

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masyarakat Indonesia setiap harinya menggunakan media untuk berbagai kebutuhan salah satunya media *streaming* untuk mendapatkan hiburan. Platform media *streaming* yang sering digunakan diantaranya Youtube, Netflix, Viu, Iflix, Iqiyi untuk menonton video maupun film yang mereka sukai. Melalui film, masyarakat dapat mengkonstruksikan makna yang terdapat dalam film tersebut sesuai dengan latar belakang masing-masing penonton.

Setiap penonton mengalami proses interaksi dengan teks media yang dikonsumsi dalam proses menginterpretasikan pesan. Kelahiran studi penerimaan penonton dalam penelitian komunikasi massa oleh Stuart Hall (1924) dikenal dengan model *encoding-decoding* dalam wacana televisi. Terlepas dari akar dan pengaruh lainnya, model *encoding-decoding* oleh Stuart Hall meletakkan dasar untuk mengartikulasikan yang akan dibahas dalam paradigma penerimaan dari apa yang dikenal sebagai kajian media. (Alasuutari, 1999).

Media *streaming* yang bisa diakses di Indonesia juga menayangkan tayangan yang diproduksi di luar negeri seperti Anime. Anime memiliki persamaan dengan film diantaranya yaitu sama-sama ditayangkan di bioskop maupun *streaming* melalui internet. Perbedaan film dan anime yang paling spesifik berada pada proses produksinya. Gerakan-gerakan pada anime

digambar oleh creator per-*frame* nya kemudian diberi warna sesuai karakter dst. Sedangkan film pembuatannya menggunakan actor yang direkam menggunakan kamera professional kemudian diolah di meja *editing*.

Penayangan anime di Indonesia memiliki peran tersendiri sebagai hiburan masyarakat Indonesia khususnya anak-anak di akhir pekan. Penayangan serial anime di Indonesia cukup diminati dilihat dari banyaknya stasiun Televisi yang mulai menayangkan serial anime. Hampir di setiap situs internet dan jejaring sosial terdapat berbagai grup pecinta anime dan manga, misalnya di forum indowebster terdapat *tread* khusus untuk berbagi informasi tentang anime dan manga. Anime memiliki berbagai macam cerita yang ditampilkan di dalamnya, sedikit banyak dan secara tidak langsung bisa mengubah pola pikir masyarakat atau penonton setelah menonton tayangan tersebut. Hal ini juga bisa dikatakan kekuatan tayangan masyarakat sebagai salah satu media komunikasi. Konten anime sendiri bisa terdiri dari berbagai macam tema, antara lain kriminalitas, heroik, seks, kekerasan, percintaan, budaya, gender dan lain sebagainya.

One Piece diciptakan oleh Eiichiro Oda. Komiknya dimulai pada tahun 1997 di Shonen Jump terbitan Shueisha dan hingga kini masih terus berlanjut. Versi TV-nya dimulai pada Oktober 1999. Di Indonesia, manga ini diterbitkan Elex Media Komputindo dan hingga kini telah mencapai jilid ke-60 lebih. Versi TV-nya yang diproduksi Toei telah mencapai lebih dari 600 episode di Jepang. Di Indonesia sendiri pernah ditayangkan di RCTI dan Global TV.

Pada Februari 2005, One Piece mencetak rekor di Jepang sebagai penerbitan manga tercepat mencapai 100.000.000 eksemplar. Hingga saat ini One Piece adalah salah satu manga paling laris sepanjang sejarah Jepang dengan penjualan lebih dari 260 juta kopi. Selain itu One Piece juga memecahkan rekor sebagai manga dengan cetakan pertama terbanyak. Berkat penonton setia One Piece, anime tersebut kini sudah sampai pada episode 900 lebih dan kemungkinan masih setengah cerita hingga sampai akhir cerita yang terdapat di dalam synopsis anime tersebut.

Realitas yang sering muncul di dalam tayangan anime merupakan sebuah konstruksi makna, kejadian yang digambarkan dalam film maupun anime adalah sebuah fiksi yang dikembangkan. Tayangan-tayangan ini sering mengangkat masalah perbedaan gender, ataupun diskriminasi gender. Seperti halnya kehidupan perempuan pada umumnya dikonstruksikan dalam film sebagai pendamping laki-laki yang selalu menuruti kehendak laki-laki dan selalu menjadi pemanis atau pemeran tambahan. Perempuan sedemikian rupa untuk menarik perhatian penonton entah dari segi sensualitasnya maupun kelemahannya (Prabasmoro, 2006).

Bentuk fisik merupakan pembahasan yang cukup penting karena pada masyarakat Indonesia saat ini, tubuh sebagai penanda bagi status sosial, posisi keluarga, umur dan gender. Bagi kaum perempuan hal ini menjadi sangat disorot jika mereka yang memiliki tubuh langsing, cantik, tinggi, berkulit putih maka mereka akan dianggap sebagai perempuan yang anggun dan berlaku sebaliknya. Hal ini menjadi sangat lumrah jika media

streaming memproduksi konten atau tayangan mereka dengan menggunakan perempuan yang anggun seperti yang disebutkan tadi. Kebanyakan film hasil produksi dalam negeri maupun luar negeri selalu menekankan bahwa tubuh ideal perempuan seperti cantik, putih, tidak gendut dan tidak kurus. Hal ini cukup disayangkan dan tidak adil bagi mereka perempuan yang tidak memiliki tampilan fisik seperti yang disebutkan tadi. Menurut Ibrahim, tidak sedikit perempuan saat ini mengidap sindrom *Anorexia Nervosa*, kecemasan akan kegemukan, sehingga selalu berusaha sekuat tenaga untuk merawat tubuh, mengurangi kolesterol, agar tetap rampng dengan lari diet ketat atau memoles diri dengan bantuan industry kecantikan (Ibrahim, 2006).

