

KONSTRUKSI MASKULINITAS PADA KOMIK MANGA INDONESIA DI WEBTOON

Arief Ruslan^{1*}

¹Universitas Budi Luhur, Jakarta

Diterima: 30 November 2020 / Disetujui: 19 Desember 2020

ABSTRACT

Manga provides a space for creation, imagination, and the expectations of female writers and readers in expressing the concept of masculinity about the imaginary of men. In the Webtoon application, manga comics have high popularity from various countries, one of which is Indonesia. A popular Indonesian comic entitled "Pasutri Gaje", constructs masculine idealism through visual narrative, so that the imaginary messages about men characters are presented in new and popular forms. This study uses discourse analysis with surveillance and uncovering the texts that are present in the comics. The findings in this study are that the visualization of masculine of men characters is more on the concept of kawaii-nism (sweet) and bihosen (beautiful men) as male postural idealism. It is through examination of the text that important premises become strange desires and sensuality which can be explored. The term "beautiful man" is described in a visually focused, large panel, with a chorus, building on the sensuality of the manga masculine man. While the imaginary masculinity as the hope of female writers and readers is expressed through very gentle attitudes and traits, this builds collectivity about masculine interpretations in manga.

Keywords: *kawaii, beautiful man, manga, social imaginary, comic*

ABSTRAK

Manga memberikan ruang kreasi, imajinasi serta harapan para penulis serta pembaca wanita dalam menuangkan konsep maskulinitas tentang posisi imajiner pria. Dalam aplikasi Webtoon, komik *manga* mempunyai popularitas yang cukup tinggi dari berbagai negara, salah satunya adalah Indonesia. Komik populer Indonesia yang berjudul *Pasutri Gaje*, mengkonstruksi idealisme maskulinitas melalui visual naratif, sehingga pesan imajiner tokoh pria dihadirkan dengan bentuk-bentuk yang baru dan populer. Studi ini menggunakan analisis wacana dengan memeriksa serta membongkar melalui teks-teks yang hadir dalam komik. Temuan dalam studi ini yakni, visualisasi tokoh pria maskulin lebih mendekati pada konsep *kawaii-nisme* (cantik) dan *bihosen* (pria cantik) sebagai idealisme postur pria. Melalui pemeriksaan terhadap teks memperlihatkan premis-premis penting yang menjadi hasrat aneh dan sensualitas dapat dieksplorasi. Istilah "pria cantik" digambarkan melalui visual yang terfokus, dengan panel besar, berdiorama, membangun sensualitas pada pria maskulin *manga*. Sedangkan imajiner maskulinitas sebagai harapan penulis serta pembaca wanita tertuang melalui sikap dan sifat yang sangat lembut, hal ini membangun kolektifitas tentang interpretasi maskulin dalam *manga*.

Kata Kunci: *kawaii, pria cantik, manga, imajiner sosial, komik*

PENDAHULUAN

Manga memungkinkan para pembaca memasuki arena imajiner ketika visual dan narasi bisa menjadi sangat menggemaskan. Beberapa *manga* dimaksudkan untuk mengganggu atau membangkitkan perasaan kita, sementara orang lain mungkin membangkitkan dengan kuat respon emosional terhadap cerita

(Galbraith, 2011). Pada sebahagian besar budaya, komik menargetkan untuk para pembaca pria. Dalam kasus *manga* yang dipelopori oleh negara Jepang, terlihat lebih berbeda, karena bentuk genre ini secara bergenerasi sebagai gaya hidup untuk pembaca wanita. Hal tersebut memberikan fakta bahwa *manga* mewakili industri

*email: Arief.ruslan@budiluhur.ac.id

budaya terbesar yang dibuat Jepang untuk penulis serta pembaca para wanita.

Khusus untuk partisipan wanita dalam produksi dan konsumsi komik *manga* yang memulai aktivitasnya setelah komik-komik *manga booming*, seringkali terjadi kecenderungan untuk menganggap *manga* sebagai bentuk budaya baru mereka ini dapat menciptakan identitas dan ide mereka sendiri (Sugawa & Shimada, 2019). Penulis-penulis serta perancang gambar wanita mengekspresikan diri mereka melalui komik *manga*, di sana memberikan potensi yang lebih besar dan fitur yang lebih mungkin untuk komik *manga* dieksplorasi dan diperiksa dalam kaitannya dengan perempuan yang sejauh ini belum pernah dianggap sebagai peserta utama dalam dunia komik (Ogi, 2019). Gaya *manga* telah memengaruhi identitas wanita di Asia, salah satu penelitian melihat para wanita Asia "menggunakan" produk budaya populer Jepang seperti *manga*, anime, dan video game melalui cosplay dalam kaitannya dengan kehidupan, identitas, dan bagaimana mereka bernegosiasi dengan masalah gender tersebut (Sugawa & Shimada 2019).

