

TESIS

Feminisme dalam *Anime*

**(Analisis *Framing* Model Gamson dan Modigliani pada *Anime* One
Piece Arc Amazon Lily)**

SAYID SALIM

E022222001



PROGRAM STUDI MAGISTER ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS HASANUDDIN

MAKASSAR

2024

Feminisme dalam *Anime*
**(Analisis *Framing* Model Gamson dan Modigliani pada *Anime* One
Piece Arc Amazon Lily)**

Feminism in Anime
*(A Gamson and Modigliani Framing Model Analysis on One Piece Anime
Amazon Lily Arc)*

TESIS

Sebagai salah satu syarat untuk mencapai Gelar Magister

Program Studi Ilmu Komunikasi

Disusun dan diajukan oleh:

SAYID SALIM

E022222001

PROGRAM STUDI MAGISTER ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS HASANUDDIN

MAKASSAR

2024

LEMBAR PENGESAHAN TESIS

Feminisme dalam *Anime*
**(Analisis *Framing* Model Gamson dan Modigliani pada *Anime* One Piece
Arc Amazon Lily)**

Disusun dan diajukan oleh:

SAYID SALIM

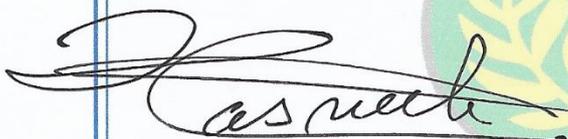
E022222001

Telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian yang dibentuk dalam rangka penyelesaian Studi Program Magister Ilmu Komunikasi Pascasarjana Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin Pada tanggal **09 Oktober 2024** dan dinyatakan telah memenuhi syarat kelulusan

Menyetujui

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping,



Dr. Hasrullah, MA.
NIP. 196203071988111002



Dr. Mursalim, M.Si.
NIP. 196004201989031001

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi,

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin,



Prof. Dr. H. Mub. Akbar, M.Si.
NIP. 196506271991031004



Prof. Dr. Phil. Sukri, S.IP., M.Si.
NIP. 197508182008011008

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Sayid Salim

NIM : E022222001

Program Studi : Magister Ilmu Komunikasi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis yang saya tulis dengan judul:

Feminisme dalam *Anime*

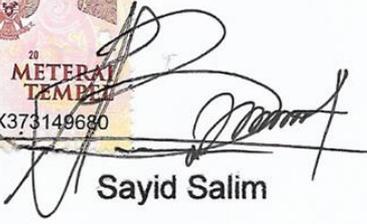
(Analisis *Framing* Model Gamson dan Modigliani pada *Anime* One Piece Arc Amazon Lily)

Adalah hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa Sebagian atau keseluruhan tesis ini karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, 9 Oktober 2024

Yang Menyatakan.




Sayid Salim

KATA PENGANTAR

Penuh rasa syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis bisa menyelesaikan tesis ini dengan judul “**Feminisme dalam Anime (Analisis Framing Model Gamson dan Modigliani pada Anime One Piece Arc Amazon Lily)**” dengan lancar. Shalawat serta salam penulis ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW, semoga kita mendapatkan pertolongannya di akhirat kelak.

Adapun penyusunan tesis ini guna memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar magister Ilmu Komunikasi pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin. Selama menyusun tesis ini penulis sangat terbantu oleh keluarga, maka dari itu rasa terima kasih setinggi-tingginya penulis ucapkan kepada orang tua, Ayahanda **Salim Ryani** dan Ibunda **Hasni**, tak lupa Ibu **Rosnawati** dan juga adik-adik tercinta **Yahya Asma Baari** dan **Ahmad Ayub**. Terima kasih atas do'a restu, semangat, rasa cinta, dan kasih sayang tak terhingga. Semoga sehat selalu dan selalu dalam lindungan-Nya, aamiin.

Tidak lupa penulis juga mengucapkan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada **Dr. Hasrullah, MA.** sebagai Pembimbing I dan **Dr. Mursalim, M.Si.** sebagai pembimbing II. Terima kasih atas ilmu dan waktunya selama ini. Dan juga kepada Bapak dosen penguji, Bapak **Dr. Alem Febri Sonni, S.Sos., M.Si.** Bapak **Dr. H. Aswar Hasan, M.Si.** dan Bapak **Prof. Dr. Muh. Akbar, M.Si.** terima kasih atas masukannya yang sangat membantu penulis dalam menyelesaikan tesis.

Penulis juga ucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Hasanuddin Prof. Dr. Ir. Jamaluddin Jompa, M.Sc. dan jajaran petinggi Universitas Hasanuddin yang telah memfasilitasi penulis untuk menuntut ilmu di Universitas Hasanuddin.
2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin Prof. Dr. Phil. Sukri, S.IP., M.Si. dan jajaran petinggi fakultas yang telah memberi kesempatan menimba ilmu pada FISIP Universitas Hasanuddin
3. Ketua Program Studi magister Ilmu Komunikasi Pascasarjana FISIP Universitas Hasanuddin Prof. Dr. H. Muhammad Akbar, M.Si. Terima kasih sebanyak-banyaknya karena selalu membantu penulis, semoga Kesehatan dan rejeki berlimpah selalu diberikan oleh Tuhan yang Maha Esa.
4. Dosen Program Studi magister Ilmu Komunikasi Pascasarjana FISIP Universitas Hasanuddin atas ilmu yang bermanfaat
5. Staf Departemen Ilmu Komunikasi dan Staf akademik FISIP Universitas Hasanuddin.
6. Andi Feninda Amalia Syahbani, S.I.Kom. terima kasih telah menemani. Doa terbaik untukmu.
7. Sahabat-sahabat Kendari. Musyrifa Sya'adah, S.I.Kom, Putri Arsidah, S.I.Kom., Rezky Munirah, S.Hum. Semoga kesehatan, kebahagiaan, dan rasa syukur selalu kita dapatkan.
8. Sahabat Calon Orang Sukses terima kasih selalu berbagi tawa,

semoga kita selalu sukses darat, laut, dan udara.

9. Teman-teman seperjuangan, DINAMIKA 2022/2023 Magister Ilmu Komunikasi Pascasarjana FISIP Universitas Hasanuddin. Semoga kita semua diberikan kesuksesan.

10. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terima kasih atas kontribusi kepada penulis hingga bisa menyelesaikan tesis ini.

Akhir kata, ucapan terima kasih tidak akan cukup untuk mewakili apa yang telah dilalui dan didapatkan selama ini, hanya rasa syukur yang penulis ucapkan dan doa kepada Allah SWT semoga dibalaskan atas segala hal yang sudah penulis dapatkan. Semoga penelitian ini punya kebermanfaatan untuk diri sendiri dan kita semua Aamiin.

Makassar, 9 Oktober 2024

Sayid Salim

ABSTRAK

SAYID SALIM. *Feminisme dalam Anime Analisis Framing Model Gamson dan Modigliani pada Anime One Piece Arc Amazon Lily* (dibimbing oleh Hasrullah dan Mursalim)

Penelitian ini bertujuan (1) mengetahui bagaimana pembingkai feminisme pada Anime One Piece Arc. Amazon Lily dan (2) mengetahui bagaimana realitas feminisme yang coba dibangun pada Anime One Piece Arc Amazon Lily. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan jenis penelitian analisis teks media. Penelitian juga menggunakan metode analisis framing dari Gamson dan Modigliani yang melihat frame sebagai kemasan (package) yakni gaya bercerita atau serangkaian ide yang disusun sedemikian rupa untuk membentuk makna dan peristiwa yang terkait dengan suatu isu yang dibangun dan menggunakan konsep nilai-nilai feminisme yang ditawarkan Nancy F. Cott yakni *sex equality*, konstruksi sosial dan identitas peran gender. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada nilai *sex equality* Eiichiro Oda menonjolkan premis kepemimpinan pada melalui karakter Boa Hancock. Pada nilai konstruksi sosial Eiichiro menonjolkan standar kecantikan sebagai cantik adalah mereka yang kuat. Pada nilai identitas identitas dan peran gender isu yang ditonjolkan adalah pekerjaan-pekerjaan yang pada peran tradisionalnya dilakukan oleh laki-laki dilakukan juga oleh perempuan. Realitas yang dicoba dibangun melalui Amazon Lily adalah tendensi untuk memperlihatkan isu terkait feminisme dan gender adalah penting ini menunjukkan peran media massa sebagai mediaum propaganda untuk mengubah persepsi public dan membuka diskursus mengenai feminisme dan kesetaraan gender.

Kata kunci: framing, feminisme, anime, one piece, Arc. Amazon Lily



ABSTRACT

SAYID SALIM. *Feminism in Anime: A Gamson and Modigliani Framing Model Analysis on One Piece Anime, Amazon Lily Arc* (supervised by Hasrullah and Mursalim)

The research aims at investigating: (1) how feminism is framed in the One Piece Anime, Amazon Lily Arc, (2) the portrayal of feminism reality in the One Piece Anime, Amazon Lily Arc. The research utilised the qualitative descriptive approach with the media text analysis method. It employed the framing analysis method of Gamson and Modigliani, which viewed the frames as the packages-a storytelling style or a series of ideas arranged in such a way as to create the meanings of the events related to the constructed issues. This research also used Nancy F. Cott's concepts of feminism values, namely the sex equality, social construction, and gender role identity. The research result indicates that on the value of sex equality, Eiichiro Oda highlights the premise of leadership through the character Boa Hancock. On the value of the social construction, Eiichiro highlights the beauty standard as "beautiful are those who are strong", and on the value of identity and gender roles, the issue highlighted is the jobs that are traditionally done by men and are also done by women. The reality that is attempted to be constructed through Amazon Lily has the tendency to show that the issues related to the feminism and gender are important, indicating the role of the mass media as the propaganda media to change the public perception and open discourse on the feminism and gender equality.

Keywords: Framing, Feminism, Anime, One Piece, Amazon Lily Arc



DAFTAR ISI

HALAMAN DEPAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	14
C. Tujuan Penelitian	14
D. Kegunaan Penelitian	15
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	16
A. Tinjauan Teori dan Konsep.....	16
1. Feminisme dalam Media	16
2. Unsur-unsur Pembentuk Film.....	33
3. <i>Anime</i>	34
4. Propaganda.....	38
5. Teori <i>Framing</i>	41
6. Teori <i>Agenda setting</i>	50
B. Kerangka Pemikiran.....	53
C. Tinjauan Penelitian Terdahulu	55
D. Definisi Konseptual	60
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	62
A. Jenis Penelitian	62
B. Objek Penelitian	62
C. Pengelolaan Peran sebagai Peneliti	63
D. Fokus Penelitian.....	64
E. Sumber Data	64

F. Teknik Pengumpulan Data	65
G. Teknik Analisis Data	65
H. Jadwal dan Waktu Penelitian	67
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	69
A. Gambaran Umum Objek Penelitian.....	69
1. Profil dan Sejarah <i>Anime</i> One Piece	69
2. Eiichiro Oda.....	73
3. Plot Cerita <i>Anime</i> One Piece.....	74
4. Penokohan Karakter dalam <i>Anime</i> One Piece	75
5. Arc Amazon Lily.....	77
B. Hasil Penelitian	82
C. Pembahasan.....	86
1. Pembingkai Nilai-Nilai Feminisme pada <i>Anime</i> One Piece Arc Amazon Lily.....	86
2. Realitas Feminisme pada <i>Anime</i> One Piece Arc Amazon Lily.....	99
BAB V PENUTUP.....	107
A. Kesimpulan.....	107
B. Saran.....	108
DAFTAR PUSTAKA	109
LAMPIRAN.....	113

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Unsur dalam Film	33
Bagan 2. 2 Kerangka Pemikiran	54
Bagan 3. 1 Skema <i>Framing</i> Analisis Model Gamson dan Modigliani	66

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Aliran-aliran dalam Feminisme	30
Tabel 3. 1 Jadwal dan Waktu Penelitian.....	68
Tabel 4. 1 Karakter pada Amazon Lily.....	80
Tabel 4. 2 Visual Image Hasil Penelitian	86
Tabel 4. 3 <i>Framing</i> Nilai Sex Equality	89
Tabel 4. 4 <i>Framing</i> Nilai Konstruksi Sosial.....	93
Tabel 4. 5 <i>Framing</i> Nilai Identitas dan Peran Gender	97

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Jumlah Penonton Anime	2
Gambar 4. 1 <i>Anime</i> One Piece	69
Gambar 4. 2 Logo <i>Anime</i> One Piece	72
Gambar 4. 3 Eiichiro Oda	73
Gambar 4. 4 Poster Arc Amazon Lily	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kecocokan <i>Scene</i> dengan Elemen Framing Model Gamson dan Modigliani.....	113
--	-----

BAB I

PENDAHULUAN

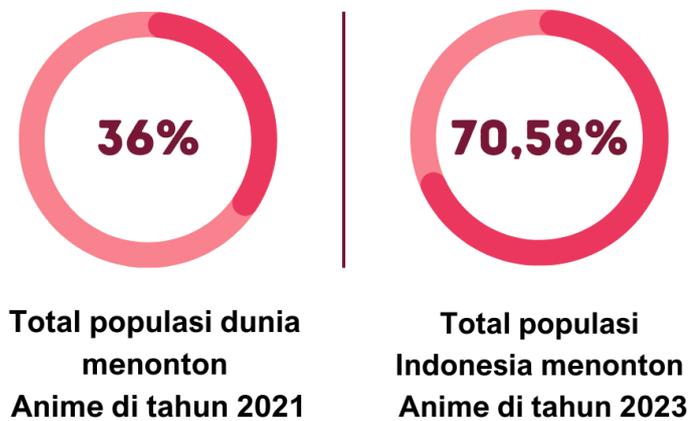
A. Latar Belakang

Anime sendiri berangkat dari etimologi “*animation*” yang penyebutannya dalam Bahasa Jepang “*Anime-shon*” (yang disingkat menjadi *Anime*). Adapun *Anime* sendiri adalah istilah yang digunakan secara umum untuk menyebut film animasi dari negara Jepang itu sendiri. Tidak jauh berbeda dengan film animasi dari negara lain. *Anime* menawarkan berbagai macam karakter dan cerita yang menarik.

