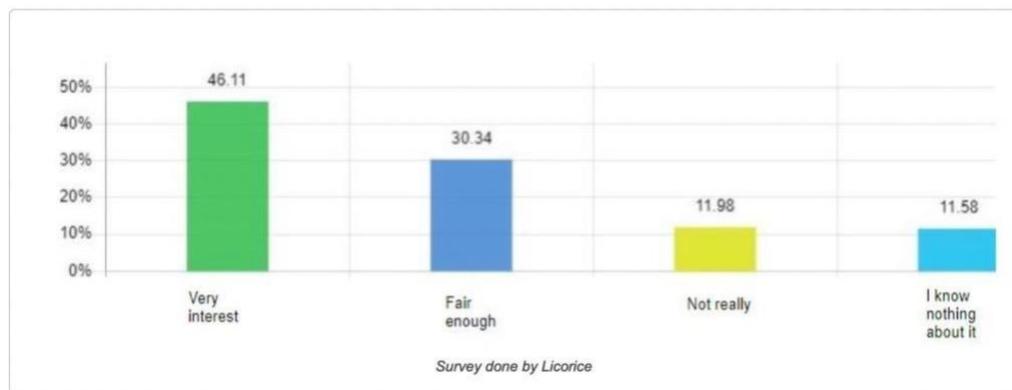
Perempuan ditempatkan tidak memiliki hak dalam mengelola tubuhnya sendiri dan tak berdaya. Media massa khususnya dalam film sering kali membuat tokoh perempuan sebagai sosok yang inferior dalam penokohan, alur cerita, dan adegan-adegan yang ditampilkan seperti membuat karakter perempuan yang sensual, cantik, penurut, dan polos untuk memperoleh profit yang tinggi. Menurut Susilo (2021, p.8), pembahasan mengenai seksualitas perempuan merupakan objek yang berguna untuk komersialisasi dan dieksploitasi oleh media. Perempuan di dalam media sering kali dipertontonkan sesuai dengan keinginan dan kesenangan para konsumennya.

Pengaruh teknologi komunikasi yang terus meningkat mempengaruhi banyak bidang, termasuk di bidang hiburan. Proses penyebaran nilai dan budaya menghasilkan sesuatu yaitu, budaya dunia atau yang sering dikenal dengan sebutan *world culture*, yang kemudian melahirkan budaya massa atau budaya populer yang merupakan hal yang diminati oleh banyak orang melalui teknologi digital. Budaya populer adalah tempat dimana munculnya hegemoni dan wilayah dimana hegemoni berlangsung. Ia adalah salah satu tempat dimana sosialisme diberi legalitas (Storey 2018, p.3). Anime yang merupakan salah satu bentuk dari budaya populer Jepang, mengacu pada penyebaran budaya Jepang ke seluruh dunia yang merupakan bentuk perkembangan media film dan internet yang dibawa dalam proses globalisasi teknologi. Animasi dari Jepang disebut anime. Anime biasanya unggul dalam citra warna-warni saat menggambarkan karakter. Tokoh-tokoh tersebut memiliki kepribadian yang beragam, mulai dari karakter yang berperan sebagai tokoh utama hingga karakter pendukung. Penggambaran anime dibentuk dari gaya gambar manga, yaitu komik khas Jepang. Anime datang ke Indonesia pada awal tahun 1980-an dan film anime yang mencetuskan kesuksesan tersebut adalah “Astro Boy”. Setelah perilisan anime di Indonesia, lebih banyak film ditambahkan dan

sekarang sangat maju dibandingkan sebelumnya. Desain grafis juga telah ditingkatkan untuk membuat ceritanya lebih menarik dan mengasyikkan.

Alur cerita yang berkualitas dan penyajian visual yang menarik membuat banyak orang begitu menggandrungi anime. Menurut analisis data dari Google Trends pada tahun 2023 dengan *keyword* anime, Indonesia menduduki posisi ke 12 yang terbanyak mencari *keyword* anime setelah negara Thailand yang berada di peringkat 11 dan diatas negara Peru yang berada di tingkat ke 13. Ini berarti bahwa banyak orang Indonesia yang menggemari anime dan anime sendiri populer di negara Indonesia.

