

BAB I

PENDAHULUAN

I. 1. LATAR BELAKANG

Komik strip awalnya berkembang di Amerika pada akhir abad ke-19. *Yellow Kid* merupakan komik strip pertama yang terbit di harian *World's* sebagai suplemen mingguan di harian ini. Pada awal kemunculannya komik strip bermuatan humor dan berbeda dibanding gambar kartun yang ada di media massa. Komik strip hadir dalam beberapa panel, menggunakan dialog yang dalam bentuk balon kata (*word ballon*) dan memiliki kontinuitas. Kehadiran komik strip *Yellow Kid* ternyata mampu meningkatkan penjualan harian *World's*. Hal ini membuat banyak harian lain juga menghadirkan komik strip sebagai suplemen mingguan di harian mereka. Tak pelak lagi komik strip berkembang dengan pesat.

Di Indonesia komik strip hadir di tahun 1930an melalui media-media Belanda. Contohnya saja De Java Bode yang memuat Flippie Flink karya Clinge Doorenbos dalam rubrik anak-anak. Kemudian D'orient memuat komik petualangan *Flash Gordon*. Komik strip pertama Indonesia justru diterbitkan oleh media Cina peranakan, *Sin Po* di tahun 1931 dengan tokoh *Put On*. Komik strip di Indonesia telah mengalami pasang surut, namun eksistensi dan perkembangannya ditunjukkan dengan terbitnya kumpulan komik strip dan buku komik yang terilhami dari komik strip tersebut. Sebut saja *Panji Koming* yang di bulan April 2008 ini dibuat kumpulan komiknya dari tahun 2003 hingga 2007 dengan judul *Kocaknya Zaman Kala Bendhu*. Sebelumnya kumpulan komik *Panji Koming* juga hadir di bulan Mei 1999 dalam dua seri kumpulan komik yaitu kumpulan komik *Panji Koming 85-86* (1985-1986) dan kumpulan komik *Panji Koming 87-88* (1987-1988). *Benny dan Mice* dari harian

Kompas juga telah menerbitkan empat buku komiknya. Empat judul buku komik tersebut antara lain *Lagak Jakarta 1 & 2* (2007), *Jakarta Luar Dalem* (2007), *100 'Tokoh' yang Mewarnai Jakarta* (2008), dan *Talk About Hape* (2008). Tak mau kalah *Pak Bei* dari harian *Suara Merdeka* juga menerbitkan kumpulan komik berjudul *Pak Bei 2002* dan kumpulan komik *Pak Bei* (tanpa tahun).

Kartun terutama komik sendiri adalah suatu bentuk media yang dikemas sedemikian rupa hingga memiliki kekhasan tersendiri. Ada anggapan yang salah selama ini mengenai komik di surat kabar. Komik seringkali dibatasi hanya pada gambar bersambung yang bermuatan humor. Padahal komik dalam surat kabar merupakan ekspresi dari kartunis yang merefleksikan dari apa yang terjadi saat itu di tengah masyarakat, baik ideologi politik, ekonomi dan berbagai aspek dalam kehidupan manusia lainnya. Oleh karena itu, komik mampu menghadirkan, membahas dan mengkritik berbagai macam persoalan dan keadaan sosial yang ada di masyarakat dengan komentarnya yang humoris tentang suatu peristiwa atau masalah aktual. Mulai dari persoalan politik seperti kartun Panji Koming yang mengkritik para pejabat negeri hingga persoalan sosial yang terjadi di kalangan masyarakat miskin yang dicontohkan oleh kartun komik *Benny dan Mice*. Komik pun mampu menjadi kritik sosial terhadap kelompok tertentu. Melalui komik pula kita bisa melihat gejala perubahan sosial yang terjadi di masyarakat (<http://www.pdat.co.id/hg/apasiapa/html/D/ads,20030701-80,D.html>). Salah satu contohnya adalah komik strip *Panji Koming* di harian *Kompas* yang selalu membahas dan mengkritisi perubahan sosial dan peristiwa aktual di masyarakat, mulai dari persoalan pemerintah hingga bencana alam yang melanda Indonesia.

Bila diperhatikan lebih lanjut, kartun dalam media sendiri pada umumnya mengambil objek atau menggambarkan seorang laki-laki. Hal ini dapat dilihat dari

ikon-ikon komik kartun di media massa seperti *Benny&Mice* (harian *Kompas*), *Pak Tuntung* (*Analisa*), *Mang Ohle* (*Pikiran Rakyat*), *Pak Bei* (*Suara Merdeka*), *Panji Koming* (*Kompas*). Ada kecendrungan bahwa objek perempuan jarang ditampilkan dalam komik kartun dan dianggap menjadi hal yang biasa. Hal tersebut secara tidak langsung merupakan cerminan bahwa dalam masyarakat laki-laki dan perempuan memiliki peranan yang berbeda. Suatu fenomena yang berakar dari sejarah panjang manusia dan sudah terstruktur dalam masyarakat (Ikhsan, 2004:105).

Harley Ikhsan dalam penelitian 'Representasi Perempuan dalam Media Olahraga' (Harley Ikhsan, 2004: 100-101) mengungkapkan bahwa ketika perempuan mampu berada di ruang publik mereka masih termajinakan dan terjebak dalam peran-peran mereka di ruang domestik. Penelitian ini juga mengungkapkan bahwa ketika terjadi perubahan sosial dalam masyarakat, komik kartun menggambarkan perempuan masih terjebak dalam peran-peran rumah tangga, peran ganda sebagai istri dan ibu serta mitos-mitos kecantikan (Ikhsan, 2004: 104-105).

Dalam penelitian Harley Ikhsan, konstruksi dan sosialisasi gender dilihat melalui dunia olahraga, sedangkan pada penelitian ini gender dilihat dalam tataran budaya terutama budaya Jawa. Berbeda dengan penelitian Harley Ikhsan yang melihat representasi perempuan dalam kartun pada media olahraga hanya melalui gambar atau pesan ikonik (*iconic message*), penelitian ini mencoba melihat representasi perempuan Jawa dalam komik melalui gambar (*iconic message*) dan melalui teks (*pesan lingual*).

Sebagai salah satu output media, kartun tidaklah netral tetapi mengusung ideologi yang dianut oleh media. Dalam kerangka berpikir ini produk yang ditampilkan oleh media merupakan bentuk-bentuk ideologis. Ideologi media tidak lepas dari tempat media tersebut berada. Budaya yang dianut oleh masyarakat ikut

mempengaruhi pembentukan ideologi media. Gagasan ini dipahami karena masyarakat dinilai sebagai sesuatu yang konfliktual. Dalam konflik, produk dari media sadar atau tidak, seringkali terjebak dalam keberpihakan. Pada akhirnya, media massa sebagai bagian budaya masyarakat merupakan sebuah penandaan ideologis (Storey, 2001: 7).

Dalam masyarakat dan negara yang menerapkan konsep-konsep patriaki, ideologi berangkat dari pengalaman, sudut pandang, kepentingan dan nilai-nilai dari laki-laki. Kemudian proses pemaknaan yang diambil oleh masyarakat terhadap perempuan mengalami pereduksian yang menempatkan perempuan pada posisi pinggiran dan laki-laki pada posisi utama. Hal ini terjadi karena perempuan dilihat dari 'kacamata' laki-laki bukan oleh dirinya sendiri sehingga perempuan berada di posisi pinggiran. Pemaknaan ini akhirnya dikonstruksikan ke dalam wacana-wacana yang ada dalam masyarakat.

Akhirnya perempuan terjebak dalam simbol-simbol dan mitos-mitos yang memberikan legitimasi penuh kepada laki-laki. Laki-laki memiliki ruang gerak yang luas di ruang publik, sedangkan perempuan tergiring dalam peran domestik. Pemahaman ini tercermin dalam budaya Jawa, di mana posisi laki-laki diinterpretasikan sebagai pemimpin perempuan.

Dalam budaya Jawa pembagian peran laki-laki dan perempuan sangat besar pengaruhnya.. Hal ini mengakibatkan terbatasnya keterlibatan perempuan dalam pengambilan keputusan, khususnya keputusan-keputusan dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam menentukan tatanan kehidupan bermasyarakat atau dalam memecahkan masalah sosial kemasyarakatan (publik), dominasi masih ada pada kaum laki-laki. Perempuan jarang, bahkan tidak pernah diajak bermusyawarah dan mufakat

dalam mengambil keputusan hal-hal semacam tersebut di atas (Hadidjaja dan Kamajaya dalam Susanto, 1992: 23).

Budaya Jawa dalam kartun komik juga dapat kita lihat salah satunya di komik strip *Panji Koming* yang terbit di harian *Kompas*. Komik ini mengambil setting jaman Majaphit yang erat kaitannya dengan budaya Jawa. Komik strip *Panji Koming* mengangkat berbagai macam isu yang tengah berkembang di masyarakat. Di bulan April 2008 *Panji Koming* menerbitkan kumpulan komiknya dengan judul *Panji Koming: Kocaknya Zaman Kala Bendhu*. Dwi Koen, sang kartunis mengungkapkan bahwa zaman *Kala Bendhu* adalah saat di mana keberadaan dalam pemikiran masyarakat Jawa tentang zaman yang terkutuk dan sangat tidak menyenangkan. Hal ini merupakan analogi dari keadaan bangsa Indonesia pasca reformasi. Bangsa Indonesia pada saat ini belum sepenuhnya surut dari budaya orde baru sementara orde reformasi masih dengan susah payah kesakitan "berteriak" sampai serak meminta perhatian (Koen, 2008: xiii).

Komik strip ini juga menghadirkan sosok perempuan melalui karakter *Ni Woro Ciblon* dan *Ni Dyah Gembili*. *Ni Woro Ciblon* adalah kekasih dari *Panji Koming*, dia digambarkan sebagai perempuan yang cantik, sabar dan pendiam. Sedangkan *Ni Dyah Gembili* merupakan kekasih dari *Pailul*, sahabat *Panji Koming*. Dia digambarkan sebagai perempuan gemuk dan berbicara 'ceplas-ceplos'.

Dibalik lucunya kisah cerita yang digambarkan pada komik *Panji Koming* penulis memiliki ketertarikan untuk melihat representasi perempuan Jawa dalam komik *Panji Koming*, yang terdapat dalam kumpulan komik *Panji Koming: Kocaknya Zaman Kala Bendhu*. Kumpulan komik *Panji Koming* ini merupakan kumpulan komik *Panji Koming* yang dimuat di *Kompas* dari bulan April 2003 hingga September 2007. Penulis memiliki alasan tersendiri dalam memilih komik sebagai bahan dalam

penelitian ini. Komik memiliki *magic picture* dan *spoken word* seperti yang diungkapkan oleh Dwi Koen (Setiawan, 2002: 65). Komik mempunyai daya magis dan persoalan sendiri yang khas dibanding dengan karya lain. Gambar komik harus detail, harus mampu menampilkan ekspresi fisik maupun psikis dari tokohnya. *Panji Koming* dipilih dalam penelitian ini karena kritik sosial yang hendak disampaikan dibalut dengan sisi humor yang cerdas namun tidak vulgar. *Panji Koming* tidak menampilkan sadisme, kata-kata dan umpatan kasar, *gimmicks* visual dan auditif yang menjurus pada seksualitas, walaupun memperolok-olok sifat buruk manusia pada dasarnya *Panji Koming* tidak merendahkan derajat manusia (Setiawan, 2002: 74). Berbeda dengan komik strip yang lain, *Panji Koming* memiliki rambu-rambu yang mendasarkan pada aspek ketimuran dan *pakem-pakem* pewayangan (Setiawan, 2002: 75). Komik strip ini mampu mengajak kita untuk melihat persoalan dari berbagai sisi dengan memanfaatkan paradoks-paradoks yang terjadi.

Di sini penulis mencoba menganalisis gambaran perempuan Jawa dalam komik strip *Panji Koming*. Penulis kemudian menganalisis komik yang dimuat dalam kumpulan komik *Panji Koming: Lucunya Zaman Kala Bendhu* yang menurut penulis memiliki kaitan dengan apa yang menjadi ketertarikan penulis. Penulis mencoba melihat bagaimana perempuan direpresentasikan dalam komik strip ini.

I. 2. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana representasi perempuan Jawa dalam kumpulan komik *Panji Koming: Kocaknya Zaman Kala Bendhu*?

I. 3. TUJUAN PENELITIAN

Mengetahui representasi perempuan Jawa dalam kumpulan komik *Panji Koming: Kocaknya Zaman Kala Bendhu*.

I. 4. MANFAAT PENELITIAN

Manfaat dari penelitian ini adalah:

I. 4. 1. Manfaat Teoritis:

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu komunikasi khususnya tentang representasi perempuan dalam komik melalui analisis semiotika

I. 4. 2. Manfaat Praktis

Memberikan kontribusi bagi kartunis untuk lebih mengembangkan bakat dan kemampuannya dalam dunia komik dan kartun.

I. 5. KERANGKA TEORI

I. 5. 1. Komik Dan Kedudukannya Dalam Komunikasi Massa

Memasuki dunia komunikasi yang bersifat massa, manusia akan dihadapkan pada banyaknya komponen komunikasi massa yang kompleks dan saling berkaitan. Oleh karena peliknya memahami komunikasi massa maka Werner J. Severin dan W. Tankard Jr. (dalam Effendi, 1995:21-25) menjelaskan bahwa komunikasi massa memiliki ciri-ciri khusus yang disebabkan oleh sifat-sifat komponennya yaitu proses komunikasinya bersifat satu arah, komunikatornya melembaga, pesan yang disampaikan bersifat umum, menimbulkan keserempakan dan audiensnya heterogen.

Dari ciri yang pertama bahwa komunikasi massa memiliki proses komunikasi yang bersifat satu arah maka konsekuensi atas proses komunikasi yang tercipta oleh komik yang bersifat satu arah, adalah bahwa kartunis sebagai komunikator harus mampu memberikan pesan yang bisa diterima dalam komiknya. Komunikator dalam hal ini kartunis tidak hanya bersifat perseorangan, namun terkadang juga melembaga dan disebut sebagai komunikator kolektif (McCloud: 2001, 121). Hal ini dapat

diartikan bahwa ilustrator atau kartunis menghasilkan sebuah komik kemudian menyerahkannya ke bagian produksi untuk diproses lebih lanjut kemudian dipasarkan ke konsumen. Singkatnya, tersebar cerita yang dimuat dalam komik merupakan hasil kerja sama dari sejumlah kerabat kerja. Hal ini merupakan ciri dari komunikasi massa yang kedua yaitu komunikatornya melembaga.

Adapun pesan dalam bentuk cerita pada komik sifatnya umum karena ditujukan kepada umum dan mengenai kepentingan umum. Jadi tidak ditujukan kepada perseorangan atau kelompok tertentu. Ciri lain dari media massa adalah kemampuannya untuk menimbulkan keserempakan dalam menerima pesan-pesan yang disebarkan. Hal ini mungkin kurang sesuai dalam media komik karena audiens yang memiliki latar belakang yang berbeda memiliki pemahaman yang berbeda pula dalam memahami penggambaran komik.

Untuk semakin memahami pengertian komunikasi massa maka dapat ditambahkan dengan melihat unsur-unsur (*source*), pesan (*message*), efek (*effect*). Menurut Harold D. Laswell guna memahami komunikasi massa maka diperlukan pengertian unsur-unsur tersebut yang diformulasikan dalam bentuk pertanyaan *who says what in which channel to whom and with what effect ?* (Wiryanto dalam Kusumawardani, 2001: 1-3).