Menurut laporan dari Ampere Consumer, sekitar 36% dari total populasi dunia menonton *Anime* pada tahun 2021. Dari jumlah penduduk 7 miliar orang sekitar 2 miliar orang menonton *Anime*. Laporan tersebut juga menyebutkan bahwa jumlah penonton *Anime* meningkat sebesar 50% dari tahun 2018 (Rory Gooderick, 2021). Di Indonesia sendiri menurut laporan Kompas.com November 2023, Indonesia merupakan salah satu negara dengan jumlah penonton *Anime* terbanyak di dunia pada tahun 2023. Dalam laporan tersebut, disebutkan bahwa sekitar 70,58% dari total populasi Indonesia menonton *Anime* secara rutin, dengan jumlah penonton mencapai 56,2 juta orang di mana jumlah penduduk Indonesia 278 juta (Diva Lufiana Putri, 2023).

Sementara itu, menurut laporan dari CNBC Indonesia, Indonesia merupakan salah satu negara fandom (*fans kingdom*) budaya populer Jepang terbesar di Asia. Dari survei Japan Foundation, Indonesia menjadi nomor 2 terbanyak di seluruh dunia. Dari data yang ada, dapat

disimpulkan bahwa Indonesia memiliki jumlah penonton *Anime* yang signifikan dan merupakan salah satu negara dengan jumlah penonton *Anime* terbanyak di dunia (Fikri Muhammad, 2019).



Sumber:

CNBC, Kompas, Ampere Consumer

Gambar 1. 1 Jumlah Penonton Anime

Jepang merupakan negara dengan budaya yang beragam, mulai dari budaya tradisional hingga budaya populer. *Anime* dan *manga* merupakan salah satu bentuk budaya populer Jepang yang banyak dikonsumsi oleh masyarakat Indonesia. Cerita *Anime* terbilang menarik dan ringan, *Anime* mudah diterima masyarakat Indonesia karena penggambaran budaya Jepang dalam kehidupan sehari-hari, seperti serial Doraemon. Tidak dapat dipungkiri bahwa budaya pop Jepang telah menarik perhatian berbagai kalangan dan menyebar ke seluruh dunia. Ada beberapa alasan mengapa budaya pop Jepang seperti *manga* dan *Anime* diterima tidak hanya di Jepang tetapi juga di luar negeri. Pertama, produk budaya pop Jepang bercirikan kreativitas dan kualitas yang tinggi. Orang Jepang mengekspresikan kreativitas tingkat tinggi mereka dalam berbagai bentuk budaya populer, dan mereka memiliki kualitas yang

unggul. Dalam *manga* dan *Anime*, topik yang dibahas sangat beragam, Karakter serta *setting*-nya dirinci dengan cermat, membuatnya sangat menarik untuk dibaca dan ditonton. Kedua, Budaya populer Jepang mencakup seluruh aspek kehidupan khususnya pada *Anime*. Tema-tema yang diangkat dalam *manga* dan *Anime* sangat erat kaitannya dengan kehidupan manusia pada umumnya, seperti cinta, kebaikan dan kejahatan, hubungan manusia dengan alam, serta impian masa depan. Selain itu juga terdapat idealisme yang kuat pada karakter *manga* dan *Anime* yang berarti memiliki *semangat* dan perjuangan yang kuat untuk mencapai tujuan dan impiannya.

Beberapa alasan mengapa Indonesia mempunyai penggemar *Anime* yang besar karena pengaruh media massa, *Anime* seringkali ditayangkan di televisi nasional dan stasiun televisi kabel, sehingga mudah diakses oleh masyarakat Indonesia. *Anime* yang disebut sebagai “*Big Three*” (Naruto, One Piece, dan Bleach) pernah ditayangkan stasiun televisi lokal seperti RCTI, Global TV, dan Trans TV pada awal tahun 2000-an. Dengan perkembangan teknologi seperti sekarang *Anime* tidak hanya bisa dinikmati di media massa konvensional namun saat ini, *Anime* dapat dengan mudah diakses melalui *platform streaming online* seperti Netflix, Crunchyroll, dan Muse Indonesia lewat kanal Youtube-nya. Yang seringkali menjadi alasan karena banyak orang yang mulai menonton *Anime* karena direkomendasikan oleh teman atau keluarga. alasan lainnya adalah karakter dalam *Anime* seringkali digambarkan dengan sifat-sifat yang menyenangkan dan mudah dicintai oleh penonton.

Anime merupakan budaya pop yang sangat mendunia, salah satu yang selalu menjadi perbincangan adalah *Anime* berjudul One Piece. Sebuah karya dari *mangaka* (penulis komik Jepang) bernama Eiichiro Oda. One Piece sendiri sudah hadir di tengah-tengah masyarakat sejak 1997 dan animasinya masih terus berlanjut hingga sekarang. Total jumlah volume *manga* yang ditulis oleh Eiichiro Oda sudah berjumlah 103 volume *manga* dengan 1093 *chapter manga* dan terus berlanjut. Untuk *Animenya* sudah mencapai 1089 episode dan jumlahnya juga terus berlanjut. Eiichiro Oda masih terus konsisten memberi cerita menarik pada karya hingga 26 tahun lamanya.

One Piece bisa ditonton pada situs *streaming* Netflix. Tidak hanya pada media *streaming*, One Piece juga mendapatkan viralitasnya pada media sosial. Hal ini bisa dilihat pada Bulan Juli hingga Agustus 2023 di mana media sosial seperti Instagram dan Tik-Tok diramaikan dengan avatar Luffy. Hal ini dilakukan dalam upaya untuk menyambut episode terbaru One Piece yang menghadirkan kekuatan terbaru dari pemeran utamanya. Rasa antusias ini sampai membuat argumen atau kesepakatan bahwa jika sama-sama memakai *avatar* Luffy akan saling *fallback*. Viralitas ini menunjukan bahwa rasa antusias para penggemar selalu tetap, bahkan dalam waktu yang sama One Piece juga mendapatkan adaptasinya dalam *Live Action* yang memungkinkan mereka yang tidak menikmati *Anime* dengan menonton *live action* yang ditayangkan di situs *streaming* Netflix, penayangannya memecahkan rekor dengan ditonton oleh 84 negara di satu minggu penayangannya dengan 14 juta tanyangan.

Anime One Piece mengambil premis cerita bajak laut, di mana pemeran utamanya bernama Monkey D. Luffy yang juga merupakan kapten bersama rekannya berkeliling dunia mencari harta karun “One Piece” peninggalan raja bajak laut yang tersimpan di pulau bernama Raftel yang menjadi pulau terakhir yang menjadi tujuan mereka, tujuannya lainnya untuk mencari harta karun ini adalah untuk menjadi raja bajak laut selanjutnya. Fokus cerita tidak hanya disitu saja, namun dalam perjalanannya Luffy dan kawan-kawannya bertemu berbagai musuh yang kuat, teman baru, dan pengalaman baru.

Jepang sangat terkenal dengan berbagai *Animenya*, sebut saja *Anime* Naruto, Death Note, Dragon Ball, Attack on Titan, Doraemon, dan Sinchan. Mereka adalah produk animasi jepang dan tidak terkecuali dengan One Piece. *Anime* punya karakternya sendiri yang berbeda dengan animasi lainnya. Sejatinya *Anime* dibuat dengan menggambar keseluruhan scene cerita secara manual menggunakan tangan *frame by frame* sehingga menciptakan ilusi *motion graphic* yang membuat gambarnya terlihat bisa bergerak.

Apa yang membuat *Anime* One Piece berbeda dengan *Anime* lainnya, alasan yang bisa diberikan adalah prestasinya selama ini. salah satunya adalah pada Desember 2014 di mana One Piece mendapatkan rekor dunia oleh Guinness World Record sebagai “*The most copies published for the same comic book series by a single author*” atau komik dengan penjualan terlaris oleh satu pengarang di dunia (Anisa Widiarini, 2021). Jumlah kopiannya dari tahun 1997 sampai dengan tahun 2014

mencapai 320.866.000 kopi di seluruh dunia dan diterjemahkan dalam berbagai bahasa salah satunya Indonesia. One Piece juga menyingkirkan Superman menjadi nomor dua dalam penjualan komik terbaik. Untuk Eiichiro Oda sendiri pun masuk dalam daftar sepuluh orang genius pada era sekarang berdasarkan survei yang dilakukan oleh Universitas Tokyo (Tulisha srivastava, 2023)

Monkey D. Luffy menjadi karakter terfavorit pada urutan ke tiga situs *myAnimelist* yang menjadi wadah para penggemar *Anime* untuk memberi *voted* kepada karakter-karakter yang ada. Pada *Rewind TV Characters* pada tahun 2022 yang dibuat oleh TV Time Monkey D. Luffy menjadi karakter terfavorit di antara pemain *top* dengan karakter ikoniknya seperti Cillian Murphy sebagai Thomas Shelby dan Oscar Isaac sebagai Moon Knight, Monkey D. Luffy juga menjadi karakter *non live-action* pada nominasi tersebut. Tak hanya sampai disitu saja, One Piece juga menjadi *Most Watched Show* pada *Rewind 2022* mengalahkan berbagai TV Series kondang seperti *Stranger Things*, *House of Dragon*, dan *The Walking Dead* (Joseph Brogan, 2023).

Arc Amazon Lily dalam *Anime One Piece* yang menjadi fokus dari penelitian merupakan sebuah cerita yang menonjolkan tema feminisme dan kekuatan perempuan. Pada arc ini, Monkey D. Luffy tiba di pulau Amazon Lily, yang dihuni oleh suku wanita yang disebut "Kuja." Di pulau ini, perempuan mengendalikan segala aspek kehidupan, baik politik maupun militer. Pentingnya tema feminisme muncul melalui Kuja, yang merupakan kelompok bajak laut yang kuat dan mandiri. Mereka tidak

hanya memiliki keterampilan tempur yang luar biasa tetapi juga memegang peran penting dalam pemerintahan pulau. Kehadiran Kepala Kuja, Boa Hancock, sebagai pemimpin kuat dan independen, memperkuat pesan pemberdayaan perempuan dalam cerita ini. Amazon Lily juga menyoroti konsep kebebasan perempuan. Perempuan di pulau ini hidup tanpa kehadiran laki-laki dan mengandalkan kekuatan sendiri. Mereka tidak tergantung pada pria untuk kehidupan mereka dan menunjukkan kemandirian dalam segala hal. Secara keseluruhan, arc Amazon Lily di One Piece menggambarkan narasi positif tentang perempuan yang kuat, mandiri, dan mampu membentuk komunitas yang sukses tanpa ketergantungan pada pria. Tema ini memberikan kontribusi dan representasi positif perempuan dalam *Anime* dan mengangkat isu-isu feminisme yang mendalam.

Antusiasme dan viralitas yang besar ini juga mendorong dilakukannya beberapa penelitian terkait One Piece. Seperti berikut: (1) Analisis *Framing* Gaya Kepemimpinan Monkey D. Luffy dalam *Anime* One Piece (Yudha Juwantara, Oji Kurniadi). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan model analisis *framing* William A. Gamson. Fokus pada dialog verbal dan nonverbal antara Monkey D. Luffy dengan tokoh lainnya, serta *capture shot* adegan. Hasilnya menunjukkan bahwa seorang pemimpin harus siap menghadapi situasi yang tak terduga. Keputusan pemimpin berpengaruh pada tujuan bersama. (2) Nilai-Nilai Pendidikan Islam dalam Film *Anime* One Piece Arc Alabasta (Rahmat Adnan Lira, Alif Salama Samsul). Penelitian ini merupakan penelitian

kepuustakaan dengan objek kajian film *Anime One Piece Arc Alabasta*. Hasilnya mengidentifikasi dua nilai pendidikan Islam dalam arc tersebut: nilai l'tiqodiyah (syukur, ikhlas, dan sabar) serta nilai Khuluqiyyah (saling membantu, rasa saling percaya/curiga, kasih sayang). (3) Analisis Unsur Intrinsik Tokoh dan Penokohan Nico Robin dalam Komik One Piece (Irman Nurhadiansah). Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan tinjauan struktural dan fokus pada unsur intrinsik komik One Piece, terutama tokoh Nico Robin. Hasilnya menyimpulkan bahwa Nico Robin adalah tokoh wanita pendiam, seksi, dan anggun, ahli arkeolog, serta mengalami perubahan peran dari antagonis menjadi protagonis. (4) Etika Perang dalam Film *Anime One Piece Movie Z* dalam Perspektif Islam (Asyhari Amri). Penelitian ini menganalisis gambaran etika perang dalam Islam melalui film *Anime One Piece Movie Z*. Metode analisis kualitatif dengan teori semiotika Roland Barthes. Hasilnya mencakup prinsip-prinsip etika perang Islam, seperti melarang permusuhan, pembunuhan hanya pada medan perang, perlakuan baik terhadap tawanan perang, dan larangan merusak lingkungan.