Q: Do you interest with Japanese manga and anime? (SA)

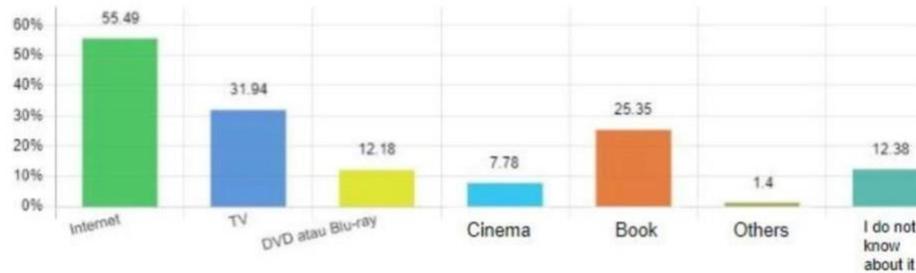


Gambar 1 Survey Data ketertarikan Anime dan Manga di Indonesia

Sumber: licorice

Survey dari tabel diatas dilakukan pada bulan Agustus-Desember 2020 dengan responden sebanyak 500 warga Indonesia yang berusia 10-59 tahun. Menurut survey yang telah dilakukan oleh website licorice, terlihat pada tabel diatas bahwa sebanyak 76,45% orang Indonesia tertarik dengan anime dan manga.

Q: By which source do you enjoy Japanese manga and anime? (SA)



Gambar 2 Survey Data Platform Menonton Anime

Sumber: licorice

Saat ditanya mengenai sumber untuk membaca dan menonton anime, lebih dari 50% responden menjawab mereka membaca dan menonton anime lewat internet. Sedangkan televisi mendapatkan posisi kedua dengan jawaban sebanyak 31,94% responden, diikuti oleh buku sebagai *top three* untuk membaca manga dan menonton anime. Dengan peningkatan yang besar mengenai anime sebagai budaya pop Jepang di Indonesia selama ini, memperlihatkan bahwa terdapat banyak *event-event* berbau Jepang, penyebaran berbagai produk dengan nuansa anime, serta semakin banyak juga penggemar budaya pop Jepang (Budianto 2015, p.184). Ini membuktikan bahwa anime telah diterima dan sepenuhnya masuk ke Indonesia serta sudah menjadi sebuah budaya populer Jepang yang sangat diminati oleh orang Indonesia.



Gambar 3 Poster Anime Wolf Girl and Black Prince

Sumber: myanimelist.net

Anime “Wolf Girl and Black Prince” (2014) merupakan sebuah serial anime bergenre romantis-komedi, dengan kategori *shoujo* yang memiliki 12 episode dan masing-masing episodenya berdurasi sekitar 24 menit. Anime ini adalah karya adaptasi dari seri komik yang berjudul “Ookami Shoujo to Kuroouji” karya komikus Jepang, Ayuko Hatta. Menceritakan tentang seorang pelajar perempuan bernama Erika Shinohara yang rela berbohong bahwa ia mempunyai pacar kepada kedua temannya agar ia bisa mempunyai teman di sekolah. Erika yang hampir ketahuan bohong oleh temannya pun memotret seorang laki-laki tampan secara diam-diam dan tanpa ia ketahui bahwa laki-laki tersebut juga bersekolah di tempat yang sama dengan Erika. Ia pun meminta tolong kepada Kyouya Sata untuk berpura-pura menjadi pacarnya, Kyouya setuju namun ia mempunyai syarat yaitu, menjadikan Erika sebagai peliharannya.

Peneliti memilih untuk menggunakan anime karena banyak anime khususnya dalam genre romansa, kerap menampilkan karakter perempuan yang cenderung penurut, ceroboh, dan lemah dimana hal ini merupakan stereotip yang dibuat oleh media untuk mendapatkan keuntungan dari penontonnya. Menurut (Mayzouni, 2019) dalam artikel yang berjudul “Harmful Gimmick: The normalization of abuse in shoujo manga”, banyak sekali komik dan anime Jepang dengan kategori *shoujo* (ditujukan untuk perempuan remaja) memberikan potret laki-laki yang kasar dan dominan serta perempuan yang *submissive* dimana media anime mempotret hal tersebut seakan positif dan wajar. Dalam hal ini, mereka (kreator) membuat karakter laki-laki yang dominan untuk menjadi sebuah plot utama dan untuk memperdalam kisah cinta antar kedua tokoh. Meskipun begitu, masih banyak penonton yang menikmati alur cerita seperti ini. Hal seperti ini merupakan bentuk kekerasan simbolik dari media terhadap perempuan. Media menggeneralisasi bahwa perempuan harus diciptakan untuk “dibawah” laki-laki dan membuat penonton ikut merasakan hal yang sama sehingga dapat mengkonstruksi pemikiran khalayak.