Unsur *who* bisa diartikan dengan komunikator yang bersifat melembaga seperti yang disinggung sebelumnya. Bahwa sumber utama dalam komunikasi massa adalah lembaga organisasi atau yang bekerja dengan fasilitas lembaga atau organisasi. Dan yang dimaksud dengan lembaga di sini adalah perusahaan yang menerbitkan komik.

Sedangkan unsur yang kedua adalah *says what* (pesan) adalah bahwa pesan untuk komunikasi massa dapat diproduksi dalam jumlah yang sangat banyak. Charles

Wright memberikan 3 karakteristik pesan komunikasi massa yaitu *publicity*, *rapid*, dan *transient*. *Publicity* adalah karakter dari pesan komunikasi massa yang tidak ditujukan bagi perseorangan tetapi terbuka untuk umum. *Rapid* adalah pesan komunikasi massa dirancang untuk mencapai audiens yang luas dalam waktu yang singkat. *Transient* adalah pesan dalam komunikasi massa yang umumnya dibuat untuk kebutuhan segera, dikonsumsi dan bukan untuk tujuan yang bersifat permanen.

Unsur yang ketiga adalah *in which channel* (saluran atau media) unsur ini menyangkut semua peralatan mekanik yang digunakan untuk menyebarluaskan pesan-pesan komunikasi massa. Tanpa saluran ini pesan tidak dapat menyebar secara cepat dan luas (Wahyono dalam Kusumawardani, 2001 :6).

Penerima atau *mass audience* yang merupakan unsur *to whom* menyangkut perorangan-perorangan yang menerima pesan dari media. Mereka memiliki karakteristik. Menurut Charles Wright karakteristik perorangan ini antara lain *large* adalah mengenai besarnya audiens relatif dan menyebar ke berbagai lokasi. Ukuran untuk *large* biasanya digunakan suatu prinsip, pihak komunikator pada dasarnya tidak dapat bertatap muka secara langsung dengan audiens. Karakteristik yang berikutnya adalah heterogen, komunikasi massa tidak ditujukan kepada audiens tertentu yang eksklusif, heterogen merupakan semua lapisan masyarakat dengan berbagai keberagaman. Anonim adalah karakteristik yang terakhir, bahwa anggota dari *mass audience* pada umumnya tidak mengenal secara pribadi dengan komunikator (Wahyono dalam Kusumawardani, 2001:7-8).

Unsur yang terakhir adalah *with what effect*, unsur ini sebenarnya melekat pada audiens. Unsur ini bisa diklasifikasikan kedalam tiga kategori antara lain perubahan pengetahuan, sikap dan perilaku. Ketiga perubahan ini biasanya berlangsung secara

berurutan. Perubahan pada audiens dapat diketahui oleh komunikator melalui tanggapan audiens yang digunakan sebagai umpan balik. Dan dalam komunikasi massa jumlah umpan balik relatif sangat kecil dibandingkan dengan jumlah audiens secara keseluruhan yang merupakan sasaran komunikasi massa (Wahyono dalam Kusumawardani, 2001: 8-9).

Seperti yang dituliskan Ishadi SK, komik memudahkan pencernaan ungkapan pemikiran yang dimaksudkan oleh kartunisnya. Komik juga bisa dinikmati oleh segala umur bahkan menjadi bacaan keluarga. Kemampuannya untuk menggampangkan imajinasi menyebabkan komik menjadi "*mass culture*" seperti layaknya acara televisi. Dalam kedudukan komik sebagai produk budaya massa, ia secara disengaja maupun tidak juga telah menjadi bagian dari proses penyebaran ideologi (Kusumawardani, 2001: 25).

Pada titik inilah, komik 'dicurigai' menghadirkan dan menyebarkan stereotip tertentu tentang anggota masyarakat tertentu atau jenis kelamin tertentu, seperti pada cara bagaimana perempuan ditampilkan (dan peran yang diberikan), pada sindiran-sindiran terhadap masalah sosial dan politik, serta cara komik merefleksikan nilai dan kepercayaan fundamental dalam masyarakat (Berger, 1988: 31).

Hal yang berperan dalam menyukseskan penyebaran ini adalah media massa, propaganda dan retorika, yang menjadi mata rantai yang tidak pernah putus. Di mana ada media massa maka disitu pulalah terdapat propaganda dan retorika. Komik juga sering terjerumus, atau mungkin malahan disengaja sebagai propaganda suatu paham tertentu.

Untuk memahami komik dalam media massa adalah dengan menempatkannya sebagai bagian dari relasi sosial yang dilaporkannya. Semenjak penerapan citra

produksi massa melalui teks dan gambar, media cetak telah menyuplai pelanggannya dengan informasi politik, ideologi dan sosial. Di sisi lain, media-media yang kritis melawan ketidakadilan, mendakwa penyalahgunaan kekuasaan dan menyebarkan ide-ide baru kepada masyarakat. Walaupun di negara otoritarian, komik digunakan sebagai senjata dalam lemahnya penginformasian tentang ketidakadilan. Melalui berbagai macam bentuknya, mulai dari kartun editorial, komik strip, buku komik; *image* komik berpotensi menerjang perbedaan konsep masyarakat dibanding dengan media formal (Berman, 1999: 15).

Interaksi antar manusia termasuk percakapan sehari-hari, gosip, rumor, dan banyol yang diungkapkan seseorang dalam kondisi tertentu inilah yang sering terlupakan pada sebagian besar analisis sosial dan politik. Kemudian sebagaimana telah kita ketahui, komik menjadi aspek yang signifikan untuk memahami isu dan informasi situasi sosial di jamannya. Sebab komik mampu mengisi kekosongan simbol dialog, dengan kemampuannya menghadirkan kembali keluhan dan perhatian yang menyangkut hal umum yang terjadi di masyarakat (Berman 1999: 15).

"Within the visual and verbal, we find an intertextual quality that links these story worlds with real worlds. It's this link between supposed fantasy and real experience that makes the comic significant source for understanding modern populist perspectives on local events" (Berman 1999: 15).

I. 5. 2. Representasi

Dengan pengemasannya yang sederhana dan terkesan ringan, komik memang terkadang tidak disejajarkan dengan media massa lainnya. Namun, sebetulnya komik telah mampu menunjukkan kekuatannya sebagai media massa. Negara-negara maju seperti Amerika dan beberapa negara Eropa bahkan telah memanfaatkan komik untuk tujuan-tujuan politis tertentu karena komik dianggap sebagai saluran yang cukup jitu

untuk merepresentasikan kebudayaan setiap negara darimana komik tersebut berasal melalui kekuatan karakter masing-masing tokoh (Kusumawardani, 2001: 17).

Oleh karena komik dianggap sebagai saluran yang mampu merepresentasikan suatu kebudayaan tertentu maka secara tidak langsung komik terkait dengan *cultural studies*. Dalam hal ini komik merupakan sebuah teks sebagai bentuk representasi yang telah dikonstruksi. Secara khusus, *cultural studies* berkisar pada pertanyaan tentang representasi, yaitu bagaimana dunia ini dikonstruksi dan direpresentasikan secara sosial kepada kita dan oleh kita. *Cultural studies* juga dapat dipahami sebagai studi kebudayaan yang merupakan praktek pemaknaan representasi. Representasi dan makna kebudayaan itu sendiri melekat pada bunyi, prasasti, objek, citra, program, televisi, majalah, dan film (Barker, 2000: 9).

Representasi adalah konsep yang mempunyai beberapa pengertian. Konsep representasi menghubungkan makna (arti) dan bahasa dengan kultur. Representasi berarti menggunakan bahasa untuk mengatakan sesuatu yang penuh arti atau menggambarkan dunia yang penuh arti kepada orang lain. Representasi adalah sebuah bagian yang esensial dari proses di mana makna dihasilkan atau diproduksi dan diubah antara anggota kultur tersebut (Hall, 1997: 15).

Stuart Hall (1997) menyatakan bahwa makna dikonstruksi oleh sistem representasi dan diproduksi melalui sistem bahasa yang fenomenanya bukan cuma melalui ungkapan-ungkapan verbal tetapi juga visual. Sistem representasi tersusun bukan atas *individual concepts*, melainkan melalui cara-cara pengorganisasian, penyusupan dan pengklasifikasian konsep serta berbagai kompleksitas hubungan.

Bahasa juga merupakan sistem dari representasi yang diperlukan dalam seluruh proses pengkonstruksian makna. Penyebaran konsep diterjemahkan dalam bahasa

umum sehingga kita bisa menghubungkan konsep dan ide dengan kata dan tulisan tertentu, citra (*image*), suara atau visual.

Representasi dapat dikatakan sebagai produksi makna melalui bahasa yang mempunyai dua hal prinsip, yaitu untuk mengartikan sesuatu, dalam pengertian untuk menjelaskan atau menggambarannya dalam pikiran dengan sebuah gambaran imajinasi untuk menempatkan persamaan ini sebelumnya dalam pikiran atau perasaan kita. Prinsip kedua adalah representasi digunakan untuk menjelaskan (konstruksi) makna sebuah simbol. Jadi, kita dapat mengkomunikasikan makna dan objek melalui bahasa kepada orang lain yang bisa mengerti dan memahami konvensi bahasa yang sama (Hall, 1997: 16).

Ada tiga pendekatan untuk menerangkan bagaimana merepresentasikan makna melalui cara kerja bahasa, yaitu *reflective*, *intentional*, dan *constructionist* (Hall 1997: 13). Pendekatan *reflective* menjelaskan bahwa makna dipahami untuk mengelabui dalam obyek, seseorang, ide-ide ataupun kejadian-kejadian dalam kehidupan nyata. Fungsi bahasa seperti cermin untuk merefleksikan kejadian itu dan makna yang sebenarnya sebagaimana pranata yang ada pada kehidupan. Jadi, pendekatan ini mengatakan bahwa bahasa bekerja dengan refleksi sederhana tentang kebenaran yang ada pada kehidupan normal menurut aturan normatif.

Pendekatan yang kedua adalah pendekatan *intentional*. Pendekatan ini melihat bahwa bahasa dan fenomenanya dipakai untuk mengatakan maksud dan memiliki pemaknaan atas pribadinya. Ia tidak merefleksikan, tetapi ia berdiri atas dirinya dengan segala pemaknaannya. Kata-kata diartikan sebagai pemilik atas apa yang ia maksudkan.

Pendekatan yang ketiga adalah *constructionist*, pendekatan ini membaca publik dan karakter sosial sebagai bahasa serta memperhitungkan bahwa interaksi sosial yang dibangun bisa mengkonstruksi sosial yang ada. Konstruksi sosial dibangun melalui aktor-aktor sosial yang memakai sistem konsep kultur beserta bahasa dan dikomunikasikan oleh sistem representasi yang lain, termasuk media. Dalam penelitian ini, digunakan pendekatan yang ketiga yaitu *constructionist* karena gambar dan pesan lingual dalam komik dilihat sebagai sistem bahasa yang merepresentasikan sebuah konsep. Makna dari gambar dan pesan lingual di sini bergantung pada fungsi simbolik dari tanda itu sendiri (Hall 1997: 25).

Stuart Hall (Hall 1997: 6) membagi dua pendekatan *constructionist* yaitu: *discursive approach* dan *semiotic approach*. Dalam *discursive approach*, konstruksi akan makna dibentuk bukan lewat bahasa tetapi lewat wacana/ *discourse*. Kedudukan wacana jauh lebih luas dari bahasa atau juga biasa disebut topik. Jadi, produksi makna yang mengalir pada suatu kultur dihasilkan lewat wacana yang diangkat oleh individu-individu yang berinteraksi dalam masyarakat dan diidentifikasi atas kultur yang ditentukan oleh wacana-wacana yang diangkatnya. Sedangkan pada *semiotic approach*, teori konstruksionis menjabarkan pembentukan tanda dan makna melalui medium bahasa. Pada pendekatan ini, bahasa beserta fenomenanya bekerja pada lingkaran kultural di mana yang dikonstruksi ini tidak selalu tetap maknanya. Relasi antar tanda dan konsep mental pembacanya akan menjabarkan maknanya.

Semiotic approach dalam teori konstruksionis ini akan digunakan penulis dalam penelitian untuk melihat fenomena representasi yang ada. Pendekatan ini digunakan karena pendekatan ini berfokus pada bagaimana representasi dan bagaimana bahasa memproduksi makna (Hall 1997: 6). Penelitian ini ini melihat bagaimana representasi

perempuan Jawa dan bagaimana bahasa dalam hal ini gambar dan pesan lingual mampu memproduksi makna.

5. 2.a Representasi Media

Representasi media terjalin dengan kekuasaan dan ideologi, sebab proses pemberian makna memiliki potensi untuk menghasilkan definisi realitas secara beragam. Menurut Hall, media memiliki kekuatan dalam menandakan sesuatu dengan berbagai cara dan ini juga tergantung pada pola-pola apa yang kemudian direpresentasikan. Masih berhubungan dengan ideologi, media merupakan tempat di mana ide-ide berputar sebagai "kebenaran" dan efektif dalam memarginalisasikan dan menghapuskan kebenaran yang sesungguhnya (Croteau&Hoynes, 2003: 168).

Media mengadopsi asumsi dominan dan menggambarkannya dalam pandangan umum di mana setiap orang dapat mengetahuinya. Representasi media tidak sepenuhnya tertutup, namun juga memiliki kecenderungan untuk menghasilkan kembali nilai-nilai dari kenyataan dasar yang ada di balik hegemoni tersebut.

Menurut Hall (1982: 64), media didefinisikan tidak hanya mereproduksi "realitas", tetapi media sebagai agen pemaknaan atau '*signifying agents*', karena representasi media tidak hanya menyampaikan makna yang sudah ada tetapi lebih kepada sarana dalam membuat sesuatu bermakna, '*making things mean*' . Representasi merupakan sebuah praktek produksi pemaknaan yang didefinisikan sebagai praktek pemaknaan, dimana media merupakan agen pemaknaannya.

"Signification was a social practice, because, within media institutions, a particular form of social organization had evolved which enabled the producers to employ the means of meaning production at their disposal, through a certain practical use of them in order to produce a product." (Hall, 1982: 68)

Institusi media sebagai bentuk khas dari organisasi sosial telah berkembang di mana memungkinkan produser untuk menggunakan hasil (makna) dari produksi

makna melalui penggunaan praktek nyata dari produksi makna tersebut untuk memproduksi sebuah produk. Spesifikasi institusi media karena itu menempatkan dengan tepat sebuah praktek sosial supaya memproduksi produk simbolik/*symbolic product* (Hall, 1982: 68). Althusser menyatakan bahwa makna tidak lagi bergantung pada "bagaimana sesuatu itu" tetapi pada "bagaimana sesuatu itu dimaknai" sehingga sesuatu yang sama dapat dimaknai secara berbeda. Signifikansi adalah sebuah praktek, dan didefinisikan sebagai proses transformasi dari sebuah bahan mentah menjadi produk pasti, sebuah transformasi yang dipengaruhi oleh kerja manusia menggunakan makna. Oleh karena itu makna bergantung pada kerja signifikansi melalui praktek sosial (Hall, 1982: 77).

