

Studi Etnografi Komunitas Magic: the Gathering Yogyakarta

Jusuf Ariz Wahyuono¹, Dyah Widoretno²,

¹*Departemen Ilmu Komunikasi, Fakultas ISIPOL, UGM, Jl. Sosio Yustisia, Indonesia.*

Email:jusuf.ariz.w@mail.ugm.ac.id

²*Mahasiswa Ilmu Komunikasi, Fakultas ISIPOL, UGM, Jl. Sosio Yustisia, Indonesia*

ABSTRACT

Magic: The Gathering (M: TG) is a popular card game created by Richard Garfield and released by Wizard of The Coast. From the period of 2008 to 2016, M: TG has produced more than two billion cards, and currently, M: TG already has 35 million active players spread across 70 countries. This study aims to determine the picture of M: TG game consumption behavior among players in Indonesia, especially in Yogyakarta. This study uses a qualitative approach with ethnographic methods of communication. The results of this study show that each player has their own meaning in understanding the consumption behavior of M: TG. Of the four research subjects, Widi as a game designer understands M: TG as an arena to learn the game system and allows him to be creative with the system, Tandyo understands M: TG as a complex card game and allows him to compose cards following Indonesian M: TG artists, Rama understanding M: TG as a varied and competitive card game and enabling it to compose competitive decks, Tasigur understands M: TG as an arena of text development for players and allows them to develop stories based on their own understanding, based on M: TG card arrangements. However, all players agreed that this M: TG consumption activity is an attempt to expand the network of friendships. In addition, amid the digitization of the M: TG game and the pandemic conditions, each player also agreed that this physical M: TG gaming experience cannot be completely replaced by online or digital gaming.

Keywords: *Magic: The Gathering; Consumption Behaviour; Communication Ethnography; fandom; community*

ABSTRACT

Permainan Magic:The Gathering (M: TG) merupakan permainan kartu populer yang dibuat Richard Garfield dirilis oleh Wizard of The Coast. Dari periode tahun 2008 hingga 2016, M: TG telah memproduksi lebih dari dua miliar kartu dan saat ini, M: TG sudah memiliki 35 juta pemain aktif yang tersebar di 70 negara. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran perilaku konsumsi permainan M: TG di kalangan pemain di Indonesia, khususnya di Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode etnografi komunikasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa setiap pemain memiliki pemaknaan masing-masing dalam memahami perilaku konsumsi M: TG. Dari keempat subjek penelitian, Widi sebagai desainer game memahami M: TG sebagai arena mempelajari sistem gim dan memungkinkannya untuk berkreasi dengan sistem, Tandyo memahami M: TG sebagai permainan kartu yang kompleks dan memungkinkannya untuk menyusun kartu mengikuti seniman/artis M: TG indonesia, Rama memahami M: TG sebagai permainan kartu yang bervariasi dan kompetitif dan memungkinkannya untuk menyusun deck yang kompetitif, Tasigur memahami M: TG sebagai arena mengembangkan teks bagi pemain dan memungkinkannya untuk mengembangkan cerita berdasarkan pemahamannya sendiri, berdasarkan pada susunan kartu M: TG. Namun semua pemain menyepakati bahwa aktivitas konsumsi M: TG ini merupakan usaha untuk memperluas jaringan pertemanan. Selain itu, di tengah digitalisasi permainan M: TG dan kondisi pandemi, setiap pemain juga menyepakati bahwa pengalaman bermain M: TG secara fisik ini tidak dapat digantikan sepenuhnya oleh permainan secara online atau digital.

Kata kunci: *Magic: The Gathering; perilaku konsumsi; etnografi komunikasi; fandom; community*

A. PENDAHULUAN

Magic: The Gathering (M:TG) merupakan permainan kartu yang dikembangkan oleh Richard Garfield. Wizards of the Coast pertama kali merilis permainan ini pada tahun 1993 dan saat ini lisensinya dimiliki oleh Hasbro. Dari periode tahun 2008 hingga 2016, M:TG telah memproduksi lebih dari dua miliar kartu (MagicWizards, 2017). Saat ini, M:TG sudah memiliki 35 juta pemain aktif yang tersebar di 70 negara dan kartunya dirilis dalam 11 bahasa yang berbeda (Webb, 2018). Selain memproduksi kartu dan meregulasi aturan permainan (beserta memberi pelatihan kepada wasit resmi), mengorganisasi berbagai kompetisi dan turnamen, menyiarkan turnamen melalui kanal-kanal media, M:TG juga mengatur aturan lengkap terkait aktivitas pemainnya. M:TG mengadakan event kompetisi turnamen tahunan dalam berbagai lingkup, dari lokal hingga ginternasional. Dalam skala lokal, *local game store* (LGS) akan disponsori untuk mengadakan acara mingguan *Friday Night Magic* (FNM). Melalui aktivitas ini, para pemain dalam skala lokal ini akan dilakukan pendataan terkait dengan identitas, serta aktivitas tiap pemain, misalnya berhubungan dengan aktivitas apa saja yang pernah diikuti dan sudah menang atau kalah berapa kali. Jika statistik ini cukup baik, maka pemain akan berkompetisi dalam lingkup yang lebih luas, hingga dalam level nasional, regional (Asia), bahkan internasional. Salah satu ajang paling bergengsi dalam M:TG adalah event Magic: The Gathering World Championship. Event ini diikuti oleh pemain profesional dari berbagai negara dan menawarkan hadiah hingga US\$ 100,000. Di Amerika, event ini disiarkan secara nasional melalui kanal televisi ESPN2. Walau game ini populer, dengan sistem permainan yang kompleks dan komunitas yang ada dan tersebar di seluruh dunia, namun penelitian terkait gim ini masih dapat dikatakan minim. Beberapa penelitian yang pernah dilakukan diantaranya terkait dengan mediatisasi permainan M:TG (Svelch, 2019), literasi permainan M:TG (Dodge, 2018), lokalisasi M:TG (Fornazari, 2014), gender dalam M:TG (Krobova & Svelch, 2016). Sehingga, riset ini diharapkan dapat memperkaya kajian permainan *trading card game* serta komunitasnya dalam bidang *game studies*.

Ketika mencermati komunitas dari M:TG, perlu untuk merujuk kembali pada nama permainan ini, Magic: The Gathering. Nama ini tidak hanya sebatas jenama, tetapi sebuah ideologi dari permainan. Kata '*The Gathering*' bermakna orang-orang yang berkerumun, berkumpul atau berkelompok (*Merrian-Webster 'Gather'*). Kata ini merefleksikan kondisi seharusnya dari permainan ini dimainkan yaitu secara berkelompok, menjalin hubungan dan koneksi, serta membentuk komunitas. Hal ini salah satunya dapat dilihat dari acara mingguan FNM yang diorganisir oleh LGS dalam ini memunculkan komunitas para pemain dalam lingkup lokal.

Di Indonesia, komunitas ini tumbuh tersebar di berbagai kota besar di Indonesia. Beberapa komunitas virtual yang dapat diamati melalui media Facebook diantaranya Surabaya MTG Community, MTG: Arena Indonesia, Two Stompas (Jakarta), Mishraworkshop (Bandung),

dan Bali Awakening Zone (Bali), dan M:TG Jogja. Komunitas MTG Jogja didirikan pada 28 Juni 2015 dan telah memiliki 171 anggota. Selaku toko *official* (resmi) dari MTG di Yogyakarta, Sora TCG menyediakan tempat berkumpul rutin bagi komunitas. Sampai saat ini, Sora TCG selalu mengadakan FNM yang selalu diikuti oleh 6-12 pemain setiap minggunya. Komunitas ini juga berjejaring dan berinteraksi secara intensif melalui berbagai media komunikasi seperti Whatsapp Group (WAG), Facebook Messenger, dan Line. Sebagai tambahan informasi, Pada tahun 2018, WOTC merilis gim digital dari M:TG yang berjudul *Magic: The Gathering Arena* (MTGA).

Proses ini disebut sebagai mediatisasi permainan kartu yang berbasis aktivitas offline ke gim digital. Hal ini juga menarik untuk dicermati dari pemain, terkait bagaimana para fans ini memaknai permainan/gim secara intertekstual. M:TG yang dihadirkan ke seluruh penjuru dunia dengan berbagai media, khususnya di Indonesia menjadikannya produk budaya populer/budaya massa layaknya budaya keseharian. Para pemain dalam komunitas ini rela meluangkan waktu dan uangnya ini merupakan fans atau penggemar. Penggemar ini merupakan konsumen ideal karena kebiasaan konsumsinya tinggi dan dapat diprediksi dan diarahkan oleh industri budaya (Hills, 2002).

Kajian penelitian terkait dengan audiens memperlihatkan bahwa saat ini peran media semakin penting baik jika dilihat dari konteks politik, sosial, ekonomi dan budaya. Semakin pentingnya peran media ini diikuti oleh kekhawatiran terkait pengaruh media yang merusak (destruktif), khususnya pada generasi anak muda. Kekhawatiran ini perlu diwujudkan dalam perhatian terhadap audiensi media yang semakin intensif (Rianto, 2007). Penelitian terkait dengan penggemar atau fans ini dinilai tidak normal dan aneh. Namun, jika ditelisik lebih dalam, melalui penggemar dapat dilihat kualitas pengalaman subjek, kedalaman perasaan, kepuasan, pentingnya mengikuti sosok atau produk yang disukai (Lewis, 1992).

Terkait dengan penelitian komunitas *offline*, belum banyak kajian penelitian etnografis yang dilakukan terhadap komunitas pemain dalam permainan M:TG. Salah satu penelitian yang relevan pernah dilakukan oleh Fine (1983) terhadap komunitas permainan *role-playing game* (RPG) tradisional. Fine menemukan bahwa melalui permainan yang dilakukan, para pemain dalam komunitas ini menciptakan “sistem budaya”-nya tersendiri (Fine, 1983: 2). Temuan tersebut serupa dalam penelitian yang dilakukan oleh Kinkade dan Katovich (2009), yang menjelaskan secara rinci bagaimana sistem budaya ini terbentuk dan berkembang dalam komunitas lokal M:TG di Texas, Amerika. Lebih lanjut, Kinkade dan Katovich membandingkan antara budaya komunitas fiksi ilmiah dan fantasi dengan komunitas M:TG, dimana mereka menemukan para pemain M:TG lebih menonjolkan kesamaan identitas daripada faktor geografis atau temporal tradisional. Hal ini membuat para pemain M:TG tidak hanya memilih tempat bermain berdasarkan kedekatan lokasi, tapi para pemain kerap bermain lintas komunitas M:TG di berbagai daerah yang berbeda. Rasa kepemilikan identitas yang sama antara pemain M:TG menjadi pintu masuk untuk masuk dan menerima dari satu komunitas ke komunitas lain. Selain itu, temuan itu menunjukkan bahwa budaya bermain secara fisik menjadi salah satu aspek penting dalam bermain.

Hal yang menarik kemudian adalah ketika M:TG saat ini menghadirkan variasi permainan yang berbasis digital, yaitu *Magic Online* (2002) dan *MTG Arena* (2019). Trammel (2010) dalam temuan disertasinya menyebutkan bahwa kehadiran *Magic Online* menghadirkan ruang virtual yang konstruktif dan kolaboratif, namun membuat komunitas kehilangan sifat kolektivitasnya dan cenderung menjadi lebih personal. Hal ini berkebalikan dengan semangat WOTC untuk selalui mendorong para pemain untuk meramaikan kegiatan atau aktivitas komunitas di toko lokal (WOTC, 2021).

Hal lain terkait pandemi di Indonesia, Pemerintah Indonesia melalui covid19.go.id mengeluarkan aturan yang membatasi mobilitas masyarakat. Hal ini tentu mendorong para pemain dalam komunitas mencari cara untuk mengatasi hambatan tersebut, salah satunya adalah dengan cara bermain M:TG secara *online*.

Berdasarkan pada perkembangan tersebut, artikel ini berusaha untuk mengeksplorasi pergeseran budaya, khususnya dalam pemaknaan dan penggunaan M:TG dalam ruang virtual.

B. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode etnografi komunikasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tujuan untuk memahami fenomena yang dialami subjek penelitian. Hal ini terkait dengan perilaku, persepsi, motivasi, aktivitas, tindakan dan lain sebagainya secara menyeluruh (holistik). Penelitian akan dipaparkan secara deskriptif, atau dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan menggunakan berbagai metode ilmiah (Moleong, 2002).

Etnografi komunikasi melihat pada penggunaan bahasa yang melibatkan proses penggunaan tanda yang melibatkan sistem budaya dan sistem komunikasi dan sistem sosial. Etnografi komunikasi berfokus kepada pola interaksi antara para anggota kelompok/komunitas budaya tertentu maupun kelompok yang memiliki budaya yang berbeda. Pengamatan ini juga melihat kepada perilaku komunikasi. Perilaku komunikasi dalam hal ini dipahami sebagai tindakan, kegiatan atau aktivitas seseorang, kelompok, komunitas, atau khalayak ketika terlibat dalam proses komunikasi (Kuswarno, 2008). Teknik pengumpulan data dilakukan berdasarkan pada kebutuhan penelitian. Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah kajian pustaka, studi literatur observasi, FGD dan wawancara mendalam yang bersifat informal.

Subjek dalam kajian ini adalah penggemar dan pemain Magic: The Gathering yang tergabung dalam grup Whatsapp Group MTG JOGJA diskusi & spost yang berada di kota Yogyakarta. Peneliti akan melakukan wawancara mendalam dengan tiga orang anggota dan mengadakan *focus group discussion* (FGD). Metode pemilihan informan akan dilakukan dengan teknik *snowball*. Proses Penentuan subjek akan didasarkan kepada pertimbangan tertentu sesuai dengan tujuan penelitian. Beberapa kriteria yang akan menjadi pertimbangan misalnya terkait dengan tingkat keaktifan dalam komunitas (baik secara *online* maupun *offline*), pengeluaran dalam permainan, dan peran serta kontribusi bagi komunitas (misalnya, menjadi seseorang yang

menyediakan tempat berkumpul bagi komunitas). Untuk itu, peneliti akan melakukan observasi dan melakukan penentuan subjek melalui teknik *snowball*. Peneliti menentukan informan lain setelah mendapatkan informasi dari informan kunci (*key informant*).

Analisis data dilakukan selama penelitian berlangsung. Hal ini dilakukan dengan tujuan supaya fokus kajian tetap mendapatkan perhatian khusus pada proses wawancara mendalam yang selanjutnya akan dianalisis dengan pendekatan kualitatif. Ini artinya, proses analisa data akan dilakukan ketika peneliti berada di lapangan dan saat tidak berada di lapangan. Data yang didapat nantinya akan dipelajari lebih lanjut. Sehingga dari hasil itu akan diperoleh abstraksi atau rangkuman inti yang didapat dari proses wawancara.

Teknik analisa data penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Melalui metode ini data penelitian akan dianalisis secara verbal dengan menggunakan teori-teori yang relevan untuk meneliti fenomena perilaku komunikasi yang terjadi di dalam suatu kelompok/komunitas. Penulis akan memberikan validitas data melalui teknik triangulasi data. Data yang didapat di lapangan (data yang berdasarkan pada observasi langsung dan wawancara mendalam) akan dianalisis dengan menggunakan referensi dan diinterpretasi oleh peneliti. Penelitian ini dilakukan terhadap kelompok/komunitas penggemar Magic: The Gathering yang tergabung dalam grup Whatsapp Group MTG JOGJA diskusi & spost yang berada di kota Yogyakarta, selama periode Maret-Agustus 2021.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Grup komunitas MTG Jogja ini dibuat pada 28 Juni 2015. Perkumpulan komunitas berpusat di Winter Games , Gamping, Yogyakarta. Mulai tahun 2020, perkumupulan komunitas pindah ke Sora Games, Gamping, Yogyakarta. Jumlah anggota dalam komunitas ini berjumlah 170 orang. Komunitas MTG jogja sudah secara resmi terdaftar dalam Wizard of The Coast (WOTC). Komunitas ini secara aktif mengadakan permainan setiap hari jumat. Pengadaan ini mengikuti aturan dari Magic : The Gathering untuk mengadakan Friday Night Magic. Setiap pemain dalam komunitas didaftarkan dalam WOTC. Setiap permainan resmi yang diadakan oleh magic the gathering jogja akan tercatat dalam data web WOTC. Sehingga, prestasi dari setiap pemain MTG jogja sudah terekam dalam database WOTC. Beberapa kali, karena sudah eligible, para pemain dari MTG Jogja mengikuti turnamen nasional yang diadakan di beberapa daerah seperti Solo, Jawa Tengah dan Jakarta. MTG Jogja memiliki beberapa media yang digunakan oleh para pemainnya untuk berkomunikasi, diantaranya Facebook (@Magic The Gathering Jogja) dan Whatsapp Group MTG Jogja diskusi & spost. Unggahan pada laman facebook 2-3 post dalam seminggu dan komunikasi pada wag yang cukup intensif per harinya, baik itu perbincangan terkait MTG atau hal lainnya.

Pada penelitian ini, peneliti telah menentukan empat pemain dalam komunitas M:TG Jogja yang memiliki pengalaman panjang dalam bermain dan berdasar pada berbagai latar

belakang. Peneliti telah melakukan observasi selama 1 tahun sebelum menentukan empat pemain yang dijadikan subjek dalam penelitian ini.

1. Widi Desainer game dan Penggemar Loyal M:TG

Widi merupakan salah satu pemain M:TG tertua di Yogyakarta. Widi mengungkapkan, bahwa ia telah mengenal M:TG sejak tahun 2001. Pada saat itu, Widi mengaku bahwa ia tertarik dengan art dari M:TG dan mulai memesan produk M:TG melalui internet ke toko Komik Shop di Bandung. Walau begitu, Widi sempat berhenti bermain M:TG karena tidak ada komunitas tempat bermain dan akses bermain yang sulit dan relatif mahal. Namun, ia kembali aktif pada tahun 2015 ketika komunitas M:TG Jogja mulai berdiri dan menyediakan berbagai produk M:TG.

“Kalau saya awalnya dari art nya juga, kalau mekanik belum kepikiran karena dulu mainnya casual, dulu juga terbatas untuk permainan kartu dan tapi nggak secara terus menerus (main dari 2001, sempat berhenti karena dulu nggak ada temen mainnya juga. Kalau saya awalnya dari art nya juga, kalau mekanik belum kepikiran karena dulu mainnya casual, dulu juga terbatas untuk permainan kartu” (Widi, Interview, 20 Agustus 2021)

Yang disukai dari M:TG salah satunya adalah tokoh dan ceritanya. Mas Widi merupakan salah satu subjek yang menikmati jalan cerita setiap ekspansi dan mengkoleksi poster dari tokoh utama (Planeswalker) dalam M:TG seperti Chandra Nalaar, Jace, Gideon, dan Liliana. Selain bermain kartu M:TG, dalam beberapa kesempatan, Widi juga membeli produk M:TG lain seperti Boardgame Magic the Gathering. Selain memang menyukai M:TG, Widi, juga sebagai seorang desainer game ingin mempelajari logika permainan boardgame M:TG ini. Sebagai desainer boardgame, Widi tertarik untuk mempelajari sistematika boardgame atau permainan kartu lainnya. Ini menjadi salah satu alasan bagi Widi untuk semakin dekat dengan M:TG.

“Waktu itu karena baru kenal boardgame selain monopoli itu sekitar tahun 2016, waktu itu ikut lomba Kompas ngadain lomba boardgame, itu baru kenal boardgame, dari situ coba ternyata banyak boardgame selain monopoli. Semua boardgame langsung dicoba, waktu M:TG ngeluarin boardgame itu coba seperti apa, akhirnya beli juga waktu itu” (Widi, Interview, 20 Agustus 2021)

Widi menghabiskan sekitar 500 ribu dalam setiap ekspansi yang dikeluarkan WOTC per triwulan. Widi menyisihkan uang ini untuk iuran membeli boxset yang kemudian dari kartu yang didapat ini akan dijual kembali ke marketplace online untuk mencari keuntungan yang nantinya akan digunakan untuk membeli box lagi.

“Mungkin per ekspansi, itu keluar per 3 bulan standar, kalau standar perbox itu 1.5. Dan kalau saya, 1.5 itu terapin iuran 4 orang, berarti sekitar 300-400 sama box non standar itu sekitar 3 juta dibagi 4 juga. Intinya, yang ikut iuran bakal dapet lebih murah, nanti semua yang dari rare atau mythic nya dijual semua, nanti duitnya kumpul berapa, dibelikan box yang baru lagi set berikutnya, praktiknya begitu, diputer terus”(Widi, Interview, 20 Agustus 2021)

Selain selalu membeli setiap produk M:TG dalam setiap ekspansi, Widi juga menawarkan jasa untuk memperjualbelikan produk M:TG (khususnya kartu). Beberapa pemain lain menggunakan jasa mas widi untuk menjual koleksi mereka. Biasanya, Widi akan mendapatkan 5-10% dari total harga yang dijual, sebagai biaya perantara. Hal ini termasuk di antaranya pendataan, menggunggah, melelang dan bertransaksi dengan pembeli. Dari hasil yang didapatkan, widi mengaku bahwa ini digunakan untuk membeli produk M:TG lagi.

“Saya, untuk start dan bid auction house biasanya konsultasi (dengan pengguna jasa) dulu start sama bo nya dimana. Kalau single menyesuaikan dan nego harga konsultasi dulu. Bikin list dan pasang di facebook dari saya. Kalu untuk saat ini sementara baru 2 orang. Ini yang iuran juga saya yang ngurusin, kalau nggak diambil yaudah jual ke auction house atau bazar. Yang Penting bisa beli box baru dan balik modal”(Widi, Interview, 20 Agustus 2021)

Karena berperan sebagai perantara jual beli di facebook, maka widi pun aktif tergabung dalam beberapa forum jual beli M:TG di *Facebook*. Beberapa diantaranya adalah *auction house bebas merdeka* dan *Auction House M:TG Standard/non-Standard*. Forum yang paling dikenal oleh para pemain M:TG indonesia adalah *Auction House M:TG Standard/non-Standard*. Forum ini dikelola oleh Valentinus David, seorang pemilik toko TCG MishraWorkshop di Bandung. Untuk waktu bermain, Widi menghabiskan waktu 3 jam setiap minggu untuk bermain fisik M:TG dengan hadir ke acara resmi *Friday Night Magic (FNM)* dan bermain selama satu jam setiap harinya untuk bermain M:TG secara digital (MTG Arena). Untuk M:TG Arena, Widi selalu berusaha untuk menyelesaikan misi harian yang bisa memberikan hadiah kepada akunya.

“Bulan lalu main seminggu sekali kaya pas FNM, kami biasanya main tiap jumat rutin. Di arena biasanya nyediain waktu sekitar sejam setiap hari untuk nyelesaiin misi” (Widi, Interview, 20 Agustus 2021)

Terkait dengan format permainan, widi bermain M:TG dalam berbagai format. Widi bermain dalam format standar, modern, EDH, dan MTG Arena, boardgame M:TG. Namun diantara semua format itu, Widi fokus pada format EDH dan MTG Arena. Alasan Widi memilih

untuk bermain pada format EDH karena Ia merasa format ini adalah format eternal atau format yang tidak terlalu memikirkan peraturan WOTC terkait dengan rotasi. Sebagai catatan, WOTC menetapkan aturan bahwa usia kartu yang dapat dimainkan dalam format standar adalah 2 tahun. Jika kartu tersebut masuk dalam ekspansi yang melebihi waktu 2 tahun, maka itu melanggar aturan permainan dalam format standar. Sementara, jika pada format EDH, tidak ada batasan waktu penggunaan satu kartu kecuali ada aturan lain yang membatasi penggunaan kartu tersebut karena pertimbangan tertentu. Sehingga format ini dapat dikatakan format ini sebagai format eternal atau berlaku hampir selamanya. Untuk MTG Arena, permainan digital M:TG, Widi memilih permainan tersebut karena bisa bermain game ini kapan saja. Walaupun, Widi lebih menyukai bermain M:TG secara fisik karena bisa berinteraksi secara langsung dengan teman-teman komunitas.

“Saya sama, fisik itu juga cari sosialnya, kalau online lebih ke permainannya, ketika pengen main tapi nggak bisa keluar, nggak bisa ketemu orang untuk sekedar merasakan permainan. Sosial lebih dapet di offline”(Widi, Interview, 20 Agustus 2021)

Widi adalah salah satu penggemar M:TG yang aktif dalam media Facebook. Widi menjadi admin, dan secara berkala mengunggah konten terkait M:TG pada media MTG Jogja. Beberapa konten yang diakses terkait cara permainan, cerita dan ekspansi terbaru M:TG baik itu dari media resmi M:TG, atau tidak resmi seperti *Tolarian College*, dan lain sebagainya. Mas Widi juga menjadi admin dalam grup WAG MTG Jogja.

2. Tandyo Kolektor Seni M:TG

Tandyo adalah seorang mahasiswa di universitas negeri di Yogyakarta. Tandyo telah mengetahui M:TG sejak tahun 2010. Tandyo awalnya menyukai permainan kartu (Trading Card Game), Vanguard. Namun Tandyo berpindah untuk bermain M:TG secara aktif mulai tahun 2015. Alasan Tandyo berpindah adalah karena M:TG menawarkan permainan yang lebih variatif daripada Vanguard. Bagi Tandyo, bermain M:TG dalam format EDH membuatnya dapat menyusun deck yang lucu atau yang tidak terbayangkan oleh orang lain bahwa susunan kartu itu dapat dimainkan.

“Kalau aku senang karena variasinya. Kalau jaman main VG itu deck lux tune, mix tune, maks tune, gitu aja. Sedangkan M:TG ya ada tier 1, 2, 3 tapi seenggaknya dengan tier itu masih bisa bersenang-senang. Kalau VG ada archetype nya. Kalau M:TG, jaman masih SMA mau bikin deck isinya weapon semua, gak jalan sih, tapi bisa bikin, bisa dimainin. Bikin deck EDH juga bisa lucu-lucu, aku lebih ke variasi permainannya”(Tandyo, Interview, 20 Agustus 2021)

Dalam menyusun deck, Tandyo memiliki kebiasaan yang berbeda dengan pemain pada umumnya. Tandyo menyusun kartu berdasarkan pada artis atau pelukis atau ilustrator gambar kartu M:TG yang berasal dari Indonesia.

“Ya, aku utamanya bukan gara-gara artnya tapi karena artis M:TG dari Indonesia. Indo pride dikit gitulah. Lasahido, Livia Prima, Billy (nama artis M:TG dari Indonesia).”
(Tandyo, Interview, 20 Agustus 2021)

Tandyo bermain game secara online, dan memainkan MTGO atau game M:TG yang dirilis pada tahun 2003 pada platform PC. Tandyo mengaku memainkan game ini karena awalnya tidak memiliki teman bermain dalam format EDH dan menawarkan harga yang relatif murah dibandingkan kartu fisik.

“Kalau online aku memang cari commander, aku sebelum ketemu komunitas Jogja ini nggak ada temen main jadi aku main MTGO itu. Belinya MTGO itu, tapi belinya bukan dari Wizard, bayangannya kalau kita beli pakai patokan harga SCG, disitu ada tokonya, ada websitenya untuk jual kartu MTGO, tapi juga murah-murah, aku biasanya 1-5 dollar udah jadi deck EDH. Tapi decknya gak aneh-aneh, aku bikin deck lands, aku bikin deck yang pertama kali deck jeleva pakai kartu beli di MTGO, kartunya juga murah-murahan, tapi di MTGO ada layanan biasanya bot kasih kartu gratisan yang murah” (Tandyo, Interview, 20 Agustus 2021)

Walau begitu, Tandyo mengeluhkan ketidaksiapan sistem dalam MTGO untuk mengikuti dinamika permainan yang semakin kompleks. Misalnya, jika pemain bisa menciptakan atau menggandakan jumlah makhluk (*creature/token*) pada MTGO yang dapat menyebabkan permainan mengalami *crash* atau kerusakan pada sistem permainan.

“Iya, kadang MTGO hobi ngecrash, nggak tau siapa yang menang kalah. Biasanya target random targetnya macem-macem atau double angka sampe bikin token, sampe angkanya nggak gotak bisa ngecrash” (Tandyo, Interview, 20 Agustus 2021)

Hal ini ternyata juga dialami Tandyo ketika bermain MTG Arena, gim digital M:TG yang di rilis pada tahun 2018. Tandyo menyadari bahwa permainan digital mempunyai kelemahan dalam mengikuti dinamika permainan M:TG yang kompleks, sehingga menetapkan batasan agar sistem MTGA tidak mengalami masalah.

“Tapi arena juga ada hard limitnya, aku copy token jadi dapet dua, tiga, empat kali, mau ngekas yang bikin token itu nggak bisa, soalnya di MTGA biar nggak ngecrash dikasih hard limit”(Tandyo, Interview, 20 Agustus 2021)

Masalah yang disampaikan Tandyo terkait dengan permainan *MTG online* (MTGO atau MTG Arena) ini selain adanya kurang interaksi secara fisik, adalah permasalahan sistem permainan MTG yang belum dapat mengakomodasi sepenuhnya dinamika dan kompleksitas permainan M:TG.

3. Tasigur Penikmat Teks M:TG

Tasigur adalah seorang dosen pria di Universitas negeri di Yogyakarta. Tasigur berusia 48 tahun, sudah memiliki istri dan satu anak. Penghasilan Tasigur rata-rata sekitar 5-6 juta per bulan. Untuk M:TG, Tasigur pernah bisa menghabiskan lebih dari 20 juta dalam satu 3 bulan. Saat ini, secara rutin, Tasigur menghabiskan 4 juta untuk setiap ekspansi (per triwulan). Dari pengamatan peneliti, jumlah koleksi M:TG Tasigur kira-kira bisa mencapai lebih dari 90 juta. Mayoritas pembelian Tasigur pada ratusan ribu kartu fisik, puluhan album, ratusan deck kartu EDH, puluhan buku, beberapa boardgame, ratusan deckbox, dan lain sebagainya.

Tasigur bercerita bahwa pertama kali mengenal M:TG ini dari kolega di tempat kerja pada tahun 2010. Perkenalan Tasigur dengan M:TG ini diawali dengan bermain game digital Magic the Gathering di platform Tablet. Pada saat itu, Tasigur tertarik akan cerita dan gameplay dari M:TG itu sendiri.

“2010 atau 2011 download yang digital, sempet beli juga waktu pakai tab beli sekali gamenya. Aku belum sempet beli di PC tapi beli di google store, tetapi bercerita/ekspansi beli perdeck sampai deck penuh, nggak online dengan pihak lain” (Tasigur, Interview, 3 Agustus 2021)

Pada tahun 2014, Tasigur bergabung dengan komunitas MTG Jogja dan memainkan game ini secara fisik. Tasigur sudah menyadari sistem permainan M:TG dalam komunitas, yang setiap minggunya mengadakan permainan resmi Friday Night Magic (FNM) dalam format standart. Walaupun kemudian, Tasigur berhenti bermain karena sudah merasa akan keasikan lalu kecanduan game ini. Namun, karena dorongan kolega, Tasigur kembali bermain M:TG pada tahun 2016 hingga sekarang.

“Kalau fisik pertama 2014 kita ke tempat Sony, tapi setup itu bakal mengasikkan nanti malah bakal kecanduan, yaudah ku bagikan waktu itu. Bayanganku saat itu akan terus kumpul setiap minggu karena format standar, harus terus diupdate, harus intens, karena

*saat itu belum tahu format MTG. Setelah kalian main standar seterusnya, agak ruitn di ormrot (Omah Roti*red). Tahun 2016 ada commander, itu lebih bisa nggak terlalu intens untuk kumpul, terus tertarik lagi 2016” (Tasigur, Interview, 3 Agustus 2021)*

Walaupun bermain M:TG secara fisik dan digital, dan sudah memainkan beberapa game digital MTG Arena dan M:TG pada tablet, Tasigur lebih menyukai M:TG fisik. Terkait dengan pemilihan Tasigur untuk bermain M:TG secara fisik, Tasigur menyatakan,

“Kalau fisik selama ini tidak tergoyahkan karena luas banget, kalau kartu fisiknya dari tahun 93 sampai sekarang. Fans pertama dia pasti sangat luas pemahaman horizonenya. Sedangkan untuk aku yang baru intens 5-7 tahun itu sudah nyenengin karena luas, waktu itu belum bisa dikalahkan oleh digital. Kemungkinan sekarang sudah mulai, mungkin pertengahan agustus M:TG arena bakal lebih sedikit banyak nyamain, tapi kalau strategi gini digunakan terus dengan Wizard mungkin akan lebih mendekati fisiknya. Sebagai fans itu karena keluar horizon pemahaman. Itu kenapa beralih ke fisik, juga ada temen-temen, aku bukan tipe orang yang sendirian, inginnya ada temen-temen, lebih cocok dengan sedikit orang dekat, kelompok kecil komunitas. Itu juga bisa berkaitan dengan tipe, tidak bisa murni sepenuhnya digital, bahkan sekarang main digital M:TG arena aku terus kontak sama temen, sehingga kedekatannya tetep, nggak sendirian. Aku juga tidak membuka kontak membuat komunitas baru di onlinenya mungkin hanya 5-10 orang yang dikenal” (Tasigur, Interview, 3 Agustus 2021)

Tasigur berpendapat bahwa ada dua elemen penting yang mendorongnya lebih memilih M:TG fisik, yaitu keluasan universe dan menambah relasi pertemanan. Keluasan universe dalam hal ini dapat dipahami dengan ketersediaan kartu fisik yang bisa diakses pemain M:TG. Jika dalam digital, kartu yang tersedia hanya terbatas sejak tahun dimana M:TG arena diciptakan (tahun 2018) hingga tahun ini, secara fisik kartu yang tersedia bisa sejak tahun M:TG dibuat (tahun 1994) hingga saat ini. Jutaan jenis kartu bisa diakses untuk memperkaya permainan, tergantung ketersediaan kartu tersebut di marketplace. Hal kedua yang mempengaruhi adalah menambah relasi pertemanan, karena Tasigur lebih memilih untuk bermain bersama teman-temannya dalam komunitas. Hal ini dapat dipenuhi oleh M:TG karena komunitas merupakan bagian penting dalam permainan M:TG fisik. Sistem permainan FNM misalnya, WOTC mendorong para pemain untuk selalu hadir setiap jumat malam untuk bermain M:TG secara resmi. Kedua elemen itu membuat Tasigur tetap bermain M:TG secara fisik hingga saat ini.

