

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Jepang merupakan negara di kawasan Asia Timur yang terkenal dengan budayanya yang unik, baik dalam *fashion*, pekerjaan maupun budaya seks yang berbeda dengan negara-negara yang berada di kawasan Asia Timur. Setelah peristiwa luluh lantaknya Jepang akibat serangan nuklir yang dilakukan oleh Amerika Serikat terhadap kawasan Hiroshima pada tanggal 6 Agustus 1945 dan Nagasaki pada tanggal 9 Agustus 1945, Jepang mengalami masa-masa sulitnya untuk memperbaiki kerusakan negaranya akibat keganasan perang dunia kedua. 68 tahun setelah peristiwa pemboman tersebut, Jepang dapat menduduki peringkat kedua sebagai negara terproduktif yang dapat menyaingi kebesaran Amerika Serikat.

Industri film di negara penganut ideologi patriarki ini mulai menggeliat sejak 120 tahun yang lalu seiring dengan dilakukannya import film oleh Edison Kinetoscopes pada tahun 1894, 2 tahun setelah Kinetoscope diperkenalkan pertama kali di New York, bangsa Jepang memulai kegiatannya dalam Industri perfilman tepatnya pada tahun 1896, hampir 20 tahun sejak terjadinya restorasi Meiji yang menjadi penanda bahwa Jepang merupakan salah satu negara modern di dunia. Kekalahan Jepang secara fisik dalam perang dunia kedua menyebabkan Jepang menggunakan industri film sebagai alat untuk menyebarkan kekuasaannya melalui cara yang halus dan tema-tema yang dipilih Jepang bukan lagi tema yang menunjukkan kekuatan Jepang dalam peperangan tetapi lebih mengarah kepada

tema yang memperlihatkan identitas ekonomi Jepang yang maju, hal tersebut sangat efektif dilakukan di era yang penuh dengan kepungan dan kekuatan informasi ini.

Tren dunia perfilman saat ini banyak mengedepankan genre *live-action* yaitu film yang diadaptasi dari novel, komik maupun kartun. Banyak film bergenre *live-action* yang sukses dan menjadi *box office*. Seperti, *Harry Potter The Series* tayang pada periode tahun 2001-2011 yang merupakan film adaptasi dari novel terkenal berjudul sama karya J.K Rowling. Jepang pun tidak kalah tertinggal oleh Hollywood dengan memproduksi film adaptasi dari *manga* (komik Jepang) karya Hiroshi Takahasi yang terkenal yaitu *Crows Zero 1* yang disutradarai oleh Takashi Miike dan diproduksi pada tahun 2007 dan seuelnya yang berjudul *Crows Zero 2* pada tahun 2009 yang disutradarai oleh orang yang sama. *Rurouni Kenshin* yang tayang perdana pada 25 Agustus 2012 karya sutradara Keishi Otomo, merupakan film yang diadaptasi dari *manga* karya Nobuhiro Watsuki mendapatkan banyak pujian dari para *filmmaker* dan mendapatkan pendapatan yang besar dengan total nominal sebesar 61.7 juta dolar US (<http://www.comicbookmovie.com/fansites/GraphicCity/news/?a=69779> diakses pada sabtu 16-11-2013 pukul 7.48 WIB).

Pada tahun 2013 diproduksi film adaptasi *manga* karya Keishuu Ando yang berjudul "*Ultimate !!! Hentai Kamen*" yang merupakan *manga* terbitan majalah komik mingguan *Sonen Jump* pada periode tahun 1992-1993. Dengan judul yang sama, film tersebut disutradarai oleh Yuichi Fukuda dan dibintangi oleh aktor terkenal Ryohei Shikijo. Hentai merupakan istilah dari Jepang yang berarti "mesum", sedangkan Kamen adalah bahasa Jepang yang bermakna topeng.

Film tersebut menarik karena menampilkan sosok superhero yang berbeda dengan superhero yang lain, dengan memakai celana dalam wanita sebagai topeng, Hentai Kamen membasmi kejahatan yang muncul. Untuk menunjukkan ke-*hentai*-annya, *Fishnet-stocking* pun tidak lupa dikenakan oleh *alter ego* dari Kyosuke Shikijo ini untuk menunjukkan bahwa kekuatan yang didapatnya merupakan bawaan dari DNA ibunya yang memakai *stocking* juga karena bekerja sebagai wanita pekerja seks komersial dengan praktek *sado-masokisme* di salah satu daerah di Jepang. Dengan menunjukkan bentuk tubuhnya yang memiliki otot perut yang *sixpack*, otot *biceps*, dan *triceps* yang menonjol, otot paha yang terbentuk seperti pemain sepak bola, Hentai Kamen selalu menunjukkan *instingnya* untuk membela kebenaran dari penindasan maupun kejahatan yang terjadi di sekitar lingkungannya, *insting* berasal dari ayah Kyosuke yang bekerja sebagai detektif.

Kostum yang dikenakan dan cara bertarung yang diperlihatkan untuk merepresentasikan superhero Jepang dalam film ini berbeda dengan film-film Jepang bertema superhero sebelumnya. Seperti salah satu contohnya, karakter Rurouni Kenshin dalam film "*Rurouni Khensin (2012)*" seorang samurai yang memiliki ilmu pedang samurai dengan memakai baju kimono khas Jepang menjadi pembela rakyat lemah pada masa pasca restorasi meiji. Hentai Kamen sebagai seorang pembela kebenaran menunjukkan beberapa perilaku yang tidak biasa dilakukan *superhero* pada umumnya, sebagai pengganti tangan dia menggunakan organ vitalnya untuk mengalahkan para musuhnya, kostum yang dikenakan juga sangat minimalis bahkan nyaris telanjang. Konsep tubuh yang berotot dan memiliki perut yang *sixpack* memiliki kemiripan dengan superhero

Hollywood melalui karakter Kick Ass yang diperankan oleh Aaron Johnson dalam film "*Kick Ass 2(2013)*"

Seksualitas lelaki yang direpresentasikan melalui kostum dan tindakan yang dilakukan Hentai Kamen dalam film ini berbeda dengan film - film yang selama ini ada karena yang ditonjolkan ada seksualitas lelaki. Berbeda dengan apa yang telah dikemukakan Laura Mulvey dalam *essaynya* tentang film bahwa dalam dunia yang terbentuk karena adanya ketimpangan seksual ini, sebuah dunia diatur berdasarkan aturan yang berpihak terhadap jenis kelamin tertentu "*pleasure in looking*" atau kenikmatan menonton telah disalahartikan dengan menjadikan perempuan sebagai objek yang ditonton (pasif) dan lelaki sebagai subjek yang menonton (aktif). Cara pandang lelaki dengan fantasinya digambarkan melalui sosok perempuan yang diproyeksikan ke layar dan telah diatur sedemikian rupa (Mulvey, 2006: 346). Secara kasat mata film ini memperlihatkan bahwa film ini menggunakan mata lelaki sebagai acuan karena yang ditonjolkan adalah seksualitas lelaki melalui karakter Hentai Kamen dan adegan-adegan yang terdapat dalam film ini. Dalam film-film Jepang sebelumnya tokoh *superhero* lelaki selalu ditampilkan dengan kostum yang merepresentasikan budaya Jepang seperti kimono yang dikenakan oleh Rurouni Kenshin.

Berdasarkan uraian di atas peneliti ingin melakukan penelitian terhadap representasi tubuh dan seksualitas lelaki dalam film Jepang "*Ultimate !!! Hentai Kamen*".

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat disimpulkan rumusan masalah dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut:

Bagaimana representasi tubuh dan seksualitas lelaki dalam film Jepang "*Ultimate !!! Hentai Kamen?*"

## **C. Tujuan Penelitian**

Terkait dengan latar belakang dan rumusan masalah yang telah ditetapkan di atas maka diperoleh tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana tubuh dan seksualitas lelaki digambarkan melalui tanda-tanda, simbol-simbol, dan lambang yang ada di dalam film Jepang "*Ultimate !!! Hentai Kamen*" baik secara verbal maupun nonverbal. Untuk selanjutnya membongkar ideologi yang disimbolkan pada tubuh dalam film tersebut.

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini sebagai sebuah manifestasi atau penerapan atas teori-teori yang telah penulis peroleh selama mengikuti perkuliahan. Harapan penulis semoga penelitian ini nantinya bisa menjadi sumber referensi khususnya dalam studi tentang makna serta bentuk-bentuk relasinya dengan kehidupan sosial. Makna yang dimaksud di sini adalah makna yang didapat dengan cara membongkar teks-teks yang muncul dari berbagai aktifitas dalam film Jepang yang bergenre superhero berjudul "*Ultimate !!! Hentai Kamen*", baik secara verbal maupun nonverbal.

## 2. Manfaat Praktis

Dengan penelitian ini diharapkan bisa menjadi salah satu kerangka acuan studi tentang bahasa dan makna baik verbal maupun nonverbal yang ada di dalam film-film berbagai macam genre yang menitikberatkan tubuh dan seksualitas sebagai objeknya. Selain itu diharapkan pula dapat menambah bahan pelengkap wawasan tentang sisi lain dari dunia film terutama yang bergenre *superhero*.