Di Indonesia, *manga* dan *anime* sangat populer. Pada *survey* pada tahun 2017, menunjukkan 76,45% masyarakat sangat suka dan menikmati *manga*, dan 50% menggunakan sumber komik online, serta 29,54% mereka membaca komik *manga* setiap hari¹. Komik *online* dapat dikatakan sebagai suatu bentuk yang trendi bagi para peminat komik, dengan kemudahan dan murahannya internet, pilihan aplikasi juga tersedia sangat banyak. Webtoon menjadi salah satu aplikasi yang sangat populer sebagai tempat penampung para penulis *manga*. Aplikasi besutan Line ini menghadirkan penulis-penulis cerita dari berbagai negara seperti Jepang, Korea, China, bahkan dari negara Indonesia-pun juga ikut andil.

Genre romatisme terpanjang sebagai paling populer pada aplikasi Webtoon.

penulis *manga* Indonesia mempunyai peringkat dengan jumlah pembaca serta pengikut yang mengagumkan. Komik *Pasutri Gaje* (PG) sangat dikenal kepopularitasannya, hal tersebut dapat terlihat dalam rentang waktu 2 bulan semenjak diterbitkan tahun 2016 silam mempunyai 99.999+ pengikut, dan pada tahun 2020 melejit hingga mencapai 23 juta pengikut². Dengan mempunyai total sekitar 176 episode dan *season* (babak) ke empat dapat diasumsikan sebagai *manga* yang laris manis dan mempunyai peminat yang luar biasa. Profil yang ditampilkan pada laman karya *manga* tersebut menerangkan bahwa, sang pengarang cerita bernama Annisa Nisfihani sebagai seorang *comic artist* dan *freelance illustrator*. Sejak debut tahun 2010, beberapa karyanya berfokus pada cerita *romance comedy shoujo/josei*.

Komik PG sangat berorientasi tentang sifat, sikap, serta tampilan seorang pria yang menjadi panutan bukan hanya keluarganya, bahkan disekitarnya. Narasi dikonstruksi melalui visual naratif yang gamblang tanpa bentuk-bentuk abstrak, sehingga dapat dan mudah dicerna pembacanya. Fantasi dan bentuk karakter imajiner bermain peran yang penting pada komik PG ini. Sebagai olahan kreatifitas penulis, PG tanpa sadar menyuguhkan cerita tentang seorang "pria" yang maskulin dan menjadi harapan serta idola tersendiri untuk kaum wanita. Ekspresi dalam kreatifitas gaya *manga* anak perempuan ini berdampak signifikan, antara lain representasi mereka terhadap menggambarkan *stereotype* pria secara visual dan naratif.

Penelitian tentang maskulinitas bukan hal yang baru, bahwa konsep hegemonik maskulinitas, dirumuskan dua dekade lalu, memiliki pertimbangan yang sangat mempengaruhi pemikiran terkini tentang laki-laki, jenis kelamin, dan hierarki sosial (Connel, 2005). Konsep hegemoni maskulinitas pertama kali diusulkan dalam laporan dari suatu lapangan studi tentang

1

<http://report.licorice.pink/blog/indonesia/indonesian-very-love-with-manga-and-anime-why/>

2

https://www.webtoons.com/id/romance/pasturi-gaje/list?title_no=790 akses pada 10-10-2020

ketidaksetaraan sosial di sekolah-sekolah menengah Australia di sebuah diskusi konseptual terkait pembuatan maskulinitas dan pengalaman tubuh laki-laki (Kessler et al. 1982). Model hegemonik yang dilegitimasi secara sosial maskulinitas juga berperan dalam keluarga. Misalnya, bentuk strategi gender laki-laki bernegosiasi seputar pekerjaan rumah tangga dan "giliran kedua" dalam keluarga AS yang diteliti oleh Hochschild (1989).