Terkait dengan pendapatan, penghasilan Tasigur rata-rata sekitar 5-6 juta per bulan. Untuk M:TG, Tasigur pernah bisa menghabiskan lebih dari 20 juta dalam satu 3 bulan. Saat ini, secara rutin, Tasigur menghabiskan 4 juta untuk setiap ekspansi (per triwulan). Dari pengamatan

dan pengalaman bermain peneliti dengan subjek, jumlah koleksi M:TG Tasigur kira-kira bisa mencapai lebih dari 90 juta. Mayoritas pembelian Tasigur pada kartu fisik, album, deck kartu EDH, deckbox, dan lain sebagainya.

Tasigur selalu meluangkan waktunya untuk bermain M:TG secara fisik maupun digital. Sebelum pandemi, Tasigur mengaku bahwa selalu menghabiskan waktu 4 jam dalam sehari untuk mengakses M:TG. Cara Tasigur mengakses M:TG cukup berbeda dengan pemain lainnya. Sebagai dosen dari Ilmu Komunikasi, Tasigur memahami game sebagai teks media. Sebagai teks media, setiap user/player menginterpretasikan teks terkait dengan pemahaman dari user/player. Setiap pemain memiliki pemahaman personal yang berbeda-beda yang juga menentukan bagaimana setiap pemain merepresentasikan teks melalui aktivitas bermain.

“Iya memang setiap player mempunyai pemaknaan yang berbeda atas kegunaan konten pada masing-masing orang. Fungsi konten membuat orang lebih aware, bahagia, terhibur, untuk pemahaman, sebenarnya lebih kesana. setiap orang selalu punya motif masing-masing.” (Tasigur, Interview, 3 Agustus 2021)

Dalam konsumsi M:TG, Tasigur menginterpretasi teks lalu menciptakan teks dalam pemahamannya sendiri. Pengalaman ini dilakukan melalui proses brewing atau meramu deck EDH, dimana pada set kartu tersebut ada 1 commander (pemimpin) dengan berbagai perlengkapan dan pasukan. Proses meramu pemimpin, perlengkapan, dan pasukan ini menjadi proses penciptaan teks yang menyenangkan bagi Tasigur. Tentu, hal ini didukung dengan interpretasi dari storyline karakter yang ditawarkan oleh kartu M:TG. Ada cerita mengenai seorang pemimpin itu, misalnya terkait dengan ras tertentu seperti goblin. Jika deck dibuat mengikuti aturan ras goblin (pemimpin dan pasukan dengan ras goblin) maka akan memberikan cerita bahwa deck tersebut adalah sekelompok goblin yang berkumpul menjadi pasukan.

“Menurut aku yang lebih penting storyline di aku, bukan yang mereka keluarkan, misalnya dibangun dari deck EDH commandernya siapa, kira-kira dibuat jadi deck seperti apa mekanismenya, aku ngebayangin commandernya punya pasukan, jadi teks yang sudah berubah menjadi personal. Konten message dari Wizard tapi ketika datang ke aku jadi makna sendiri, dimaknai sendiri. Bagi aku storyline personal aku karena aku senang dengan konten fiksi yang terjalin utuh, bisa ku bayangin. jadi tidak terlalu peduli dengan menang kalah, tendensi yang aku suka dari kecil.”(Tasigur, Interview, 3 Agustus 2021)

4. Rama Pemain M:TG Kompetitif

Rama merupakan seorang insiyur di sebuah perusahaan di Jakarta. Rama mulai mengenal M:TG pada tahun 2016. Pada dasarnya, Rama sudah menyukai bermain permainan kartu. Sebelumnya, Rama bermain permainan kartu Yugioh, Vanguard, buddyfight dan dilanjutkan bermain M:TG. Rama mengeluhkan aturan dari permainan kartu sebelumnya (Yugioh) yang terlalu membatasi kemampuan kartu yang sudah dibuatnya. Bagi Rama pembatasan kemampuan kartu ini menjadi salah satu alasan utama Rama untuk mencoba berbagai permainan kartu.

“Udah jago, kena banned list, untuk nge keep up juga susah, akhirnya saya putuskan pensiun aja. Tapi memang gak bisa lepas dari cardgame, trus dapet vanguard, dari VG kok gak seseru Yu-Gi ya, trus cari-cari lagi, ada buddyfight? ternyata agak jelek. Setelah vakum lama, saya inget dulu ketika main Yu-Gi, ada yang main M:TG, orangnya tua-tua, itu di Jogja. Liat-liat youtube cara mainnya, gambarnya keren-keren, coba cari toko di Jogja, ternyata ada. Sama Sony, bikin deck liatin screenshot dari youtube. Saat itu masih belum ngerti format. Setelah itu dimasukin di grup, ada yang jual deck. Akhirnya main mulai dari standar M:TG” (Rama, Interview, 20 Agustus 2021)

Dua hal lain yang membuat Rama tertarik pada M:TG adalah art atau seni dan mekanisme permainan. Hal ini yang dia tidak temukan dalam permainan kartu yang sudah ia mainkan sebelumnya. Aturan ini yang membuatnya tidak ragu untuk mengeluarkan uang untuk menyusun deck yang tidak terkalahkan, atau kompetitif.

“Yang pertama liat gambarnya dulu, mekanismenya juga unik, pertama kali nemuin cardgame yang boardset itu nggak bebas aja, kalau Yu-Gi ada zone-zonanya, VG ada, buddyfight ada. M:TG ini bebas, unik aja mekanismenya” (Rama, Interview, 20 Agustus 2021)

Rama sudah memiliki niat untuk menyusun deck kompetitif, dan sebisa mungkin menyisihkan 500 ribu setiap bulannya untuk membeli produk M:TG. Walaupun, dengan kadang Rama mengeluarkan lebih dari itu. Dan untuk saat ini, Rama dapat menghitung pengeluaran yang dikeluarkan untuk M:TG, yaitu sekitar 2.000 USD. Akumulasi ini tidak termasuk dengan koleksi kartu lain yang dimilikinya.

“Mungkin perbulan sekitar 500 dan saya jaga nggak lebih dari itu kalau bisa. Dan Kebetulan saya juga ngeinput deck list selalu di boxbulid jadi kelihatan harganya, deck utama sekitar 2000 dollar, belum sama koleksi yang lain” (Rama, Interview, 20 Agustus 2021)

Terkait dengan waktu bermain, Rama jika berada di Yogyakarta akan selalu menyempatkan diri untuk dapat bermain dua kali seminggu dan selalu berusaha untuk dapat hadir dalam FNM yang diadakan komunitas MTG jogja. Dikarenakan Rama saat ini sudah mulai bekerja di Jakarta, Rama juga bermain di komunitas dalam format modern di Jakarta. Adanya pandemi dan aturan pembatasan sosial ini mengurangi waktu bermain M:TG bagi Rama. Walau begitu, Rama tetap mengusahakan untuk bisa bermain M:TG melalui aplikasi *Spelltable*, atau media bermain MTG secara *online* yang memungkinkan empat orang dapat bermain dalam satu game. Adanya aplikasi ini membuat Rama tetap dapat bermain M:TG selama dua kali seminggu.

“Biasanya di Jogja selalu datang, tapi kalau di Jakarta karena jauh dari kantor jadi nggak pernah ikut. Paling event modern biasanya kalau di Jakarta, hari minggu atau hari sabtu. Pada masa pandemi ini karena ada spell table ini jadi cukup sering, paling seminggu ada sekali. Satu kali pertemuan 1-3 game, dengan durasi 1.5-2 jam” (Rama, Interview, 20 Agustus 2021)

Walaupun begitu, Rama merasa bahwa permainan M:TG *online spelltable* belum dapat menggantikan pengalaman permainan fisik. Bagi Rama, ada pengalaman yang hilang ketika bermain secara daring, salah satunya ialah nilai sosial. Walaupun Rama mengakui bahwa permainan daring lebih efisien, dalam artian menghemat waktu bermain, namun Rama mengeluhkan kurangnya interaksi sosial yang terjadi setelah permainan. Hal ini biasanya yang ditunggu Rama, komunikasi setelah permainan yang membahas mengenai feedback permainan itu ataupun informasi lain yang tidak berkaitan dengan M:TG.

“Tidak bisa, fisik dan digital sekalipun spell table. Pertama nggak bisa ngelihat muka, pengalaman di Jakarta mainnya ganti-ganti jadi nilai sosialnya kurang. Kalau spell table ada lebih dan kurang, lebih efisien secara gameplay nggak perlu jalan, selesai ya sudah. Kurangnya juga disitu kalau main fisik selesai ngobrol-ngobrol dulu atau yang paling saya suka post game talk, review permainannya. Itu yang kurang kalau nggak ada fisiknya (Rama, Interview, 20 Agustus 2021)

Selain itu, Rama menambahkan bahwa ada kepuasan atau kesenangan yang didapat ketika menyentuh kartu secara langsung, menunggu, melihat kartu lawan. Hal lain adalah melihat koleksi kartu orang lain yang tidak dimiliki dan mengapresiasi seni dari kartu M:TG

“Kepuasannya disitu, megang kartunya, walaupun ini spell table, itu sendiri-sendiri ya setup nya. Kepuasan ketika kita ngelihat hand kita sambil nungguin, kepuasan apresiasi seninya ada, apalagi kalau main offline seperti melihat kartu lawan. Ini internal format ya game dari jaman mas Widi sampai jaman sekarang ada. Seru aja ngelihat orang punya kartu, beda sama main online (Rama, Interview, 20 Agustus 2021)

Hasil dan Kesimpulan

Dari pengamatan dan pembahasan setiap pemain memaknai dan mengonsumsi M:TG. Walaupun M:TG merilis teks atau satu narasi tunggal terkait dengan permainan M:TG, namun setiap pemain memaknai M:TG dalam pengalaman personal masing-masing. Setiap pemain memiliki pemahaman dan cara yang berbeda dalam memainkan M:TG. Widi sebagai desainer game memahami M:TG sebagai arena mempelajari sistem gim dan memungkinkannya untuk berkreasi dengan sistem, Tandyo memahami M:TG sebagai permainan kartu yang kompleks dan memungkinkannya untuk menyusun kartu mengikuti seniman/artis M:TG Indonesia, Rama memahami M:TG sebagai permainan kartu yang bervariasi dan kompetitif dan memungkinkannya untuk menyusun deck yang tidak terkalahkan, Tasigur memahami M:TG sebagai arena mengembangkan teks bagi pemain dan memungkinkannya untuk mengembangkan cerita berdasarkan pemahamannya sendiri, berdasarkan pada susunan kartu M:TG. M:TG tidak berhenti pada teks game itu sendiri, namun teks itu berkembang dalam pemahaman pemain dan memungkinkan setiap pemain merepresentasikan teks dalam proses bermain dengan cara yang beragam. Proses pemaknaan yang berbeda dari setiap pemain ini dapat membuat setiap pemain untuk mendapatkan hiburan atau kesenangan dari bermain M:TG. Walau begitu, semua sepakat bahwa M:TG ini dilakukan untuk menambah relasi pertemanan.

Pemaknaan ini diikuti dengan proses konsumsi yang beragam mengikuti pendapatan dan waktu yang disisihkan untuk bermain M:TG. Dari pendapatan dari masing-masing pemain pun beragam. Dari mahasiswa dengan pendapatan 1.5 hingga pekerja bidang teknik industri dengan pendapatan 7 juta per bulan. Hal ini menunjukkan bahwa M:TG dapat mempersatukan pemain dari berbagai kalangan, tidak terbatas pada usia ataupun status ekonomi. Pengeluaran dari masing-masing pemain M:TG cukup beragam, menyesuaikan pendapatan masing-masing. Semua mengakui, bahwa pengeluaran untuk M:TG jauh lebih banyak sebelum masa pandemi, ketika bermain secara langsung dalam komunitas. Tasigur, salah satu pemain dengan

pengeluaran terbanyak, bisa menghabiskan 20 juta untuk membeli kartu M:TG beserta asesorisnya. Rama, didorong oleh semangat permainan M:TG yang kompetitif, bisa mengeluarkan lebih dari 2000 dolar untuk menciptakan susunan kartu yang terbaik dalam artian tidak terkalahkan oleh pemain lainnya. Selain itu, Tandyo dan Widi selalu rutin menyisihkan pendapatan mereka sekitar 1/5 dalam setahun untuk membeli produk M:TG. Besaran pendapatan setiap pemain tidak menentukan aksesibilitas pemain akan M:TG. Setiap pemain juga selalu menyisihkan waktunya setidaknya seminggu sekali untuk bermain M:TG secara fisik, hal yang sudah disusun sesuai dengan sistem dari WOTC, pembuat M:TG. Namun karena kondisi pandemi beberapa pemain mulai mencoba berbagai media daring, seperti MTGO, MTG Arena, atau *Spelltable*.

Terkait dengan perbandingan antara bermain M:TG fisik dengan bermain secara daring (MTGO dan MTG Arena, *Spelltable*) semua pemain menyatakan bahwa permainan online tidak bisa menggantikan pengalaman bermain secara fisik. Setiap pemain menyatakan bahwa ada interaksi pemain yang hilang. Tasigur menjelaskan bahwa kelengkapan kartu dalam permainan M:TG daring tidak bisa selengkap persediaan kartu pada permainan M:TG fisik. Selain itu, Tandyo menyatakan bahwa sistem di dalam game, belum sepenuhnya dapat mengakomodasi kompleksitas permainan di dalam game. Walau begitu, dikarenakan pembatasan sosial pada masa pandemi yang tidak memungkinkan pemain untuk bermain secara fisik, setiap pemain mulai menggunakan M:TG daring.

Hal ini serupa dengan temuan dari Trammel (2010) terkait pemain M:TG yang tidak menyukai permainan daring, yang menjelaskan bahwa *Magic Online* merupakan ruang permainan yang konstruktif dan menghadirkan kolaborasi, namun perangkat ini tidak memadai untuk mawadahi interaksi sistem permainan M:TG yang kompleks serta membuat pengalaman bermain menjadi lebih personal. Walau begitu, kondisi pandemi ini memaksa mereka untuk bermain melalui platform digital. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan teknologi permainan bukan menjadi alasan utama, namun lebih kepada kondisi pandemi yang memaksa mereka untuk mengakses secara M:TG secara daring.

Secara umum, temuan ini menunjukkan bahwa sistem budaya pemain yang sudah terbentuk tidak dapat berubah secara langsung seiring dengan perkembangan teknologi. Adapun suatu kondisi yang penting bisa memaksa namun tidak serta merta mengubah. Setiap pemain

dalam komunitas M:TG Jogja bersepakat bahwa permainan digital tidak bisa menggantikan pengalaman bermain secara fisik dan luring.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih peneliti ucapkan kepada Widiyanto Nugroho Ari Negoro, Ario Tandyo Gutomo Saleh dan Rama Putrantyo Anwar dan Tasigur yang telah berkenan untuk terlibat dalam penelitian ini sebagai narasumber utama. Terima kasih juga turut peneliti sampaikan kepada Dyah Widoretno yang telah berkenan membantu penelitian ini sebagai asisten peneliti sekaligus penulis kedua. Tak lupa terima kasih turut peneliti sampaikan kepada Departemen Ilmu Komunikasi, Fakultas ISIPOL, UGM, karena tanpa bantuan moral dan materilnya, penelitian ini akan mustahil untuk dapat dilaksanakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Barker, Chris. (2004). *The Sage Dictionary of Cultural Studies*. London: Sage. Pub. Berger, Peter & Thomas Luckmann
- Boluk S and LeMieux P (2017) *Metagaming: Playing, Competing, Spectating, Cheating, Trading, Making, and Breaking Videogames*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.
- Boon E, Grant P and Kietzmann J (2016) *Consumer generated brand extensions: definition and response strategies*. *Journal of Product & Brand Management* 25(4): 337–344.
- Borowy M and Jin DY (2013) Pioneering eSport: the experience economy and the marketing of early 1980s arcade gaming contests. *International Journal of Communication* 7: 2254–2274.
- Chase E (2019) The year of more for competitive magic, 20 February. Diakses 29 September 2021 dari [https:// magic.wizards.com/en/articles/archive/competitive-gaming/year-more-competitivemagic-2019-02-20](https://magic.wizards.com/en/articles/archive/competitive-gaming/year-more-competitivemagic-2019-02-20)
- Chase E. (2018) *The next chapter for magic: esports, 6 December*. Diakses 29 September 2021 dari <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/news/next-chapter-magic-esports-2018-12-06>
- Cunningham, J. (2007). *Playing the Game*. Diakses tanggal 11 Juli 2021 dari <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/magic-academy/playing-game-2007-06-30>
- Dodge, A. M. (2018). Examining Literacy Practices in the Game Magic: The Gathering. *American Journal of Play*, 10(2), 169-192.
- Fine, G. A. (1983) *Shared fantasy: Role playing games as social worlds*. University of Chicago Press:&Chicago.
- Fornazari, M. R. (2014). Localization practices in trading card games: Magic the Gathering from english into portuguese.

- Garfield R (1995) *Lost in the shuffle: games within games. The Duelist: The Official Deckmaster Magazine*, 5 June, pp. 86–88.
- Garfield, R. (2013). *The Creation of Magic: The Gathering*. Diakses tanggal 11 Juli 2021 dari <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/making-magic/creation-magic-gathering-2013-03-12>.
- Garfield, R. (2013). *The Creation of Magic: The Gathering*. [Magicthegathering.com](http://magicthegathering.com). Diakses tanggal 11 Juli 2021 dari <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/making-magic/creation-magic-gathering-2013-03-12>
- Jenkins, Henry. (1992). *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. New York & London: Routledge.
- Jenkins, Henry. (2007). *Gender and Fan Culture (Round Fifteen, Part Two: Bob*
- Karhulahti V-M (2017) *Reconsidering esports: economics and executive ownership*. *Physical Culture and Sport. Studies and Research* 74(1): 43–53.
- Kellner, Douglas. (2004). *Cultural studies, Multiculturalism, and Media Culture*. <http://www.gseis.ucla.edu/faculty/kellner/papers/SAGEcs.htm>. Diakses pada 21 Mei 2012.
- Kinkade PT and Katovich MA (2009) *Beyond place: on being a regular in an ethereal culture*. *Journal of Contemporary Ethnography* 38(1): 3–24.
- Kinkade, P. T. Katovich, M.A. (2009) *Beyond place: On being a regular in an ethereal culture*. *Journal of Contemporary Ethnography*, 38(1). SAGE Publications: Thousand Oaks, California.
- Krobová, T., & Švelch, J. (2016). *Gendering Magic—Men, Women and Eldrazi of Magic: the Gathering*. In *Proceedings of the first joint conference of DiGRA and FDG*.
- Kuswarno, Engkus. (2008). *Etnografi Komunikasi*. Bandung: Widya Padjajaran.
- Lievrouw, Leah A & Sonia Livingstone. (2009). *Handbook of New Media: Social Shaping and Social Consequences of ICTs*. London: Sage Publication Ltd.
- Magic Wizards. (2016). *Magic's 25th Anniversary. Retrieved from Facts and Figures*. Diakses tanggal 11 Juli 2021 dari <https://magic.wizards.com/en/content/magic-25th-anniversary-page-facts-and-figures>
- Maisenhölder P (2018) *Why should I play to win if I can pay to win? Economic inequality and its influence on the experience of non-digital games*. *Well Played* 7(1): 60–83.
- McQuail, Denis. (1997.) *Audience Analysis*. London: Sage Publications.
- Moleong, Lexy. (2002). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Porter, C.E. (2004), *A Typology of Virtual Communities: A Multi-Disciplinary Foundation for Future Research*. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 10: 00-00. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2004.tb00228.x>
- Rayner, Philip, Peter Wall dan Stephen Kruger. (2004). *Media Studies: The Essential Resource*. London & New York: Routledge.

- Rehak and Suzanne Scott. Dalam http://henryjenkins.org/2007/09/gender_and_fan_culture_round_f_4.html. Diakses tanggal 29 Maret 2021.
- Rianto, Puji (ed.). (2007.) *Riset Audiens dalam Kajian Komunikasi*. Yogyakarta: Pusat Kajian Media dan Budaya Populer.
- Ryan, M. G. (2009). *A Magic History of Time*. Dalam <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/feature/magic-history-time-2009-06-01>. Diakses tanggal 12 Juli 2021.
- Storey, John. (2006). *Pengantar Komprehensif, Teori, dan Metode: Cultural Studies dan Kajian Budaya Pop*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Storey, John. (2009). *Fifth Edition Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction*. Harlow: Pearson Education Ltd.
- Taylor TL (2012) *Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Taylor TL (2018) *Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Trammell A (2010) *Magic: The Gathering in material and virtual space: an ethnographic approach toward understanding players who dislike online play*. In: *Proceedings of the meaningful play 2010 conference*, East Lansing, MI, 21–23 October.
- Trammell A (2013) *Magic modders: alter art, ambiguity, and the ethics of prosumption*. *Journal of Virtual Worlds Research* 6(3). Available at: <https://journals.tdl.org/jvwr/index.php/jvwr/article/view/7040>
- Trammell, A. (2010). Magic: The Gathering in material and virtual space: An ethnographic approach toward understanding players who dislike online play. *Meaningful Play 2010 proceedings*, 1-21.
- van Dijk, J. A. G. M. (1997). *The Reality of Virtual Community*. *Trends in Communication*, 1(1), 39-63.
- Webb, K. (2018). *With more than 35 million players worldwide, Magic the Gathering is giving back to its community with a brand new game and \$10 million in esports prize money*. Retrieved from Business Insider Australia. Diakses 29 September 2021 Dari <https://www.businessinsider.com.au/magic-the-gathering-announces-10-million-esports-program-for-2019-2018-12>

Objektifikasi Perempuan dalam Lagu-lagu Campursari Analisis Wacana M.A.K Halliday

Mariska Dyah Astari¹, Nadia Salma A.², Zulnia Azzahra³, Gabrielle Maria⁴, Adelia Dias⁵
^{1,2,3,4,5}*Departemen Ilmu Komunikasi, Universitas Airlangga, Jalan Dharmawangsa Dalam No.4-6, Surabaya 60286, Indonesia.*
Email: mariskadyahas123@gmail.com

ABSTRACT

This study focuses on the meanings and stereotypes attached to women as the lyrics of campursari songs. There are three campursari songs that are the object of this research, the three songs are Angge-angge Orong-orong and Njaluk Kelon by Ratna Antika and Bukak Bungkus by Didi Kempot. Where the three songs in many ways show the objectification of the female body in the lyrics. To explore the three songs, the researcher used a qualitative approach, with an exploratory method. Based on the topics discussed, the researcher uses linguistic discourse with the M.A.K Halliday approach. Discourse analysis was chosen because the research will focus on the context of language production. This research produces three discourses, namely the objectification of discourse where in the three songs women are only seen as something that has a sexual function only, where women's bodies are exploited and equated with mentioning names of objects to animals. The widow's discourse, where the songs Angge-angge Orong-orong and Njaluk Kelon in the lyrics give a stigma that widows are troublesome because they have given birth to children from previous marriages, besides that widows are also considered to have more sexual abilities than virgins. Finally, the discourse of sexual relations. In the three songs, both implicitly and explicitly classify sexual relations into two categories, namely legal and illegal sexual relations.

Keywords: *Discourse analysis; The objectification of women; Widow; Sexual intercourse*

ABSTRACT

Penelitian ini berfokus pada identifikasi makna dan stereotip yang dilekatkan pada perempuan sebagai objek dalam lirik-lirik lagu campursari. Terdapat tiga lagu campursari yang menjadi objek penelitian ini, ketiga lagu tersebut yakni *Angge-angge Orong-orong* dan *Njaluk Kelon* oleh Ratna Antika dan *Bukak Bungkus* oleh Didi Kempot. Dimana ketiga lagu tersebut dalam banyak menunjukkan adanya objektifikasi terhadap tubuh perempuan dalam liriknya. Untuk mengupas ketiga lagu tersebut, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif, dengan metode eksploratif. Berdasarkan topik yang dibahas, peneliti menggunakan *discourse* linguistik dengan pendekatan M.A.K Halliday. Analisis *discourse* dipilih karena penelitian akan berfokus pada konteks produksi bahasa. Penelitian ini menghasilkan tiga diskursus, yakni diskursus objektifikasi dimana dalam ketiga lagu tersebut perempuan hanya dipandang sebagai sesuatu yang memiliki fungsi seksual saja, dimana tubuh perempuan dieksploitasi dan disamakan dengan penyebutan nama-nama benda hingga hewan. Diskursus janda, dimana lagu *Angge-angge Orong-orong* dan *Njaluk Kelon* dalam liriknya memberi stigma bahwa janda merepotkan karena sudah melahirkan anak dari pernikahan sebelumnya, selain itu janda juga dianggap memiliki kemampuan seksualitas lebih dibandingkan dengan perawan. Terakhir, diskursus hubungan seksual. Pada ketiga lagu tersebut, baik secara implisit maupun eksplisit mengelompokkan hubungan seksual menjadi dua kategori, yakni hubungan seksual yang legal dan illegal.

Kata kunci: *Analisis wacana; Objektifikasi perempuan; Janda; Hubungan seksual*

A. PENDAHULUAN

Penelitian ini berisi tentang analisis *discourse* linguistik M.A.K. Halliday terhadap lirik-lirik lagu campursari yang mengandung objektifikasi perempuan. Penelitian dilakukan dengan

menggunakan pendekatan kualitatif eksploratif untuk menemukan makna dibalik lirik-lirik lagu campursari yang dipilih dan kaitannya dengan stigma objektifikasi perempuan.

Dengan semakin berkembangnya zaman, jenis karya seni pun semakin banyak. Salah satu bentuk seni yang paling familiar bagi masyarakat dan kehidupan sehari-hari adalah musik. Musik adalah suatu karya seni yang berwujud bunyi, berupa lagu atau komposisi yang mengungkapkan pikiran dan emosi penciptanya melalui unsur-unsur musik yaitu ritme, harmoni, melodi, serta struktur dan ekspresi lagu sebagai satu kesatuan (Lahdji, 2015). Musik telah menjadi bentuk penyaluran ekspresi dan hingga kini masih terus berkembang, terutama di era digital ini. Berbagai aliran/genre terus berkembang dalam perkembangan musik Indonesia. Munculnya aliran-aliran tersebut merupakan cerminan kreativitas para penggiat musik ataupun adanya tuntutan pasar.

Kesenian berkembang sesuai dengan keunikan karakter masyarakatnya, salah satunya masyarakat Jawa. Dengan berkembangnya zaman, muncul musik produk baru yang memadukan antara musik gamelan Jawa dan musik modern. Perpaduan ini disebut sebagai musik campursari. Menurut Saputri (2015) secara etimologis, kata campursari terdiri dari dua suku kata, campur dan sari. Kedua istilah ini mencakup pengertian mencampur atau meracik, sedangkan sari adalah intisari atau bagian yang paling berharga; campursari adalah gabungan dari bagian-bagian yang paling berharga atau utama (Saputri & S, 2016). Melihat proses yang demikian, campursari ini dianggap sebagai perwujudan akulturasi budaya (Laksono, 2010). Campursari pertama kali diciptakan pada tahun 1993 oleh musisi Indonesia Manthous melalui band gamelan "Maju Lancar". Lagu campursari Manthous memiliki ciri khas tersendiri, baik berdasarkan melodi lagu, lirik lagu, maupun konteks lagu tersebut ditulis (Laksono, 2010).

Sejak dicetuskan musik campursari disambut dengan baik oleh masyarakat Indonesia terutama Jawa. Campursari menyebar di daerah Jawa Tengah, Yogyakarta serta sebagian Jawa Timur. Pada masyarakat Jawa biasanya, musik campursari dipertunjukkan dalam suatu acara pernikahan, acara hiburan bahkan acara nasional (Sinaga, 2009). Seiring berjalannya waktu unsur musik lain juga ikut masuk ke dalam lagu campursari yaitu musik keroncong dan dangdut. Hal ini membuat musik campursari berkembang pesat dan semakin dikenal dan diminati oleh masyarakat. Saat ini banyak sekali pencipta lagu campursari yang terkenal di masyarakat seperti Anjar Any, Darmanto, Didi Kempot, dan sebagainya.

Lagu-lagu yang dinyanyikan dalam musik campursari dinyanyikan dalam bahasa daerah yaitu Bahasa Jawa. Robin & Pinckey (2011) menjelaskan bahasa menjadi bagian penting dari lagu, bahasa mencakup kode-kode representasi (yang tidak tampak) penuh dengan beragam kompleksitas visual literal, simbol dan metafora (Adhitama, 2014). Menurut Halliday bahasa dihubungkan dengan pengalaman manusia dari segi struktur sosial; bahasa merupakan produk proses sosial (Santoso, 2008). Setiap pencipta lagu selalu menyampaikan makna dalam lirik lagu yang ia ciptakan. Lirik yang berupa kata-kata dan kalimat tertulis, dapat digunakan untuk menciptakan suasana dan imajinasi tertentu bagi pendengarnya, sehingga terciptalah berbagai makna dalam sebuah lagu (Iswari, 2015). Bahasa Jawa dalam lirik lagu-lagu campursari cenderung menggunakan bahasa sehari-hari sehingga lebih mudah diterima dan tak jarang lirik lagu-lagu campursari juga tidak akan dapat dipisahkan dari seksualitas, gender, wacana, kelas sosial, dan tubuh (Lahdji, 2015).

Seringkali, perempuan dijadikan objek dalam berbagai cara. Salah satunya adalah eksploitasi tubuh perempuan secara berlebihan. The American Psychological Association (APA) merilis

sebuah laporan tentang seksualisasi perempuan pada tahun 2007. Dalam laporannya, APA menjelaskan bahwa kontribusi terhadap seksualisasi perempuan adalah budaya, yaitu melalui media salah satunya melalui lirik lagu (Nayahi, 2015). Dalam penelitian ini kami meneliti lirik-lirik lagu dari penyanyi campursari yang berjudul *Buka Bungkus* oleh Didi Kempot, *Angge-angge Orong-orong* dan *Njaluk Kelon* oleh Ratna Antika.

Objektifikasi seksual merujuk kepada fragmentasi perempuan sebagai bagian dari suatu hal dengan sifat seksualitas, sehingga kepribadian perempuan tidak akan dilihat melainkan hanya sisi fisik perempuan itu sendiri. Selain itu, teori objektifikasi merujuk pada artikulasi dari berbagai cara dimana objektifikasi seksual dapat terjadi dalam keseharian kita (Hermawan & Hamzah, 2017). Bartky (1990) juga menjelaskan objektifikasi seksual pada perempuan terjadi ketika tubuh atau bagian dari perempuan tersebut dikhususkan dan dipandang sebagai objek dari hasrat seksual laki-laki (Szymanski et al., 2010). Objektifikasi seksual juga sudah tidak asing lagi dijadikan topik penelitian.

Jika sebelumnya penelitian mengenai objektifikasi sudah banyak dilakukan pada iklan komersial, penelitian ini akan lebih berfokus pada objektifikasi perempuan dalam lagu campursari, utamanya yang ada dalam lagu oleh Ratna Antika yang berjudul *Angge-angge Orong-orong* dan *Njaluk Kelon* serta Didi Kempot yang berjudul *Buka Bungkus*. Salah satu contoh baris lirik yang ada dalam lagu *Angge-angge Orong-orong* misalnya, “*Angge-angge orong-orong, ora melok nggawe melok momong*” yang jika diartikan dalam bahasa Indonesia menjadi “Angge-angge orong-orong, tidak ikut memakai tapi ikut mengasuh”. Lirik tersebut merupakan salah satu contoh objektifikasi perempuan yang terdapat dalam lirik lagu campursari. Dalam lirik tersebut, tepatnya pada lirik “tidak ikut memakai tapi ikut mengasuh”, perempuan digambarkan sebagai sebuah objek yang dapat ‘dipakai’ dimana artinya perempuan dijadikan sebagai objek pemenuhan hasrat nafsu laki-laki. Penulisan lirik yang mengandung objektifikasi perempuan seperti ini masih banyak ditemukan dalam lagu-lagu campursari lainnya. Isu ini dapat menggiring pembentukan stereotip negatif dan stigma yang melekat dalam diri perempuan itu sendiri melalui lirik yang ada dalam lagu campursari tersebut.

Konsep mengenai stigma dan stereotip sendiri sangat beragam ditemukan dalam penelitian yang ada. Selaras dengan topik, menurut Crocker et al (1998) stigma diartikan sebagai sebuah atribut atau karakteristik yang menggambarkan sebuah identitas sosial yang direndahkan dalam sebuah konteks tertentu (Link & Phelan, 2001). Link & Phelan (2001) juga menjelaskan konsep stigma tersebut melibatkan label dan stereotip terhadap suatu individu ataupun kelompok dengan karakter yang tidak diinginkan (Link & Phelan, 2001). Label sebagai sebuah objek pada seorang perempuan jelas menggambarkan keberadaan stigma. Namun sayangnya hal ini masih terus terjadi dan muncul dalam suatu kebudayaan, termasuk salah satunya dalam lagu-lagu campursari. Isu tersebut menjadi topik yang menarik untuk diteliti. Pertama, karena masih jarang penelitian yang mengangkat tentang lagu campursari, kebanyakan dari penelitian yang ada meneliti lagu-lagu populer sedangkan banyak makna yang dapat diulas dari lirik lagu campursari termasuk salah satunya mengenai objektifikasi perempuan. Seperti yang diketahui campursari memang tidak sepopuler lagu-lagu pop lain, tetapi saat ini masih banyak pendengar musik genre ini. Hal ini ditandai dengan popularitas video campursari di kanal YouTube, misalnya video konser dari penyanyi campursari Didi Kempot yang berjudul “Didi Kempot & Sobat Ambyar Orchestra” telah

mencapai angka lebih dari 33 juta kali tayangan. Kedua, banyak lagu campursari yang memperkuat stigma dan stereotip yang dilekatkan pada perempuan, utamanya seorang janda.