Anime One Piece sendiri banyak terdapat karakter perempuannya yang dibuat vulgar untuk mendapatkan hati dari penonton terutama kaum lelaki. Bahkan setiap episode terdapat adegan yang menonjolkan keindahan tubuh perempuan yang ada. Tayangan yang mudah diakses ini semestinya menjadi sarana bagi pencerdasan publik dan emansipasi perempuan menjadi terabaikan atau memang diabaikan. Sebaliknya, media justru terus menerus mereproduksi dan melanggengkan kultur patriarki dan sekaligus mendomestikasikan perempuan. Selain itu media terus menerus melakukan eksploitasi pada perempuan melalui tayangan-tayangan yang menjual kemolekan tubuh perempuan.

Peneliti melakukan penelitian ini menggunakan analisis penerimaan penonton karena peneliti ingin melihat serta mengetahui bagaimana interpretasi khalayak memaknai sebuah teks terhadap anime One Piece,

apakah khalayak yang menjadi informan dalam penelitian ini berperan aktif menginterpretasikan pesan yang mengandung sensualitas di anime One Piece atau sebaliknya jika pesan yang dikonstruksikan oleh pembuat anime diinterpretasikan oleh informan sesuai dengan latar belakang, kelas sosial, pengalaman-pengalaman informan maka asumsi dari analisis resepsi benar bahwa audiens bersifat aktif.

Penelitian mengenai penerimaan penonton ini dilakukan merujuk pada penelitian sebelum-sebelumnya yang dilakukan oleh Satria Renggaditya yang berjudul “Penerimaan Khalayak Remaja Terhadap Sensualitas Tubuh Perempuan Dalam Anime Fairy Tail” yang diterbitkan di Jurnal UNAIR pada Februari 2013. Penelitian tersebut menggunakan pedoman penerimaan David Morley yang dimana hasil penelitian tersebut Khalayak menginterpretasikan teks media dengan cara memberikan makna atas pemahaman pengalamannya sesuai dengan latar belakang sosio cultural yang dimiliki khalayak. Khalayak memaknai sensualitas tubuh perempuan dalam anime Fairy Tail berdasarkan pada bagian-bagian tubuh perempuan yang sering diekspos. Pemaknaan yang dilakukan khalayak berada pada posisi *Dominant Reading*. Karena pemaknaan yang dilakukan oleh khalayak sudah sejalan dengan makna sensualitas tubuh perempuan yang ada pada anime Fairy Tail. (Ranggadiya, 2009)

Rujukan penelitian selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Agistian Fathurizki dan Ruth Mei Ulina Malau yang berjudul “Pornografi Dalam Film: Analisis Resepsi Film Men Women & Children yang

diterbitkan di Jurnal Kajian Televisi dan Film pada 1 Maret 2018. Penelitian ini dilakukan dengan metode analisis resepsi Stuart Hall. Tujuan dari penelitian tersebut yaitu mengetahui posisi audiens menurut tiga posisi Stuart Hall diantaranya *dominat reading*, *negotiated reading*, *oppositional reading*. Hasil penelitian menunjukkan dari sepuluh scene unit yang diteliti, delapan diantaranya informan berada pada dalam posisi *oppositional reading* mutlak dan dalam dua scene lainnya masing-masing satu informan berada dalam posisi *negotiated reading* dan dua informan lain berada dalam *oppositional reading*. (Fathurizki & Ulina, 2018)

Berbeda dengan penelitian terdahulu, peneliti memilih judul penelitian “Penerimaan Penonton Terhadap Sensualitas Tubuh Perempuan Di Anime One Piece” karena pada penelitian-penelitian sebelumnya subjek yang diteliti adalah penonton film sedangkan pada penelitian kali ini subjek yang diteliti adalah penonton serial anime yang memiliki latar belakang yang berbeda-beda, usia, jenis kelamin dan menonton anime One Piece ini sudah memasuki 900 episode lebih.

Pentingnya penelitian ini karena masyarakat Indonesia beranggapan bahwa anime adalah tontonan yang wajar bila ditonton oleh anak-anak di bawah umur padahal pada isi tayangan tersebut diluar ekspektasi kita, dimana terdapat potongan-potongan yang menonjolkan sensualitas pada karakter-karakter perempuan yang ada di dalam anime One Piece sehingga hal ini sangat penting dan *urgent* untuk diteliti lebih mendalam.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka permasalahan yang ingin diangkat peneliti adalah “Bagaimanakah penerimaan penonton terhadap sensualitas perempuan dalam Anime One Piece ?

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui bagaimana penerimaan, penafsiran serta pemaknaan Penonton terhadap sensualitas dalam Anime One Piece

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Akademis

Secara akademis dan ilmiah, penelitian ini merupakan sumbangan pemikiran bagi pengembangan ilmu komunikasi, terutama dalam studi riset khalayak, efek media dan analisis teks media (dalam hal ini film). Skripsi ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi dan pengetahuan tambahan bagaimana khalayak memaknai sensualitas perempuan pada teks media.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi suatu bentuk pemahaman bagi masyarakat mengenai sensualitas tubuh perempuan yang dipaparkan di teks media melalui nilai dan pengalaman-pengalaman mereka.

