

BAB II

KERANGKA TEORI/KERANGKA KONSEP

2.1 Penelitian Terdahulu

Terdapat empat jurnal yang digunakan peneliti untuk membuat penelitian terdahulu. Dua dari empat penelitian memakai konsep yang sesuai untuk dijadikan referensi peneliti yakni, kekerasan simbolik. Sementara dua penelitian lainnya menggunakan teori resepsi oleh Stuart Hall dan metode analisis resepsi yang juga merupakan teori dan metode yang dipakai untuk melakukan penelitian ini. Peneliti menemukan belum adanya jurnal penelitian yang melibatkan kekerasan simbolik dan analisis resepsi sehingga hal tersebut dapat menjadi kesenjangan penelitian dan memberikan kebaruan dalam penelitian ini.

Penelitian pertama merupakan jurnal yang ditulis oleh (Wijaya, Aritonang, & Wahjudianata, 2018) dengan judul “Representasi Kekerasan Simbolik dalam Film Hidden Figures”. Jurnal tersebut telah diterbitkan pada tahun 2018 dan mengkaji mengenai kekerasan simbolik yang dikemas melalui karakter-karakter yang terdapat dalam film tersebut. Kekerasan simbolik dalam film “Hidden Figures” dibagi menjadi tiga poin penting, yakni, diskriminasi antar ras, perempuan, serta dominasi atasan terhadap bawahan. Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana kekerasan simbolik direpresentasikan melalui film “Hidden Figures”. Metode penelitian yang digunakan dalam jurnal ini adalah semiotika televisi oleh John Fiske melalui 3 level yaitu level realitas, level representasi, dan level ideologi.

Film “Hidden Figures” menceritakan tentang tiga perempuan ras Afrika-Amerika yang bernama Katherine Johnson, Dorothy Vaughan, dan Mary Jackson yang merupakan tokoh nyata sebuah tim matematikawan yang berperan penting di NASA selama bertahun-tahun dalam merancang hitungan awal program luar angkasa milik A.S. Film ini bercerita tentang seputar karakter-karakter yang bekerja di lingkungan NASA, memecahkan masalah tentang matematika dengan cara menemukan formula matematika yang bisa digunakan

dalam perlombaan antar negara tentang pengiriman manusia terbang ke luar angkasa. *Setting* dalam film ini terjadi pada tahun 1960 dimana pada saat itu orang kulit hitam harus mengikuti peraturan-peraturan yang dibuat oleh orang kulit putih yang berarti bahwa masa itu diskriminasi ras masih sangat kental.

Kekerasan simbolik dalam film ini terlihat dari pekerjaan, komunitas, gaya berpakaian, dan kebebasan orang kulit hitam. Pada *scene* pertama terlihat Katherine membantu menulis judul laporan untuk atasannya, Paul dan mencantumkan namanya di laporan Paul. Setelah Paul membaca kertas laporan itu, ia menyobek kertas tersebut, memberikannya kepada Katherine dan mengatakan bahwa 'komputer' tidak menulis laporan. Kekerasan simbolik dalam adegan ini terlihat pada level realitas dimana Paul berbicara kepada Katherine dengan nada tinggi dan gesturnya yang menyobek kertas tersebut di hadapan Katherine dan pergi meninggalkannya.

Adegan tersebut menggambarkan dominasi atasan terhadap bawahan serta pekerjaan Katherine sebagai orang kulit hitam hanya dianggap sebagai 'alat' dan itu juga merupakan dampak dari perbedaan kedudukan tersebut bahwa orang kulit hitam memiliki posisi di bawah orang kulit putih. Selain itu terdapat juga kekerasan simbolik dimana ada perbedaan kulit putih dan kulit hitam yang muncul di *scene* sebuah toko es krim. Terlihat dua bilik yang dinamakan "*white only*" khusus orang kulit putih dan "*colored only*" khusus orang kulit hitam.

Kekerasan simbolik lainnya yang direpresentasikan di dalam film ini adalah tentang ketakutan laki-laki yang merasa disaingi oleh kemampuan kaum perempuan. Penggambaran karakter para perempuan dalam film ini menjelaskan tentang kemampuan bekerja mereka yang lebih hebat dari laki-laki. Para perempuan di film ini ditekan oleh laki-laki di dalam perusahaan karena mereka dapat menemukan jalan keluar dari permasalahan yang ada. Para perempuan dianggap sebagai mata-mata Rusia, dan merusak mesin IBM. Oleh karena itu, laki-laki ingin membuat perempuan ini mundur dari pekerjaannya dengan menyuruh mereka memeriksa kembali pekerjaannya dengan kasar seperti melempar *file* dari atas meja dan berbicara dengan nada yang tinggi.

Posisi perempuan di dalam perusahaan sangat tidak menguntungkan, karena mereka adalah perempuan dan mereka berkulit hitam.

Penelitian kedua adalah jurnal yang diketik oleh (Dami, 2018) dengan judul “Representasi Kekerasan Simbolik terhadap Tubuh Perempuan pada tokoh Harley Quinn dalam film *Suicide Squad*”. Jurnal tersebut telah diterbitkan pada tahun 2018 dan mengkaji mengenai kekerasan simbolik yang berasal dari eksploitasi tubuh perempuan di media yaitu, tokoh Harley Quinn di film “*Suicide Squad*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kekerasan simbolik direpresentasikan melalui film “*Suicide Squad*”. Metode penelitian yang digunakan dalam jurnal ini adalah analisis teks semiotika milik John Fiske meliputi level realitas, level representasi dan level ideologi.

Film “*Suicide Squad*” menggambarkan mengenai pahlawan Amerika Serikat yang diproduksi dari *antihero* DC Comics. Salah satu penjahat tersebut adalah tokoh perempuan yang memiliki julukan Harley Quinn. Riset kedua ini mempunyai fokus pada karakter *antihero* dalam film “*Suicide Squad*” yang menjadi fenomena di seluruh dunia dalam mencontohi gaya berdandan serta atribut pakaian yang digunakan seperti seseorang Harley Quinn.