## E. Kerangka Teori

### 1. Film dan Realitas Sosial

Film merupakan salah satu media massa yang memproduksi budaya, dalam kajian studi tentang budaya terdapat bagian penting yang berguna untuk menghubungkan bahasa dengan budaya. Representasi merupakan bagian penting dari proses tersebut, Stuart Hall menulis dalam bukunya "*an essential part of the process by which meaning is produced and exchanged between members of a culture. It does involve the use of language, of signs, and images which stand for represent things*" (Hall, 1997:15). Representasi adalah bagian penting dari proses penciptaan suatu makna yang diproduksi dan dipertukarkan antara individu-individu yang ada dalam satu lingkup kebudayaan. Dalam proses tersebut melibatkan penggunaan bahasa, tanda-tanda yang ada, dan gambar yang digunakan untuk merepresentasikan sesuatu.

Dalam perkembangannya, Hall menguraikan tiga pandangan kritis terhadap representasi yang bisa dilihat dari segi *viewer* maupun *creator* dengan menggunakan tiga pendekatan. Teori pendekatan yang pertama adalah teori pendekatan *reflective* yang menerangkan bahwa makna dipahami untuk

mengelaborasi objek individu, ide-ide ataupun kejadian-kejadian yang terjadi dalam kehidupan nyata dan fungsi bahasa dalam teori ini berguna seperti cermin yang digunakan untuk merefleksikan sesuatu makna dan kejadian yang telah ada dalam dunia nyata sebagaimana aturan yang ada di dalam kehidupan. Teori ini mengatakan bahwa bahasa bekerja dengan refleksi sederhana tentang kebenaran yang ada pada realitas dan kehidupan sosial. Teori yang kedua adalah pendekatan *intentional*. Pendekatan ini berlawanan dengan pendekatan yang pertama, pendekatan ini melihat kepada pembicara, pencipta makna yang menggunakan pandangan unik mereka tentang dunia melalui bahasa. Teori yang terakhir adalah pendekatan *constructionis*. Pendekatan ini membaca publik dan karakter sosial sebagai bahasa. Hall juga memperhitungkan bahwa interaksi sosial yang dibangun justru dapat mengkonstruksi sosial yang ada. Dalam pendekatan ini, bahasa dan pengguna bahasa tidak dapat menentukan makna dalam bahasa lewat dirinya sendiri, tetapi harus dihadapkan dengan sesuatu yang lain sehingga memunculkan apa yang disebut dengan interpretasi. Konstruksi sosial dibangun melalui aktor-aktor sosial yang memakai sistem konsep kultur beserta bahasa dan dikomunikasikan oleh sistem yang direpresentasikan oleh yang lain termasuk media.

Terdapat dua proses dalam terjadinya representasi yang disebut *two system of representation*. Pertama, terdapat "sistem" yang terdiri atas segala macam objek-objek, manusia, dan peristiwa-peristiwa yang berhubungan langsung dengan satu set konsep maupun representasi mental yang ada di otak kita, tanpa itu kita tidak dapat menginterpretasikan dunia kita yang sangat *bermakna*. Proses konstruksi makna bergantung kepada sistem dari konsep dan gambar yang

terbentuk di dalam pikiran kita yang dapat digunakan untuk merepresentasikan dunia. Disebut sistem representasi karena hal tersebut terdiri dari beberapa macam hal dan bukan merupakan hal yang individual, tetapi setiap individu mempunyai cara yang berbeda dalam mengorganisasi, mengelompokkan, menjabarkan, dan mengelaskan konsep yang ada. Hal tersebut membentuk suatu peta konseptual yang berbeda-beda pada setiap individu, peta konseptual dapat dipertukarkan dan dipahami melalui budaya yang sama.

Tahapan yang kedua dalam proses pengkonstruksian makna adalah bahasa, pertukaran peta konseptual antar individu harus dijelaskan ke dalam bentuk bahasa yang nyata, dengan itu hubungan antara konsep dan ide dapat terkorelasi dalam bentuk gambar yang dilihat, suara yang diucapkan, dan tulisan yang ditulis. Istilah umum yang digunakan untuk kalimat, suara dan gambar yang membawa makna disebut *sign* (tanda). Tanda tersebut berguna untuk merepresentasikan konsep dan ide yang ada di otak kita untuk kemudian menjadi suatu sistem pemaknaan dari budaya kita. Kata “bahasa” yang ada disini digunakan secara luas dan inklusif, tidak hanya digunakan untuk sistem penulisan ataupun sistem perkataan dari berbagai macam bahasa yang ada, tetapi gambar visual yang dibuat oleh tangan, mesin, elektronik dan digital, bahasa tubuh, ekspresi muka yang berguna untuk mengungkapkan makna disebut dengan bahasa (Hall, 1997: 17-18).

Bahasa merupakan elemen penting dalam proses produksi makna. Peta konseptual yang dimiliki setiap individu diterjemahkan ke dalam bahasa umum, sehingga kita bisa menghubungkan antara konsep dan ide yang ada pada otak kita ke dalam bentuk gambar, suara, maupun tulisan. Di antara sistem konseptual dan



sistem bahasa yang kita miliki terdapat kode (*codes*). Kode memungkinkan kita untuk berbicara antara satu individu dengan yang lain, mendengar dan memahami tanda yang disampaikan dan membangun kestabilan antara konsep dan bahasa yang memungkinkan penyampaian pesan dari pembicara kepada pendengar berlangsung secara efektif dalam budaya. Kestabilan konsep dan bahasa ini tidak terjadi secara langsung, tetapi merupakan hasil dari konvensi sosial.

Dalam konteks film "*Ultimate !!! Hentai Kamen*" representasi berguna sebagai konstruksi realitas sosial, makna yang ditampilkan melalui simbol-simbol dalam film tersebut merupakan rekonstruksi *filmmaker* terhadap realitas tentang tubuh dalam budaya Jepang. Pekerjaan media massa adalah menceritakan peristiwa-peristiwa, maka kesibukan utama media massa adalah mengkonstruksikan berbagai realitas yang akan disiarkan. Media massa, khususnya film dalam konteks penelitian ini membentuk realitas baru dengan menyusun realitas dari berbagai peristiwa yang terjadi hingga menjadi cerita atau wacana yang bermakna. Dengan demikian seluruh isi media tiada lain adalah realitas yang telah dikonstruksikan dalam bentuk wacana yang bermakna (Hamad, 2004:11-12). Film memiliki cara yang berbeda-beda dalam mengkonstruksikan realitas yang ada di masyarakat, hal tersebut dapat dilihat dalam praktek yang diadaptasi kedalam proses produksi film yang berguna untuk membentuk representasi makna sesuai kepentingan media tersebut (Williams, 2003: 138). Film dapat melahirkan realitas yang sengaja dikonstruksikan dalam *scene-scene* yang ditunjukkan, *angle* kamera, pemilihan peran untuk memberikan gambaran lewat tanda-tanda, kode-kode, konversi, mitos, ideologi dari kebudayaannya. Realitas buatan yang ditunjukkan dalam film merupakan hasil kreatifitas dari para pembuatnya. Melalui

film, realitas imajiner dapat menimbulkan rasa kebahagiaan, kesedihan, rasa senang, rasa sakit, ataupun hanya sekedar menjadi hiburan bagi penontonnya.

Film merupakan salah satu dari media massa yang mampu menanamkan pemahaman masyarakat terhadap realitas baru melalui bahasa-bahasa representasi yang digunakan dalam film. Hal tersebut dikarenakan film memiliki kelebihan dibanding media massa lainnya seperti; radio, koran, majalah. Ketika media massa hanya dapat dinikmati secara audio melalui indera pendengar saja, atau melalui gambaran visual saja, film mencakup lingkup audio dan visual yang dipadukan dengan bahasa representasi yang menarik sehingga menjadi sebuah media komunikasi yang sangat strategis untuk menciptakan realitas baru yang berbeda dengan realita yang ada di masyarakat. Dalam merepresentasikan realitas film akan selalu dipengaruhi oleh lingkup sosial serta ideologi dimana film tersebut dibuat dan secara langsung maupun tidak langsung akan mempengaruhi kondisi masyarakat.

Representasi dari *filmmaker* tersebut terjadi karena ideologi yang dimiliki setiap individu berbeda, dibalik representasi selalu ada ideologi yang mengikuti, representasi lah yang menjadi cara yang digunakan ideologi untuk menanamkan kekuasaan pada setiap individu yang menonton film tersebut. Ideologi adalah hubungan sosial pemaknaan (hubungan antara pengetahuan dan kesadaran) yang ada di dalam kelas-kelas sosial yang ada di masyarakat. Ideologi sering kali merujuk kepada produk dari hasil hubungan antara pengetahuan dan karakteristik representasi atau kepentingan suatu kelas tertentu. Ideologi dapat dilihat sebagai praktek dari reproduksi hubungan sosial yang memiliki banyak perbedaan antara

satu dengan yang lain yang berada dalam lingkup penandaan dan wacana (Fiske, 1994: 140).

Teori ideologi adalah sebuah praktik yang dikembangkan oleh Louis Althusser, seorang marxis generasi kedua yang dipengaruhi oleh gagasan-gagasan Saussure dan Freud. Bagi Marx, ideologi merupakan suatu konsep yang relatif langsung. Ideologi merupakan sarana yang digunakan untuk ide-ide kelas yang berkuasa sehingga bisa diterima oleh keseluruhan masyarakat sebagai hal yang alami dan wajar. Teori Althusser sebagai praktik, merupakan pengembangan dari teori Marx tentang ideologi sebagai kesadaran palsu, namun dengan tetap menekankan peran ideologi dalam menjaga kekuasaan minoritas atas mayoritas lewat sarana-sarana nonkoersif.