Beberapa penelitian terdahulu yang peneliti temukan di antaranya yang pertama “Representasi Perempuan dalam Lagu-Lagu Serempet Gundal” oleh Amalia Irawati (2016). Sedikit berbeda dengan penelitian ini, Irawati melakukan penelitian dengan berfokus pada bagaimana perempuan direpresentasikan sesuai konstruksi sosial yang ada dalam lagu dari sebuah band Indie bernama Serempet Gundal (Irawati, 2016). Penelitian kedua yaitu “Objektifikasi Perempuan dan Tubuh: Wacana Tubuh Perempuan dalam Lirik Lagu Dangdut Populer Tahun 2000 - 2013” oleh Rima Firdaus Lahdji (2015). Lahdji memfokuskan penelitiannya pada lagu dangdut dan dengan topik yang kurang lebih sama dengan penelitian ini yaitu objektifikasi perempuan dalam lirik lagu (Lahdji, 2015). Sedangkan penelitian ketiga yaitu “Representasi Stereotipe Perempuan dan Budaya Patriarki dalam Video Klip Meghan Trainor “All About That Bass” oleh Glory Natha (2017). Jika kedua penelitian yang telah disebutkan pertama mengupas masalah serupa dengan objek penelitian yang sama yaitu lirik lagu, Natha meneliti stereotipe perempuan yang muncul dalam sebuah video klip milik penyanyi luar negeri, Meghan Trainor (Natha, 2017).

Fokus penelitian adalah pada kata-kata dalam lirik lagu yang dipilih diantaranya *Angge-angge Orong-orong* dan *Njaluk Kelon* serta Didi Kempot yang berjudul *Bukak Bungkus*. Peneliti akan melakukan observasi dengan melihat dan mengobservasi lirik dari lagu-lagu tersebut melalui internet. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif eksploratif, peneliti akan mencoba untuk mengidentifikasi stigma yang melekat pada perempuan sebagai objek dalam lirik-lirik lagu campursari terpilih melalui analisis *discourse* linguistik M.A.K. Halliday.

B. METODE

Berdasarkan topik permasalahan yang diangkat, peneliti menggunakan analisis *discourse* linguistik dengan pendekatan Michael Halliday. Jenis analisis *discourse* linguistik oleh Michael Halliday dipilih karena sesuai dengan tujuan dari penelitian yang akan berfokus pada konteks produksi bahasa. Analisis *discourse* linguistik Michael Halliday sendiri merupakan sebuah pendekatan yang berkaitan dengan linguistik dan konteks (Ida, 2018). Dalam hal ini pendekatan Halliday lebih mengutamakan keterlibatan antara konteks dalam produksi atau reproduksi bahasa.

Dalam pengaplikasiannya peneliti turut menerapkan langkah yang digunakan oleh Halliday untuk menganalisis sebuah teks yang mana berkaitan dengan tiga kategori konteks yaitu *mode*, *tenor*, dan *field*. *Mode* merupakan struktur gramatikal yang ditulis sesuai dengan teks aslinya. Kemudian *tenor* adalah interpretasi yang dilakukan oleh peneliti untuk mengungkap makna yang ada dalam teks dan yang ketiga adalah *field*, yang mana didefinisikan sebagai makna yang berkaitan dengan sosio-kultural atau dengan kata lain terdapat relevansi antara makna dengan konteks sosial budaya yang ada dalam kelompok masyarakat. Berikutnya dalam menganalisis data secara lebih lanjut, peneliti melihat struktur tatanan gramatikal yang telah disusun pada ketiga lirik lagu campursari tersebut, yang digunakan untuk melihat persamaan yang membentuk diskursus-diskursus dalam lagu campursari yang diteliti yang berkaitan dengan konteks budaya Jawa.

Untuk mengetahui stigma dan stereotip terkait objektifikasi perempuan dalam lirik lagu campursari, peneliti menggunakan paradigma kualitatif. Ibrahim menyebutkan konsep paradigma kualitatif sebagai bentuk pemikiran terkait mekanisme penelitian yang bersifat naturalistik, subjektif, interpretif, serta kontekstual (Ibrahim, 2018). Kemudian untuk mendalami data yang

akan diperoleh nantinya, peneliti akan menggunakan jenis penelitian eksploratif. Metode eksploratif dalam riset kualitatif merupakan cara kerja yang dimaksudkan untuk menemukan kemungkinan yang lebih jauh serta mendalam terhadap suatu permasalahan (Ibrahim, 2018).

Objek pada penelitian ini adalah lirik lagu campursari. Peneliti mengkategorikan lagu campursari yang mengandung objektifikasi pada perempuan, diantaranya yaitu lagu Ratna Antika yang berjudul *Angge-angge Orong-orong* dan *Njaluk kelon*, dan lagu Didi Kempot yang berjudul *Bukak Bungkus*. Pemilihan lagu campursari tersebut didasari oleh makna objektifikasi pada perempuan yang terkandung di dalam lirik-lirik lagu tersebut. Unit analisis pada penelitian ini adalah kata-kata dalam lirik-lirik lagu campursari yang berjudul *Angge-angge Orong-orong* dan *Njaluk Kelon* oleh Ratna Antika, dan *Bukak Bungkus* oleh dari Didi Kempot. Data primer yang digunakan dalam penelitian ini adalah lirik lagu campursari dari penyanyi Ratna Antika (*Angge-angge Orong-orong* dan *Njaluk Kelon*) dan Didi Kempot (*Bukak Bngkus*). Sedangkan data sekunder yang peneliti gunakan berupa kajian literatur seperti buku dan jurnal yang memiliki relevansi terhadap topik penelitian serupa

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebagaimana yang telah disebutkan di atas, dalam penelitian ini terdapat tiga lag campursari yang terpilih untuk dianalisis untuk melihat bagaimana objektifikasi perempuan ditampilkan melalui lirik-lirik lagu tersebut. Ketiga lagu tersebut yakni, *Angge-angge Orong-orong* dan *Njaluk Kelon* oleh Ratna Antika dan *Buka Bungkus* oleh Didi Kempot.

Lagu pertama, yakni *Angge-angge Orong-orong* yang dinyanyikan oleh Ratna Antika. *Angge-angge Orong-orong* secara garis besar menceritakan mengenai hubungan asmara antara seorang laki-laki dengan seorang perempuan yang telah berstatus sebagai janda. Dalam lagu tersebut terdapat lirik yang menunjukkan kekecewaan si lelaki karena mengira janda yang ia nikahi adalah seorang perawan, kekecewaannya bertambah karena si janda ternyata sudah memiliki lima orang anak dan ia sebagai bapak sambung harus turut menghidupi anak-anak tersebut. Meski begitu, terdapat lirik yang menunjukkan kelegaan si lelaki karena meski sudah berstatus janda, isterinya tersebut masih dapat melakukan hubungan seksual dengan baik. Lirik lagu tersebut dinyanyikan secara bersautan antara penyanyi perempuan dan laki-laki.

Lagu kedua berjudul *Bukak Bungkus*, yang apabila diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi 'Buka Bungkus'. Lagu ini dinyanyikan oleh Didi Kempot dan rilis pada tahun 2014 silam. Lagu ini sempat menjadi perbincangan hangat dikarenakan pemaknaannya yang banyak menimbulkan pro-kontra terkait dengan seksualitas. Lagu yang banyak menggunakan perumpamaan ini memang sangat kental dengan unsur seksualitas dalam lirik lagunya.

Terakhir, lagu berjudul *Njaluk Kelon* oleh Ratna Antika. Kata *njaluk kelon*, terdiri dari dua kata, yakni "*najluk*" dan "*kelon*". "*Njaluk*" apabila diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia berarti "minta", sedangkan "*kelon*" sendiri dapat diartikan sebagai memeluk atau *cuddling*. Lagu tersebut mengisahkan seorang pria yang mengajak pasangannya untuk melakukan *kelon* saat sedang hujan. Meski begitu, si perempuan menolak dikarenakan mereka belum muhrim, dan dianggap sebagai pelanggaran terhadap perintah agama. Dalam lagu ini banyak ditemukan objektifikasi terhadap perempuan utamanya janda dimana janda disamakan dengan *wedhus* dan juga objektifikasi terhadap tubuh laki-laki.

Dari hasil analisis ketiga lagu campursari tersebut menggunakan analisis *discourse* linguistik M.A.K Halliday, maka ditemukanlah tiga diskursus yang dominan dalam ketiga lagu campursari tersebut yang berkaitan dengan bagaimana tubuh perempuan diobjektifikasi. Ketiga diskursus tersebut adalah, diskursus objektifikasi, diskursus janda dan diskursus hubungan seksual.

Diskursus Objektifikasi

Diantara ketiga lagu campursari tersebut, dalam beberapa bait lirik lagunya terkandung objektifikasi yang ditujukan kepada perempuan. Menurut Bartky (1990) objektifikasi seksual pada perempuan terjadi ketika tubuh perempuan atau bagian-bagiannya dikhususkan dan dipisahkan dari dirinya dan secara khusus perempuan dipandang sebagai objek dari hasrat seksual laki-laki (Szymanski et al., 2010). Objektifikasi perempuan membuat perempuan hanya dilihat secara fisik saja tanpa memperhatikan aspek lain seperti kepribadian yang dimilikinya. Perempuan juga hanya dipandang sebagai sesuatu yang memiliki fungsi seksual dan bersifat seksual (Hermawan & Hamzah, 2017). Dalam hal ini kedudukan tubuh pada perempuan dieksploitasi dan disamaratakan dengan penyebutan nama-nama benda hingga hewan. Seperti yang tertulis dalam lirik lagu campursari pertama yaitu *Angge-angge Orong-orong* yang berbunyi “*Ora melok nggawe melok momong. Pitik karo anak e. Kabeh mau dadi resikone*” artinya, “Tidak ikut membuat tetapi ikut mengasuh, ayam dan anaknya. Itu semua yang menjadi risikonya”.

Apabila dianalisis penggalan lirik tersebut terindikasi melakukan objektifikasi terhadap perempuan dengan menurunkan martabat perempuan akibat statusnya yang telah memiliki anak. Dalam hal ini kata perempuan diganti dengan konotasi hewan yaitu *pitik* atau ayam. Hewan ayam merupakan salah satu hewan yang bermanfaat bagi kehidupan manusia. Seringkali ayam dimanfaatkan oleh manusia untuk dipelihara dan menghasilkan telur. Selain itu, ayam juga kerap kali digunakan sebagai lauk ketika makan (pemuas keinginan) ketika dibutuhkan.

Menelisik dari kebudayaan Jawa sendiri kebiasaan melakukan objektifikasi seperti telah tertanam secara turun menurun. Hal ini berkaitan dengan sistem patriarki, dimana dalam masyarakat Jawa juga dikenal dengan adanya pembatasan relasi gender yang lebih mengunggulkan kedudukan laki-laki dibandingkan dengan perempuan (Tuapattinaya & Hartati, 2014). Pada hakikatnya seorang perempuan dianggap lebih rendah dan lemah dibanding dengan laki-laki. Sehingga mereka tidak memiliki kekuatan dan diharuskan untuk mengikuti aturan yang ada di dalam kebudayaan, sebagai contohnya adalah tuntutan seorang perempuan dalam budaya Jawa yang mengharuskan mereka untuk bisa memasak dan pekerjaan rumah tangga, *macak* (berdandan supaya terlihat cantik di hadapan suami) dan *manak* (mengandung dan melahirkan keturunan) (Hermawati, 2007; Rahmi, 2017; Tuapattinaya & Hartati, 2014). Berkaitan hal tersebut mendukung konsep terkait posisi perempuan yang hanya berpusat pada urusan rumah dan suami (Rahmi, 2017). Jika dikaitkan dengan lirik lagu tersebut, penggunaan kata ayam sebagai objek pengganti seorang janda dapat dianalisis bahwa penulis yang mana berperan sebagai seorang pria menganggap seorang janda seperti seekor ayam, yang jika dikaitkan dengan kebudayaan Jawa hanya difungsikan sebagai penghasil banyak anak, mengurus rumah tangga, dan pemuas nafsu.

Selanjutnya pada lirik lagu kedua yaitu *Buka Bungkus* oleh Didi Kempot juga terindikasi melakukan objektifikasi pada perempuan dalam beberapa lirik lagunya yang berbunyi “*Uwis tak cekel, ra ketok bolongane*”, “*Jarene ben gampang, yen diemut pucuke*”, “*Arep tak lebokne, nlisip keno pinggire*”, “*Wong durung dicoba, kok uwis koyo ngene.. Suwek muwak-mawek, koyo rombengan wae*”, “*Arep tak dondomi, malah modar lampune*” yang memiliki arti, “Sudah ku

pegang tidak terlihat bolongannya”, “Katanya biar mudah dihisap pucuknya, ingin aku masukkan tetapi tergeser terkena pinggirnya”, “Belum dicoba kenapa sudah begini, sobek seperti kain using”, “Ingin aku jahit ternyata lampunya mati”. Apabila diartikan secara garis besar lirik lagu tersebut menjelaskan tentang kegiatan seksual. Dalam lirik tersebut terlihat adanya objektifikasi pada tubuh perempuan seperti penyebutan area intim wanita atau vagina yang digambarkan dengan lubang jarum dan keperawanan wanita yang disebut dengan kain yang telah sobek.

Kemudian objektifikasi selanjutnya turut terjadi pada lirik lagu campursari ketiga yaitu *Njaluk Kelon* oleh Ratna Antika yang berbunyi “*Iku onok rondo siktas pegatan*”, “*Aduh-aduh bapak e thole gak tahan*”, “*Iku ono wedhus dolek lanangan*” yang memiliki arti, “Itu ada janda yang baru saja bercerai”, “Aduh pak, aku jadi tidak tahan”, “Itu ada kambing mencari pejantan”. Berkaitan dengan penafsiran lirik tersebut dapat diketahui jika terdapat objektifikasi pada perempuan dengan sosok janda yang digambarkan sedang mencari laki-laki dengan sebutan hewan kambing. Mengutip penjelasan dari kementerian peternakan Kupang yang menjelaskan bahwa pada dasarnya hewan kambing betina mengalami masa birahi dalam rentang 24-48 jam menuju birahi berikutnya. Selain itu juga terdapat ciri-ciri kambing betina yang sedang birahi atau ingin kawin yaitu diantaranya sering mengeluarkan suara, tidak tenang atau gelisah, mengeluarkan suara terus, hingga mendekati kambing jantan (BBPP Kupang, 2020). Berdasarkan fakta dari kambing betina jika dikaitkan dengan objektifikasi perempuan (seorang janda) dapat dianalisis jika di dalam lirik yang telah disebutkan seorang janda dianggap memiliki sifat agresif seperti seekor kambing betina ketika dalam masa mencari pasangan. Hal itu berkaitan dari penyebutan *wedhus* sebagai pengganti janda yang sedang mencari pasangan setelah baru saja bercerai atau jika dikaitkan dengan rentang masa birahi kambing termasuk dalam kategori yang cepat dalam mencari pasangan baru.

Lalu meski di ketiga lagu campursari tersebut lebih banyak menyinggung seorang pria yang melakukan objektifikasi pada perempuan, namun peneliti juga menemukan sepenggal lirik pada lagu campursari *Angge-angge Orong-orong* oleh Ratna Antika yang melakukan objektifikasi pada dirinya sendiri sebagai perempuan. Hal itu dapat dilihat pada lirik lagu yang berbunyi “*Nanging aku sih biso. Diwolak walik koyo nggoreng telo*” atau jika secara garis besar dikaitkan dengan lirik sebelumnya mengandung arti seorang janda (perempuan) yang membela dirinya akibat hinaan dari seorang pria yaitu suaminya. Dalam lirik tersebut digambarkan seorang janda yang melakukan objektifikasi pada dirinya dengan menyebut diri sebagai ketela. Penggambaran kata ketela dipilih didasari alasan sang janda dalam menggambarkan dirinya yang meskipun sudah berstatus sebagai janda atau sudah memiliki banyak anak tetapi masih bisa dan kuat melakukan hubungan seksual yang diibaratkan dengan menggoreng ketela. Apabila dianalisis lebih lanjut menggoreng ketela dapat menggantikan kata kegiatan seksual karena sifat dari makanan ketela yang meskipun dibolak-balik dalam penggorengan yang panas masih tetap kuat dan semakin lama nampak semakin matang.

Berikutnya berbicara mengenai objektifikasi pada perempuan, seringkali ditemukan ketidakberdayaan perempuan dalam tindakan yang dilakukan oleh laki-laki. Namun dalam lirik lagu campursari *Njaluk Kelon* oleh Ratna Antika melakukan hal yang sebaliknya. Meski dalam satu lirik terdapat objektifikasi dengan mengganti kata perempuan dengan sebutan nama hewan, namun pada beberapa lirik selanjutnya terdapat pengulangan kata terkait penolakan yang dilakukan oleh perempuan ketika diajak melakukan hubungan seksual yang ilegal atau belum menikah. Hal itu dapat dilihat dalam lirik yang berbunyi “*Wong durung kawinan. kok wis njaluk kelonan to mas*”, “*Itu berdosa bukan muhrim*” *ihentikan agama mas*” yang memiliki arti, “Belum

menikah *kok* sudah minta *kelon mas*”, “Itu berdosa karena belum muhram”, “Dihentikan karena dilarang oleh agama”. Berkaitan dari lirik lagu yang ditulis tersebut dapat dianalisis bahwa seorang perempuan masih memiliki keberanian untuk menolak sesuatu yang dilarang oleh agama atau negara. Dalam hal ini ketika perempuan yakin dan berani untuk menolak sesuatu yang berbahaya bagi dirinya maka perempuan tersebut pun dapat melindungi dirinya.

Kemudian peneliti menemukan satu hal yang unik dalam penggalan dua lirik lagu campursari yang berjudul *Bukak Bungkus* oleh Didi Kempot dan *Njaluk Kelon* oleh Ratna Antika. Dalam kedua lirik lagu tersebut dapat dilihat adanya penggambaran tubuh laki-laki yang diibaratkan sebagai benda atau nama hewan. Pertama pada lirik lagu campursari *Bukak Bungkus* yang berbunyi “*Arep tak dondomi, malah modar lampune*” yang jika dikaitkan dengan lirik sebelumnya mengandung makna kegiatan seksual yang dilakukan oleh sepasang kekasih dalam ikatan ilegal. Lirik lagu tersebut menunjukkan objektifikasi pada tubuh laki-laki dimana alat kelamin laki-laki digambarkan sebagai benda jarum yang akan digunakan untuk menjahit kain yang sudah bolong atau mengarah pada kelamin wanita yang sudah tidak perawan. Kedua terdapat pula objektifikasi pada tubuh laki-laki yang terkandung pada lirik lagu campursari *Njaluk Kelon* yang berbunyi “*Telung tahun ngethekur. manuk perkututku nganggur*” yang memiliki arti, “Tiga tahun tidak melakukan apa-apa, burung perkututku menganggur”. Apabila dikaitkan dengan lirik sebelumnya dapat dianalisis bahwa seorang pria tersebut mengatakan bahwa dia ingin untuk melakukan hubungan seksual karena sudah lama tidak melakukannya. Kemudian indikasi objektifikasi terletak pada kata ganti alat kelamin pria yang disebut sebagai hewan dalam hal ini disebut sebagai burung perkutut. Pemilihan jarum dan hewan burung perkutut sebagai kata ganti alat kelamin pria bukan tidak berdasar, namun memiliki makna dimana umumnya jarum digunakan sebagai benda yang difungsikan untuk menusuk benda lain agar dapat menembus ke dalamnya, hal ini jika dikaitkan dengan alat kelamin pria termasuk dalam pembicaraan kegiatan seksual dimana alat kelamin pria difungsikan sama seperti jarum.

Terakhir, pemilihan kata hewan burung perkutut juga dipilih karena dalam kebudayaan Jawa sendiri burung perkutut dianggap sebagai kasta atas yang digemari oleh masyarakat. Berkaitan hal tersebut masyarakat Jawa menganggap pria dewasa tidak akan dianggap sukses jika tidak memiliki burung perkutut yang mana digunakan sebagai simbol kelengkapan (KRJogja.com, 2017). Oleh sebab itu dapat ditarik kesimpulan terkait adanya objektifikasi yang dilakukan pada lirik lagu campursari yaitu umumnya objektifikasi yang ada pada lirik mengarah pada perempuan dalam hal seksualitas. Kemudian apabila terjadi objektifikasi yang dilakukan oleh sesama jenis kelamin yaitu perempuan dengan perempuan atau pria dan pria terjadi karena disebabkan oleh keinginan untuk menunjukkan kehebatan jati diri mereka kepada lawan jenis.

Diskursus Janda

Dalam pemilihan kata-kata pada lirik lagu campursari juga muncul diskursus lain terkait dengan posisi janda. Diantara ketiga lagu campursari yang telah dipilih, dua diantara lagu tersebut mengandung diskursus yang sama terkait stigmatisasi mengenai status janda yang tertulis pada lagu campursari *Angge-angge Orong-orong* dan *Njaluk Kelon* oleh Ratna Antika. Menurut KBBI janda adalah sebuah istilah yang ditujukan bagi seorang wanita yang pernah menikah namun sedang tidak terikat status akibat adanya suatu perceraian atau ditinggal oleh pasangannya yang sudah meninggal. Pada umumnya di kebudayaan Jawa khususnya, perempuan dengan status janda kerap kali digambarkan dengan konotasi yang tidak baik, dimana status tersebut merupakan aib dalam

diri seorang perempuan. Pernyataan tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Karvistina (2011) dimana sebagian dari masyarakat masih menganggap perempuan dengan status janda sebagai sosok yang patut untuk lebih diperhatikan karena status *single* akibat putusnya pernikahan menyebabkan masyarakat melabeli janda sebagai penggoda yang dapat merebut suami orang lain (Karvistina, 2011). Selain itu Stereotip dan stigma terhadap perempuan yang ditampilkan pada media seringkali menjadi acuan dan contoh yang digunakan untuk menilai wanita, bukan hanya oleh yang berlainan gender melainkan juga sesama wanita, hal ini membentuk kesadaran masyarakat terhadap sosok perempuan baik positif maupun negatif (Watie, 2010). Sehingga tayangan media menjadi salah satu pendukung terkait adanya penilaian negatif yang dilakukan oleh masyarakat kepada seorang janda. Hal itu terjadi akibat munculnya penggambaran seorang janda yang seolah-olah selalu memiliki kesenangan untuk mengganggu rumah tangga orang atau pun sebagai sosok penggoda. Hal ini salah satunya terlihat dalam penggambaran janda dalam lirik lagu *Njaluk Kelon*. Dimana janda diibaratkan seperti kambing (*wedhus*) yang ingin mencari pejantan.

Pada lagu *Angge-angge Orong-orong* status janda dianggap lebih merepotkan. Hal itu dapat dilihat dari bait lagu yang berbunyi, "*Rondo tak kiro perawan. Mbarang tak kawin anake sak kandang*" yang memiliki arti, "Ternyata sudah janda dikira masih perawan, setelah menikah ternyata sudah memiliki anak banyak". Dalam hal ini terdapat makna implisit terkait penyebutan status janda, dalam bait tersebut janda dianggap memiliki status yang rendah dibandingkan dengan wanita yang masih perawan atau belum menikah. Hal itu terjadi karena status janda sudah pernah melakukan hubungan seksual dan menghasilkan anak dengan pasangan sebelumnya. Alasan tersebut dapat diperkuat dengan lirik lain yang berbunyi "*Ora melok nggawe melok momong*", "*Ndue anak segede kingkong*", "*Anak limo akeh mangane*". Secara garis besar memiliki arti bahwa pasangan janda yang sekarang merasa kesal karena sang istri yang berstatus janda telah memiliki anak banyak yang memiliki berat lebih sehingga merepotkan dirinya sebagai suami yang harus ikut mengurus dan memberi makan walaupun bukan ayah kandung. Berdasarkan dari lirik lagu *Angge-angge Orong-orong* dapat dijelaskan bahwa disini status janda memiliki posisi yang rendah dan merepotkan akibat dari masa lalunya.

Meski demikian, di lirik selanjutnya penulis lagu lebih menekankan kelebihan dari status janda dalam hal seksualitas karena dianggap memiliki kelebihan sebagai penutup dari kekurangan di masa lalunya. Hal itu didukung oleh lirik yang berbunyi "*Penting mbokne enak rasane*". "*Perawan rondo podo wae.. Nadyan ompong enak rasane*" yang berarti, "Yang penting rasa ibunya enak, perawan atau janda sama saja". Dalam lirik lagu campursari *Angge-angge Orong-orong* di bait tersebut lebih menonjolkan pada kelebihan janda dalam hal seksualitas. Selanjutnya penggambaran kelebihan status janda dalam hal seksualitas juga didukung oleh lagu campursari kedua yaitu *Njaluk kelon* yang dalam bait liriknya berbunyi "*Aduh-aduh dik, Imron gak tahan*". "*Iku onok rondo siktas pegatan... aduh-aduh bapak e thole gak tahan*" yang dapat diartikan, "Aduh jadi tak tahan, itu lihat ada janda yang baru saja bercerai jadi membuat tidak tahan". Kata tidak tahan dalam lirik tersebut memperkuat makna penggambaran janda dalam hal seksualitas. Dalam hal ini yang dimaksudkan adalah pesona dari status janda yang sudah tidak menjalin hubungan dengan orang lain dan pengalaman sang janda dalam hal seksualitas turut menggugah hasrat pria untuk melakukan hubungan seksual.

Apabila ditelaah lebih lanjut istilah penggunaan konotasi janda memang memiliki kedudukan rendah dibandingkan dengan seorang wanita yang masih perawan. Namun tak dapat dipungkiri

jika janda lebih memiliki kekuatan dalam pesonanya karena dianggap lebih berpengalaman dalam hal seksualitas dibanding dengan seorang wanita yang masih perawan. Sehingga diantara kedua lirik lagu tersebut menggambarkan seorang pria yang tidak terlalu mempersoalkan status janda karena lebih menilai dari segi keunggulan seksualitas dibanding dengan kondisinya.

Diskursus Hubungan Seksual

Dari ketiga lagu yang telah peneliti bedah di atas, yakni *Angge-angge Orong-Orong*, *Bukak Bungkus* dan *Njaluk Kelon*, ketiganya baik secara implisit maupun eksplisit membahas tentang hubungan seksual. Dari ketiganya dapat terlihat adanya pengelompokan hubungan seksual. Ada hubungan seksual yang dianggap legal dan illegal. Hubungan seksual yang dianggap legal terlihat dalam lagu *Angge-angge Orong-orong*. Hal ini dapat terlihat dari adanya lirik lagu yang menyebutkan “*Wayah kawin nanggap bal-balan. Tamune rame tenan. Nganti sing ndelok akeh sing pingsan. Amplope akeh tenan. Oleh duit karung-karungan*”. Lirik tersebut menunjukkan adanya perayaan pernikahan. Istilah “*nanggap*” dalam budaya Jawa biasanya digunakan untuk merujuk pada suatu acara ketika merayakan pernikahan. Biasanya *nanggap* ini tidak hanya *bal-balan* atau sepak bola saja, ada *nanggap* dandutan bahkan wayang. Semuanya tergantung pada keadaan ekonomi si pemilik hajatan. Hubungan seksual antara laki-laki dan perempuan dalam lagu ini dilakukan setelah adanya upacara pernikahan, yang dalam masyarakat Jawa dan masyarakat pada umumnya dianggap sebagai sesuatu yang melegalkan terjadinya persetubuhan antara dua orang.

Sedangkan hubungan seksual atau persetubuhan yang dianggap illegal terlihat dalam lirik lagu *Bukak Bungkus* dan *Njaluk Kelon*. Dalam *Bukak Bungkus*, hubungan seksual yang dianggap illegal tersebut terlihat dari adanya lirik “*Pacarku sayang, piye iki piye*”. Kata “*pacar*” dalam lirik lagu *Bukak Bungkus* menunjukkan belum adanya hubungan yang sah diantara sepasang kekasih tersebut. Tidak seperti hubungan suami-istri yang harus melalui berbagai proses untuk label tersebut dapat disematkan kepada seseorang. Status atau label *pacar* dapat diberikan kepada siapa saja dengan mudah. Umumnya dalam hubungan anak muda, status *pacar* ini dapat disematkan kepada seseorang, asalkan terdapat kesepakatan secara verbal diantara kedua belah pihak untuk menjadi *pacar* satu sama lain. Berbeda dengan pernikahan yang prosesnya lebih rumit. Karena kesepakatan tidak hanya berada di tangan kedua belah pihak saja, namun juga memerlukan kesepakatan di antara keluarga besar dan persetujuan negara. Dalam budaya Jawa dikenal peribahasa atau peribasan “*bibit bebet bobot*”, yang mana peribasan ini sering digunakan sebagai alat ukur untuk menentukan pasangan hidup. Bibit berkaitan dengan asal-usul calon suami/istri, apakah berasal dari keluarga baik-baik atau tidak. Bebet berkaitan dengan status sosial calon pasangan, terakhir adalah bobot yang merujuk pada kualitas individu. Baik secara lahir maupun batin, meliputi pendidikan, pekerjaan, kecakapan dan perilaku (Gadi, 2020). Hal tersebut menunjukkan bahwasanya dalam memilih pasangan, budaya Jawa memberikan kriteria dengan standar yang cukup tinggi. Tidak hanya itu, di Indonesia sendiri terdapat beberapa larangan yang tidak boleh dilanggar dalam pernikahan. Salah satunya menikah dengan agama yang berbeda, hal ini tertera dalam Undang-undang Republik Indonesia nomor 1 Tahun 1974 tentang perkawinan pasal 2 aya (1), yang berbunyi “*Perkawinan adalah sah, apabila dilakukan menurut hukum masing-masing agamanya dan kepercayaannya itu*” (Yannor, 2019). Melihat hal tersebut menunjukkan bahwasanya menikah merupakan sesuatu yang sangat rumit dan menyangkut banyak pertimbangan.

Pada lagu *Njaluk Kelon*, juga terlihat bahwasanya ada hubungan seksual yang dianggap illegal. Hal ini terlihat dari lirik “*Ono duwik cak kanggo slametan. Lha koq slametan dik, njalukku kelon. Mesti wae Cak durung kawinan. Kelon lezat Dik kawinan gampang. Ojok ngeyel Cak iku aturan. Wong durung kawinan, kok wis njaluk kelonan to mas. Itu berdosa bukan muhrim dihentikan agama mas...*”, lirik dalam lagu tersebut dinyanyikan secara bersahutan antara penyanyi laki-laki dan penyanyi perempuan. Dalam lirik lagu tersebut dapat terlihat bahwa si laki-laki mengajak untuk melakukan *kelon*, namun si perempuan menolak dengan alasan bahwa apa yang akan mereka lakukan tersebut melanggar aturan agama dan berdosa karena belum menjadi muhrim. Makna muhrim atau yang lebih benar mahram, merujuk pada orang-orang yang tidak boleh dinikahi karena beberapa hal tertentu (saudara kandung, saudara sepersusuan dll) (Priyanto, 2017). Namun dalam konteks lagu tersebut, muhrim di sini dimaksudkan bahwa belum adanya ikatan yang memperbolehkan mereka untuk melakukan persetubuhan, atau belum menjadi suami-istri. Pada lirik lagu tersebut juga disebutkan bahwa si perempuan menginginkan adanya *slametan* sebelum melakukan hubungan seksual atau “kawin”. *Slametan* di sini dimaksudkan sebagai perayaan pernikahan, sebagaimana dalam budaya Jawa sebelum seseorang menikah, biasanya diadakan *slametan*.

Sehingga dapat terlihat jelas dari ketiga lagu tersebut, bahwa diskursus yang muncul adalah mengenai hubungan seksual yang legal dan illegal. Hubungan seksual yang dianggap legal adalah hubungan seksual yang diawali dengan pernikahan atau dalam bahasa lagu campursari tersebut disebut dengan kawin. Pernikahan dalam lagu tersebut digambarkan sebagai sebuah perayaan yang harus dilakukan, sebelum sepasang laki-laki dan perempuan dinyatakan sah untuk melakukan hubungan seksual. Dalam lagu *Angge-angge Orong-orong* perayaan tersebut terlihat dengan “*nanggap bal-balan*” sedangkan dalam lagu *Njaluk Kelon* terlihat dari “*slametan*”. Untuk hubungan seksual yang dianggap illegal, terlihat dari lirik lagu *Bukak Bungkus*, karena hubungan seksual tersebut dilakukan bersama dengan “pacar”.

PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan di atas objektifikasi yang dilakukan pada perempuan dalam ketiga lirik lagu campursari yang berjudul *Angge-angge Orong-orong* dan *Njaluk Kelon* oleh Ratna Antika, dan *Bukak Bungkus* oleh Didi Kempot, adalah bahwasanya perempuan dipandang sebagai objek dari hasrat seksual laki-laki. Perempuan dalam ketiga lirik lagu ini hanya dilihat secara fisiknya saja tanpa memperhatikan aspek lain seperti kepribadian yang dimilikinya. Dalam konteks kebudayaan Jawa yang lekat dengan sistem patriarki, dimana masyarakat Jawa juga dikenal dengan adanya pembatasan relasi gender yang lebih mengunggulkan kedudukan laki-laki dibandingkan dengan perempuan (Tuapattinaya & Hartati, 2014, p. 35). Perempuan dianggap rendah dan lemah, tidak berdaya atas tindakan dari seorang laki-laki. Selain itu perempuan juga harus mengikuti aturan yang ada yaitu melakukan tugas rumah tangga membersihkan rumah, mengurus anak dan melayani suaminya (Hermawati, 2007, p. 20; Rahmi, 2017, p. 388; Tuapattinaya & Hartati, 2014, p. 35).

Kemudian, pada lagu campursari *Angge-angge Orong-orong* dan *Njaluk Kelon* oleh Ratna Antika terlihat adanya stigmatisasi status janda pada perempuan. Di kebudayaan Jawa khususnya, perempuan dengan status janda kerap kali digambarkan dengan konotasi yang tidak baik dimana status tersebut merupakan aib dalam diri seorang perempuan. Masyarakat menganggap status janda sebagai sosok yang patut untuk diperhatikan lebih karena status *single* akibat putusnya

pernikahan yang menyebabkan janda dilabeli sebagai penggoda yang dapat merebut suami orang lain. Di kedua lirik lagi tersebut, menggambarkan seorang pria yang tidak terlalu mempersoalkan status janda karena lebih menilai janda lebih unggul dari segi seksualitas dibanding dengan perawan. Janda dianggap memiliki kedudukan yang lebih rendah dibandingkan dengan perawan tetapi janda memiliki kekuatan dalam pesonanya karena dianggap lebih berpengalaman dalam hal seksualitas. Dari ketiga lirik lagu yang telah dianalisis, baik secara implisit maupun eksplisit, ditemukan pengkategorian hubungan seksual. Ada hubungan seksual yang dianggap legal dan illegal. Hubungan seksual yang legal terlihat pada lagu *Angge-angge Orong-orong* dan *Njaluk Kelon*. Sedangkan, hubungan seksual yang illegal terlihat pada lirik lagu *Bukak Bungkus*.

