

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komik menjadi suatu hobi atau kesukaan banyak orang sebagai hiburan guna mengisi waktu luang. Disajikan dengan gambar dan visual yang khas disertai alur dan penokohan karakternya, membuat komik semakin digemari. Dahulu sebelum adanya kemajuan teknologi, manusia biasanya akan menghabiskan waktu di toko buku demi mendapatkan komik atau novel/buku baru kesukaan mereka. Sekarang dengan adanya era digital ini, kebiasaan tersebut perlahan telah ditinggalkan. Menemukan dan membaca suatu komik baru dapat dilakukan di smartphone/gadget/deskop. Terlebih di era digital yang berkembang pesat ini, semakin mempermudah umat manusia dalam melakukan kontak antar satu sama lain.

Era digital telah melekat erat pada kehidupan manusia. Dunia telah masuk ke abad teknologi informasi yang terus berkembang tanpa henti. Perkembangan teknologi yang pesat menjadikan manusia dapat menemukan hal-hal baru dalam waktu singkat dan relatif mudah. Teknologi adalah alat. Semakin besar potensinya, semakin luas pula dampak yang diberikan. Dampak terbesar dari revolusi di era digital ini telah mengubah perilaku dan kebiasaan manusia dan berlangsung dengan cepat. Dengan kemajuan inilah manusia mudah memperoleh informasi dan menjalin komunikasi. Dalam hitungan detik manusia dapat saling bertukar informasi dengan pola penyebarannya yang relatif cepat. Surat kabar, radio, bahkan televisi kini mulai berganti secara daring.

Aktivitas-aktivitas manusia seperti berbelanja, makan, mengobrol kini dilakukan secara online. Bahkan hal-hal seperti membaca novel, mendengarkan music, membaca alqur'an, hingga membaca komik sekalipun kini turut dilakukan

secara online oleh manusia. Tidak perlu keluar rumah untuk sekedar ke perpustakaan atau toko buku, kini novel, alqur'an, hingga komik disajikan secara daring. Dengan penginstalan aplikasi tertentu, hal-hal di atas mampu dilakukan dimana pun kita dan kapan pun kita inginkan. Betapa pesat dan majunya teknologi mengubah banyak perilaku umat manusia. Manusia dapat melakukan aktivitas dan melakukan hal-hal yang mereka minati dengan lebih mudah dan simple. Semua yang ada di masa ini disajikan serba daring dan online.

Awalnya populer di media berbasis kertas/cetak, komik sekarang dapat dinikmati dalam bentuk digital/online/daring lengkap dengan perangkat serta fitur-fitur digital tersebut. Pesatnya perkembangan media dan komunikasi yang semakin canggih ini telah membuka bentuk-bentuk seni sebagai hasil kreativitas baru baik itu pada komika maupun seniman lainnya. Bagi sebagian orang hal ini tentu sangat mempermudah mereka untuk tetap bisa membaca komik disela kesibukan mereka.

(Sishertanto & Widhyatmoko, 2016) McCloud mengidentifikasi tiga faktor utama yang berdampak besar pada pengembangan komik pada gempuran era digital saat ini. *Pertama*, ialah proses penggunaan mesin digital dalam produksi komik Indonesia tentu bukan lagi hal yang baru. Produksinya semakin luas karena banyaknya pilihan software mendukung prose kreatif dalam menciptakan komik. *Kedua*, penggunaannya yang luas sehingga dengan memanfaatkan jaringan serta media sosial seperti Instagram, Facebook (Metta), Twitter bahkan Tiktok sekalipun guna menciptakan saluran distribusi sendiri. *Ketiga*; pengembangan komik sebenarnya masih terus berlangsung. Dari membaca hingga menampilkan komik menggunakan karakter multimedia yang melekat dengan karakter digital.

Komik atau novel memiliki banyak genre yang mampu menghibur para pembaca. Salah satu genre yang terdapat dalam komik adalah shonen atau istilah lainnya adalah *bromance*. *Shonen* di dalam suatu kisah baik itu komik atau pun novel merupakan genre yang fokus pada hubungan dekat antar dua lelaki atau lebih. *Bromance* memberikan tes lakmus yang membedakan sejauh mana homoseksualitas berasimilasi ke dalam budaya kontemporer yang mana sebagai

proses dan produk, sebagai wacana yang diungkapkan melalui genre, namun juga tingkat kenyamanan budaya tentang homoseksualitas berasimilasi, (Michael De Angelis, 2018). Ia juga mencatat dalam bukunya *Reading the Bromance: Homosocial Relationships in Film and Television*, Michael DeAngelis mengungkapkan bahwasannya awal mula kata *bromance* disebut oleh editor majalah *Skateboard*, David Carnie, pada tahun 1990-an.