Hasil riset ini memaparkan kalau atribut pada badan Harley Quinn adalah untuk menunjukkan ciri khas dari Harley Quinn. Pada atribut-atribut yang dikenakan Harley Quinn nampak pada level representasi penampilan serta riasan. Terlihat upaya pembuatan identitas badan perempuan dengan melakukan eksploitasi badan perempuan selaku objek dari bermacam-macam atribut. Pada tokoh Harley Quinn, eksploitasi badannya terjalin pada atribut-atribut yang digunakan yang mana mendukung penampilan seseorang perempuan sejalan dengan kapitalisme, dalam hal ini memandang badan perempuan ialah komoditas yang sanggup dieksploitasi dan berguna untuk menghasilkan keuntungan ekonomi.

Setelah itu, terdapat sensualitas dari tokoh Harley Quinn yang memakai baju mini serta terbuka saat ia menjadi penari erotis. Sensualitas ini umumnya mencuat dengan menggunakan atribut pakaian tertentu pada perempuan misalnya baju dengan bahan tipis dan sedikit tembus pandang sehingga sanggup

memunculkan gairah erotis untuk yang melihat. Pemakaian pakaian mini, lipstik merah memiliki makna erat dengan sensualitas perempuan kala Harley Quinn jadi penari erotis. Ada pula parsialitas badan perempuan pada tokoh Harley Quinn yang nampak oleh lingkungan sosial serta dengan siapa dia berkomunikasi. Harley Quinn diposisikan pada area yang beresiko serta mendesak dirinya untuk bertarung seperti seseorang pria yang bisa direpresentasikan lewat sel tahanan yang kokoh dan belapis-lapis seperti layaknya tahanan beresiko.

Jurnal ini menjelaskan kalau terdapat kekerasan simbolik terhadap badan perempuan yang diletakkan pada atribut pakaian yang digunakan serta tubuh perempuan sebagai objek sensualitas. Adanya pembongkaran mengenai badan perempuan yang selalu dinilai lemah tetapi tidak absolut sebab badan perempuan masih diposisikan pada keadaan yang tertindas. Dilihat dari itu, yang mendukung praktik kekerasan simbolik badan perempuan ini ialah ideologi kapitalisme.

Penelitian ketiga merupakan jurnal yang ditulis oleh (Saputra, Atmaja, & Nur'aeni, 2022) dengan judul “Analisis Resepsi tentang Konten Pornografi pada kanal Youtube Frontal TV”. Jurnal tersebut telah diterbitkan pada tahun 2022 dan mengkaji mengenai konten pornografi yang terdapat dalam kanal Youtube Frontal TV. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemaknaan khalayak yaitu, informan-informan terhadap konten pornografi yang terdapat dalam kanal Youtube Frontal TV. Metode penelitian yang digunakan dalam jurnal ini adalah analisis resepsi yang diuraikan oleh Stuart Hall. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah posisi dominan-hegemoni, kode oposisi, dan kode negosiasi.

Frontal TV adalah sebuah chanel atau media dalam aplikasi Youtube yang saat ini masih berkembang. Konten yang dipublikasi oleh Frontal TV pertama kali ada pada bulan Desember tahun 2020 dengan judul konten “Blak-blakan kerja jadi LC klub malam”. Saat ini *channel* Youtube tersebut sudah memiliki pengikut sebanyak sekitar 9,3 ribu dan di salah satu kontennya sempat mendapatkan *viewers* terbanyak yaitu, mencapai 965 ribu dengan judul konten

“Kalah buka-bukaan sampai...!! No sensor !! Special challenge !!”. Jumlah tontonan yang sempat mencapai 965 ribu tersebut menjelaskan bahwa ketertarikan para pengguna media Youtube terhadap konten pornografi sangat besar.

(Saputra et al., 2020) menetapkan konten dengan judul “Kalah buka-bukaan sampai...!! No Sensor!! Special Challenge” dan “Challenge Paling Bar-bar Part II, Pemersatu Bangsa” untuk merepresentasikan kanal Youtube Frontal TV yang akan ditunjukkan pada informan-informan penelitian ini. Terdapat tiga informan yang merepresentasikan terkait pemaknaan tentang konten pornografi pada kanal Youtube Frontal TV yaitu, penonton Youtube Frontal TV, pengamat konten Youtube, dan Sub koordinator Monitoring Isu Direktorat Pengendalian Aplikasi Informatika KOMINFO.

Dari hasil penelitian ini, menurut pemaknaan ketiga informan, tidak ada yang menduduki posisi dominan-hegemoni yang berarti mereka tidak menyetujui adanya konten pornografi. Namun, terdapat satu informan yang berada di posisi negosiasi dalam memaknai video 1 karena kebebasan berkreasi atau berkonten di platform Youtube. Selain itu, mayoritas informan menduduki kode oposisi karena merasa bahwa konten yang ada di platform Youtube Frontal TV dapat memberikan dampak buruk di lingkaran khalayak.

Penelitian keempat merupakan jurnal yang ditulis oleh (Putri, 2020) dengan judul “Analisis Resepsi karakter perempuan dalam film Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak”. Jurnal tersebut telah diterbitkan pada tahun 2020 dan mengkaji mengenai karakter perempuan di media film yang sering kali digambarkan sebagai sosok lemah dan tak berdaya serta adanya budaya patriarki dalam menggambarkan sosok perempuan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemaknaan khalayak yaitu, informan-informan terhadap karakter perempuan di film “Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak”. Metode penelitian yang digunakan dalam jurnal ini adalah analisis resepsi yang diuraikan oleh Stuart Hall. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah posisi dominan-hegemoni, kode oposisi, dan kode negosiasi.

Film ini menceritakan tentang perempuan pembunuh yang bernama Marlina yang merupakan seorang janda yang tinggal seorang diri di puncak perbukitan sabana di Sumba, Nusa Tenggara Timur. Di balik emosinya yang terpendam karena kedatangan sekawanan perampok yang merampas hewan ternak dan juga harga dirinya, Marlina memenggal salah satu kepala perampok. Marlina mencari keadilan dan penebusan dosa. Karena miskin membuat Marlina tidak bisa membiayai pemakaman suaminya. Mayat suami terpaksa jadi mumi yang berbungkus kain di sudut rumahnya.