Ada tiga hal penting dalam perkembangan awal teori-teori linguistik. Pertama, menjelaskan bagaimana makna memungkinkan bagi bahasa untuk memiliki banyak referensialitas untuk dunia nyata. Di sinilah polisemik alami dari bahasa (yaitu fakta bahwa seperangkat penanda yang sama dapat memberi tekanan dengan berbagai cara pada makna tersebut) membuktikan nilainya luas sekali. Volosinov dalam hal ini menyatakan bahwa eksistensi tidak hanya direfleksikan dalam tanda tetapi juga dibiaskan melalui pemotongan kepentingan sosial yang terorientasi secara berbeda dalam setiap tanda ideologis. Tanda menjadi sebuah arena pertarungan kelas. Kelas di sini tidak serupa dengan tanda komunitas yakni komunitas di mana keseluruhan pengguna seperangkat tanda yang sama untuk komunitas ideologis. Jadi, berbagai macam kelas-kelas yang berbeda akan menggunakan bahasa yang satu dan sama, sehingga tekanan orientasi yang berbeda dipotong dalam setiap tanda ideologis. Di sini makna menjadi pertarungan sosial, sebuah pertarungan untuk penguasaan makna (Volosinov dalam Hall, 1982: 77).

Pada bagian kedua, yang merupakan tambahan dalam penelitian Volosinov dinyatakan bahwa makna merupakan sebuah pertarungan sosial (sebuah pertarungan untuk menguasai dalam wacana) atas berbagai macam tekanan sosial untuk memberlakukan dan memenangkan kredibilitas.

Penelitian Volosinov dan Gramsci menawarkan sebuah koreksi signifikan terhadap fungsionalisme dengan memperkenalkan kembali ide atau gagasan "pertarungan atas makna". Volosinov berpendapat bahwa penguasaan dari pertarungan atas makna yang terjadi dalam wacana, sangat berhubungan dengan efek atau hasilnya yaitu penanaman 'supraclass', karakter yang terus menerus terhadap tanda ideologis untuk mematikan atau membenamkan pertarungan pendapat sosial yang terjadi dalam pertarungan makna tersebut untuk membuat tanda *uni-accentual* (Volosinov dalam Hall, 1982: 77-78).

Volosinov (Volosinov dalam Hall, 1982: 78) berargumen bahwa *uni-accentuality* adalah di mana sesuatu terlihat hanya satu, tidak dapat diubah dan makna 'supraclass' yang merupakan hasil dari praktek kedekatan: sebuah pembangunan dari sistem pencapaian ekuivalen antara bahasa dan realitas, yang mana dilihat sebagai efek yang berhubungan penguasaan efektif atas makna.

Di bagian ketiga mengenai mekanisme dalam tanda-tanda dan bahasa yang memungkinkan terjadinya pertarungan. Terkadang pertarungan kelas dalam bahasa terjadi antara dua *term* yang berbeda. Tetapi seringkali pertarungan tersebut mengambil bentuk dari tekanan yang berbeda dari *term* yang sama. Dalam kasus selanjutnya pertarungan tidak hanya atas *term* itu sendiri tetapi atas makna konotatif. Barthes dalam *Myth* berpendapat bahwa medan asosiasif dari makna-makna dalam *single term* adalah *par excellence*, wilayah di mana ideologi menyerbu sistem bahasa (Hall, 1982: 79).

Menurut Hall (1982: 86) media dan institusi pemaknaan tidak hanya merefleksikan dan menyokong konsensus tetapi sebagai institusi yang membantu memproduksi konsensus dan juga memproduksi persetujuan. Pendekatan ini juga dapat digunakan untuk mendemostrasikan bagaimana institusi media dapat mengartikulasikan produksi dan reproduksi dari ideologi dominan dan pada saat yang bersamaan "bebas" dari tekanan langsung dan "independen" dari usaha campur tangan kekuasaan.

Aliran Marxis sendiri berpendapat bahwa representasi media di satu sisi sebagai "penyetor" ideologi kelas yang berkuasa dan di sisi lain sebagai penanam kesadaran palsu (Woollacott, 1982: 105).

5. 2. b. Komik Sebagai Media Representasi

Sesungguhnya, kekuatan komik berasal dari kemampuannya menciptakan ilusi realitas. Ketika kita sudah terlanjur masuk ke dunia komik, kita seolah-olah mempercayai kebenaran cerita atau realitas yang ditampilkan dalam cerita komik tersebut. Karena komik sebagai media (sarana representasi) adalah ilusi dalam kaitannya bahwa ada realitas sejati dibalik representasi. Komik tidak merefleksikan realitas sehingga ia tidak berfungsi sebagai cermin dari realitas, melainkan komik menghadirkan kembali realitas tersebut. Sangat disayangkan kalau kita terlalu mengharapkan kebenaran dari cerita komik, sehingga menaruh harapan yang berlebihan pada tokoh-tokoh pahlawan kertas ciptaan penulis komik. Seolah mereka tokoh sejarah yang benar-benar pernah hidup di muka bumi ini. Tokoh-tokoh dalam komik itu memang hidup, namun hanya dalam dunia komik dan mungkin dalam khayalan pembacanya. Ia hanya merepresentasikan realitas

Representasi adalah konsep yang mempunyai beberapa pengertian. Representasi menunjuk, baik pada proses maupun produk dari pemaknaan suatu tanda. Representasi berarti menggunakan bahasa untuk mengatakan sesuatu yang penuh arti atau untuk menggambarkan dunia yang penuh arti kepada orang lain. Ia merupakan sebuah bagian yang esensial dari proses di mana makna dihasilkan atau diproduksi dan diubah antara anggota kulturnya (Hall, 1997: 15). Jadi, pandangan hidup kita tentang anak-anak, orang tua, laki-laki, perempuan misalnya akan dengan mudah terlihat dari cara kita memberikan penghargaan atau barang untuk mereka. Begitu juga dengan pandangan-pandangan hidup kita tentang cinta, warna, negara, budaya dan hal-hal yang praktik lainnya. Representasi merupakan konsep yang digunakan dalam proses sosial pemaknaan melalui sistem penandaan yang tersedia yaitu dialog, tulisan, gambar, film, iklan, fotografi, dsb.

Kita akan mengkonstruksikan seperangkat rantai korespondensial antara peta konseptual yang ada di kepala kita dengan bahasa atau simbol yang berfungsi merepresentasikan konsep-konsep kita tentang sesuatu. Relasi antar sesuatu, peta konseptual dan bahasa atau simbol adalah jantung dari produksi makna lewat bahasa. Proses yang menghubungkan ketiga elemen ini secara bersama-sama itulah yang kita namakan representasi.

Konsep representasi bisa berubah-ubah. Selalu ada pemaknaan baru dan pandangan baru dalam konsep representasi yang sudah pernah ada. Karena makna sendiri juga tidak pernah tetap, ia selalu berada dalam proses negosiasi yang disesuaikan dengan situasi yang baru. Intinya adalah, makna tidak inheren terhadap sesuatu di dunia ini. Ia selalu dikonstruksikan, diproduksi lewat proses representasi. Ia adalah hasil dari praktek penandaan. Praktek yang membuat suatu hal bermakna

sesuatu. Representasi dalam komik memberikan makna lain dan pandangan baru yang keluar dari jalur pemaknaan yang telah disepakati. Karena makna sendiri juga tidak pernah tetap, melainkan disesuaikan dengan kondisi yang membanggunya. Secara ringkas, representasi adalah produksi makna melalui bahasa (Hall, 1997: 15)

5. 2. c. Representasi Perempuan Dalam Media

Dalam *Body Politics and Missing Themes of Women in America* (1995) wacana pengembangan gender dalam media menghadirkan dua pandangan yang sangat diskriminatif dan tendensius. Pandangan pertama, menyatakan bahwa perempuan hanya didefinisikan dari tubuh, anggota tubuh, atau hubungan fisiknya dengan makhluk lain. Pandangan kedua lebih melihat perempuan sebagai sosok yang pasif dan selalu dikenai tindakan. Hal ini juga didukung oleh penelitian Nancy Mitchell dalam *Women in Mass Communication* (2007:97) bahwa perempuan dalam media terutama periklanan lebih banyak dihadirkan sebagai model dengan bentuk tubuh ideal (*relative size*) dan perempuan lebih banyak hadir sebagai sosok yang selalu lemah dan harus ditolong oleh laki-laki. Perempuan harus diposisikan sebagai sosok yang *submasive* dan *subordinat*. Secara simbolis dan historis, pandangan tersebut telah menghapus keberhasilan dan partisipasi perempuan dalam ruang lingkup publik. Pandangan ini juga diperkuat oleh pemikiran Tuchman yang melihat fenomena tersebut sebagai suatu bentuk seksisme media yang sumbernya adalah mitos sosial, yang mendefinisikan makna perempuan dalam masyarakat dan media. Mitos tersebut memberi seperangkat keyakinan, kepercayaan, dan perspektif kepada masyarakat, untuk melihat hubungan antar fenomena dalam ruang dan waktu (Pratomo dalam May Lan, 2002:1-2).

Media juga seringkali memposisikan perempuan sebagai "obyek tanda" yang dimasukkan ke dalam "sistem tanda" di dalam sebuah sistem komunikasi. Bagian tubuh perempuan menjadi fragmen-fragmen tanda di dalam media patriarki yang digunakan untuk menyampaikan makna tertentu (Yasraf Amir Piliang, dalam Ibrahim 1998: xi).

Tubuh atau fragmen-fragmen tubuh digunakan sebagai "*signifier*" dan dikaitkan dengan "*signified*" tertentu sesuai dengan tujuan ekonomi politik. Artinya fragmen-fragmen tubuh perempuan itu sendiri difragmentasikan menjadi tanda kemudian dipoles (manipulasi) dan dieksploitasi sedemikian rupa, sehingga menjadi tanda yang akhirnya menjadi komoditi. Tubuh wanita digunakan dalam media sebagai cara menjual komoditi, sementara perempuan itu sendiri mempunyai peran dominan di dalam konsumsi. Artinya perempuan lebih aktif dan lebih banyak mengkonsumsi citra dirinya sendiri dibandingkan pria (Yasraf Amir Piliang, dalam Ibrahim 1998: xv).

Menurut kaum feminis, media massa juga turut memelihara dan mengukuhkan pemikiran mengenai perbedaan gender yang menegaskan bahwa pria dan wanita itu berbeda dan bertentangan. Dalam pemberitaan media mengenai wanita seperti pengalaman wanita, olahraga wanita, kultur wanita bahkan media wanita digeneralisasikan dan didefinisikan dalam perbandingan dengan norma yang dikonstruksikan secara sosial, yang digenderkan dan dihadapkan pada laki-laki (Ibrahim, 1998:xxxix). Bahkan menurut Naomi Wolf dalam *Fire With Fire* (1993) mengenakan istilah "Apartheid Gender". Menurutnya media massa mampu menyumbat kemajuan perempuan dengan melestarikan dan memupuk apa yang disebut "apartheid gender" tersebut. "Apartheid Gender" dalam media massa dijalankan lewat kontrol terhadap proses pemilihan, pemaknaan, dan penyajian

informasi sangat ampuh untuk membentuk pola pikir perempuan (Ibrahim, 1998:xxxii). Hal ini berkaitan dengan kebiasaan masyarakat dalam menjadikan media massa sebagai satu-satunya sumber informasi yang diyakini secara penuh kebenarannya dalam menyajikan realitas sosial.

Pada realitas sosial yang riil terkadang pengalaman-pengalaman ataupun makna-makan maskulinitas dan femininitas mengalami konflik dan nilai-nilai maskulinitas cenderung menang. Hal ini disebabkan oleh kuatnya dominasi pria dalam masyarakat.

Secara teoritik hal ini bisa dijelaskan dengan *Muted Group Theory* (Cheris Kramarae dalam Ibrahim, 1998: xxxvii) adalah sebagai berikut :

1. *women percieve the world differently from men because of women's and men's different experiences and activities rooted in the division of labor*
2. *because of their political dominance, the men's system of perception is dominant, impeding the free expression of the women's alternative models of the world*
3. *in order to participate in society women must transform their own models in terms of the received male system*

Dalam kondisi yang demikian posisi perempuan tetap sebagai kaum yang marjinal dan *voiceless*. Kelompok yang bisu yang mejawantahkan diskursus yang bergantung pada konstruksi wanita sebagai objek, hingga tanda-tanda dalam bahasa meskipun selalu digunakan tetap tidak pernah mencapai "*the status of full speaking subject*". Karena berhadapan dengan keterbatasan bahasa yang tersedia oleh ruang publik yang diintervensi oleh ideologi negara (pria) yang hegemonik dan universum media yang terdistorsi oleh ideologis (Ibrahim , 1998: xxxvii).

Di sini bahasa malahan menjadi alat untuk mengembangbiakan mitos-mitos tentang wanita. Maka di sinilah kita menemukan pertemuan antara media yang terpengaruh oleh ideologi dan pembaca yang sudah sejak awal dipengaruhi oleh

ideologi. Dan sangat dimungkinkan kita akan bertemu dengan kekerasan wacana komunikasi sosial dan media massa mengenai sosok wanita yang menunjukkan totalitas intervensi ideologi patriarki ke dalam segenap aspek kehidupan masyarakat (Irine Yosiana Roba Putri, 2007: 28-29).

Ada banyak mitos yang diadopsi dari masyarakat seperti peran ganda wanita, *kanca wingking*, dan juga perempuan yang dianggap sebagai pilar masyarakat. Dan dalam praktek jurnalisme yang bias gender maka mitos-mitos ini akan menghambat dalam menampilkan perempuan sebagaimana mestinya. Menurut Simone De Beauvoir (dalam Agger, 1992: 119) hal ini bisa disebut perempuan hidup dalam mitos bentukan laki-laki. Di sini kita bisa melihat bahwa terjadi pendangkalan makna perempuan dalam media karena eksistensi perempuan sendiri terkotak-kotak dalam dunia bentukan laki-laki.

Di Indonesia kita melihat konstruksi dan sosialisasi gender yang menempatkan kaum pria pada posisi dominan masih sangat kuat dan kentara. Ideologi ini ditopang oleh negara, agama, budaya, dan keadaan sosial-ekonomi-politik. Dan wanita yang ditampilkan dalam media massa melulu hanya berkisaran mengenai citra wanita sebagai istri, ibu dan objek seks (Ibrahim, 1998: xlvix).

5. 2. d. Representasi Perempuan Dalam Komik

Para ahli komik cenderung menganggap komik sebagai salah satu bentuk akhir dari hasrat manusia untuk menceritakan pengalamannya melalui gambar dan tanda. Masih ada pendapat yang meragukan tentang apakah komik bisa disejajarkan dengan sastra "berat" lainnya seperti novel, hingga di Perancis, di mana kajian terhadap komik telah menemukan "kegairahannya", komik masih dianggap sebagai jenis seni

yang berada di urutan akhir, menurut F. Lacassin sebagai seni kesembilan (Bonneff, 1998: 3).

Komik seperti media lain tak lepas dari berbagai kritik dari masyarakat. Sudut pandang moral biasanya menang, ketika orang menilai gambar yang di komik porno dan sadis. Komik juga diyakini dapat menonjolkan stereotip tertentu. F. Lacassin menemukan bahwa komik Perancis sebelum Perang Dunia II digambarkan hanya terdiri dari deretan gambar yang datar, tidak bergerak dan tidak hidup. Selain itu, tokoh-tokohnya sering 'ditempatkan dalam bingkai yang itu-itu juga', dilihat dari *angle* yang sama dengan sikap yang stereotip (Bonneff, 1998: 100).