Pada kenyataannya, pria dengan *bromance* merasa saling memiliki satu sama lain, saling bercerita, membuka hati, dan saling mendukung. Persahabatan pria biasanya sangat kuat. Mereka memulai ikatan pertemanan diawali dengan adanya persamaan minat atau hobi. Seperti pria di tahun 1980-an, mereka berteman melalui olahraga, minum, dan video game. Mereka juga berbelanja, makan, bersosialisasi, dan tidur bersama (Anderson, 2014). Bagi sebagian orang, menyaksikan kedekatan intim antar sesama pria dianggap suatu hal yang unik dan menggemaskan. Mereka menganggap kedekatan tersebut itu lumrah-lumrah saja. Pria bisa lebih nyaman berbagi cerita dengan sahabat prianya seperti halnya ia nyaman bersama kekasihnya.

Kedekatan antara sesama pria telah ada dari sejak zaman prasejarah ketika para lelaki bekerja sama dan bersekutu dalam memburu. Pria sekarang dapat saling curhat dan mengembangkan serta memelihara persahabatan emosional yang mendalam berdasarkan keintiman dan ekspresi sentimentalitas emosional yang dulunya dianggap tabu. *Bromance* sendiri merupakan kategori baru dari sifat maskulinitas yang memungkinkan dapat lebih bebas berekspresi dalam hubungan persahabatan antara dua pria heteroseksual atau lebih. (Sargent, 2013) Setiap aturan dan maskulinitas merupakan bagian dari konstruksi sosial dari bagaimana pria-pria tersebut bersikap serta menjalin hubungan yang tidak terikat dalam ranah seksual.

Sayangnya tidak semua menganggap hal ini sesuatu yang normal dan mengaitkan kedekatan sesama pria mengacu pada penyimpangan seksual yakni homoseksualitas. Pada era ini, ketakutan terhadap budaya homoseksualitas semakin jelas ditunjukkan. Adopsi budaya dari kata *bromance* mewakili peningkatan pengakuan yang memungkinkan kaum muda untuk memiliki identitas maskulin

yang lebih beragam dan gay. Meskipun persahabatan laki-laki bukanlah hal baru, hal itu sering diabaikan karena homoseksualitas merupakan salah satu fenomena yang mendapatkan ketakutan yang tinggi di masyarakat Indonesia. Pria tidak pernah diizinkan karena nilai maskulin yang mendominasi. Dan dari sistem budaya patriarki itulah mengakibatkan keintiman pria dalam ruang lingkup ini dibatasi oleh norma-norma seperti berpegangan tangan dan (Hanani, 2019).

Penting untuk penciptaan sosial keintiman sesama jenis antara laki-laki heteroseksual, pria juga berpartisipasi dalam definisi bulat dan pemahaman tentang apa yang berbeda. Itu diekspresikan sebagai keintiman sesama jenis berdasarkan kepercayaan diri dan keterbukaan diri yang tak tertandingi yang menggantikan persahabatan lainnya. Dengan cara ini, ikatan persahabatan sesama pria dapat dilihat sebagai sumber kenyamanan dalam hal menghadapi suatu kecemasan. Karakteristik *bromance* yang disertakan ialah minat bersama dan pemeliharaan keintiman emosional. Para pria secara terbuka mengungkapkan "cinta" mereka untuk hubungan mereka, menggambarkan contoh intim dari keintiman emosional dan fisik yang mereka bagikan dengan teman-teman tersebut. *Bromance* merupakan upaya baru dalam memulihkan identitas maskulinitas serta membantu menjelaskan tindakan mereka dalam hubungan persahabatan tersebut (Sargent, 2013).