Hasil penelitian ini memperjelas bahwa ada enam orang yang menjadi informan dalam “Marlina si Pembunuh dalam Empat Babak”. Penerimaan informan terhadap sosok perempuan meliputi posisi dominan hegemonik, negoisasi, dan oposisi, (1) Dominan, informan memaknai sosok perempuan sebagai sosok yang kuat, berani, cerdas, emosional, penolong, simpatik, berkemauan keras, lemah, tidak biasa, dan tangguh, (2) posisi Negosiasi, informan memaknai tokoh perempuan dalam film ini cerdas tapi tidak suka membunuh, kuat tapi berbahaya, pemberani tapi bisa menjadi pembunuh, (3) posisi Oposisi, informan mempersepsikan tokoh perempuan suka gosip, menakutkan, egois dan emosional.



Table 1 Penelitian Terdahulu

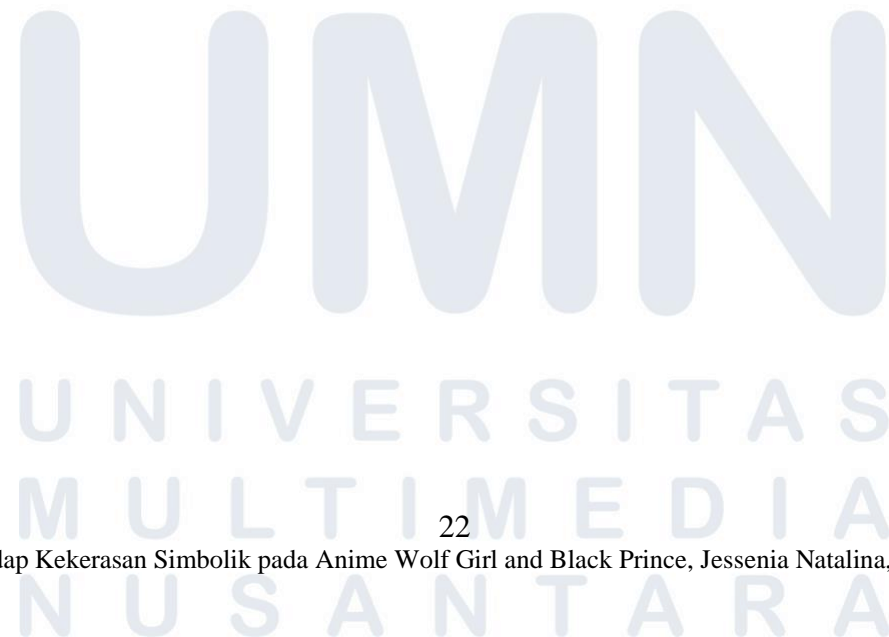
No.	Jurnal	Tujuan Penelitian	Konsep/Teori yang digunakan	Hasil Penelitian	Perbedaan Penelitian
1.	<p>Nama Peneliti: Evelyn Wijaya, Agusly Irawan Aritonang, Megawati Wahjudianata</p> <p>Judul Penelitian: Representasi kekerasan simbolik dalam film Hidden Figures</p> <p>Nama Jurnal: Jurnal E-Komunikasi</p> <p>Volume: 6 No. 2 Tahun 2018</p> <p>Halaman: 2-11</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana kekerasan simbolik dapat dipaparkan melalui film “Hidden Figures”.</p>	<p>Teori kekerasan simbolik dan semiotika model John Fiske.</p>	<p>Temuan dari jurnal penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat banyak sekali kekerasan simbolik yang digambarkan oleh orang kulit putih kepada orang kulit hitam di tahun 1960-an. Kekerasan simbolik dalam film ini dibagi menjadi tiga hal utama, yaitu: pemisahan ras, perempuan, dan dominasi atasan terhadap bawahan. Kekerasan simbolik terasa sepanjang film, mulai dari awal hingga akhir.</p>	<p>Kekerasan simbolik dalam penelitian peneliti berfokus pada bentuk dominasi karakter laki-laki yang berada dalam hubungan romantis bukan dalam relasi atasan dan bawahan di dalam pekerjaan.</p>

2.	<p>Nama Peneliti: Dellarosa Pascalia Dami</p> <p>Judul Penelitian: Representasi Kekerasan Simbolik terhadap Tubuh Perempuan pada tokoh Harley Quinn dalam film Suicide Squad</p> <p>Nama Jurnal: Jurnal E-Komunikasi</p> <p>Volume: 1 No. 6 Tahun 2018</p> <p>Halaman: 2-12</p>	<p>Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjabarkan secara detail bagaimana kekerasan simbolik terhadap tubuh perempuan direpresentasikan melalui tokoh Harley Quinn dalam film "Suicide Squad".</p>	<p>Teori kekerasan simbolik dan semiotika model John Fiske.</p>	<p>Hasil dari jurnal penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pembentukan kekerasan simbolik terhadap tubuh perempuan yang dihubungkan dengan atribut yang dikenakan oleh tokoh Harley Quinn dan masih terdapat praktik yang menganggap tubuh perempuan sebagai objek sensualitas. Adanya pembongkaran tentang tubuh atau fisik perempuan yang selalu dianggap lemah namun tidak mutlak karena tubuh perempuan masih terjebak di situasi yang tertindas. Penelitian ini melihat bahwa ideologi kapitalisme lah yang membuat praktik kekerasan simbolik pada tubuh perempuan terus dipertahankan oleh industri media film.</p>	<p>Kekerasan simbolik pada jurnal ini direpresentasikan dengan menjadikan wanita sebagai objek sensualitas dari pakaian oleh para pembuat media, sementara penelitian peneliti lebih berfokus pada <i>stereotyping</i> sifat wanita yang lemah, polos, dan lugu dalam penokohan yang dibuat oleh kreator anime.</p>
----	---	---	---	--	---

3.	<p>Nama Peneliti: Hendrayana Saputra, Suhendra Atmaja, Nur'aeni</p> <p>Judul Penelitian: Analisis Resepsi Tentang Konten Pornografi Pada Kanal Youtube Frontal TV</p> <p>Nama Jurnal: JIKA (Jurnal Ilmu Komunikasi Andalan)</p> <p>Volume: 5 No. 1 Tahun 2022</p> <p>Halaman: 12-23</p>	<p>Penelitian ini memiliki tujuan untuk memahami interpretasi atau pemaknaan informan-informan melalui konten pornografi yang ditampilkan di saluran Youtube Frontal TV.</p>	<p>Teori resepsi model Stuart Hall.</p>	<p>Hasil dari jurnal penelitian ini adalah bahwa mayoritas informan berada pada kode oposisi lewat analisis resepsi Stuart Hall. Ketiga informan dari penelitian ini berpendapat bahwa saluran Youtube Frontal TV dapat memicu dampak negatif pada lingkaran khalayak seperti perilaku tidak bermoral. Namun, ada satu informan yang berada pada kode negosiasi pada Video 1. Ia berpendapat bahwa terdapat kebebasan berkonten di platform Youtube, walaupun ia juga tidak menyetujui dampak negatif dari konten pornografi.</p>	<p>Tidak menjadikan wanita sebagai objek sensualitas dalam konteks pornografi.</p>
----	---	--	---	---	--