Feminisme yang coba dilihat pada penelitian ini berangkat dari alasan bahwa negara Jepang yang masih menjadi negara yang patriarkis. Pada tahun 2009 Jepang mendapatkan kritik dari PBB terkait kesetaraan gender yang rendah (Ageng Prakoso & Havidz, 2022). 15 Tahun berselang tidak ada yang berubah signifikan, berdasarkan Global Gender Report terbaru oleh Forum Ekonomi Dunia, peringkat kesetaraan gender Jepang merosot menjadi salah satu yang terendah, berada pada peringkat

ke 125 dari 146 negara (World Economic Forum, 2023). Terutama terkait perempuan dalam posisi kepemimpinan, Saat ini pada kabinet Perdana Menteri Fumio Kishida hanya terdapat dua orang perempuan dari 19 orang dalam Menteri kabinetnya, dan untuk representasi perempuan dalam keanggotaan legislatif hanya 10 persennya kaum perempuan (Atman Ahdiat, 2023). Norma gender dalam masyarakat Jepang terkait erat dengan hierarki patriarki yang secara historis berevolusi dari pengaruh Konfusianisme. Laki-laki dianggap berperan sebagai pencari nafkah dan kepala keluarga. Sebaliknya, perempuan dipandang sebagai istri dan pengasuh, yang harus tunduk pada kepala keluarga. Anak-anak diajari norma-norma ini sejak usia dini. Penelitian menunjukkan bahwa guru pada tingkat prasekolah (setingkat TK) di Jepang memposisikan anak-anak dalam berbagai peran gender, salah satunya dengan mendorong cara bicara dan perilaku yang menurut mereka “sesuai gender”. Anak perempuan diajarkan berbicara dengan lembut dan bertindak dengan cara yang lucu dan tidak boleh mengancam. Sebaliknya, anak laki-laki diajarkan menggunakan bahasa dan perilaku yang lebih dominan. Buku anak-anak dan program TV berkontribusi melanggengkan pola dan perilaku linguistik hierarkis seperti ini. Keyakinan dan nilai-nilai ini memengaruhi praktik perekrutan dan perilaku organisasi di tempat kerja di Jepang—menerapkan pola “pencari nafkah adalah laki-laki dan perempuan bergantung pada laki-laki” (Sarah Parsons, 2023).

Banyak literatur yang mengeksplorasi seksisme terinstitusionalisasi di Jepang. Namun, mungkin teks yang paling baik menjelaskan asal-

usulnya adalah teks Shunyao Yu, "*Japanese Anime, and women's gender-role changing*." Yu menjelaskan bahwa banyak pandangan mengenai perempuan dalam budaya Jepang merupakan hasil dari keyakinan Buddha dan Konfusianisme (Mun & Kowalski, 2022). Ajaran Buddha merangkum bahwa tubuh perempuan terlalu berdosa untuk mencapai pencerahan, dan bahwa tubuh perempuan berada dalam keadaan terburuk di dunia. Di sini, hubungan antara Buddha dan Konfusianisme menjadi lebih jelas karena keduanya membentuk hierarki di mana laki-laki berada di puncak dan perempuan berada di bagian bawah, yang kemudian tercermin dalam kepercayaan budaya dan karya seniman dengan berbagai bentuknya.

Untuk menunjukkan bagaimana keyakinan-keyakinan ini masih berlanjut di Jepang masa kini, dia merinci dampaknya pada masyarakat Jepang. Singkatnya, dia menjelaskan bahwa keyakinan tersebut menciptakan ide bahwa perempuan harus tinggal di rumah dan mengurus anak-anak, sementara laki-laki bertanggung jawab mencari penghasilan dan melindungi istri mereka. Oleh karena itu, perusahaan mempekerjakan perempuan bekerja untuk posisi bawahan dan bukan manajemen karena diyakini bahwa mereka akan berhenti bekerja begitu menemukan pasangan hidup, dan peran mereka dalam masyarakat bukan di kantor tetapi di rumah. Sepanjang teks, tema subordinasi dan kerapuhan perempuan tetap ada dalam cara perempuan Jepang harus patuh kepada suami mereka, tinggal di rumah untuk mengurus anak-anak, dan dilindungi oleh laki-laki. Sebagai hasilnya, dampak keyakinan

Confucianisme dan Buddha mendukung nilai-nilai patriarki di Jepang masa kini (Mun & Kowalski, 2022).

Kultur patriarkis tersebut bukan hanya ada pada kehidupan sehari-hari namun juga dalam beberapa kesempatan representatif dengan cerita-cerita yang dibangun dalam *Anime*. *Naruto* bisa dijadikan contoh bagaimana tema patriarki dalam *Anime* dapat ditemukan dalam beberapa aspek cerita. Meskipun *Naruto* memiliki banyak karakter perempuan yang kuat, namun mereka seringkali terpinggirkan dan tidak mendapatkan peran yang sepadan dengan kemampuan mereka. Dalam *Anime* *Naruto* sangat kurang representasi perempuan dalam cerita, Meskipun ada beberapa karakter perempuan yang kuat dalam *Anime* *Naruto* seperti Tsunade, Hinata, dan Sakura, namun mereka seringkali terpinggirkan dan tidak mendapatkan peran yang sepadan dengan kemampuan mereka. Mereka seringkali menjadi karakter pendukung yang hanya muncul dalam beberapa adegan saja. Hal ini menunjukkan bahwa perempuan masih dianggap sebagai karakter yang kurang penting dalam cerita. Alasan lain seperti penggambaran fisik yang berlebihan. Karakter perempuan dalam *Anime* *Naruto* seringkali digambarkan dengan fisik yang berlebihan, seperti payudara yang besar dan pakaian yang terbuka. Hal ini menunjukkan bahwa perempuan seringkali dianggap sebagai objek seksual dalam *Anime*. Adanya stereotip bahwa perempuan adalah karakter yang lemah, beberapa karakter perempuan dalam *Anime* *Naruto* digambarkan dengan karakteristik gender yang stereotipikal, seperti lemah dan mudah menangis. Hal ini menunjukkan bahwa perempuan seringkali

dianggap sebagai makhluk yang lemah dan tidak mampu. Pada pertarungan dalam cerita mereka kurang terekspos. Meskipun ada beberapa karakter perempuan yang kuat dalam *Anime* *Naruto*, namun mereka seringkali tidak diberikan peran yang sepadan dengan kemampuan mereka dalam pertarungan. Mereka seringkali menjadi karakter pendukung yang hanya memberikan dukungan moral kepada karakter laki-laki.

Anime punya kecenderungan untuk menampilkan dan menokohkan karakter wanita dengan busana minim dan telanjang yang pada dasarnya tidak memiliki esensi pada perkembangan alur cerita. Hal ini dilakukan hanya untuk menghibur penonton. Alih-alih difungsikan untuk menghibur hal ini lebih cenderung untuk mendiskriminasi perempuan. Hal ini menjadi isu yang penting karena fungsi film adalah penyampaian informasi yang dalam hal ini secara tidak langsung nilai-nilai, ideologi, dan pandangan dari pengarang cerita juga hadir dalam cerita yang coba dibangun. Hal ini secara tidak langsung bisa menciptakan pandangan tertentu dibenak mereka yang menikmati cerita yang disajikan.

Film dalam hal ini *Anime* tidak luput dari fungsinya yang bisa meneguhkan nilai-nilai yang sudah ada dan bahkan merekonstruksi nilai-nilai sosial. Idealnya *Anime* harus lebih memperhatikan cerita yang dibuat, apakah nilai-nilai tersebut akan menjadi sesuatu yang negatif atau punya nilai kebermanfaatan. *Anime* bahkan disebut sebagai bentuk *soft power* dari negara Jepang hal ini menunjukan seberapa berpengaruhnya *Anime* bagi dunia. Pada akhirnya hal-hal yang perlu diperhatikan pada

perkembangan *Anime* adalah objekifikasi di mana perempuan ditokohkan berlebihan dalam penampilan fisik mereka. Dan juga stereotip di mana dalam beberapa *Anime* karakter perempuan digambarkan dengan anggapan kuno dan merendahkan bahwa perempuan adalah objek yang lemah dan pasif. Goffman menjelaskan bahwa individu sering kali terlibat dalam “penciptaan realitas” dalam upaya menciptakan makna tertentu dalam situasi tertentu. Hal ini bisa melibatkan penggunaan simbol, bahasa tubuh, dan peran sosial untuk mempengaruhi cara orang lain memandang realitas.

Dewasa ini juga bisa temukan beberapa *Anime* yang menunjukan hal sebaliknya dari pakem dahulu yang sudah matang. Perkembangan cerita yang memberi ruang bagi karakter-karakter perempuan untuk mengembangkan potensinya. Seperti *One Piece* yang membuat Arc Amazon Lily yang berfokus pada cerita di mana perempuan berdaya yang tinggal di pulau yang hanya ditempati oleh perempuan saja dan tidak ada laki-lakinya, hidup mandiri dengan kekuatan dan sumber daya mereka. Bahkan mereka akan menghabisi setiap laki-laki yang ketahuan menginjakkan kaki di pulau mereka, hadirnya cerita ini adalah indikasi baik yang coba dibangun dengan oleh Eiichiro Oda untuk menyoroti kekuatan dan peran utama perempuan, khususnya dalam hal Boa Hancock sebagai Kepala Kuja premis yang sesuai pemberdayaan perempuan. Narasi positif tentang perempuan yang kuat, mandiri, dan mampu membentuk komunitas tanpa ketergantungan pada pria dalam upaya menghilangkan kecenderungan patriarkis dari kebiasaan lama yang sudah ada pada

cerita *Anime* lainnya. Dengan penjabaran latar belakang atas maka lewat penelitian ini peneliti berusaha untuk melihat nilai-nilai feminisme apa saja yang coba dibangun oleh Eiichiro Oda dalam membangun bingkai dalam *Anime One Piece* dengan judul:

**“Feminisme dalam *Anime*
(Analisis *Framing Model Gamson dan Modigliani* pada *Anime One
Piece Arc Amazon Lily*)”**

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pembingkai feminisme dalam *Anime One Piece Arc Amazon Lily*?
2. Bagaimana realitas feminisme yang coba dibangun pada *Anime One Piece Arc Amazon Lily*?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang akan dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis pembingkai feminisme dalam *Anime One Piece Arc Amazon Lily*
2. Untuk menganalisis realitas yang coba dibangun pada *Anime One Piece Arc Amazon Lily*.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi dalam pengembangan ilmu komunikasi pada khususnya bidang kajian film mengenai nilai-nilai feminisme dalam Animasi Jepang atau *Anime* dan juga khususnya memperluas pembendaharaan kelimuan di bidang ilmu komunikasi. Adapun penelitian ini juga diharapkan dapat memberi manfaat secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Kegunaan Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi bagi mereka yang mendalami ilmu komunikasi dengan bidang *framing*, film, dan juga nilai-nilai feminisme.

2. Kegunaan Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat kepada mereka sebagai penikmat film untuk tidak melihat film sebagai media untuk mendapatkan hiburan namun jauh dari itu film mempunyai nilai-nilai yang coba disampaikan kepada khalayak. Penelitian ini juga hadir sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Magister pada Jurusan Ilmu Komunikasi pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin Kota Makassar.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Teori dan Konsep

1. Feminisme dalam Media

Feminisme adalah lambang perjuangan kesetaraan antara laki-laki dan perempuan. Feminisme sebagai gerakan pada mulanya berangkat dari asumsi bahwa kaum perempuan pada dasarnya ditindas dan dieksploitasi, serta usaha mengakhiri penindasan dan eksploitasi tersebut. Sulit untuk menentukan definisi yang tepat mengenai feminisme karena tidak ada pemikiran yang seragam mengenai feminisme; tujuan dan karakter perjuangan feminisme mengalami perdebatan sengit. Namun secara umum feminisme dianggap suatu bentuk gerakan yang bertujuan untuk mengubah hubungan yang tidak setara antara lelaki dan perempuan (Radita Gora Tayibnapi, 2018)

Feminisme berawal dari sebuah persepsi mengenai adanya ketimpangan posisi perempuan dibanding laki-laki dalam masyarakat. Menurut Nancy F. Cott feminisme mengandung tiga nilai-nilai (Arniati, 2012)

- a. *Sex Equality*: menentang adanya posisi hierarkis (*superior* dan *inferior*) diantara jenis kelamin. Persamaan bukan hanya kuantitas, namun juga kualitas (Arniati, 2012).