Pemeriksaan hegemonik maskulinitas pada awalnya sering menunjukkan "kemampuan" seorang pria dan bentuk-bentuk tubuhnya. Messner (1992) misalnya, memeriksa tentang maskulinitas profesional atlet, di mana penggunaan "tubuh sebagai senjata" dan kerusakan jangka panjang tubuh pria tersebut diamati dan diteliti. Konstruksi maskulinitas dalam konteks kemampuan (Gerschick & Miller, 1994), tubuh pekerja dari laki-laki kelas pekerja (Donaldson, 1991), kesehatan dan penyakit laki-laki (Sabo & Gordon, 1995), dan anak laki-laki sebagai korban kekerasan interpersonal (Messerschmidt, 2000) adalah beberapa tema dalam penelitian menunjukkan bagaimana tubuh dipengaruhi oleh proses sosial. Diskusi teoritis memiliki mengeksplorasi relevansi "sosiologi baru tubuh" dengan konstruksi kejantanan (Connell 1995).

Pada kasus komik, penelitian tentang hegemonik maskulinitas juga menjadi penemuan yang menarik. Beberapa penelitian pada kasus ini juga memperlihatkan konsensus seorang wanita mengkonstruksi visual naratif seorang pria. Pada penelitian Nagaïke (2019), melihat visual naratif dengan mempertimbangkan keadaan sosiokultural yang memungkinkan penulis *manga* Jepang untuk mengolah idenya tentang "maskulinitas lembut" pada komik *Fudanshi*. Miller (2005) juga meneliti cara-cara di mana banyak pria Jepang melihat *kawaii* (imut) sebagai gambaran ideal wanita Jepang tentang pria.

Dengan populernya *manga* Indonesia PG, memberikan wacana diskursif tentang sebuah keluarga bahagia dari latar belakang seorang pria melalui cerita.

Dengan demikian penelitian ini mencoba memetakan serta memeriksa hegemonik maskulinitas dalam visual naratif yang dikonstruksi sang pengarang. Tujuan dalam penelitian ini mencoba mengungkapkan "keinginan" komikus wanita dalam mengkonstruksi idealisme imajiner seorang pria maskulin dalam bentuk visual naratif yang dihadirkan melalui *manga*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini memeriksa tentang komik *manga* yang berjudul *Pasutri Gaje* yang dikreasikan oleh Annisa Nisfihani pada aplikasi *Webtoon*. Fokus peneliti mengambil karakter Abdimas yang dihadirkan melalui cerita tersebut untuk membongkar wacana yang dihadirkan. Barker (2005) mengungkapkan, bahwa identitas merupakan konstruksi diskursif, produk wacana-wacana, atau cara-cara tertentu dalam berbicara tentang dunia. Sebagai konstruksi diskursif, tutur dan pertulisan dapat dikenal dan memperkenalkan jati dirinya, singkturnya, identitas diciptakan sehingga terbentuk dari representasi melalui bahasa (teks). Metode yang digunakan yakni kualitatif sebagai unit interpretivisme (Mulyana, 2018); penelitian ini diperiksa menggunakan analisis tekstual sebagai usaha untuk mengungkap makna pada teks-teks yang hadir dalam masyarakat (Berger, 2010). Analisis teks visualisasi tokoh utama menggunakan pendekatan semiosis Barthes (1967) untuk memahami gaya visual sebagai bentuk idealisme penokohan. Sedangkan pemeriksaan struktur narasi yang dihadirkan akan menghubungkan konteks dalam Imajiner sosial sebagai praktik kolektif dan pemahaman bersama yang memungkinkan rasa legitimasi secara luas Taylor (2004).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses signifikasi yang secara tradisional disebut sebagai denotasi ini mengacu kepada penggunaan bahasa dengan arti yang sesuai dengan apa yang terucap Barthes (1967). Ideologi ada selama kebudayaan ada, sehingga jika berbicara tentang konotasi, maka berbicara juga

tentang suatu ekspresi budaya. Kebudayaan mewujudkan dirinya dalam teks-teks, dengan demikian, ideologi pun mewujudkan dirinya melalui pelbagai kode yang masuk ke dalam teks dalam bentuk penanda-penanda penting, seperti tokoh, latar, sudut pandang (*point of view*), dan sebagainya.