4.	<p>Nama Peneliti: Atria Sakinah Putri</p> <p>Judul Penelitian: Analisis Resepsi Karakter Perempuan Dalam Film Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak</p> <p>Nama Jurnal: JOM FISIP Universitas Riau</p> <p>Volume: 7 Edisi 1 Tahun 2020</p> <p>Halaman: 1-11</p>	<p>Penelitian ini memiliki tujuan untuk melihat pemaknaan yang didapat dari para penonton tentang karakter perempuan di film “Marlina Si Pembunuh dalam Empat Babak” melalui metode analisis resepsi khalayak.</p>	<p>Teori resepsi model Stuart Hall.</p>	<p>Terdapat enam orang informan yaitu mahasiswa di Pekanbaru dalam memberikan pemahaman mereka terhadap karakter perempuan dalam film Marlina Si Pembunuh dalam Empat Babak. Penerimaan informan terhadap karakter perempuan di film ini mencakup posisi dominan, negosiasi dan oposisi. Pada posisi dominan, informan meresepsi bahwa karakter perempuan di film ini adalah kuat, pemberani, pintar, emosional, saling membantu, simpati, kuat pendirian, lemah, tidak biasa, dan keras. Di posisi negosiasi, informan meresepsi bahwa karakter perempuan di film ini adalah pintar namun informan yang berada di pihak negosiasi ini tidak menyukai perbuatan membunuh, Selain itu, terdapat informan yang meresepsi kuat tetapi membahayakan, berani tetapi mungkin menjadi kebiasaan.</p>	<p>Penelitian peneliti berfokus pada karakter wanita yang lemah, polos, dan lugu bukan karakter perempuan yang kuat seperti pada film di jurnal ini.</p>
----	---	--	---	---	--

				Di posisi oposisi, informan disini meresepsi jika karakter perempuan di film ini adalah penggosip, menyeramkan, egois, dan emosional.	
--	--	--	--	---	--



2.2 Konsep dan Teori

2.2.1 Kekerasan Simbolik

Kekerasan merupakan suatu hal yang sering di dengar oleh masyarakat, dan umumnya berkaitan dengan sebuah kejadian atau peristiwa yang mengerikan dan menyeramkan. Biasanya kekerasan bersifat destruktif yaitu, merusak terhadap segala bentuk kestabilan, dari cara berperilaku, sikap, hingga pola pikir individu dimana dapat disebut sebagai kekerasan fisik dan psikologis. Namun, banyak dari masyarakat yang tidak menyadari dengan adanya bentuk kekerasan lain yang sering terjadi di kehidupan sehari-hari kita. Di dalamnya tak ada unsur merusak. Kekerasan ini berjalan di bawah ketidaksadaran pelaku dan korban yang membuat kekerasan ini bersifat nirsadar dan laten. Bentuk kekerasan tersebut adalah kekerasan simbolik (Ulya 2016, p.236).

Menurut Bourdieu, kekerasan ialah bagian yang berasal dari kekuasaan. Oleh karena itu, dengan praktik kekuasaan dapat menghasilkan kekerasan. Kekerasan dapat timbul dari proses dominasi antara suatu kelas ke kelas lain yang lebih rendah. Kekerasan adalah cara penguasa untuk mempertahankan kekuasaannya dalam tatanan sosial. Lalu, Bourdieu dalam bukunya juga memaparkan jika modal simbolik adalah alat yang memediasi relasi antar kekerasan dan kekuasaan. Ketika seseorang memiliki modal simbolik dan menerapkan kekuatannya yang diarahkan atau difokuskan untuk orang lain yang posisi kekuasaannya lemah, maka orang yang posisi kekuasaannya lemah tersebut memperlihatkan dirinya menjadi korban kekerasan simbolik (Martono 2012, p.39).

Bourdieu menggunakan istilah 'kekuasaan simbolik' untuk merujuk tidak begitu banyak pada jenis kekuasaan tertentu, melainkan pada aspek sebagian besar bentuk kekuasaan karena mereka secara rutin dikerahkan dalam kehidupan sosial. Karena dalam arus rutin kehidupan sehari-hari, kekuasaan jarang dilakukan sebagai kekuatan fisik yang terbuka: sebaliknya, ia diubah menjadi bentuk simbolis, dan dengan demikian diberkahi dengan semacam keabsahan yang tidak akan dimilikinya. Bourdieu mengungkapkan hal ini

dengan mengatakan bahwa kekuatan simbolik adalah kekuatan 'tak terlihat' yang 'salah dikenali' dan dengan demikian 'diakui' sebagai yang sah. Istilah '*recognition*' (*reconnaissance*) dan '*misrecognition*' (*meconnaissance*) memainkan peran penting di sini: mereka menggarisbawahi fakta bahwa pelaksanaan kekuasaan melalui pertukaran simbolik selalu bertumpu pada landasan keyakinan bersama yaitu, kemandirian kekuatan simbolik mengandaikan bentuk-bentuk kognisi atau kepercayaan tertentu, sedemikian rupa sehingga bahkan mereka yang paling tidak diuntungkan dari pelaksanaan kekuasaan, sampai batas tertentu, berpartisipasi dalam penundukan mereka sendiri (Bourdieu 1991, p.23).

Bourdieu (dalam Martono 2012, p.32-38) menjelaskan beberapa konsep dasar dalam memahami kekerasan simbolik yaitu, modal, hierarki, dan habitus. Adapun penjelasan mengenai masing-masing konsep sebagai berikut:

1. Modal

Modal ialah sekumpulan sumber daya (baik materi atau non materi) yang dimiliki seorang ataupun kelompok tertentu yang dapat digunakan untuk menggapai tujuan. Posisi seseorang dalam struktur sosial ditentukan dari modal yang dimiliki individu. Bourdieu mengatakan sebutan modal sosial, modal budaya, serta modal simbolik.