Louise Althusser, memfokuskan penerapan ideologi dalam praktek kehidupan sehari-hari, segala hal yang kita lakukan selalu ada ideologi di belakangnya dan praktek tersebut diselenggarakan oleh institusi-institusi negara. Althusser mengungkapkan ada dua dimensi hakiki negara: *Repressive State Apparatus (RSA)* dan *Ideological State Apparatus (ISA)*. Kedua dimensi ini erat dengan eksistensi negara sebagai alat perjuangan kelas. Yang satu masuk dengan jalan memaksa, sedangkan yang lain dengan jalan mempengaruhi. Meskipun berbeda, kedua perangkat tersebut mempunyai fungsi yang sama, yakni melanggengkan penindasan yang tampak dalam relasi produksi masyarakat (Eriyanto, 2001: 98). Dimensi yang pertama, Althusser menamakannya dengan "*Ideological State Apparatus (ISA)*" dimana negara melaksanakan praktek kontrol terhadap masyarakat dengan sosialisasi dan persuasif, dapat ditemui pada institusi seperti, sekolah, agama, keluarga, media, dan lain-lain. Praktek-praktek

tersebut merupakan bagian dari sistem dimana individu secara terus-menerus ter"interpelasi" kedalam tatanan sosial yang ada di masyarakat dan menjadi individu yang secara tidak sadar terpengaruh oleh institusi sosial dan wacana yang dominan (Kellner, 2006: 6). Menurut Althusser interpelasi adalah "*the process by which ideology "hails" individual as its subject*" (Fiske, 1994: 155) proses dimana ideologi membuat individu sebagai subjek dari ideologi tersebut, hal tersebut tidak akan memungkinkan individu sebagai subjek untuk melakukan perlawanan maupun penolakan, karena individu merupakan subjek yang mendominasi dan terdominasi oleh ideologi. Dimensi yang kedua menurut Althusser, terdapat istilah "*Repressive State Apparatus (RSA)*" yang menjelaskan bahwa aparat/institusi negara yang mempunyai kontrol adalah pemerintah, bagian administrasi negara, tentara, polisi, pengadilan, penjara, dan lain-lain (Althusser dalam Kellner, 2006: 79).

Salah satu penerapan ISA yang mengedepankan penyebaran ideologi dengan cara persuasif dan sosialisasi adalah dengan menggunakan film. Film adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan/atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis, dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan, dan/atau ditayangkan dengan proyeksi mekanik, elektronik, dan/atau lainnya (Lembaga Sensor Film, 2005:2-3).

Jepang yang lekat dengan ideologi patriarkinya direkonstruksikan berbeda dalam film ini melalui adegan dan simbol-simbol yang ditampilkan. Dengan

menonton film maka penonton akan menerima ideologi yang direpresentasikan dalam *scene-scene* yang ditayangkan, pemilihan karakter maupun lagu latar yang dipilih. Karena, dengan menonton film pikiran kita bisa teralihkan sementara dari segala masalah yang ada, tetapi sebenarnya menonton film sebenarnya bukan hanya kegiatan yang bersifat fisik, hal tersebut merupakan peristiwa yang terjadi ketika aktifitas fisik muncul karena adanya persepsi manusia yang disajikan melalui proyektor atau alat penyiaran lainnya. Cara berpikir, perasaan seseorang yang hadir ketika menonton, pengalaman yang dimiliki seseorang terlibat dalam hubungannya dengan gambar, suara, dan narasi yang ada dalam film. Budaya yang ada di wilayah tempat penonton menghasilkan pengalaman-pengalaman yang akan berpengaruh terhadap film. Kepercayaan yang dimiliki, pemahaman yang dimiliki, dan nilai-nilai yang ada pada diri seseorang semuanya berpengaruh ketika penonton menonton suatu film. Para pembuat film yang merupakan produsen utama dari teks yang dihasilkan oleh film juga dipengaruhi oleh beberapa hal. Seperti, kepercayaan yang mereka miliki, pemahaman mereka tentang apa yang harus dan tidak harus dilakukan dalam filmnya, kendala ekonomi yang bisa memaksa para pembuat film menampilkan apa yang harus diperlihatkan ketika memproduksi film. Segala hal tersebut sangat berpengaruh dalam interpretasi makna yang terkandung di dalam sebuah film (Hill, 2008: 16).

## 2. Tubuh dalam Masyarakat Sosial

Menurut *Oxford English Dictionary*, tubuh adalah “kerangka atau struktur fisik atau material manusia atau hewan; seluruh organisme material ini dilihat sebagai entitas organik” (Synnott, 2007:11-12). Menurut Mary Douglas, tubuh adalah model yang dapat bertahan di dalam sistem apapun yang mengikatnya. Ikatan-ikatannya dapat merepresentasikan ikatan yang mengancam atau berbahaya bagi manusia. Tubuh adalah suatu struktur kompleks. Fungsi bagian dan relasinya yang berbeda-beda mengungkapkan sumber simbol bagi struktur-struktur kompleks lainnya. Douglas terkenal dengan teorinya mengenai dua tubuh. “Dua tubuh” yang dimaksud disini adalah diri dan masyarakat, terkadang keduanya begitu dekat seakan hampir menyatu, namun terkadang jauh terpisah. Tubuh sosial memaksakan suatu cara agar fisik dapat diterima. Pengalaman fisik mengenai tubuh selalu dimodifikasi oleh berbagai kategori sosial yang melaluinya ia dikenal menopang satu pandangan khusus tentang masyarakat (Douglas dalam Synnott, 2007:365-366) setiap simbol alamiah yang berasal dari tubuh memuat pemaknaan sosial dan setiap budaya membuat seleksinya sendiri dari wilayah simbolisme tubuh.

Secara dramatis pendapat-pendapat yang ada tentang makna tubuh sangat bervariasi. Tubuh oleh Plato dilihat sebagai penjara jiwa, oleh Santo Paulus dilihat sebagai bait roh kudus, dan menurut Descartes tubuh manusia dianggap sebuah mesin, sedangkan menurut Satre tubuh adalah diri, serta banyak lagi yang lain; ia juga diperlakukan berdasarkan pendapat-pendapat tersebut. Tubuh dapat dibelai atau dibunuh, namun dapat juga dicintai atau dibenci; dapat dianggap indah atau jelek, suci atau profan (Synnott, 2007:11).

Selain fungsi dan manfaat masing-masing dari organ biologis tubuh itu sendiri, tubuh kita dengan bagian-bagiannya juga dimuati oleh simbolisme kultural, publik dan privat, positif dan negatif, politik dan ekonomi, seksual, moral dan juga kontroversional. Tubuh dan panca indera dikonstruksikan secara sosial, dengan berbagai cara, oleh berbagai populasi yang berbeda, atas beragam organ, proses dan atribut tubuh. Seperti organ dan bagian tubuh, atribut tubuh sesungguhnya juga bersifat sosial. Usia, gender, dan warna kulit merupakan penentu utama hidup dan identitas sosial kita dan menjadi titik utama bagi konsep-diri dan konsep-kelompok kita. Dengan cara yang sama, atribut-atribut unik mengenai kecantikan, ketidakmenarikan, tinggi badan, berat badan, dan cacat fisik (jika ada) tidak hanya memengaruhi berbagai respon sosial atas diri kita, melainkan juga mempengaruhi kesempatan hidup kita (Synnott, 2007:1-2).

Kekuasaan menurut Foucault bukanlah milik, melainkan strategi. Kekuasaan adalah soal praktek yang terjadi dalam suatu ruang lingkup tertentu, di mana dalam ruang lingkup tersebut ada banyak posisi yang secara strategis berkaitan antara satu dengan yang lain dan senantiasa mengalami pergeseran. Kekuasaan selalu bertautan dengan pengetahuan. Pengetahuan tidak berasal dari satu subjek yang mengenal, tetapi dari relasi-relasi kekuasaan yang menandai subjek tersebut. Kekuasaan memproduksi pengetahuan dan pengetahuan, khususnya ilmu pengetahuan, menyediakan kekuasaan. Tidak ada kekuasaan tanpa pengetahuan dan tidak ada pengetahuan tanpa kekuasaan. Pernyataan tersebut menunjukkan adanya korelasi antara pengetahuan dan kekuasaan, yakni bahwa pengetahuan mengandung kekuasaan, begitu juga sebaliknya. Kekuasaan dan pengetahuan merupakan dua sisi yang menyangkut proses yang sama.

Kekuasaan tidak selalu bekerja melalui penindasan dan represi, melainkan juga melalui normalisasi dan regulasi. Salah satu bidang normalisasi atau regulasi adalah tubuh (Foucault dalam Sutrisno, 2005: 154). Menurut Michel Foucault, segala aktifitas yang dilakukan tubuh kita tidak lepas dari pengaruh kekuasaan yang ada. Tubuh senantiasa menjadi sasaran kuasa, tubuh dimanipulasi, dikoreksi agar menjadi patuh, bertanggungjawab, menjadi trampil, dan meningkatkan kekuatannya. Foucault bermaksud memperlihatkan bahwa pembentukan tubuh manusia bukanlah pembentukan tubuh yang natural. Foucault berkeinginan menunjukkan bahwa bagaimanapun tubuh sebenarnya tidak bisa lepas dari suatu teknik-teknik pembentukan tubuh tertentu --suatu *body-molding techniques*-- yang ditanamkan kekuasaan kepada individunya (Foucault dalam Suyono, 2002:397).