Dalam ketiga lagu campursari tersebut, terdapat persamaan di mana terdapat objektifikasi kepada perempuan dengan menyamakan bagian-bagian tubuh perempuan dengan barang-barang tertentu, bahkan mengibaratkan perempuan sebagai hewan. Contohnya dalam lagu *Angge-angge Orong-orong* perempuan diibaratkan dengan hewan. Tidak hanya objektifikasi terhadap perempuan, ternyata dalam salah satu lagu, yakni *Njaluk Kelon* pun terdapat objektifikasi terhadap laki-laki, dimana organ kelamin laki-laki disamakan dengan burung perkutut. Tidak hanya objektifikasi terhadap perempuan, namun juga terdapat stigmatisasi kepada janda. Dalam lagu *Angge-angge Orong-orong* dan *Njaluk Kelon*, janda digambarkan sebagai entitas yang sangat bernafsu. Dilihat dari bagaimana lirik lagu tersebut menyoroti kemampuan si janda dalam hal seksualitas. Seakan-akan hal tersebut menjadi satu-satunya kemampuan yang dimiliki oleh si janda.

Penelitian tentang objektifikasi perempuan perlu terus dikembangkan pada objek dan medium lain selain lirik lagu seperti pada iklan, majalah, platform media sosial, dan lain sebagainya. Hal ini bertujuan untuk dapat mengedukasi masyarakat bahwa objektifikasi dan stigmatisasi terhadap perempuan dapat terjadi pada berbagai media komunikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhitama, B. P. (2014). PEREMPUAN DALAM LIRIK LAGU DANGDUT KOPLO DIMAKNAI PEKERJA KERAS DAN CURHAT “MELAS“. *COMMONLINE*, 3(3), 474–487.
- BBPP Kupang. (2020). *Ciri-Ciri Birahi Pada Kambing*. Bbppkupang.Bppsdmp.Pertanian.Go.Id. <http://bbppkupang.bppsdmp.pertanian.go.id/blog/post/ciri-ciri-birahi-pada-kambing>
- Gadi, P. N. (2020). “*Bibit-Bebet-Bobot*”: *Filosofi Jawa dalam Mencari Jodoh*. Kompasiana.Com. <https://www.kompasiana.com/yohanesvian/5f85a9008ede487a5417d803/bibit-bebet-bobot-filosofi-jawa-dalam-mencari-jodoh?page=all>
- Hermawan, H., & Hamzah, R. E. (2017). Objektifikasi Perempuan dalam Iklan Televisi : Analisis Lintas Budaya terhadap Iklan Parfum Axe yang Tayang di Televisi Indonesia dan Amerika Serikat. *JURNAL KAJIAN MEDIA*, 1(2), 166–176. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.25139/jkm.v1i2.721>
- Hermawati, T. (2007). Budaya Jawa dan Kesetaraan Gender. *Jurnal Komunikasi Massa*, 1(1), 18–24. <https://doi.org/10.1111/j.1523-1739.2010.01600.x>
- Ibrahim. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif Panduan Beserta Contoh Proposal Kualitatif*.

Alfabeta.

- Ida, R. (2018). *Metode Penelitian Studi Media Dan Kajian Budaya* (Cetakan ke). PRENADAMEDIA GROUP.
- Irawati, A. (2016). “Representasi Perempuan dalam Lagu-Lagu Serempet Gundal” oleh Amalia Irawati. “Representasi Perempuan dalam Lagu-Lagu Serempet Gundal” oleh Amalia Irawati.
- Iswari, F. M. (2015). REPRESENTASI PESAN LINGKUNGAN DALAM LIRIK LAGU SURAT UNTUK TUHAN KARYA GROUP MUSIK “KAPITAL” (ANALISIS SEMIOTIKA). *Dunia Komunikasi*, 3(1), 254–268.
- Karvistina, L. (2011). *PERSEPSI MASYARAKAT TERHADAP STATUS JANDA (Studi Kasus di Kampung Iromejan, Kelurahan Klitren, Kecamatan Gondokusuman, Kota Yogyakarta)*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- KRJogja.com. (2017). *Mitos 4 Jenis Perkutut, Burung Jimat Pria Jawa*. Liputan6.Com. <https://www.liputan6.com/regional/read/3206706/mitos-4-jenis-perkutut-burung-jimat-pria-jawa>
- Lahdji, R. F. (2015). Objektifikasi Perempuan dan Tubuh : Wacana Tubuh Perempuan dalam Lirik Lagu Dangdut Populer Tahun 2000-2013. *LAKON*, 4(1), 1–24. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.20473/lakon.v4i1.1938>
- Laksono, J. T. (2010). PERSPEKTIF HISTORIS CAMPURSARI DAN CAMPURSARI ALA MANTHOU ' S. *Imaji*, 8(1), 14–21. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/imaji.v8i1.6654>
- Link, B. G., & Phelan, J. C. (2001). Conceptualizing Stigma. *Annual Review of Sociology*, 27, 363–385. <https://doi.org/https://doi.org/10.1146/annurev.soc.27.1.363>
- Natha, G. (2017). REPRESENTASI STEREOTIPE PEREMPUAN DAN BUDAYA PATRIARKI DALAM VIDEO KLIP MEGHAN TRAINOR “ALL ABOUT THAT BASS.” *JURNAL E-KOMUNIKASI*, 5(2), 1–9. <http://publication.petra.ac.id/index.php/ilmu-komunikasi/article/view/7073>
- Nayahi, M. (2015). *Pencitraan Perempuan oleh Media: Eksploitasi Tubuh Perempuan sebagai Objek Kepuasan Lelaki*. Jurnalperempuan.Org. <http://www.jurnalperempuan.org/wacana-feminis/objektifikasi-perempuan-oleh-media-pembakuan-identitas-perempuan-dan-dominasi-kekuasaan-laki-laki>
- Priyanto, Y. T. (2017). <https://www.merdeka.com/gaya/makna-muhrim-yang-kita-sebut-selama-ini-ternyata-salah-kaprah.html>. Merdeka.Com. <https://www.merdeka.com/gaya/makna-muhrim-yang-kita-sebut-selama-ini-ternyata-salah-kaprah.html>
- Rahmi, S. W. (2017). Images of Javanese women in patriarchal culture represented by Aisyah, (a character in Umar Kayam’s Para Priyayi). *Proceeding International Joint Conference on Science and Technology (IJCST) 2017*, 386–392. <http://ojs.pnb.ac.id/index.php/Proceedings/article/view/958>
- Santoso, A. (2008). JEJAK HALLIDAY DALAM LINGUISTIK KRITIS DAN ANALISIS

WACANA KRITIS. BAHASA DAN SENI, 36(1), 1–15.

- Saputri, T. S., & S, C. H. D. (2016). *Jawa*, *CAMPURSARI “Nyanyian Hibrida dari Campursari, (Sebuah Video Dokumenter Tentang Polemik Keberadaanebagai Tradisi Musik Baru di Dunia Seni Pertunjukan)* [Universitas Sebelas Maret]. <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/50474/Campursari-Nyanyian-Hibrida-dari-Jawa-Sebuah-Video-Dokumenter-Tentang-Polemik-Keberadaan-Campursari-Sebagai-Tradisi-Musik-Baru-di-Dunia-Seni-Pertunjukan>
- Sinaga, M. M. (2009). *Deskripsi Musick Campursari Grup Krido Laras dalam Konteks Hiburan pada Masyarakat Jawa di Kota Medan*. Universitas Sumetare Utara.
- Szymanski, D. M., Moffitt, L. B., & Carr, E. R. (2010). Sexual Objectification of Women : Advances to Theory and Research. *The Counseling Psychologist*, 1–33. <https://doi.org/10.1177/0011000010378402>
- Tuapattinaya, Y. I. F., & Hartati, S. (2014). Pengambilan Keputusan Untuk Menikah Beda Etnis: Studi Fenomenologis Pada Perempuan Jawa. *Jurnal Psikologi Undip*, 13(1), 34–41. <https://doi.org/10.14710/jpu.13.1.34-41>
- Watie, E. D. S. (2010). Representasi Wanita Dalam Media Massa Masa Kini. *The Messenger*, 2(2), 1–10. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26623/themessenger.v2i2.297>
- Yannor, P. (2019). *MENELAAH PERKAWINAN BEDA AGAMA MENURUT HUKUM POSITIF*. Jdih.Tanahlautkab.Go.Id. https://jdih.tanahlautkab.go.id/artikel_hukum/detail/menelaah-perkawinan-beda-agama-menurut-hukum-positif

Perkembangan Tren Publikasi Ilmiah tentang Media Sosial dan Pemilu: Sebuah Studi Bibliometrik

Fauzan Fuadi¹

¹*Program Studi S2 Media dan Komunikasi, Departemen Ilmu Komunikasi, Universitas Airlangga, Jalan Dharmawangsa Dalam No.4-6, Surabaya 60286, Indonesia*
Email: fauzanfuadi1121987@gmail.com

A B S T R A C T

Social media is increasingly important for human life, including in the general election. The number of scientific publications regarding social media and elections proves that this topic has become a global scientific publication trend. Unfortunately, the focus or emphasis of the various publications is so diverse that causes difficulties to know the consistency and cohesion among the discussions. Therefore, this study aims to look at the trend of global scientific publications regarding social media and elections in order to know the relationship between the discussion of concepts and shifting topics from time to time. This study uses a bibliometric review method to analyze 1.198 global scientific publication documents indexed in the Scopus database. The researcher used VOS viewer software version 1.6.16 to perform co-occurrence analysis with overlay visualization and network visualization. The findings in this study indicate that global scientific publications on social media and elections first appeared in 2008 and have continued to a significant increase since 2011 until now. The topics discussed from year to year also shift from the use of the internet in an effort to increase political participation to the negative impacts of using social media in elections. In addition, it was also found that social media greatly contributed to elections in both developed and developing countries.

Keywords: *social media; election; bibliometric studies.*

A B S T R A C T

Media sosial semakin penting bagi kehidupan manusia, termasuk dalam pemilihan umum. Banyaknya publikasi ilmiah mengenai media sosial dan pemilihan umum membuktikan bahwa topik ini telah menjadi tren publikasi ilmiah global. Sayangnya fokus atau titik tekan dari berbagai publikasi tersebut begitu beragam sehingga sulit diketahui konsistensi dan kohesi antar pembahasan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk melihat tren publikasi ilmiah global mengenai media sosial dan pemilu dengan harapan dapat diketahui keterkaitan pembahasan antar konsep dan pergeseran topik dari masa ke masa. Penelitian ini menggunakan metode *bibliometric review* untuk menganalisis 1.198 dokumen publikasi ilmiah global yang terindeks pada *database* Scopus. Peneliti menggunakan *software* VOSviewer versi 1.6.16 untuk melakukan *analisis co-occurrence* dengan *overlay visualization* dan *network visualization*. Temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa publikasi ilmiah global mengenai media sosial dan pemilu pertama kali muncul pada tahun 2008 dan terus mengalami peningkatan signifikan sejak tahun 2011 hingga sekarang. Topik-topik yang dibahas dari tahun ke tahun juga mengalami pergeseran mulai dari penggunaan internet dalam upaya peningkatan partisipasi politik hingga dampak-dampak negatif penggunaan media sosial dalam Pemilu. Selain itu, juga ditemukan bahwa media sosial sangat berkontribusi dalam Pemilu baik di negara maju maupun di negara berkembang.

Kata kunci : *media sosial; pemilu; studi bibliometrik.*

A. PENDAHULUAN

Media sosial berperan penting sebagai wadah berbagi informasi dan pengetahuan antar orang dari seluruh dunia. Perkembangan media sosial yang begitu cepat telah menyebabkan perubahan besar pada cara orang untuk menemukan individu maupun kelompok yang memiliki minat sama, memperoleh informasi atau pengetahuan, dan berbagi ide (Fadillah, 2019). Pada akhirnya perubahan ini juga berdampak pada bagaimana partai politik dan para politisi untuk berkomunikasi dengan konstituen khususnya dalam upaya pemenangan pada Pemilihan Umum (Pemilu).

Publikasi ilmiah tentang peran media sosial, dalam kampanye politik dan Pemilu telah berkembang secara signifikan dalam beberapa tahun terakhir (Boulianne, 2015; Dommett & Temple, 2017; Jungherr, 2016; Kreiss & Mcgregor, 2017). Pandangan umum menyatakan bahwa media sosial memainkan peranan penting dalam Pemilu (Nurmandi et al., 2018), seperti pengaruh twitter dalam pemilihan presiden Amerika dan referendum “Brexit” Inggris (Fujiwara et al., 2021). Beberapa ahli juga berpendapat bahwa media sosial sangat potensial menyeimbangkan atau setidaknya mendistribusikan kekuatan kepada aktor politik yang sebelumnya kurang beruntung (Gibson & Mcallister, 2011; Patterson, 2016; Fadillah, 2019; Ross et al., 2020).

Di sisi lain, pengaruh media sosial pada Pemilu juga dinilai oleh banyak kalangan telah menyebabkan polarisasi politik dan kebangkitan kembali politisi populis di banyak negara. Kritik terhadap media sosial pernah dilayangkan Komisioner Pemilihan Umum Amerika Serikat, Ellen Weintraub, yang menyatakan bahwa “Facebook tidak tahu seberapa serius tindakan mereka yang memungkinkan pengiklan politik untuk membidik pengguna, dan karenanya dapat merusak demokrasi” (NPR, 2020).

Dalam beberapa tahun terakhir, penggunaan media sosial semakin marak dalam event Pemilu. Pew Research Center (2021) menemukan bahwa Pemilu Amerika Serikat tahun 2020 terjadi dalam iklim budaya dan politik yang sangat berbeda dengan pemilu 2016. Ditemukan bahwa Pemilu 2020 jauh “lebih *online*” daripada Pemilu 2016. Media sosial, digunakan sebagai alat untuk mempromosikan dampak, *humanism*, dan kepribadian politisi di Amerika dan Perancis (Maurer & Diehl, 2020). Anggota parlemen membagikan puluhan ribu unggahan dan menerima lebih banyak keterlibatan dari pengguna media sosial, Angka ini jauh lebih banyak daripada yang terjadi pada tahun 2016 (Pew Research Center, 2021).

Metaxas & Mustafaraj (2012) menulis bahwa pengetahuan tentang apa yang dibagikan orang di media sosial terbukti menghasilkan wawasan yang lebih luas tentang apa yang dipedulikan atau diperhatikan orang setiap saat. Pengetahuan ini berkorelasi positif bagi politisi dalam mengatur segmentasi pemilih dan menentukan reaksi cepat terhadap isu. Bukti di Selandia Baru menunjukkan adanya korelasi yang signifikan secara statistik antara jaringan komunikasi melalui media sosial dan kinerja pemungutan suara (Cameron et al., 2014). Demikian pula yang terjadi di pemilihan presiden Amerika tahun 2012, sentimen media sosial memiliki hubungan positif dengan hasil pemilihan (Barclay, 2014). Hal ini memperkuat anggapan bahwa sentimen di media sosial

adalah cerminan dari emosi dunia nyata. Meski demikian, Metaxas & Mustafaraj (2012) memberikan catatan bahwa media sosial dapat dengan mudah dimanipulasi. Untuk menjawab catatan ini, Studi Aral & Eckles (2019) mengusulkan empat langkah penelaahan untuk mengukur dan memperkirakan efek kausal dari manipulasi media sosial meliputi: menilai isi dan jangkauan pesan, menilai penargetan dan eksposur, menilai perubahan perilaku penyebab, dan menilai efek terhadap perilaku memilih.

Selain untuk kepentingan kampanye dan prediksi hasil Pemilu, media sosial juga pernah dibuktikan efektif sebagai alat pengawasan Pemilu. Pada hari pelaksanaan Pemilu Nigeria 2015 ditemukan bahwa pengguna Twitter mengunggah 12,4 juta tweet atau sepuluh kali lebih aktif dibanding hari biasa (Bartlett et al., 2015). Angka tersebut didominasi oleh konten laporan, dan pada urutan ke dua didominasi oleh konten komentar.

Fadillah (2019) meneliti perbandingan penggunaan media sosial dalam Pemilu Malaysia dan Indonesia. Dalam temuannya dinyatakan bahwa penggunaan media sosial di Malaysia terbukti berkontribusi dalam meruntuhkan rezim yang korup dan *nepotistic*, Najib Razak. Sebaliknya, menjelang Pemilu 2019 di Indonesia, *buzzer* menggunakan gaya mengutip bukan untuk menyuarakan ataupun menyarankan. Warga media sosial Indonesia tidak terlihat seperti ruang aktivis masyarakat sipil seperti di Malaysia.

Fadillah (2019) menyimpulkan bahwa masyarakat informasi di Asia Tenggara telah berubah dengan cepat dan pada akhirnya berdampak besar bagi politik. Media sosial adalah pusat kampanye pemilu 'bawah tanah', berpotensi untuk menjadi penyeimbang atau bahkan merusak konten media arus utama, dan sayangnya sering kali mempromosikan wacana yang mendorong warga untuk jatuh ke dalam lubang politik identitas. Ini juga berdampak pada munculnya kelompok profesional kampanye yang menjual jasa karena mampu memanipulasi ruang digital untuk membawa kesuksesan elektoral bagi kliennya.

Berbeda dengan hasil penelitian di dunia Barat yang selalu menyatakan bahwa interaksi politisi dan pemilih melalui media sosial akan berdampak pada Pemilu, Prihatini (2020) justru menilai bahwa pada konteks negara berkembang, pada negara-negara dengan tingkat demokrasi dan ekonomi yang selevel dengan Indonesia, interaksi di media sosial belum bisa dikorelasikan dengan peluang seseorang mendapatkan kursi di parlemen. Hal ini terjadi karena di negara berkembang sering terdapat ketidaksetaraan akses informasi. Di daerah pedesaan yang hampir tidak tersedia koneksi internet, pemilih tidak dapat meneliti materi media sosial para kandidat.

Berdasarkan gambaran singkat dari beberapa penelitian di atas, dapat dikatakan bahwa telah muncul tren publikasi ilmiah global mengenai keterkaitan media sosial dan Pemilu. Fokus atau titik tekannya begitu beragam seperti kampanye kandidat, komunikasi dengan konstituen, prediksi hasil Pemilu, pemantauan penyelenggara dan penyelenggaraan Pemilu dan sebagainya. Pembahasan mengenai media sosial dan Pemilu umumnya terbatas pada analisis spesifik yang menganalisis topik dan kasus tunggal. Karenanya interpretasi mengenai topik ini sering kali sangat berbeda. Masing-masing interpretasi sangat bergantung pada studi kasus yang sedang diselidiki oleh para penulis. Akibatnya sulit diketahui konsistensi dan kohesi antar pembahasan. Maka

penelitian ini berusaha melihat: (1) tren ilmiah global mengenai media sosial dan Pemilu sejak pertama kali muncul hingga saat ini; (2) keterkaitan pembahasan mengenai media sosial dan Pemilu dengan konsep-konsep lain; dan (3) kecenderungan pembahasan mengenai hubungan penggunaan media sosial dengan pelaksanaan Pemilu di negara berkembang.

B. METODE

Penelitian ini menggunakan metode *bibliometric review*. *Bibliometric review* merupakan cabang ilmu perpustakaan dan informasi yang mempelajari isi bibliografi dengan menggunakan metode kuantitatif (Pritchard & others, 1969; Broadus, 1987). Metode ini dipilih karena dapat menyajikan gambaran umum dari suatu bidang penelitian yang dapat diidentifikasi dari jurnal (Merigo & Yang, 2016).

Dalam *bibliometric review* ini, penulis melakukan pencarian dokumen yang berkaitan dengan media sosial dan Pemilu yang terindeks pada *database* Scopus. Database ini adalah yang terbesar dan memiliki cakupan jurnal yang lebih baik, jika dibandingkan dengan PubMed dan Web of Science, dan diakui sebagai sumber terpercaya untuk studi akademis dan *bibliometric* (Falagas et al., 2008). Selain itu, Scopus telah digunakan dan divalidasi dalam analisis *bibliometric* mengenai konsep media sosial dan Pemilu yang telah diterbitkan sebelumnya (Subekti et al., 2022).

Pengunduhan data dilakukan pada 3 Januari 2022. String pencarian berikut digunakan untuk mengidentifikasi publikasi dengan pencarian kata kunci “*social media*” dan “*election*” berdasarkan judul, abstrak, dan *keywords*. Penulis tidak melakukan pembatasan tahun penerbitan dokumen guna mengetahui kapan kata kunci “*social media*” dan “*election*” dipakai untuk pertama kalinya, serta melihat pertumbuhan pembahasan media sosial dan Pemilu sejak pertama kali muncul hingga sekarang.

Untuk mendapatkan akurasi yang lebih besar dalam temuan, strategi pencarian untuk istilah yang terkait dengan media sosial dan Pemilu dibatasi dengan: (1) publikasi berbahasa Inggris, (2) publikasi dengan *subject area*: Social Sciences, (3) publikasi dengan tipe sumber jurnal.

Tabel 1. Langkah dalam Pencarian Dokumen pada Database Scopus

Langkah	Aktivitas	Hasil
1	Pencarian dokumen dengan kata kunci “ <i>social media</i> ” dan “ <i>election</i> ”	2.605 dokumen
2	Pembatasan dokumen berbahasa Inggris	2.504 dokumen
3	Pembatasan dokumen pada <i>subject area social science</i>	1.482 dokumen
4	Pembatasan dokumen dengan tipe sumber jurnal	1.198 dokumen

Untuk memenuhi tujuan penelitian yang pertama, dilakukan penghitungan frekuensi publikasi ilmiah global menggunakan Microsoft Excel guna menganalisis pertumbuhan dan distribusi geografis dari dokumen-dokumen yang membahas tentang media sosial dan Pemilu sejak kemunculannya hingga saat ini. Selain itu, dengan menggunakan bantuan VOSviewer versi 1.6.16, akan diketahui pergeseran topik-topik yang dibahas dari tahun ke tahun.

Untuk menjawab tujuan penelitian yang kedua, *bibliometric review* dilakukan terhadap 1.198 dokumen yang telah diunduh dari *database* Scopus. Kumpulan data dianalisis menggunakan VOSviewer versi 1.6.16 untuk melihat konsep-konsep dalam ilmu sosial yang berkaitan (atau dibahas bersamaan) dengan media sosial dan Pemilu.

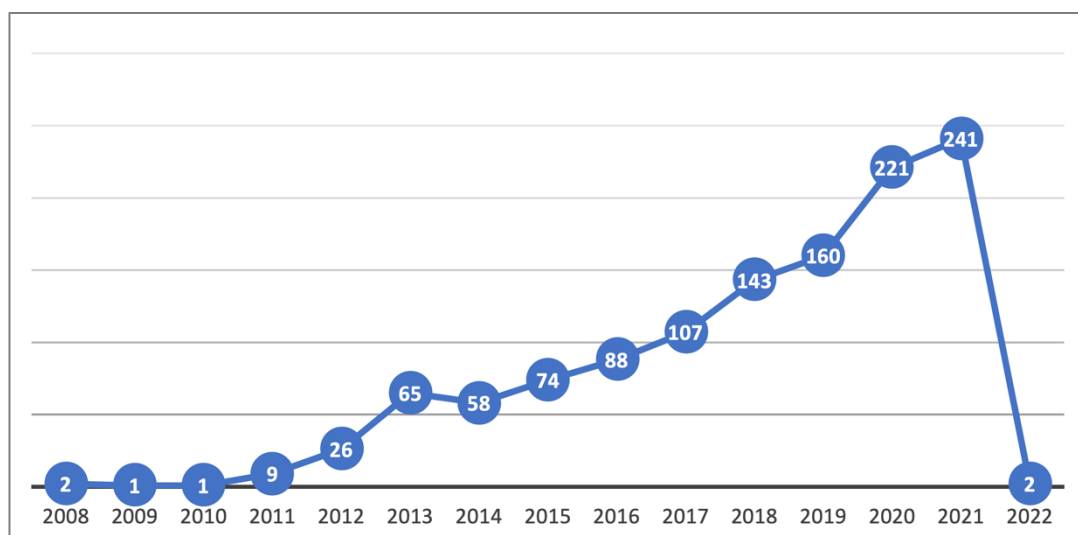
Untuk menjawab tujuan penelitian yang ketiga: melihat hubungan penggunaan media sosial dengan pelaksanaan Pemilu di negara berkembang, pertama penulis mengidentifikasi negara berkembang yang berkontribusi besar dalam menerbitkan publikasi ilmiah mengenai media sosial dan Pemilu. Kemudian penulis melakukan *review* secara manual dengan cara membaca dokumen-dokumen yang mendapatkan angka kutipan tertinggi. Dari pembacaan tersebut kemudian akan dilakukan penyimpulan secara kualitatif apakah temuan dari dokumen-dokumen tersebut menunjukkan hubungan penggunaan media sosial dengan pelaksanaan pemilu ataupun sebaliknya.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Trend Publikasi Global

Jumlah Publikasi

Dari *database* Scopus, dengan menggunakan kriteria seperti diulas dalam bagian metode penelitian, diperoleh jumlah total publikasi ilmiah global sebanyak 1.198 dokumen. Diketahui bahwa kata kunci “*social media*” dan “*election*” untuk pertama kalinya dipakai pada tahun 2008. Pada tahun tersebut hanya ada 2 artikel jurnal terindeks Scopus yang membahas mengenai “*social media*” dan “*election*” (Bahnisch, 2008; Macnamara, 2008).



Sumber: Hasil Analisis

Gambar 1. Pertumbuhan Jumlah Publikasi Ilmiah Per Tahun

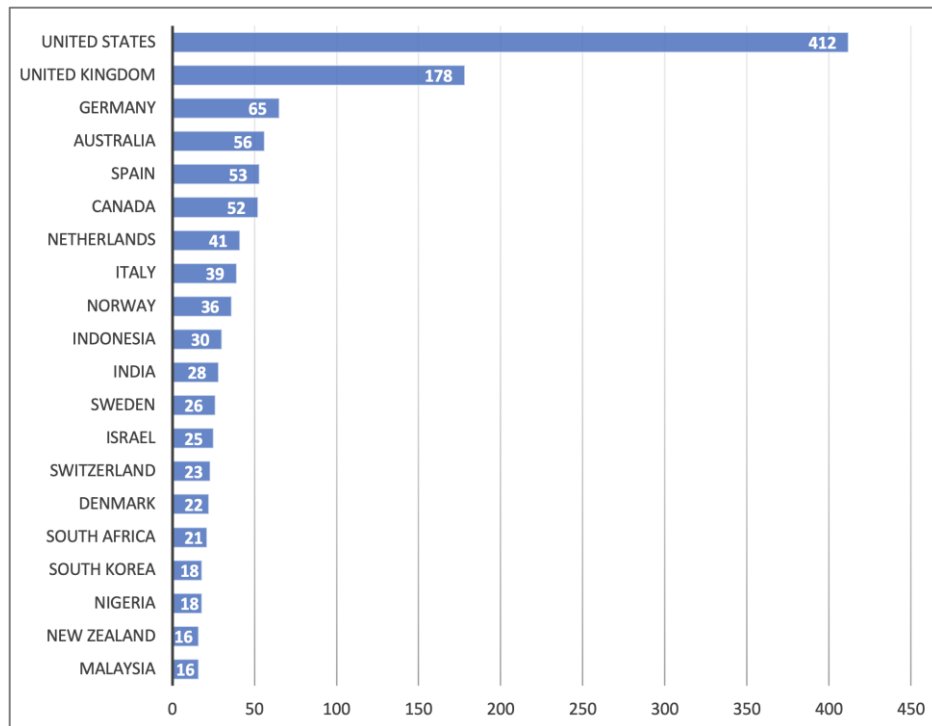
Grafik di atas menunjukkan bahwa dokumen paling banyak diterbitkan pada tahun 2021 yakni 241 dokumen. Meski sempat mengalami penurunan di awal kemunculannya, publikasi ilmiah mengenai media sosial dan Pemilu menunjukkan peningkatan signifikan setiap tahun sejak tahun 2011. Hal ini menjadi bukti bahwa minat kajian mengenai media sosial dan hubungannya dengan pemilu, meningkat selama hampir sebelas tahun terakhir.

Hal ini tidak terlepas dari kemunculan dan perkembangan pesat penggunaan media sosial seperti Facebook, Flickr, Twitter, dan Youtube. Signifikansi platform-platform ini dalam kehidupan politik mulai dibahas sejak tahun 2011 (Goodman et al., 2011) (Rahimi, 2011) (MacNamara & Kenning, 2011). Ini tidak terjadi pada awal munculnya pembahasan mengenai media sosial dan Pemilu (tahun 2008), seperti kajian Bahnisch (2008) yang secara praktis memaknai aktivitas bermedia sosial sebagai “*blogging*” dan kaitannya dengan Pemilu Australia 2007. Begitu pula (Macnamara, 2008) yang membahas penggunaan media Web 2.0 (istilah lain untuk layanan web blog) dalam Pemilu federal Australia 2007.

Kian hari media sosial kian penting baik bagi organisasi maupun individu di berbagai bidang, seperti bisnis, pendidikan, dan kehidupan sehari-hari. Penelitian ini turut membuktikan bahwa media sosial mengubah cara orang berkomunikasi, mengonsumsi, dan berkolaborasi. Dengan cara yang tidak pernah terbayangkan, media sosial telah berhasil menghubungkan banyak orang, mengubah cara komunikasi, dan menghasilkan interaksi di antara penggunanya (Leung et al., 2017). Terlebih dalam sebelas tahun terakhir, beberapa negara telah menyelenggarakan Pemilu seperti Britania Raya, Australia dan Indonesia pada 2019, pemilihan presiden Amerika Serikat pada tahun 2020, dan Jerman pada 2021. Pemilu di beberapa negara besar tersebut secara signifikan mempengaruhi publikasi ilmiah global mengenai media sosial dan Pemilu.

Kontribusi Negara

Teridentifikasi sebanyak 78 negara/teritori yang berkontribusi pada publikasi ilmiah global mengenai media sosial dan Pemilu sejak tahun 2008 hingga 2022. Amerika Serikat menerbitkan publikasi ilmiah terbanyak, dengan total 412 dokumen. Disusul oleh Britania Raya dengan 178 dokumen, Jerman 65 dokumen, Australia 56 dokumen, Spanyol 53 dokumen, Kanada 52 dokumen, Belanda 41 dokumen, Italia 39 dokumen, Norwegia 36 dokumen, dan Indonesia 30 dokumen.

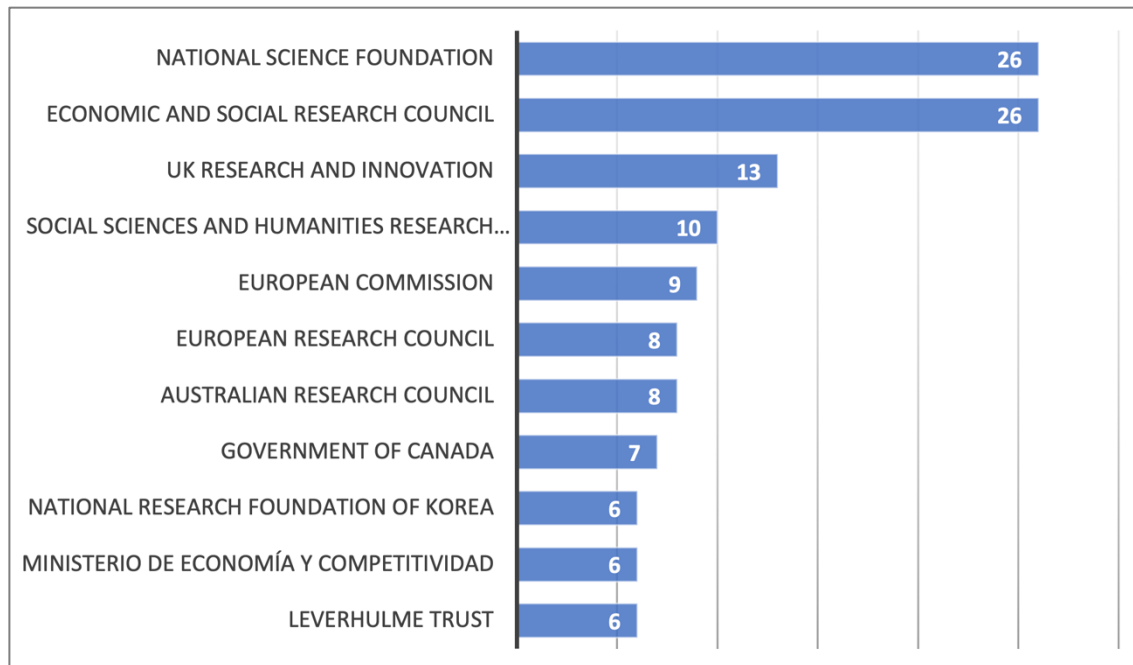


Sumber: Hasil Analisis

Gambar 2. Jumlah Dokumen Berdasarkan Negara

Amerika Serikat sebagai kontributor terbesar cukup beralasan karena negara ini merupakan pelopor demokrasi sekaligus memilih pemimpin melalui pemilihan umum. Media sosial terkemuka seperti Facebook, Twitter, Instagram dan Youtube didirikan dan dikembangkan di Amerika Serikat. Karenanya media sosial telah digunakan dalam berbagai tujuan, termasuk telah menjadi bagian dalam kehidupan politik dan kehidupan akademik.

Di sisi lain, data mengenai lembaga sponsor menunjukkan bahwa sponsor terbanyak dalam publikasi ilmiah mengenai media sosial dan Pemilu berasal dari National Science Foundation (NSF), sebuah agensi pemerintahan Amerika Serikat yang menyokong pendidikan dan penelitian di bidang ilmu nonmedis, yaitu sains dan teknik. Lembaga ini mendanai sekitar 20% dari semua penelitian dasar yang dilakukan oleh seluruh universitas dan perguruan tinggi di Amerika Serikat (NSF, 2021). Di samping NSF, ada Economic and Social Research Council, sebuah lembaga sponsor penelitian yang berbasis di Britania Raya. Sponsor dari lembaga ini turut mempengaruhi sehingga Britania Raya menjadi negara tertinggi kedua setelah Amerika Serikat.