- Modal sosial

Modal sosial berbentuk keahlian berkolaborasi sebab budaya kerjasama melahirkan kepercayaan. Kapital sosial dapat tumbuh di seluruh dimensi sosial, organisasi, institusi, keluarga.

- Modal simbolik

Modal simbolik ialah suatu wujud modal yang berasal dari tipe yang lain, yang kerap kali dikenali bukan merupakan modal yang semena, melainkan dikenali serta diakui sebagai suatu hal yang wajar serta alami. Modal simbolik

dapat berbentuk jabatan, mobil mewah, gelar, status sosial yang tinggi, nama besar keluarga.

- Modal budaya

Modal budaya, meliputi kepemilikan ijazah, pengetahuan, kode budaya, cara berinteraksi, keahlian menulis, pembawaan diri, cara bersosialisasi, yang berfungsi dalam penentuan peran atau kedudukan sosial. Kapital budaya ini dibagi dalam tiga wujud, ialah:

(1) Yang terintegrasikan ke dalam diri ialah pengetahuan yang diperoleh selama studi dan yang disampaikan lewat area sosialnya sehingga membentuk disposisi yang tahan lama.

(2) Kapital budaya objektif yang meliputi segala kekayaan budaya (buku, karya-karya seni)

(3) Kapital budaya yang terinstitusionalisasi, dapat berbentuk: gelar pendidikan yang dilegalkan oleh institusi, menjadi anggota asosiasi ilmuwan prestisius.

2. Hierarki

Bourdieu menerangkan bahwa hierarki atau kelas diartikan sebagai kumpulan agen atau aktor yang menduduki posisi-posisi yang mirip serta diposisikan ke dalam kondisi serupa serta ditundukkan atau diarahkan pada pengondisian yang serupa. Bourdieu membedakan hierarki menjadi tiga:

1. Kelas dominan, memiliki kepemilikan modal yang lumayan besar. Dalam menunjukkan identitasnya, mereka mampu membedakan dirinya dengan orang lain dan mampu memaksakan identitasnya kepada kelas lain yang dibawahnya.

2. Kelas borjuasi kecil, ditempatkan ke dalam kelas ini karena mereka mempunyai sifat yang sama dengan kaum dominan, yaitu mempunyai cita-cita untuk menaiki tangga sosial tapi ditempati di kelas menengah dalam struktur masyarakat.
3. Kelas populer, merupakan kelas yang cenderung tidak punya modal dan berada pada posisi yang didominasi oleh kelas dominan.

3. Habitus

Habitus merupakan seperangkat disposisi yang mencondongkan agen untuk bertindak dan bereaksi dengan cara tertentu. Disposisi menghasilkan praktik, persepsi, dan sikap yang 'teratur' tanpa dikoordinasikan atau diatur secara sadar oleh 'aturan' apa pun (Bourdieu 1991, p.12). Habitus juga memiliki beberapa konsep yang dapat dimaknai yaitu:

- Habitus sebagai sebuah pengondisian yang dikaitkan dengan syarat-syarat keberadaan suatu kelas.
- Habitus merupakan hasil keahlian yang menjadi tindakan praktis (yang tidak harus disadari) yang kemudian diterjemahkan menjadi sebuah kemampuan yang kelihatannya alamiah dan berkembang dalam lingkungan sosial tertentu.
- Habitus merupakan kerangka penafsiran untuk memahami dan menilai realitas sekaligus menghasilkan praktik-praktik kehidupan yang sesuai dengan struktur objektif. Habitus menjadi dasar kepribadian orang.
- Keberadaan nilai atau norma dalam masyarakat menggarisbawahi bahwa habitus merupakan sejumlah etos. Selain itu ada bentuk lain habitus yang dinamakan *hexis* badaniah yang adalah sikap atau posisi khas tubuh yang secara internal tidak sadar oleh individu sepanjang hidupnya.

- Habitus adalah struktur sistem yang selalu berada dalam proses restrukturisasi. Jadi, praktik-praktik dan representasi kita tidak sepenuhnya bersifat memilih namun tidak sepenuhnya bebas oleh habitus.

Selain itu, menurut Haryatmoko, kekerasan simbolik dapat dilakukan melalui dua cara antara lain (Martono 2012, p.40):

1. Eufemisme

Kekerasan simbolik dalam cara ini bekerja secara halus, tidak kelihatan, tidak mudah untuk diketahui dan ditetapkan secara tidak sadar. Eufemisme dapat berbentuk kewajiban, kepercayaan, kesetiaan, sopan santun, pemberian, utang, pahala dan belas kasihan.

2. Mekanisme Sensorisasi

Kekerasan simbolik nampak menjadi sebuah bentuk pelestarian, semua bentuk nilai dianggap sebagai “moral kehormatan” yakni kesantunan, kesucian, kedermawanan, serta dipertentangkan dengan “moral yang rendah” seperti kriminal, ketidakpantasan, kekerasan, kerakusan, asusila serta sebagainya.

Kekuatan simbolik ialah salah satu kekuatan yang bisa menghadirkan apa yang ada lewat perkataan. Kekuatan itu bisa membentuk individu untuk mengetahui dan mempercayai, dapat mentransformasikan visi atas dunia dan mentransformasikan aksi atas dunia, sehingga dapat mentransformasi dunia itu sendiri. Apa yang menciptakan kekuatan kata-kata dan slogan-slogan adalah kekuatan yang mampu mempertahankan atau menumbangkan tatanan sosial, adalah kepercayaan pada legitimasi kata-kata dan orang-orang yang mengucapkannya (Bourdieu 1991, p.170). Budaya dominan berkontribusi pada integrasi nyata kelas dominan (dengan memfasilitasi komunikasi antara semua anggotanya dan dengan membedakan mereka dari kelas yang lain); itu juga berkontribusi pada integrasi fiktif masyarakat secara keseluruhan, dan dengan demikian pada sikap apatis (kesadaran palsu) dari kelas yang didominasi; dan

akhirnya, ia berkontribusi pada legitimasi tatanan yang telah mapan dengan menetapkan perbedaan (hierarki) dan melegitimasi perbedaan tersebut (Bourdieu 1991, p.167).