Di negara India sendiri, sesama pria saling berjalan dengan bergandengan tangan bukan lagi hal tabu yang mengundang asumsi-asumsi buruk. Mereka menganggap bergandengan tangan merupakan simbol kedekatan persahabatan. Sama halnya dengan yang terjadi di negeri Ginseng, Korea Selatan. Melakukan *skinship* berupa berpelukan, membelai pipi, mengacak rambut merupakan hal yang wajar terjadi di antara hubungan persahabatan sesama pria di sana. Di negara Saudi Arabia, sesama lelaki dari yang muda dan yang tua sudah biasa saling mencium kening ketika saling bertemu sebagai bentuk keakraban. Sementara di Amerika dalam kaitannya dengan budaya, istilah *bromance* menggambarkan klasifikasi baru mengenai fenomena ikatan antara pria dengan cara memanfaatkan tema ini untuk diabadikan dalam karya-karya seperti film serta menjadikannya pula sebagai strategi

pemasaran film yang dikenal dengan Hollywood. Beberapa film diantaranya adalah *Wedding Chrahers*, dan *Super Bad*.

Dengan merangkul dan berpartisipasi dalam perilaku seksual, pria menjadi kurang takut terhadap homoseksualitas atau perilaku homoseksual (Savin Williams; 2005). Mereka lebih fokus dengan hubungan persahabatan ketimbang asmara seperti para penganut gay. Seorang *bromance* melakukan pendekatan semata-mata hanya untuk menjaling hubungan pertemanan, mengerti satu sama lain, dan dapat berbagi keluh kesah mengenai masalah yang hanya dapat dipahami oleh sesama pria. Pria sering menghabiskan waktu luang dengan teman dekat mereka. Inilah yang menunjukkan serta menjelaskan keintiman mereka.

1.2 Fokus Penelitian

Fokus penelitian merupakan rangkaian susunan permasalahan yang menjadi titik fokus dalam suatu penelitian, dengan harapan dapat mengumpulkan serta menganalisis data sesuai dengan tujuan penelitian. Menurut Moleong fokus penelitian adalah substansi yang diperoleh dari pengalaman peneliti dan pengetahuan yang diperoleh dari penelitian dalam literatur ilmiah.

Sedangkan menurut Prof. Dr. Sugiyono dalam bukunya yang berjudul *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, fokus penelitian kualitatif bersifat menyeluruh dan tidak bisa terpisahkan. Penelitian kualitatif diterapkan berdasarkan keseluruhan situasi sosial yang diteliti meliputi aspek tempat (*place*), pelaku (*actor*), dan aktivitas (*activity*) yang saling berkesinambungan.

Dalam penelitian kali ini berfokus pada representasi perilaku *bromance* yang terdapat dalam serial Webtoon “Just Friend”. Menggunakan analisis Semiotika model Charles Sanders Pierce yang meliputi tiga bagian, antara lain; tanda, objek, dan interpretan. Dengan analisis semiotika, peneliti fokus dalam mengkaji tanda-tanda serta perilaku *bromance* yang ditunjukkan dalam serial Webtoon “Just Friend”.

1.2.1 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan focus penelitian diatas, maka diperoleh pertanyaan sebagai berikut:

- (1) Bagaimana representamen dari perilaku *bromance* dalam serial komik digital “Just Friend”?
- (2) Bagaimana klasifikasi objek dari perilaku *bromance* dalam serial komik digital “Just Friend”?
- (3) Bagaimana interpretan unsur *bromance* dalam serial komik digital “Just Friend”?

1.3 Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Tujuan dan kegunaan penelitian diperlukan untuk mengetahui sistematis serta manfaat penelitian tersebut dilakukan sehingga ke depannya dapat bermanfaat sebagai penambah wawasan serta motivasi di penelitian selanjutnya. Dalam metode kualitatif, tujuan penelitian biasanya mencakup informasi mengenai fenomena utama yang diselidiki dalam survei serta menunjukkan desain survei. Tujuan tersebut lalu dikembangkan dalam bentuk penelitian teknik dengan menggunakan bahasa penelitian kualitatif.

1.3.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- (1) Untuk mengetahui representamen perilaku *bromance* dalam serial komik digital “Just Friend”.
- (2) Untuk klasifikasi objek dari perilaku *bromance* dalam serial komik digital “Just Friend”.
- (3) Untuk mengetahui interpretant unsur *bromance* dalam serial komik digital “Just Friend”.

1.3.2 Kegunaan Penelitian

1.3.2.1 Kegunaan Teoritis

- (1) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi kemajuan penelitian komunikasi, khususnya analisis semiotika, khususnya model Charles S. Peirce.
- (2) Penelitian ini diharapkan dapat menjadi gambaran mengenai makna istilah *bromance* dan perilaku-perilaku seperti apa yang termasuk ke dalamnya.
- (3) Penelitian ini diharapkan dapat mengubah pandangan negatif kepada hubungan persahabatan antara pria.