Sumber: Hasil Analisis

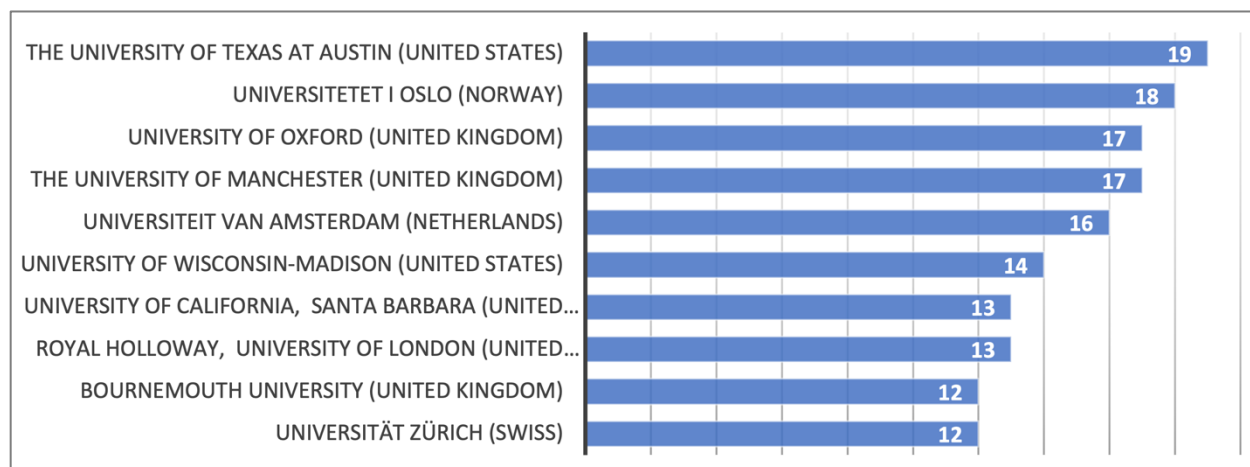
Gambar 3. Jumlah Dokumen Berdasarkan Sponsor

Diantara publikasi ilmiah dari Amerika Serikat yang paling berpengaruh adalah artikel yang ditulis Barberá (2015), yang melihat kecenderungan hubungan perilaku bermedia sosial (khususnya twitter) dengan posisi ideologis selama masa kampanye Pemilihan Presiden Amerika 2012. Kushin & Yamamoto (2010) melihat hubungan positif antara ekspresi *online* dengan keterlibatan politik situasional pada konteks pemuda di Amerika. Sedangkan (Dimitrova et al., 2014) menunjukkan bahwa ada hubungan yang lemah dari penggunaan media sosial pada pembelajaran politik, tetapi penggunaan beberapa bentuk media digital memiliki efek yang cukup besar pada partisipasi politik.

Hal yang menggembirakan adalah, Indonesia masuk dalam daftar 10 negara teratas yang berkontribusi pada publikasi ilmiah global (lihat Gambar ...). Dengan kata lain, Indonesia adalah satu-satunya negara berkembang yang masuk dalam 10 besar kontribusi publikasi ilmiah global dalam media sosial dan Pemilu. Hal ini cukup beralasan karena Indonesia merupakan negara berkembang dengan pengguna media sosial paling aktif di dunia. Berdasarkan data statistik yang dirilis Statista, Indonesia adalah pengguna Facebook terbesar ketiga dunia dengan total pengguna mencapai 140 juta pengguna per Juli 2021 (Annur, 2021). Hal ini kemudian berkorelasi positif dengan jumlah publikasi ilmiah dari Indonesia yang membahas mengenai penggunaan media sosial dalam Pemilu.

Kontribusi Institusi

Dari hasil perhitungan diketahui bahwa terdapat sepuluh institusi teratas yang telah berkontribusi pada publikasi ilmiah secara global mengenai media sosial dan Pemilu. (lihat Gambar 4). Institusi yang paling banyak berkontribusi dalam menerbitkan publikasi ilmiah mengenai media sosial dan Pemilu adalah The University of Texas at Austin sebanyak 19 dokumen. Diikuti oleh peringkat ke dua Universitaset i Oslo sebanyak 18 dokumen. Pada peringkat ke tiga dan seterusnya terdapat University of Oxford dan The University of Manchester masing-masing 17 dokumen, Universiteit van Amsterdam 16 dokumen, University of Wisconsin-Madison 14 dokumen, University of California dan Royal Holloway University of London masing-masing 13 dokumen, serta Bournemouth University dan Universität Zürich masing-masing sebanyak 12 dokumen.



Sumber: Hasil Analisis

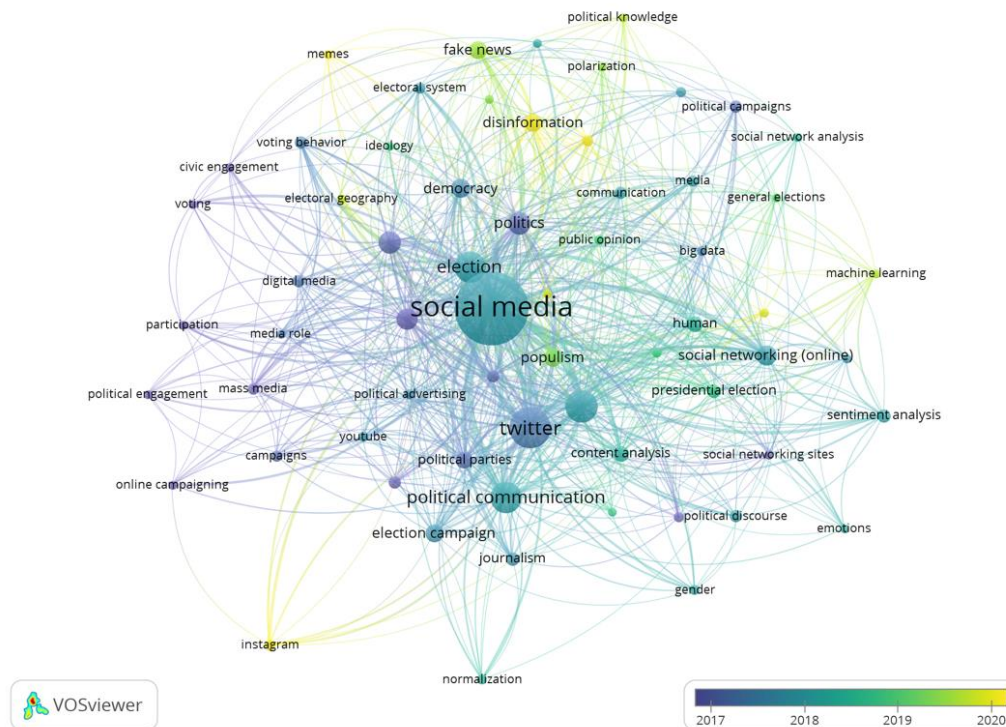
Gambar 4. Jumlah Dokumen Berdasarkan Institusi Penerbit

Data di atas sekaligus menjelaskan bahwa dari sepuluh besar institusi yang paling banyak berkontribusi, 3 diantaranya berasal dari Amerika Serikat, 4 institusi berasal dari Britania Raya, dan masing-masing 1 institusi dari Swis, Belanda, dan Norwegia. Angka ini sekaligus mendukung temuan di kontribusi negara, di mana Amerika Serikat dan Britania Raya menjadi negara yang paling banyak berkontribusi pada penerbitan publikasi ilmiah mengenai media sosial dan Pemilu.

Co-Occurrence dengan Overlay Visualization

Tujuan dari analisis *co-occurrence* adalah untuk mengenali arah dan topik yang mendapat perhatian dari para peneliti dari seluruh dunia. Metode ini telah terbukti penting untuk melacak pengembangan penelitian dan ilmu pengetahuan (Gao et al., 2017). Jumlah minimum kemunculan kata kunci ditetapkan sebanyak sepuluh kali dalam semua publikasi ilmiah yang disertakan dan dianalisis menggunakan VOSviewer. Kemudian, *overlay visualization* digunakan untuk melihat

tren atau pergeseran fokus topik para peneliti dari tahun ke tahun.



Sumber: Hasil Analisis Penulis

Gambar 5. Analisis *co-occurrence* dengan tampilan *overlay visualisation*

Dari gambar di atas dapat diketahui bahwa titik berwarna ungu adalah topik-topik yang dibahas sebelum tahun 2017. Sedangkan titik-titik berwarna biru adalah topik-topik yang dibahas antara tahun 2017 hingga tahun 2018. Adapun titik berwarna hijau muda dan kuning adalah topik-topik yang banyak dibahas setelah tahun 2018 hingga saat ini. Berikut tabel topik yang diklasifikasikan berdasarkan kelompok tahun:

Tabel 2. Kategori Topik Berdasarkan Tahun

No	Tahun	Topik
1	2008-2017	<i>campaigns, civic engagement, internet, mass media, new media, online campaigning, participation, political campaigns, political engagement, political parties, political participation, politics, public sphere, social network, social networking sites, twitter, dan voting.</i>
2	2017-2018	<i>big data, communication, comparative research, content analysis, data mining, democracy, digital media election, election campaign, electoral system, emotions, facebook, gender, human, human experiment, ideology, journalism, media, media role, normalization, political advertising, political communication, political discourse, political marketing, presidential election, sentiment analysis, social media, social</i>

- movements, social network analysis, social networking (online), voting behavior, dan youtube.*
- 3 2018- sekarang *disinformation, donald trump, electoral geography, fake news, general elections, instagram, machine learning, memes, misinformation, polarization, political knowledge, populism, propaganda, public opinion, dan social media platform.*

Sumber: hasil analisis

Tabel 2 di atas memberikan gambaran kecenderungan bahwa publikasi ilmiah mengenai media sosial dan Pemilu mengalami pergeseran yang cukup dramatis. Tahun 2008-2017 topik-topik yang dibahas didominasi oleh penggunaan *new media* (internet) dalam upaya peningkatan partisipasi politik dibuktikan dengan kemunculan kata kunci seputar *civic engagement, participation, political participation, dan public sphere.*

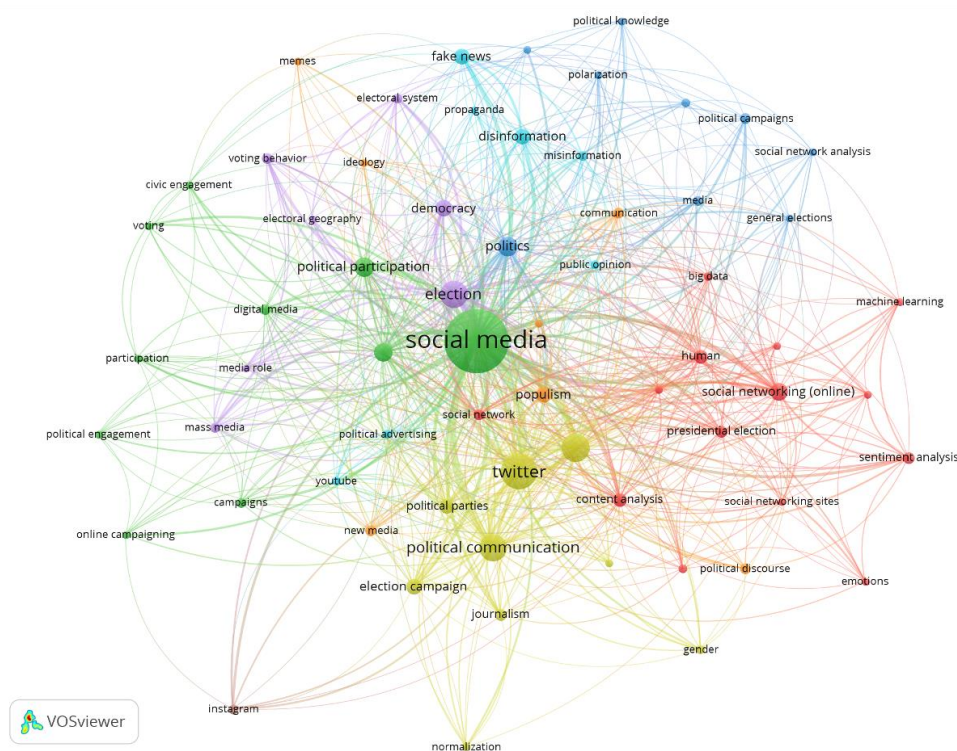
Pada kurun waktu 2017 hingga 2018, topik kajian semakin meluas. Mulai berkembang pembahasan mengenai pendayagunaan data dan informasi dari media sosial untuk kebutuhan Pemilu. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya kata kunci seperti *big data, comparative research, content analysis, data mining, human experiment, emotions, sentiment analysis, social network analysis, dan voting behavior.* Di sisi lain juga ada topik-topik seputar komunikasi politik dan kampanye, dibuktikan dengan kecenderungan kata kunci seputar: *communication, election campaign, journalism, media, media role, political advertising, political communication, dan political marketing.*

Pada era yang paling mutakhir, tahun 2018 hingga sekarang, kajian mengenai media sosial dan Pemilu kembali bergeser ke arah dampak-dampak yang ditimbulkan dari penggunaan media sosial. Kata kunci seputar *disinformation, fake news, misinformation, polarization, dan propaganda* membuktikan bahwa ada kecenderungan fokus pembahasan para peneliti mengenai dampak-dampak negatif penggunaan media sosial dalam Pemilu.

Keterkaitan Kajian Mengenai Media Sosial dan Pemilu dengan Konsep-Konsep Lain

Network visualisation untuk kata kunci media sosial dan Pemilu pada ditunjukkan pada Gambar 5 Visualisasi ini digunakan untuk melihat hubungan konsep media sosial dan Pemilu dengan konsep-konsep lain yang telah dikaji oleh para peneliti dari seluruh dunia.

Terdapat 3190 istilah berbeda yang ditemukan dari *database*, namun, hanya 64 istilah yang muncul lebih dari 10 kali. Dalam Visualisasi ini, ditemukan delapan kelompok atau bidang tematik yang dikategorikan dengan delapan warna berbeda. Istilah-istilah yang memiliki kesamaan dikelompokkan dalam *cluster* yang sama dan digambarkan sebagai berikut:



Sumber: Hasil Analisis Penulis

Gambar 5. Analisis co-occurrence dengan tampilan network visualisation

Cluster 1 berisi 14 konsep berwarna merah. *Cluster* ini berisi topik seputar data science, yaitu pendayagunaan data dan informasi dari media sosial untuk kebutuhan Pemilu. Konsep-konsep dalam *cluster* ini meliputi: *big data*, *content analysis*, *data mining*, *emotions*, *human*, *human experiment*, *machine learning*, *presidential election*, *public sphere*, *sentiment analysis*, *social media platform*, *social network*, *social networking (online)*, dan *social networking sites*.

Cluster 2 berisi 10 konsep berwarna hijau. *Cluster* ini berisi topik seputar pendayagunaan internet untuk meningkatkan partisipasi politik. Konsep-konsep dalam *cluster* ini meliputi: *campaigns*, *civic engagement*, *digital media*, *internet*, *online campaigning*, *participation*, *political engagement*, *political participation*, *social media*, dan *voting*.

Cluster 3 berisi 9 konsep berwarna biru. *Cluster* ini berisi topik seputar media sosial dan polarisasi dalam Pemilu. Konsep-konsep dalam *cluster* ini meliputi: *general elections*, *media*, *polarization*, *political campaigns*, *political knowledge*, *political marketing*, *politics*, *social movements*, dan *social network analysis*.

Cluster 4 berisi 9 konsep berwarna kuning. *Cluster* ini berisi topik seputar penggunaan media sosial sebagai penyeimbang atas dominasi politik oleh penguasa informasi. Konsep-konsep dalam *cluster* ini meliputi: *comparative research*, *election campaign*, *facebook*, *gender*, *journalism*,

normalization, political communication, political parties, dan twitter.

Cluster 5 berisi 7 konsep berwarna ungu. *Cluster* ini berisi topik seputar geografi Pemilu, melihat Pemilu dan perilaku pemilih dalam konteks ruang geografis dan menggunakan teknik geografis. Konsep-konsep dalam *cluster* ini meliputi: *democracy, election, electoral geography, electoral system, mass media, media role, dan voting behavior.*

Cluster 6 berisi 7 konsep berwarna hijau toska. *Cluster* ini berisi topik kajian seputar dampak negatif penggunaan media sosial dalam konteks Pemilu. Konsep-konsep dalam *cluster* ini meliputi: *disinformation, fake news, misinformation, political advertising, propaganda, public opinion, dan youtube.*

Cluster 7 berisi 7 konsep berwarna jingga. *Cluster* ini berisi topik seputar komunikasi politik dan kaitannya dengan populism. Konsep-konsep dalam *cluster* ini meliputi: *communication, donald trump, ideology, memes, new media, political discource, dan populism.*

Cluster 8 hanya berisi 1 konsep berwarna coklat, yaitu instagram. Jika disilang dengan analisis overlay visualization, diketahui bahwa kata kunci “instagram” baru muncul dalam publikasi ilmiah setelah tahun 2018. Hal ini cukup beralasan karena instagram menjadi media sosial yang semakin populer dalam beberapa tahun terakhir.

Penggunaan Media Sosial dalam Pemilu di Negara Berkembang

Seperti dijelaskan pada bagian metode, penulis mengidentifikasi negara berkembang yang berkontribusi besar dalam menerbitkan publikasi ilmiah mengenai media sosial dan Pemilu. Dari data kontribusi negara, ditemukan bahwa Indonesia adalah satu-satunya negara berkembang yang masuk dalam 10 besar kontributor. Dengan demikian, dilakukan pembacaan secara manual terhadap artikel-artikel ilmiah dari penulis Indonesia yang ada dalam *database* Scopus.

Secara umum dapat dikatakan bahwa hasil pembacaan ini menunjukkan perbedaan dengan penilaian Prihatini (2020) yang menyatakan bahwa di negara berkembang seperti Indonesia, interaksi di media sosial belum bisa dikorelasikan dengan peluang seseorang mendapatkan kursi di parlemen. Sebaliknya, penelitian ini justru menemukan bahwa para penulis yang meneliti mengenai media sosial dan Pemilu di Indonesia justru menyatakan bahwa penggunaan media sosial mempengaruhi banyak aspek dalam Pemilu. Seperti Hermawati & Runiawati (2019) yang melakukan studi kasus Pemilihan Kepala Daerah Jakarta 2017. Preferensi politik pemilih Jakarta secara tidak sadar dipengaruhi oleh dominasi wacana dan opini yang digaungkan tidak hanya melalui media cetak dan media *online* namun juga melalui media sosial seperti Facebook dan Twitter. Senada dengan temuan Hermawati dan Runiawati, Astuti & Hangsing (2018) menemukan bahwa pesan (informasi tentang calon, kampanye, dan proses pemilihan) yang disampaikan melalui berbagai konten unik di media sosial telah membantu meningkatkan pengetahuan anak muda dan membuat para kandidat tetap diingat. Hal ini pada akhirnya, juga meningkatkan partisipasi pemilih muda pada Pemilihan Kepala Daerah Jakarta 2012.

Penelitian Santoso et al. (2020) juga menemukan bahwa wacana populis semakin menguat dalam Pemilu 2019 di Indonesia. Hal ini terjadi karena diperkuat oleh liputan berita online dan diperluas dengan media sosial. Dalam hal partisipasi pemilih, penggunaan media sosial terbukti memfasilitasi pemuda untuk berpartisipasi dalam kegiatan politik, meningkatkan pengetahuan politik membangun kapasitas *efikasi* politik pemuda Indonesia dan Pakistan (Ida et al., 2020). Aktivitas pemuda dalam bermedia sosial saat momen Pemilu dinilai telah mengubah situasi politik di baik di Indonesia maupun di Pakistan.

Salahudin et al. (2020) berhasil melihat cerminan polarisasi dan *positioning* masyarakat menjelang Pemilu 2019 di Indonesia melalui interaksi antar pengguna media sosial. Temuan ini diperkuat oleh Syahputra (2019) yang melihat betapa besarnya dampak media sosial yang tidak pernah terbayangkan sebelumnya. Semula segala bentuk ungkapan yang diunggah di Twitter dipahami sebagai wujud kebebasan berpendapat di era demokrasi. Ungkapan-ungkapan tersebut kemudian dimanfaatkan sebagai sarana untuk menebar kebencian dan melakukan *black campaign* pada Pilkada 2012, Pilpres 2014, dan Pemilihan Gubernur Jakarta 2017. Lebih lanjut, temuan utama Syahputra (2019) ini menunjukkan bahwa ekspresi kebencian, *twitwar* di Twitter, dan aktivitas berlebihan di media sosial dapat membentuk spiral kecemasan di kalangan warganet, kemudian berkembang menjadi kecemasan antarkelompok, dan akhirnya menjadi kecemasan komunal. Dalam kesimpulan yang paling umum, aktivitas dan interaksi antar orang di media sosial dapat menyebabkan pergeseran konstruksi sosial (Syahputra, 2019).

Untuk menghadapi perubahan dan dampak yang tidak terbayangkan, Ahmad (2021) menyatakan bahwa marketisasi dan profesionalisasi kampanye partai politik harus menjadi agenda masa depan bagi partai politik di negara demokrasi yang sedang berkembang seperti di Indonesia. Salah satu alasan utamanya adalah besarnya jumlah pengguna media sosial yang umumnya sangat terlibat dalam konsumerisme dan aktivisme politik.

PENUTUP

Berdasarkan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa publikasi ilmiah global mengenai media sosial dan pemilu pertama kali muncul pada tahun 2008 dan terus mengalami peningkatan signifikan sejak tahun 2011 hingga sekarang. Amerika Serikat menjadi negara yang paling berkontribusi dalam publikasi ilmiah global yang membahas mengenai media sosial dan Pemilu.

Pembahasan media sosial dan Pemilu mengalami pergeseran yang cukup dramatis. Sebelum tahun 2017 topik-topik yang dibahas didominasi oleh penggunaan internet dalam upaya peningkatan partisipasi politik, kemudian pada tahun 2017 hingga 2018 bergeser pada topik-topik seputar pendayagunaan data dan informasi dari media sosial untuk kebutuhan Pemilu. Pada tahun 2018 hingga sekarang, tren yang muncul adalah pembahasan mengenai dampak-dampak negatif penggunaan media sosial dalam Pemilu. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa media sosial sangat berkontribusi dalam Pemilu baik di negara maju maupun di negara berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, N. (2021). What Drive Marketization and Professionalization of Campaigning of Political Parties in the Emerging Democracy? Evidence from Indonesia in the Post-Soeharto New Order. *Journal of Political Marketing*. <https://doi.org/10.1080/15377857.2021.1910610>
- Annur, C. M. (2021). *Negara Mana Saja yang Jadi Pasar Terbesar Facebook? 10 Negara dengan Jumlah Pengguna Facebook Terbanyak di Dunia (Juli 2021)*. Databoks. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/11/08/negara-mana-saja-yang-jadi-pasar-terbesar-facebook>
- Aral, S., & Eckles, D. (2019). Protecting elections from social media manipulation. *Science*, 365, 858–861. <https://doi.org/10.1126/science.aaw8243>
- Astuti, P. A. A., & Hangsing, P. (2018). Predicting the behavior of young voters in elections: A case study of governor election in Jakarta, Indonesia. *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication*, 34(4), 357–372. <https://doi.org/10.17576/JKMJC-2018-3404-21>
- Bahnisch, M. (2008). Political blogging in the 2007 Australian federal election: Beyond citizen journalism and towards civic creativity. *Pacific Journalism Review*, 14(2), 8–14. <https://doi.org/10.24135/pjr.v14i2.942>
- Barberá, P. (2015). Birds of the same feather tweet together: Bayesian ideal point estimation using twitter data. *Political Analysis*, 23(1), 76–91. <https://doi.org/10.1093/pan/mpu011>
- Barclay, P. (2014). *Political Opinion Expressed in Social Media and Election Outcomes -US Presidential Elections 2012*.
- Bartlett, J., Krasodonski-Jones, A., Daniel, N., Fisher, A., & Jespersen, S. (2015). Social media for election communication and monitoring in Nigeria. *A Report Prepared for the Department for International Development (DFID), March*.
- Boulianne, S. (2015). Social media use and participation: A meta-analysis of current research. *Information, Communication & Society*, 18, 524–538. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2015.1008542>
- Broadus, R. N. (1987). Toward a definition of “bibliometrics.” *Scientometrics*, 12(5–6), 373–379.
- Cameron, M., Barrett, P., & Stewardson, B. (2014). Can Social Media Predict Election Results? Evidence From New Zealand. *Journal of Political Marketing*, 15, 150527104231009. <https://doi.org/10.1080/15377857.2014.959690>
- Dimitrova, D. V., Shehata, A., Strömbäck, J., & Nord, L. W. (2014). The Effects of Digital Media on Political Knowledge and Participation in Election Campaigns: Evidence From Panel Data. *Communication Research*, 41(1), 95–118. <https://doi.org/10.1177/0093650211426004>
- Dommett, K., & Temple, L. (2017). Digital Campaigning and the 2017 Election: The Rise of Facebook and Satellite Campaigns. *Parliamentary Affairs*, 71. <https://doi.org/10.1093/pa/gsx056>
- Fadillah, D. (2019). SOCIAL MEDIA AND GENERAL ELECTION IN SOUTHEAST ASIA (MALAYSIA 2018 AND INDONESIA 2019). *Jurnal Komunikasi: Ikatan Sarjana Komunikasi Indonesia*, 4. <https://doi.org/10.25008/jkiski.v4i1.255>

- Falagas, M. E., Pitsouni, E. I., Malietzis, G. A., & Pappas, G. (2008). Comparison of PubMed, Scopus, web of science, and Google scholar: strengths and weaknesses. *The FASEB Journal*, 22(2), 338–342.
- Fujiwara, T., Müller, K., & Schwarz, C. (2021). The Effect of Social Media on Elections: Evidence from the United States. *SSRN Electronic Journal*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.3856816>
- Gao, Y., Wang, Y., Zhai, X., He, Y., Chen, R., Zhou, J., Li, M., & Wang, Q. (2017). Publication trends of research on diabetes mellitus and T cells (1997–2016): A 20-year bibliometric study. *PLOS ONE*, 12, e0184869. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0184869>
- Gibson, R., & Mcallister, I. (2011). Do Online Election Campaigns Win Votes? The 2007 Australian “YouTube” Election. *Political Communication*, 28, 227–244. <https://doi.org/10.1080/10584609.2011.568042>
- Goodman, N., Bastedo, H., Leduc, L., & Pammett, J. H. (2011). Young Canadians in the 2008 federal election campaign: Using facebook to probe perceptions of citizenship and participation. *Canadian Journal of Political Science*, 44(4), 859–881. <https://doi.org/10.1017/S0008423911000783>
- Hermawati, R., & Runiawati, N. (2019). The role of the mass media in the 2017 gubernatorial election of Jakarta. *Humanities and Social Sciences Reviews*, 7(3), 241–246. <https://doi.org/10.18510/hssr.2019.7337>
- Ida, R., Saud, M., & Mashud, M. (2020). An empirical analysis of social media usage, political learning and participation among youth: a comparative study of Indonesia and Pakistan. *Quality and Quantity*, 54(4), 1285–1297. <https://doi.org/10.1007/s11135-020-00985-9>
- Jungherr, A. (2016). Twitter Use in Election Campaigns: A Systematic Literature Review. *Journal of Information Technology & Politics*, 13, 72–91. <https://doi.org/10.1080/19331681.2015.1132401>
- Kreiss, D., & Mcgregor, S. (2017). Technology Firms Shape Political Communication: The Work of Microsoft, Facebook, Twitter, and Google With Campaigns During the 2016 U.S. Presidential Cycle. *Political Communication*, 35, 1–23. <https://doi.org/10.1080/10584609.2017.1364814>
- Kushin, M. J., & Yamamoto, M. (2010). Did social media really matter? college students’ use of online media and political decision making in the 2008 election. *Mass Communication and Society*, 13(5), 608–630. <https://doi.org/10.1080/15205436.2010.516863>
- Leung, X., Sun, J., & Bai, B. (2017). Bibliometrics of social media research: A co-citation and co-word analysis. *International Journal of Hospitality Management*, 66, 35–45. <https://doi.org/10.1016/j.ijhm.2017.06.012>
- Macnamara, J. (2008). Internet media and the public sphere: The 2007 Australian e-electioneering experience. *Media International Australia*, 129, 7–19. <https://doi.org/10.1177/1329878x0812900103>
- MacNamara, J., & Kenning, G. (2011). E-electioneering 2010: Trends in social media use in Australian political communication. *Media International Australia*, 139, 7–22. <https://doi.org/10.1177/1329878x1113900104>
- Maurer, P., & Diehl, T. (2020). What kind of populism? Tone and targets in the Twitter discourse of French and American presidential candidates. *European Journal of Communication*, 35, 026732312090928. <https://doi.org/10.1177/0267323120909288>
- Merigo, J. M., & Yang, J.-B. (2016). A Bibliometric Analysis of Operations Research and Management

- Science. *Omega*, 73. <https://doi.org/10.1016/j.omega.2016.12.004>
- Metaxas, P., & Mustafaraj, E. (2012). Social Media and the Elections. *Science (New York, N.Y.)*, 338, 472–473. <https://doi.org/10.1126/science.1230456>
- NPR. (2020). *FEC Commissioner Rips Facebook Over Political Ad Policy: "This Will Not Do."* National Public Radio. <https://www.npr.org/2020/01/09/794911246/fec-commissioner-rips-facebook-over-political-ad-policy-this-will-not-do>
- NSF. (2021). *About the National Science Foundation*. <https://www.nsf.gov/about/>
- Nurmandi, A., Almarez, D., Roengtam, S., Jovita, H., Suluh, D., & Dewi, K. (2018). To what extent is social media used in city government policy making? Case studies in three asean cities. *Public Policy and Administration*, 17, 600–618. <https://doi.org/10.13165/VPA-18-17-4-08>
- Patterson, T. E. (2016). Social Media: Advancing Women in Politics? Women in Parliaments Global Forum. *Harvard Kennedy School, Shorenstein Center on Media Politics and Public Policy*. [Www.W20-Germany.Org/Fileadmin/User/_upload/Documents/WIP-Harvard-Facebook-Study_Oct2016.Pdf](http://www.w20-germany.org/Fileadmin/User/_upload/Documents/WIP-Harvard-Facebook-Study_Oct2016.Pdf).
- Pew Research Center. (2021). *Charting Congress on Social Media in the 2016 and 2020 Elections*.
- Prihatini, E. (2020). Women and social media during legislative elections in Indonesia. *Women s Studies International Forum*, 83. <https://doi.org/10.1016/j.wsif.2020.102417>
- Pritchard, A., & others. (1969). Statistical bibliography or bibliometrics. *Journal of Documentation*, 25(4), 348–349.
- Rahimi, B. (2011). The agonistic social media: Cyberspace in the formation of dissent and consolidation of state power in postelection Iran. *Communication Review*, 14(3), 158–178. <https://doi.org/10.1080/10714421.2011.597240>
- Ross, K., Fountaine, S., & Comrie, M. (2020). Facebooking a different campaign beat: party leaders, the press and public engagement. *Media, Culture & Society*, 42, 016344372090458. <https://doi.org/10.1177/0163443720904583>
- Salahudin, Nurmandi, A., Jubba, H., Qodir, Z., Jainuri, & Paryanto. (2020). ISLAMIC POLITICAL POLARISATION ON SOCIAL MEDIA DURING THE 2019 PRESIDENTIAL ELECTION IN INDONESIA. *Asian Affairs*, 51(3), 656–671. <https://doi.org/10.1080/03068374.2020.1812929>
- Santoso, D. H., Aziz, J., Pawito, Utari, P., & Kartono, D. T. (2020). Populism in new media: The online presidential campaign discourse in Indonesia. *GEMA Online Journal of Language Studies*, 20(2), 115–133. <https://doi.org/10.17576/gema-2020-2002-07>
- Subekti, D., Nurmandi, A., & Salahudin, S. (2022). *Global Research Trend on Social Media for Election: A Bibliometrics Analysis* (pp. 375–389). https://doi.org/10.1007/978-3-030-85799-8_32
- Syahputra, I. (2019). Expressions of hatred and the formation of spiral of anxiety on social media in Indonesia. *SEARCH Journal of Media and Communication Research*, 11(1), 95–112. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85068658140&partnerID=40&md5=74f8a6903b8ba498178e5ee87e6de609>

Representasi Peran Domestik Ibu Rumah Tangga Dalam Budaya Korea Selatan Dalam Film Kim Ji Young, Born 1982 (2019)

Retnaning Indria Susilo Febriyanti¹

¹*Departemen Ilmu Komunikasi, Universitas Airlangga, Jalan Dharmawangsa Dalam No.4-6, Surabaya 60286, Indonesia.*

ABSTRACT

This study discusses the domestic role of housewives represented in the South Korean film Kim Ji Young, Born 1982. This study aims to see how the figure of a housewife is depicted in the film Kim Ji Young, Born 1982, and to see the domestic role attached to the character. In order to analyze the domestic role of housewives is represented in the film I use the following literature review as a theoretical basis: South Korean family patterns or structures, films as representations of reality, representation of housewives in the South Korean film industry, film semiotics, and grammar of films. Women, in the 'conventional' family pattern or structure adopted by the majority of South Korean society, are submissive figures and have a responsible role in the domestic sphere. Based on Confucian teachings which are closely related to patriarchal culture, women as a wife or mother have limited freedom and have the responsibility to take care of the domestic affairs of the family. In previous studies, women were almost always described as enjoying the role stereotypes assigned to them. However, Kim Ji Young's film, Born 1982 presents a paradox that clearly shows the difficulties experienced by women, especially housewives, who are 'victims' of patriarchal values. This research found that housewives role in Korean cinema is often misrepresented as submissive, yet enthralling object placed underneath man in traditional Korean family.

Keywords: *Discourse analysis; The objectification of women; film representation; semiotics of film; housewives*

ABSTRACT

Penelitian ini membahas peran domestik ibu rumah tangga direpresentasikan dalam film Korea Selatan Kim Ji Young, Born 1982. Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana sosok ibu rumah tangga digambarkan dalam film Kim Ji Young, Born 1982 dan melihat peran domestik yang dilekatkan pada tokoh atau figur film tersebut. Agar dapat melihat bagaimana peran domestik ibu rumah tangga direpresentasikan dalam film Kim Ji Young, Born 1982 peneliti menggunakan tinjauan pustaka berikut sebagai dasar: pola atau struktur keluarga Korea Selatan, film sebagai representasi realita, representasi ibu rumah tangga dalam industri perfilman Korea Selatan, semiotika film dan grammar of film. Perempuan, dalam pola atau struktur keluarga 'konvensional' yang dianut mayoritas masyarakat Korea Selatan, adalah sosok yang submissive dan memiliki tanggung jawab peran dalam ranah domestik. Didasarkan pada ajaran Konfusianisme yang erat dengan budaya patriarki, perempuan sebagai seorang istri atau ibu memiliki kebebasan yang terbatas dan memiliki tanggung jawab untuk mengurus urusan domestik keluarga. Dalam penelitian sebelumnya, perempuan hampir selalu digambarkan menikmati stereotip peran yang dibebankan kepadanya tersebut. Namun, film Kim Ji Young, Born 1982 menghadirkan paradoks yang secara gamblang menampilkan kesulitan yang dialami perempuan, terutama ibu rumah tangga, yang menjadi 'korban' nilai-nilai patriarki.