- b. Konstruksi sosial: relasi antara laki-laki dan perempuan yang hingga sekarang, merupakan hasil konstruksi sosial bukan ditentukan oleh natur (kodrat ilahi) (Arniati, 2012).
- c. Identitas dan peran gender: kelompok feminisme menolak perbedaan yang mencampurkan seks dan gender, sehingga perempuan dijadikan sebagai kelompok tersendiri dalam masyarakat. Akibat pengelompokan ini, *Simone de Beauvoir* mengatakan bahwa perempuan menjadi "*the other human being*", bukan manusia. Sehingga akibat pengelompokan sosial ini, perempuan sukar untuk sadar mengenai eksistensi pribadinya atau menjadi dirinya (Arniati, 2012).

Adapun aliran-aliran dalam feminisme sebagai berikut:

1	Feminisme Liberal	Tokoh-tokoh feminisme liberal ini antara lain Margaret Fuller (1810-1850), Harriet Martineau (1802-1876), Anglina Grimke (1792-1873) dan Susan Anthony (1820-1906). Feminisme liberal mulai berkembang pada abad ke-18, di dasari pada prinsip-prinsip liberalisme yaitu bahwa semua orang, baik laki-laki ataupun perempuan dengan rasionalitasnya diciptakan dengan hak-hak yang sama, dan setiap orang harus memiliki kesempatan yang sama untuk memajukan
---	-------------------	---

		<p>dirinya. Perhatian utamanya adalah pentingnya kebebasan individu dan keyakinan bahwa individu mempunyai hak-hak tetap yang harus dilindungi (equal rights atau persamaan hak). Feminisme liberal berpendapat bahwa sumber penindasan perempuan adalah belum diperoleh dan dipenuhinya hak-hak perempuan, perempuan mengalami diskriminasi hak, kesempatan dan kebebasannya disebabkan ia adalah perempuan(Dwisusanto, 2013).</p> <p>Feminisme liberal beranggapan bahwa sistem patriarki dapat dihancurkan dengan cara mengubah sikap masing-masing individu, terutama sikap kaum perempuan dalam hubungannya dengan laki-laki.</p> <p>Perempuan harus sadar dan menuntut hak-haknya. Tuntutan ini akan menyadarkan kaum laki-laki dan kalau kesadaran ini sudah merata maka kesadaran baru akan membentuk suatu masyarakat baru, di mana laki-laki dan perempuan bekerja sama atas dasar kesetaraan (Dwisusanto, 2013).</p> <p>Bagi kaum feminis liberal tujuan tersebut</p>
--	--	---

		<p>dapat tercapai dengan melalui dua cara. Pertama, dengan melakukan pendekatan psikologis dengan membangkitkan kesadaran individu yaitu melalui diskusi-diskusi yang membicarakan pengalaman-pengalaman perempuan yang dikuasai laki- laki. Kedua, dengan menuntut pembaruan-pembaruan hukum yang tidak menguntungkan perempuan dan mengubah hukum menjadi peraturan-peraturan baru yang memperlakukan perempuan setara dengan laki-laki (Dwisusanto, 2013).</p> <p>Feminisme liberal ini melihat bahwa ketertindasan dan ketidakadilan yang dialami oleh perempuan adalah karena kurangnya kesempatan dan pendidikan mereka baik secara individu maupun secara kelompok. Hal ini berakibat pada ketidakmampuan kaum perempuan untuk bersaing dengan laki-laki. Asumsi dasar mereka adalah bahwa kesetaraan laki-laki dan perempuan berakar pada rasionalitas. Oleh karenanya, dasar perjuangan mereka adalah bahwa menuntut kesempatan dan hak yang sama bagi setiap</p>
--	--	--

		<p>individu, termasuk perempuan, karena perempuan adalah makhluk yang juga rasional (Dwisusanto, 2013).</p> <p>Feminisme liberal berasumsi bahwa pada dasarnya tidak ada perbedaan antara laki-laki dan perempuan, oleh karena itu perempuan harus mempunyai hak yang sama dengan laki-laki. Feminisme liberal lebih memfokuskan pada perubahan undang-undang yang dianggap dapat melestarikan sistem patriarki. Misalnya, kepala keluarga konvensional yang berlaku secara universal adalah suami sebagai pemberi nafkah dan pelindung keluarganya. Hal ini oleh feminisme liberal tidak sesuai dengan konsep kebebasan individu untuk mandiri dan menentukan jalan hidupnya sendiri. Konsep kepala keluarga ini menurut mereka dapat membuat perempuan menjadi terus tergantung pada laki-laki (Dwisusanto, 2013).</p>
2	Feminisme Radikal	<p>Feminis radikal lahir dari aktivitas dan analisis politik mengenai hak-hak sipil dan gerakan-gerakan perubahan sosial pada tahun</p>

		<p>1950-an dan 1960-an serta gerakan-gerakan wanita yang marak pada tahun 1960-an dan 1970-an. Namun demikian feminisme radikal dapat dilacak pada para pendukungnya yang lebih awal. Lewat karyanya <i>Vindication of the Rights of Women</i>, Marry Wallstonecraft pada tahun 1797 mengajarkan kemandirian perempuan dalam bidang ekonomi. Maria Stewart, salah satu feminis kulit hitam pertama, pada tahun 1830-an mengusulkan penguatan relasi diantara perempuan kulit hitam. Elizabeth Cuddy Stanton, pada tahun 1880-an menentang hak-hak seksual laki-laki terhadap perempuan dan menyerang justifikasi keagamaan yang menindas perempuan (Dwisusanto, 2013).</p> <p>Feminis radikal lebih memfokuskan serangannya pada keberadaan institusi keluarga dan sistem patriarki. Keluarga dianggapnya sebagai institusi yang melegitimasi dominasi laki-laki sehingga perempuan ditindas. Manifesto feminisme radikal dalam <i>Notes from the Second Sex</i> mengatakan bahwa lembaga perkawinan adalah lembaga formalisasi untuk menindas</p>
--	--	--

		<p>perempuan, sehingga tugas utama para radikal feminis adalah untuk menolak institusi keluarga, baik pada teori maupun praktis. Feminisme radikal cenderung membenci laki-laki sebagai individu, dan mengajak perempuan untuk mandiri, bahkan tanpa perlu keberadaan laki laki dalam kehidupan perempuan (Dwisusanto, 2013).</p>
3	Feminis Marxis	<p>Aliran ini menghilangkan struktur kelas dalam masyarakat berdasarkan jenis kelamin dengan melontarkan isu bahwa ketimpangan peran dalam dua jenis kelamin itu sesungguhnya disebabkan oleh faktor budaya alam. Aliran ini menolak anggapan tradisional dan para teolog, bahwa status perempuan lebih rendah daripada laki-laki karena faktor biologis. Ketertinggalan yang dialami oleh perempuan bukan disebabkan oleh tindakan individu secara sengaja tetapi akibat dari struktur sosial, politik dan ekonomi yang erat kaitannya dengan sistem kapitalisme. Menurut mereka, tidak mungkin perempuan dapat memperoleh kesempatan yang sama seperti laki-laki jika</p>

		<p>mereka masih tetap hidup dalam masyarakat yang berkelas (Dwisusanto, 2013).</p> <p>Feminisme marxis yang berpandangan bahwa penindasan perempuan terjadi karena eksploitasi kelas dalam relasi produksi. Isu perempuan selalu diletakkan sebagai kritik terhadap kapitalisme. Dalam kapitalisme, penindasan perempuan diperlukan karena menguntungkan. Merumahkan perempuan misalnya akan sangat menguntungkan laki-laki karena mereka bisa bekerja lebih produktif. Dengan ini feminisme marxis beranggapan bahwa penyebab penindasan perempuan bersifat struktural, maka memutuskan hubungan dengan sistem kapitalisme adalah solusi untuk menghilangkan penindasan tersebut (Dwisusanto, 2013).</p>
4	Femnis Sosialis	<p>Feminisme sosialis mulai dikenal tahun 1970-an. Aliran ini memiliki ketegangan antara kebutuhan kesadaran feminis di satu pihak dan kebutuhan menjaga integritas materialisme marxisme di pihak lain, sehingga analisis patriarki perlu ditambahkan dalam analisis</p>

		<p>mode of production. Mereka mengkritik asumsi umum, hubungan antara partisipasi perempuan dalam ekonomi memang perlu, tapi tidak selalu akan menaikkan status perempuan. Rendahnya tingkat partisipasi berkorelasi dengan rendahnya status perempuan. Tetapi keterlibatan perempuan justru dianggap menjerumuskan perempuan, karena mereka akan dijadikan budak (Dwisusanto, 2013).</p> <p>Feminisme sosialis melakukan sintesis antara metode historis materialis Karl Marx dan Friedrich Engels dengan gagasan personal is political dari kaum feminis radikal. Kedua tokoh ini melihat bahwa kaum perempuan kedudukannya identik dengan kaum proletar pada masyarakat kapitalis Barat. Mereka dalam teorinya mempermasalahkan konsep kepemilikan pribadi, dan menganalogikan perkawinan sebagai lembaga yang melegitimasi pria memiliki istri secara pribadi. Gejala inilah yang dianggap kedua tokoh ini merupakan bentuk penindasan pada perempuan. Bagi banyak kalangan, feminisme sosialis dianggap lebih memiliki harapan di</p>
--	--	--

		<p>masa depan karena analisis yang mereka tawarkan lebih dapat diterapkan oleh umumnya gerakan perempuan. Bagi feminisme sosialis penindasan perempuan terjadi di kelas manapun, bahkan revolusi sosialis ternyata tidak serta merta menaikkan posisi perempuan (Dwisusanto, 2013).</p> <p>Feminisme sosialis adalah sebuah paham yang berpendapat "Tak Ada Sosialisme Tanpa Pembebasan Perempuan. Tak Ada Pembebasan Perempuan Tanpa Sosialisme". Feminisme sosialis berjuang untuk menghapuskan sistem kepemilikan. Lembaga perkawinan yang melegalisasi kepemilikan pria atas harta dan kepemilikan suami atas istri dihapuskan seperti ide Marx yang menginginkan suatu masyarakat tanpa kelas, tanpa perbedaan gender (Dwisusanto, 2013).</p> <p>Feminisme sosial muncul sebagai kritik terhadap feminisme marxis. Aliran ini mengatakan bahwa patriarki sudah muncul sebelum kapitalisme dan tetap tidak akan berubah jika kapitalisme runtuh. Kritik kapitalisme harus disertai dengan kritik</p>
--	--	--

		<p>dominasi atas perempuan. Feminis sosialis menggunakan analisis kelas dan gender untuk memahami penindasan perempuan. Ia sepaham dengan feminisme marxis bahwa kapitalisme merupakan sumber penindasan perempuan, tetapi juga setuju dengan feminisme radikal yang menganggap bahwa patriarki lah yang menjadi sumber penindasan. Kapitalisme dan patriarki adalah dua kekuatan yang saling mendukung (Dwisusanto, 2013).</p>
5	Feminisme Post-modern	<p>Pandangan ini terpengaruh beberapa aliran filsafat modern seperti eksistensialisme, psikoanalisis, dan dekonstruksi. Tinjauan utama feminisme postmodern adalah pada teks di mana realitas dipandang sebagai text/intertextual baik yang berupa tipe lisan, tulisan, maupun imaji (gambar). Dengan kata lain, aliran ini berpandangan bahwa dominasi laki-laki dan cara berpikirnya diproduksi dalam bahasa laki-laki. Mereka pada dasarnya menerima perbedaan laki-laki dan perempuan. Namun perwujudan dominasi yang terlanjur berada di tangan laki-laki perlu direkonstruksi</p>

		<p>melalui pembongkaran narasi-narasi, realitas, konsep kebenaran, dan bahasa yang diterima dan dikembangkan di dalam masyarakat. Mereka menganggap bahwa tiap masyarakat diatur oleh rangkaian tanda, peranan, dan ritual, yang saling berhubungan berupa aturan simbolis. Internalisasi aturan simbolis tersebut dilakukan melalui bahasa (Dwisusanto, 2013).</p> <p>Pemikiran feminisme postmodern adalah tentang kebebasan dan identitas. Perspektif kebebasan menurut feminisme postmodern adalah adanya pengakuan bahwa perempuan dan laki-laki berbeda dan sebenarnya perempuan tidak menginginkan hak untuk menjadi sama dengan laki-laki karena yang diinginkan sebenarnya adalah hak untuk bebas mengkonstruksi diri sendiri seperti yang dimiliki laki-laki. Artinya tidak ada kelompok yang menentukan identitas bagi yang lain atau perempuan tidak didefinisikan oleh laki-laki melainkan oleh dirinya sendiri. Subjektivitas dan identitas adalah cair dan karena itu perempuan kemudian berhak mempertanyakan dan mengkonstruksi identitas dirinya sebagai</p>
--	--	--