1.3.2.2 Kegunaan Praktis

- (1) Sebagai wawasan mahasiswa untuk mengetahui tingkat kelayakan Webtoon sebagai media pembelajaran.
- (2) Diharapkan dapat melibatkan Webtoon sebagai acuan penelitian-penelitian selanjutnya.

1.4 Review Penelitian

Berikut beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, antara lain:

Tabel 1.1. Penelitian Robyn Joffe 2020

Universitas dan Judul	Perbedaan	Persamaan
York University, Ontario: “ <i>This Far, But No Further: Questioning The Bromance Trope in Contemporary Film And Television</i> ”	- Menggunakan film dan acara televisi sebagai acuan penelitian - Menggunakan analisis <i>post-structuralist</i>	- Merepresentasikan unsur <i>bromance</i>

Secara tradisional, film dan acara pertelevisian lebih condong kepada aksi pria. Dengan menggunakan analisis *post-structuralist*, penelitian ini bertujuan untuk memeriksa hubungan *bromance* yang ditunjukkan pada genre *buddy cop*, fiksi ilmiah, fantasi, dan *superhero*. Penelitian ini berlandaskan pada tren *queerbaiting* yang digunakan sebagai teknik pemasaran karya hiburan.

Tabel 1.2. Penelitian Ulfi Hanifa 2021

Universitas dan Judul	Perbedaan	Persamaan
Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta: “Representasi <i>Motherhood</i> Dalam Serial Webtoon Young Mom”	- Dari segi objek penelitian - Menggunakan semiotika model Roland Barthes - Mengkaji unsur <i>motherhood</i>	- Menggunakan metode deskriptif kualitatif - Menggunakan Webtoon sebagai subjek penelitian

Serial Young Mom menceritakan sang pemeran utama, Lani yang hamil di luar nikah dan memilih menyembunyikan kondisinya tersebut dari pasangan dan keluarganya. Lani pergi ke luar negeri dan melahirkan anaknya seorang diri. Serial Young Mom ini menunjukkan bagaimana sulitnya menjadi seorang ibu yang mencoba menghadapi kehamilannya hingga masa lahiran sendirian tanpa bantuan siapa pun. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya representasi *motherhood* pada Webtoon Young Mom yakni hubungan antara ibu dengan anaknya memperkuat kepribadian seorang ibu. Lani mengalami kesulitan selama menjadi seorang ibu muda yang bahkan belum siap memiliki anak di usianya. *Motherhood* yang terdapat di dalam diri seorang ibu dapat direpresentasikan sebagai peran ibu. Hal-hal seperti merawat anak, menjaga anak, menyusui anak, memandikan anak hingga memberikan anak makan merupakan peran yang dijalankan oleh seorang ibu berupa tanggung jawabnya terhadap hak anaknya.

Table 1.3. Penelitian Vini Fahira Amru dan Mite Setiansah 2021

Universitas dan Judul	Perbedaan	Persamaan
Universitas Jedral Sudirman, Purwokerto : “Ketika Perempuan Tidak Cantik: Analisa Atas Representasi Perempuan Dalam Webtoon The Secret Of Angel”	<ul style="list-style-type: none"> - Dari objek penelitian - Merepresentasikan dsikriminasi terhadap perempuan yang tidak cantik atau biasa saja - Menggunakan <i>mix methods</i> - Menggunakan analisis semiotika model Roland Barthes 	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan Webtoon sebagai subjek penelitian

Webtoon *The Secret Of Angel* berlatar belakang Korea Selatan yang mengisahkan tentang kehidupan seorang gadis bernama Lee Jukyung yang menerima perlakuan buruk dari orang-orang sekitarnya dikarenakan memiliki wajah yang tidak cantik/*goodlooking*. Jukyung memutuskan mengubah penampilannya dengan menggunakan make up pada wajahnya. Langkah ini telah mengubah semua sikap buruk orang lain kepadanya ketika ia tampil cantik dengan *make up*. Penelitian ini berfokus pada perbedaan besar perilaku di masyarakat terhadap seorang *goodlooking* dan yang biasa saja. Di mana mereka yang memiliki penampilan yang cantik/tampan akan disanjung bahkan menerima perlakuan istimewa dari lingkungannya. Berbanding terbalik dengan yang penampilannya biasa-biasa saja.