1.5 Kerangka Teori

1.5.1 Teori *Reception Analysis*

Fokus perhatian para peneliti media dan studi budaya selama ini lebih banyak terpukau pada kajian tanda melalui analisis semiotik, atau kajian tekstual yang mencoba untuk mengurai cara-cara teks mengkonstruksi posisi-posisi produser teks dan konsumen atau penerima teks. Kajian teks ini tidak banyak bicara tentang penerimaan teks atau khalayak media yang actual atau sesungguhnya. Oleh karena akademisi di bidang kajian budaya kemudian menggeser perhatiannya dari analisis teks, kearah studi tentang bagaimana khalayak aktual berperilaku ketika mereka menonton atau membaca teks media (Ida, 2014).

Kelahiran studi penerimaan dalam penelitian komunikasi massa oleh Stuart Hall (1974) dikenal dengan model *encoding-decoding* dalam wacana televisi. Terlepas dari akar dan pengaruh lainnya, model *encoding-decoding* oleh Stuart Hall meletakkan dasar untuk mengartikulasikan yang akan dibahas dalam paradigma penerimaan dari apa yang dikenal sebagai kajian media. Perti Alasuutari dalam bukunya yang berjudul *Rethinking The Media Audience* menjelaskan bahwa, jika dibandingkan dengan model komunikasi sebelumnya (misalnya Gerbner, 1956; Lasswell, 1948; Shannon dan Weaver, 1963), model *encoding-decoding* oleh Stuart Hall sebenarnya bukanlah perubahan yang sangat radikal. Seperti model

yang lebih tua, tetapi hal itu merupakan sebuah pendekatan komunikasi sebagai suatu proses di mana pesan tertentu dikirim dan kemudian diterima dengan efek tertentu (Alasuutari, 1999). Teori Reception analysis merupakan sebuah standar untuk menganalisis khalayak dalam media. Fokus dari studi reception analysis menyatakan bahwa khalayak bukanlah pihak yang pasif melainkan adalah partisipan aktif dalam proses mengkonstruksi dan menginterpretasikan makna atas apa yang dilihat, dibaca, dan didengar sesuai dengan konteks budaya. Semakin banyaknya penelitian yang membahas penerimaan pesan oleh khalayak yang disampaikan membuat perkembangan tersendiri mengenai studi tersebut. Menurut Pertti Alasuutari (1999), penerimaan khalayak termasuk dalam tiga fase penelitian media dan budaya. Fase pertama adalah fase awal tentang reception research, kemudian fase kedua disebut audience ethnography, dan fase yang terakhir adalah fase ketiga yang disebut a constructionist view, termasuk dalam fase ini kajian cultural studies dan reception analysis.

1. *Reception research*

Kelahiran fase pertama ditandai dengan adanya teori *Encoding Decoding* Stuart Hall (1972). Teori Stuart Hall kemudian berkembang di fase ini menjadi teori Uses and Gratification. Masih di fase yang sama, kajian ini semakin berkembang menjadi *literary criticism* karena dipengaruhi oleh

German Reception Theory yang dikembangkan di akhir tahun 1960-an. Teori *Encoding-Decoding* menjelaskan tentang proses penyampaian pesan kepada khalayak dengan menimbulkan efek tertentu. Dalam hal ini, Hall menemukan tiga tipe posisi dalam proses *Decoding* yang dilakukan oleh khalayak. Pertama, *the dominant or hegemonic code*, yaitu keadaan dimana tingkat konotatif sebuah pesan diterjemahkan sesuai dengan keinginan khalayak. Kedua *the negotiated code*, yaitu keadaan dimana khalayak menginterpretasikan sebuah tayangan berdasarkan pertimbangan tertentu. Ketiga *the oppositional code*, yaitu keadaan dimana khalayak sepenuhnya mengerti dan tidak sependapat dengan pesan yang disampaikan melalui sebuah tayangan.

2. *Audience Ethnography*

Dalam studi ini, terdapat tiga pedoman tentang audience ethnography, pertama bagaimana khalayak menafsirkan dan memanfaatkan media yang dikonsumsi dengan afiliasi kehidupan sehari-hari yang dipengaruhi oleh latar belakang dan pengalaman khalayak. Kedua, teknologi media baru mulai berkembang dan ikut mempengaruhi konten televisi dalam kehidupan sehari-hari. Ketiga, bagaimana penerimaan khalayak terhadap pesan yang disampaikan termasuk bagaimana efek media terhadap kehidupan khalayak.

3. Pandangan Konstruksionis

Pada fase ini lebih menekankan pada pendekatan Konstruksionis. Paradigma ini lebih membahas tentang apa media itu dan penggunaan media oleh khalayak termasuk budaya bermedia, khususnya penggunaan media di dalam kehidupan sehari-hari.