Praktik komunikasi memproduksi realitas dihasilkan secara termediasi, dan wacana ditampilkan baik dalam bentuk *text* (tulisan atau gambar), *talk* (lisan dan percakapan), *act* (tindakan dan gerakan), maupun dalam *artefact* (bangunan dan tata letak). Bentuk-bentuk yang dihadirkan akan selalu membangun tanda-tanda yang merupakan alat utama dalam proses konstruksi realitas. Berger, Peter dan Luckman (dalam Hamad, 2010. Hal: 49-55), mengatakan proses konstruksi realitas dimulai ketika seorang kustruktur melakukan obyektifikasi terhadap suatu kenyataan, yakni melakukan persepsi terhadap suatu objek. Representasi untuk berkomunikasi serta kemampuan mereproduksi gambar untuk distribusi citra tidak terlepas oleh kehadiran visual. Selain itu juga elemen visual merupakan pendekatan dalam kemampuan yang dipelajari untuk menafsirkan pesan visual yang akurat dan bahkan membuat pesan-pesan tersebut (Messaris, 1994).

Visualisasi tokoh Abdimas dalam PG digambarkan seorang pria yang tinggi, semampai, tidak terlalu gemuk ataupun kurus, lebih tepatnya mungkin bertubuh

ramping. Konstruksi karakter lokal setidaknya menjadi bagian utama dalam cerita ini. Bekerja di institusi pemerintahan, yakni Pegawai Negeri Sipil (PNS) dihadirkan melalui perangkat-perangkat teks. Beberapa adegan dalam cerita juga menghadirkan budaya lokal melalui baju barcorak batik. Yang menjadi poin utama, visualisasi Abdimas ini dikonstruksikan pada bentuk pose yang dapat dikatakan “muda”, lucu, atau *kawaii* dalam kossa kata Jepang dalam dunia *manga*.

Kawaii sangat populer khususnya pada komik-komik *manga*, setidaknya dalam beberapa komik Jepang, keimutan tokoh menjadi landasan penting interpretasi karakter sebagai pilihan kaum perempuan. Istilah *kawaii* atau keimutan karakter selalu ditampilkan dalam beberapa bentuk visual atau penggambaran cerita (biasanya karakter yang lugu dan sedikit bodoh), terlebih lagi istilah tersebut merujuk kepada wanita yang cantik, lucu, dan lugu dalam komik Jepang. Pada komik PG, “imut” saling berhubungan dengan maskulinitas, hal ini disebut transisional gender. Seperti yang disampaikan Miller (2005), bahwa transisi *kawaii* sudah bertajuk kepada maskulinitas seorang pria dalam visual naratif. Pada gambar yang hadir menampilkan sistematika karakteristik maskulinitas yang meluas. Hegemonik kejantanan tidak ditampilkan melalui otot, melainkan melalui sifat-sifatnya seperti keluguan, keharmonisan, dan sesualitas.



Gambar 1. Visualisasi karakter tokoh pria “Mas” pada beberapa episode komik *Pasutri gaje*
Sumber: *Webtoon*, 2020

Pada gambar yang peneliti ambil dari beberapa episode PG di *Webtoon*

memperlihatkan Abdimas atau “mas” sebagai nama panggilan, dengan beberapa

morphologi bentuk visual. Morphologi visual menampilkan perubahan-perubahan gambar untuk mencerminkan kondisi dan lingkungan diri serta sosial. Pada kasus tokoh Abdimas, morphologi ini menunjukkan seorang pria menjadi tokoh yang diidam-idamkan. Keluguan ditampilkan dalam bentuk gambar yang berseri-seri dan menghibur, gaya romantis dihadirkan wajah yang memesona, serta sensualitas melalui gaya bahasa tubuh yang menggemaskan. Panel visual dihadirkan dengan bentuk berukuran besar seringkali dihadirkan seperti diorama, dengan fokus pada pose karakter seolah-olah mereka adalah model dalam fotografi *focus shoot* kepada artis untuk konten periklanan. Representasi pria-*kawaii* yang didefinisikan cantik seakan-akan menjadi satu kesatuan dengan maskulinitas sebagai imajinasi dan harapan bahkan idola bagi para wanita.

Ketampanan tokoh pun tidak terlepas dalam bagian definitif hegemonik maskulinitas. Adegan-adegan gambar seringkali ditampilkan dalam bentuk memukau, besar, dengan panel-panel komik yang utuh (lebih fokus dan condong kepada karakter tersebut). Subteks (penghubung) menunjang orientasi seksualitas tubuh, misalnya, salah satu adegan menceritakan ketika tokoh “Ade” dan “Mas” sedang duduk berdua disebuah kantin kantor terjadi sebuah dialog sebagai berikut:

Anonim1: Tuh! Manis banget kan cowok yang di sana! Seragamnya PNS loh! (merujuk ke tokoh “Mas”).