		<p>manusia yang bebas (Dwisusanto, 2013).</p> <p>Feminisme aliran ini memiliki fokus tinggi dalam menggabungkan pluralisme dan mendekonstruksi teks terkait relasi perempuan dan laki-laki di tengah masyarakat. Pandangan dasarnya masih sama, yaitu kondisi awal perempuan adalah termarjinalkan, hanya saja mereka menitikberatkan perhatian bahwa marginalisasi itu dibentuk secara struktural melalui narasi besar budaya yang dibangun oleh bahasa laki-laki. Jadi perempuan termarjinalkan bukan semata-mata karena inferioritas akibat kondisi tubuh mereka, tapi memang ada struktur teks yang menentukan cara bicara, cara berpikir yang sangat laki-laki. Mereka memandang pengaruh laki-laki dan patriarki sedemikian besarnya sehingga nampak berlebihan dalam merespon teks dan sedikit perhatiannya terhadap realitas secara praksis. Seolah-olah perempuan nihil kontribusinya dalam pembangunan kebudayaan, dan karenanya harus merekonstruksi bahasanya sendiri hingga identitas seksualnya (Dwisusanto, 2013).</p>
--	--	---

6	<i>Black Feminsm</i>	<p>Aliran pemikiran feminis ini merujuk kepada teori perjuangan kulit hitam. Aliran ini berkembang dalam suatu tradisi aktivisme kalangan “kiri” yang mengadopsi feminisme sosialis. Bagi perempuan kulit hitam, yang merupakan minoritas di negara Barat seperti Inggris dan Amerika, teori arus utama tidak memberi ruang bahasan yang cukup tentang diskriminasi rasial. Sehubungan dengan itu, mereka mengembangkan feminisme kulit hitam untuk menolong perempuan yang menghadapi dua permasalahan krusial sekaligus yaitu rasisme dan seksisme (Dwisusanto, 2013).</p> <p>Amerika Serikat yang dikenal dunia sebagai negara demokratis dianggap sering melakoni ironi, yaitu diskriminasi rasial, terutama terhadap minoritas kulit hitam masih terlalu kuat. Gemma Tang Naim melihat penindasan terhadap kulit hitam tidak semata-mata berkait dengan gender, tetapi juga ras dan kelas. Jadi, pada dasarnya gerakan feminisme ini muncul sebagai respon atas feminisme kulit putih kelas menengah yang tidak menyadari rasisme memiliki pengaruh</p>
---	----------------------	--

		besar baik terhadap kelompok dominan maupun minoritas (Dwisusanto, 2013).
--	--	---

Tabel 2. 1 Aliran-aliran dalam Feminisme

Kaum feminis banyak mengkritik konten dari media dari berbagai aspek serta alat media. Media massa dianggap masih memberi tempat bagi proses legitimasi bias gender, terutama dalam menampilkan representasi perempuan. Kenyataan ini dapat dilihat dari berbagai citra dan teks pemberitaan, iklan, film, sinetron dan produk media massa lainnya. Yang ditampilkan adalah kondisi perempuan sebagai obyek, dengan visualisasi dan identifikasi tubuh seperti molek, seronok, seksi, dan sejenisnya (Haryati, 2012).

Dalam pemberitaan kasus kriminal seperti pemerkosaan misalnya, perempuan sering digambarkan sebagai sosok yang ikut andil sehingga menyebabkan kasus terjadi, bukan murni sebagai korban kejahatan kaum laki-laki. Atau jika ada kasus pelecehan maka seolah perempuanlah yang salah. Dalam beberapa narasi berita, penggunaan kosa kata masih berorientasi seksual, seperti “dipaksa melayani nafsu”, “bertubuh molek”, dan sebagainya. Dominasi pekerja media dan jurnalis laki-laki dianggap membuat media dan pers sering terjebak membuat berita atau produk dari kaca mata laki-laki (Haryati, 2012).

Perempuan dan segala stereotipnya dalam pandangan media massa adalah komoditas yang laku dijual. Media massa, di Indonesia, sebagai bagian dari lingkaran produksi yang berorientasi pasar menyadari adanya nilai jual yang dimiliki perempuan. Sejak awalnya kegiatan jurnalistik baik

cetak maupun elektronik selalu didominasi pria. Beberapa pakar menyebut jurnalistik ini sebagai jurnalistik maskulin yang menggunakan pandangan dan subjektivitas pria untuk meneropong perempuan. Ini terlihat dari *cover* majalah didominasi gambar perempuan. Banyak produk atau jasa yang diiklankan seperti, motor, mobil, dan celana jins dalam majalah dan surat kabar juga dihiasi dengan sosok wanita cantik berpenampilan minim. Menurut perkiraan, 90 persen periklanan memanfaatkan wanita sebagai model iklannya (Mulyana, 2008: 81).

Media juga berperan membuat tubuh perempuan sebagai obyek. Tidak hanya unsur seronok atau memamerkan bentuk tubuh saja, tetapi segala hal yang menyebabkan pandangan tentang perempuan menjadi salah. Misalkan tubuh perempuan kurus digambarkan dan diterima sebagai bobot ideal seorang perempuan. Standar demikian dianggap mencerminkan penindasan atas kaum perempuan dengan menonjolkan citra yang tidak realistis tentang kecantikan. Banyak feminis yang menganut pendapat mengenai adanya hubungan antara citra media tentang tubuh perempuan yang langsing dengan perkembangan kebiasaan buruk makan seperti anoreksia nervosa ((Wahyuni et al., 2021)).

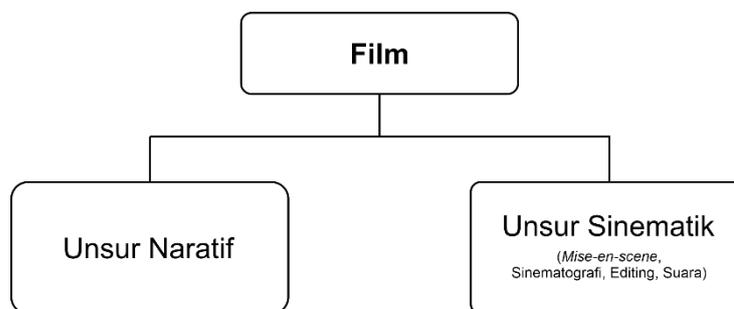
Saat industri semakin pesat dan iklan berlomba-lomba sebagai alat menjangkau konsumen, eksploitasi terhadap perempuan juga dianggap makin parah terjadi. Perempuan menjadi sangat potensial untuk dikomersialkan dan dieksploitasi, karena posisi perempuan menjadi sumber inspirasi dan juga tambang uang yang tidak habis-habisnya. Ini

karena iklan, bagaimanapun adalah sebuah produk industri yang berwajah kapitalis. Dan kapitalisme, dianggap tidak peduli dengan isu kesetaraan gender. Lambat laun fenomena ini akan menjadi sebuah pembodohan ketika semua perempuan berpendapat bahwa gambar apapun yang dilihat melalui media memberi pesan/ membentuk pola pikir, bahwa seperti itulah seharusnya perempuan terlihat. Keadaan ini dapat pula dikategorikan sebagai aplikasi teori *agenda setting*. Media seolah dapat menentukan *content* apa saja yang akan disajikan kepada *audience* wanita sebagai penonton televisi terbanyak dan “merayu” nya untuk menjadi konsumen atas semua iklan yang ditayangkan (Wahyuni et al., 2021).

Banyak eksploitasi perempuan dalam pencitraan media massa tidak saja karena kerelaan perempuan, namun juga karena kebutuhan kelas sosial itu sendiri, sehingga mau ataupun tidak kehadiran perempuan menjadi sebuah kebutuhan dalam kelas sosial tersebut. Sayangnya kehadiran perempuan dalam kelas sosial itu, masih menjadi bagian dari refleksi realitas sosial masyarakatnya, bahwa perempuan selalu menjadi subordinat kebudayaan laki-laki. Namun seiring dengan perkembangan zaman saat ini gerakan feminisme dalam media sudah mulai terasa termasuk di Indonesia. Peraturan-peraturan yang lebih arif dalam melindungi perempuan, juga peran perempuan dalam media dalam menyuarakan kesetaraan gender (Wahyuni et al., 2021).

2. Unsur-unsur Pembentuk Film

Film secara umum dibagi atas dua unsur pembentuk, yakni unsur naratif dan unsur sinematik. Dua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah film. Masing-masing unsur tersebut tidak akan dapat membentuk film jika hanya berdiri sendiri. Bisa kita katakan bahwa unsur naratif adalah bahan (materi) yang akan diolah, sedangkan unsur sinematik adalah cara (gaya) untuk mengolahnya. Dalam film (fiksi), unsur naratif adalah motor penggerak sebuah cerita. Sementara unsur sinematik, merupakan aspek teknis pembentuk film. Unsur sinematik terbagi menjadi empat elemen pokok, yakni *mise-en-scene*, sinematografi, editing, dan suara. Masing-masing elemen sinematik tersebut juga saling berinteraksi satu sama lain seperti terlihat di bagan (Pratista, 2020).



Bagan 2. 1 Unsur dalam Film (Pratista, 2020)

A. Unsur Sinematik

Unsur sinematik merupakan aspek teknis dalam produksi sebuah film. *Mise-en-scene* adalah segala hal yang berada di depan kamera, *Mise-en-scene* memiliki empat elemen pokok, yakni *setting* atau latar, tata cahaya, kostum (*make-up*), serta pemain. Sinematografi adalah perlakuan

terhadap kamera dan filmnya, serta hubungan kamera dengan objek yang diambil. *Editing* adalah transisi sebuah gambar (*shot*) ke gambar (*shot*) lainnya. Suara adalah segala hal dalam film yang mampu kita tangkap melalui indera pendengaran. Seluruh unsur sinematik tersebut saling berkesinambungan membentuk satu kesatuan film yang utuh. Dalam kasus tertentu, sebuah film bisa saja tanpa menggunakan suara sama sekali seperti dalam era film bisu. Namun, hal ini disebabkan keberadaan teknologi suara yang masih belum mendukung dan bukan akibat eksekusi sinematik (Pratista, 2020).

B. Unsur Naratif

Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita film. Setiap film (fiksi) tidak mungkin lepas dari unsur naratif karena dalam cerita pasti memiliki unsur-unsur, seperti tokoh, masalah, konflik, lokasi, dan waktu. Seluruh elemen tersebut membentuk unsur naratif secara keseluruhan. Elemen-elemen tersebut saling berinteraksi satu sama lain untuk membentuk sebuah jalinan peristiwa yang memiliki maksud dan tujuan. Seluruh jalinan peristiwa tersebut terikat oleh sebuah aturan yakni hukum kausalitas (logika sebab-akibat). Aspek kausalitas, ruang, dan waktu adalah elemen pokok pembentuk naratif (Pratista, 2020)

3. *Anime*

Anime menurut Gilles Poltras ada dua pengertian, yang pertama adalah kata yang digunakan oleh orang Jepang untuk menyebut film animasi apa pun tanpa memperhatikan darimana asal animasi tersebut. Kedua, penggunaan kata *Anime* di luar Jepang adalah film animasi yang

berasal dari Jepang, jadi pengertian *Anime* terdapat dua pandangan, yaitu pandangan dari orang Jepang dan pandangan dari luar orang Jepang, orang Jepang mengatakan segala jenis film animasi dari seluruh dunia dengan sebutan *Anime*, kebalikannya dengan orang luar Jepang mengatakan bahwa *Anime* merupakan film animasi yang hanya dibuat oleh Jepang saja (Ardi Nugroho & dan Grendi Hendrastomo, 2017).

Anime biasanya memiliki ciri-ciri lewat gambar warna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh. Tokoh-tokoh tersebut memiliki keragaman karakter, mulai dari tokoh yang berperan antagonis, protagonis, hingga figuran. *Anime* sangat dipengaruhi gaya gambar *manga* yaitu komik khas Jepang. *Anime* sekarang sudah sangat berkembang dibandingkan dengan dulu. Desain grafis sudah berkembang sampai alur cerita yang lebih menarik dan seru. Banyak masyarakat dari anak-anak, remaja hingga orang dewasa sangat antusias menonton *Anime* dan membaca *manga* (Toi, 2020).

a. Sejarah *Anime* Jepang di Indonesia

Pada awal tahun 1980 film *Anime* mulai masuk ke Indonesia. Salah satu film animasi yang mengawali kesuksesan tersebut adalah Tetsuwan Atom atau yang lebih dikenal sebagai Astro Boy. Film ini disutradarai Ozamu Tezuka yang dikatakan sebagai God of *Manga*. Pada era 90-an muncullah *Anime* Doraemon bergenre komedi dan fiksi ilmiah di RCTI pada tahun 1991 karya Fujiko F. Fujio. Serial ini mampu bertahan hingga lebih dari 20 tahun sejak pertama kali penayangannya. Kemudian, muncul

Sailor Moon bergenre romantis, Crayon Shinchan yang bergenre komedi, Pokemon yang bergenre fantasi/petualangan, dan lain-lain. Lalu, pada tahun 2000-an, muncul Dragon Ball yang dikarang Akira Toriyama pada tahun 1984 yang bergenre aksi dan petualangan, kemudian Rurouni Kenshin atau Samurai X yang bergenre chanbara atau pertarungan pedang, dan Naruto yang bergenre aksi petualangan dan fantasi(Toi, 2020).