Di Amerika telah terdapat banyak serangan terhadap industri komik yang dianggap berperan sebagai penjaga budaya laki-laki atau *restrogressive culture* (Price, 1993: 393). Produk dari industri ini dianggap banyak orang sebagai sebuah dunia khayal untuk laki-laki (*men*) dan anak laki-laki (*boys*) yang menghabiskan waktu mereka memeloti gambar kartun yang seram. Terdapat perbedaan pendapat dari para ahli komik tentang seberapa besar pengaruh komik terutama dalam kemampuannya untuk dapat atau tidak dapat memberi gambaran adil tentang realitas dalam masyarakat atau merefleksikan kenyataan dalam masyarakat.

Beberapa teori feminis melakukan penelitian tentang kegagalan komik untuk menawarkan gambaran akurat tentang realitas pada pembaca remaja. Judith O'Connell menemukan adanya ketakseimbangan berlebihan antara jumlah karakter perempuan dan laki-laki dalam komik yang menurutnya hampir tak menggambarkan secara adil kenyataan dalam masyarakat (Price, 1993: 96).

Hasil penelitian lain menunjukkan bahwa media massa memikul tanggung jawab dalam menjaga ketaksederajatan sosial (*social inequality*). Media massa

memproduksi citra-citra ideal perempuan. Sue Sharpe melihat peran gender di antara aktif dan pasif, menurutnya (Price, 1993: 99): *"the active and passive dimensions of traditional male and female roles can be seen clearly in the way that a man's major activities are outward-directed and a woman's inward-directed"*.

Marcel Bonneff (1998: 100) menyatakan bahwa dalam komik terutama kisah roman remaja banyak tokoh laki-laki digambarkan boleh dan "wajar" untuk berperilaku 'menyimpang' serta melanggar aturan/norma yang berlaku. Digambarkan pula bahwa bagi seorang gadis, hubungan seksual di luar nikah harus dibayar dengan menanggung malu dan akibatnya seringkali parah, anak dianggap haram dan sang ibu itu takkan bakal mendapatkan suami.

Penelitian tersebut memberikan sedikit gambaran mengenai relasi perempuan dan laki-laki. Lebih lanjut, ditemukan pula bahwa terdapat perbedaan sikap antara perempuan dan laki-laki yaitu antara ibu dan ayah (Bonneff, 1998: 183). Ibu digambarkan cenderung bersikap penuh pengertian, ia menjadi tempat mengadu, penasehat, dan seringkali secara tersirat membela anak-anaknya. Sikap ini ditunjukkan dalam permasalahan sehari-hari, namun untuk keputusan besar dan penting misalnya tentang studi dan perkawinan, sang ayah lah yang mengambil keputusan dan sang ibu hanya mengikuti saja keputusan yang telah dibuat. Sang istri digambarkan penuh dengan kasih sayang dan suami digambarkan mengutamakan martabat dan konvensi sosial.

Bonneff (1998: 185) menyatakan bahwa seorang gadis harus memahami bahwa ia tidak bisa lari dari kodrat biologisnya, ia tak hanya menikah dengan laki-laki, tapi juga menikah secara sosial karena nama baik keluarga berada di tangan perempuan. Hak seorang perempuan untuk diakui dan mengikuti kemajuan zaman, asalkan dia

tetap menjaga 'kesuciannya'. Kepatuhan seorang gadis diharapkan juga pada perempuan yang sudah menikah. Bila suami ingin melakukan poligami, sang istri tidak punya kemampuan untuk melawan dan merelakan suaminya agar suaminya tetap bertahan di rumah dan menjadi ayah bagi anak-anaknya. Hal ini menunjukkan bahwa dalam komik pun ditemukan stereotip dalam menampilkan sosok perempuan.

I. 5. 3. Ideologi Media

Menurut John Storey (1993: 3-6) konsep ideologi dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. *Ideologi dapat mengacu pada suatu pelebagaan gagasan-gagasan sistematis yang diartikulasikan oleh sekelompok masyarakat tertentu.*
2. *Definisi ideologi menyiratkan adanya penopengan, penyimpangan atau penyembunyian realitas tertentu. Di sini, ideologi digunakan untuk menunjukkan bagaimana teks-teks dan praktek-praktek budaya tertentu menghadirkan berbagai citra tentang realitas yang sudah didistorsi atau diselewengkan. Teks-teks dan praktik-praktik itulah yang kemudian memproduksi apa yang disebut "kesadaran palsu". Ideologi bekerja dengan mencoba untuk bersembunyi di dalam cara berpikir dan aktivitas-aktivitas suatu kebudayaan. Ideologi mencoba untuk meyakinkan audiens mereka bahwa nilai-nilai, ide-ide, dan aktifitas-aktifitas kurang lebih natural.*
3. *Definisi ketiga mengacu pada "bentuk-bentuk" ideologis. Penggunaan ini dimaksudkan untuk menarik perhatian pada cara-cara yang selalu digunakan teks (media massa) untuk merepresentasikan citra tertentu tentang dunia. Karena teks-teks dalam media massa melibatkan sebuah cerita tentang dunia, pada akhirnya seluruh teks budaya bersifat politis. Teks-teks itu menawarkan berbagai penandaan ideologis.*
4. *Althusser melihat ideologi bukan hana sebagai pelebagaan ide-ide tetapi juga sebagai suatu praktek material. Artinya ideologi itu bisa dijumpai dalam praktek-praktek dalam kehidupan kita sehari-hari dan bukan hanya berupa ide-ide saja.*
5. *Ideologi menurut Roland Barthes berfungsi terutama pada level konotasi, makna sekunder, makna yang seringkali tidak disadari, yang ditampilkan oleh teks dan praktek atau yang bisa ditampilkan oleh apapun.*

Pada definisi pertama, kedua dan ketiga kita bisa melihat bahwa ideologi dipakai dan diciptakan oleh kelompok tertentu dan biasanya berkuasa dalam menyuarakan

aspirasi dan aktivitas mereka. Di sini terjadi sebuah penyembunyian realitas ataupun penopengan yang membuat kesadaran seorang individu ditentukan oleh realitas sosial yang telah dibentuk oleh sebuah ideologis.

Pada definisi keempat, Althusser melihat ideologi adalah satu dari tiga unsur atau level primer bangunan sosial. Jadi ideologi relatif otonom dari level lain seperti ekonomi. Dan ideologi ditempatkan pada urutan terakhir. Di sini ideologi merupakan sistem (dengan logika dan kaidahnya sendiri) representasi (citra, gagasan, atau konsep) dikonsepsikan sebagai praktik yang dijalani dan mentransformasikan dunia materi. Ada empat aspek dalam pandangan Althusser yang menjadi inti dari pandangan tentang ideologi (Barker, 2004:58-59):

- Ideologi memiliki fungsi umum untuk membangun subyek
- Ideologi sebagai pengalaman yang dijalani tidaklah palsu
- Ideologi sebagai kesalahan dalam memahami kondisi nyata eksistensi adalah sesuatu yang palsu
- Ideologi terlibat dalam reproduksi bangunan sosial dan relasi mereka terhadap kekuasaan

Sedangkan pada definisi kelima, ideologi bisa digunakan dalam melukiskan produksi sosial atas makna. Inilah cara Barthes disaat membicarakan mengenai konotasi sebagai 'retorika ideologi'. Dalam istilah ini ideologi merupakan sumber pemaknaan pada tatanan dua. Mitos dan nilai-nilai konotatif adalah ideologi karena ideologi inilah maka mitos dan konotasi mampu mewujudkan fungsinya.

Berkaitan dengan media dalam produknya media tidaklah netral tapi mengusung ideologi yang dianutnya. Ideologi dan media adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Media dipakai untuk menyebarkan ideologi dan ada kalanya media ini membentuk ideologi. Ideologi yang dianut media bisa dilihat dengan mengamati lebih tajam pada teks media (Putri, 2007: 15).

Teks media berbicara dengan jelas tentang cara melihat dan memberi model untuk sikap dan perilaku yang tepat. Pesan apa dibalik isi media dan kepentingan siapa yang dilayani oleh pesan-pesan ini (Croteau, 2003:159). Hal inilah yang menjadi dasar pertanyaan tentang media dan ideologi dan bisa dijawab dengan penelitian terhadap teks media.

Dalam konteks ini ideologi pada intinya adalah sistem pemaknaan yang membantu mengartikan dunia dan membuat penelitian tentang dunia. Ideologi berkaitan dengan konsep cara pandang, sistem kepercayaan, dan nilai. Istilah ini tidak hanya menunjuk pada kepercayaan yang dipegang tentang dunia tapi juga cara dasar di mana dunia diartikan. Ideologi ini tidak hanya tentang politik, istilah ini memiliki konotasi yang lebih luas dan mendasar (Croteau, 2003:160)

Analisis ideologi menekankan pada kesesuaian antara gambar dan kata-kata. Dalam teks media tertentu dan cara berpikir tentang bahkan penggantian isu sosial dan budaya. Peneliti media seringkali tertarik pada gambaran perempuan dan orang Afrika- Amerika dan bagaimana gambaran ini mungkin berubah sepanjang waktu karena mereka memberikan sumbangan pada cara kita memahami peran kelompok ini dalam masyarakat. Dalam hal ini pertanyaan bukan pada apakah gambaran media adalah gambaran "realistis" karena analisis ideologi secara umum menyadari definisi dari "real" sebagai dengan sendirinya, suatu konstruksi ideologis. Aspek mana dari

"realistis" milik siapa yang kita jelaskan sebagai yang paling nyata? Apakah yang paling dapat dilihat? Yang paling umum? Yang paling berpengaruh? Bukannya menilai gambaran dan membuat penilaian tentang level kenyataan, analisis ideologi menanyakan apa yang disampaikan pesan ini kepada kita tentang diri kita sendiri dan masyarakat kita (Croteau, 2003:160).

Analisis ideologi menyediakan jendela menuju perdebatan ideologis yang lebih luas yang berlangsung dalam masyarakat. Analisis ini memungkinkan kita untuk melihat gagasan macam apa yang tersebar melalui teks media, bagaimana dibentuk, bagaimana mereka berubah sepanjang waktu dan kapan mereka ditantang (Croteau, 2003: 163)

Media menjadi medan peperangan budaya. Kebanyakan isi dari perang budaya kontemporer adalah tentang gambaran yang ditanamkan oleh media massa. Perjuangan ini melampaui moralitas dan nilai kadang memfokuskan pada keterlibatan gambaran media populer kita dan bukti pelajaran yang diajarkan media tentang masyarakat. Media memberi kita gambaran tentang interaksi sosial dan institusi sosial yang melalui pengulangan hari dan dapat memainkan peran penting dalam membentuk definisi sosial yang umum. Pada pokoknya, akumulasi dari gambaran media menunjukkan apa yang "normal" dan apa yang "menyimpang" (Croteau, 2003:162-163).

Gambaran media adalah hasil dari proses seleksi yang dengan tetap berarti bahwa aspek-aspek tertentu dari realitas disorot dan yang lain diabaikan, media memiliki apa yang dikatakan oleh Hall (1982) sebagai "kekuatan untuk mengartikan peristiwa kedalam cara tertentu". Maka pertanyaannya adalah "pola apa yang dipakai oleh peristiwa yang ditampilkan?". Ini adalah pertanyaan mendasar tentang ideologi karena

mengusulkan bahwa media adalah tempat di mana gagasan tertentu disebarkan sebagai kebenaran secara efektif meminggirkan atau menghilangkan pernyataan kebenaran yang menjadi saingan (Croteau, 2003:168).

Media menyajikan gambaran mengenai interaksi dan institusi sosial yang secara terus-menerus mempersempit wilayah definisi sosial. Maksudnya, citra media dapat menunjukkan apa yang dianggap "norma" dan apa yang dianggap "menyimpang" (Croteau & Hoynes, 2003: 163). Maka dari itu media memiliki kekuatan untuk mengkonstruksikan suatu peristiwa ke dalam tampilannya. Teks media yang merupakan produk dari media adalah hasil konstruksi dari realitas media. Konstruksi ini dibuat dengan memperhatikan kepentingan dan ideologi yang dipegang media. Dari konstruksi ini pula cara pandang yang dipakai dalam media dalam memaknai dunia bisa dilihat.

I. 5. 4. Gender

Pengertian gender seringkali tumpang tindih dengan pengertian seks dan seksualitas. Ketiga hal tersebut memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaan yang utama dari ketiga hal tersebut adalah bahwa ketiganya membicarakan mengenai jenis kelamin. Dan perbedaan dari ketiganya terletak pada penekanan istilah tersebut (Yuniati, 2003: 6).

Seks lebih menekankan pada keadaan fisik atau anatomi manusia yang melahirkan identitas "laki-laki" dan "perempuan", gender menekankan pada jenis kelamin secara sosial, sedangkan seksualitas menekankan pada kompleksitas dari orientasi fisik/ anatomis dan orientasi sosial (Yuniati, 2003: 7).

Menurut Handayani dan Sugiarti, seks adalah pembagian jenis kelamin yang ditentukan secara biologis dan melekat pada jenis kelamin tertentu. Sedangkan gender adalah sifat yang melekat pada kaum laki-laki dan perempuan, yang dibentuk oleh

faktor-faktor sosial maupun budaya yang menyebabkan lahirnya beberapa anggapan mengenai peran sosial dan budaya antara laki-laki dan perempuan (Handayani, 2001: 3-4).

Berdasarkan penjelasan tersebut gender merupakan suatu hal yang terbentuk karena adanya pengaruh sosial, geografis, maupun kebudayaan dalam suatu masyarakat. Gender juga dapat diartikan sebagai konsep sosial yang membedakan antara peranan atau kedudukan antara laki-laki dan perempuan, di mana peranan tersebut tercipta dari mitos-mitos yang berkembang di masyarakat. Sifat-sifat yang melekat pada laki-laki dan perempuan dalam konsep gender dapat dipertukarkan dan berubah dari waktu ke waktu. Sifat-sifat tersebut juga dapat berbeda dari satu tempat ke tempat lainnya, maupun dari suatu kelas sosial ke kelas sosial lainnya (Fransiska Ika Yuniati, 2003: 7).

Menurut Fakih (1996: 12), perbedaan gender sesungguhnya tidaklah menjadi masalah sepanjang tidak melahirkan ketidakadilan gender (*gender inequalities*). Namun kecendrungan yang muncul adalah bahwa perbedaan gender tersebut telah melahirkan berbagai bentuk ketidakadilan khususnya bagi perempuan. Ketidakadilan ini termanifestasikan dalam bentuk subordinasi, marjinalisasi, beban kerja yang lebih banyak, serta stereotip yang tercipta dari mitos-mitos dalam masyarakat.