Foucault mencontohkan fenomena tubuh yang patuh dengan institusi-institusi yang ada sejak akhir abad ke 17 dan awal-awal abad ke 18 yang semuanya bila ditilik, mempunyai prosedur kegiatan penghukuman *ala* penjara. Penghukuman dengan sistem penjara merupakan hasil dari penolakan kaum reformis dalam suasana semangat revolusi Perancis pada akhir abad ke 18 yang memaksa agar penyiksaan dihilangkan dari penghukuman dan diganti dengan bentuk penghukuman yang lebih rasional yaitu penjara. Dasar penolakan kaum reformis adalah model penghukuman *Le Supplice* yang terkenal pada masa monarkial Perancis yang dipenuhi oleh kekerasan eksesif yang datang baik dari pihak yang berkuasa maupun masyarakatnya (Foucault dalam Suyono, 2002: 370). Menurutnya jiwa adalah penjara tubuh dan tubuh merupakan instrumen negara, yang diawasi secara konstan. Semua aksi fisik sekarang menjadi ideologis: bagaimana seorang prajurit seharusnya berdiri, bagaimana seharusnya



sikap seorang pelajar, bahkan bagaimana model hubungan seksual yang seharusnya. "Tatapan mata ada dimana-mana" (Foucault dalam Synnott, 2007: 371).

Maksud Foucault dari institusi-institusi yang menjalankan prosedur penghukuman *ala* penjara dapat kita pahami dari hasil wawancara Foucault oleh Pierre Boncenne yang terpublikasi di *L' Express* pada tahun 1984 itu ia mengatakan :

"...Kita melihat munculnya asrama-asrama, suatu tipe institusi yang belum ada sebelum akhir abad ke-17. Kita melihat hadirnya sekolah berasrama yang megah, yang juga masih belum ada di akhir abad ke-17; pada abad ke-18 kita melihat hadirnya suatu tempat kerja yang besar yang dapat mempekerjakan beratus-ratus pekerja. Apa yang berkembang kemudian, adalah suatu teknik pencecokan yang menyeluruh berdasarkan lokasi, kurungan, pengawasan, kontrol perilaku, dan tugas yang terus menerus, singkatnya, suatu keseluruhan teknik manajemen manusia di mana penjara hanya merupakan salah satu manifestasi yang berada di wilayah perubahan hukum...Saya percaya bahwa metode yang dipakai, untuk mengkondisikan perilaku seseorang, memakai suatu logika tertentu, mematuhi suatu jenis rasionalitas tertentu, dan antara satu dan lainnya semua membentuk sejenis stratum yang spesifik" (Suyono, 2002: 392-393).

Dengan mengatakan adanya teknik-teknik pengkondisian manusia yang sama antara institusi-institusi dengan penjara ini, maka terlihat bagaimana sebenarnya dalam pemikiran Foucault bukan penjara atau persoalan kriminalitas yang dijadikan fokus utama penelitiannya (Suyono, 2002:392-393) tetapi Foucault melihat penjara bukan sebagai institusi tetapi sebagai praktek dari pemenjaraan, untuk memperlihatkan bagaimana cara-cara mengerjakan sesuatu.

Menurut Foucault kekuasaan berakar dari dalam kekuasaan atas tubuh (*biopower*) dan di dalam setiap aktifitas kecil mikroskopik tubuh (*mikrofisika*, istilah yang diberikan Foucault) dalam setiap institusi politik tubuh. Dalam pandangan Foucault, masyarakat pada esensinya bersifat disipliner dan fisik

(Foucault dalam Synnott, 2007:369). Dalam kehidupan sosial, tubuh memiliki fungsi dan posisi tersendiri. Untuk itulah tubuh perlu dilatih supaya tubuh tersebut berguna untuk diri dan orang sekitarnya, tubuh yang mau dilatih dikemukakan Foucault sebagai fenomena tubuh yang patuh (*docile body*). Tubuh yang tunduk dan patuh pada otoritas dan mau menerima kontrol sosial.

Fenomena tubuh yang taat bukan hal baru yang ada di dalam sejarah manusia; yang baru adalah analisis mengagumkan Foucault mengenai “Mekanika Kekuasaan” di setiap sektor masyarakat

Bengkel-bengkel kerja, sekolah, dan barak menjadi subjek bagi seluruh mikropenalti atas waktu (keterlambatan, ketidakhadiran, gangguan tugas), atas aktifitas (tidak perhatian, kurang bersemangat), atas tingkah laku (tidak sopan, tidak patuh), atas ucapan (ocehan yang tidak perlu, kelambatan berbicara), atas tubuh (sikap yang “tidak benar”, gerak tubuh yang tidak teratur, kurang menjaga kebersihan), atas seksualitas (ketidakmurnian, ketidaksenonohan) ... Ini sepenuhnya adalah persoalan mengenai membuat suatu titik tolak kecil dari tingkah laku yang benar menjadi subjek penghukuman (Synnott, 2007:370).

Waktu, aktifitas, tingkah laku, kecepatan, tubuh, seksualitas: setiap arena dan sektor kehidupan sosial dimekanisasikan. Disiplin ada di mana-mana, begitu pula dengan penghukuman, dari “sikap yang dingin” sampai pada siksaan dan kematian. *Discipline and Punish*, adalah judul yang tepat menggambarkan pandangan Foucault mengenai esensi hidup sosial, dibuka dengan kupasan tentang penyiksaan dan pembunuhan Damians sang penguasa di Paris pada tahun 1757. Tubuh laki-laki tersebut dicabik-cabik, secara harfiah oleh kuda-kuda, secara simbolis dia memiliki tubuh politis yang tercabik-cabik dan kebiadaban moral negara diungkapkan dalam berbagai tindakan yang sangat fisik sifatnya. Karena itu jika penghukuman seperti ini sama ekstremnya dengan kejahatan,

disiplin atas warga negara menjadi suatu yang normal di mana-mana: *mikrofisika biopower* (Synnott, 2007:370-371).

Disiplin dalam pandangan Foucault merupakan suatu teknik penghukuman umum, disiplin merupakan semacam formula general untuk menundukkan tubuh-tubuh masyarakat. Dalam pengertian Foucault disiplin tertuju pada suatu cara untuk menegakkan kekuasaan yang bekerja dengan cara normalisasi. Cara tersebut menetapkan norma-norma dan menyusun suatu teknik untuk membedakan dan mengoreksi individu yang menyimpang dari norma ini. Pelanggaran dari titik ini menjadi seperti indikator yang menunjuk ke arah penyimpangan seperti penyimpangan diri (Foucault dalam Suyono, 2002:395-396). Dengan demikian yang dimaksud Foucault tentang disiplin sebenarnya adalah suatu teknologi yang dioperasikan kekuasaan untuk mengontrol terjadinya anomali di masyarakat dan untuk menetralsir ekspresi-ekspresi lahiriah masyarakat yang dianggap berbahaya. Melalui disiplin inilah masyarakat dipaksa memiliki tujuan-tujuan dan harapan-harapan yang sama dan tertuju terhadap suatu hal.

Bagaimanapun tubuh itu diolah dan dikendalikan sangat terikat pada ukuran-ukuran standar nilai-nilai yang ada di dalam suatu masyarakat. Dalam film "*Ultimate !!! Hentai Kamen*" tubuh menjadi objek yang digunakan kekuasaan dominan untuk merepresentasikan ideologi yang *filmmaker* miliki, pihak yang memiliki kekuasaan dominan dalam konteks penelitian ini adalah film. Konsep tubuh lelaki Jepang yang ada sekarang (berpostur *slim* dan memiliki muka yang cenderung cantik) berusaha direpresentasikan secara berbeda melalui film "*Ultimate !!! Hentai Kamen*" yang cenderung menonjolkan maskulinitas ala Barat

tersebut dan representasi tubuh lelaki tersebut ditampilkan secara *vulgar* dengan menonjolkan seksualitas lelaki.

### **3. Seksualitas Lelaki dalam Film**

Seksualitas dalam era modern seperti saat ini menjadi topik yang begitu hangat dan ramai untuk diperbincangkan, walaupun hal yang berhubungan dengan seksualitas masih dianggap tabu di masyarakat kita. Kehidupan seks bebas di Jepang pun bukan hal yang seronoh tetapi hal tersebut menjadi budaya yang mengakar cenderung mirip dengan gaya hidup Barat, bahkan Jepang terkenal sebagai negara yang memproduksi film dewasa terbanyak karena banyaknya perusahaan penyedia film “terlarang” ini merupakan dampak dari dilegalkannya industri ini sejak tahun 1970an.