Anonim2: Eh iya! Jarang-jarang loh!

Anonim1: Aaah sayang banget udah punya istri! Galak pula! Istrinya gaje!

Representasi maskulinitas pada subteks yang dihadirkan sepertinya menjadi lebih meluas, bahwa “manis” lebih menjadi dominan ditimbang “tampan” atau “ganteng”. Interpretasi “manis” biasanya diaplikasikan kepada seorang perempuan yang mendekati kepada kecantikan atau keindahan, dan seringkali digunakan untuk anak-anak. visualisasi tokoh yang hadir pada *manga* PG sepertinya menggambarkan

tokoh pria maskulin bercampur dengan karakter “manis” mengubah karakter lebih kepada heteroseksual. Visual heteroseksual karakter dicerminkan sebagai “maskulinitas yang lembut”, sedikit feminim, bahkan diadopsi sebagai transeksual (Nagaike, 2019); atau *kkominam* yang menggambarkan *bihosen* (laki-laki cantik) andorgini (feminim) dalam sebagai visual heteroseksual komik Korea (Jung, 2012).

Kawaii-nisme dan sindrom *kkominam* dilihat sebagai idealis maskulinitas pria sebagai idola bukan hanya pada Jepang dan Korea, melainkan juga hadir di Indonesia. Populernya Korean Pop (Kpop) ditunjukan hegemonik maskulinitas itu dihadirkan. Para artis pria baik dalam film hingga musik populer (*boyband*) menyajikan karakteristik seorang pria berwajah halus, putih, berpipi tirus, berbadan ramping, dengan mata yang berbinar-binar membuat gaduh seorang penggemar untuk berteriak bahkan memujamuja. Tubuh heteroseksual pada pria-*kawaii* menjadi objek fantasi yang erotis. Hal tersebut membuka ruang fantasi di mana ada potensi bagian organisasi pada tubuh dipolitisasi hasrat dan keinginan (Buckley 1991).

Tentang sandingan tokoh Korea dalam simbolis karakter bukan sekedar asumsi. Komentar yang diberikan oleh pembaca menekankan kemiripan karakter tokoh Abdimas dengan tokoh idolanya. Seperti yang dituliskan pada kolom komentar oleh seseorang pembaca “*ya Allah, ngeliat adimas berasa ngeliat Lee Jongsuk, (akun: akucantiktidak? 2016)*”. Kemiripan seorang tokoh dengan visual pada Abdimas setidaknya membangun minat seorang pembaca PG menjadi lebih mendukung karya komik *manga* ini.

Pembentukan sensualitas pada tokoh pria *manga* dihadirkan pada keelokan tubuh tokoh yang kurus, tetapi memberikan selera hasrat dengan bertelanjang dada, bahkan hanya pada bagian-bagian saja yang terbuka. Orbaugh (2017) mengungkapkan, aktivitas seksual eksplisit dengan *bisho-nen* (pria muda yang cantik) terlihat cantik dengan setengah bertelanjang dada menjadi

pose khas pada *manga*. Sesualitas ini mendorong upaya pembaca wanita membangun imajinasi maskulinitas pria menjadi lebih liar. Pose populer ini hanya beberapa bagian pada komik PG, walaupun demikian, pose tersebut memang cukup populer dan menjadi hegemoni yang khas dalam komik *manga*.

Komik PG mengkonstruksi visual "pria idaman" sepertinya dibangun atas imajinasi dan harapan. Tentu saja visual tidak hadir secara tiba-tiba, ide yang kosong, atau begitu adanya, tetapi dibuat melalui gagasan yang matang, atau dari pengalaman sosial, bahkan imajinasi harapan seorang penulis perempuan dalam penciptaannya. Imajiner sosial memainkan peran yang signifikan dalam karya-karya yang hadir setiap episodenya. Ogi (2004) menghubungkan penggunaan imajiner luar angkasa dengan evolusi *manga shojo* menjadi seperti apa dia menggambarkan sebagai "ruang untuk anak perempuan" (*shojo no kūkan*). *Manga shojo* semakin menjadi media ekspresi untuk anak perempuan, ruang aman di mana penulis dan pembaca bisa terhubung dan berkomunikasi satu sama lain di luar norma masyarakat patriarkal tempat mereka tinggal (Prough 2011).