2.2.2 Kekerasan Perempuan Dalam Film

Film memiliki peran dalam pembentukan budaya massa dimana film dinilai efektif dalam menyampaikan pesan kepada massa atau masyarakat. Salah satu konten film yang disanjung oleh mayoritas orang ialah film-film dengan kisah yang mempunyai tema kekerasan terhadap perempuan. Joke Hermes bahwa dalam film kriminal atau pun film dengan genre aksi, karakter detektif dan pahlawan selalu dikaitkan dengan sosok yang maskulin sedangkan korbannya selalu dicirikan dengan mereka yang feminim dimana adalah seorang perempuan. Selain itu, perempuan juga hanya dijadikan sebagai sosok pelengkap untuk mereka yang maskulin dalam film-film seperti ini (Susilo 2021, p.10). Perempuan selalu berada di bawah kuasa dan kekuatan laki-laki dalam medium film, dan mereka sering kali menjadi korban atas kejahatan dan kekerasan.

Banyak juga film yang tema kontennya adalah kisah perempuan namun malah mendeskripsikan tokoh perempuan dengan berbagai stereotip seperti digambarkan menjadi sosok yang lemah, menjadi sosok yang menggoda atau sensualitas nya diperlihatkan. Lalu, berbanding terbalik dengan tokoh pria nya yang dideskripsikan sebagai orang yang maskulin, rasional, dan lebih dominan. Sebuah studi oleh Brooks dan Hebert menemukan adanya fakta unik mengenai perempuan Asia yang digambarkan oleh media dimana mereka (media) mendeskripsikan perempuan Asia sebagai sosok yang sensual dan eksotis untuk memuaskan hasrat pria (*lotus blossom*) atau sebagai *partner in crime* (*dragon ladies*). Brooks menegaskan bahwa perempuan Asia dipandang untuk tunduk atau menurut dalam hubungannya dengan pria (Susilo 2021, p.10).

Tubuh adalah suatu hak milik setiap orang, bukan kepunyaan publik, karena pemiliknyalah yang berhak mengurus dan melindungi tubuhnya sendiri bukan orang lain. Tapi pada realitas yang terlihat di masyarakat tidak lah seperti itu,

saat ini banyak sekali kecemasan yang terjadi akan kekuasaan tubuh. Tubuh perempuan sering dan telah dijadikan objek dengan kata lain, tubuh yang dipatuhkan, ditundukkan, dikuasai, dan tidak diberikan kebebasan yang kemudian dijadikan sebagai salah satu peluang industri ekonomi dan politik oleh agen periklanan sebagai penguasa serta pemilik modal (Surajaya 2019, p.166).

Objektifikasi perempuan dalam media berlaku dalam beragam bentuk dan medium. Mulai dari objektifikasi dalam lagu, film, iklan, game, hingga produk konten jurnalistik. Perempuan selalu menjadi objek dan korban kekerasan media. Kelompok penguasa kerap memanfaatkan kehadiran perempuan di sektor publik untuk memfasilitasi bisnis. Hal ini sering kita lihat di acara TV dan film, dimana citra seorang perempuan sering dijual sebagai kenikmatan seksual. Menurut Iwan Awaluddin Yusuf selaku dosen komunikasi UII dalam acara diskusi publik “Perempuan dalam Kacamata Media: Benarkah Perempuan diobjektifikasi oleh Media” pada Juni 2021 lalu, sesuatu dapat digambarkan mengobjektifikasi perempuan jika konten menjadikan perempuan sebagai benda, alat, dan komoditas seksual. Ia juga mengatakan bahwa dalam dunia film, praktik objektifikasi media sering terjadi juga. “Banyak judul film dengan judul perempuan (janda) yang membuat kekerasan simbolik pada perempuan dan janda,” kata Iwan.

Realitas perempuan yang dihadirkan selama ini menjadi objek kepentingan kelompok pencari keuntungan. Demikian juga representasi perempuan dalam film. Produser cenderung menyisipkan adegan porno untuk menarik penonton. Film dengan genre animasi khas Jepang atau anime sering kali dipenuhi dengan karakter perempuan yang seksi dengan intonasi suara yang khas dan potret tubuh yang diseksualisasi. Perempuan dalam anime juga sering digeneralisir sebagai pihak yang lemah dan kaum nomor dua. Stereotipe ini menempatkan perempuan pada posisi yang dirugikan. Secara umum, stereotipe didefinisikan sebagai kepercayaan yang terlalu umum terhadap suatu kelompok tertentu dan dapat menyangkut tentang orang dalam kelompok masyarakat, seperti harapan kepribadian, preferensi, atau kemampuan kelompok tersebut. Dalam definisi

yang lebih aktif, *stereotype* adalah proses dimana individu menganggap lebih tahu mengenai gambaran umum mengenai anggota kelompok tertentu dan kemudian menyamaratakan gambaran itu terhadap seluruh anggota kelompok (Siadari 2021, p.91). Stereotipe selalu memberikan efek tidak adil dan membebankan stigma kepada kelompok atau kelas tertentu.