Manusia adalah mahluk seksual, seksualitas diartikan sebagai:

- a) Bagaimana lelaki dan perempuan berbeda (dan mirip) satu sama lain, secara fisik, psikologis, dan dalam istilah-istilah perilaku.
- b) Aktifitas, perasaan, dan sikap yang dihubungkan dengan reproduksi.
- c) Bagaimana lelaki dan perempuan berinteraksi dalam pasangan dan di dalam kelompok (Masland, 2010: 43).

Jika diterjemahkan ke dalam bahasa yang sederhana, seksualitas adalah bagaimana orang merasakan dan mengekspresikan sifat dasar dan ciri-ciri seksualnya yang khusus. Menjadi seksual dimulai dengan beberapa perubahan pubertas selama masa remaja dan dilanjutkan seluruhnya dalam kehidupan dewasa. Dibandingkan dengan pembatasan seksualitas pada periode ketika

seseorang memulai aktifitas seksual, kita perlu memikirkan definisi yang lebih tepat yang dikombinasikan dengan cara perkembangan sikap seseorang dan perasaan tentang menjadi laki-laki dan perempuan.

Menurut Sigmund Freud, kebutuhan seksual adalah kebutuhan yang vital pada manusia. Jika tidak terpenuhi kebutuhan ini akan mendatangkan gangguan kejiwaan dalam bentuk tindakan abnormal (Freud dalam Yatimin, 2003: 54) berbicara mengenai tindakan abnormal pasti berhadapan dengan masalah yang menyangkut tingkah laku normal dan tidak normal. Garis pemisah antara tingkah laku normal dan tidak normal selalu tidak jelas, dilihat dari sudut pandang ilmu psikologi pendidikan yang dimaksud dengan tingkah laku abnormal adalah tingkah laku yang menyimpang dari norma-norma tertentu dan dirasa mengganggu orang lain atau perorangan (Yatimin, 2003: 54). Sarlito Wirawan membagi tindakan abnormal kepada dua jenis:

1. Perilaku penyimpangan seksual karena kelainan pada objek.

Pada penyimpangan ini dorongan seksual yang dijadikan sasaran pemuasan lain daripada biasanya. Pada manusia normal objek tingkah laku seksual ialah pasangan dari lawan jenisnya, tetapi pada penderita pelaku ini bisa berupa orang dari jenis kelamin yang sama, dengan hewan (*bestiality*), dengan mayat (*necrophilia*), *sodomi*, *oral seks*, *homoseksual*, *lesbiasnis* dan *pedophilia*.

2. Perilaku penyimpangan etika seksual karena kelainan pada caranya.

Pada penyimpangan jenis ini dorongan seksual yang dijadikan sasaran pemuasan seksual tetap lawan jenis, tetapi caranya

bertentangan dengan norma-norma susila dan etika. Seperti pemerkosaan, *incest*, melacur, dan sejenisnya.

Seksualitas selalu berhubungan dengan seks dan tanda seksual yang memiliki berbagai macam konotasi. Seks bukan hanya berarti hubungan biologis antara lelaki dan perempuan, tetapi seks juga menjadi pembeda antara anatomi tubuh lelaki dan perempuan atau biasa disebut pembeda jenis kelamin. Seksualitas mengandung pengertian segala sesuatu yang berhubungan dengan seks. Jadi di dalamnya termasuk nilai, orientasi, dan perilaku seksual, tidak semata-mata alat kelamin dan hubungan biologis. Untuk mengetahui istilah seks yang sebenarnya dalam suatu kalimat, haruslah dilihat dalam konteks apa istilah tersebut digunakan. Bisa jadi yang dimaksud seks adalah alat kelamin secara biologis atau mungkin seksualitas atau mungkin pula hubungan seksual. Seksualitas sangat berhubungan erat dengan tubuh, terutama tubuh perempuan. Tubuh perempuan dianggap mampu membangkitkan hasrat seksual lawan jenis, pada praktek sosialnya, seksualitas dijadikan objek untuk memberikan kesenangan kepada lelaki. Hadirnya fantasi-fantasi yang dihasilkan dari adegan-adegan yang digambarkan maupun alur cerita yang berhubungan dengan seksualitas akan memberikan efek emosi yang disukai oleh manusia. Hal tersebut menyebabkan seksualitas saat ini banyak digunakan sebagai komoditi dari sebuah hiburan, khususnya film.

Media massa konvensional cenderung menampilkan dan mengekspos tubuh perempuan untuk konsumsi publik, politisasi terhadap tubuh dan kehidupan kaum perempuan dilakukan di berbagai wilayah kehidupan, dari wilayah kehidupan keluarga sampai wilayah kehidupan politik, perempuan digambarkan

sedemikian rupa melalui pakaian, kecantikan, dan bentuk tubuh untuk memenuhi kebutuhan lelaki akan seksualitas. Hal tersebut dapat dilihat dalam iklan-iklan yang ditayangkan di televisi yang selalu memakai perempuan sebagai objek untuk menjual produknya, walaupun terkadang produk tersebut tidak berhubungan dengan perempuan. Dalam film-film pun dapat kita lihat bagaimana perempuan sering dijadikan sebagai objek pemuasan hasrat lelaki dengan pemilihan pakaian yang memperlihatkan bentuk tubuh perempuan, suaranya yang dibikin sedemikian rupa seperti sedang menggoda lelaki dan posisinya yang ter subordinat. Segala sesuatu yang berbau seks memang cukup menarik dan mampu menarik perhatian dari penonton.

Di era sekarang di mana informasi sangat mudah didapatkan dan dipertukarkan, komodifikasi yang dilakukan media tidak hanya berlaku terhadap tubuh perempuan, tetapi media telah masuk ranah tubuh lelaki, sebagai contohnya adalah adanya iklan-iklan kosmetik yang diperuntukkan untuk lelaki *metroseksual*, iklan susu maupun minuman berenergi yang memperlihatkan seksualitas tubuh lelaki. Hal tersebut bertolak belakang dengan apa yang telah dikemukakan oleh Laura Mulvey tentang posisi perempuan yang menjadi objek dari mata lelaki dengan konsep *male gaze* yaitu bahwasanya media selalu memakai kaca mata lelaki sehingga menyebabkan perempuan selalu menjadi pihak yang pasif (sebagai objek tontonan), sedangkan lelaki sebagai pihak yang aktif menjadi penonton dan menentukan isi dari media yang ditayangkan. Politik seksual telah membuat tubuh lelaki menjadi komoditas yang menjanjikan, politik seksual dimulai dari asumsi bahwa seks adalah sesuatu yang perlu dijinakkan karena menyimpan potensi penyimpangan yang berbahaya bagi kehidupan sosial. Untuk itulah kekuasaan

perlu campur tangan untuk mengatur kehidupan seks setiap individu. Kekuasaan yang dimaksud di sini bisa berarti kekuasaan atau kekuatan politik bahkan bisa juga berarti sebagai kekuasaan agama yang sebenarnya hal tersebut merupakan dua kekuatan yang tak bisa dipisahkan dalam sebuah tatanan masyarakat (Gunawan, 2003: 116).

Politik seksual sendiri selalu berkembang mengikuti perkembangan zaman yang terjadi di masyarakat dan dalam persepsi masyarakat luas terhadap seks itu sendiri. Masyarakat pada abad pertengahan, misalnya, mempunyai sikap dan cara yang berbeda dengan masyarakat modern dalam mengontrol seksualitas atau melakukan politik seksual. Masyarakat abad pertengahan memandang seks sebagai sesuatu yang sakral, wacana seks dikontrol dengan ketat dan menjadikan hal yang berbau seks menjadi tabu, sehingga pandangan masyarakat pada abad pertengahan bahwa seks merupakan sarana reproduksi belaka, hal tersebut merupakan akibat dari pandangan masyarakat tentang seks yang sangat terbatas dan sempit. Situasi tersebut berubah seiring dengan perubahan yang terjadi di masyarakat yang bergerak menuju era industri dan melahirkan masyarakat yang *borjuis*. Masyarakat *borjuis* yang mengutamakan efisiensi, penumpukan modal dan perluasan investasi mulai mengontrol seks dengan rasio, tetapi untuk itu masyarakat *borjuis* harus melakukan berbagai tindakan represi terhadap seksualitas karena seks sebagai bagian dari kehidupan emosional manusia dan tak mungkin hanya bersifat rasional belaka.

Penabuan seksualitas tersebut tidak semata-mata menghilangkan pembahasan tentang seks, tetapi pembahasan tentang seksualitas bergeser dari hal



yang terlihat menjadi hal sakral yang hanya boleh dibicarakan dalam konteks yang ritualis. Foucault berpendapat bahwa seksualitas adalah titik utama bagi pelaksanaan kekuasaan sehingga pembahasan seks yang dulu hanya bisa dibicarakan lewat ritual pengakuan dosa *ala* Kristen, sekarang bergeser ke dalam dimensi yang bersifat institusionil dan melembaga, seperti, kedokteran, psikiatri, dan institusi pendidikan.

“lebih dari sekedar tabu kuno, bentuk kekuasaan itu, supaya dapat diterapkan, mensyaratkan suatu kehadiran secara tetap, penuh perhatian dan juga penuh kemelitan (keingintahuan). Kekuasaan mensyaratkan kedekatan, mengandalkan pemeriksaan fisik, dan pengamatan yang cermat, menuntut pertukaran wacana, melalui berbagai pernyataan yang mengorek pengakuan dan curahan hati yang melebihi interogasi. Bentuk kekuasaan itu mengharuskan suatu pendekatan fisik dan permainan perasaan yang intens. Dalam hal itu, semua medikalisasi keganjilan seksual sekaligus merupakan dampak dan instrumennya. Karena terikat dalam tubuh dan menjadi ciri dasar para individu, berbagai keanehan seks itu ternyata merupakan bagian dari teknologi kesehatan dan teknologi patologis”(Foucault, 2008: 67).