Kata kunci: *peran domestik, ibu rumah tangga, representasi, semiotika, film*

A. PENDAHULUAN

Penelitian ini berfokus mengenai representasi peran domestik ibu rumah tangga dalam film Kim Ji Young, Born 1982. Penelitian akan berfokus pada bagaimana identitas ibu rumah tangga digambarkan melalui tokoh-tokoh yang ada pada film asal Korea Selatan, yakni *Kim Ji Young, Born 1982*. Penelitian ini menjadi signifikan untuk dilakukan karena studi yang membahas mengenai bagaimana wanita, terutama ibu rumah tangga, direpresentasikan dalam industri

perfilman Korea Selatan masih jarang dilakukan. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif dengan menggunakan penelitian metode analisis semiotika film. Melalui penelitian ini, peneliti bertujuan untuk mendeskripsikan representasi ibu rumah tangga dalam film *Kim Ji Young, Born 1982*. Korea Selatan dikenal sebagai negara yang maju dan telah berkembang namun masih menganut banyak paham atau nilai tradisional, salah satunya dalam hal pola atau struktur keluarga. Paham sosial mengenai keluarga yang dianut kebanyakan warga Korea Selatan masih tradisional, kental akan budaya patriarki dan menempatkan perempuan sebagai sosok yang ter subordinasi. Sosok ibu rumah tangga masih memegang peran sebagai produsen yang posisinya berada di bawah laki-laki (B. J. Park, 2001). Perempuan mengalami kesulitan akibat banyaknya ekspektasi sosial yang dibebankan kepadanya ketika menjalankan perannya sebagai istri, ibu, dan anak dalam keluarga. Peran ibu rumah tangga yang ter subordinasi juga dilanggengkan melalui industri perfilman Korea Selatan. Sebagai ibu, perempuan dalam film Korea Selatan juga digambarkan sebagai sosok yang lebih sering berada di rumah dan menjalankan peran domestik. Pemilihan film *Kim Ji Young, Born 1982* sebagai objek penelitian dikarenakan film ini mengangkat isu penting yang jarang mendapat atensi yaitu mengenai kesulitan dan diskriminasi yang dialami perempuan, khususnya ibu rumah tangga, tak hanya di Korea Selatan namun juga di seluruh dunia.

Struktur keluarga merupakan salah satu aspek kehidupan masyarakat Korea Selatan yang terpengaruh oleh sistem kepercayaan Konfusianisme. Dalam keluarga, paham Konfusianisme menetapkan tugas atau kewajiban yang berbeda pada perempuan dan laki-laki dalam menjalankan perannya sebagai suami dan istri. Istri adalah figur yang subordinat dibandingkan dengan suaminya dalam hampir semua aspek urusan keluarga (H.-O. Kim & Hoppe-Graff, 2001). Perempuan, sebagai istri dan ibu, dalam paham keluarga tradisional memiliki otoritas hanya dalam area hubungan keluarga dan isu rumah tangga. Istri lebih banyak berperan dalam lingkup domestik seperti mengurus finansial keluarga atau memasak bagi keluarganya. Selain itu, istri atau ibu memiliki peran sebagai mediator antara ayah dan anak-anaknya karena memiliki kedekatan yang lebih dengan anak-anaknya dengan berada di rumah.

Lee (2016) mengungkapkan bahwa ketika bergabung dengan keluarga besar suami, istri berada dalam posisi paling rendah berdasarkan hierarki gender dan usia. Kedisiplinannya menjadi tanggung jawab ibu mertua yang dahulu pernah dalam posisi yang sama, hanya saja kini posisinya telah naik sebagai manajer urusan domestik keluarganya termasuk urusan mengawasi kehidupan anggota keluarga perempuannya. Peran ibu mertua menuntut kepatuhan absolut dari anak iparnya (perempuan). Meski begitu, anak laki-lakinya juga diharapkan memiliki kepatuhan yang sama terhadap orang tuanya. Keberadaan anak laki-laki mengesahkan keberadaan ibunya dalam keluarga besar suaminya dan dapat membuat posisinya meningkat dalam hierarki keluarga (Y. J. Lee, 2016). Oleh karena itu, keterikatan ibu dengan anak laki-lakinya sangat kuat karena keberadaan anaknya membuat sang ibu mendapat posisi permanen dalam keluarga besar suaminya.

Siklus peran yang dilalui perempuan yang telah menikah masih sama dan terdiri atas tiga fase posisi, yaitu sebagai anak ipar (*daughter in law*), ibu rumah tangga (*housewife*), dan ibu mertua (*mother in law*) (H.-O. Kim & Hoppe-Graff, 2001). Sebagai *daughter in law*, perempuan harus berusaha keras untuk mendapatkan posisi dan menyatu dengan keluarga besar suami. Selain itu perempuan juga diharapkan berusaha mendapat afeksi dari orang tua iparnya dengan menjalankan tugasnya dengan sebaik mungkin. Tugas utamanya masih sama yaitu melahirkan keturunan berupa anak laki-laki bagi keluarganya. Sebagai *housewife*, perempuan berperan

sebagai *master* tentang urusan rumah tangga (H.-O. Kim & Hoppe-Graff, 2001). Ia bertugas sebagai manajer finansial keluarga dan guru bagi anak-anaknya. Fase terakhir yaitu sebagai *mother in law*. Ketika menjadi ibu mertua, perempuan memiliki peran yang cukup dominan dalam keluarga dan mendapat kepatuhan dari anak-anaknya terutama anak laki-laki.

Film sendiri merupakan instrumen representasi yang mampu mengkomunikasikan konsep dan perasaan yang kemudian akan menghasilkan interpretasi akan makna (Goodall et al., 2007). Sebuah film mampu mempengaruhi audiensnya untuk memahami atau memaknai sesuatu sesuai dengan yang diinginkan para pembuat film, hanya saja posisi dan kondisi audiensnya juga dapat mempengaruhi proses pemaknaan tersebut. Meski begitu penonton film sering kali melihat dan memaknai dunia semata-mata dari apa yang dilihat melalui kamera (O'Pray, 2004). Film merupakan salah satu perangkat persuasi yang cukup efektif dan mampu mempengaruhi bagaimana penontonnya memandang realita. Melalui mitos-mitos yang dibawanya, film mampu mengkomunikasikan pesan-pesan yang ingin disampaikan (Goodall et al., 2007). Tak jarang melalui film, muncul stereotip-stereotip tertentu yang dipahami penontonnya sebagai sebuah kebenaran. Peran intensi dari para pembuat film menjadi penting dalam film karena dapat merepresentasikan standar kebenaran tertentu. Pengaruh film sebagai sebuah media massa dianggap besar karena pemahaman atau ideologi juga mampu disampaikan melalui film tanpa disadari oleh penontonnya.

Penggambaran perempuan dalam industri perfilman Korea Selatan masih sangat terpengaruh oleh paham Konfusianisme yang mengandung budaya-budaya patriarki. Mayoritas perempuan yang telah menjadi istri atau ibu digambarkan sebagai seorang yang *submissive* dan mendedikasikan atau mengorbankan hidupnya untuk melayani keluarga. Perempuan yang digambarkan memiliki pekerjaan atau karier profesional masih jarang sekali ditampilkan. Sosok ibu rumah tangga yang ditampilkan dalam drama Korea Selatan masih menganut nilai keluarga tradisional, dimana ibu atau istri hanya berkulat pada pekerjaan dalam lingkup domestik seperti mengurus anak dan membersihkan rumah atau memasak. Ketika seorang ibu atau istri digambarkan bekerja, pekerjaan yang dimiliki bukanlah pekerjaan dengan jabatan prestisius melainkan pekerjaan paruh waktu dengan upah yang rendah.

Jarang sekali sosok ibu ditampilkan memiliki pekerjaan profesional di luar rumah. Dalam 78 drama Korea Selatan yang tayang pada 2002-2004, jumlah tokoh laki-laki yang memiliki pekerjaan atau jabatan manajerial jauh lebih banyak dibandingkan perempuan (J. Lee & Park, 2015). Minimnya penggambaran perempuan sebagai sosok yang memiliki karier profesional merupakan hasil dari keberadaan paham Konfusianisme mengenai pola keluarga patriarki dan pembatasan peran gender dalam masyarakat Korea Selatan. Nilai-nilai tradisional mengenai keluarga tersebut masih terus berkembang dan dilanggengkan hingga kini pada generasi muda melalui penggambaran yang ada di tokoh animasi. Salah satunya adalah melalui program animasi Pororo yang sepanjang penayangannya hanya menampilkan dua karakter animasi perempuan yaitu Loopy dan Petty sementara sembilan karakter lainnya merupakan laki-laki. Ketimpangan dalam perbedaan jumlah karakter perempuan dan laki-laki pada program tersebut dapat mengakibatkan anak-anak yang menonton memiliki pemahaman bahwa perempuan merupakan grup yang marginal (C. S. Lee & Choi, 2018).

Semiotika sendiri adalah cabang keilmuan tentang tanda yang mempunyai prinsip, sistem dan aturan-aturan yang khusus dan baku (Pah & Darmastuti, 2019). Semiotika bertujuan untuk menjelaskan atau mengeksplorasi kemungkinan respons yang dapat terjadi ketika seseorang melihat kata atau gambar, atau mendengar suara tertentu. Analisis semiotik menyediakan cara

untuk menghubungkan teks dengan sistem pesan di tempat dimana teks tersebut beroperasi (Stokes, 2003). Analisis semiotik sering kali diaplikasikan pada teks visual atau gambar (Stokes, 2003). Metode ini berusaha mengungkap bagaimana gambar bisa terhubung dengan struktur ideologi yang memproduksi makna. Film memiliki tata bahasa (*grammar*) tertentu agar pesan dapat tersampaikan melalui media audio visual. *Grammar of film* adalah aturan dasar yang mengatur konstruksi dan penyajian visual gambar pada film. *Grammar of film* dengan kata lain dapat diartikan sebagai sebuah pedoman yang diakui secara global untuk menggambarkan orang, benda, dan tindakan sedemikian rupa sehingga dapat dipahami oleh penontonnya (Thompson & Bowen, 2009). Ada beberapa unsur-unsur teknis dalam *grammar of film* yang harus diperhatikan untuk dapat menyampaikan pesan melalui gambar. Unsur-unsur teknis tersebut salah satunya adalah *shot*. *A shot is the smallest unit of visual information captured at one time by the camera that shows a certain action or event* (Thompson & Bowen, 2009). Terdapat macam-macam jenis *shot* yaitu: *medium shot*, *close up shot*, *long shot*, *extreme long shot*, *very long shot*, *medium close up*, *big close up*, *extreme close up* dan lain sebagainya. Unsur teknis kedua yang diperhatikan dalam penelitian ini adalah *angle* kamera. *Angle* kamera berkaitan dengan posisi kamera ketika merekam objek, orang atau kegiatan (Thompson & Bowen, 2009). Posisi kamera dalam hal ini menjadi penting karena menentukan jangkauan pandangan para penonton dan informasi yang akan diterimanya. Secara umum, *camera angle* dibedakan menjadi tiga yaitu (Edgar-Hunt et al., 2010) *straight on angle*, *low angle* dan *high angle*.

B. METODE

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan tipe penelitian deskriptif. Objek dari penelitian ini adalah film asal Korea Selatan *Kim Ji Young, Born 1982* yang disutradarai oleh Kim Do Young. Penelitian ini menggunakan adegan dalam film *Kim Ji Young, Born 1982* yang merepresentasikan peran domestik ibu rumah tangga sebagai unit analisis. Pengumpulan data dilakukan dengan mengunduh atau memiliki akses film *Kim Ji Young, Born 1982*. Film *Kim Ji Young, Born 1982* tersebut dijadikan sebagai data primer. Data sekunder didapat dari bacaan atau literatur lain yang membahas mengenai representasi ibu rumah tangga dalam industri film Korea Selatan. Data yang telah diperoleh sebelumnya yaitu film *Kim Ji Young, Born 1982* kemudian diamati untuk menentukan bagian-bagian film yang merepresentasikan peran domestik ibu rumah tangga. Kemudian bagian-bagian film tersebut akan dicapture dan dianalisis menggunakan analisis semiotik film. Potongan adegan yang berkaitan dengan rumusan masalah tersebut kemudian dianalisis menggunakan metode analisis semiotika film. Semiotika film membedah setiap adegan dan membaca tiga jenis tanda (*sign*) yang terdapat di dalamnya. Tiga jenis tanda yang diidentifikasi dalam semiotik film antara lain *symbolic sign*, *iconic signs* dan *indexical signs* (Benshoff, 2015). Ketiga jenis tanda (*sign*) yang ada tersebut kemudian dikaitkan dengan *convention* yang terdapat pada masyarakat. Selain mengidentifikasi ketiga jenis tanda di atas peneliti juga menganalisis penggunaan *grammar of film* yang memiliki makna tersendiri di balik penggunaannya. *Grammar of film* yang dianalisis dalam penelitian ini yaitu *shot* dan *angle*.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kim Ji Young adalah tokoh utama dalam film ini. Sebelum menjadi seorang ibu rumah tangga (yang bertanggung jawab atas urusan domestik keluarganya). Kim Ji Young adalah seorang wanita karier yang cukup sukses. Sebelum memiliki anak, Kim Ji Young merupakan lulusan sastra Korea, bekerja dalam bidang pemasaran. Kim Ji Young merupakan sosok yang lemah lembut dan amat menyayangi keluarganya. Kim Ji Young memiliki suami bernama Jung Dae Hyun yang selalu mendampingi dan sangat menyayanginya.

Film *Kim Ji Young, Born 1982* mengonstruksi tokoh Kim Ji Young, yang merupakan tokoh utama, sebagai sosok ibu rumah tangga yang menjadi ‘korban’ lingkungan masyarakat patriarki. Tokoh Kim Ji Young dalam film *Kim Ji Young, Born 1982* banyak diperlihatkan berada pada area rumah seperti dapur, ruang keluarga dan ruang makan. Pada adegan yang menampilkan tokoh Kim Ji Young, kamera lebih banyak menggunakan jenis *shot medium* yang memperlihatkan latar tempat sekitar Kim Ji Young. *Lighting* atau pencahayaan yang ditampilkan pada adegan tokoh Kim Ji Young berwarna kebiru-biruan yang mengimplikasikan kesedihan atau suasana *gloomy* yang mengelilingi Kim Ji Young. Tokoh Kim Ji Young juga selalu diperlihatkan menggunakan pakaian dengan warna pucat dan gelap yang tidak mencolok sehingga terlihat menyatu atau ‘kalah’ dengan lingkungan sekitarnya.

Ibu mertua Kim Ji Young adalah sosok ibu rumah tangga yang masih menganut nilai-nilai keluarga tradisional Korea Selatan yang menempatkan perempuan sebagai sosok yang subordinat. Sebagai seorang ibu mertua (*mother-in-law*), ia merupakan sosok yang memegang ‘kontrol’ atas urusan domestik keluarganya. Ia juga digambarkan sebagai sosok yang sangat mengidolakan dan memanjakan anak laki-laknya yaitu Jung Dae Hyun. Ketika Ji Young mengabarinya bahwa ia akan bekerja kembali, ibu Jung Dae Hyun menentang dengan keras keputusannya tersebut. Ia percaya bahwa anaknya (Jung Dae Hyun) lebih layak untuk bekerja dan menafkahi keluarga dibandingkan dengan Kim Ji Young. Sosok ibu Jung Dae Hyun (yang tidak disebutkan namanya) ini dikonstruksikan sebagai seorang ibu rumah tangga ‘konvensional’ sesuai dengan stereotip yang dikenal masyarakat Korea Selatan. Ia menikmati dan menerima peran yang dibebankan lingkungan sekitarnya sebagai ibu rumah tangga yang bertanggung jawab atas urusan domestik keluarga. Peran sebagai seorang ibu mertua yang *involved* pada kehidupan anaknya ditunjukkan secara gamblang oleh figur ibu Jung Dae Hyun ini.

Sama seperti kedua tokoh sebelumnya (Kim Ji Young dan Mi Sook), ibu Jung Dae Hyun banyak diperlihatkan berada pada latar rumah yaitu dapur dan ruang keluarga guna mempertegas perannya sebagai seorang ibu rumah tangga. Lingkup atau kontak sosial yang diperlihatkan juga terbatas pada anggota keluarganya saja. Pakaian yang digunakan sosok ibu Jung Dae Hyun mayoritas bermotif bunga-bunga yang merupakan ciri khas seorang ibu atau nenek yang dikenal masyarakat Korea Selatan.

Kim Eun Sil atau yang juga dipanggil Chief Kim, adalah salah satu dari sedikit perempuan di sekitar Kim Ji Young yang memiliki karier profesional cemerlang. Ia merupakan atasan Kim Ji Young di perusahaan pemasaran tempat Ji Young bekerja dahulu. Bekerja di lingkungan yang mayoritasnya merupakan laki-laki ‘kuno’ membuatnya seringkali diremehkan. Kesuksesannya sebagai seorang wanita karier selalu dianggap sebelah mata dan kemampuannya sebagai seorang ibu bekerja selalu dipertanyakan. Meski terus mendapat cemoohan dari lingkungan sekitar, Chief Kim merupakan pribadi berani melawan penghakiman yang diterimanya secara cerdas. Keberaniannya melawan stigma yang ada membuatnya terus sukses hingga dapat membangun perusahaan pemasarannya sendiri.

Berbeda dengan figur-figur sebelumnya, sosok Kim Eun Sil sebagai ibu rumah tangga digambarkan secara berbeda dalam film ini. Sutradara memproduksi tokoh Kim Eun Sil secara berbeda sebagai bentuk representasi ibu rumah tangga alternatif yang ‘modern’. Ia dikonstruksikan sebagai sosok yang berani melawan penilaian negatif yang diterimanya ketika menjalankan peran sebagai seorang *working mom*. Hal tersebut dikonstruksikan melalui tanda-tanda yang terkandung dalam adegan yang menampilkan dirinya. Berbeda dengan Sang *stay-at-home* yaitu Kim Ji Young yang diperlihatkan berada pada latar rumah, sosok Kim Eun Sil selalu diperlihatkan berada di kantor atau ruang kerjanya. Dalam adegan yang menampilkan tokoh Kim Eun Sil, kamera juga menggunakan teknik *close up* dan *medium shot* yang menjadikan Kim Eun Sil objek atau fokus utama dalam adegan. Pakaian rapi dan *makeup bold* yang digunakannya menjadi *symbol* yang menandakan pribadinya yang berani dan ‘mencolok’ atau tidak ingin didominasi oleh lingkungan sekitarnya. Pakaian serta *make up*-nya yang *vibrant* dapat dimaknai sebagai bentuk pengungkapan jati dirinya yang berani.

Ibu Rumah Tangga sebagai Penanggung Jawab Urusan Domestik Keluarga

Pemahaman mengenai peran seorang istri dan ibu rumah tangga yang identik dengan lingkup domestik tersebut hadir akibat pengaruh paham Konfusianisme yang telah lama hadir di Korea Selatan. Peran ibu rumah tangga sebagai ‘*inner master*’ seolah telah menjadi ‘patokan’ atau peran paten dalam pola keluarga konvensional di Korea Selatan. Secara turun temurun, perempuan Korea Selatan diajarkan bahwa nantinya ia akan menjadi seorang ibu rumah tangga yang sepenuhnya mendedikasikan diri untuk melayani keluarganya. Mereka juga diberi pemahaman bahwa perannya hanya sebatas pendukung yang penurut pada anggota keluarga laki-laki lainnya. Oleh sebab itu, meski Korea Selatan sudah semakin modern dan terjadi pergeseran nilai-nilai mengenai keluarga, peran ibu rumah tangga dalam keluarga tidak dapat dengan mudah berubah.

Pada adegan yang menampilkan rumah Kim Ji Young, kedua potongan adegan menampilkan diskusi antara tokoh Ji Young dan Dae Hyun. Rangkaian adegan dimulai dengan memperlihatkan tokoh Dae Hyun yang tengah meminum bir di ruang makan. Kamera kemudian *pan off* dan dengan menggunakan teknik *shot medium* memperlihatkan tokoh Kim Ji Young yang sedang merapikan atau melipat *laundry* di ruang keluarga. Cahaya pada ruang keluarga dan ruang makan tempat Ji Young dan Dae Hyun kembali didominasi oleh cahaya kebiruan atau *cool tone*. Ruang keluarga dan ruang makan tersebut juga mayoritas diisi oleh perabotan dan tembok berwarna biru. Selain itu Dae Hyun juga diperlihatkan mengenakan pakaian berwarna biru tua (*navy*) dan Kim Ji Young yang mengenakan pakaian berwarna pucat (putih, *nude* dan abu-abu) juga diperlihatkan oleh kamera yang menggunakan *high angle* melipat pakaian berwarna *navy*. Penggunaan *high angle* dalam adegan di atas berusaha menunjukkan ketimpangan kekuasaan antara tokoh Kim Ji Young dan Jung Dae Hyun. Adegan dengan teknik *high angle* digunakan dengan ditemani latar suara Jung Dae Hyun yang tengah melarang istrinya kembali bekerja. Penggunaan *high angle* tersebut seolah menegaskan posisi Jung Dae Hyun yang lebih superior dari tokoh Kim Ji Young sehingga harus ‘menunduk’ untuk dapat melihat aktivitas istrinya. Selain itu, pemilihan latar dan pakaian yang mayoritas berwarna biru tersebut dapat dimaknai sebagai simbol yang menandakan suasana sedih dalam adegan tersebut.

Dalam kedua gambar di atas tokoh Ji Young kembali digambarkan tengah melakukan pekerjaan rumah yaitu melipat dan merapikan *laundry* sementara suaminya beristirahat dan menikmati bir di ruang makan. Melalui adegan tersebut dapat dilihat secara jelas perbedaan

kegiatan antara Ji Young dan Dae Hyun yang menandakan perbedaan peran keduanya dalam keluarga. Tokoh Ji Young yang diperlihatkan sedang melakukan pekerjaan rumah menandakan peran yang dimilikinya sebagai ibu rumah tangga dalam keluarga ‘konvensional’. Dae Hyun yang juga tidak diperlihatkan membantu Ji Young dalam melakukan pekerjaan rumah (domestik) seolah mempertegas bahwa pola keluarga yang mereka anut masih merupakan pola keluarga konvensional Korea Selatan.

Percakapan yang dilakukan oleh kedua tokoh dalam rangkaian adegan di atas membahas mengenai keinginan Kim Ji Young untuk bekerja paruh waktu (*part-time*) di toko roti dekat rumah mereka. Selagi merapikan *laundry* Kim Ji Young mengungkapkan keinginannya tersebut pada suaminya, “Haruskah aku bekerja di toko roti?. Dae Hyun membalasnya setelah mendengus kesal, “Itukah yang kau inginkan? Jangan bekerja jika kau... Sudah cukup sulit mengasuh Ah Young”. Ji Young berusaha menjelaskan kembali, “Hanya di pagi hari saja”. “Jangan”, balas Jung Dae Hyun. Ji Young kembali berusaha meyakinkan suaminya, “Kedengarannya tidak terlalu sulit”. Dae Hyun yang telah merasa emosi menanggapi dengan nada tinggi, “Siapa yang memintamu untuk bekerja paruh waktu?”. Lalu, percakapan berhenti. Ji Young menatap suaminya dengan ekspresi sangat kaget, tidak percaya akan apa yang baru saja ia dengar. Kemudian ia segera meninggalkan ruang makan dan kembali merapikan *laundry* di kamar.

Dari dialog, ekspresi dan intonasi nada yang ditampilkan oleh kedua tokoh pada rangkaian adegan di atas, terlihat jelas bagaimana ‘terkekangnya’ sosok ibu rumah tangga Korea Selatan yang direpresentasikan oleh Kim Ji Young tersebut. Kembali diperlihatkan Kim Ji Young dengan pekerjaan rumahnya, menandakan identitasnya sebagai ibu rumah tangga yang ‘tradisional’. Kim Ji Young yang meminta izin untuk bekerja lagi kepada suaminya dapat dimaknai secara konotatif bahwa Jung Dae Hyun selaku suami dan kepala keluarga memiliki kontrol dan berhak atas pilihan hidup Kim Ji Young. Terlebih lagi dengan adanya pelarangan dari Jung Dae Hyun mengenai keinginan bekerja Kim Ji Young, identitas ibu rumah tangga ‘konvensional’ Kim Ji Young semakin jelas terlihat. Namun berbeda dengan adegan-adegan sebelumnya, kali ini digambarkan secara jelas bagaimana posisi istri atau ibu rumah tangga dalam keluarga. Dalam pola keluarga konvensional Korea Selatan, suami atau ayah berperan sebagai kepala keluarga yang memiliki kewenangan untuk menentukan keputusan bagi anggota keluarganya (Oláh et al., 2018). Peran dan kewenangan sosok ayah atau suami tersebut direpresentasikan oleh tokoh Jung Dae Hyun. Larangan yang ia berikan pada Kim Ji Young tidak mendapat tentangan dan diterima oleh Kim Ji Young, meski keputusan tersebut menyakiti hatinya. Istri, dalam pola keluarga konvensional Korea Selatan, diwajibkan untuk mematuhi anggota keluarga laki-laki dan hal tersebutlah yang dilakukan oleh tokoh Kim Ji Young dalam adegan di atas.

Menampilkan bagaimana terkekangnya ibu rumah tangga (melalui tokoh Kim Ji Young), adegan di atas merepresentasikan ibu rumah tangga sesuai dengan sosok ibu rumah tangga yang dikenal mayoritas masyarakat Korea Selatan. Sosok ibu rumah tangga berdasarkan nilai konvensional Korea Selatan identik dengan melayani keluarga dalam lingkup domestik sehingga kesulitan ketika ingin kembali membangun karier secara profesional. Hal tersebut dibuktikan dengan rendahnya tingkat pekerja wanita Korea Selatan dibandingkan dengan laki-laki. Survei pada warga Korea Selatan kisaran usia 30 tahun menunjukkan tingkat pekerja wanita hanya 56%, jumlah yang berbeda drastis dibandingkan pria yaitu 93% (J. Lee & Park, 2015).

Selama ini, dalam perfilman Korea Selatan, mayoritas tokoh ibu atau istri yang bekerja (secara profesional) ditampilkan tidak memiliki jabatan manajerial dan cenderung memiliki pekerjaan dengan upah rendah atau paruh waktu (J. Lee & Park, 2015). Penggambaran tersebut

kembali dilanggengkan melalui adegan di atas yang menampilkan tokoh Kim Ji Young yang hendak melakukan pekerjaan paruh waktu di toko roti.

Dominasi Peran Ibu Mertua (*Mother-in-law*) dalam Keluarga

Seorang perempuan yang telah menikah, menurut pola keluarga tradisional yang dianut mayoritas masyarakat Korea Selatan, akan mengalami sebuah ‘siklus peran’ dalam keluarga. Perempuan yang telah menikah akan mengalami tiga jenis peran dalam sebuah keluarga yaitu sebagai seorang menantu atau anak ipar (*daughter in law*), ibu rumah tangga (*housewife*) dan ibu mertua (*mother in law*) (H.-O. Kim & Hoppe-Graff, 2001). Ketika telah berada pada fase ibu mertua atau *mother in law*, seorang perempuan memiliki kedudukan yang cukup tinggi dalam keluarga. Ia tak lagi berada dalam susunan paling bawah dalam piramida keluarga. Peran yang dimiliki seorang ibu mertua dalam keluarga pun berbeda ketika ia sedang berada pada fase *daughter in law* (anak menantu) dan *housewife* (ibu rumah tangga). Seorang perempuan yang telah berada pada fase ibu mertua atau *mother in law* berperan lebih dominan dan mulai menuntut kepatuhan dari anak-anaknya. Pengaruhnya dalam pengambilan keputusan keluarga menjadi besar, tak seperti sebelumnya yang didominasi laki-laki.

Terdapat adegan dimana Kim Ji Young menelepon karena ingin berterima kasih atas obat herbal yang diberikan oleh ibu mertuanya. Percakapan dalam adegan di atas diawali oleh Ji Young yang berkata, “Terima kasih atas tonik herbalnya”. “Baguslah”, jawab ibu mertuanya singkat. “Aku akan meminumnya dan bekerja keras di perusahaanku”, balas Ji Young. Ibu Dae Hyun menegakkan posisi duduknya dan berkata, “Perusahaan apa? Kau akan kembali bekerja?”. Ji Young berusaha menjelaskan, “Bekas pimpinanku menelepon memintaku untuk bekerja”. Nada bicara ibu Jung Dae Hyun mulai meninggi, “Apa maksudmu? Cuti melahirkan?”. Ji Young yang gugup hanya membalas singkat, “Benar”. Ibu Jung Dae Hyun sudah tidak dapat menahan emosinya dan mulai berteriak, “Ya! Bagaimana kau bisa melakukan ini kepadanya juga?”. “Bu, aku bisa menjelaskan...”, jawab Ji Young lirih. Sebelum Ji Young menyelesaikan kalimatnya, ibu Dae Hyun terlebih dahulu menyela, “Jangan menghalangi kariernya! Pikirkanlah!”. Ji Young memanggilnya pelan, “Ibu..”. Namun ibu mertuanya tidak menanggapi dan tetap berkata dengan nada tinggi, “Ibu tidak mau mendengarnya. Ibu akan menutup teleponnya”. Percakapan pun terhenti.

Melalui dialog dan ekspresi yang ditampilkan dua tokoh dalam adegan di atas dapat terlihat bagaimana seorang ibu mertua memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap kehidupan anggota keluarganya, yang bahkan sudah dewasa dan memiliki keluarga sendiri. Melalui pemilihan *shot close up*, adegan ini ingin menyoroti ekspresi yang ditampilkan oleh para tokoh. Ketika Kim Ji Young menyebutkan bahwa ia akan bekerja lagi, ekspresi wajah ibu Jung Dae Hyun yang semula datar berubah merengut dan bingung. Setelah Ji Young memperjelas maksudnya untuk kembali bekerja, ekspresi ibu Dae Hyun berubah marah dan segera menentang keinginan Kim Ji Young tersebut. Ia pun tidak memberikan ruang bagi Kim Ji Young untuk menjelaskan kembali dan menutup telepon setelah mengungkapkan pendapatnya. Sikap ibu Jung Dae Hyun tersebut menandakan perannya sebagai seorang ibu mertua dalam pola keluarga konvensional yang dominan dan menuntut kepatuhan dari anak-anaknya.

Penentangan oleh ibu Jung Dae Hyun tersebut disebabkan oleh pemahaman keluarga konvensional yang dipercayai oleh ibu Jung Dae Hyun. Menurut paham keluarga konvensional Korea Selatan, seorang perempuan yang telah menikah atau menjadi seorang ibu akan diharapkan

untuk berhenti bekerja dan fokus untuk merawat anak atau keluarganya. Menurut data, tiga per lima dari perempuan Korea Selatan berhenti bekerja setelah menikah, 45% setelah kelahiran anak pertama dan 20% setelah kelahiran anak kedua (Samsik, 2015).

Representasi Ibu Rumah Tangga yang Bekerja

Perempuan yang telah menikah, apabila menurut pada pola keluarga konvensional yang dianut mayoritas masyarakat Korea Selatan, akan diharapkan berada di rumah dan menjadi seorang “*inner master*”. Seorang *inner master* memiliki tanggung jawab dalam lingkup domestik dan ‘kekuasaannya’ diakui hanya dalam perihal rumah tangga atau urusan keluarga (H.-O. Kim & Hoppe-Graff, 2001). Adanya pemahaman atau ekspektasi sosial yang harus dipenuhi tersebut mengakibatkan sedikitnya jumlah ibu rumah tangga yang memiliki karier profesional atau bekerja di luar rumah. Sosok ibu rumah tangga yang bekerja (*working mom*) merupakan sosok yang minoritas dan dinilai ‘tidak umum’. Oleh sebab itu, tak jarang muncul penilaian-penilaian negatif dari masyarakat sekitar terkait sosok *working mom* tersebut.

Sutradara film *Kim Ji Young, Born 1982*, Kim Do Young, menghadirkan sosok ibu rumah tangga yang bekerja (*working mom*) melalui sosok tokoh Kim Eun Sil. Kehadiran sosok *working mom*, yang berbeda dari sosok ibu rumah tangga konvensional yang dikenal mayoritas masyarakat Korea Selatan, merupakan bentuk eksplorasi narasi baru terkait peran ibu rumah tangga yang sebelumnya identik dengan urusan lingkup domestik keluarga. Kim Eun Sil, yang (secara garis besar) dikonstruksikan sebagai sosok yang berani melawan stigma negatif terkait perannya sebagai seorang *working mom*, dapat dilihat sebagai cara sutradara melawan stereotip yang ada terkait peran ibu rumah tangga konvensional tersebut. Sosok *working mom*, yang ditampilkan berani ‘memberontak’ dan melawan penilaian negatif yang diterima dari lingkungan sekitarnya, merupakan bentuk upaya sutradara mendekonstruksi pemahaman ‘kuno’ terkait ibu rumah tangga dan menormalisasi peran ibu rumah tangga yang memiliki karier profesional.