Keragaman genre pada *Anime* sekarang jika dibandingkan dengan *Anime-Anime* yang masuk pada periode 1980-an membuat peminat *Anime* semakin meningkat. Selain televisi, *Anime* mencoba merambah bioskop. Beberapa *Anime* yang diangkat di layar lebar antara lain Doraemon the Movie hingga Naruto the Movie (Toi, 2020).

b. Tingkatan Penggemar *Anime*

Banyak sebutan untuk para penggemar *Anime* baik di mancanegara maupun di Indonesia. Pertama adalah *newbie*. Tingkat ini dapat dikatakan sebagai tingkat paling normal dan berada di posisi paling bawah. Di tingkat ini, para pecinta *Anime* hanya sebatas mengetahui *Anime* lewat acara televisi maupun membaca *manga*. Kedua adalah *Anime lovers*. Di tingkat ini para penggemarnya memperlihatkan gejala mengetahui banyak jenis *Anime*, namun tidak terlalu menghafal nama tokoh dan alur cerita *Anime* tersebut (Toi, 2020).

Ketiga adalah *otaku*. Ia dapat dikatakan sebagai penggemar berat *Anime* atau *manga*. *Otaku* terkesan berdiam diri di rumah dan menonton

Anime yang disukai. Keempat adalah *otamega*. Kebanyakan mereka sampai berkacamata karena terlalu sering membaca dan menonton *Anime*. Kelima adalah *nijikon*. Penggemar *Anime* mulai menunjukkan gejala terobsesi dengan wujud karakter *Anime* dan *manga* yang disukai bahkan berandai-andai memeragakan bagaimana rasanya menjadi tokoh *Anime* kesayangan. Keenam adalah *hikikomori*. Pecinta *Anime* tingkat 6 ini akan mengisolasi diri dari lingkungan sosial di sekitarnya. Waktu mereka 80% untuk menonton *Anime*, membaca *manga* dan main games. Mereka sangat anti-bermain dengan teman-temannya (Toi, 2020).

Ketujuh adalah *weeaboo*. Pada tingkat ketujuh ini penggemarnya tidak hanya suka *Anime*, tapi juga suka dengan tempat *Anime* itu dilahirkan yaitu Jepang. Mereka akan cenderung bertingkah laku layaknya orang Jepang, walau mereka tidak dan belum pernah tinggal di Jepang. Terakhir adalah tingkat 8 yang disebut *wapanese*. Dalam tingkat akut ini, para *wapanese* sangat terobsesi dengan budaya Jepang. Mereka sangat keras dalam mengambil keputusan. Kesukaan mereka terhadap *Anime* bahkan hingga 100% (Toi, 2020).

c. Jumlah Penggemar *Anime* di Indonesia

Cerita yang berkualitas dan penyajian gambar yang menarik menjadi alasan *Anime* mudah dicintai oleh siapa pun. Indonesia menyumbang 2 kota besar sebagai penggemar *Anime* versi google. Dua kota tersebut adalah Surabaya dan Jakarta. Dua kota besar di Indonesia menduduki

posisi 13 setelah kota Riyadh, Arab Saudi di peringkat 12 dan di atas Kota Santiago, Chili yang berada di peringkat 14 (Toi, 2020).

4. Propaganda

Propaganda merupakan sebuah usaha yang dilakukan oleh sekelompok orang atau sebuah organisasi untuk mempengaruhi manusia. Terkadang propaganda dilakukan untuk merubah pemikiran seseorang dengan tujuan untuk kepentingan sendiri karena propaganda dapat merubah kepercayaan dan opini (Youna Bachtiar et al., 2016). Secara etimologis, propaganda berasal dari bahasa Latin *propago* gabungan kata sifat dengan kata kerja. *Pro* artinya *forth* (maju) dengan *pag* dari akar kata *pangere* (artinya untuk mengikat) —maju untuk mengikat—yang bermakna menyebarkan (*to propagate*: untuk menyebarkan) informasi untuk mengikat mereka yang menerima informasi ini (Kunandar, 2019).

Adapun beberapa pengertian propaganda sebagai berikut:

1. Harold Lasswell membuat beberapa definisi tentang propaganda. Salah satunya dalam *Propaganda Technique in the World War* (1927) ia menyatakan, "Propaganda semata merujuk pada kontrol opini dengan simbol-simbol penting, atau, berbicara secara lebih konkret dan kurang akurat melalui cerita, rumor, berita, gambar, atau bentuk-bentuk komunikasi sosial lainnya (Kunandar, 2019).
2. Georgi Plekhanov: "Propagandis menyajikan banyak gagasan ke satu atau beberapa orang; agitator menyajikan hanya satu atau

beberapa ide, tapi ia menyajikan untuk banyak orang(Kunandar, 2019).

3. Edward Bernays menggambarkan propaganda sebagai "suatu usaha yang konsisten untuk menciptakan atau membentuk suatu peristiwa agar peristiwa itu dapat memengaruhi relasi di kalangan publik dengan suatu ide tertentu, kelompok, organisasi, atau Perusahaan(Kunandar, 2019).

Film merupakan salah satu media propaganda. Film sangat besar pengaruhnya dan paling banyak digunakan sebagai alat propaganda, baik secara terang-terangan maupun secara terselubung. Film merupakan refleksi dari masyarakat mulai dilakukan dalam beberapa penelitian tentang dampak film terhadap masyarakat, hubungan antara film dan masyarakat selalu dipahami secara linear. Dalam hal ini film selalu mempengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan muatan pesan (*message*) dibaliknya tanpa pernah berlaku sebaliknya. Dalam film secara tidak sadar seseorang akan mudah terpengaruh terhadap film yang ditontonnya. Sehingga film memiliki peran yang penting untuk dijadikan media propaganda oleh kalangan para elit politik dalam mempengaruhi masyarakat. Film selalu menjadi media yang memiliki daya tarik tersendiri terhadap audiensnya (Kunandar, 2019).

John A. Broadwin dan V.R. Berghahn (1996), dalam bukunya *The Triumph of Propaganda*, Mengutip pernyataan Fritz Hippler bahwa "Dibandingkan dengan seni lain, film mampu menimbulkan dampak psikologis dan propagandistik yang abadi dan pengaruhnya sangat kuat

karena efeknya tidak melekat pada pikiran, tetapi pada emosi dan bersifat visual sehingga bertahan lebih lama daripada pengaruh yang dicapai oleh ajaran gereja atau sekolah, buku, surat kabar, atau radio (Kunandar, 2019).

Propaganda tidak terlepas dari media massa, seperti televisi, radio, surat kabar, dan internet, media ini sering dimanfaatkan oleh pihak berkuasa untuk menyebarkan propaganda. Dalam rezim otoriter, media massa umumnya dikendalikan oleh pemerintah untuk memastikan bahwa hanya informasi yang mendukung kebijakan dan ideologi pemerintah yang disebarkan kepada publik. Contoh klasik penggunaan media massa untuk propaganda adalah Nazi Jerman, di mana Joseph Goebbels, Menteri Propaganda, menggunakan radio dan film untuk menyebarkan ideologi Nazi dan membentuk opini publik (Kunandar, 2019).

Salah satu jenis propaganda yang ada pada masyarakat adalah Propaganda Sosial yang bisa diartikan sebagai propaganda yang sifatnya berangsur-angsur terserap ke dalam lembaga ekonomi, kehidupan sosial, dan politik dalam masyarakat. Dalam kehidupan sosial propaganda ini terserap ke dalam sendi-sendi kehidupan sehingga dapat memengaruhi cara hidup dan ideologi masyarakat. Dalam Teknik propaganda terdapat teknik yang disebut sebagai *repetition* atau penyajian pesan yang dilakukan secara berulang-ulang agar mudah diingat khalayak. Pesan ini biasanya ditampilkan dalam jingle, atau kata-kata dan kalimat yang dicetak atau diucapkan berulang kali melalui media. Pada umumnya, *repetition* digunakan dalam propaganda yang bersifat retorik atau

propaganda yang disampaikan melalui pesan lisan seperti dalam pidato dan lain sebagainya. Meski demikian, bisa juga mengambil bentuk-bentuk dari penggunaan media yang lain(Kunandar, 2019).

Hubungan antara media massa dan propaganda mengindikasikan bahwa media dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam memengaruhi opini publik dan mengarahkan perilaku masyarakat. Media massa dapat dimanfaatkan untuk tujuan positif, seperti meningkatkan kesadaran masyarakat tentang isu-isu penting dan menggerakkan tindakan kolektif. Namun, media massa juga bisa disalahgunakan untuk menyebarkan propaganda yang merusak kebenaran dan membentuk opini publik sesuai dengan kepentingan kelompok tertentu (Kunandar, 2019).

5. Teori *Framing*

Analisis *framing* merupakan versi terbaru dari pendekatan analisis wacana, khususnya untuk menganalisis teks media. Gagasan mengenai *framing*, pertama kali dilontarkan oleh Beterson tahun 1955. Mulanya, *frame* dimaknai sebagai struktur konseptual atau perangkat kepercayaan yang mengorganisir pandangan politik, kebijakan, dan wacana, serta yang menyediakan kategori-kategori standar untuk mengapresiasi realitas. Konsep ini kemudian dikembangkan lebih jauh oleh Goffman pada 1974, yang mengandaikan *frame* sebagai kepingan-kepingan perilaku (*strips of behavior*) yang membimbing individu dalam membaca realitas (Eriyanto, 2002).

Akhir-akhir ini, konsep *framing* telah digunakan secara luas dalam literatur ilmu komunikasi untuk menggambarkan proses penseleksian dan penyorotan aspek-aspek khusus sebuah realita oleh media. Dalam ranah studi komunikasi, analisis *framing* mewakili tradisi yang mengedepankan pendekatan atau perspektif multidisipliner untuk menganalisis fenomena atau aktivitas komunikasi. Konsep tentang *framing* atau *frame* sendiri bukan murni konsep ilmu komunikasi, akan tetapi dipinjam dari ilmu kognitif (psikologis) (Eriyanto, 2002).

Analisis *framing* juga membuka peluang bagi implementasi konsep-konsep sosiologis, politik, dan kultural untuk menganalisis fenomena komunikasi, sehingga suatu fenomena dapat diapresiasi dan dianalisis berdasarkan konteks sosiologis, politis, atau kultural yang melingkupinya (Sobur, 2001).

Perspektif komunikasi menggunakan analisis *framing* untuk membedah cara-cara atau ideologi media saat mengkonstruksi fakta. Analisis ini mencermati strategi seleksi, penonjolan, dan per-tautan fakta ke dalam berita agar lebih bermakna, lebih menarik, lebih berarti atau lebih diingat, untuk menggiring interpretasi khalayak sesuai perspektifnya. Dengan kata lain, *framing* adalah pendekatan untuk mengetahui bagaimana perspektif atau cara pandang yang digunakan oleh wartawan ketika menyeleksi isu dan menulis berita. Cara pandang atau perspektif itu pada akhirnya menentukan fakta apa yang diambil, bagian mana yang ditonjolkan dan dihilangkan, serta hendak dibawa ke mana berita tersebut (Nugroho, Briyanto, Surdiasis, 1999:21). Karenanya, berita menjadi

manipulatif dan bertujuan mendominasi keberadaan subjek sebagai sesuatu yang legitimate, objektif, alamiah, wajar, atau tak terelakkan (Sobur, 2001).

Gamson dan Modigliani menyebut cara pandang itu sebagai kemasan (*package*) yang mengandung konstruksi makna atas peristiwa yang akan diberitakan. Menurut mereka, *frame* adalah cara bercerita atau gugusan ide-ide yang terorganisir sedemikian rupa dan menghadirkan konstruksi makna peristiwa-peristiwa yang berkaitan dengan objek suatu wacana (Sobur, 2001).

Menurut Erving Goffman secara sosiologis konsep *frame analysis* memelihara kelangsungan kebiasaan kita mengklasifikasi, mengorganisasi, dan menginterpretasi secara aktif pengalaman-pengalaman hidup kita untuk dapat memahaminya. Skemata interpretasi itu disebut *frames*, yang memungkinkan individu dapat melokalisasi, merasakan, mengidentifikasi, dan memberi label terhadap peristiwa-peristiwa serta informasi. Dengan konsep yang sama Gitlin (1980) mendefinisikan *frame* sebagai seleksi, penegasan, dan eksklusi yang ketat. Ia menghubungkan konsep tersebut dengan proses memproduksi wacana berita dengan mengatakan, *Frames* memungkinkan para jurnalis memproses sejumlah besar informasi secara cepat dan rutin, sekaligus mengemas informasi demi penyiaran yang efisien kepada khalayak. Konsepsi *framing* dari para konstruksionis dalam literatur sosiologi ini memperkuat asumsi mengenai proses kognitif individual-penstrukturan

representasi kognitif dan teori proses pengendalian informasi dalam psikologi (Eriyanto, 2002).