Subordinasi atau penempatan perempuan pada posisi yang tidak penting, berangkat dari asumsi bahwa perempuan irasional dan emosional. Pola pikir tersebut menimbulkan anggapan bahwa perempuan tidak mampu bertindak sebagai seorang pemimpin, sehingga dalam dunia kerja perempuan lebih banyak menempati posisi yang tidak menguntungkan dan tidak memiliki akses dalam suatu pengambilan keputusan. Perempuan tersubordinasi oleh faktor-faktor yang dikonstruksikan baik secara sosial maupun kultural. Hal ini disebabkan belum terkondisikannya konsep

gender dalam masyarakat, sehingga mengakibatkan adanya diskriminasi kerja terhadap perempuan. Diskriminasi tersebut berpengaruh terhadap prosentase jumlah wanita yang bekerja, sistem penggajian, pemberian fasilitas dan sebagainya yang dapat menimbulkan pemiskinan dalam bidang ekonomi (marginalisasi) terhadap kaum perempuan (Fakih, 1996: 12-13).

Beban kerja yang lebih banyak, muncul karena adanya pandangan bahwa perempuan rajin dan memiliki sifat memelihara serta tidak cocok untuk menjadi kepala rumah tangga. Akibatnya, seluruh pekerjaan rumah tangga (domestik) menjadi tanggung jawab perempuan dan selalu identik dengan perempuan. Di kalangan ekonomi bawah, seluruh pekerjaan domestik tersebut harus ditanggung sendiri oleh perempuan. Keadaan tersebut sangat berat, apalagi jika perempuan yang bersangkutan harus bekerja lagi di luar rumah. Hal ini merupakan peran ganda dari perempuan, yang dapat menimbulkan beban kerja yang lebih banyak (Yuniati, 2003: 9).

Bentuk ketidakadilan lain yaitu stereotip, muncul karena adanya mitos-mitos masyarakat terhadap tugas kaum perempuan yang berkaitan dengan stereotipnya. Williams dan Best (dalam Mulawarman, 1999: 11), dalam penelitian tentang stereotip seks pada sejumlah negara, menggambarkan bahwa laki-laki bersifat penolong, agresif, berupaya, berani dan sebagainya; sedangkan perempuan bersifat penuh kasih sayang, lembut hati, penakut, emosional dan sebagainya.

Liesbet van Zoonen (1994: 30) mengungkapkan bahwa stereotipe peran domestik perempuan yang muncul merupakan distorsi realitas terhadap perempuan yang salah satunya didukung melalui media. Dalam dunia pertelevisian, perfilman dan iklan perempuan digambarkan sangat tidak proposional. Perempuan di media sangat digambarkan tidak mewakili posisi perempuan dalam masyarakat yang kompleks. Bahkan dalam dunia produksi media, perempuan mengalami struktur yang

tergenderisasikan pada level mikro, meso dan makro. Hal ini dapat terlihat dalam posisi-posisi utama di media yang jarang dipegang oleh perempuan. Perempuan seringkali dianggap tidak mampu membuat keputusan yang independen di media dan kemampuan perempuan seringkali disangsikan untuk bekerja di media.

Elemen inti dari budaya patriarki (terutama budaya barat) adalah tampilan perempuan sebagai tontonan untuk dilihat, subjek untuk dipandang oleh penonton laki-laki. Liesbet van Zoonen (1994: 87) mengungkapkan bahwa laki-laki beraksi dan perempuan tampil. Laki-laki melihat perempuan dan perempuan melihat diri mereka seperti apa yang dilihat oleh laki-laki. Perempuan melihat diri mereka berdasarkan pada ukuran laki-laki. Oleh karena itu perempuan berubah menjadi objek. Perempuan sebagai objek dilihat sebagai ikon, ditampilkan sebagai tontonan dan kenikmatan laki-laki (Zoonen, 1994: 90).

Handayani dan Sugiarti (2001: 10-11) juga mengungkapkan bahwa mitos-mitos yang muncul di masyarakat Indonesia akan menguntungkan kaum lelaki dan mendiskreditkan kaum perempuan. Hal ini disebabkan karena negara Indonesia menganut hukum hegemoni patriarki, yang menggambarkan dominasi laki-laki atas perempuan dan anak di dalam keluarga, yang kemudian berlanjut kepada dominasi laki-laki dalam lingkup kemasyarakatan lainnya.

Untuk kondisi Indonesia yang merupakan bangsa yang multietnik dan multikultural maka secara teoritis pemahaman tentang gender tidak bisa hanya dipelajari dari satu etnis tertentu dan digeneralisasikan secara universal untuk semua etnik di Indonesia. Namun, Karl D. Jackson (Novianto, 2000: 10) menyatakan

"The kultural variables include the traditional Javanese concepts of self, ideal social behavior, patronship, and power that continue to influence modern Indonesian Politics"

Dengan demikian kepemimpinan Indonesia mempengaruhi adanya hegemoni budaya Jawa, sehingga untuk isu kepemimpinan dalam kaitannya dengan masalah gender inipun dapat dipelajari melalui budaya Jawa (Novianto, 2000: 10).

Pengaruh budaya Jawa dalam kehidupan sosial politik Indonesia memang tidak dapat disangsikan lagi. Budaya Jawa sering dianggap tidak kenal demokrasi, salah satu sebabnya tradisi kebudayaan Jawa adalah tradisi kerajaan yang bersifat memusat dan cenderung tidak egaliter (tidak mengakui kesederajatan), absolut. Dalam konteks ini masyarakat cenderung sulit menerima kesetaraan gender (Novianto, 2000: 11).

I. 5. 5. Budaya Jawa

Kekuatan istimewa dari kebudayaan Jawa adalah kemampuannya untuk tetap bertahan meski dibanjiri oleh gelombang-gelombang kebudayaan yang datang dari luar dan dalam. Kebudayaan Jawa justru tidak menemukan diri dan berkembang kekhasannya dalam isolasi, melainkan dalam pencernaan masukan-masukan kultural dari luar. Agama Hindu dan Budha dirangkul, dan akhirnya dijawakan. Demikian pula agama Islam masuk ke pulau Jawa, tetapi kebudayaan Jawa justru semakin menemukan identitasnya (Franz M. Suseno, 1983: 1).

Dari penelitiannya terhadap beberapa sastra Jawa, Zoetmulder (1974: 269) menyimpulkan sebuah unsur pokok dalam alam pikiran Jawa yaitu kemanunggalan alam semesta dan semua mahluk di dalamnya yang kait-mengkait. Keindahan dalam segala bentuknya yang diungkapkan dalam sastra Jawa dipandang sebagai manifestasi Yang Mutlak. Segala bentuk keindahan pada dasarnya satu dan bila keindahan itu nampak dalam manusia dan alam menurut suatu bentuk yang serupa, maka dapat dipercayai bahwa kedua bentuk manifestasi tersebut terdapat suatu hubungan yang khas.

Menurut Franz M. Suseno (Franz M. Suseno, 1983: 82) pandangan dunia Jawa melihat bagaimana realitas tidak dibagi dalam berbagai bidang yang terpisah tanpa hubungan satu sama lain, melainkan satu kesatuan menyeluruh.

Franz M. Suseno (Franz M. Suseno, 1983: 82)menjabarkan dua sifat budaya Jawa yang terutama yaitu prinsip kerukunan dan hormat.

5. 5. 1. Prinsip Rukun

Dengan prinsip kerukunan maka nilai terpenting bagi masyarakat Jawa adalah menjaga harmoni yaitu tuntutan untuk mencegah segala kelakuan yang bisa menimbulkan konflik. Tujuan utamanya adalah mencapai keselarasan sosial di mana semua pihak dalam kelompok berdamai satu sama lain. Syarat pertama bagi keselarasan itu ialah sikap "*sepi ing pamrih*" (tidak mencari keuntungannya sendiri) untuk mencapai ketentraman batin (Mulder, 1986: 16). Dengan "*sepi ing pamrih*" manusia bekerja tanpa mencari keuntungan, kalau taraf ini tercapai, manusia sudah sempurna menurut batinnya, tujuan tertinggi dalam hidupnya pun tercapai. "*Jagad cilik*" akan berkembang secara harmoni, selaras dengan kesempurnaan batinnya. Mengembangkan "*jagad cilik*" merupakan suatu syarat agar perkembangan "*jagad gedhe*" dapat berlangsung dengan baik. Manusia yang telah hidup secara "*sepi ing pamrih*" justru karena keselarasan batinnya akan menyuburkan perkembangan "*jagad gedhe*" (De Jong, 1976: 14-15).

Dengan "*sepi ing pamrih*" bukan berarti otonomi hidup pribadi tidak dihargai. Otonomi tersebut sangat dihargai tetapi harmoni haruslah tetap menjadi tujuan utamanya sehingga identitas terjaga. Oleh karena itu "*sepi ing pamrih*" berfungsi untuk mencegah pertentangan. Jika terjadi pertentangan harus diselesaikan dengan halus, tidak agresif, selalu diusahakan untuk kompromi dan jangan ada konfrontasi langsung atau terbuka dalam bentuk emosional. Intinya masyarakat Jawa menuntut

seseorang selalu dapat mengontrol diri, membawa diri dengan sopan, tenang dan rukun (Suseno, 1983: 39).

Selain "*sepi ing pamrih*" , De Jong (1976: 18) mengungkapkan tiga sikap hidup yang mendukung terciptanya prinsip kerukunan antara lain *rila* (rela), *narima*, dan sabar. *Rila* (rela) merupakan langkah pertama pada jalan ke arah hidup sempurna. Sesungguhnya yang disebut *rila* (rela) adalah keikhlasan hati dengan rasa bahagia dalam hal menyerahkan segala miliknya, hak-haknya dan semua buah pekerjaannya kepada Tuhan dengan tulus ikhlas. Penyerahan itu harus menjadi suatu sikap hidup yang tetap karena sikap *rila* (rela) menuntut suatu tekad agar manusia rela menerima kekecewaan dan tekanan akibat keterikatan macam-macam perubahan yang harus kita alami.

Sikap *narima* merupakan rasa puas akan nasibnya, tidak memberontak, menerima dengan rasa terima kasih. Sikap *narima* menekankan "apa yang ada" yaitu menerima segala sesuatu yang masuk dalam hidup kita, baik sesuatu yang bersifat materiil maupun kewajiban atau beban yang diletakkan pada manusia. Dalam keadaan ini sikap *narima* berarti memenuhi kewajiban dengan teliti. Demikianlah manusia harus menerima kenyataan, karena sikap *narima* ini maka orang yang paling miskin pun dapat merasa bahagia karena kebahagiaannya tidak timbul dari benda materiil melainkan disebabkan karena sesuatu yang jauh lebih mendalam. *Narima* berarti ketenangan afektif dalam menerima segala sesuatu dari dunia luar, harta benda, kedudukan sosial, nasib malang atau untung. Sikap *narima* tidak menyelamatkan seseorang dari bahaya yang dapat menimpanya melainkan merupakan perisai terhadap penderitaan yang diakibatkan oleh malapetaka atau lebih tepatnya rasa akibat malapetaka (De Jong, 1976: 19).

Hanya orang yang menjalankan *rila* dan *narima* akan menjadi *sabar*. Seseorang yang dengan rela hati menyerahkan diri dan yang menerima dengan senang hati sudah bersikap sabar. Kesabaran merupakan sikap lapang dada yang dapat merangkul dan mengatasi segala pertentangan dan konflik. Sabar merupakan sikap pengekangan diri yang paling tinggi. Barangsiapa bersikap sabar tidak tergoncangkan dan terombang-ambing oleh apapun (De Jong, 1976: 20).

5. 5. 2. Prinsip Hormat

Prinsip hormat memainkan peran besar dalam mengatur pola interaksi dalam masyarakat Jawa. Mengikuti aturan-aturan tata krama yang sesuai, dengan mengambil sikap hormat atau kebapaan yang tepat adalah amat penting. Geertz mengungkapkan prinsip hormat berdasarkan pendapat bahwa semua hubungan dalam masyarakat teratur secara hierarkis, bahwa keteraturan hierarkis itu bernilai pada dirinya sendiri dan oleh karena itu orang wajib untuk mempertahankannya dan untuk membawa diri sesuai dengannya (Novianto, 2000: 46).

Kefasihan dalam mempergunakan sikap-sikap hormat yang tepat dikembangkan pada orang Jawa sejak kecil melalui pendidikan dalam keluarga. Sebagaimana diungkapkan Geertz (dalam Novianto, 2000: 46), pendidikan itu tercapai melalui tiga perasaan yang dipelajari oleh anak Jawa dalam situasi-situasi yang menuntut sikap hormat yaitu *wedi*, *isin*, dan *sungkan*. *Wedi* berarti takut, baik sebagai reaksi terhadap ancaman fisik maupun sebagai rasa takut terhadap akibat kurang enak dari suatu tindakan. Tidak lama kemudian mulailah pendidikan untuk *isin*. *Isin* berarti malu juga dalam arti malu-malu, merasa bersalah, dan sebagainya. Belajar untuk *isin* merupakan langkah pertama menuju pada kepribadian Jawa yang matang. *Isin* dan sikap hormat merupakan suatu kesatuan. Orang Jawa merasa *isin*

apabila ia tidak dapat menunjukkan sikap hormat yang tepat terhadap orang yang pantas dihormati.

Sungkan merupakan suatu perasaan yang dekat dengan rasa *isin* namun dalam arti yang lebih positif. Geertz menggambarkan rasa *sungkan* sebagai pengekan halus terhadap kepribadian sendiri demi hormat terhadap pribadi lain (dalam Novianto, 2000: 47).

Prinsip hormat bukan berarti "berikanlah kami perintah dan kami mengikuti", terhadap perintah yang bertentangan dengan kepentingan atau yang tidak disetujui, memang tidak akan dikemukakan tantangan terbuka, namun boleh diboikot. Geertz menulis suatu segi menarik dalam semua hubungan sosial Jawa ialah bahwa yang penting bukanlah kejujuran hubungan itu. Dan walaupun dalam banyak interaksi sosial kedua belah pihak menyadari betul-betul bahwa situasi yang sebenarnya antara mereka bukanlah sebagaimana yang nampak di permukaan, namun semua puas asal saja kesatuan pada permukaan tidak diganggu karena yang terpenting keselarasan sosial tetap terjaga (Novianto, 2000: 49).

Dari dua prinsip yang dijabarkan di atas dapat disimpulkan bahwa budaya Jawa sangat menekankan keselarasan sosial sambil menempatkan individu di bawah masyarakat dan masyarakat di bawah alam semesta. Barangsiapa hidup selaras dengan dirinya sendiri dan dengan masyarakat, hidup selaras juga dengan Tuhan dan menjalankan hidup yang benar.

Kehidupan di dunia, kehidupan dalam masyarakat sudah dipetakan dan tertulis dalam macam-macam peraturan, seperti kaidah-kaidah etiket Jawa (tatakrama), yang mengatur kelakuan antar manusia, kaidah-kaidah adat, yang mengatur keselarasan dalam masyarakat, peraturan beribadat yang mengatur hubungan formal dengan Tuhan, dan kaidah-kaidah moral yang menekankan sikap narima, sabar, waspada-eling

(mawas diri), andap ansor (rendah hati) dan prasaja (sahaja) dan yang mengatur dorongan-dorongan dan emosi-emosi pribadi (Mulder, 1986: 12). Tujuan paling luhur dalam hidup ini menurut masyarakat Jawa ialah keselarasan dengan alam semesta, dan golongan-golongan yang merupakan inti kehidupan merupakan sarana bagi keselarasan tersebut (Mulder, 1986: 25).