Dalam salah satu adegan penting diperlihatkan bagaimana seorang ibu rumah tangga yang bekerja (*working mom*) dipandang sebagai sebuah anomali oleh masyarakat Korea Selatan. Dialog serta ekspresi wajah yang ditampilkan oleh kedua tokoh pada awal adegan memperlihatkan kontrasnya kedudukan laki-laki dan perempuan (khususnya ibu rumah tangga) dalam lingkungan kerja. Meski berada dalam ruang rapat, Kim Eun Sil tidak dapat dilihat sebagai seorang wanita dengan karir cemerlang oleh pimpinannya. Sebaliknya, ia seolah tidak dapat dipisahkan dengan perannya sebagai seorang ibu dan dinilai berdasarkan perannya tersebut. Pengambilan *shot* dalam adegan di atas menggunakan jenis *medium shot* dengan *eye level* atau *straight on angle* yang memperlihatkan tokoh yang sedang berbicara secara bergantian. Rangkaian *adegan* di atas tak hanya menampilkan bagaimana sosok *working mom* dipandang oleh lingkungan sekitarnya yang misoginis, melainkan juga memperlihatkan keberanian sosok *working mom* dalam mengatasi dan menanggapi *judgement* tidak berdasar dari lingkungan sekitarnya tersebut. Melalui dialog yang ditampilkan tokoh Kim Eun Sil dalam *adegan* di atas, diperlihatkan bagaimana sosok *working mom* dengan cerdas melawan stigma negatif yang diterimanya. Sikap yang ditunjukkan tokoh Kim Eun Sil ketika membalas perkataan pimpinannya menandakan keberanian sosok *working mom* yang menolak untuk takluk pada lingkungan sekitarnya yang patriarkis.

Analisis mengenai representasi ibu rumah tangga dalam film *Kim Ji Young, Born 1982* menghasilkan tiga poin utama di atas. Sosok ibu mertua yang dikenal dalam kehidupan masyarakat Korea Selatan merupakan sosok yang (masih) berperan sebagai penanggung jawab urusan

domestik, namun memiliki kedudukan yang lebih tinggi dan menuntut kepatuhan dari anak-anaknya. Film *Kim Ji Young, Born 1982* mengonstruksi atau menggambarkan sosok ibu rumah tangga seperti sosok yang dikenal dalam masyarakat Korea Selatan tersebut. Tokoh ibu Jung Dae Hyun, sama seperti tokoh Kim Ji Young, banyak diperlihatkan berada pada latar rumah dengan kontak sosial yang terbatas (hanya dengan anggota keluarga saja). Melalui tanda-tanda tersebut, film ini berusaha mempertegas peran ibu Jung Dae Hyun sebagai seorang ibu rumah tangga 'konvensional' Korea Selatan. Melalui tokoh ibu Jung Dae Hyun, sosok ibu mertua juga dikaitkan dengan karakter yang otoriter dan sangat *involved* terhadap kehidupan anak-anaknya (termasuk kehidupan rumah tangga). Meskipun sang anak sudah dewasa dan memiliki kehidupannya serta urusannya sendiri, sosok ibu mertua selalu memiliki opini yang cenderung 'mengatur' terkait kehidupan anaknya tersebut. Dikenal sebagai sosok yang bertugas mengurus urusan domestik, seorang ibu rumah tangga yang memiliki karier profesional atau seorang *working mom* dinilai sebagai sosok yang tidak lumrah dan jarang ditemui dalam masyarakat Korea Selatan. Penilaian serta opini-opini memojokkan harus diterima para *working mom* karena dianggap tidak 'umum' dan berbeda dari peran yang seharusnya ia miliki. Film *Kim Ji Young, Born 1982* mengonstruksi sosok *working mom* sebagai sosok yang dinilai secara negatif oleh lingkungan sosial di sekitarnya tersebut melalui tokoh Kim Eun Sil. Karena memiliki karier yang cemerlang, perannya sebagai seorang ibu rumah tangga selalu dipertanyakan dan dianggap tidak dilaksanakan dengan baik. Representasi sosok *working mom*, melalui tokoh Kim Eun Sil tersebut, sesuai dengan konteks budaya Korea Selatan yang tidak menganggap karier profesional dan peran sebagai ibu rumah tangga dapat dilakukan secara berdampingan.

Sosok ibu rumah tangga yang bekerja (*working mom*) berusaha ditampilkan oleh sutradara film *Kim Ji Young, Born 1982* sebagai bentuk representasi sosok ibu 'alternatif' atau 'modern' yang berbeda dari sosok ibu rumah tangga konvensional Korea Selatan. Penilaian atau *judgement* memojokkan yang diterima oleh tokoh Kim Eun Sil dari lingkungan sekitarnya dengan sengaja ditekankan oleh sutradara sebagai bentuk perlawanan atau kritiknya terhadap masyarakat patriarkis Korea Selatan yang misoginis. Tokoh Kim Eun Sil yang dikonstruksi sebagai sosok yang berani melawan stigma negatif yang diterimanya juga dapat dimaknai sebagai upaya sutradara untuk mendekonstruksi paham konvensional Korea Selatan terkait peran ibu rumah tangga yang identik dengan tugas atau lingkup domestik.

Dalam *adegan-adegan* yang merepresentasikan peran domestik ibu rumah tangga pada film *Kim Ji Young, Born 1982*, teknik kamera yang banyak digunakan adalah *eye level angle* dan *medium shot*. Penggunaan *medium shot* dalam adegan-adegan tersebut memungkinkan audiens melihat lingkungan sekitar tokoh dan bagaimana tokoh berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya tersebut namun tetap menekankan tokoh sebagai objek utama. Penggunaan *eye level* atau *straight on angle* berusaha mengimplikasikan bahwa kedudukan audiens dengan tokoh dalam *adegan* setara dan apa yang dilihatnya melalui kamera adalah hal yang riil. Penggunaan *angle* tersebut memberikan efek bahwa apa yang dilihat audiens adalah sesuatu yang dapat dilihatnya dalam dunia nyata atau merupakan sebuah realita.

PENUTUP

Film *Kim Ji Young, Born 1982* membangun konstruksi bahwa sosok ibu rumah tangga identik dengan peran atau tugas domestik yang menjadi tanggung jawabnya berdasarkan paham keluarga Korea Selatan. Peran ibu rumah tangga sebagai seorang manajer urusan domestik dapat dilihat melalui latar tempat, pencahayaan hingga penampilan yang diterapkan pada sosok tokoh

dalam film, salah satunya yaitu sang tokoh utama atau Kim Ji Young. Seorang ibu rumah tangga yang bertanggung jawab sebagai seorang *inner master* cenderung tidak terlalu memperhatikan penampilan atau memiliki waktu untuk berdandan. Waktu yang dimiliki ibu rumah tangga konvensional (dalam konteks masyarakat Korea Selatan) tersebut juga mayoritas dihabiskan di rumah untuk mengerjakan tugas-tugas domestiknya. Melalui tokoh Kim Ji Young yang banyak diperlihatkan berada pada lingkungan rumah seperti dapur, ruang makan serta ruang keluarga, film *Kim Ji Young, Born 1982* kembali menekankan peran ibu rumah tangga sebagai seorang penanggung jawab atau manajer urusan domestik keluarga. Selain itu dalam struktur keluarga Korea Selatan, perempuan diposisikan sebagai sosok yang subordinat dan patuh kepada laki-laki (ayah atau suami) yang memiliki kewenangan sebagai seorang kepala keluarga. Melalui tanda seperti penggunaan pakaian serta *make up* warna netral yang tidak menonjol atau *vibrant* yang diterapkan pada tokoh Kim Ji Young, ibu rumah tangga direpresentasikan sebagai sosok yang *submissive* dan ‘kalah’ akibat didominasi oleh lingkungan sekitarnya. Selain itu melalui pencahayaan dan ekspresi yang ditampilkan tokoh Kim Ji Young dalam adegan yang menampilkan peran domestiknya, ibu rumah tangga juga direpresentasikan tidak menikmati dan

Melalui representasi figur atau sosok yang ada di dalamnya, film *Kim Ji Young, Born 1982* berusaha menunjukkan bagaimana kesulitan yang dialami sosok ibu rumah tangga ketika menjalankan perannya dalam masyarakat. Peran-peran ibu rumah tangga yang dilekatkan pada tokoh dalam film *Kim Ji Young, Born 1982 (2019)* antara lain sebagai *controller, supporter, nurturer*, pendamping suami dan *role model*. Banyaknya ekspektasi sosial yang dibebankan lingkungan sekitar pada sosok ibu rumah tangga menempatkannya pada posisi subordinat yang tidak memiliki kendali atas dirinya sendiri. Film *Kim Ji Young, Born 1982* mengonstruksi bahwa peran sebagai ibu rumah tangga, meski sering dianggap atau dilihat sebelah mata, merupakan peran dan pekerjaan yang kompleks yang terkadang tidak ‘dipilih’ secara sukarela oleh para perempuan.

Tak hanya menggambarkan kesulitan yang dialami sosok ibu rumah tangga yang dituntut ‘sempurna’ dalam menjalankan perannya dalam masyarakat, film *Kim Ji Young, Born 1982* juga berusaha menyelipkan poin lain dalam narasi yang diangkatnya. Melalui representasi sosok ibu rumah tangga yang bekerja (*working mom*), yang ditampilkan melalui tokoh Kim Eun Sil, film *Kim Ji Young, Born 1982* juga berusaha menyelipkan nilai perlawanan atau penolakan terhadap stereotip peran gender yang dibebankan pada perempuan (khususnya ibu rumah tangga). Kehadiran ibu rumah tangga dengan pemikiran modern yang berani diharap dapat memotivasi para audiens (perempuan atau ibu rumah tangga) untuk menjalani hidup tanpa merasa perlu memenuhi ekspektasi sosial lingkungan sekitarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Allen, R. (1993). Representation, Illusion and the Cinema. *Cinema Journal*, 32(2), 21–48.
- Alter, A. (2020). The Heroine of This Korean Best Seller Is Extremely Ordinary. That’s the Point. *New York Times*.
- Ardia, V. (2014). Drama Korea dan Budaya Popular. *LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2(3), 12–18.
- Balk, Y., & Chung, J. Y. (1996). Family Policy in Korea. *Journal of Family and Economic Issues*, 17(1), 93–112. <https://doi.org/10.1007/bf02265032>

- Barnett, L., & Allen, M. P. (2000). Social Class, Cultural Repertoires, and Popular Culture: The Case of Film. *Sociological Forum*, 15(1), 145–163. <https://doi.org/10.1023/A:1007502405539>
- Benshoff, H. (2015). Film and Television Analysis. In *Film and Television Analysis*. <https://doi.org/10.4324/9780203129968>
- Choi, S. J. (1996). The family and ageing in Korea: A new concern and challenge. *Ageing and Society*, 16(1), 1–25. <https://doi.org/10.1017/S0144686X00003111>
- Chung, H. S., & Diffrient, D. S. (2015). *Movie Migrations: Transnational Genre Flow and South Korean Cinema*. In Korea Foundation. Rutgers University Press.
- Corrigan, T. (2015). *A Short Guide to Writing about Film* (K. Glynn, Ed.; 9th editio). Pearson Education Limited. <https://doi.org/10.2307/3192747>
- Edgar-Hunt, R., Marland, J., & Rawl, S. (2010). *Basic Film-making of The Language of Film*. AVA Publishing.
- Erigha, M. (2015). Race, Gender, Hollywood: Representation in Cultural Production and Digital Media's Potential for Change. *Sociology Compass*, 9(1), 78–89. <https://doi.org/10.1111/soc4.12237>
- Goodall, M., Good, J., & Godfrey, W. (2007). *Crash Cinema Representation in Film*. Cambridge Scholars Publishing.
- Hamid, F. (2012). Media dan Budaya Populer. *Komunika*, 15.
- Hutagalung, N. K., Rachman, J. B., & Akim, A. (2019). Diplomasi Publik Korea Selatan di Indonesia Melalui King Sejong Institute Center Indonesia. *Jurnal Ilmiah Hubungan Internasional*, 15(2), 131–145. <https://doi.org/10.26593/jihi.v15i2.3415.131-145>
- Ida, R. (2014). *Metode Penelitian Studi Media dan Kajian Budaya*. PRENADA MEDIA GROUP.
- Jiang, Q., & Leung, L. (2012). Lifestyles, gratifications sought, and narrative appeal: American and Korean TV drama viewing among Internet users in urban China. *International Communication Gazette*, 74(2), 159–180. <https://doi.org/10.1177/1748048511432601>
- Kim, H.-O., & Hoppe-Graff, S. (2001). Mothers roles in traditional and modern korean families: The consequences for parental practices and adolescent socialization. *Asia Pacific Education Review*, 2(1), 85–93. <https://doi.org/10.1007/bf03024935>
- Kim, J. (2019). Korean Popular Cinema and Television in the Twenty-First Century: Parallax Views on National/Transnational Disjunctures. *Journal of Popular Film and Television*, 47(1), 2–8. <https://doi.org/10.1080/01956051.2019.1562815>
- Kirby, D. A. (2018). Harnessing the Persuasive Power of Narrative: Science, Storytelling, and Movie Censorship, 1930-1968. *Science in Context*, 31(1), 85–106. <https://doi.org/10.1017/S0269889718000029>
- Koller, V. (2008). “Not just a colour”: Pink as a gender and sexuality marker in visual

- communication. *Visual Communication*, 7(4), 395–423.
<https://doi.org/10.1177/1470357208096209>
- Lee, C. S., & Choi, J. (2018). Early Childhood and Media Representation: How does South Korean Animation Pororo the Little Penguin Reproduce Patriarchal Family Ideology? *Animation*, 13(2), 116–130. <https://doi.org/10.1177/1746847718783643>
- Lee, J., & Park, S. Y. (2015). Women’s employment and professional empowerment in South Korean dramas: a 10-year analysis. *Asian Journal of Communication*, 25(4), 393–407. <https://doi.org/10.1080/01292986.2014.968594>
- Lee, Y. J. (2016). The extended family: Disharmony and divorce in Korea. *Contemporary Perspectives in Family Research*, 10, 347–373. <https://doi.org/10.1108/S1530-353520160000010014>
- Lindner, A. M., & Schulting, Z. (2017). How Movies with a Female Presence Fare with Critics. *Socius: Sociological Research for a Dynamic World*, 3, 237802311772763. <https://doi.org/10.1177/2378023117727636>
- MacDonald, J. (2020). Director Kim Do-Young Discusses Adapting ‘Kim Ji-Young: Born 1982.’ *Forbes*.
- Minowa, Y., Maclaran, P., & Stevens, L. (2019). The Femme Fatale in Vogue: Femininity Ideologies in Fin-de-siècle America. *Journal of Macromarketing*, 39(3), 270–286. <https://doi.org/10.1177/0276146719847748>
- Moerdjati, S. (2016). Pengantar Ilmu Komunikasi. *Revka Petra Media*.
- Oláh, L. Sz., Kotowska, I. E., & Richter, R. (2018). The New Roles of Men and Women and Implications for Families and Societies. A Demographic Perspective on Gender, Family and Health in Europe, 41–64. https://doi.org/10.1007/978-3-319-72356-3_4
- O’Pray, M. (2004). *Film, Form and Phantasy: Adrian Stokes and Film Aesthetics*. Palgrave Macmillan.
- Pah, T., & Darmastuti, R. (2019). Analisis Semiotika John Fiske Dalam Tayangan Lentera Indonesia Episode Membina Potensi Para Penerus Bangsa Di Kepulauan Sula. *Communicare: Journal of Communication Studies*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.37535/101006120191>
- Park, B. J. (2001). Patriarchy in Korean Society: Substance and Appearance of Power. *Korea Journal*, 41(4), 48–73.
- Park, I. H., & Cho, L. J. (1995). Confucianism and the Korean family. *Journal of Comparative Family Studies*, 26(1), 117–134. <https://doi.org/10.3138/jcfs.26.1.117>
- Park, M., & Chesla, C. (2007). Revisiting Confucianism as a Conceptual Framework for Asian Family Study. *Journal of Family Nursing*, 13(3), 293–311. <https://doi.org/10.1177/1074840707304400>
- Puspitasari, R. W. (2018). Dukungan Pemerintah Korea Selatan terhadap “Korean Wave” di

Indonesia pada tahun 2005-2015. Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Putri, I. P., Liany, F. D. P., & Nuraeni, R. (2019). K-Drama dan Penyebaran Korean Wave di Indonesia. *ProTVF*, 3(1), 68. <https://doi.org/10.24198/ptvf.v3i1.20940>

Reeper, M. De. (2013). *How to Analyse Movies #2: Signs, Codes & Conventions. How To Analyse Movies*. <https://www.filminquiry.com/analyse-movies-signs/>

Samsik, L. (2015). *The 2015 National Survey on Fertility and Family Health and Welfare*.

Service, K. C. and I. (2012). *The World ' s Spotlight on Korean Film*. Ministry of Culture, Sports and Tourism.

Solis, M. A. (2016). *The Damsel in Distress: Rescuing Women From American Mythology*.

Stokes, J. (2003). *How To Do Media and Cultural Studies*. Sage Publications.

Takahashi, F., & Kawabata, Y. (2018). The association between colors and emotions for emotional words and facial expressions. *Color Research and Application*, 43(2), 247–257. <https://doi.org/10.1002/col.22186>

Thompson, R., & Bowen, C. (2009). *Grammar of the Shot*. Elsevier.

Williams, H. (2020). South Korean author Cho Nam-Joo: “My Book is braver than I am.” *The Guardian*.

Wulandari, E. S. (2018). *Konstruksi Relasi Percintaan dalam Drama Korea “Guardian: The Lonely and Great God.”* Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Representasi Anak Korban Kekerasan Pada Tokoh Hye Na Dalam Drama Mini-series Korea Selatan *Mother* (2018)

Kania Salsabil Ramadhani¹

¹Departemen Ilmu Komunikasi, Universitas Airlangga, Jl. Airlangga No.4 - 6, Airlangga, Kec. Gubeng, Kota SBY, Jawa Timur 60115, Indonesia.

Email: kaniaasr@gmail.com

A B S T R A C T

This study discusses the description of the character Hye Na, the character of child abuse victim by her own biological mother in the South Korean drama Mother (2018). Researchers chose the character Hye Na as the object of research because her portrayal as a child abuse victim is presented differently from most other Korean dramas. Mini-series Mother (2018) implemented the first-person perspective to focus on how child abuse victim told their personal story. This research used descriptive qualitative research using textual analysis methods by looking at the narrative dialogue, scenes, and other elements as well as the cultural context to produce an interpretation related to how the character Hye Na who is a victim of child abuse is depicted in the drama Mother (2018). The results of this study indicate that the character Hye Na experienced four categories of violence, namely physical violence, emotional abuse, physical neglect, and emotional neglect. Through the character Hye Na, the director and scriptwriter wanted to break the myth that a child abuse victim always ends up being 'corrupted' and broken. Child abuse victims can still be helped and can get a brighter future as long as the child's life in the future is protected by the right person, who can provide and provide warmth, affection, and protect him from danger and fear. Hye Na's character, who was initially described as a weak and helpless figure, slowly become stronger and braver when Hye Na changed her attachment figure. Hye Na's character experiences two patterns of attachment, namely disorganized and avoidant attachment while under Ja Young's care, while experiencing secure attachment while under Soo Jin's care.

Keywords: Korean drama, child abuse, representation, closeness theory

A B S T R A C T

Penelitian ini membahas mengenai gambaran tokoh Hye Na yang merupakan anak korban kekerasan oleh ibu biologisnya sendiri dalam drama Korea Selatan *Mother* (2018). Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dengan menggunakan metode analisis tekstual dengan melihat narasi dialog, pengadeganan, dan elemen lainnya serta konteks budaya untuk menghasilkan interpretasi terkait bagaimana tokoh Hye Na yang merupakan korban kekerasan anak yang digambarkan di dalam drama *Mother* (2018). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa tokoh Hye Na mengalami empat kategori kekerasan, yaitu kekerasan fisik, kekerasan emosional, penelantaran secara fisik, dan penelantaran secara emosional. Melalui tokoh Hye Na, sutradara dan penulis naskah ingin mendobrak mitos dimana anak korban kekerasan selalu berakhir negatif dan rusak. Anak korban kekerasan masih dapat tertolong dan masih memiliki masa depan selama anak tersebut dikemudian hari hidupnya dijamin oleh orang (*attachment figure*) yang tepat bagi dirinya, yang dapat memberikan dan menyediakan kehangatan, kasih sayang, dan melindunginya dari bahaya dan ketakutan. Tokoh Hye Na yang pada awalnya digambarkan sebagai sosok yang lemah dan tidak berdaya, kemudian perlahan mengalami pengembangan karakter ketika Hye Na berganti *attachment figure*. Tokoh Hye Na mengalami dua pola *attachment* yaitu *disorganized* dan *avoidant attachment* saat berada dalam asuhan Ja Young, sementara mengalami *secure attachment* saat berada dalam asuhan Soo Jin.

Kata kunci : drama Korea, kekerasan anak, representasi, teori kedekatan

A. PENDAHULUAN

Penelitian ini membahas mengenai gambaran tokoh Hye Na yang merupakan anak korban kekerasan oleh ibu biologisnya sendiri dalam drama Korea Selatan *Mother* (2018). Penelitian ini tidak hanya berfokus pada tindak kekerasan terhadap anak yang dialami tokoh Hye Na, namun dilihat secara menyeluruh bagaimana gambaran tokoh Hye Na, baik saat ia masih mengalami tindak kekerasan, maupun setelah ia melewati dan lepas dari tindak kekerasan tersebut. Signifikansi penelitian ini didasari oleh ketertarikan peneliti pada tindak kekerasan anak sebagai isu sosial yang sulit hilang dalam masyarakat khususnya di dalam suatu keluarga. Peneliti mengambil drama *Mother* (2018) dan menjadikan tokoh Hye Na sebagai objek penelitian dikarenakan penggambaran tokoh Hye Na ditampilkan berbeda dari kebanyakan drama Korea lainnya dalam menggambarkan anak korban kekerasan. Banyak topik yang diangkat dalam drama ini menyangkut hubungan ibu dan anak, diantaranya mengenai kekerasan anak, adopsi anak, ibu tunggal, dan berbagai macam karakter seorang ibu, namun peneliti memilih untuk berfokus pada kekerasan anak dikarenakan sudut pandang korban kekerasan anak menjadi poin utama dalam drama ini.

Mother (2018) merupakan adaptasi dari drama Jepang berjudul serupa yang tayang pada saluran NTV pada 2010 silam. Dengan kesuksesan versi aslinya, timbul kekhawatiran terhadap respon audiens terkait remake ini (Kang, 2018). Saat konferensi pers, Jung Seo Kyung selaku penulis skenario mengungkapkan kekhawatirannya terhadap penggambaran yang ia ciptakan dalam dua episode pertama (Jeong, 2018). Ia mengungkapkan bahwa melalui drama *Mother*, ia tidak hanya ingin menyampaikan perasaan yang baik, seperti kasih sayang yang hangat, solidaritas, namun juga kemarahan, perasaan belas kasihan, dan yang paling penting adalah rasa sakit dan ketakutan yang dirasakan anak kecil. Semua itu tidak ditulis dari sudut pandang sang pelaku. Dalam proses penelitiannya, Jung Seo Kyung memosisikan dirinya sebagai tokoh anak dalam cerita ini, yaitu Hye Na yang ingin melarikan diri dari dunia yang menyakitkan (Jeong, 2018). Poin inilah yang membuat peneliti tertarik untuk menjadikan drama *Mother* (2018) sebagai objek penelitian, karena sudut pandang sang korban menjadi poin utama dalam drama ini.

Banyak orang tua yang seringkali menganggap anak mereka sebagai objek daripada seorang manusia yang memiliki kebutuhan dasar yang sama, seperti misalkan orang tua yang menganggap anak sebagai milik dia seutuhnya, sehingga mereka bebas mengontrol anak tersebut (Jennings et al., 2014). Anggapan seperti inilah termasuk salah satu faktor terjadinya kekerasan anak. Banyak yang menanggapi kekerasan baik itu berbentuk hukuman fisik ataupun verbal (menegur dengan nada tinggi atau kata-kata kasar) dilakukan sebagai bentuk tindak disipliner terhadap anak. Mereka berdalih bahwa hal tersebut dilakukan demi kebaikan anak dan perkembangnya. Federal Child Abuse Prevention and Treatment Act of 1974 mendefinisikan kekerasan anak sebagai kekerasan yang dialami oleh anak di bawah 18 tahun oleh seseorang yang memiliki tanggung jawab sepenuhnya terhadap anak tersebut dengan bentuk tindakan seperti cedera fisik atau mental,

pelecehan seksual, penelantaran anak, atau penganiayaan yang memperlihatkan bahwa anak tersebut terancam dalam hal kesehatan dan kesejahteraannya. (Segrin & Flora, 2005).

Melalui definisi di atas, kekerasan anak dikategorikan dalam berapa bentuk, diantaranya: kekerasan fisik, kekerasan emosional, kekerasan seksual, penelantaran secara fisik, penelantaran secara emosional, dan eksploitasi anak. Namun, dalam penelitian ini dengan mempertimbangkan konteks kekerasan dalam drama *Mother* (2018) peneliti hanya akan berfokus pada empat bentuk kekerasan anak, yaitu: kekerasan fisik, kekerasan emosional, penelantaran secara fisik, dan penelantaran secara emosional. Jika melihat pada realita, peningkatan yang signifikan terjadi dari tahun ke tahun untuk kasus kekerasan anak di Korea Selatan. Namun, hingga saat ini Korea Selatan belum melarang corporal punishment atau hukuman fisik terhadap anak. Larangan hukuman fisik terhadap anak hanya diberlakukan di Seoul dalam Children's Rights Ordinance 2012 pasal 28. The Global Initiative to End All Corporal Punishment of Children mengumumkan bahwa hingga Maret 2020 Korea Selatan masih belum melarang hukuman fisik terhadap anak dikarenakan adanya ketentuan 'tindak disipliner' dalam Undang-undang Sipil, ketika sekitar 60 negara telah menerapkan larangan hukuman fisik terhadap anak (Shin, 2021).

Akibat dari belum adanya hukum yang mengatur atau melarang hukuman fisik terhadap anak di Korea Selatan menjadikan orang tua di Korea Selatan masih banyak yang berdalih bahwa hal tersebut merupakan urusan keluarga sebagai bentuk disipliner dan sifatnya privat, bukan sebuah kejahatan yang perlu turut campur masyarakat untuk dihentikan (Shin, 2021). Serta kekerasan anak merupakan kasus yang sulit untuk dibuktikan, karena dalam proses pembuktiannya pihak berwenang sulit mencari bukti-bukti konkret karena kejadian tersebut seringkali terjadi di dalam rumah sehingga tidak ada yang benar-benar bisa membuktikannya kecuali pelaku dan korban sendiri. Kejadian seperti ini pernah terjadi pada tahun 2016 yang dialami oleh anak laki-laki berusia tujuh tahun bernama Shin Won Young, korban kekerasan anak oleh ibu tiri dan bapak biologisnya yang ditemukan meninggal di dalam lubang sedalam lima meter. Sudah ada bukti sejak 2013 yang diambil oleh Komisi Perlindungan Anak Korea Selatan bahwa kekerasan telah terjadi pada Won Young dan ayah biologis beserta ibu tirinya pun telah ditanyai mengenai hal tersebut, namun peraturan resmi yang mewajibkan keterlibatan polisi dalam kasus kekerasan anak belum ada atau belum berlaku saat itu (Korea Herald, 2016). Pada 2014 pun Komisi Perlindungan Anak mencoba untuk memisahkan Won Young dengan orang tuanya dengan memindahkannya ke Fasilitas Perlindungan anak, namun ditolak oleh sang ayah karena pada saat itu pula tidak ada dasar hukum mengenai pemaksaan pemisahan (Korea Herald, 2016).

Kisah lain yang baru saja menyita perhatian masyarakat baik Korea Selatan maupun luar daerah Korea adalah kematian Jeong In, anak berusia 16 bulan yang juga merupakan korban kekerasan anak oleh orang tua adopsinya. Jeong In meninggal pada Oktober 2020 lalu dengan kondisi cedera, pendarahan, dan kerusakan pada beberapa organ tubuhnya. Sebelumnya, sudah ada tiga kali laporan yang diterima oleh polisi bahwa Jeong In mengalami kekerasan oleh orang tuanya. Namun, dari ketiga laporan tersebut hasilnya nihil, karena kelalaian polisi dalam menangani kasus

ini dengan tetap mengembalikan Jeong In kepada orang tua angkatnya (Lee, 2021). Akibat tragedi malang yang menimpa Jeong In, pemerintah mengeluarkan amandemen bernama Jeong In Acts yang menyatakan bahwa, mereka yang menganiaya anak-anak dan secara tidak sengaja menyebabkan kematian dapat terjerat hukuman mati atau penjara selama tujuh tahun hingga seumur hidup (Shin, 2021). Diangkatnya topik kekerasan anak dalam media Korea yang dikemas dalam bentuk film maupun drama merupakan hal yang dapat meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap kekerasan anak itu sendiri. Lee Bo Young yang merupakan salah satu pemeran utama dalam drama *Mother* (2018) mengaku keputusannya untuk berperan dalam drama *Mother* dipicu oleh rasa tanggung jawab sosial terhadap kasus kekerasan yang sering ia lihat melalui berita di televisi (Lim, 2018). Sebagai seorang ibu, Lee Bo Young ingin drama *Mother* (2018) dapat melawan kekerasan anak yang masih sering terjadi di masyarakat.

Drama memiliki fungsi sebagai representasi sebagai salah satu jenis konten media. Menurut Hall (1982) dalam Croteau & Hoynes (2019) representasi bukan hanya sekadar refleksi realitas, melainkan representasi bekerja secara aktif untuk menyeleksi dan menampilkan bentuk atau struktur tertentu, kemudian diberi makna. Sehingga dalam praktiknya, media tidak serta-merta hanya memproduksi ulang suatu realitas, namun ikut andil dalam mendefinisikan makna dari realitas yang telah ada. Penggambaran tentang kekerasan terhadap anak bisa saja berbeda dalam setiap media, termasuk drama yang memiliki durasi tayang lebih panjang sehingga penggambaran tentang tokoh anak yang mengalami kekerasan dapat lebih dieksplor dengan jelas.

Korean wave merupakan istilah yang dipakai untuk menggambarkan penyebaran internasional berbagai produk budaya Korea, termasuk program televisi, musik pop, film, online games, smartphone, dan mode yang meningkat (Ju, 2018). Kesuksesan Korea dalam menyebarkan produk budayanya ke area transnasional mulai dari Cina, Jepang, hingga Asia Tenggara. Adanya kesamaan budaya diantara audiens Asia disebut-sebut menjadi salah satu faktor yang memicu penyebaran transnasional drama Korea, namun dalam studi lain dikatakan bahwa kesamaan atau kedekatan budaya tidak menjadi elemen yang penting terkait penyebarluasan tersebut, karena tidak semua wilayah di Asia memiliki keseragaman budaya, walaupun memang mungkin benar bahwa kesamaan sejarah dan konteks sosial berkontribusi dalam keberhasilan media Korea di seluruh Asia (Ju, 2017). Namun, dalam penyebaran produk media Korea ke seluruh Asia ini terjadi komunikasi budaya yang mana adanya pertukaran informasi terkait budaya Korea melalui media – drama korea, sehingga menghasilkan input berupa pengetahuan baru terkait budaya tersebut (Yaple & Korzenny, 1989).

Peneliti memilih tokoh Hye Na dalam drama *Mother* (2018) sebagai objek penelitian, karena karakter Hye Na peneliti asumsikan berbeda dengan penggambaran anak korban kekerasan dari drama-drama Korea lainnya. *Mother* (2018) merupakan miniseries yang memiliki 16 episode yang tayang pada saluran tvN. Episode pertamanya tayang pada 24 Januari 2018. *Mother* disutradarai oleh Kim Cheol Kyu, ditulis oleh Jung Seo Kyung, serta diproduksi oleh Studio Dragon, sebuah rumah produksi ternama di Korea Selatan.

Mother (2018) singkatnya menceritakan tentang seorang perempuan yang menjadi ibu demi menyelamatkan seorang anak yang mengalami kekerasan oleh ibu biologisnya. Penjelasan singkat lain adalah drama ini bercerita tentang kekerasan anak dan cinta seorang ibu. Penjelasan tersebut terlihat sangat kontras, namun sebenarnya drama ini berfokus pada tokoh Kang Soo Jin dan Hye Na. Kang Soo Jin merupakan seorang guru yang tidak pernah ingin memiliki anak karena hubungan masa lalu dengan ibunya yang kompleks, sementara Hye Na merupakan korban kekerasan anak yang dilakukan oleh ibu biologisnya.

Studi Drama Korea di Asia membahas berbagai kategori drama dan penyebarannya melalui Korean Wave dengan *cultural proximity* sebagai salah satu faktor keberhasilannya. Teori Kedekatan (*Attachment*) oleh John Bowlby yang melihat bagaimana perilaku kedekatan sebagai cara seseorang untuk mempertahankan kedekatan mereka dengan orang lain yang disukai. Kekerasan pada Anak dimana penelitian ini mengambil empat kategori kekerasan, yaitu kekerasan fisik, kekerasan emosional, penelantaran secara fisik, dan penelantaran secara emosional.

B. METODE

Penelitian ini menggunakan metode analisis tekstual oleh Alan McKee. Analisis tekstual dipilih karena dalam analisisnya, tidak ada pemaknaan yang paling benar, sehingga peneliti bebas mengeksplor dan membongkar gambaran anak korban kekerasan pada tokoh Hye Na dalam drama *Mother* (2018) dengan mengamati rangkaian adegan, dialog antar dialog, musik latar, voice over, kostum, dan aspek lainnya yang dapat digunakan untuk melihat gambaran anak korban kekerasan dalam tokoh Hye Na, serta memperhatikan konteks budaya teks ini diproduksi, yaitu Korea Selatan. Metode analisis tekstual dari Alan McKee dianggap merupakan pilihan metode yang tepat karena mempertimbangkan dua hal utama. Pertimbangan pertama berkaitan dengan format serial dari mini-series *Mother* (2018) yang memberikan tantangan pada metode analisis sejenis seperti misalnya semiotika dari Charles Sanders Peirce atau Roland Barthes. Analisis semiotika peneliti anggap kurang mampu menjangkau rangkaian narasi yang saling terhubung diantara episode-episode dalam mini-series *Mother* (2018), sehingga analisis tekstual yang ditawarkan Alan McKee dianggap lebih sesuai untuk menjelaskan beragam pola representasi yang muncul dalam teks serial tersebut. Pertimbangan yang kedua berkaitan dengan basis kultural yang berbeda antara peneliti dengan mini-series *Mother* (2018) selaku sebuah produk hiburan Korea Selatan. Analisis tekstual dapat memberikan ruang analisis yang cukup bebas bagi peneliti untuk menginterpretasi representasi anak korban kekerasan di serial *Mother* (2018) tanpa harus benar-benar terikat dengan sudut pandang sosio-kultural Korea Selatan yang menjadi setting utama serial *Mother* (2018)

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Penokohan Tokoh Hye Na sebagai Anak Korban Kekerasan

Hye Na digambarkan sebagai anak berusia sembilan tahun yang hidup bersama ibu biologisnya, Ja Young yang merupakan seorang ibu tunggal. Kekerasan yang dialami Hye Na bermula dari ayahnya yang meninggalkan dan menelantarkan mereka (Ja Young dan Hye Na), saat Ja Young baru saja melahirkan Hye Na dengan posisi masih di rumah sakit. Akibat dari ini adalah sikap Ja Young pun berubah terhadap Hye Na. Hye Na tumbuh dengan kurangnya kasih sayang dan perhatian penuh dari Ja Young.