Dengan demikian, karena merasa bertanggung jawab atas seksualitas, sang kekuasaan meraba-raba tubuh, mengelus dengan matanya, meningkatkan kepekaan wilayah-wilayah di tubuh itu, merangsang lekak –lekuk permukaan. Kekuasaan merangkul seluruh tubuh seksual, kekuasaan berfungsi seperti sebuah mekanisme panggilan, menarik, dan menapis berbagai keanehan yang diawasinya, sedangkan kenikmatan menyebar pada kekuasaan yang mengukungnya. Kenikmatan menerapkan kekuasaan yang mempertanyakan, mengawasi, mengintip, dan mengintainya, di pihak lain kenikmatan menyala karena harus mengelak dari kekuasaan karena harus menghindarinya, menipunya bahkan menyamarkannya, sedangkan kekuasaan membiarkan dirinya dirambah oleh kenikmatan yang diusirnya. Kenikmatan seks yang dulunya hanya sebatas

kenikmatan fisik sekarang bergeser menjadi “kenikmatan untuk menganalisa”(Foucault, 2008: 100). Maksud dari hal tersebut terjadi karena adanya penabuan tentang seksualitas. Berbagai buku ilmu pengetahuan, yang ditulis dan dibaca, konsultasi dan pemeriksaan dan kenikmatan ketika merasa dirinya diinterpretasikan menjadi objek penyebaran seksual sekarang ini.

Media film termasuk salah satu institusi yang menerapkan kekuasaan tersebut dalam setiap hal yang ditampilkan, seksualitas dalam film diperlihatkan dalam *scene* yang ditampilkan, pemilihan karakter, narasi cerita, adegan yang diperlihatkan. Media mencoba menanamkan ideologi baru dengan menunjukkan seksualitas lelaki, anggapan yang selama ini beredar di masyarakat bahwa mata lensa merupakan mata lelaki sehingga film menjadi salah satu media yang patriarkis, berusaha dirubah oleh film “*Ultimate !!! Hentai Kamen*” tersebut. Akan tetapi, apabila kita telusuri lebih dalam, seksualitas lelaki yang ditampilkan baik dalam iklan maupun film, sebenarnya tidak digunakan untuk kebutuhan wanita akan “*female gaze*” tetapi memperkuat posisi lelaki dalam budaya film yang sangat patriarkis.

## **F. Metodologi Penelitian**

### **1. Metode Penelitian**

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan jenis penelitian kualitatif, dimana jenis penelitian yang hasilnya tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau dalam bentuk hitungan. Jenis penelitian kualitatif juga berguna sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati, pendekatan

ini diarahkan pada latar dan individu tersebut secara holistik (utuh). Jadi tidak boleh mengisolasi individu atau organisasi ke dalam variabel atau hipotesis, tetapi perlu memandangnya sebagai bagian dari sesuatu keutuhan (Moleong, 2013:4)

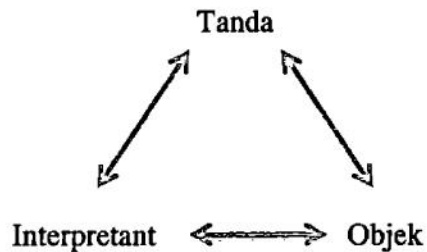
Jenis penelitian kualitatif yang akan digunakan peneliti adalah analisis semiotika. Dalam ilmu komunikasi dikenal dogma populer, *words doesn't mean, people mean*. Artinya, sesungguhnya kata-kata tidak memiliki makna, manusialah yang merekatkan makna ke dalam kata-kata tersebut. Hal tersebut yang menyebabkan kerumitan dalam melakukan proses komunikasi yang efektif. Tabaran efektifitas di sini dapat diterjemahkan dalam sebuah kalimat yang menyebutkan bagaimana cara menciptakan persepsi yang sama antara pengirim dan penerima pesan (Tinarbuko, 2009:1).

Metode semiotika mempunyai dua tokoh, yakni Ferdinand De Saussure (1857-1913) dengan latar belakang keilmuan linguistik dan Charles Sander Pierce (1839-1914) dengan latar belakang keilmuan filsafat. Kedua tokoh tersebut mengembangkan ilmu semiotika secara terpisah dan tidak mengenal satu sama lain. Saussure yang hidup di Eropa beranggapan bahwa selama perbuatan dan tingkah laku manusia membawa atau selama berfungsi tanda, di belakangnya harus ada sistem perbedaan dan konvensi yang memungkinkan makna itu. Di mana ada tanda, di sana ada sistem. Saussure menyebut ilmu yang dikembangkannya dengan *semiology* (Hidayat dalam Tinarbuko, 2009: 11-12). Sedangkan Pierce yang hidup di Amerika menyebut ilmu yang dibangunnya dengan *semiotika*. Bagi Pierce yang merupakan ahli filsafat dan logika, penalaran manusia senantiasa dilakukan lewat tanda. Artinya, manusia hanya bisa bernalar

lewat tanda. Dalam pikirannya, logika sama dengan semiotika dan semiotika dapat diterapkan pada segala macam tanda (Berger dalam Tinarbuko, 2009: 12). Pierce mengidentifikasi relasi segitiga antara tanda, pengguna, dan realitas eksternal sebagai suatu keharusan untuk mengkaji makna. Tanda menunjuk kepada seseorang, yakni menciptakan di benak orang tersebut suatu tanda yang setara, atau barangkali suatu tanda yang lebih berkembang. Tanda yang diciptakannya dinamakan *interpretant* dari tanda pertama. Tanda itu menunjuk sesuatu, yaitu *objeknya*. Hal tersebut dapat dilihat pada diagram tanda Pierce di bawah ini:

### Bagan 1

#### Unsur Makna dari Pierce



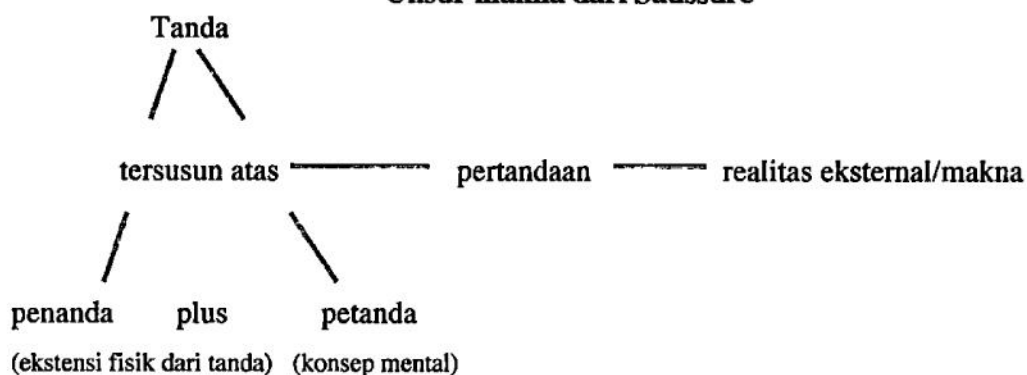
Sumber: John Fiske, *Cultural and Communication Studies*, 1990: 63.

Panah dua arah menekankan bahwa masing-masing istilah dapat dipahami hanya dalam relasi yang lain. Sebuah *tanda* mengacu pada sesuatu diluar dirinya sendiri atau yang disebut *objek*. Kemudian hal ini dipahami oleh seseorang: dan ini memiliki efek di benak penggunanya yang disebut *interpretant*. Kita mesti menyadari bahwa *interpretant* bukanlah pengguna tanda, namun Pierce menyebutnya dimana-mana sebagai "efek pertandaan yang tepat": yaitu konsep mental yang dihasilkan baik oleh tanda maupun pengalaman pengguna terhadap objek (Fiske, 1990: 63) yang dapat disimpulkan dari konsep ini adalah persoalan

bagaimana makna muncul dari sebuah tanda, ketika tanda itu dipergunakan orang pada waktu berkomunikasi.

Saussure sebagai ahli linguistik, lebih memperhatikan cara tanda-tanda terkait dengan tanda-tanda lain dan bukannya cara tanda-tanda terkait dengan “objek”-nya Pierce. Saussure lebih memfokuskan perhatiannya langsung pada tanda itu sendiri, tanda merupakan objek fisik dengan sebuah makna; atau, untuk menggunakan istilahnya, sebuah tanda terdiri atas *penanda (signifier)* dan *petanda (signified)*. Penanda adalah citra tanda seperti yang kita persepsi (tulisan diatas kertas atau suara di udara). Petanda adalah konsep mental yang diacukan petanda. Konsep mental ini secara luas sama pada semua anggota kebudayaan yang sama menggunakan bahasa yang sama (Fiske, 1990: 65).