Cita-cita dalam masyarakat Jawa terletak dalam tata tertib masyarakat yang laras. Orang sebagai individu tidak sangat penting, bersama-sama mereka mewujudkan masyarakat, dan keselarasan masyarakat menjamin kehidupan yang baik bagi individu-individu. Tugas moral seseorang adalah akan menjaga keselarasan tersebut secara menjalankan kewajiban –kewajiban sosial. Kewajiban sosial itu menyangkut hubungan sosial, yaitu hubungan-hubungan antara orang. Hubungan – hubungan sosial itu tak sama, melainkan hierarkis. Dasar moral masyarakat Jawa terletak dalam hubungan dan kewajiban antara orang yang tidak sama rata (Mulder, 1986: 37).

Orang Jawa lebih cenderung untuk menyingkirkan kontradiksi-kontradiksi, tekanan kepada harmoni dan kesatuan daripada yang ada, ketiadaan batas antara hidup manusia dan alam halus dan kosmos, susunan hirarki yang ketat dari alam, masyarakat dan alam ghaib, kegembiraan pada pembuatan skema, penengadahan kepada yang tinggi sebagai sumber inspirasi dan restu, kepada penyesuaian dan penyerahan diri, kenyataan dari simbol-simbol, kepada ide karma dan nasib, kepada kekuatan nujuman, kepada kecintaan terhadap guru, kesetiaan dan kepercayaan kepada bapak-pemimpin, dan orientasi emosional kepada kelompok kecil, keluarga dan anak buah (Mulder, 1986: 89).

5. 5. 3. Perempuan Dalam Budaya Jawa

Menurut tradisi Jawa, perempuan dibatasi oleh tradisi keperempuanan ideal yang mengutamakan nilai-nilai kepatuhan dan ketaatan. Nilai-nilai tradisional Jawa sangat dipengaruhi oleh ajaran Islam yang menginterpretasikan lelaki sebagai pemimpin perempuan, sehingga mengharuskan perempuan untuk patuh kepada suaminya. Pentingnya kepatuhan perempuan itu diungkapkan dalam ungkapan Jawa yang amat terkenal *Swarga nunut nraka katut* yang berarti seorang perempuan harus mengikuti suaminya dengan setia kemanapun suaminya pergi baik ke surga atau neraka (Cholil dalam Mohammad Hakimi dkk, 2001:18).

Nilai-nilai tradisional yang dianut sebagian besar masyarakat Jawa menyatakan bahwa bila seorang perempuan menikah dengan seorang lelaki, maka ia menjadi milik suaminya dan orangtuanya tidak punya kekuasaan lagi atas dirinya. Pengantin perempuan selalu dinasihati orangtuanya untuk berhati-hati dalam menyembunyikan konflik yang mungkin terjadi antara dia dengan suaminya. Hal ini biasa diistilahkan sebagai "*njaga praja*" yang berarti bahwa kehormatan suami harus dilindungi dari orang-orang di luar keluarganya. Setelah menikah, seorang perempuan di masyarakat harus memenuhi tuntutan peran sosialnya seperti mengurus rumah, mengasuh anak, dan melayani suami (Djohan dalam Mohammad Hakimi dkk, 2001: 19).

Penelitian oleh Hildred Geertz (1983 dalam Mohammad Hakimi dkk, 2001: 19) mengenai hubungan keluarga orang Jawa mengungkapkan bahwa laki-laki dan perempuan biasanya berbagi rata kekuasaan dan tanggung jawab dalam perkawinan, meskipun ada pembagian tugas yang tegas dalam urusan keluarga. Dalam keluarga petani, suami dan istri umumnya bekerja bersama di lahan pertanian, sehingga sebenarnya tidak ada perbedaan yang nyata antara dunia lelaki dan perempuan.

Meskipun demikian memang masih ada kepercayaan tentang karakteristik yang melekat pada laki-laki dan perempuan yang menyebabkan diterimanya perbedaan hak antara laki-laki dan perempuan. Sebagai contoh, hubungan diluar nikah atau perselingkuhan, akan lebih ditoleransi pada laki-laki daripada perempuan, karena laki-laki dianggap secara alami tidak mempunyai tanggung jawab dan lebih aktif/bersemangat.

Pembagian peran laki-laki dan perempuan sangat besar pengaruhnya dalam budaya Jawa. Hal ini mengakibatkan terbatasnya keterlibatan perempuan dalam pengambilan keputusan, khususnya keputusan-keputusan dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam menentukan tatanan kehidupan bermasyarakat atau dalam memecahkan masalah sosial kemasyarakatan (publik), dominasi masih ada pada kaum laki-laki. Perempuan jarang, bahkan tidak pernah diajak bermusyawarah dan mufakat dalam mengambil keputusan hal-hal semacam tersebut di atas (Hadidjaja dan Kamajaya dalam Budi Susanto SJ, 1992: 23).

Budaya patriarki dalam masyarakat Jawa dapat tercermin dari karya sastra seperti Serat Centhini. Dalam kitab itu ada ajaran khusus mengenai perempuan ideal seperti ajaran Nyi Hartati kepada putrinya Rancangkapti tentang “kias lima jari tangan”, antara lain:

- *jempol* (ibu jari), berarti “*pol ing tyas*”. Sebagai istri harus berserah diri sepenuhnya kepada suami. Apa saja yang menjadi kehendak suami harus dituruti.
- *Penuduh* (telunjuk), berarti jangan sekali-kali berani mematahkan “*tudhung kakung*” (petunjuk suami). Petunjuk suami tidak boleh dipersoalkan.
- *Penunggul* (jari tengah), berarti selalu “meluhurkan” (mengunggulkan) suami dan menjaga martabat suami.

- Jari manis, berarti tetap manis air mukanya dalam melayani suami dan bila suami menghendaki sesuatu.
- *Jejentik* (kelingking), berarti istri harus selalu “*athak ithikan*” (terampil dan banyak akal) dalam sembarang kerja melayani suami. Dalam melayani suami hendaknya cepat tetapi lembut (Hadidjaja dan Kamajaya dalam Budi Susanto SJ, 1992: 24).

Selain dari Serat Centhini, konsep perempuan Jawa ideal dalam budaya patriarki tercermin dalam Serat Candrarini (Suara Karya 12 Juni 1988 dalam Budi Susanto SJ, 1992: 24) yang dapat dirinci menjadi sembilan butir, antara lain: setia pada lelaki, sabar, mencintai sesama, terampil pada pekerjaan rumah tangga, pandai berdandan dan merawat diri, sederhana, pandai melayani kehendak lelaki, menaruh perhatian pada mertua, gemar membaca buku-buku yang berisi nasihat.

Dua “rumusan” di atas membentuk tingkah laku dan sikap perempuan yang akhirnya dapat “diterjemahkan” menjadi kodrat perempuan yang seolah-olah tidak dapat diubah. Pola pikir ini begitu kuat melekat membentuk ideologi dalam struktur patriarki.

Dalam budaya patriarki Jawa pribadi perempuan masih merupakan bayangan ayah atau saudara laki-lakinya. Dalam keluarga hak dan wewenang pengambilan keputusan tetap berada di tangan ayah atau anak laki-laki.

I. 5. 6. Komik Strip

Pada dasarnya cerita komik merupakan karya seni perpaduan antara seni rupa dengan karya sastra yang di dalamnya terdapat sajian bentuk-bentuk visual atau gabungan bentuk visual dengan keterangan verbal. Kekhasan komik terletak pada kemampuannya menggabungkan antara gambar dengan kata-kata dalam balon. Komik menggabungkan antara kata-kata, gambar, dan lambang dalam

perbendaharaan bahasa. Oleh karena itu komik sering dianggap sebagai karya sastra gambar. Dwi Koen mengungkapkan bahwa komik memiliki *magic of picture* dan *spoken word*. Komik mempunyai daya magis dan persoalan sendiri yang khas dibanding dengan karya lain. Gambar komik harus detail, harus mampu menampilkan ekspresi fisik maupun psikis dari tokohnya (<http://www.pdat.co.id/hg/apasiapa/html/D/ads,20030701-80,D.html>).

Will Eisner (dalam McCloud, 2001: 16) mengungkapkan bahwa komik adalah seni berturutan, namun penjelasan yang lebih lengkap didapatkan dari penjabaran Scott McCloud.

Scott McCloud menjabarkan bahwa komik adalah rangkaian gambar bersambung yang dibuat bagian per bagian secara sengaja. Scott McCloud (1993:9) mendefinisikan seni sequential dan komik sebagai "*juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer*". Dalam penjabarannya, Scott McCloud menjelaskan bahwa komika adalah gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang terjungtapisikan (berdekatan/bersebelahan) dalam turutan tertentu untuk menyampaikan informasi dan/atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. Dalam bahasa Inggris *comics* merupakan perwujudan utama dari gejala sastra gambar dan untuk membedakan komik bersambung dengan komik lengkap digunakan ungkapan bahasa Inggris *comic strips* dan *comic book* karena tidak menimbulkan kekaburan makna. Setiap frame dalam komik membutuhkan ruang yang berbeda (McCloud, 2001:9). Berbeda dengan kartun, komik dapat dikatakan sebagai sebuah pendekatan atau gaya sedangkan kartun adalah media yang menggunakan pendekatan tersebut walaupun komik dan kartun memiliki hubungan yang dekat (McCloud, 2001: 21).

Seperti yang kita ketahui komik terdiri dari beberapa panel. Panel dalam komik ini mematahkan waktu dan ruang menjadi suatu peristiwa yang kasar, dengan irama yang patah-patah, serta tidak berhubungan. Untuk memahami komik sebagai satu kesatuan maka kita menggunakan *closure* yang memungkinkan kita menggabungkan peristiwa-peristiwa tersebut dan menyusun realita yang utuh dan ajek dalam pikiran (McCloud, 2001: 67).

Closure merupakan fenomena mengamati bagian-bagian, tetapi memandangnya sebagai keseluruhan. Beberapa bentuk *closure* merupakan tindakan yang disengaja oleh si pencerita untuk menciptakan ketegangan atau tantangan pada penonton. Dalam komik *closure* tidak terus menerus dan pasti disengaja. *Closure* merupakan agen pendukung perubahan, waktu, dan gerakan dalam peralihan panel ke panel bagi yang membuat pembaca melihat secara keseluruhan walaupun yang digambarkan dalam komik hanya sebagian (McCloud, 2001: 68-69). Makin kuat *closure* antara panel, interpretasi pembaca pun makin elastis. *Closure* bisa sangat kuat di dalam dan di antara panel, jika komikus memilih untuk menampilkan sebagian kecil gambarnya.

Kebanyakan peralihan dari panel ke panel dalam komik dapat dibagi menjadi beberapa golongan, antara lain:

- Waktu-ke-waktu, peralihan ini membutuhkan *closure* yang sedikit.
- Peralihan satu subyek dalam proses aksi-reaksi.
- Subyek-ke-subyek namun masih dalam satu adegan atau gagasan, tingkat keikutsertaan pembaca diperlukan agar peralihan tersebut bermakna.
- Adegan-ke-adegan, peralihan ini membawa kita melintasi ruang dan waktu, membaca komik dengan jenis peralihan ini sering diperlukan pemikiran deduktif.

- Aspek-ke-aspek, peralihan ini kebanyakan tidak mengenal waktu dan mengatur pandangan yang mengembara terhadap aspek tempat, gagasan, dan suasana hati yang berbeda.
- *Non-sequitur*, hubungan ini tidak menunjukkan hubungan yang logis antara panelnya (McCloud, 2001: 70-72).

Aspek lain yang dihadirkan dalam komik terutama komik-strip adalah balon kata. Bentuk balon kata sangat beragam variasinya, sementara di dalamnya berbagai simbol selalu disesuaikan atau bahkan diciptakan untuk menyuarakan bunyi-bunyi non-verbal. Bahkan variasi jenis huruf, baik di dalam maupun di luar balon, dapat menggambarkan pergulatan yang tiada henti untuk menangkap intisari suara. Kata-kata itu sendiri lebih dari simbol visual lainnya karena mempunyai kekuatan untuk menjelaskan dengan lengkap alam yang tak terlihat dari indra dan emosi pembaca. Kata-kata bahkan dapat membuat gambar yang netral kaya dengan perasaan dan pengalaman. Jika diperhatikan, gambar dapat meningkatkan perasaan yang kuat dalam diri si pembaca tetapi tidak memiliki kekuatan kata-kata. Di sisi lain, kata-kata dapat merujuk pada perasaan tertentu tetapi kurang dapat menimbulkan rangsangan emosional secara langsung. Bersama-sama, kata dan gambar dapat membuat keajaiban (McCloud, 2001: 134-135).

Cara komik dalam menggabungkan kata-kata dan gambar tidak terbatas. Tapi dapat dipilah menjadi beberapa golongan:

- Gabungan khusus kata-kata, gambar di sini hanya sebagai ilustrasi dan tidak banyak menambah makna teks yang telah komplit.
- Gabungan khusus gambar, kata-kata hanya memberi efek suara bagi gambar.

- Panel khusus duo, kata-kata dan gambar menyampaikan pesan yang sama-sama penting.
- Gabungan yang saling menguatkan (*aditif*), kata-kata memperkuat atau memperdalam gambar atau sebaliknya.
- Gabungan paralel, kata-kata dan gambar mengikuti alur yang berbeda tanpa saling bersimpangan.
- *Montase*, kata-kata diperlakukan sebagai bagian penting dalam gambar.
- *Interdependen*, kata-kata dan gambar sama-sama berperan dalam menyampaikan gagasan yang tidak dapat dilakukan oleh hanya salah satu dari keduanya (McCloud, 2001: 152-154).

Komik dapat dianalisis seperti halnya karya seni dan karya sastra, tentang makna-makna simbolik dari tokoh utama, struktur cerita, karya seni dan kebahasaannya, nilai-nilai yang terkandung dan lain-lain (Berger, 2005:61).

Dalam komik setiap gambar yang mewakili seseorang, tempat, barang atau gagasan disebut ikon (McCloud, 2001: 27). Gambar-gambar digunakan untuk mewakili konsep, gagasan dan filosofi. Maka komik adalah sebuah teks sebagai bentuk representasi yang telah dikonstruksi. Tidak hanya sebagai media hiburan, komik juga bisa digunakan sebagai alat propaganda atau kritik sosial oleh kelompok tertentu. Apa yang tampil dalam komik, baik itu gambar maupun kata-kata telah dikonstruksikan untuk menciptakan suatu pemaknaan. Melalui komik pula kita bisa melihat gejala yang terjadi dalam masyarakat.

Menurut Scott McCloud (2001:28) makna ikon non-gambar bersifat pasti dan mutlak di mana tampilan ikon tidak mempengaruhi maknanya karena mewakili

gagasan yang tidak terlihat, sebaliknya makna bisa lentur dan beragam dalam ikon gambar, tergantung pada tampilannya, yang beragam pula tingkat kemiripannya.

Setiawan (dalam Sobur, 2004:136) mengungkapkan bahwa komik penuh dengan perlambangan yang kaya akan makna. Oleh karena itu, selain dikaji sebagai "teks", komik juga perlu dikaji secara kontekstual yakni dengan menghubungkan karya sastra dengan keadaan yang menonjol di masyarakat. Sebagai sebuah produk budaya, komik tidak bisa lepas dari masyarakat tempat komik tersebut tumbuh dan berkembang. Komik boleh jadi adalah dokumen berharga untuk memahami masyarakat yang diwakilinya. Komik sebagai sebuah medium, di dalamnya merefleksikan semangat zamannya sendiri. Sebuah fase sejarah perkembangan masyarakat. Menurut Setiawan langkah ini diperlukan untuk menjaga signifikansi permasalahan dan sekaligus menghindari pembiasan tafsiran (Sobur, 2004:136).