1.5.2 *Encoding Decoding Stuart Hall*

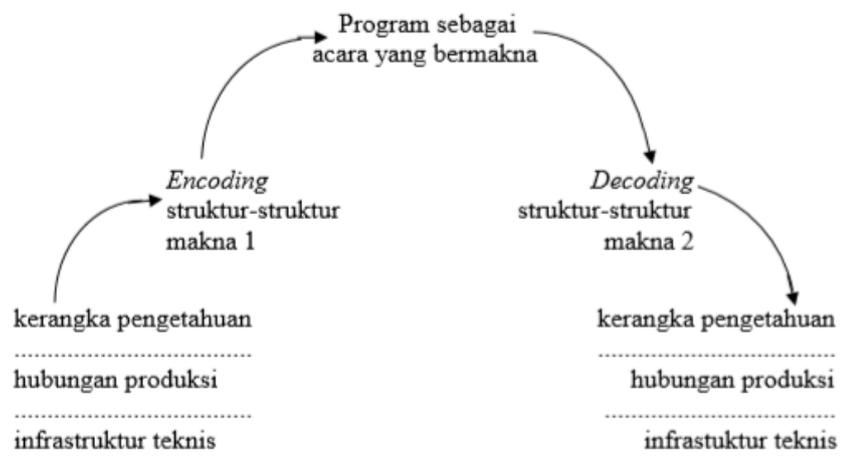
Asumsi dasar dari analisis resepsi adalah konsep khalayak aktif, yaitu khalayak yang mempunyai otonomi untuk memproduksi makna yang ada di dalam sebuah tayangan media . Stuart Hall (1972) menuliskan tentang teori *encoding-encoding* sebagai proses khalayak mengonsumsi dan memproduksi makna dalam proses penerimaan atas konten media yang dikonsumsi. Dari konsep Hall tentang *Encoding-Decoding* inilah muncul berbagai studi analisis resepsi khalayak yang dilakukan oleh yakni, David Morley (1981) dalam karyanya *Nationwide Audience*, Ien Ang (1989) dengan studinya *Watching Dallas*, James Lull (1972) dalam studinya *Family Television*, Janice Radway (1984) dengan penelitian yang dipublikasikannya *Reading the Romance* (Ida, 2014).

Encoding- decoding digunakan Hall untuk mengungkapkan bahwa makna teks terletak antara si pembuat teks dengan khalayaknya. Yaitu bagaimana komunikator melakukan *encoding* pesan dengan maksud dan tujuan tertentu kemudian komunikasi

melakukan *decoding* pesan berdasarkan pengalaman dan konteks sosial individu itu sendiri. Stuart Hall mengartikan proses *encoding* media sebagai suatu artikulasi momen-momen produksi, sirkulasi, distribusi, dan reproduksi, yang saling terhubung namun berbeda, yang masing-masing memiliki praktik spesifik yang ada dalam proses itu namun tidak menjamin momen berikutnya. Meski makna melekat pada masing-masing level, ia tidak serta merta diambil pada momen berikutnya dalam proses itu. Secara khusus produksi makna tidak memastikan adanya konsumsi makna itu sebagaimana yang dikehendaki oleh pengode karena pesan-pesan media, yang dikonstruksi sebagai sistem tanda dengan komponen penekanan yang beraneka ragam, bersifat polisemik. Singkatnya, pesan-pesan media memikul berbagai makna dan dapat diinterpretasikan dengan cara yang berbeda (Barker, 2006).

Decoding yang dilakukan pada setiap pemirsa dapat menghasilkan wacana yang lebih beragam dibandingkan dari yang diharapkan oleh pengirim. Prinsip utama model komunikasi ini adalah bahwa isi pesan media menghasilkan banyak penafsiran, terdapat masyarakat interpretative yang bervariasi dan pemirsa memiliki kekuasaan dalam menentukan makna pesan. Pada model komunikasi *encoding - decoding* dalam wacana televisual oleh Stuart Hall, sirkulasi makna melewati tiga tahap yang berbeda, masing-masing punya kondisi eksistensi dan modalitasnya yang spesifik.

Pertama-pertama para profesional media memaknai wacana televisual dengan suatu laporan khusus mereka, tentang, misalnya, sebuah peristiwa sosial yang mentah. Pada momen dalam sirkuit ini, serangkaian cara melihat dunia (ideologi-ideologi) berada dalam kekuasaan. Dengan demikian, para profesional media yang terlibat di dalamnya menentukan bagaimana peristiwa sosial mentah di-*encoding* dalam wacana. Akan tetapi, pada momen kedua, segera sesudah makna dan pesan berada pada wacana yang bermakna, yakni sesudah makna dan pesan tersebut mengambil bentuk wacana televisual, aturan formal bahasa dan wacana bebas dikendalikan, dengan kata lain suatu pesan tersebut kini terbuka. Akhirnya pada momen ketiga, momen *decoding* yang dilakukan oleh khalayak, dalam artian ideologi (serangkaian cara lain dalam melihat dunia) bisa bebas dilakukan (Storey, 2010).



Gambar 1. 1 *Encoding Decoding Stuart Hall*

Sumber: Hall dalam storey (2010)

Struktur makna 1 dan struktur makna 2 memang memiliki ciri-ciri yang sama, tetapi bukan secara sempurna hanya saja tidak memiliki kesetaraan. Tingkat ketidaksetaraan meliputi antara produser *encoding* dan khalayak *decoding*, dalam artian akan ada perbedaan pemakanan antara penyampai dan penerima. Stuart Hall menerima fakta bahwa media membingkai pesan dengan maksud tersembunyi yaitu untuk membujuk, namun demikian khalayak juga memiliki kemampuan untuk menghindari diri dari tujuan suatu pesan tersebut dibuat. Menurut Hall (didalam Barker, 2006) akan ada tiga bentuk pembacaan antara penulis teks dan pembaca serta bagaimana pesan itu dibaca di antara keduanya.