Berdasarkan konsep psikologi, *framing* dilihat sebagai penempatan informasi dalam konteks yang unik, sehingga elemen-elemen tertentu suatu isu memperoleh alokasi sumber kognitif individu lebih besar. Konsekuensinya, elemen-elemen yang terseleksi menjadi penting dalam mempengaruhi penilaian individu dalam penarikan Kesimpulan (Eriyanto, 2002).

Dalam perspektif disiplin ilmu lain, konsepsi *framing* terkesan tumpang tindih. Fungsi *frames* kerap dikatakan sebagai struktur internal dalam pikiran dan perangkat yang dibangun dalam wacana politik (Eriyanto, 2002).

Entman (Eriyanto, 2015) melihat *framing* dalam dua dimensi besar: seleksi isu dan penekanan atau penonjolan aspek-aspek realitas. Kedua faktor ini dapat lebih mem-pertajam *framing* berita melalui proses seleksi isu yang layak ditampilkan dan penekanan isi beritanya. Perspektif wartawanlah yang akan menentukan fakta yang dipilihnya, ditonjolkannya, dan dibuangnya. Di balik semua ini, pengambilan keputusan mengenai sisi mana yang ditonjolkan tentu melibatkan nilai dan ideologi para wartawan yang terlibat dalam proses produksi sebuah berita (Eriyanto, 2002).

Penonjolan, seperti disinggung di muka, merupakan proses membuat informasi menjadi lebih bermakna. Realitas yang disajikan secara menonjol atau mencolok sudah barang tentu punya peluang besar

untuk diperhatikan dan mempengaruhi khalayak dalam memahami realitas. Karena itu dalam praktiknya, *framing* dijalankan oleh media dengan menyeleksi isu tertentu dan mengabaikan isu lain; serta menonjolkan aspek isu tersebut dengan menggunakan pelbagai strategi wacana -penempatan yang mencolok (menempatkan di *headline*, halaman depan, atau bagian belakang), pengulangan, pemakaian grafis untuk mendukung dan memperkuat penonjolan, pemakaian label tertentu ketika menggambarkan orang atau peristiwa yang diberitakan (Eriyanto, 2002).

Pada dasarnya, pola penonjolan tersebut tidaklah dimaknai se-bagai bias, tetapi secara ideologis sebagai strategi wacana: upaya menyuguhkan pada publik tentang pandangan tertentu agar pandangannya lebih diterima. Kata penonjolan (*salience*) didefinisikan sebagai membuat sebuah informasi lebih diperhatikan, bermakna, dan berkesan (Eriyanto, 2002).

Suatu peningkatan dalam penonjolan mempertinggi probabilitas penerima akan lebih memahami informasi, melihat makna lebih tajam, lalu memprosesnya dan menyimpannya dalam ingatan. bagian informasi dari teks dapat dibuat lebih menonjol dengan cara penempatannya atau pengulangan atau mengasosiasikan dengan simbol-simbol budaya yang sudah dikenal. Bagaimanapun, tingkat penonjolan teks dapat sangat tinggi bila teks itu sejalan dengan skemata sistem keyakinan penerima (Eriyanto, 2002).

Konsep *framing*, dalam pandangan Entman, secara konsisten menawarkan sebuah cara untuk mengungkap *the power of a communication text*. *Framing analysis* dapat menjelaskan dengan cara yang tepat pengaruh atas kesadaran manusia yang didesak oleh transfer (atau komunikasi) informasi dari sebuah lokasi, seperti pidato, ucapan/ungkapan, *news report*, atau novel. *Framing*, kata Entman, secara esensial meliputi penseleksian dan penonjolan (Sobur, 2001).

Membuat *frame* adalah menseleksi beberapa aspek dari suatu pemahaman atas realitas, dan membuatnya lebih menonjol di dalam suatu teks yang dikomunikasikan sedemikian rupa sehingga mempromosikan sebuah definisi permasalahan yang khusus, interpretasi kausal, evaluasi moral, dan atau merekomendasikan penanganannya (Sobur, 2001)

Adapun beberapa pembagian analisis *framing* sebagai berikut (Eriyanto, 2002):

Tokoh	Model <i>Framing</i>	Pembeda
Robert N. Entman	Proses seleksi dari berbagai aspek realitas sehingga bagian tertentu dari peristiwa itu lebih menonjol dibandingkan aspek lain. Ia juga menyertakan penempatan informasi-	Komponen <i>Framing</i> : Entman menyatakan bahwa <i>framing</i> melibatkan empat fungsi: definisi masalah, penjelasan sebab-akibat, evaluasi moral, dan saran solusi. Konsep penonjolan atau

	informasi dalam konteks yang khas sehingga sisi tertentu mendapatkan alokasi lebih besar daripada sisi yang lain.	saliency menjadi kata kunci penting dalam teorinya, yaitu bagaimana suatu isu dibuat lebih menonjol dan relevan bagi audiens.
William A. Gamson	Cara bercerita atau gugusan ide-ide yang terorganisir sedemikian rupa dan menghadirkan konstruksi makna peristiwa-peristiwa yang berkaitan dengan objek suatu wacana. Cara bercerita itu terbentuk dalam sebuah kemasan (<i>package</i>). Kemasan itu semacam skema atau struktur pemahaman yang digunakan individu untuk mengkonstruksi makna pesan-pesan yang ia sampaikan, serta untuk menafsirkan makna	Gamson mengemukakan ide bahwa frame dapat dilihat sebagai "packages" atau paket-paket yang mencakup berbagai elemen seperti cerita, contoh, dan simbol.

	pesan-pesan yang ia terima	
Todd Gitlin	Strategi bagaimana realitas/dunia dibentuk dan disederhanakan sedemikian rupa untuk ditampilkan kepada khalayak pembaca. Peristiwa-peristiwa ditampilkan dalam pemberitaan agar tampak menonjol dan menarik perhatian khalayak pembaca. Itu dilakukan dengan seleksi, pengulangan, penekanan, dan presentasi aspek tertentu dengan realitas.	Gitlin berfokus pada bagaimana media mainstream meliput dan membingkai gerakan sosial. Menjelaskan bagaimana media cenderung menormalkan dan menyederhanakan isu-isu kompleks serta mengabaikan atau mendiskreditkan pandangan alternatif.
David E. Snow and Robert Benford	Pemberian makna untuk menafsirkan peristiwa dan kondisi yang relevan. <i>Frame</i> mengorganisasikan	Menekankan tiga tugas utama dalam <i>framing</i> : mendiagnosis masalah, mengusulkan solusi, dan memotivasi tindakan.

	<p>sistem kepercayaan dan diwujudkan dalam kata kunci tertentu, anak kalimat, citra tertentu, sumber informasi, dan kalimat tertentu</p>	
Amy Binder	<p>Skema interpretasi yang digunakan oleh individu untuk menempatkan, menafsirkan, mengidentifikasi, dan melabeli peristiwa secara langsung atau tidak langsung. <i>Frame</i> mengorganisir peristiwa yang kompleks ke dalam bentuk dan pola yang mudah dipahami dan membantu individu untuk mengerti makna peristiwa.</p>	<p>Melihat bagaimana frame yang berbeda bersaing dalam arena kebijakan dan wacana publik. Binder berfokus pada <i>framing</i> dalam konteks pendidikan dan kebijakan publik. Penggunaan frame secara strategis oleh aktor untuk mempengaruhi kebijakan dan opini publik.</p>
Zhondang Pan and Gerald M. Kosicki	<p>Strategi konstruksi dan memproses berita. Perangkat kognisi yang</p>	<p>Pendekatan struktural yang melihat <i>framing</i> sebagai struktur teks media.</p>

	<p>digunakan dalam mengkode informasi, menafsirkan peristiwa, dan dihubungkan dengan rutinitas dan konvensi pembentukan berita.</p>	<p>Mengidentifikasi empat struktur utama dalam <i>framing</i>: sintaksis (bentuk penyajian), skrip (alur cerita), tematik (tema dan topik), dan retorik (gaya bahasa dan simbol).</p>
--	---	---

6. Teori *Agenda setting*

Teori *Agenda setting* ditemukan oleh McComb dan Donald L. Shaw sekitar 1968. Teori ini berasumsi bahwa media mempunyai kemampuan mentransfer isu untuk memengaruhi agenda public (Turner, 2008). Khalayak akan menganggap suatu isu penting karena media menganggap isu itu penting juga. Teori *agenda setting* mempunyai kesamaan dengan Teori Peluru yang menganggap media mempunyai kekuatan memengaruhi khalayak. Bedanya, Teori Peluru memfokuskan pada sikap (afektif), pendapat atau bahkan perilaku. *Agenda setting* memfokuskan pada kesadaran dan pengetahuan (kognitif). *Agenda setting* membicarakan tentang peran besar media massa dalam menentukan agenda orang-orang yang terkena informasi tersebut. Masyarakat menjadi terbiasakan dengan berita-berita yang disampaikan media, sehingga menjadi bahan pembicaraan dalam pergaulan sehari-hari. Berita atau informasi yang disampaikan media tersebut bukan saja hanya sebagai

ilmu atau pengetahuan bagi masyarakat, tetapi bahkan bisa mengubah gaya hidup, perilaku, ataupun sikap masyarakat.

Adapun beberapa asumsi dari teori *agenda setting* dapat dilihat sebagai berikut (Turner, 2008):

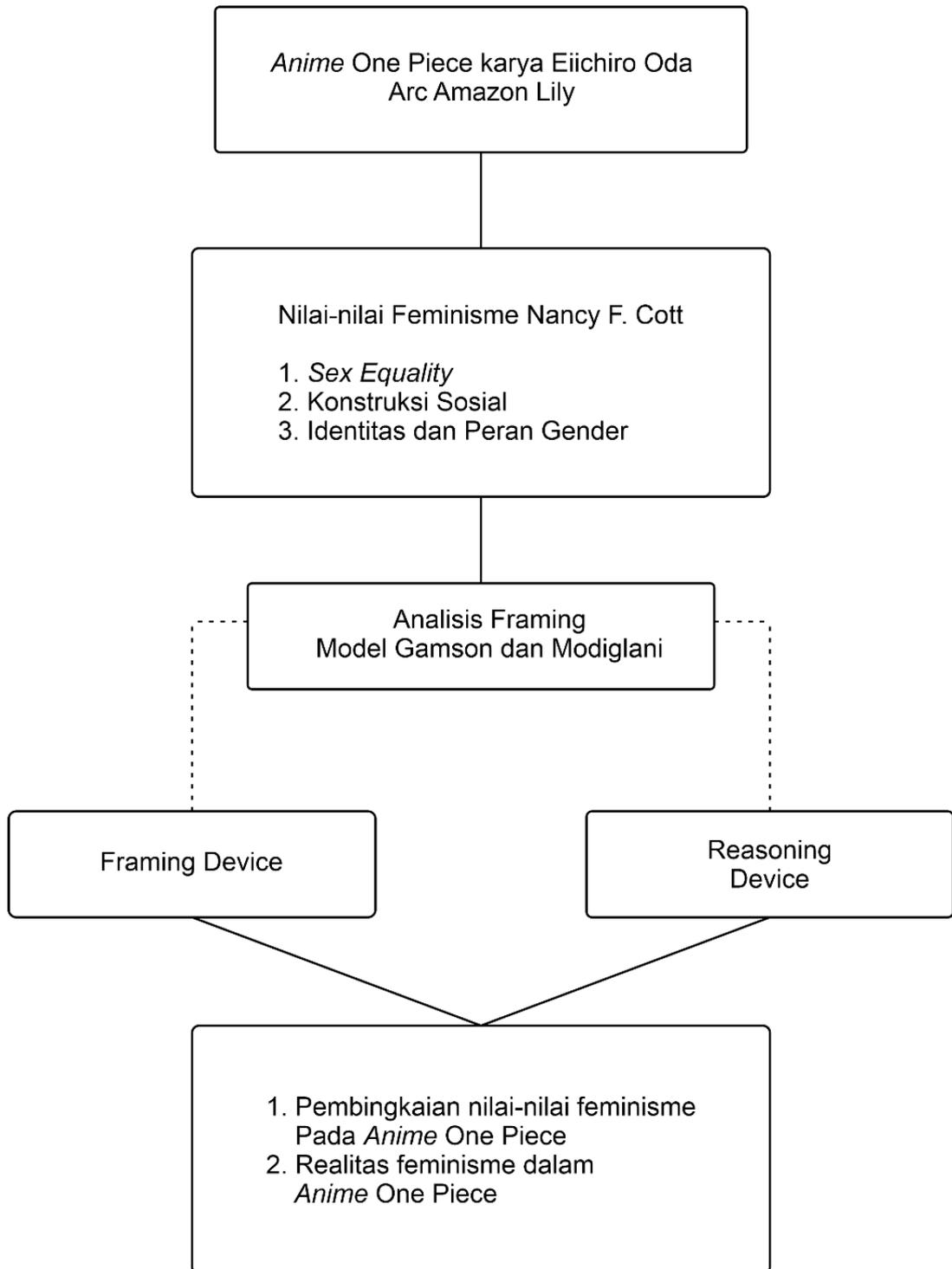
1. Media menetapkan agenda dan dengan demikian tidak hanya mencerminkan realitas, tetapi juga membentuk dan menyaring realitas untuk publik. Media membentuk dan menyaring realitas di mana kita hidup. Kita mungkin tidak menyadarinya, tetapi media terus-menerus memberi kita lensa untuk memahami dan mencerminkan realitas sosial kita. Sepanjang jalan, media juga membuat agenda untuk kita pertimbangkan. Bayangkan, misalnya, semua informasi di sekitar kita (Turner, 2008).
2. Konsentrasi media pada isu-isu yang menjadi agenda mereka memengaruhi agenda publik, dan ini bersama-sama memengaruhi agenda pembuat kebijakan. Asumsi kedua dari Teori *Agenda setting* berkaitan dengan fungsi *gatekeeping* media. Secara khusus, fokus media pada isu-isu yang membentuk sebuah agenda dan pada gilirannya mempengaruhi agenda publik dan selanjutnya agenda para pengambil Keputusan (Turner, 2008).
3. Publik dan pembuat kebijakan juga memiliki kemungkinan untuk mempengaruhi agenda media. Asumsi terakhir dari teori tersebut mengasumsikan bahwa pembuat kebijakan dan publik dapat mempengaruhi agenda media. Karena ada hubungan timbal balik di antara ketiga elemen tersebut (media, publik, dan mereka yang

berperan penting dalam pengambilan keputusan), ada kemungkinan media akan memulai sebuah agenda karena pengaruh (atau tekanan) yang ditimbulkan oleh dua elemen lainnya (Turner, 2008).