**Bagan 2**  
**Unsur makna dari Saussure**



Sumber: John Fiske, *Cultural and Communication Studies*, 1990:66

Saussure memperkuat objek linguistik dengan pemilihan bahasa melalui *language*, *langue*, dan *parole*. *Language* adalah sistem dari istilah yang saling bergantung di mana nilai dari masing-masing istilah hanya berasal dari kehadiran istilah yang lain secara simultan, sistem kebahasaan secara umum, sedangkan *parole* dan *langue* adalah bagian dari *language*. *Parole* merupakan konsep makna yang dimiliki individu, sedangkan *langue* adalah sistem abstrak sosial yang

menaungi *parole* (Fiske, 1994: 217). Contoh penggunaan *langue* dan *parole* dapat dilihat dari permainan catur:

*Each individual move in chess is selected from the whole system of possible chess moves. So we could call the system of possible chess move the langue of chess. Any individual in a game of chess would be parole, the selection of a move from the whole set of possible moves in the langue of chess* (Bignell dalam Laughey 2007: 56).

Sistem yang menaungi seluruh peraturan dalam permainan catur yang mengatur bagaimana bidak-bidak bergerak merupakan *langue*. Pergerakan individu bidak-bidak catur tersebut merupakan *parole*.

Analisis semiotika yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah semiologi Barthes (gagasan signifikasi dua tahap). Barthes merupakan pengikut Saussure yang memiliki minat utama pada sistem linguistik. Roland Barthes merupakan salah satu tokoh pengembang utama konsep semiologi Saussure, dengan memperkenalkan cara signifikasi tanda dua tahap (*order of signification*). Pada tataran tanda pertama. Barthes membagi penggunaan makna dengan *denotasi* dan *konotasi*, Spradley menjabarkan makna denotatif meliputi hal-hal yang ditunjuk oleh kata-kata (makna referensial). Pilliang mengartikan makna denotatif hubungan eksplisit antara tanda dengan referensi atau realitas dalam pertandaan tahap denotatif. Misalnya, ada gambar binatang, pohon, rumah. Warnanya juga dicatat, seperti merah, hijau, biru, putih, dan sebagainya. Pada tahapan ini, hanya informasi data yang disampaikan (Spradley dan Pilliang dalam Tinarbuko, 2009: 19-20) sedangkan makna konotatif meliputi aspek yang berkaitan dengan perasaan dan emosi serta nilai-nilai kebudayaan dan ideologi yang ada. Contohnya, gambar wajah orang tersenyum dapat diartikan sebagai suatu keramahan, kebahagiaan. Tetapi sebaliknya, bisa saja tersenyum diartikan

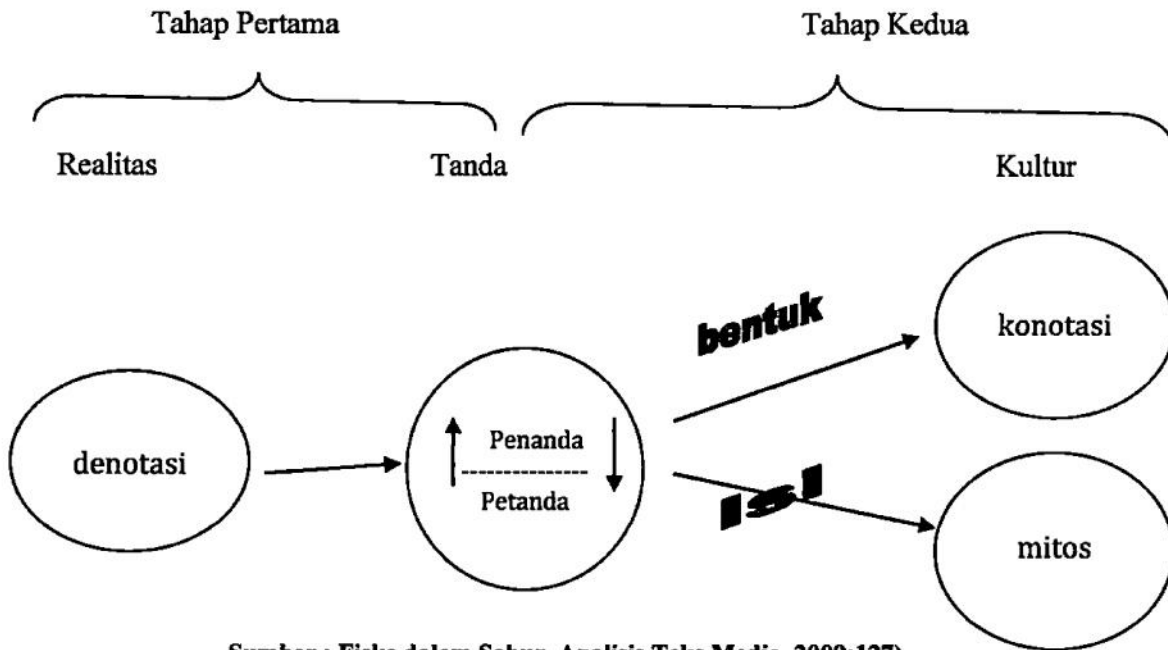
sebagai ekspresi penghinaan terhadap seseorang. Untuk memahami makna konotatif, maka unsur-unsur yang lain harus dipahami juga.

Pada tatanan kedua Barthes mengenai bekerjanya tanda adalah melalui mitos. Mitos yang dimaksud bukanlah mitos yang mengacu kepada pikiran orang-orang yang tidak percaya, tetapi penggunaan kata mitos oleh Roland Barthes ditujukan untuk seseorang yang percaya, dalam artian yang orisinal. Mitos adalah cerita yang digunakan suatu kebudayaan untuk menjelaskan atau memahami beberapa aspek dari realitas atau alam. Mitos primitif berhubungan dengan hidup dan mati, manusia dan dewa, baik dan buruk. Mitos menurut Barthes adalah tentang maskulinitas dan feminitas, tentang keluarga, tentang keberhasilan, tentang ilmu. Bagi Barthes, mitos merupakan cara berpikir dari suatu kebudayaan tentang sesuatu, cara untuk mengkonseptualisasikan atau memahami sesuatu. Barthes memikirkan mitos sebagai mata rantai dari konsep-konsep terkait (Fiske, 1990: 120-121).

Tahapan signifikasi Barthes selanjutnya dengan cara sistem tanda dari tatanan pertama disisipkan ke dalam sistem nilai kultur/budaya. Bagi Barthes, mitos adalah cara berpikir dari suatu kebudayaan tentang sesuatu dan cara mengkonseptualisasikan sesuatu. Apabila, konotasi merupakan makna tataran kedua dari penanda, maka mitos adalah makna kedua dari tatanan petanda. Dua tahapan signifikasi Barthes dapat digambarkan sebagai berikut:

### Bagan 3

#### Tahapan Signifikasi Roland Barthes



Sumber : Fiske dalam Sobur, Analisis Teks Media, 2009:127).

Pemilihan semiotika Roland Barthes dalam penelitian ini mengacu pada pertimbangan bahwa analisis yang ditawarkan Barthes memiliki kemampuan untuk menerjemahkan tanda-tanda yang terdapat di dalam film Hentai Kamen tersebut, selain itu apabila dibandingkan dengan metode analisis semiotika yang lain, metode ini memiliki kedalaman dalam hal analisisnya terhadap mitos yang berkembang di masyarakat, bukan mitos primitif seperti; klenik, hubungan antara manusia dan dewa. Tetapi wacana sosial seperti maskulinitas, feminitas, budaya patriarki, dan sebagainya. Mitos dalam metode analisis yang ditawarkan Barthes menjadi aspek utama bagaimana makna, ide, dan nilai-nilai tertentu disosialisasikan lewat film Hentai Kamen.



Dari gambaran di atas, penelitian ini menggunakan metode semiotika Barthes. Metode ini dinilai relevan untuk mengetahui makna yang terdapat dalam teks (film) guna menganalisis representasi tubuh lelaki dalam film *Hentai Kamen*. Sebagaimana yang dikemukakan Barthes, bahwa cara kerja mitos yang menaturalisasikan sejarah, dalam hal ini berkaitan dengan proses menaturalisasikan konstruksi tubuh ideal dalam film *Hentai Kamen*.

## **2. Objek Penelitian**

Objek penelitian ini adalah film "*Ultimate !!! Hentai Kamen*" dan lebih difokuskan pada adegan-adegan yang menggambarkan representasi tubuh dan seksualitas lelaki baik secara verbal maupun nonverbal yang ditunjukkan melalui potongan-potongan *scene* dan dialog yang terdapat dalam film ini. Yang berjumlah 11 *scene*.

## **3. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah;

1. Pertama, untuk mempermudah penelitian dan memperjelas objek penelitian maka peneliti akan mengumpulkan data-data dari film tersebut, berupa *capture* dari *scene* yang ada.
2. Kedua, dengan studi pustaka. Maksudnya adalah mengumpulkan bahan-bahan yang berupa data tertulis berupa buku, karya ilmiah, maupun jurnal yang berhubungan dengan penelitian ini.

## G. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes untuk menganalisis makna-makna yang tersirat dari komunikasi yang disampaikan dalam bentuk lambang, simbol dan tanda baik secara verbal maupun non verbal. Dalam konsep semiotika Roland Barthes memisahkan analisis menjadi dua jenis tatanan penandaan (*order of signification*). Tatanan yang pertama (*first order of signification*) akan dilihat bagaimana tanda yang dilihat dari denotasi menghadirkan makna dan kode-kode secara eksplisit berdasarkan hubungan antara penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*) yang menghasilkan sebuah tanda.