Anime “Wolf Girl and Black Prince” yang merupakan anime *shoujo* juga memiliki alur percintaan serupa seperti yang telah dijelaskan diatas dimana terdapat kekerasan simbolik mulai dari ketidakberdayaan karakter perempuan yang dibentuk, stereotipe terhadap perempuan, serta dominasi karakter laki-laki yang sangat tinggi. Selain itu, terdapat kiasan seperti majikan dan peliharaan serta bahasa yang juga memiliki peran dalam kekerasan simbolik yang ada di anime ini. Peneliti melihat bahwa masih banyak orang yang menonton anime ini meromantisasikan perlakuan yang dilakukan oleh tokoh utama laki-laki kepada tokoh utama perempuan yang padahal ini merupakan suatu bentuk kekerasan simbolik dari dominasi laki-laki terhadap perempuan.

Penggemar adalah audiens yang paling terlihat pada teks dan praktik budaya populer. *Fans* selalu memiliki ciri khas sebagai suatu kefanatikan yang memiliki potensi (Storey 2018, p.157). Istilah “*fans*” dalam *Fan Studies* diambil dalam kata fandom yang memiliki arti pandangan pertama dalam penggemar sebuah konteks budaya dan keilmuaan. Sejak media massa sudah

mulai berkembang seperti dalam perfilman, membuat masyarakat memiliki batasan dan bentuk literasi nasional maupun internasional secara transnasional. Bahkan hingga saat ini partisipasi masyarakat dalam melakukan sosialisasi dalam fandom sudah sangat berkembang dengan adanya teknologi online dengan jangkauan global secara *real-time*. Sirkuit perkembangan *fan studies* ini juga membuktikan bahwa media transnasional telah berkembang secara pesat. Dengan kemudahan akses dalam era digital dan konsumsi masyarakat secara terus menerus dalam dunia perfilman dan hiburan telah membuat percampuran fandom secara global. Hal ini tidak hanya meliputi dalam budaya jepang seperti anime dan manga, tetapi juga seperti halnya penggemar dalam budaya amerika ataupun Bollywood. Interaksi budaya secara global ini telah dialami sejak lama (Morimoto 2018, p.280-282).

Para penggemar anime dikategorikan menjadi beberapa jenis seperti *Anime lovers*, *Otaku*, dan *Wibu*. Sesuai dengan namanya, *Anime lovers* merupakan penikmat anime dan sering *update* mengenai judul-judul anime yang baru, jadi mereka menonton anime hanya untuk menghibur diri. Selanjutnya ada *Otaku* yang memiliki arti “menekuni hobi”. Bisa dibilang bahwa *Otaku* adalah penggemar berat komik Jepang dan animasi Jepang. Penggemar dalam kategori ini terkesan *introvert* dan menutup diri dari publik juga sering di rumah untuk menonton anime yang disukai. Dan yang terakhir ada *Wibu* yang merupakan istilah untuk orang-orang non-Jepang yang terobsesi dengan gaya hidup dan budaya orang Jepang yang didapat dari anime, manga ataupun *video game*. Pada level kegemaran di posisi ini, mereka tidak lagi hanya berfokus pada anime, tetapi juga terobsesi dengan tempat asal anime itu dibentuk yaitu Jepang. Mereka sering berperilaku seperti orang Jepang dengan berbicara menggunakan Bahasa Jepang atau mengikuti kebiasaannya, meskipun mereka belum pernah tinggal di Jepang. Peneliti memilih penggemar anime dengan tingkatan kegemaran yang berbeda untuk membuktikan bahwa informan benar-benar mengetahui budaya populer jepang yakni, anime agar dapat memberikan informasi yang akurat mengenai tanggapan mereka.