Komik tidak berdiri sendiri tetapi memiliki konteks. Sebagai media, komik mampu mengajak pembacanya fokus pada apa yang disampaikan. Dengan hanya menggunakan indera penglihatan komik mampu membawa dunia yang penuh makna pada pembacanya sehingga komik seringkali digunakan untuk menyatakan sikap terhadap kebijakan tertentu. Terutama dalam surat kabar, terkadang sikap dari redaksi dinyatakan dalam bentuk karikatur atau kartun editorial.

Komik sendiri dibagi dua yaitu komik bersambung atau yang sering disebut komik strip (*comic strip*) dan buku komik (*comic book*). Komik strip merupakan komik yang terdiri dari beberapa panel yang memiliki keberuntutan dan murni pikiran kartunis yang tidak dipengaruhi oleh kebijakan redaksi atau opini redaksi. Hal inilah yang membedakan komik strip dan kartun editorial yang sering salah kaprah. Kartun editorial biasanya terdiri dari satu panel dan merupakan gambaran dari opini redaksi

(Intisari, Januari 2008: 67-68). Komik strip dalam surat kabar terbagi menjadi komik strip edisi harian yang terbit setiap hari, biasanya hitam putih dan komik strip edisi suplemen Minggu yang khusus muncul di hari Minggu, biasanya berwarna. Contoh komik strip edisi harian adalah Pak Tuntung dari harian *Analisa* dan Doyok yang hadir di harian *Pos Kota*. Sedangkan komik strip edisi suplemen hari Minggu contohnya adalah Panji Koming.

Komik strip Panji Koming adalah salah satu contoh komik yang dipakai sebagai kritik sosial. Melalui cerita *Panjing Koming*, Dwi Koen mencoba mengkritik keadaan sosial dan politik di Indonesia. Tokoh-tokoh yang ditampilkan dalam komik ini sangat ikonis. Cerita yang ditampilkan setiap Minggu sangat tanggap akan situasi yang sedang hangat. Dengan setting jaman Majapahit, Dwi Koen mampu menyuguhkan cerita yang enak disimak namun berisi. Sindiran-sindirannya pun sangat simbolis (<http://www.sinarharapan.co.id/hiburan/budaya/2005/0129/bud2.html>).

Sebagai sebuah teks, komik mampu melihat bagaimana dunia dikonstruksikan dan direpresentasikan secara sosial. Konstruksi dan representasi dalam komik pun tak terlepas dari konteks di mana komik tersebut dibuat. Dan komik pun tak terlepas dari ideologi dan kepentingan dibalik tampilannya yang menghibur. Baik ideologi dominan maupun penentang ideologi dominan sama-sama menggunakan komik demi kepentingannya.

I. 5. 7. Semiotika Sebagai Kerangka Analisis

Komik memiliki kelebihan dibandingkan dengan bahasa lisan dalam menyampaikan suatu pesan. Sebab komik terdiri dari gambar dan ilustrasi di mana setiap orang akan sangat mudah mengenali gambar dan ilustrasi tersebut.

Van Zoest (Kusumawardani, 2001: 21) mengatakan, *"...comic strips are a mass medium in which several semiotics code are transformed in genre-specific ways. The study of this medium transcend the field of visual communication. Its specific features are also in the fields of nonverbal communication, language, narrativity, and hence text semiotics."*

Komik dibangun dari tanda-tanda. Menurut Little John (1996: 64) tanda-tanda adalah dasar dari seluruh komunikasi. Umberto Eco mengungkapkan komik menjadi sebuah bidang kajian yang luas dan sulit dijelajahi, tetapi terbuka bagi semiotika (<http://www.nabble.com/sastra-pembebasan-p13278964.html> diakses 15 Oktober 2008). Studi tentang tanda dan cara tanda tersebut bekerja dinamakan semiotika atau semiologi. Semiotika merupakan suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda.

Kajian semiotika melakukan penafsiran terhadap tanda itu dalam suatu sistem makna yang ada di sekitarnya. Ada tiga hal yang perlu diperhatikan dalam kajian semiotika yaitu :

- Tanda itu sendiri. Hal ini terdiri atas studi tentang berbagai tanda yang berbeda, cara tanda-tanda yang berbeda itu dalam menyampaikan makna dan cara tanda-tanda itu terkait dengan manusia yang menggunakannya. Tanda adalah konstruksi manusia dan hanya bisa dipahami dalam artian manusia yang menggunakannya.
- Sistem tanda, studi ini mencakup berbagai cara kode tersebut dikembangkan guna memenuhi kebutuhan suatu masyarakat atau budaya untuk mengeksploitasi saluran komunikasi yang tersedia mentramisiskannya.
- Budaya di mana sistem tanda itu beroperasi, ini pada gilirannya bergantung pada penggunaan kode-kode dan tanda-tanda itu untuk keberadaannya dan bentuknya sendiri (Fiske, 1990).

Pelopop dasar ilmu semiotik adalah seorang ahli linguistik Ferdinand de Saussure. Saussure menawarkan model 'dyadic' dari tanda, sebuah tanda didefinisikan terdiri dari :

- *Signifier – the form which the sign takes*, bentuk atau citra tanda tersebut
- *Signified- the concept it represents*, konsep yang direpresentasikan atau konsep mental (Saussure, 1983: 67 dalam Chandler, 2005: 19).

Sign (tanda) adalah keseluruhan yang merupakan hasil dari asosiasi atau kesatuan antara *signifier* dengan *signified*. Hubungan antara *signifier* dan *signified* disebut sebagai *signification*(Saussure, 1974: 67 dalam Chandler, 2005: 19).

Salah seorang pengikut Saussure adalah Roland Barthes. Barthes memberikan rancangan model yang sistematis terhadap penganalisaan makna suatu tanda. Namun, Barthes memfokuskan pada gagasan tentang dua tahapan signifikasi. Barthes mengembangkan sistem ganda, di mana masing-masing mempunyai *signification*-nya sendiri. Sistem ganda adalah sistem semiotik yang dibangun di atas sistem semiotik lainnya. Secara lebih jelas, kedua tahap tersebut bisa dijelaskan sebagai berikut:

- Pemaknaan tingkat pertama (*first order of signification*)

Dalam *Elements of Semiology* (1964: 14), Barthes mengungkapkan, tingkat pertama menggambarkan hubungan antara *signifier* dan *signified* dalam suatu tanda dengan realitas eksternal yang ditujunya yang disebut dengan denotasi. Denotasi merupakan "...*the definitional, 'literal', 'obvious' or 'commonsense' meaning of a sign*" (1964: 14). Denotasi merupakan makna yang terlihat jelas, denotasi menjadi landasan dari tahap kedua (konotasi).

- Pemaknaan tingkat kedua (*second order of signification*)

Pada tingkat kedua ini, sistem penandaannya disebut konotasi. Konotasi menggunakan *denotative sign* (*signifier* dan *signified*) sebagai *signifier*. Dalam kerangka kerja ini konotasi merupakan tanda yang mengambil bentuk dari *denotative sign*. Barthes mengungkapkan (1977: 16) “*Connotation is not necessarily immediately graspable at the level of the message itself, but it can already be inferred from certain phenomena which occur at the levels of the production and reception of the message.*”

Konotasi tidak dapat diketahui secara langsung pada level pesan, tetapi dapat disimpulkan dari fenomena yang terjadi pada level produksi dan penerimaan pesan. Konotasi oleh Barthes disebut juga sebagai mitos (Chandler, 2005: 146). Makna konotasi juga disebut sebagai makna ideologis yang berfungsi untuk memberikan legitimasi kepada yang berkuasa. Konotasi menjadi instrumen bagi ideologi untuk menyampaikan pesan (Chandler, 2005: 145)

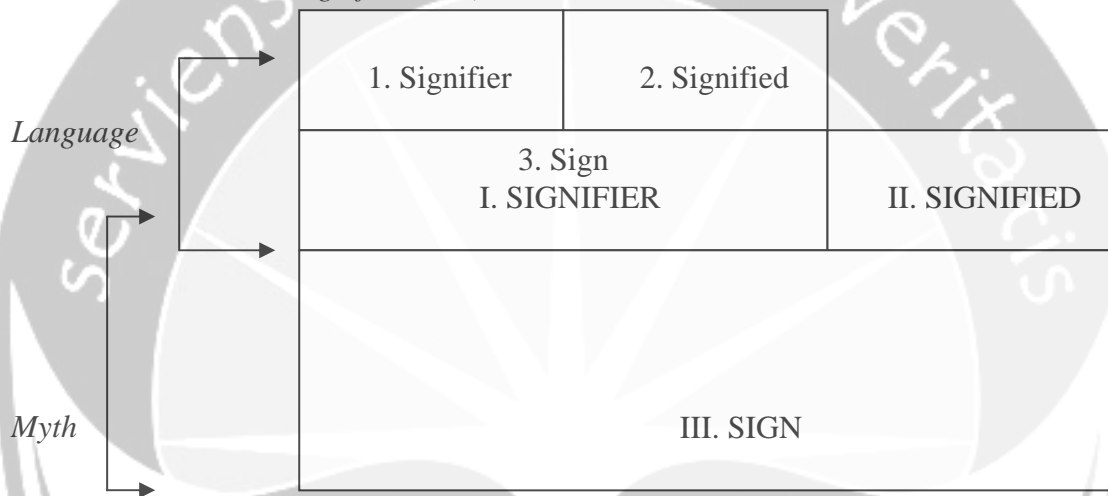
Dalam gagasannya Barthes juga menghadirkan tentang mitos. Menurut Barthes dalam *Mythologies* (1984: 115) mitos adalah “...*type of speech. It is not any type: language needs special conditions in order to become myth.*” Sejak mitos adalah sebuah tipe wicara, segala sesuatu bisa menjadi mitos. Selanjutnya Barthes (1984: 109) mengatakan “*Every object in the world can pass from a closed, silent existence to an oral state, open to appropriation by society, for there is no law, whether natural or not, which forbids talking about things.*” Mitos di sini adalah “...*the dominant ideologies of our time*” (Chandler, 2005: 147).

“*Myth express and serve to organize shared ways of conceptualizing something within a culture*” (Barthes, 1977: 148). Barthes mengartikan mitos sebagai cara berpikir kebudayaan tentang sesuatu, sebuah cara mengkonseptualisasikan atau memahami sesuatu. Sedangkan Levi Strauss (Storey, 2004: 111) menyatakan bahwa

semua mitos mempunyai struktur yang sama, semua mitos mempunyai fungsi sosiokultural yang sama dalam masyarakat. Tujuan mitos adalah membuat dunia lebih jelas. Dengan kata lain, mitos adalah cerita yang diceritakan tentang kita sendiri, sebagai suatu budaya untuk menghilangkan kontradiksi dan membuat dunia menjadi bisa dipahami dan bisa dihuni. Mitos berusaha mendamaikan antara kita dan keberadaan kita.

Skema 1 : **Tataran Signifikasi Roland Barthes** (Chandler, 2005: 144)

Second Order Signification (



Barthes (1977: 45-46) menyatakan mitos melayani fungsi ideologi dari *naturalization*. Fungsinya untuk menaturalisasi budaya, dengan kata lain untuk membuat budaya dominan, nilai-nilai sejarah, sikap dan kepercayaan terlihat natural, normal dan masuk akal. Barthes juga melihat mitos sebagai pelayan dari kepentingan ideologi dari kaum borjuis, "*Bourgeois ideology...turns culture into nature*" (1977: 206).

Menurut Agus Sudibyo, kerangka sistem mistis relevan digunakan untuk mengkaji komik, karena komik juga terdiri dari dua tingkatan signifikasi, dimana

tanda tingkat pertama (gambar dan teks) sebagai landasan untuk pembentukan semiotika tingkat kedua.

I. 6. METODOLOGI PENELITIAN

I. 6. 1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian dalam penelitian ini ialah kualitatif. Penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental tergantung dari pengamatan pada manusia baik dalam kawasannya maupun peristilahannya. (Kirk dan Miller (1986:90) dalam Moleong, 2004:4).

Sedangkan menurut (Denzin dan Lincoln 1987) menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar belakang alamiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada. (Moleong, 2004:5).

Dalam penelitian kualitatif sangat dimungkinkan terjadi perbedaan antara peneliti yang satu dengan yang lain. Hal ini dikarenakan tiap individu memiliki persepsi dan pengetahuan yang berbeda-beda dalam melihat suatu permasalahan.

I. 6. 2. Semiotika sebagai Metode Analisis

Guna menemukan relasi terhadap bentuk konkrit atas makna yang telah diperkirakan sebelumnya, suatu representasi hanya dapat dianalisis secara tepat apabila dijalankan melalui praktek penandaan (*signifying*), 'pembacaan', dan penafsiran yang konkrit pula. Dan ini memerlukan analisis atas tanda-tanda aktual yang wujudnya dapat berupa simbol, angka gambar (*picture atau motion picture*), narasi, kata-kata (terucap atau tertulis), dan suara (Hall, 1997:9). Oleh karena itulah, pada penelitian ini analisis akan diarahkan pada elemen dan relasi tanda-tanda yang hadir secara nyata pada isi kumpulan komik Panji Koming: Kocaknya Zaman Kala Bendhu.

Adapun yang dimaksud dengan bahasa itu sendiri adalah segala suara, kata, gambar atau obyek yang berfungsi sebagai tanda dan diorganisir dengan tanda-tanda lain ke dalam satu sistem dimana mampu membawa dan mengekspresikan makna (Hall, 1997: 19). Dengan demikian peran analisis semiotika memang sangat dibutuhkan dalam proses produksi makna atas representasi perempuan Jawa dalam kumpulan komik Panji Koming: Kocaknya Zaman Kala Bendhu. Terutama untuk mengenali makna-makna tersembunyi dalam *visual sign* pada kartun di kumpulan komik Panji Koming: kocaknya Zaman Kala Bendhu.

Analisis semiotika yang digunakan dalam penelitian ini terutama didasarkan pada pemikiran Roland Barthes. Barthes memperlakukan citra-citra dalam media massa sebagai tanda-tanda, sebagai bahasa darimana makna kemudian dikomunikasikan. Tanda berarti atau mewakili konsep-konsep, ide dan perasaan kita dalam cara tertentu sehingga memungkinkan orang lain untuk 'membaca', menyandi balik (*decode*), atau menafsirkan makna mereka dalam cara yang kira-kira sama dengan yang kita lakukan. Dari sini jelaslah bahwa fungsi tanda yang demikian menunjukkan perannya dalam mengkonstruksi makna sekaligus membawa pesan (Hall: 1997:37).

Barthes mengembangkan semiotika dengan mengembangkan sistem penandaan bertingkat yang disebut sistem denotasi dan konotasi, dengan penjelasan sebagai berikut :

1. Pemaknaan Tingkat Pertama (*first order of signification*)

Menggambarkan hubungan *signified* dengan *signifier* dalam suatu tanda dengan realitas eksternal yang ditujunya, yang disebut denotasi. Denotasi merupakan makna tanda yang terlihat jelas. Denotasi merupakan penanda primer (sistem penandaan tingkat pertama) yang merupakan penunjuk literatur atau yang eksplisit dari

gambar, kata-kata dan fenomena yang lain. Denotasi menjadi landasan bagi bagi tahap kedua (konotasi).