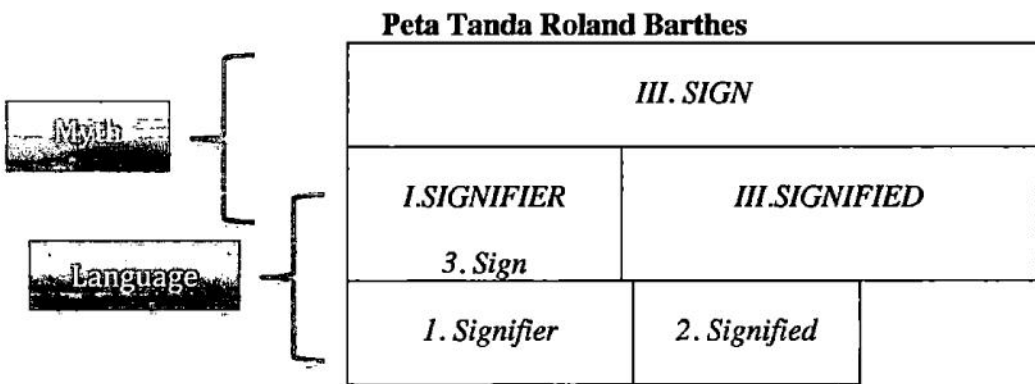
Pada tatanan kedua (*second order of signification*) akan dilihat bagaimana tanda yang muncul dari makna konotasi, makna dan kode-kode tersebut akan muncul secara implisit atau dengan kata lain makna dan kode sosial akan muncul secara tersembunyi. Dari situ kita bisa melihat sebuah tatanan ideologi dan mitologi, makna *konotatif* merupakan makna turunan dari makna *denotatif* yang lebih mengarah kepada interpretasi yang dibangun melalui budaya, pergaulan sosial, dan sebagainya.

Perbedaan makna tersebut dapat dilihat dengan jelas dalam film. Reproduksi mekanis yang dilakukan oleh kamera tentang objek yang ditangkap oleh lensa disebut makna *denotatif* (apa yang ditangkap kamera). Sedangkan hal-hal yang mencakup campur tangan manusia dalam proses produksi film yang diperlihatkan melalui sudut pengambilan *angle* kamera, frame yang dipakai, fokus

gambar, kualitas film, dan sebagainya disebut makna *konotatif* (bagaimana cara menangkap gambar) dan pengambilan gambar tersebut dipengaruhi oleh mitos yang ada di masyarakat,

Berikut ini adalah bagan yang menjelaskan tentang makna denotatif dan konotatif yang digunakan oleh Roland Barthes:

Tabel 1.1



Sumber: Klaus Bruhn Jensen. *A handbook of Media and Communication Research*, 2002: 26

Dari peta tanda Roland Barthes diatas terlihat bahwa tanda denotatif (language) tersusun atas (1) penanda (*signifier*) dan (2) petanda (*signified*). Akan tetapi pada saat yang bersamaan, (3) tanda denotatif merupakan (I) penanda (*SIGNIFIER*) makna konotatif (*myth*). Dengan kata lain, hal tersebut merupakan unsur material: hanya dengan mengenal tanda (*sign*), barulah makna konotasi seperti kesucian, keberanian, keterangan, dan harga diri menjadi mungkin.

Kita dapat melihat unsur-unsur apa saja yang terdapat dalam film yang berfungsi sebagai tanda, seperti pengambilan gambar dan teknik editingnya untuk menerapkan semiotika dalam media massa khususnya film. Selain dari hal-hal tersebut, tanda-tanda semiotika yang dapat kita lihat di dalam film adalah juga dari unsur-unsur yang lain, seperti teknik pencahayaan, penggunaan warna, *sound*

*effect*, musik, dan lain-lain. Semua hal tersebut adalah penanda yang membantu kita dalam menguraikan apa yang kita lihat dan kita dengar di dalam film. Untuk membantu memudahkan menangkap pesan-pesan spesifik yang ditimbulkan. Misalnya, untuk menggambarkan emosi, keadaan, tempat, atau waktu secara lebih jelas maka kamera menangkap objek dengan teknik-teknik tertentu.

**Tabel 1.2**

**Angle Kamera**

<b>Penanda konotatif</b>	<b>Definisi</b>	<b>Petanda (Makna)</b>
<i>Low Angle</i>	Posisi kamera lebih rendah daripada objek	Superior, dominan, menekan
<i>High Angle</i>	Posisi kamera lebih tinggi daripada objek	Imperior, tertekan
<i>Eye Level</i>	Posisi kamera sejajar antara lensa dengan mata objek	Netral, tidak ada intervensi khusus pada objek

Sumber: Wahyu Wary Pintoko, *How To Become a Cameraman*, 2010: 105-107

**Tabel 1.3**

**Size Shoot**

<b>Penanda Konotatif</b>	<b>Definisi</b>	<b>Petanda (Makna)</b>
<i>Extreme Close-Up</i>	Sedekat mungkin dengan objek (misalnya hanya mengambil bagian wajah)	Kedekatan hubungan dengan cerita atau pesan-pesan film
<i>Close-Up</i>	Wajah keseluruhan	Keintiman tetapi tidak

	sebagai objek	sangat dekat, bisa menandakan bahwa objek sebagai inti ceritanya
<i>Medium Shot</i>	Setengah badan	Hubungan personal antara tokoh dan menggambarkan kompromi yang baik
<i>Long Shot</i>	Setting dan karakter (shot penentuan)	Konteks, skop dan jarak publik
<i>Full Shot</i>	Seluruh objek	Hubungan sosial

Sumber: Arthur Asa Berger, *Media Analysis Technique: Teknik-Teknik Analisis Media*, 2000: 33-34

Signifikasi Barthes tahapan pertama merupakan hubungan antara penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*) di dalam sebuah tanda realitas eksternal. Pada tahap ini Barthes menyebutkan bahwa makna denotasi adalah makna yang dilihat secara objektif dan makna yang mudah dikenali. Sedangkan signifikasi tahap kedua yaitu konotasi, yaitu menggambarkan bentuk interaksi sebuah tanda, jika bertemu dengan perasaan ataupun emosi khalayak serta nilai-nilai kebudayaan yang ada. Pada signifikasi tahap kedua denotasi menjadi penanda denotasi yang berhubungan dengan isi dan tanda yang bekerja melalui mitos.

Selanjutnya pembahasan penelitian film *Hentai Kamen* ini akan dianalisis berdasarkan pilihan potongan gambar berupa adegan-adegan (*scene*) yang dapat dianggap sebagai tanda (*sign*) yang merepresentasikan gambaran tubuh lelaki

yang terdapat dalam film tersebut. Dalam penelitian film ini diperlihatkan bagaimana sosok Kyosuke sebagai Hentai Kamen sebagai penanda (*signifier*), sedangkan simbol-simbol yang menggambarkan tubuh dan seksualitas lelaki yang menjadi petanda (*signified*). Yang dianalisis melalui intertekstualitas teks yang merepresentasi tubuh dalam film tersebut.

Langkah-langkah yang akan dilakukan dalam teknik analisis data tentang film “*Ultimate !!! Hentai Kamen*” yang dianalisis menggunakan metode semiotika Roland Barthes adalah sebagai berikut:

1. Membuat proposal penelitian.
2. Mengambil data film dengan cara mengunduh film tersebut di internet.
3. Menonton film secara keseluruhan.
4. Memilih gambar adegan dan dialog yang sesuai dengan rumusan masalah dengan cara meng-*capture* gambar dalam film untuk dijadikan gambar *screenshot*.
5. Kemudian *screenshot-screenshot* tersebut dianalisis menggunakan semiotika dari Roland Barthes dan teori-teori yang ada pada kerangka teori pada bab I.
6. Terakhir, membuat kesimpulan dan saran untuk penulisan selanjutnya.

#### **H. Sistematika Penulisan**

- BAB I: Pendahuluan, berisi mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka teori, metodologi penelitian, teknik analisis data dan diakhiri dengan sistematika penulisan

yang menerangkan mengenai gambaran tentang isi dari masing-masing bab dalam penelitian ini.

- BAB II: menjelaskan tentang gambaran umum objek penelitian yaitu film "*Ultimate !!! Hentai Kamen*". Berisi mengenai:
  1. Sinopsis film "*Ultimate !!! Hentai Kamen*".
  2. Profil film "*Ultimate !!! Hentai Kamen*".
  3. Konstruksi tubuh dan seksualitas lelaki dalam film Jepang.
- BAB III: temuan penelitian dan analisis, dalam bab ini membahas mengenai hasil penelitian dan analisis mengenai representasi tubuh lelaki dalam film "*Ultimate !!! Hentai Kamen*".

Tahapan yang akan dilakukan dalam penelitian dan analisis pada BAB III:

1. Menonton film Hentai Kamen.
  2. Melakukan analisis terhadap representasi tubuh lelaki dilihat dari segi fisik dan karakter.
  3. Melakukan representasi dilihat dari segi penampilan.
- BAB IV: penutup yang berisi kesimpulan dan saran dari keseluruhan pembahasan yang sudah dijelaskan dalam bab sebelumnya.