Hall (1980) mengatakan bahwa khalayak mampu membangun interpretasi membuat teks cerita, adegan, dan gambar, dalam mempertimbangkan masalah budaya seperti pembentukan identitas. Secara mendalam, imajiner sosial memetakan citra identitas tertentu dalam mendefinisikan dunia sosial melalui penciptaan dan representasi manusia dalam gaya hidup kolektif mereka (Thompson, 1984). Taylor (2004) dengan tegas mengungkapkan bahwa imajiner sosial adalah cara orang biasa "membayangkan" lingkungan sosial mereka,

dan ini sering tidak dinyatakan dalam istilah teoritis, tetapi dibawa dalam gambar atau cerita. Dalam beberapa kasus, teori ini sering kali dimiliki oleh minoritas kecil, sedangkan yang menarik dalam imajiner sosial, atau seringkali diistilahkan khayalan sosial adalah bahwa ia dimiliki oleh kelompok besar orang, bahkan seluruh masyarakat.

PG bercerita tentang kehidupan keseharian dua sejoli suami istri. Sepertinya, penulis cerita memberikan karakter utama yang sesungguhnya kepada sang istri. Karakter tersebut ditampilkan orang yang sangat cemburu, mudah marah, dan berpangku tangan kepada suaminya. Tetapi, bentuk yang lebih imajinatif pengarang memperlihatkan idelisme seorang suami tersebut, karena hampir semua episode menerangkan tipe idealisme seorang karakter "suami" itu. Sehingga, dengan tanpa sadar, sang penulis *manga* ini mengkonstruksi posisi imajiner pria maskulin. Pembahasan cerita ini peneliti akan membagi karakteristik sikap serta yang memungkinkan penulis cerita memberikan harapannya dalam kreatifitas komik *manga* ini.

Karakteristik tokoh pria ditonjolkan pertama kali sebagai seorang yang tampan sehingga mempunyai banyak penggemarnya mengakibatkan kegelisahan sang istri pada kejadian tersebut. Pada teks konstruksi pria yang perlu dijaga dari mata perempuan lain membangun kekuatan naratif sang pria yang sangat diidamkan. Peneliti meringkas cerita yang disajikan PD sampai episode terakhir pada tahun 2020, yakni sebanyak 176 episode dengan 4 *season* (babak), dan mendapati bahwa cerita menghadirkan sosok maskulinitas pria akibat karakteristik problem yang hadir melalui skema sang tokoh wanita.

Tabel 1. Karakteristik antar tokoh dengan problematika pada cerita

Karakteristik Wanita	Karakteristik Pria	Karakteristik Problem
<ul style="list-style-type: none">• Cemburu• Gegabah• Lugu• Lucu• Mudah terhasut	<ul style="list-style-type: none">• Tenang• Penurut• Mengetahui isi hati wanita• Membantu di dapur• Pendengar	<ul style="list-style-type: none">• Tempat kerja• Teman sejawat• Sistem keluarga: orangtua, mertua, adik, ipar.• Sistem keluarga: anak

-
- | | | |
|-------------------|---------------------|--|
| • Penurut | • Penghibur | • Rumor |
| • Mudah menangis | • Berani | • Kesalahan tokoh utama (wanita) |
| • Penghibur | • Lugu | • Ketidak tahuan dan ketidak sengajaan (oleh tokoh pria) |
| • Pembuat masalah | • Lucu | |
| • Cinta anak | • Penarik perhatian | |
| • Momong anak | • Pemecah masalah | |
| • Pencari ilmu | • Cinta anak | |
| • Cerewet | • Momong anak | |
| • Mudah marah | • Pemberi ilmu | |
-

Sumber: cerita diambil melalui komik *Pasutri Gaje*, Webtoon, 2020.