1. *Dominant-Hegemonic Position*

Yaitu, audience mengambil makna yang mengandung arti dari isi media dan meng-decode-nya sesuai dengan makna yang dimaksud (*preferred reading*) yang ditawarkan teks media. Audience sudah punya pemahaman yang sama, tidak akan ada pengulangan pesan, pandangan komunikator dan komunikan sama, langsung menerima.

2. *Negotiated Position*

Yaitu, mayoritas audience memahami hampir semua apa yang telah didefinisikan dan ditandakan dalam teks media. Audience bisa menolak bagian yang dikemukakan, di pihak lain akan menerima bagian yang lain.

3. *Oppositional Position*

Yaitu, audience memaknai pesan secara kritis dan menemukan adanya bias dalam penyampaian pesan dan berusaha untuk tidak menerimanya secara mentah-mentah. Dalam hal ini audience berusaha untuk melakukan demitologisasi terhadap teks.

Khalayak yang memiliki latar belakang pendidikan yang tinggi cenderung di golongan menjadi khalayak aktif, karena mereka bias lebih bijak dalam menentukan media mana yang akan mereka konsumsi. Dalam penelitian ini, informan berada dalam posisi khalayak aktif dalam menggunakan media. Sehingga memungkinkan terdapat berbagai perbedaan dalam pemaknaan dan pemahaman sesuai dengan situasi sosial masing-masing informan kelas, gender, usia, agama, ras, dsb.

1.5.3 Sensualitas Perempuan Sebagai Daya Tarik Penonton

Sensualitas dari seorang perempuan merupakan aspek yang sering kali dieksploitasi oleh para pelaku media untuk menarik minat para audiens terutama laki-laki. Kata sensualitas disini berarti, penonjolan beberapa organ tubuh atau fakultas tubuh serta ekspresi wajahnya, khususnya perempuan (Siregar, 2000). Kecenderungan sensualitas ini, lebih cenderung kepada sikap dan pola yang dilakukan perempuan. Maksudnya sensualitas perempuan yang dijadikan komoditi dalam film-film horor Indonesia, adalah segala

kegiatan beberapa fakultas tubuh yang ditampilkan oleh para pemain film yang tidak sesuai dengan sopan santun, cara berpakaian, ekspresi wajah, yang tidak mencerminkan citra wanita yang baik. Sehingga wanita dijadikan komoditi yang mempunyai 'nilai jual' dalam film.

Sensualitas Verbal adalah semua jenis simbol yang menggunakan satu kata atau lebih (bahasa). Bahasa didefinisikan sebagai seperangkat simbol, dengan aturan atau mengkombinasikan simbol-simbol tersebut yang digunakan atau dipahami oleh suatu komunitas (Mulyana D. , 2008)

1. Suara Menggairahkan. Yaitu ekspresi kepuasan diri dengan menggunakan penekanan kata dan bernada serak. Yaitu menuturkan kata yang menyenangkan hati orang lain supaya terhibur, membesarkan hati orang lain agar berbunga-bunga, memikat dengan kata-kata manis, menarik dengan kata-kata yang indah, mengajukan permohonan terutama pada lawan jenis.

2. Rayuan. Yaitu menuturkan kata yang menyenangkan hati orang lain supaya terhibur, membesarkan hati orang lain agar berbunga-bunga, memikat dengan kata-kata manis, menarik dengan kata-kata manis, menarik dengan kata-kata yang indah, mengajukan permohonan termasuk terhadap lawan jenis.

Sensualitas Non Verbal adalah semua isyarat yang bukan kata-kata. Menurut Larry A, Samovar dan Richard E. Porter, komunikasi

nonverbal mencakup semua rangsangan (kecuali rangsangan verbal) dalam suatu setting komunikasi, yang dihasilkan oleh individu dan penggunaan lingkungan oleh individu yang mempunyai nilai pesan potensial bagi pengirim atau penerima (Mulyana D. , 2008).

1. Manja. Yaitu kelakuan untuk mencari perhatian orang lain baik dengan menuturkan kata atau menceritakan sesuatu yang bersifat merayu dengan menggunakan bahasa tubuh, maupun dengan ekspresi wajah yang ingin diperhatikan oleh orang lain. Atau sikap seseorang untuk meminta perhatian lebih dari orang lain agar selalu menunjukkan perasaan sayang atau cintanya kepada lawan jenis antara pasangan kekasih atau pasangan suami istri yang dapat membangkitkan gairah seks.

2. Penampilan Erotis. Yaitu bangkitnya nafsu birahi, keinginan akan nafsu seks secara terus menerus, penggambaran perilaku, keadaan atau suasana yang didasari oleh libido dalam keinginan seksual.

3. Tatapan Mata. Yaitu isyarat dalam komunikasi nonverbal yang tidak mengharuskan penggunaan dari kata-kata. Sebab, gerakan mata menandakan isi hati seseorang dan gerakan mata mengandung arti.

4. Rangsangan Seksual. Yaitu sentuhan yang menyatakan keterikatan emosional atau ketertarikan yang motifnya bersifat seksual.