Proses pengaturan agenda terdiri atas tiga bagian: pengaturan agenda media, pengaturan agenda publik, dan pengaturan agenda kebijakan. Agenda media (media agenda) mengacu pada prioritas penempatan masalah-masalah yang didiskusikan pada sumber-sumber media. Agenda publik (*public agenda*) adalah hasil dari agenda media berinteraksi dengan pemikiran publik. Pada akhirnya, agenda publik berinteraksi dengan apa yang dianggap penting oleh pengambil kebijakan untuk menciptakan agenda kebijakan (*policy agenda*). Dalam bentuk yang sederhana, teori menyatakan bahwa agenda media memengaruhi agenda publik, yang akhirnya, berpengaruh terhadap agenda kebijakan (Turner, 2008).

B. Kerangka Pemikiran

Berdasarkan pemaparan latar belakang penelitian pada bab satu dan tinjauan pustaka beserta teori pada bab dua yang menjadi landasan peneliti melakukan penelitian yakni *Anime One Piece* pada Arc Amazon Lily episode 408-421 karena pada keseluruhan cerita pada Arc ini Eiichiro Oda menitik beratkan pada premis adanya perempuan-perempuan berdaya dan akan dilihat lebih jauh dan mendalam berdasarkan keterwakilan dari nilai-nilai Feminisme Nancy F. Cott terbagi atas *Sex Equality*; menentang adanya posisi hierarkis (superior dan inferior) di antara jenis kelamin. Konstruksi sosial; relasi antara laki-laki dan perempuan adalah hasil konstruksi sosial bukan ditentukan oleh natura tau kodrat Ilahi. Identitas dan peran gender; menolak perbedaan yang mencampuradukan seks dan gender. Dari nilai-nilai tersebut kemudian dikaitkan dengan teori *Framing* dan *agenda setting* yang melihat media mempunyai kemampuan mentransfer isu untuk memengaruhi agenda publik. Khalayak akan menganggap suatu isu penting karena media menganggap isu itu penting juga. Data yang telah didapatkan akan dianalisis menggunakan *framing Model Gamson dan Modigliani* dan hasil dari penelitian ini akan melihat bagaimana pembingkai nilai-nilai feminisme dalam *Anime One Piece Arc Amazon Lily* dan realitas yang coba dibangun pada *Anime One Piece*. Adapun kerangka berpikir divisualisasikan dalam bagan berikut:



Bagan 2. 2 Kerangka Pemikiran

C. Tinjauan Penelitian Terdahulu

Adapun kegunaan dari penelitian terdahulu adalah untuk menjadi sumber referensi bagi penelitian selanjutnya, sumber dari penelitian terdahulu dapat ditemukan pada jurnal, skripsi, tesis, disertasi, atau artikel yang diterbitkan oleh Lembaga penelitian. Pada tinjauan penelitian terdahulu peneliti akan menjelaskan temuan dari penelitian ini, metode yang digunakan dan juga persamaan atau perbedaan dari penelitian yang telah dilakukan, adapun hal ini dilakukan untuk menghindari persamaan atau plagiat dalam sebuah penelitian.

Adapun penelitian terdahulu yang relevan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. ***Yudha Juwantara, Oji Kurniadi. Analisis Framing gaya kepemimpinan Monkey D. Luffy dalam Kartun Anime One Piece Episode 235. Prodi Ilmu Hubungan Masyarakat, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Bandung.***

Penelitian ini dilakukan oleh Yudha Juwantara, Oji Kurniadi dengan judul Analisis *Framing* gaya kepemimpinan Monkey D. Luffy dalam Kartun *Anime One Piece* Episode 235. Dalam penelitian ini penulis menggunakan paradigma kualitatif dengan pendekatan analisis *framing* model William A. Gamson. Objek penelitian ini ditunjukkan pada dialog-dialog verbal dan nonverbal yang terjadi antara Monkey D. Luffy dengan tokoh-tokoh lainnya serta capture shot adegan sebagai data pendukung penelitian. Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa menjadi seorang pemimpin haruslah siap dalam

menghadapi suatu situasi yang tidak pernah terpikirkan sebelumnya. Keputusan pemimpin sangatlah berpengaruh terhadap tujuan bersama dan juga bahwa menjadi seorang pemimpin haruslah siap dalam menghadapi suatu situasi yang tidak pernah terpikirkan sebelumnya. Keputusan pemimpin sangatlah berpengaruh terhadap tujuan bersama.

2. ***Rahmat Adnan Lira, Alif Salama Samsul. Nilai-Nilai Pendidikan Islam dalam Film Anime One Piece Arc Alabasta. Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, Intitut Agama Islam Negeri Bone***

Penelitian ini dilakukan oleh Rahmat Adnan Lira, Alif Salama Samsul dengan judul Nilai-Nilai Pendidikan Islam dalam Film *Anime One Piece Arc Alabasta*. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kepustakaan yang menjadikan film *Anime One Piece Arc Alabasta* sebagai objek kajian. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah *Anime One Piece Arc Alabasta*, sedangkan sumber data sekundernya adalah buku, artikel dan jurnal yang berkaitan dengan penelitian. Pengumpulan data dilakukan dengan menonton *Anime One Piece Arc Alabasta* kemudian merekam bagian-bagian (adegan dan dialog) yang berkaitan dengan penelitian. Selanjutnya data penelitian yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan metode reduksi, penyajian dan kesimpulan. Adapun hasil penelitian menunjukan bahwa terdapat dua nilai pendidikan Islam dalam *Anime one piece arc Alabasta*, yaitu 1) Nilai l'tiqodiyah a) Syukur, b) Ikhlas

dan Sabar, 2) Nilai Khuluqiyah a) Saling membantu, b) Rasa saling percaya/curiga, c) Kasih sayang.

3. ***Ni Luh Apriliani, Renny Anggraeny. Pandangan Dunia Pengarang Terhadap Gender Dalam Anime Kimi No Na Wa Karya Makoto Shinkai. Program Studi Sastra Jepang, FIB, Universitas Udayana, Denpasar. Program Studi Sastra Jepang, FIB, Universitas Udayana, Denpasar. SAKURA VOL. 4. No. 2, Agustus 2022.***

Penelitian ini dilakukan oleh Ni Luh Apriliani, Renny Anggraeny dengan judul *Pandangan Dunia Pengarang Terhadap Gender Dalam Anime Kimi No Na Wa Karya Makoto Shinkai*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pandangan dunia pengarang terhadap gender dalam *Anime Kimi no Na Wa karya Makoto Shinkai*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa Pesan yang ingin disampaikan pengarang yaitu gender merupakan sesuatu yang dapat ditukarkan, sehingga diperlukan perlakuan yang sama terhadap setiap orang terlepas dari jenis kelamin mereka. Pengarang ingin menyampaikan bahwa gender merupakan sesuatu yang dapat ditukarkan, sehingga diperlukan perlakuan yang sama terhadap setiap orang terlepas dari jenis kelamin mereka.

4. ***Irman Nurhadiansah, Analisis Unsur Intrinsik Tokoh Dan Penokohan Nico Robin Dalam Komik One Piece Karya Oda***

Eiichiro, Jurnal Literasi Volume 5 April 2021, Ikip Siliwangi Bandung.

Penelitian ini dilakukan oleh Irman Nurhadiansah dengan judul Analisis Unsur Intrinsik Tokoh Dan Penokohan Nico Robin Dalam Komik One Piece Karya Oda Eiichiro. Penelitian ini membahas tokoh dan penokohan Nico Robin. Penelitian terhadap komik One Piece ini menggunakan teori dari Sugiyono dengan tinjauan struktural dan dengan objek kajian berupa unsur intrinsik. Dalam penelitian ini lebih mengerucut pada tokoh dan penokohan Nico Robin. Penelitian menggunakan metode kualitatif yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis. Dari penelitian yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa tokoh Nico Robin adalah seorang wanita pendiam sexy dan anggun. Dia adalah ahli arkeolog dan sejarah, salah satu tokoh utama yang terdapat dalam komik One Piece ini. Tokoh Nico Robin mengalami perubahan peran, dari peran antagonis menjadi peran protagonis. Sehingga tokoh Nico Robin tergolong pada tokoh berkembang.

5. Asyhari Amri, Etika Perang dalam Film *Anime Opne Piece Movie Z* dalam Perspektif Islam, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Penelitian ini dilakukan oleh Asyhari Amri dengan judul Etika Perang dalam Film *Anime One Piece Movie Z* dalam Perspektif Islam. Penelitian ini melihat melalui film *Anime One Piece Movie Z*, terdapat gambaran-gambaran etika perang dalam Islam di dalamnya. Melalui

penelitian ini bertujuan untuk mengetahui etika perang Islam apa saja yang terdapat dalam film *Anime One Piece Movie Z*. Metode dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif dengan menggunakan teori semiotika dari Roland Barthes, yaitu dengan cara mencari makna denotasi, konotasi dalam setiap masing-masing adegan. Penulis menganalisis etika perang dalam perspektif Islam yang ada dalam film *Anime One Piece Movie Z*. Adapun kesimpulannya, etika perang dalam perspektif Islam meliputi: melarang segala bentuk permusuhan, di mana sikap parah tokoh menetapkan tujuan berperang untuk kebaikan banyak orang. Tidak membunuh kecuali hanya orang-orang yang turun ke medan perang, Tokoh yang ada tidak menyerang orang tua, wanita, dan anak-anak. Tidak melakukan perlakuan yang buruk terhadap mayat, Karakter tidak memperlakukan mayat dengan buruk. Melarang tipuan, Luffy sebagai tokoh utama menepati janjinya di saat menang dari lawannya. Khianat, mengharamkan menebang pohon dan merusak bangunan, kehancuran yang dahsyat saat karakter utama dan musuh bertarung melarang tindakan merampas dan menjarah, memperlakukan tawanan perang dengan baik, Bajak Laut Topi Jerami membiarkan benda milik musuhnya yang telah kalah di medan perang dan tidak mengambilnya

D. Definisi Konseptual

Adapun definisi operasional dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Feminisme yang dimaksud dalam penelitian ini adalah nilai-nilai feminisme dari Nancy F. Cott yang terbagi atas *Sex Equality* yang menentang adanya posisi hierarkis (*superior* dan *inferior*) diantara jenis kelamin. Persamaan bukan hanya kuantitas, namun juga kualitas. Konstruksi sosial yang melihat relasi antara laki-laki dan perempuan yang hingga sekarang, merupakan hasil konstruksi sosial bukan ditentukan oleh natur. Identitas dan peran gender yang yakni kelompok feminisme menolak perbedaan yang mencampuradukkan seks dan gender, sehingga perempuan dijadikan sebagai kelompok tersendiri dalam Masyarakat
2. *Anime* yang dimaksud dan menjadi fokus penelitian ini adalah *Anime One Piece* karangan Eiichiro Oda pada Arc Amazon Lily.
3. *Arc* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pengelompokan beberapa episode di dalam *Anime* dengan fokus masalah tertentu.
4. *Framing* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah *analysis framing* dari Gamson dan Modigliani yang didasarkan pada pendekatan konstruksionis yang melihat representasi media berita dan artikel, terdiri atas *package* interpretatif yang mengandung konstruksi makna tertentu. Di dalam *package* ini terdapat dua struktur, yaitu *core frame* dan *condensing symbols*.
5. *Agenda setting* yakni teori yang mengasumsikan bahwa media mempunyai kemampuan mentransfer isu untuk memengaruhi

agenda publik. Khalayak akan menganggap suatu isu penting karena media menganggap isu itu penting juga.