Konstruksi imajiner tokoh pria, secara harfiah menggolongkan imajiner seorang pria secara lebih luas (global) bagi para wanita. Struktur cerita tersebut pun terbagi menjadi tiga karakteristik sebagai pembangun cerita yang saling memberikan kausalitasnya, yakni karakteristik wanita, karakteristik pria, dan karakteristik problem. Karakteristik problem memainkan peran yang paling utama, “mereka” lah yang membangun sebuah cerita yang akan mengakibatkan karakteristik wanita membangun lebih luas cerita, dan pada akhirnya karakteristik pria sabagai “keluaran” akhir cerita. Misalnya, pada episode 3 yang berjudul “Mengambil Keputusan” secara testruktur karakteristik wanita, yaitu Ade merasa membuat kesalahan sehingga merasa bimbang untuk bertindak sesuatu. Di lain hal, karakteristik problem, adik ipar yang diperankan oleh Ares dibayangkan oleh Ade sebagai problematika yang sangat serius, walaupun hanya tentang tertangkapnya Ade dan Abdimas bermesraan. Peran tokoh pria yakni Abdimas menjadi pemecah masalah dengan beberapa tindakan seperti, ia dapat membaca sikap tokoh wanita, memberikan nasehat, serta menenangkan hati istrinya tersebut.

Kebergantungan sikap maskulin atas aksi dan reaksi tokoh melalui cerita mengungkapkan kecenderungan wanita yang mempunyai banyak problematika hidup, baik secara intenal, eksternal, hal yang sangat kecil, yang besar, atau yang kecil menjadi besar. Mungkin saja bagi para wanita sebagai seseorang yang lemah dan ingin mendapatkan perlindungan, hanya saja menjadi ironis jika kelemahan ini dibergantungkan kepada subordinat gender

wanita. Pada konteks cerita, tokoh wanita digambarkan menjadi dual-fungsi, pertama kadang menjadi sumber permasalahan, dan kadangkala mentransformasikan sesuatu masalah lain menjadi masalah baru. Tentu saya tidak membahas bentuk permasalahan tentang gender wanita pada cerita ini. peneliti berfokus pada permasalahan yang diakibatkan tokoh wanita mereproduksi maskulinitas tokoh pria pada setiap episodenya.

Idelisme maskulinitas pria diasumsikan sebagai pemimpin keluarga yang memiliki banyak aspek. Sebagai seorang pemimpin, sifat dan sikap direfleksikan melalui narasi *manga* PG dengan episode yang cukup banyak, melalui jalan berliku, kadang berputar ulang. Walaupun demikian, idealisme terhadap karakteristik maskulin menjadi lebih jelas dan berarti sebagai harapan dan imajinasi pembaca komik tersebut. Beberapa komentar menggambarkan harapan yang sama dan diinginkan wanita, misalnya sang komentar berkata “*baca komik ini tuh rasanya jadi pengen nikah aja bawaannya -_-*” atau “*perhatian!!! bagi mahasiswa tingkat akhir/mahasiswa yg lagi nyusun skripsi dilarang membaca webtoon ini! webtoon ini menimbulkan baper, pengen cepet nikah juga...wkwkwkwk*”.

Konstruksi wacana tentang maskulinitas tokoh pria digambarkan secara sempurna. Bagaikan pahlawan super (*hero*) yang akan menolong siapapun, kapanpun, dalam kondisi apapun dengan sabar dan senyuman. Kekuatan narasi maskulinitas sebagai khayalan yang tinggi sebagai impian dan harapan seperti halnya pahlawan super. Hal ini memungkinkan bahwa penulis serta pembaca wanita *manga*

PG mempunyai persamaan tokoh idola pria melalui visual naratif ini. Rasa kesadaran kolektif masyarakat dipenuhi dengan struktur narasi yang hadir, peneliti meminjam istilah kesadaran dan intensitas kolektif Rosen (2013) sebagai rasa yang sama dan kebersamaan dalam masyarakat yang atas persamaan rasa (keberasaan).

SIMPULAN

Manga atau yang lebih umum sebagai komik wanita memberikan kreatifitas dan ruang bebas imajinasi para penulis wanita. Konstruksi maskulinitas dihadirkan dalam bentuk visual naratif dengan karakteristik bentuk tokoh, sifat serta sikap dalam cerita. Heteoseksual visual tokoh menjadi pilihan dalam konstruksi maskulinitas menghadirkan pria “cantik” atau *kawaii* sebagai idaman serta harapan yang dapat memikat para pembacanya. *Kawaii*-nisme atau sindrom *kkominam* akhirnya memberikan pilihan baru bagi peminat komik di Indonesia, khususnya para peminat *manga*. Intensitas kolektif menunjukkan bahwa konsumsi atas imajiner maskulinitas yang terbentuk atas rasa kebersamaan kolektif. PG menghadirkan maskulinitas dengan gaya cerita yang cukup panjang yang dibayangkan sebagai sosok pemecah masalah dengan sikap kelembutan, kebaikan, keceriaan, kesabaran, dan hal-hal yang lebih sejuk melalui pandangan komik.