Menurut Foucault (dalam *journal of international women's Studies*) tubuh perempuan dianggap sebagai "other". Artinya, tubuh perempuan dinilai berbeda dengan tubuh laki-laki. Perempuan memiliki bagian-bagian tubuh tertentu yang lebih menonjol ketimbang laki-laki, seperti payudara, pinggul dan bokong. Hal inilah yang kemudian membuat tubuh perempuan menjadi sasaran eksploitasi. Bagian-bagian tubuhnya yang dianggap berbeda dengan laki-laki ini, dianggap menjual. Sehingga tak heran, tubuh perempuan sering kali dijadikan objek visual oleh pelaku media, terutama pengiklan (King, 2004).

Berkaitan dengan tatanan masyarakat patriarki, konstruksi sosial budaya atas tubuh perempuan digunakan sebagai alat untuk mempertahankan kekuasaan dan dominasi laki-laki atas perempuan (Arivia, 2006). Dominasi ini terlihat dari kuasa media yang menempatkan sosok perempuan sebagai objek pemuas hasrat seksual laki-laki.

Lahirnya sosok ideal perempuan yang bernama "cewek kece" membuat perempuan dihadapkan pada sebuah tuntutan semu. Tuntutan semu untuk menjadi seorang sosok ideal hasil konstruksi media khususnya televisi, menjadikan perempuan seperti sebuah barang dagangan atau komoditi. Hal ini tidaklah mengagetkan, karena sistem ekonomi kapitalis sudah menghancurkan batas-batas antara manusia dan barang, sejauh mempunyai nilai tukar dalam

pasar. Karl Marx menjelaskan bahwa kapitalisme menganggap semua barang itu komoditi, artinya barang bernilai hanya sejauh ia mempunyai nilai tukar dan dapat ditukarkan dalam tindakan tukar menukar. Menurut Marx, tidak hanya barang, tenaga kerja manusia pun dipandang sebagai barang dagangan. Melihat pemikiran Marx, dapat diketahui bahwa sistem kapitalis telah membuat tubuh perempuan menjadi komoditi, karena ia mempunyai nilai tukar yang tinggi (Shindhunata, 2000).

Amir menyatakan bahwa semakin seksi, semakin terkenal, semakin top, atau semakin “berani” seorang *cover girl* yang ditampilkan pada sebuah cover majalah, misalnya, maka ia akan mempunyai nilai tukar (*currency*) yang tinggi pula di dalam pasar libido, yang kemudian akan menentukan harga libidonya secara ekonomis. Tubuh khususnya perempuan di dalam wacana kapitalisme tidak saja dieksplorasi nilai gunanya (*use value*) pekerja, prostitusi, pelayan; akan tetapi juga nilai tukarnya (*exchange value*) gadis model, gadis peraga, hostess; dan kini juga nilai tandanya (*sign value*) erotic magazine, erotic video, erotic photography, erotic film, erotic vcd, majalah porno, video porno, vcd porno, film porno, cyber-porn (Amir, 2010)

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Paradigma Penelitian

Paradigma adalah suatu cara pandang untuk memahami kompleksitas dunia nyata. Paradigma tertanam kuat dalam sosialisasi para penganut dan praktisinya. Paradigma menunjukkan pada mereka apa yang penting, absah, dan masuk akal. Paradigma juga bersifat normatif, menunjukkan kepada praktisinya apa yang harus dilakukan tanpa perlu melakukan pertimbangan eksistensial atau epistemologis yang panjang (Mulyana D. , 2003). Sedangkan paradigma menurut Guba diartikan sebagai seperangkat keyakinan mendasar yang memandu tindakan-tindakan orang, baik tindakan sehari-hari maupun tindakan ilmiah (Salim, 2001).

Rizer menyebutkan bahwa paradigma adalah sebuah landasan awal subjek dalam sebuah ilmu. Dalam penelitian ilmu komunikasi terdapat empat paradigma yang memayungi, yaitu Positivisme, Post-Positivisme, Konstruktivisme dan Kritis. Keempat paradigma tersebut tentu saja memandang komunikasi dari sudut pandang yang berbeda (Ritzer, 2005).

Paradigma yang digunakan di dalam penelitian ini adalah paradigma konstruktivis. Paradigma konstruktivis, yaitu paradigma yang hampir merupakan antitesis dari paham yang meletakkan pengamatan dan objektivitas dalam menemukan suatu realitas atau ilmu pengetahuan. Paradigma ini memandang ilmu sosial sebagai

analisis sistematis terhadap socially meaningful action melalui pengamatan langsung dan terperinci terhadap pelaku sosial yang bersangkutan menciptakan dan memelihara/ mengelola dunia sosial mereka (Hidayat, 2003). Menurut Patton, para peneliti konstruktivis mempelajari beragam realita yang terkonstruksi oleh individu dan implikasi dari konstruksi tersebut bagi kehidupan mereka dengan yang lain. Dalam konstruktivis, setiap individu memiliki pengalaman yang unik. Dengan demikian, penelitian dengan strategi seperti ini menyarankan bahwa setiap cara yang diambil individu dalam memandang dunia adalah valid, dan perlu adanya rasa menghargai atas pandangan tersebut (Patton, 2002)

Paradigma konstruktivisme menyatakan bahwa individu menginterpretasikan dan beraksi menurut kategori konseptual dari pikiran. Realitas tidak menggambarkan diri individu namun harus disaring melalui cara pandang orang terhadap realitas tersebut. Teori konstruktivisme dibangun berdasarkan teori yang ada sebelumnya, yaitu konstruksi pribadi atau konstruksi personal (personal construct) oleh George Kelly. Ia menyatakan bahwa orang memahami pengalamannya dengan cara mengelompokkan berbagai peristiwa menurut kesamaannya dan membedakan berbagai hal melalui perbedaannya.