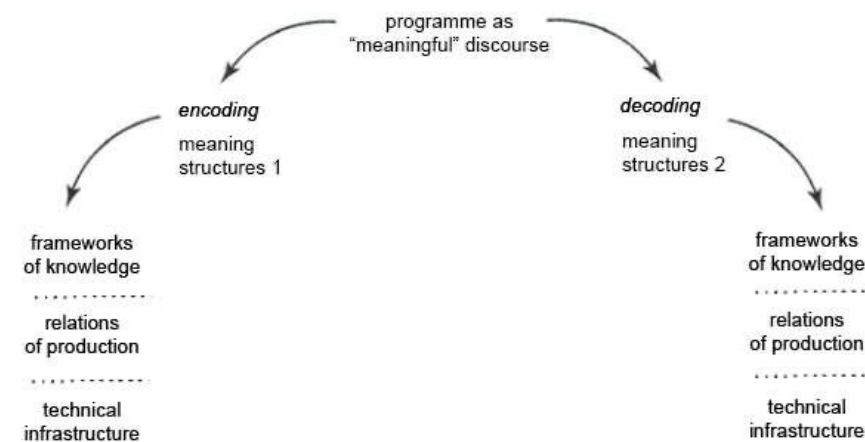
Wood menjelaskan media memiliki peranan yang kuat dalam membuat dan membentuk stereotipe terhadap laki-laki dan perempuan. Dalam menggambarkan laki-laki, media memperlihatkan bahwa sosok laki-laki adalah seseorang yang agresif, dominan, dan terlibat dalam pengambilan keputusan. Penggambaran ini dilakukan oleh media sebagai imbalan dari kepemilikan sisi maskulin laki-laki. Selain itu, Doyle menjelaskan pada risetnya bahwa laki-laki dicirikan sebagai sosok yang acuh tak acuh, tidak harus menjaga anak, dan tak pernah melakukan pekerjaan rumah tangga. Sedangkan, media menampilkan perempuan sebaliknya dan juga ditampilkan sebagai sosok yang dramatis. Media hanya memperlihatkan dikotomi antara perempuan baik dan perempuan yang tidak benar. Media merepresentasikan perempuan baik sebagai sosok perempuan cantik, yang pintar dalam mengerjakan pekerjaan rumah tangga, memfokuskan diri pada keluarga, menuruti laki-laki, dan juga mengasihi sesama. Sedangkan perempuan tidak benar ditampilkan sebagai sosok yang berkebalikan dengan standar perempuan baik tersebut (Susilo 2021, p.31).

Realitas perempuan yang dihadirkan selama ini telah menjadi objek kepentingan budaya populer, yang juga berperan besar dalam menimbulkan reaksi dan menciptakan citra perempuan yang salah. Media dibanjiri gambar para perempuan *single* yang kesepian dan *independent woman* yang kejam. Ada juga yang mengaitkan penampilan sempurna dengan perempuan, seperti perempuan yang harus cantik, dengan kulit putih dan tak ada jerawat, badan tinggi semampai karena itu sangat laku saat ini, terutama di industri film. Perempuan tidak harus tampil sempurna di kehidupan nyata seperti yang digambarkan oleh media, dan perempuan tidak harus memiliki kulit yang putih dan mulus, atau memiliki badan yang langsing maupun muka yang *v line*,

karena individu tetap seorang perempuan cantik meskipun dia tidak memiliki kualitas yang digambarkan oleh media.

2.2.3 Studi Resepsi

Teori resepsi oleh Stuart Hall mengarah pada studi yang mempelajari tentang makna, produksi, serta pengalaman khalayak atau penonton yang terkait dengan hubungan interaksi dengan teks media. Teori resepsi berfokus pada proses *decoding* (penerimaan pesan), interpretasi, juga pemahaman inti dari konsep analisis resepsi. Secara tradisional, riset tentang komunikasi massa menjelaskan bahwa proses komunikasi telah dikonseptualisasikan sebagai sirkuit atau sirkuit sirkulasi. Terdapat kritik dalam model ini dikarenakan kelinearannya (pengirim/pesan/penerima) yang ditekankan pada level pertukaran pesan dan tidak ada konsepsi yang jelas tentang berbagai momen sebagai struktur relasi yang kompleks (Hall 2011, p.213).



Gambar 4 Stuart Hall's model of encoding-decoding

Sumber: Buku Budaya, Media, Bahasa

Hall (2011, p.217) menjelaskan bahwa proses komunikasi adalah proses dari makna dan pesan yang disusun melalui kode atau tanda. Dalam proses penyusunan (makna dan pesan) melalui kode ini, terdapat dua momen determinasi (pasti), yaitu *encoding* dan *decoding*. Makna dari *encoding* dan *decoding* adalah *frameworks of knowledge*, *relation of production*, dan *technical infrastructure* seperti yang ada pada gambar empat. Namun, Hall

mengatakan bahwa makna yang dimaksudkan pada struktur makna 1 dan struktur makna 2 itu terdapat perbedaan karena makna tidak sama atau diskursif. Kode *encoding* dan *decoding* tidak selamanya berbentuk simetris secara sempurna.

Momen produksi media dibingkai seluruhnya oleh makna-makna dan ide-ide dan seterusnya membingkai komposisi program melalui struktur produksi ini. Dengan demikian, media menentukan bagaimana peristiwa sosial di *encoding* dalam wacana. Akan tetapi pada momen kedua, setelah makna dan pesan berada pada wacana yang bermakna suatu pesan kini terbuka. Dan akhirnya pada momen ketiga, yaitu momen *decoding* yang dilakukan khalayak, serangkaian cara lain dalam melihat dunia. Pada momen ini, jika suatu peristiwa bermakna bagi khalayak, pastilah peristiwa itu menyertakan interpretasi dan pemahaman terhadap wacana. Dengan kata lain, makna dan pesan tidak lah sekedar ditansmisikan, keduanya senantiasa diproduksi: pertama oleh pelaku *encoding* dari bahan mentah kehidupan sehari-hari, lalu kedua oleh khalayak dalam kaitannya dengan lokasinya pada wacana-wacana lainnya (Storey 2018, p.12-14).

Selain itu, Hall menjelaskan bahwa tingkat simetri dalam teori ini dipahami sebagai tingkat kesalahpahaman dan salah tafsir dalam pertukaran pesan dalam proses komunikasi - tergantung pada hubungan kesetaraan (simetris atau asimetris) yang terbentuk antara kumpulan pesan *encoder* dan *decoder*. Selain itu, posisi *encoder* dan *decoder*, jika diartikan dapat menjadi pencetus pesan dan penerima pesan (Hall 2011, p.217). Hall menjelaskan resepsi yaitu bagaimana proses pendekodean penonton berlangsung di dalam media. Ia melihat bahwa seorang khalayak mengartikan dan memaknai pesan melalui tiga sudut pandang atau posisi. Oleh karena itu, Hall (2011, p.227) memberikan tiga posisi bagaimana audiens bisa melakukan *decoding* sebuah pesan yaitu,

A. *Dominant Hegemonic*

Khalayak menginterpretasikan atau memaknai pesan sesuai dengan makna yang diinginkan (*preferred reading*). Khalayak ini

dikategorikan menjadi khalayak yang ideal karena masing-masing individu memiliki pemaknaan kode yang lebih dominan dan mempunyai kekuatan lebih daripada kode lainnya.