Penelitian ini memang sangat terbatas melalui konteks analisis teks yang hadir pada komik *manga* PG pada aplikasi Webtoon. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih terhadap ilmu komunikasi, khususnya tentang wacana pada komik *manga* Indonesia. Walaupun demikian, keterbatasan ini juga diharapkan kepada peneliti-peneliti lain yang akan membahas komik *manga* yang belum tersentuh seperti, genre komik *manga*, serta pengaruh-pengaruh komik *manga* di Indonesia.

REFERENSI

- Barthes, R. 1967. *Elements of Semiology*. London: Cape (first published in 1964)
- Berger, A., A. 2010. *Narratives In Popular Culture, Media, And Everyday Life*. USA. SAGE Publications
- Buckley, S. 1991. “‘Penguin in Bondage’: A Graphic Tale of Japanese Comic Books,” in Constance Penley and Andrew Ross, eds, *Technoculture*. Minneapolis: University of Minnesota, pp. 163–195.
- Connell, R. W., & Messerschmidt, J. W. (2005). Hegemonic masculinity rethinking the concept. *Gender and Society*, 19(6), 829–859. <https://doi.org/10.1177/0891243205278639>
- Donaldson, M. 1991. *Time of our lives: Labor and love in the working class*. Sydney, Australia: Allen and Unwin.
- Galbraith, P.W. 2011. Fantasy Play and Transgressive Intimacy Among ‘Rotten Girls’ in Contemporary Japan. *Signs* 37 (1): 211–232.
- Gerschick, T. J., and A. S. Miller. 1994. Gender identities at the crossroads of masculinity and physical disability. *Masculinities* 2 (1): 34–55.
- Hall, S. 1980. Encoding/decoding. In D. Simon (Ed.), *The cultural studies reader*. Pp.90–105. London, England: Routledge
- Hamad, I. 2010. “Komunikasi Sebagai Wacana”. Jakarta . La Tofi Enterprise.
- Hochschild, A. 1989. *The second shift: Working parents and the revolution at home*. New York: Viking.
- Kessler, S. J., D. J. Ashenden, R.W. Connell, and G.W. Dowsett. 1982. *Ockers and disco-maniacs*. Sydney, Australia: Inner City Education Center
- McLelland, M. 2016. Introduction: Negotiating “cool Japan” in research and teaching. In *The End of Cool Japan: Ethical, Legal and*

- Cultural Challenges to Japanese Popular Culture.
- Messariss, P. 1998. Visual aspects of media literacy. *Journal of Communication*, 48(1), 70–80. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.1998.tb02738.x>
- Messerschmidt, J. W. 1993. Masculinities and crime: Critique and reconceptualization of theory. Lanham, MD: Rowman & Littlefield.
- Messner, M. A. 1992. *Power at play: Sports and the problem of masculinity*. Boston: Beacon.
- Mulyana, D. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Nagaike, K. 2019. Women's Manga in Asia and Beyond. *Women's Manga in Asia and Beyond*, 69–84. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-97229-9>
- Ogi, F. 2019. How Women's Manga Has Performed the Image of ASIAs, Globally and Locally. *Women's Manga in Asia and Beyond*, 95–122. https://doi.org/10.1007/978-3-319-97229-9_7
- Orbaugh, S. 2019. Manga, anime, and child pornography law in Canada. *Women's Manga in Asia and Beyond*, 94–108
- Prough, J. 2011. *Straight from the Heart: Gender, Intimacy, and the Cultural Production of Sho-jo Manga*. Honolulu: University of Hawaii Press.
- Rosen. H., D. 2013. *Madness and Creativity*. Texas A&M University Press. United States of America.
- Sabo, D., and D. F. Gordon, eds. 1995. *Men's health and illness: Gender, power and the body*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Sugawa., Shimada, A. 2019. Pleasurable Interplay in the 2.5-Dimensional World: Women's Cosplay Performances in Singapore and the Philippines. *Women's Manga in Asia and Beyond*, 53–68. https://doi.org/10.1007/978-3-319-97229-9_4
- Jung, S. 2012. *Korean Masculinities and Transcultural Consumption*. Hong Kong: University Press of Hong Kong.
- Taylor, C. 2004. *Modern Social Imaginaries*. Duke University Press. London.
- Thompson, J. B. 1984. *Studies in the Theory of Ideology*. Berkeley: University of California Press.