2. Pemaknaan Tingkat Dua (*second order of signification*)

Pada tingkat kedua ini, sistem penandaan disebut konotasi. Konotasi menggambarkan hubungan yang terjadi ketika suatu tanda dilihat dengan perasaan atau emosi penggunaannya dan dengan nilai-nilai budaya mereka. Konotasi melibatkan simbol-simbol sejarah, dan hal-hal yang berhubungan dengan emosional. Makna konotasi ini oleh Barthes disebut mitos yaitu makna yang didapat seseorang berdasarkan referensi kultural yang dimilikinya. Makna konotasi ini juga disebut sebagai makna ideologis yang berfungsi untuk memberikan legitimasi kepada yang berkuasa. Konotasi ini menjadi instrumen bagi ideologi untuk menyampaikan pesannya (Elliot, 2001:169).

Pada tatanan tingkat pertama, hubungan antara *signifier* dan *signified* akan membentuk *sign*. *Sign* pada tatanan tingkat pertama menjadi *form* pada tatanan tingkat kedua. Hubungan antara *form* dan *concept* pada tatanan tingkat kedua akan membentuk *signification*.

Pendekatan semiotika yang digagas oleh Roland Barthes sebagai penandaan bertingkat tertuju pada mitos. Bahasa membutuhkan kondisi tertentu untuk menjadi mitos. Secara *semiotic* hal ini ditandai pada pemaknaan tingkat kedua. Aspek material mitos, yakni penanda-penanda pada *the second order semiological system* itu, dapat disebut sebagai retorik atau konotator-konotator, yang tersusun dari tanda-tanda pada tingkat pertama, sementara petanda-petandanya sendiri dapat dinamakan fragmen ideologi (Budiman, 2003: 63-64). Petanda-petanda ini menjalin komunikasi dengan kebudayaan, pengetahuan, atau sejarah, karena melaluinyalah dunia sekitar dapat memasuki sistem.

Mitos muncul dalam berbagai obyek maupun materi. Dengan demikian suatu mitos bisa berupa gambar, tulisan dan foto. Sebagai, sistem semiotik tingkat dua, mitos menggunakan semiotik tingkat pertama sebagai dasarnya. Dalam menghasilkan sistem mistis, sistem semiotik tingkat dua mengambil seluruh sistem tanda tingkat pertama sebagai *signifier* atau *form*. *Sign* disini menjadi *form* dan *concept* dibuat oleh pencipta atau pengguna mitos (Sunardi, 2004:104).

Barthes menjelaskan bahwa mitos adalah sebuah kisah (*a story*) yang melaluinya sebuah budaya menjelaskan dan memahami beberapa aspek dari realitas atau dapat juga didefinisikan sebagai cerita yang kita ceritakan tentang diri kita sendiri, sebagai suatu budaya untuk menghilangkan kontradiksi dan membuat dunia menjadi bisa dipahami dan dihuni (Storey, 1993: 72). Di sini mitos membantu kita memahami pengalaman-pengalaman kita dalam suatu konteks kebudayaan tertentu.

Skema 2 (Sumber: Sunardi, 2004: 316)

1. signifier	2. signified
3. sign (meaning)	
I. signifier	II. signified
III. sign	

Di samping itu sebuah citra sebenarnya bukanlah suatu struktur yang tertutup karena setidaknya, ia berkomunikasi dengan sebuah struktur lain, yaitu teks. Dalam hal ini, apa yang dimaksud dengan teks adalah semata susunan kata-kata, perkataan-perkataan, atau kalimat-kalimat yang bersifat parasitik dan sengaja didesain untuk mengkonotasikan citra. Oleh karena itu, tipe pesan ini disebut sebagai pesan

lingual (*linguistic message*) yang hadir di dalam nyaris setiap citra, entah sebagai judul, *caption*, artikel berita pendamping, dialog dalam film, balon kata di dalam komik dan sebagainya. Sebagaimana halnya citra, pesan lingual (*linguistic message*) ini pun tersusun dari dua tataran yaitu denotasi dan konotasi (Barthes, 1977: 37). Pesan lingual ini sendiri menurut Barthes (Barthes, 1977: 38-39) memiliki dua fungsi. Pertama adalah fungsi "membatasi" (penambat/*anchorage*), sebagai *anchorage* teks berfungsi untuk menghentikan *signifier* (petanda) yang "mengapung" di lautan *signified* ("*floating*" *chain of signifieds*). Dalam hal ini, teks atau pesan lingual yang hadir bersamaan dengan citra berfungsi untuk mengarahkan interpretasi, mengarahkan pembaca kepada petanda-petanda tertentu, kepada makna-makna tertentu karena citra itu bersifat *polisemi* (*interpretable*) sehingga teks di sini membuat makna menjadi pasti. Fungsi ini dirancang untuk mengkonotasikan citra, mengikatnya pada petanda-petanda pada tataran kedua (*second order signifieds*) serta membebaninya dengan suatu kultur, moral, maupun imajinasi.

Jadi kehadiran teks bukanlah untuk "menduplikasi" citra, melainkan untuk sekedar mengeksplisitkan atau menegaskan seperangkat konotasi yang telah ada dalam citra (Barthes, 1984 dalam Budiman, 2007: 73). Barthes mengatakan bahwa fungsi ini adalah fungsi untuk memonopoli. Dengan kata lain teks tidak pernah mengubah denotasi secara struktural (ST Sunardi, 2004: 160-162).

Fungsi pesan lingual yang kedua adalah fungsi "mempercepat" (pemancar/*relay*). Pada fungsi kedua ini teks dimaksudkan untuk menghindari ketidakjelasan makna denotatif (ST Sunardi, 2004: 160). Fungsi ini dapat disimak secara khusus di dalam *genre* kartun, komik dan film. Di dalam fungsi yang kedua ini, teks dan citra berada dalam suatu hubungan yang saling melengkapi (*komplementer*) karena makna-makna yang terdapat di dalam teks tidak dapat ditemukan dalam citra

itu sendiri atau sebaliknya makna-makna yang terdapat dalam citra tidak bisa ditemukan dalam teks (Barthes, 1977: 40-41). Kedua macam pesan ini bertugas untuk saling mengisi, untuk saling melengkapi. Gagasan dipancarkan secara langsung kepada pembaca lewat kalimat langsung, contohnya dalam balon kata pada komik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui representasi perempuan Jawa yang dihadirkan lewat sosok Ni Woro Ciblon dan Ni Dyah Gembili dalam kumpulan komik Panji Koming: Kocaknya Zaman Kala Bendhu lewat teks yang dalam hal ini adalah gambar kartun dan balon kata-kata. Menurut Barthes dalam mengaji foto (gambar) kita harus mulai dari tataran makna denotasi menuju tataran konotasi, dengan demikian foto (gambar) memiliki segala kemungkinan untuk menjadi mitos. Hal ini disebabkan foto (gambar) telah diseleksi, diposisikan, ditampilkan dalam ukuran tertentu berdasarkan nilai-nilai profesional sekaligus nilai ideologi tertentu (Sunardi, 2004: 184).

I. 6. 3. Obyek Penelitian

Kartun dalam kumpulan komik Panji Koming: Kocaknya Zaman Kala Bendhu yang menampilkan sosok perempuan Jawa dalam edisi :

Tabel 1

TAHUN	EDISI
2003	18 Oktober
2004	10 Oktober
2005	24 April

Tahun 2003 sampai 2005 dipilih dalam penelitian ini karena dalam edisi tahun tersebut banyak ditampilkan isu-isu mengenai perempuan.

I. 6. 4. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini data akan diperoleh melalui:

I. 6. 4.a Analisis Teks

Alat utama yang menjadi objek penelitian adalah komik strip *Panji Koming* edisi 18 Oktober 2003, 10 Oktober 2004 dan 24 April 2005. Penelitian dilakukan dengan mengamati dan menganalisis tanda-tanda dalam komik *Panji Koming* tentang representasi perempuan.

I. 6. 4. b Studi Pustaka dan Dokumen

Data utama dalam penelitian ini adalah kartun dalam komik *Panji Koming: Kocaknya Zaman Kala Bendhu*. Setiap kartun yang menghadirkan perempuan Jawa dan isu-isu perempuan akan dipergunakan sebagai data utama dalam penelitian.

Dalam penelitian ini data akan diperoleh melalui sumber-sumber pustaka yang memadai dan sesuai dengan konsep yang menjadi dasar penelitian. Referensi mengenai perempuan dan media akan digunakan sebagai pijakan untuk menganalisa data.

I. 6. 5. Tahap-Tahap Penelitian

I. 6. 5.a Pengumpulan Data

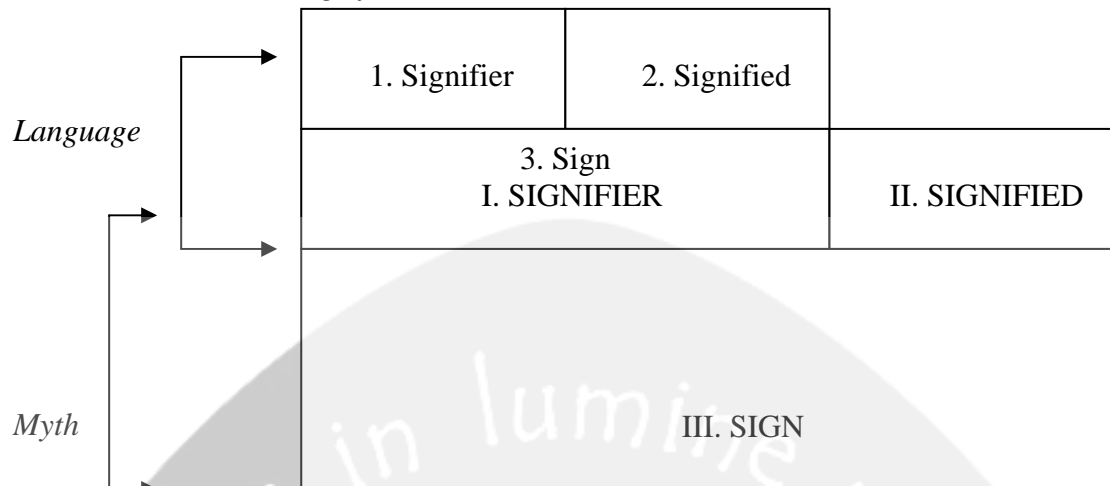
Pengumpulan data primer diambil dari kumpulan komik *Panji Koming: Kocaknya Zaman Kala Bendhu* edisi 18 Oktober 2003, 10 Oktober 2004 dan 24 April 2005 yang menampilkan sosok perempuan Jawa dan isu-isu tentang perempuan.

I. 6. 5.b Analisis Data

Untuk lebih memudahkan penjelasan mengenai analisis data, penulis akan menjelaskan mengenai gambar pemaknaan tanda yang dikemukakan oleh Barthes sebagai berikut:

Skema 3 : Gambar Semiotika Dua Tahap

Second Order Signification



Pemaknaan di sini berlangsung dua tahap. *Signifikansi* dan *signified* pada tingkat pertama akan menghasilkan sebuah *sign* yang akan menjadi landasan dalam melakukan analisis *second order signification*. Proses inilah yang disebut *signifikasi* (*signification*). *Sign* tersebut kemudian menghasilkan *signifier* yang kemudian akan terjadi proses *signifikasi* bentuknya hingga menghasilkan *sign* lagi, yang pada level ini merupakan mitos atau ideologi yang dicari.

Pemaknaan tingkat pertama (*first order of signification*) disebut sebagai denotasi. Denotasi merupakan makna tanda yang terlihat jelas. Dalam analisis data ini denotasi dilakukan dengan mendeskripsikan gambar secara jelas yang menguraikan makna eksplisit pada komik *Panji Koming*.

Pemaknaan tingkat kedua (*second order of signification*) disebut juga sebagai konotasi. Konotasi menggambarkan hubungan yang terjadi ketika sebuah tanda dilihat dengan emosi atau perasaan penggunaannya dan dengan nilai-nilai budaya mereka. Dalam penelitian ini, analisis konotasi tidak hanya dilakukan dengan dasar perasaan penulis, akan tetapi yang berhubungan dengan interteks yang berupa artikel atau bacaan lain yang berupa artikel maupun bacaan dari internet dan buku-buku

untuk mengetahui latar belakang komik strip *Panji Koming*. Dalam analisis ini akan diungkapkan makna-makna implisit dalam komik strip *Panji Koming*.

Barthes (1977: 18) menjelaskan bahwa makna konotasi disebut sebagai mitos yang merupakan makna yang didapat seseorang berdasarkan referensi kultural yang dimilikinya. Sebagai *second order signification*, konotasi berkaitan dengan aspek mitos yang merupakan ideologi dominan dalam masyarakat. Kombinasi *signifikasi* antara denotasi dan konotasi akan memproduksi suatu ideologi.

Seperti halnya pemaknaan pada gambar, pemaknaan pada teks atau pesan lingual melalui dua tataran yaitu tataran denotasi dan konotasi. Pada tataran denotasi, analisis teks akan dilakukan dengan mendeskripsikan makna eksplisit secara jelas dari teks yang terdapat dalam komik *Panji Koming*. Sedangkan pada tataran konotasi analisis akan dilakukan dengan melihat hubungan interteks yang berupa bacaan lain dalam bentuk artikel. Menurut Barthes (1984: 38-41) teks memiliki dua fungsi yaitu fungsi "membatasi" (penambat/*anchorage*) dan fungsi "mempercepat" (pemancar/*relay*). Pada fungsi yang pertama teks atau pesan lingual yang hadir bersamaan dengan citra berfungsi untuk mengarahkan interpretasi, mengarahkan pembaca kepada petanda-petanda tertentu, kepada makna-makna tertentu karena citra itu bersifat *polisemi (interpretable)* sehingga teks di sini membuat makna menjadi pasti. Fungsi yang kedua teks dan citra hadir dalam suatu hubungan yang saling melengkapi (*komplementer*) karena makna-makna yang terdapat di dalam teks tidak dapat ditemukan dalam citra itu sendiri atau sebaliknya makna-makna yang terdapat dalam citra tidak bisa ditemukan dalam teks. Analisis pada teks dalam penelitian ini juga untuk melihat fungsi apa yang dimiliki oleh teks dalam citra tersebut.

Langkah-langkah teknis dalam menganalisa data dalam penelitian ini adalah dengan melakukan interpretasi secara semiotik terhadap panel-panel dalam komik

Panji Koming. Setelah panel-panel tersebut terkumpul, panel-panel tersebut dihubungkan dan dianalisa dengan kerangka teoritik yang penelitian ini gunakan. Analisa yang dilakukan pada panel-panel pun didasarkan kepada alur pemikiran yang disusun pada kerangka teori.

I. 6. 5.c Membuat Kesimpulan

Langkah terakhir dalam penelitian ini adalah membuat kesimpulan. Setelah data dianalisis dan diinterpretasikan, maka peneliti akan membuat kesimpulan dari uraian-uraian yang telah ditemukan oleh peneliti mengenai representasi perempuan Jawa dalam komik *Panji Koming*.