Pada awal episode, tokoh Hye Na digambarkan sebagai anak yang mencintai Ja Young selaku ibu biologisnya. Hye Na masih kerap berdalih bahwa Ja Young – ibunya merupakan seorang ibu yang baik. Ketika ditanya mengenai luka di tubuhnya, Hye Na akan menjawab bahwa ia memang sering terjatuh. Ini menunjukkan sikap bahwa Hye Na berusaha untuk melindungi dan menutupi kekerasan yang dilakukan oleh Ja Young (dan Seol Ak). Penulis menginterpretasikan sikap ini Hye Na ditujukan sebagai cara untuk mempertahankan Ja Young yang merupakan attachment figure yang dimiliki Hye Na. Di umurnya yang masih sembilan tahun, Hye Na masih memiliki kebutuhan akan attachment figure, dimana attachment figure tersebut dapat menyediakan segala kebutuhannya termasuk kebutuhan emosionalnya (Howe, 2005). Secara implisit penokohan Hye Na mengenai sikap ini juga digambarkan melalui pendapat salah satu guru di sekolah Hye Na ketika ia menyaksikan sendiri bagaimana Hye Na berusaha melindungi Ja Young, yaitu melalui dialog: “Aku mendengar anak-anak yang dilecehkan melindungi orang tua mereka dengan segala cara”.

Dari hasil temuan yang peneliti dapatkan, peneliti berpendapat bahwa penokohan tokoh Hye Na sebagai seorang anak korban kekerasan dikonstruksikan oleh tim produksi (khususnya sutradara dan penulis) sebagai sosok yang lemah dan tidak berdaya, terutama ketika berada di lingkungan yang sama dengan Ja Young. Tim produksi seolah ingin menonjolkan kekuasaan (*power*) dan dominasi yang dimiliki oleh Ja Young sebagai seorang ibu terhadap Hye Na dengan menempatkan Hye Na sebagai pihak yang lemah pada awal cerita. Hye Na diposisikan sebagai tokoh yang pasif dalam penerimaan kekerasan terhadapnya, tanpa ada keinginan untuk melawan.

Kinard (1980) menyatakan bahwa anak-anak yang mengalami kekerasan fisik memiliki masalah dengan konsep diri mereka. Mereka agresif dengan teman sebayanya sehingga berakibat kurang bersosialisasi dan tidak mampu membangun kepercayaan dengan orang lain, sering merasa sedih, dan tidak bahagia. Walaupun Hye Na dikonstruksikan sebagai sosok yang lemah, namun sutradara seperti tidak ingin memberikan dan menonjolkan sisi negatif di dalam tokoh Hye Na sebagai anak korban kekerasan. Dapat dilihat dari beberapa poin yang disebutkan oleh Kinard (1980) tidak tergambar dalam penokohan Hye Na. Hye Na memang kurang bersosialisasi dengan teman sebayanya, namun hal tersebut diakibatkan oleh perundungan yang ia dapatkan. Perundungan ini pun menjadi momen dimana sutradara ingin memperlihatkan sisi lemah dan pasif

Hye Na dalam menerima tindakan yang dapat merugikan, tanpa melakukan perlawanan dan bersikap agresif kepada teman sebayanya, karena Hye Na digambarkan memiliki perawakan yang lemah dan pucat yang mengindikasikan bahwa Hye Na tidak memiliki power untuk agresif terhadap teman sebayanya.

Secara kognitif, penokohan Hye Na digambarkan sebaliknya dari yang dideskripsikan Howe (2005) dimana anak yang mengalami kekerasan dapat menunjukkan berbagai defisit, termasuk motivasi rendah, keengganan untuk memulai tindakan, kapasitas pemecahan masalah yang buruk, dan kinerja akademik yang buruk. Aspek akademik Hye Na memang belum yang terbaik, karena ketidaklancaran ia dalam membaca, namun dalam beberapa adegan Hye Na diperlihatkan memiliki pemikiran yang bagus dan dewasa. Tokoh Hye Na dibentuk sebagai anak korban kekerasan yang secara kognitif masih memiliki motivasi untuk belajar dan mengeksplor hal-hal baru.

Dapat dilihat bahwa Hye Na sebagai anak korban kekerasan tidak memiliki masalah terhadap konsep dirinya. Hanya saja, pada saat dalam asuhan Ja Young yang memiliki konsep diri negatif, Hye Na memiliki self-esteem yang rendah karena tindakan kekerasan yang dilakukan oleh Ja Young terhadapnya menandakan bahwa Ja Young tidak menghargai keberadaannya sebagai seorang anak. Hal inilah yang mengakibatkan rusaknya self-esteem Hye Na, namun tidak merusak konsep diri Hye Na secara menyeluruh. Saat Soo Jin mengambil alih posisi sebagai attachment figure baru bagi Hye Na dan memberikan pola attachment yang berbeda dengan apa yang Ja Young berikan, perlahan self-esteem Hye Na meningkat, dan memperkuat konsep dirinya.

Dengan penokohan Hye Na yang telah ditampilkan dalam drama *Mother* (2018), peneliti mengansumsikan bahwa melalui tokoh Hye Na tim produksi (sutradara, penulis naskah, dan lain-lain) ingin membantah mitos dimana anak korban kekerasan selalu berakhir negatif dan rusak. Tim produksi khususnya sutradara dan penulis naskah seperti ingin menyampaikan bahwa anak korban kekerasan masih dapat tertolong dan memiliki masa depan. Selama anak tersebut dikemudian hari hidupnya dijamin oleh orang (attachment figure) yang tepat bagi dirinya, dapat memberikan dan menyediakan kehangatan, kasih sayang, dan melindunginya dari bahaya dan ketakutan. Tokoh Hye Na yang pada awalnya digambarkan sebagai sosok yang lemah dan tidak berdaya oleh sutradara, kemudian mengalami pengembangan karakter ketika dalam asuhan Soo Jin, seperti yang telah dipaparkan di atas. Proses pengembangan karakter Hye Na kemudian akan dibahas kembali secara lebih dalam subbab-subbab selanjutnya.

b. Kekerasan terhadap Anak dan Trauma yang Dialami Tokoh Hye Na

Setelah menonton *Mother* (2018), penulis menemukan empat kategori kekerasan yang dialami Hye Na, yaitu kekerasan fisik, kekerasan emosional, penelantaran secara fisik, dan penelantaran secara emosional. Pelakunya adalah Ja Young yang merupakan ibu kandungnya dan Seol Ak yang merupakan kekasih dari Ja Young yang memang kerap kali berada di kediaman Hye Na dan Ja Young.

Adanya hierarki dalam Konfusianisme yang dianut rata-rata penduduk Korea Selatan menempatkan ayah sebagai pemegang otoritas utama dalam keluarga di Korea Selatan, ibu membuat keputusan penting dalam rumah tangga, dan anak-anak memberikan dukungan tanpa syarat untuk pendapat (Pye, 1988). Ja Young yang diposisikan sebagai ibu tunggal dan ditiadaknya figur ayah dalam drama ini memberikan Ja Young kekuatan ekstra dalam rumah tangga, karena ia juga memegang peran sebagai seorang ayah yang memiliki otoritas utama dalam keluarga. Posisi ini memberikan Ja Young tekanan yang berlebih, sehingga di drama ini diperlihatkan bahwa karakter Ja Young tidak sanggup dan tidak dapat menangani tantangan untuk memegang dua peran sekaligus dalam rumah tangga. Akibatnya, ia berakhir menyalahgunakan otoritas tersebut sebagai cara untuk mengontrol dan melakukan kekerasan terhadap Hye Na.

Kekerasan fisik dalam drama *Mother* (2018) tidak ditampilkan secara eksplisit. Tindakan kekerasan fisik yang ditampilkan hanya dalam bentuk pendorongan, tanpa adanya adegan pemukulan yang diperlihatkan secara jelas. Keputusan untuk tidak menampilkan visual kekerasan dalam drama *Mother* (2018) mungkin menjadi pertimbangan tim produksi, karena triggering bagi sebagian penonton yang memiliki trauma terhadap adegan kekerasan. Sebagai gantinya, adanya kekerasan fisik ditandai dengan memperlihatkan kondisi fisik Hye Na yang lemah dan memperlihatkan beberapa luka fisik di beberapa bagian tubuh Hye Na.

Kekerasan emosional ditampilkan dalam bentuk spurning dan terrorizing. Kekerasan emosional spurning berupa penolakan dan penghinaan kepada anak, ketika anak menunjukkan/mengungkapkan kebutuhan, kasih sayang, dan ketergantungan mereka. Melalui kekerasan emosional spurning, Ja Young memperlihatkan bahwa keberadaan Hye Na tidak diinginkan dan kasih sayang serta kehangatan yang diberikan Hye Na tidak ia butuhkan.

Kekerasan emosional terrorizing – mengancam anak dan menempatkan ia dalam bahaya terjadi ketika Hye Na menemukan hewan peliharaannya mati dan Seol Ak mengintimidasinya dengan menceritakan proses bagaimana ia membunuh hewan peliharaan Hye Na. Kekerasan fisik juga mendukung kekerasan emosional terrorizing ini. Kejadian ini berlanjut dengan penganiayaan yang dilakukan oleh Ja Young dan berakhir dengan membuang Hye Na ke dalam kantong sampah dan meletakkannya di luar ruangan ketika cuaca dingin.

Kejadian ini disorot lebih, karena kejadian inilah yang menggores trauma dalam diri Hye Na dan memicu Hye Na sehingga ia memutuskan untuk pergi dan meninggalkan Ja Young.

Adegan yang menampilkan berbagai kekerasan emosional ditambah dengan aksi kekerasan fisik yang dilakukan Ja Young dan Seol Ak terhadap Hye Na yang berakhir dengan dibuangnya Hye Na ke dalam plastik sampah membuat adegan ini menjadi puncak dari segala kekerasan yang telah dialami oleh Hye Na. Sebab, tindakan ini membahayakan karena dapat berujung kematian apabila tidak segera diselamatkan. Drama *Mother* (2018) mengambil keputusan untuk menyelamatkan Hye Na melalui Soo Jin yang telah memiliki firasat dan pergi ke rumah Hye Na pada malam kejadian tersebut. Melalui adegan ini, drama *Mother* (2018) ingin memperlihatkan

bagaimana keterlibatan orang luar dapat mencegah terjadinya kematian seseorang anak yang mengalami kekerasan.

Berkaca pada beberapa kasus besar kekerasan anak yang terjadi di Korea Selatan yaitu kasus Won Young yang terjadi pada tahun 2016 dan kasus Jeong In yang terjadi pada tahun 2021. Kedua kasus ini dilatarbelakangi oleh sulitnya orang luar untuk menengahi atau mencengah kekerasan tersebut terjadi, sehingga kedua kasus ini berujung kematian. Seperti yang telah disebutkan di atas, bahwa keluarga Korea sangat mementingkan privasi mereka dan sulit membiarkan orang luar untuk turut campur dalam masalah keluarga mereka, sehingga ketika adanya tindak kekerasan yang terjadi dalam suatu keluarga, sulit untuk memisahkan pelaku dan korban karena orang tua Korea menganggap anak mereka sebagai hak milik mereka seutuhnya.

Penelantaran secara fisik diperlihatkan saat adegan menampilkan sosok Hye Na dan teman sebangkunya yang berpenampilan lebih baik dari Hye Na. Sedangkan Hye Na ditampilkan dengan sederhana dengan rambut terurai dan kondisi wajah yang pucat dan lusuh sesuai dengan ciri-ciri anak yang ditelantarkan yang terdapat di literatur. Melalui perbandingan ini, sutradara ingin menonjolkan bagaimana kondisi seorang anak korban kekerasan yang kurang mendapatkan perawatan dari orang tua.

Penelantaran secara emosional diperlihatkan dengan bagaimana cara Ja Young bersikap terhadap Hye Na. Kebutuhan pendukung emosional Hye Na tidak terpenuhi dan ruang Hye Na untuk mengekspresikan kebutuhan tersebut terbatas akibat dari tindak kekerasan yang dilakukan Ja Young terhadapnya.

Trauma yang dialami Hye Na tidak terlalu disorot dan ditampilkan secara mendalam dalam drama *Mother* (2018) dengan anggapan bahwa bahwa tim produksi drama *Mother* (2018) tidak ingin terlalu membentuk Hye Na sebagai hasil dari anak korban kekerasan yang gagal berkembang. Trauma-trauma yang ditampilkan hanya trauma ringan. Selain itu, terungkap bahwa Hye Na mengalami depresi akibat semua kejadian yang dialaminya. Namun, Hye Na tidak mengakui bahwa ia kesakitan, karena ia memaksa untuk menutupi kesakitan tersebut dengan memikirkan hal-hal yang ia sukai. Ia menghadapi kenyataan hidupnya dengan cara menyangkalnya.

c. Pola Avoidant dan Disorganized Attachment: Tokoh Hye Na dalam Asuhan Ja Young selaku Ibu Biologis

Pola Disorganized Attachment terjadi pada anak-anak dengan caregiver yang memiliki trauma masa lalu, misalnya pernah mengalami kekerasan pada saat kecil, atau trauma/masalah- masalah lain yang belum terselesaikan (Howe, 2005). Trauma atau masalah-masalah yang belum terselesaikan ini membuat mereka sulit bersimpati terhadap kebutuhan dan ketakutan anak mereka. Pola disorganized attachment juga dapat ditumpangkan kepada pola attachment lainnya. Pada kasus Hye Na dan Ja Young ini, pola attachment yang ditumpangki adalah avoidant attachment,

karena tindakan kekerasan yang dialami Hye Na cenderung sesuai dengan pola avoidant attachment.

Dalam asuhan Ja Young, Hye Na masih merupakan sosok yang lemah dan tidak berdaya seperti yang peneliti sebutkan di awal. Hye Na digambarkan secara pasif apabila terkait dengan hal-hal berbentuk kekerasan. Tidak ada perlawanan dan penolakan yang terjadi. Hal ini dikarenakan dominasi Ja Young yang besar sehingga Hye Na tidak dibiarkan untuk mengekspresikan kebutuhan kedekatannya.

Perginya ayah Hye Na meninggalkan Ja Young mengasuh Hye Na seorang diri berdampak besar di kemudian hari. Ja Young yang awalnya merasa bahagia dengan kelahiran Hye Na, kemudian mengeluh bahwa dirinya tidak lagi merasakan hal tersebut. Sejak saat itu, penggambaran Hye Na dari sisi Ja Young secara intens memperlihatkan bahwa Hye Na merupakan penghancur kebahagiaannya. Dengan model pengasuhan yang dipengaruhi oleh rasa takut dan tertekan, Ja Young berpandangan bahwa Hye Na adalah sumber ketakutannya. Inilah yang dirasakan oleh caregiver dengan pola disorganized attachment.

Ja Young mengakui bahwa ia memang kerap kali melakukan kekerasan terhadap Hye Na. Namun, pengakuan itu dibarengi dengan berbagai alasan yang menormalisasikan tindakan tersebut, seolah-olah tindak kekerasan tersebut tidak akan ia lakukan jika Hye Na tidak bertingkah menyebalkan di hadapannya.

Di Korea Selatan, banyak orang tua yang dilema antara dua pilihan tentang cara mendisiplinkan anak mereka, yaitu membiarkan mereka tidak patuh kepada kita atau menimbulkan rasa sakit dalam diri mereka (Hahm & Guterman, 2001). Sarang ui mae merupakan istilah yang masyarakat Korea Selatan gunakan sebagai justifikasi budaya untuk kekerasan fisik terhadap anak mereka. Sarang ui mae sendiri berarti “whip of love” yang mengimplikasikan pernyataan “karena aku menyayangimu, aku harus menghukummu ketika kamu tidak berperilaku dengan baik”. Korea Selatan mungkin memang tidak mendukung tindak kekerasan, namun ketika dihadapi dengan masalah yang memicu kekerasan itu terjadi, tindak kekerasan tersebut seketika ditoleransi dan bahkan sebagian besar tindakan tersebut diabaikan. Menurut Hong (1987) dalam Hahm & Guterman, (2001), fenomena tersebut dapat terjadi dikarenakan ketika mereka mendisiplinkan anak-anak mereka, mereka kesulitan untuk mengatur amarah dan kefrustasian mereka.

Tindakan Ja Young dalam menormalisasi kekerasan yang dilakukannya terhadap Hye Na memperlihatkan bahwa budaya sarang ui mae memang masih terjadi dan dilakukan oleh orang tua di Korea Selatan. Terlebih lagi budaya di Korea Selatan juga menciptakan lingkungan sosial di mana orang tua memegang kontrol penuh terhadap anak mereka karena anggapan bahwa anak-anak adalah milik mereka seutuhnya (Jennings et al., 2014). Adanya anggapan ini berperan besar terhadap keputusan orang tua untuk melakukan kekerasan terhadap anak mereka. Hal ini pula yang mungkin menumbuhkan budaya sarang ui mae dinormalisasi oleh kebanyakan orang tua bahkan guru di Korea Selatan.

Ketika Hye Na menunjukkan sikap kedekatannya di depan Ja Young, Ja Young merespon strategi kedekatan Hye Na tersebut dengan penolakan yang kasar. Adegan tersebut memperlihatkan Hye Na yang terus menerus merengek memanggil Ja Young sambil menghampirinya. Namun, renekan tersebut dibalas dengan bentakan dan kalimat-kalimat yang sarkatik, sehingga membuat Hye Na ketakutan padahal tujuan ia merengek memanggil Ja Young adalah karena ia lapar. Kejadian ini juga menunjukkan betapa tidak kompetennya Ja Young dalam mengasuh dan mengurus Hye Na, sampai-sampai Hye Na dibiarkan kelaparan.

Bagi caregiver dengan pola disorganized attachment, strategi kedekatan yang diekspresikan oleh anak mereka merupakan hal yang mengganggu dan mereka tidak tahu cara untuk menanggapi. Orang tua dalam pola ini merespon tekanan anak-anak dengan menjauh (mengabaikan) atau menjadi lebih agresif, menekan, kritis, dan sarkatik (kekerasan). Hal ini juga merusak konsep diri caregiver tersebut. Seiring waktu, anak-anak yang mengalami kekerasan dan diabaikan mulai menggeneralisasi setiap perlakuan yang datang, sehingga memicu perasaan takut atau putus asa yang luar biasa dan setiap reaksi orang tua dianggap menakutkan. Ketika sumber ketakutan anak adalah sosok orang tua yang merupakan figur kedekatan, maka strategi kedekatan pasti rusak.

Begitu banyaknya kekerasan, penolakan, bentakan, marahan, hingga penelantaran yang diterima dan dialami oleh Hye Na selama berada dalam asuhan Ja Young, Hye Na memiliki self-esteem yang rendah. Hye Na pun mengurangi dan sangat meminimalisir intensitasnya dalam mengekspresikan sikap kedekatannya kepada Ja Young, setelah mengetahui respon yang diterima tidak sesuai dengan kebutuhan yang diharapkan. Di fase ini, Hye Na masuk ke dalam avoidant attachment, karena ia mencoba menyesuaikan dan memahami keadaan Ja Young dan menyesuaikan kedekatannya dengan kondisi tersebut. Howe (2005), menyatakan hal yang serupa dimana anak dengan avoidant attachment harus mencoba memahami lingkungan pengasuhan untuk beradaptasi dan memaksimalkan pengasuhan dan perlindungan yang tersedia di bawah kondisi psikologis yang dihasilkan oleh caregiver.

Berakhirnya pengasuhan Ja Young atas Hye Na dikarenakan datangnya attachment figure baru bagi Hye Na yang memberikan kasih sayang yang lebih dibandingkan yang Ja Young berikan kepada Hye Na. Hal ini menjadi salah satu yang mendasari keputusan Hye Na untuk pergi meninggalkan Ja Young untuk selamanya. Faktor lain adalah dengan terjadinya puncak kekerasan yang tidak dapat lagi ditolerir oleh Hye Na, ketika Ja Young membuangnya layak sampah dan mengharapka ia mati. Kejadian ini membuat Hye Na sangat terpukul, dilihat bagaimana ia menangis keras menceritakan bahwa dirinya dibuang layak sampah kepada Soo Jin.

d. Pola Secure Attachment: Tokoh Hye Na dalam Asuhan Kang Soo Jin selaku Ibu Pengganti

Hubungan orang tua dan anak dengan pengasuhan yang cukup sensitif, penuh kasih, responsif, selaras, konsisten, selalu ada disaat membutuhkan termasuk dalam pola secure attachment (Howe,

2005). Orang tua tertarik pada kebutuhan fisik dan kondisi pikiran anak mereka. Mereka sangat ingin memahami dan dipahami oleh anak mereka, sehingga dalam pola kedekatan ini, hubungan menjadi terkoordinasi dan kooperatif. Anak-anak dengan secure attachment dapat mengeksplor pengalaman, mengekspresikan emosi negatifnya, dan juga dapat mengatur emosi baik itu dilakukan sendiri atau dibantu oleh attachment figure mereka (dalam konteks ini dapat orang tua atau pengasuh).

Dalam asuhan Soo Jin, perkembangan karakter Hye Na perlahan mulai dibentuk ke arah yang lebih aktif dan positif, karena dalam pola secure attachment dalam hubungan Soo Jin dan Hye Na terjadi secara mutual, sehingga keterlibatan Hye Na sangat besar dalam hubungan ini. Selain itu dalam pola secure attachment, self-esteem Hye Na juga mulai meningkat, karena adanya rasa sayang dan kehangatan yang diterima Hye Na saat dalam asuhan Soo Jin.

Soo Jin mulai memperlihatkan ketertarikannya terhadap Hye Na melalui kejadian- kejadian menyedihkan yang dialami Hye Na di sekolah, serta terciumnya indikasi kekerasan yang dialami Hye Na oleh pihak sekolah. Sejak saat itu, Hye Na seolah-olah masuk ke dalam dunia Soo Jin yang sebelumnya cukup tertutup, karena Soo Jin mengasingkan dirinya dari keluarga dan menghilang tanpa jejak.

Soo Jin yang awalnya hanya merasa kasihan dengan kondisi Hye Na, mulai berfikir untuk mengambil alih dan membawa Hye Na pergi dari Ja Young. Pemikiran tersebut muncul setelah Soo Jin menemukan Hye Na di dalam plastik sampah. Awalnya, melihat bukti-bukti lain yang tidak langsung memperlihatkan kekerasan yang dialami Hye Na, Soo Jin hanya ingin menyerahkannya kepada pihak sekolah atau pihak berwajib. Namun, mendengar penjelasan dari pihak sekolah, sulit membuktikan kekerasan terhadap anak yang notabene terjadi di dalam rumah dan dalam lingkup rumah tangga, sehingga akan sulit untuk memisahkan korban dari orang tua mereka tanpa adanya bukti konkrit atau pengakuan langsung oleh pihak terkait.

Selain itu, masyarakat Korea Selatan khususnya yang telah berkeluarga, sangat menolak campur tangan orang luar dalam kehidupan keluarga, karena menurut mereka itu adalah masalah internal, khususnya yang berkaitan dengan praktik membesarkan anak (Noh, 1994 dalam Hahm & Guterman, 2001). Menurut Nam (1995) dalam Hahm & Guterman (2001), keluarga dianggap sebagai wilayah pribadi, di luar kendali negara dan politik. Ini digambarkan dengan bagaimana pada awalnya Soo Jin terlihat tidak ingin terlalu turut campur dalam masalah Hye Na.

Soo Jin akhirnya memutuskan untuk membawa Hye Na pergi jauh bersamanya. Keputusan ini juga didasari oleh trauma masa lalu Soo Jin yang tidak berbeda jauh dengan yang Hye Na alami saat ini. Sehingga, Soo Jin merasakan ada kedekatan antara dirinya dan Hye Na karena pernah mengalami trauma yang sama dan Soo Jin paham akan hal tersebut. Hal ini pula yang sebelumnya membuatnya tidak ingin memiliki seorang anak. Namun, datangnya Hye Na mematahkan keinginan tersebut dan Soo Jin memilih untuk melindungi Hye Na.

Berbeda dengan pola kedekatan yang Hye Na alami ketika dalam asuhan Ja Young dimana dirinya membatasi diri dalam mengekspresikan kebutuhan keterikannya, di pola secure attachment, anak dan orang dewasa dalam pola secure attachment berperilaku fleksibel dan terbuka satu sama lain, karena mereka merasa secure ketika mengekspresikan kebutuhan kedekatan mereka satu sama lain. Maka dari itu, di dalam asuhan Soo Jin, Hye Na lebih leluasa dalam mengekspresikan kebutuhannya, tanpa perlu menyesuaikan dengan kondisi yang ada.

Dalam asuhan Soo Jin, Hye Na mendapatkan pengalaman bagaimana rasanya menjadi seorang anak yang patut disayang dan layak untuk diperhatikan. Contohnya, ketika mereka singgah untuk beristirahat di panti asuhan tempat Soo Jin dahulu tinggal, pada malam hari terdengar suara burung yang cukup menyeramkan, Melihat Hye Na yang ketakutan, Soo Jin menawarkan dirinya untuk berbaring di samping Hye Na sebagai upaya untuk menenangkan ketakutan Hye Na dan juga sebagai tindakan yang menunjukkan bahwa ia ada disaat Hye Na merasa tidak aman dan pasti merasa aman di pelukannya. Berbeda dengan saat dalam asuhan Ja Young, dimana Hye Na selalu tidur dan bersembunyi di dalam koper atau di bawah meja di saat dirinya merasa tidak aman atau ketakutan. Hye Na dalam pola secure attachment tidak lagi menganggap perasaan negatif dengan mudah dapat mengancam dirinya, karena ia tahu bahwa Soo Jin akan ada di saat ia membutuhkan.

Berada dalam pola secure attachment semenjak berada di bawah asuhan Soo Jin, Hye Na meningkatkan kepercayaan dirinya. Howe at al., (1999) juga mengatakan bahwa anak yang berpengalaman dalam pola secure attachment membentuk kepercayaan tinggi dalam dirinya. Bukti dari itu semua adalah Hye Na berhasil melewati segala hal yang belum pernah dilaluinya. Ia bersosialisasi dengan teman sebayanya di pusat kesejahteraan anak tanpa ada rasa takut atau trauma karena dahulu di masa lalu ia pernah mengalami perundungan. Selain itu, ia juga menjadi saksi di sidang Ja Young yang mana hal tersebut cukup berat untuk anak di bawah umur.

Setelah menganalisis beberapa pola attachment yang pernah dialami Hye Na dalam asuhan dengan dua orang yang berbeda, peneliti merasakan perbedaan yang kontras ketika Hye Na berada di dalam asuhan Ja Young dan Soo Jin. Dilihat dari pola attachment-nya, asuhan Ja Young cenderung kasar dan membahayakan Hye Na dan Hye Na terbatas dalam mengekspresikan kebutuhan kedekatannya, sementara dalam asuhan Soo Jin, Hye Na lebih diayomi dan dilindungi, serta dalam asuhan Soo Jin Hye Na lebih terbuka dan tumbuh kembangnya juga meningkat. Penulis merasa melalui tokoh Hye Na, tim produksi drama *Mother* (2018) ingin memperlihatkan perbedaan dua karakter ibu dengan pola asuh yang telah dianalisis di atas, serta dampaknya terhadap anak. Sehingga penonton yang juga memiliki anak atau baru saja akan memiliki anak diharapkan dapat menentukan pola yang sesuai dan yang terbaik bagi sang anak.

PENUTUP

Dari penelitian yang telah dilakukan, didapatkan hasil bahwa Hye Na digambarkan sebagai anak korban kekerasan yang mengalami empat kategori jenis kekerasan, yaitu kekerasan fisik, kekerasan emosional, penelantaran secara fisik, dan penelantaran secara emosional. Penggambaran tokoh Hye Na pada awalnya dikonstruksikan lemah dan tidak berdaya dan diposisikan sebagai

tokoh yang pasif dalam penerimaan kekerasan terhadapnya. Namun, sutradara seolah tidak ingin mengkonstruksikan dan menonjolkan sisi negatif dalam tokoh Hye Na sebagai anak korban kekerasan dengan tidak terlalu menyoroti trauma dan dampak yang dialami oleh Hye Na.

Budaya *sarang ui mae* yang menjustifikasi kekerasan terhadap anak oleh orang tua Korea Selatan juga masih melekat pada karakter Ja Young yang menormalisasi tindakan kekerasan yang ia lakukan kepada Hye Na dengan alasan Hye Na bertindak menyebalkan. Hal ini didasari oleh anggapan orang tua dimana mereka menanggapi anak adalah milik mereka seutuhnya, sehingga mereka bebas melakukan apa saja termasuk kekerasan.

Karakter keluarga Korea yang sangat mementingkan privasi mereka dan sulit membiarkan orang luar untuk turut campur dalam masalah keluarga mereka juga diperlihatkan ketika sulitnya pihak luar (polisi dan pihak sekolah) untuk mengusut tindak kekerasan yang terjadi pada Hye Na, sehingga sulit untuk melakukan pemisahan terhadap Hye Na dan Ja Young. Drama *Mother* (2018) juga memperlihatkan akibat dari ketatnya privasi keluarga Korea melalui adegan Hye Na yang hampir tidak terselamatkan ketika dibuang Ja Young ke luar rumah disaat cuaca sedang dingin. Kedatangan Soo Jin sebagai penyelamat memperlihatkan peran orang luar dalam mengatasi atau mencegah kemungkinan terburuk dari akibat kekerasan terhadap anak.

Penelitian ini merupakan bagian dari upaya untuk menganalisis produk populer Korea Selatan yang masuk secara masif ke Indonesia dalam kurun waktu satu dekade terakhir. Analisis terhadap representasi anak korban kekerasan dalam serial *Mother* (2018) diharapkan dapat membantu memetakan pola representasi atas isu-isu sensitif seperti stigma atas anak korban kekerasan dan peran keluarga dekat dalam kekerasan tersebut. Peneliti berharap penelitian ini dapat memantik perhatian yang lebih besar pada studi-studi representatif atas beragam produk Hallyu dan memulai studi yang lebih mendalam dan lebih kontekstual dalam budaya Indonesia, terutama mengenai bagaimana persepsi dan respons khlayak Indonesia dalam mengonsumsi satu representasi sosio-kultural yang spesifik dalam drama maupun film Korea Selatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Croteau, D. R., & Hoynes, W. D. (2019). *Media/Society: Technology, Industries, Content, and Users* (6th ed.). SAGE Publications.
- Hahm, H. C., & Guterman, N. B. (2001). The Emerging Problem of Physical Child Abuse in South Korea. *Child Maltreatment*, 6(2), 169-179. <https://doi.org/10.1177/1077559501006002009>
- Howe, D. (2005). *Child Abuse and Neglect: Attachment, Development and Intervention*. PALGRAVE MACMILLAN.
- Howe, D., Brandon, M., Hinings, D., & Schofield, G. (1999). *Attachment Theory, Child Maltreatment, and Family Support: A Practice and Assessment Model*. MACMILLAN.
- Jennings, W. G., Park, M., Richards, T. N., Tomsich, E., Gover, A., & Powers, R. A. (2014).

Exploring the relationship between child physical abuse and adult dating violence using a causal inference approach in an emerging adult population in South Korea. *Child Abuse & Neglect*, 38(12), 1902-1913. <https://doi.org/10.1016/j.chiabu.2014.08.014>

Jeong, A. (2018, Januari 30). "I wanted to write a story like *'Mother'* for a long time," by Seokyung Jeong. Chosun. https://www.chosun.com/site/data/html_dir/2018/01/30/2018013001430.html

Ju, H. (2017). National television moves to the region and beyond: South Korean TV drama production with a new cultural act. *The Journal of International Communication*, 23(1), 94-114. <https://doi.org/10.1080/13216597.2017.1291443>

Ju, H. (2018). The Korean Wave and Korean Dramas. *Oxford Research Encyclopedia of Communication*. <https://doi:10.1093/acrefore/9780190228613.013.715>

Kang, S.-a. (2018, Maret 16). A message from the ending *'Mother'* #Real Motherhood #Child abuse. SBS Entertainment News. https://ent.sbs.co.kr/news/article.do?article_id=E10009002477

Kim, C. K. (Director). (2018). *Mother* [Motion Picture].

Kinard, E. M. (1980). Emotional development in physically abused children. *American Journal of Orthopsychiatry*, 50(4), 686-696. <http://doi.org/10.1111/j.1939-0025.1980.tb03332.x>

Korea Herald. (2016, Maret 16). Father, step *Mother* tried to cover up brutal abuse of 7-year-old. The Korea Herald. <http://www.koreaherald.com/view.php?ud=20160313000184>

Lee, H. (2021, Januari 6). Fatal child abuse stirs outrage in Korea. *Korea Biomedical Review*. <https://www.koreabiomed.com/news/articleView.html?idxno=10105>

Lim, J. (2018, Januari 18). Lee Bo Young States She Chose New Drama "*Mother*" To Speak Out Against Child Abuse. Soompi. <https://www.soompi.com/article/1110077wpp/lee-bo-young-states-chose-new-drama-Mother-speak-child-abuse>

Pye, L. W. (1988). *Asian Power and Politics*. Belknap Press.

Segrin, C., & Flora, J. (2005). *Family Communication*. London.

Shin, J. (2021, Januari 20). 'Child abuse is still a family matter, not a crime, in Korea'. The Korea Herald. <http://www.koreaherald.com/view.php?ud=20210120000841>

Shin, M. (2021, Januari 11). S. Korea joins list of countries that ban corporal punishment of children. hani.co.kr. http://english.hani.co.kr/arti/english_edition/e_national/978302.html

Yaple, P., & Korzenny, F. (1989). Electronic mass media effects across cultures. In W. B. Gudykunst, & M. K. Asante, *Handbook of International and Intercultural*.