B. Negotiated

Posisi ini disebut juga dengan negosiasi yang mana khalayak dapat menerima pesan dan juga secara bersamaan menolak pesan dan makna yang disampaikan pada media. Khalayak dengan kategori ini mampu menerima ideologi dominan dari *encoder* dan juga bergerak menanggapi namun dengan berbagai pertimbangan.

C. Oppositional

Posisi ini menggambarkan khalayak yang memiliki sudut pandang kritis, menerima makna pesan sebagai suatu yang kontradiktif sehingga tidak menerima langsung secara mentah-mentah apa yang disampaikan oleh media dan cenderung menginterpretasikan atau memaknai pesan sesuai pemikiran sendiri secara berbeda.

Oleh karena itu, studi resepsi mencoba untuk menjelaskan tentang pemahaman individu atas apa yang dialami dan dirasakan. Ini membandingkan teks dari sudut pandang khalayak dan media, yang pada akhirnya menciptakan makna baru dalam konteks tertentu. Namun, individu tidak dapat secara pasti menciptakan makna sesuai yang diinginkan karena tergantung pada nilai-nilai, latar belakang pribadi, dan cara berpikir yang dimiliki masing-masing individu berbeda antara satu sama lainnya.

2.2.4 Anime dan Budaya Populer

Masuknya berbagai bentuk dan keberagaman kultur global yang berasal dari mancanegara seperti China, Korea Selatan, dan Jepang telah mempengaruhi struktur dan isi budaya populer (musik, televisi, dan film) sampai batas tertentu

yang berkembang di Indonesia. Kesukaan para pecinta budaya populer yang asalnya dari luar negeri misalnya seperti anime yang merupakan budaya populer dari Jepang, telah mendatangkan sebuah fenomena baru dalam konteks konsumsi budaya pop masyarakat. Menurut (Pandrianto 2023, p.14) dalam bukunya yang berjudul “Budaya Pop: Komunikasi dan Masyarakat”, menjelaskan bahwa budaya populer biasanya mengacu kepada gambar, narasi, serta ide gagasan yang menyebar di dalam budaya *mainstream*. Budaya "populer" diketahui oleh sebagian besar masyarakat tertentu yang terekspos dengan aspek dominan budaya pop yang sama.

Budaya populer Jepang adalah sebuah budaya yang asal muasalnya dari negara Jepang yang sudah diakui dan diketahui oleh masyarakat secara luas. Beragam budaya populer dari Jepang meliputi anime, manga, *cosplay*, *J-Pop*, dan sebagainya. Menurut Hidetoshi Kato dalam bukunya “Handbook of Japanese Popular Culture”, istilah budaya populer dalam bahasa Jepang lebih cocok disebut sebagai budaya massa atau *taishuu bunka*. Budaya massa mempunyai definisi sebagai suatu bentuk budaya yang banyak disukai oleh masyarakat, tidak hanya dari Jepang saja, namun juga dari masyarakat luar. Oleh karena itu, budaya populer disebut juga diproduksi secara massa (Hendrastomo & Nugroho 2017, p.3)

Indonesia merupakan negara yang menyimak dan menjalani budaya populer Jepang. Globalisasi dari budaya ini dapat dilihat dari banyaknya ragam acara yang temanya bernuansa Jepang seperti, festival manga, *event cosplay*, dan tentunya anime yang merupakan film animasi khas Jepang. Salah satu faktor yang membuat budaya populer Jepang diterima dengan baik oleh dunia termasuk Indonesia adalah karena budaya populer Jepang dibuat dengan kualitas dan kreativitas yang tinggi. Hal ini dapat dibuktikan oleh anime yang dimana desain grafis nya dikemas secara matang dan juga memberikan ragam genre sehingga karyanya terlihat menarik saat dinikmati.

Istilah Anime berasal dari kata bahasa Inggris yaitu *animation* yang di romanisasi menjadi *animēshon*. 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 Jepang. Anime datang ke Indonesia pada awal tahun 1980-an dan film anime yang mencetuskan kesuksesan tersebut adalah “Astro Boy”. Lalu di tahun 90-an ada film “Doraemon” yang memiliki genre komedi dan fiksi ilmiah, “Sailor Moon” yang menceritakan kisah romantis, “Crayon Shinchan”, “Pokemon” dan masih banyak lainnya.

Hingga saat ini sudah ada puluhan judul anime yang ditayangkan di banyak saluran televisi di Indonesia. Selain itu dengan adanya internet saat ini, masyarakat jadi lebih bisa mengakses anime yang tidak ditayangkan di televisi seperti pada platform berbayar Netflix, Disney Hotstar sampai website populer Zoro.to yang sering dikunjungi oleh penggemar anime Indonesia dan mancanegara. Anime memiliki beberapa jenis, yaitu:

A. Anime serial TV

Anime TV *series* adalah anime yang ditayangkan di televisi dengan jadwal yang telah ditentukan. Anime serial TV memiliki durasi yang berbeda untuk setiap tayangannya yaitu 25 menit, 15 menit dan 3 menit per episode. Anime TV *Series* memiliki maksimal 13 episode per musim.

B. Anime *Movie*

Anime *movie* adalah anime yang ditayangkan di bioskop. Kelebihan dari anime jenis ini adalah mereka memiliki animasi berkualitas tinggi seperti efek suara dan sinematografi lainnya yang memanjakan mata dan cenderung menghabiskan banyak uang untuk diproduksi. Misalnya, ada film animasi yang disutradarai oleh Shinkai Makoto berjudul “Kimi No Na Wa” yang ditayangkan di bioskop-bioskop di Indonesia dan meraup 16,4 miliar yen (sekitar Rp 1,8 triliun) di Jepang dan keuntungan total 355 juta USD. (sekitar 4,5 triliun rupiah).

C. Anime OVA

OVA adalah singkatan dari *Original Video Anime* yang merupakan anime yang dirilis langsung dalam bentuk video tanpa harus disiarkan di televisi terlebih dahulu. Cerita OVA adalah cerita sampingan dari serial televisi anime, namun ada juga yang diambil dari cerita aslinya. Selain OVA, ada jenis serupa yaitu OAD dan ONA. OAD adalah singkatan dari *Original Animation DVD*, yaitu anime yang dirilis dengan menjual anime dalam bentuk CD, sedangkan ONA adalah singkatan dari *Original Net Animation*, yang berarti anime tersebut disiarkan di situs web.



2.3 Alur Penelitian