Lebih jauh, paradigma konstruktivisme ialah paradigma dimana kebenaran suatu realitas sosial dilihat sebagai hasil

konstruksi sosial, dan kebenaran suatu realitas sosial bersifat relatif. Paradigma konstruktivisme dalam ilmu sosial merupakan kritik terhadap paradigma positivis. Menurut paradigma konstruktivisme realitas sosial yang diamati oleh seseorang tidak dapat digeneralisasikan pada semua orang, seperti yang biasa dilakukan oleh kaum positivis. Konsep mengenai konstruksionis diperkenalkan oleh sosiolog interpretative, Peter L. Berger bersama Thomas Luckman. Dalam konsep kajian komunikasi, teori konstruksi sosial bisa disebut berada diantara teori fakta social dan defenisi social. (Hidayat, 2003)

1.6.2 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Pendekatan kualitatif merupakan suatu proses penyelidikan untuk memahami masalah sosial berdasarkan pada penciptaan gambaran holistik lengkap yang dibentuk dengan kata-kata, melaporkan pandangan informan secara terperinci, dan disusun dalam sebuah latar alamiah (Silalahi, 2010: 77). Pendekatan kualitatif ini dipilih karena peneliti ingin melihat lebih detail tentang bagaimana khalayak menerima atau memaknai sensualitas tubuh perempuan dalam anime One Piece

1.6.3 Teknik Pengambilan Informan

Informan adalah orang dalam latar penelitian, fungsinya sebagai orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi

tentang situasi dan kondisi latar penelitian. Pemanfaatan informan bagi penelitian ialah agar dalam waktu yang relatif singkat banyak informasi yang benar-benar terjangkau (Basrowi & Suwandi, 2008). Ketentuan yang harus dimiliki oleh informan, diantaranya adalah informan harus memiliki waktu luang dalam menyampaikan informasi kepada peneliti, selain itu informan juga harus bersedia untuk memberikan informasi terkait dengan tema penelitian kepada peneliti. Tidak lupa pula seorang informan juga harus memahami objek dari penelitian yaitu anime One Piece, pada kesempatan ini, peneliti memilih informan yang telah mengetahui alur cerita dari anime One Piece, memiliki keberagaman diantara informan satu dengan yang lain baik usia, jenis kelamin, latar belakang yang akan peneliti jadikan sebagai objek dalam penelitian ini.

1.6.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan Focus Group Discussion (FGD) atau Diskusi Kelompok Terarah dan wawancara mendalam (depth interview).

1. Focus Group Discussion (FGD)

FGD merupakan suatu metode pengumpulan data dimana informan akan dikumpulkan dalam satu tempat untuk melakukan diskusi mengenai permasalahan tertentu. lehoux, dkk mengatakan bahwa metode ini dapat memberikan data yang lebih luas dan memberikan nilai tambahan pada data yang tidak

diperoleh ketika menggunakan metode pengumpulan lainnya terutama dalam penelitian kualitatif lehoux, Poland, dan Daudelin dalam (Afiyanti, 2008).

2. Wawancara Mendalam (*Depth Interview*)

Teknik wawancara mendalam dipilih dalam penelitian ini karena peneliti ingin mendapatkan informasi secara mendalam dan pribadi dengan informan. Teknik ini dilakukan untuk melengkapi data-data yang diperoleh dari teknik FGD sebelumnya. Wawancara mendalam bersifat luwes, susunan pertanyaannya dan susunan kata dalam setiap pertanyaan dapat diubah pada saat wawancara, disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi pada saat wawancara (Mulyana & Rakhmat, 2001). Pedoman wawancara pada penelitian ditulis oleh peneliti sesuai dengan kebutuhan penelitian. Selama proses wawancara, peneliti menggunakan alat bantu berupa buku tulis dan recording.

3. Studi Pustaka

Studi pustaka digunakan untuk menghimpun segala informasi, pengetahuan maupun data-data relevan yang dibutuhkan dalam penelitian. Sumbernya dapat diperoleh dari berbagai buku, jurnal penelitian, karangan-karangan ilmiah, data dari internet dan sumber lainnya yang berkaitan dengan penelitian penerimaan pemirsa.

1.6.5 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah 6 anggota *Nakama Istimewa* Yogyakarta yang telah menonton serial anime *One Piece*, yang telah menonton anime *One Piece* lebih dari 600 episode. Peneliti memilih Komunitas *Nakama Istimewa* Yogyakarta sebagai subjek dari penelitian ini, Komunitas *Nakama Istimewa* Yogyakarta sendiri merupakan sebuah kelompok penggemar dari anime *One Piece* yang berada di Yogyakarta. Komunitas ini sendiri memiliki acara *gathering* atau kumpul bersama secara rutin maupun ketika ada movie dari anime *One Piece* yang ditayangkan di bioskop. Dalam hal ini, peneliti memilih beberapa kriteria individu yang akan menjadi informan dalam penelitian ini, diantaranya adalah:

1. Penggemar dari anime dengan rentan waktu minimal 3 tahun
2. Pernah menonton ataupun menyukai anime action atau komedi
3. Sudah menonton anime *One Piece* lebih dari 600 episode
4. Pernah menonton tayangan yang menonjolkan sensualitas perempuan
5. Pernah mengalami atau menyaksikan pelecehan seksual baik verbal maupun non-verbal
6. Merupakan anggota dari *Nakama Istimewa* Yogyakarta
7. Aktif dalam sebuah forum diskusi

Melalui pemilihan subjek komunitas *Nakama Istimewa* Yogyakarta, peneliti ingin melihat dan mengetahui bagaimana

tanggapan dari komunitas *Nakama* Istimewa Yogyakarta ketika menyikapi sensualitas tubuh perempuan pada anime *One Piece*

1.6.6 Teknik Analisis Data

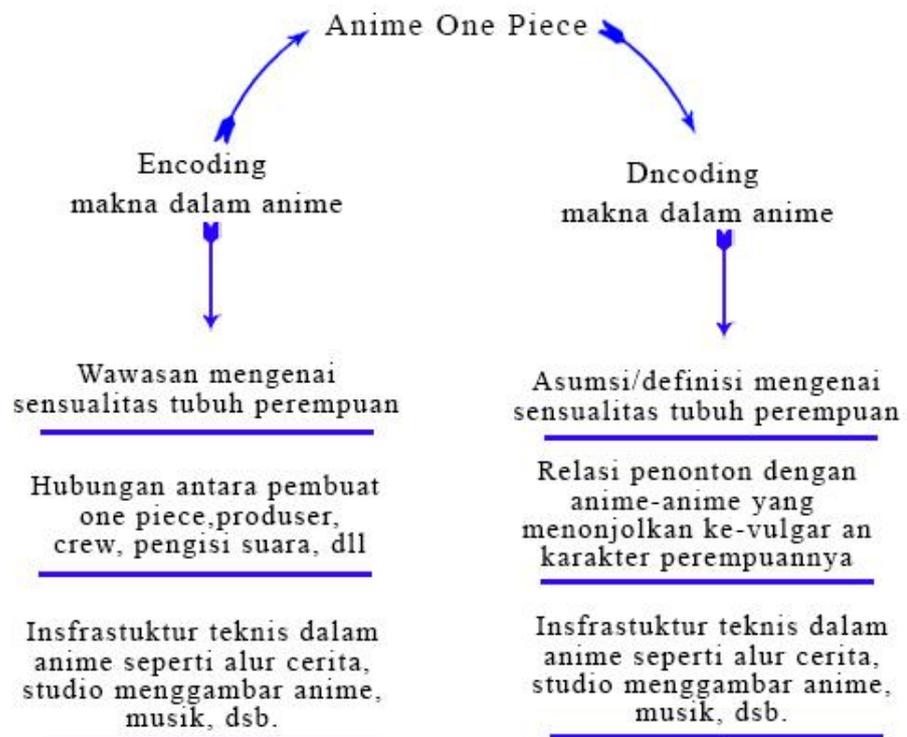
Penelitian ini menggunakan jenis analisis data deskriptif interpretatif, dimana peneliti akan menginterpretasikan data untuk memperoleh arti dan makna yang lebih mendalam dan luas terhadap hasil penelitian yang sedang dilakukan. Pembahasan hasil penelitian akan dilakukan dengan cara meninjau hasil penelitian secara kritis dan teori yang relevan dan informasi akurat yang diperoleh dari lapangan (Moleong, 2011)

Peneliti berupaya untuk mengetahui bagaimana khalayak memahami dan menginterpretasi makna pesan (memproduksi makna) berdasarkan pengalaman dan pandangannya selama berinteraksi dengan media. Dengan kata lain pesan-pesan media secara subjektif dikonstruksikan khalayak secara individual. Dalam penelitian analisis resepsi ini, peneliti menggunakan model *encoding-decoding* yang dikemukakan oleh Stuart Hall pada tahun 1973. Objek dari model ini adalah makna dan pesan dalam bentuk tanda yang diproses melalui pengoperasian kode dalam rantai wacana.

Anime *One Piece* menyajikan sebuah makna atau struktur tanda (*encoding*) melalui adegan dan bentuk dari masing-masing karakter, sudut pengambilan gambar, dan penataan musik, yang

memiliki makna. Struktur makna ini kemudian disampaikan kepada khalayak aktif dan dimaknai (*decoding*) dengan berdasarkan pengetahuan dan pengalaman penonton.

Berikut adalah alur analisis data menggunakan *encoding-decoding* dalam penelitian ini :



Gambar 1. 2 Alur Analisis Data *encoding-decoding*

1.6.7 Sistematika Penulisan Skripsi

Agar penulisan penelitian ini lebih mudah peneliti membagi skripsi ini menjadi 4 bab, yaitu

BAB 1 PENDAHULUAN

Meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kerangka teori, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB 2 GAMBARAN UMUM PENELITIAN

Pada bab ini akan membahas sejarah anime one piece, sinopsis, dan proses *encoding*. Selain itu peneliti akan mendeskripsikan bagaimana sensualitas yang ada dalam anime One Piece.

BAB 3 PENYAJIAN DATA DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi sajian data dan pembahasan secara mendalam mengenai penerimaan penonton komunitas *Nakama Istimewa* Yogyakarta tentang sensualitas tubuh perempuan yang akan dijelaskan dalam sub bab sesuai dengan format sebelumnya.

BAB 4 PENUTUP

Pada bab ini berisikan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan beserta saran.