Penelitian ini menggunakan studi resepsi (*reception studies*) yang merupakan sebuah konsep teori milik Stuart Hall. Teori ini berfokus pada audiens atau khalayak dalam komunikasi massa yang menganalisis mengenai penerimaan dan pemaknaan pesan oleh khalayak dari media televisi (Tunshorin 2016, p.72). Dalam ilmu komunikasi, *encoding* merupakan suatu perbuatan dalam membuat dan menghasilkan pesan seperti, mengobrol atau menulis. Mentransmisikan ide dan pemikiran ke dalam gelombang suara atau kertas, dan menjadikan ide tersebut menjadi kode tertentu adalah enkoding. Sedangkan, perbuatan menerima pesan seperti, mendengarkan atau membaca lalu memaknainya adalah bentuk dari *decoding* (Devito 2011, p.26). Analisis resepsi menempatkan audiens dalam konteks bermacam-macam faktor yang mempengaruhi bagaimana khalayak melihat, membaca, dan menonton sebuah teks lalu memaknainya.

Hasil yang diperoleh khalayak atau penonton dalam menonton anime “Wolf Girl and Black Prince” tergantung dari khalayak yang mengkonsumsi anime, bisa dilihat dari tingkatan kritis mereka terhadap media dan juga dari tingkat kecanduannya akan anime yang dikategorikan sebagai *Anime lovers*, *Otaku*, dan *Wibu* sehingga di dalam hasil proses pemahaman dan pemaknaan pesan (*decoding*) dalam mengkonsumsi anime akan menentukan apakah media tersebut berhasil menyampaikan pesan yang ingin disampaikan atau khalayak menolak pesan dan mempunyai cara pandang yang berbeda dalam memaknai pesan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, terdapat masalah yang mengarah pada teka-teki atau pertanyaan yang harus dijawab terkait dengan pemaknaan khalayak terhadap kekerasan simbolik. Hegemoni budaya populer Jepang turut memainkan peran dalam mengkonstruksi pemikiran khalayak akan karakter perempuan yang ada di dalam anime romansa. Penelitian ini menggunakan studi resepsi milik Stuart Hall dengan guna untuk meneliti hasil *decoding* penonton terhadap kekerasan simbolik pada anime “Wolf Girl and Black Prince”.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, pertanyaan penelitian untuk menjawab permasalahan yang ada dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerimaan dan pemaknaan khalayak terhadap kekerasan simbolik pada anime “Wolf Girl and Black Prince”?

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meneliti bagaimana proses penerimaan dan pemaknaan penonton serta mendeskripsikan hasil *decoding* penonton terhadap kekerasan simbolik dalam anime “Wolf Girl and Black Prince”.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Akademis

Penelitian ini merupakan salah satu bentuk kontribusi yang dilakukan peneliti kepada dunia ilmu pengetahuan dalam ranah ilmu komunikasi, khususnya dalam mempelajari dan menganalisis resepsi khalayak pada anime “Wolf Girl and Black Prince” dalam merepresentasikan kekerasan simbolik terhadap perempuan. Penelitian ini juga diharapkan mampu menjadi sumber referensi bagi penelitian lain serta dapat membantu peneliti yang memiliki ketertarikan dalam meneliti kekerasan simbolik dalam anime dengan studi resepsi milik Stuart Hall.

1.5.2 Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi media perfilman khususnya animasi atau anime mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi khalayak terhadap kekerasan simbolik pada film animasi atau anime. Dengan adanya penelitian ini, para pembuat film khususnya animasi dapat membuat film yang positif dan memiliki makna yang baik kedepannya.

1.5.3 Kegunaan Sosial

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan informasi kepada para pembaca. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi topik

pembahasan khususnya pada kasus kekerasan simbolik yang seringkali terjadi pada perempuan di media perfilman khususnya anime.

1.6 Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan dalam penelitian ini yaitu, peneliti melakukan wawancara dengan beberapa narasumber secara online dengan menggunakan aplikasi Zoom, maka dari itu mungkin makna yang disampaikan oleh narasumber dapat terlihat keliru dari makna yang sesungguhnya.