

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Sejarah berkembangnya olahraga billiard di dunia berasal dari China, Italia, Prancis, Spanyol. Di Negara-negara Eropa pada saat melakukan penjajahan di benua Asia, mereka (para penjajah) membawa kebiasaan mereka yaitu bermain billiard ke lingkungan tempat mereka menjajah, di antara yang dijajah yaitu negara Indonesia, Philipina dan Negara-negara Asia lainnya¹. Hal tersebut justru membuat olahraga billiard salah satu digemari di Asia sekarang ini dibandingkan di Negara-negara Eropa, bahkan para pemain-pemain profesional billiard justru didominasi oleh orang-orang Asia.

Olahraga Billiard menempati sebuah status atau alat yang dapat melepas jenuh atau bosan, billiard juga dipilih karena tidak mengeluarkan biaya yang sangat mahal dan tidak ribet untuk memainkannya, dengan menyesuaikan dengan konteks-konteks sosial yang ada. Billiard adalah salah satu jenis permainan bola sodok yang dapat membangun sebuah nama dan dapat mengangkat harkat martabat bangsa di manca negara².

Biliard adalah salah satu cabang olahraga yang menggunakan otak serta kestabilan tubuh dalam setiap tembakan yang dilakukan agar dapat memasukkan bola ke dalam lubang dengan akurat. Fundamental dalam olahraga biliard terdiri dari

¹ Lutfi, A., & Situmorang, R. D. B. (2023). Biliar: Sejarah dan perkembangannya di Indonesia. Jakarta: Penerbit Olahraga Nusantara.

² Ibid.

cue and tip inspection, Grip on the Cue, Hand Bridge, Stance, Aiming and Alignment, Stroke Preparation, dan Stroke Execution³.

Seiring perkembangan zaman dan media, olahraga biliar mengalami transformasi bukan hanya dalam praktiknya, tetapi juga dalam cara ia direpresentasikan kepada publik. Jika dahulu biliar identik dengan kalangan elit dan olahraga kompetitif, kini citra tersebut mulai bergeser. Media, khususnya media sosial, memainkan peran besar dalam membentuk persepsi publik terhadap biliar, tidak hanya sebagai cabang olahraga tetapi juga sebagai komoditas hiburan visual. Perubahan ini membawa konsekuensi terhadap bagaimana biliar diposisikan dalam budaya populer, termasuk dalam kaitannya dengan representasi gender dan seksualitas. Kecenderungan ini terlihat dengan jelas dalam cara konten biliar disajikan di platform media sosial, di mana elemen-elemen seksual sering kali ditonjolkan untuk menarik perhatian penonton. Seperti yang dinyatakan oleh Messner, "Olahraga sering kali menjadi arena di mana norma-norma gender dan seksualitas dieksplorasi dan dinegosiasikan." Hubungan antara olahraga dan seksualitas telah menjadi topik penelitian yang menarik perhatian banyak pihak. Berbagai studi menunjukkan bahwa olahraga sering kali berfungsi sebagai arena untuk mengeksplorasi dan merundingkan norma-norma gender dan seksualitas⁴.

Dalam konteks ini, biliar sebagai salah satu cabang olahraga tidak terlepas dari pengaruh tersebut. Isu misogini, yakni sikap atau perilaku yang merendahkan perempuan, sering kali muncul dalam arena ini, di mana perempuan sering kali

³ Alciatore, D. G. (2008). *The illustrated principles of pool and billiards*. Sterling Publishing.

⁴ Messner, M. A. (2002). *Taking the field: Women, men, and sports*. University of Minnesota Press.

diposisikan sebagai objek dalam berbagai konten yang dihasilkan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Situasi ini menciptakan lingkungan yang tidak hanya merugikan perempuan, tetapi juga memperkuat stereotip gender yang sudah ada⁵.

Fenomena hubungan antara olahraga dan seksualitas sebenarnya bukan hal baru. Dalam konteks global, berbagai studi telah mengkaji bagaimana atlet perempuan sering kali tidak hanya dievaluasi berdasarkan performa olahraganya, tetapi juga berdasarkan penampilan fisik dan daya tarik seksualnya⁶. Media massa, termasuk media sosial, memainkan peran penting dalam membentuk persepsi tersebut. Fenomena ini juga menunjukkan adanya praktik objectification atau perendahan martabat perempuan dengan menempatkannya sebagai objek pandangan laki-laki (*male gaze*), seperti yang dikemukakan oleh Laura Mulvey⁷. Dalam konteks lokal, sebuah penelitian oleh Herawati dan Novitasari menunjukkan bahwa perempuan dalam olahraga di media sering direpresentasikan dengan cara yang memperkuat stereotip dan bias gender⁸.

Di era digital saat ini, praktik-praktik objektifikasi tersebut semakin terlihat jelas di media sosial, termasuk dalam konten-konten olahraga yang disebarluaskan melalui platform seperti *YouTube*, *TikTok*, dan *Instagram*. Alih-alih menonjolkan

⁵ Levine, M. P., & Murnen, S. K. (2009). "Everybody knows that mass media are/are not [pick one] a cause of eating disorders": A critical review of evidence for a causal link between media, negative body image, and disordered eating in females. *Journal of Social and Clinical Psychology*, 28(1), 9–42. <http://dx.doi.org/10.1521/jscp.2009.28.1.9>

⁶ Kane, M. J. (2013). The better sportswomen get, the more the media ignore them. In L. M. Carpenter & J. M. Acosta (Eds.), *Gender in sport: A reader* (pp. 300–309). Routledge.

⁷ Mulvey, L. (1975). Visual pleasure and narrative cinema. *Screen*, 16(3), 6–18.

⁸ Herawati, R., & Novitasari, D. (2021). Representasi gender dalam media olahraga: Studi terhadap pemberitaan atlet perempuan. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 19(2), 123–136.

prestasi atau kemampuan teknis dalam olahraga, banyak konten justru lebih fokus pada tubuh atlet perempuan atau penampilan sensual yang dianggap menarik bagi penonton laki-laki. Visualisasi semacam ini memperkuat narasi bahwa nilai perempuan dalam olahraga tidak hanya terletak pada keahliannya, tetapi juga pada daya tarik visualnya. Media sosial menjadi lahan subur bagi eksploitasi visual semacam ini karena algoritma cenderung mengutamakan konten yang menarik perhatian secara instan yang seringkali berarti konten yang bersifat seksual atau provokatif.

Salah satu contohnya dapat ditemukan dalam sejumlah kanal *YouTube* yang menayangkan pertandingan biliar dengan sorotan kamera yang berlebihan pada tubuh atlet perempuan, khususnya bagian dada atau pinggul. Judul video pun kerap dibuat dengan gaya *clickbait* yang menggiring penonton untuk mengonsumsi konten bukan karena kualitas pertandingan, melainkan karena daya tarik seksual visual yang ditampilkan.



Gambar 1. 1 Akun *YouTube* @PEBASKET SOMBONG

Akun ini dikelola oleh Denny Sumargo, mantan pebasket profesional yang kini aktif sebagai konten kreator dan podcaster. Dengan lebih dari 1,28 juta *subscriber* dan 316 video, channel ini dikenal melalui seri “Pebasket Sombong”

yang menampilkan pertandingan basket dengan sentuhan hiburan dan wawancara bersama tokoh-tokoh terkenal. Meskipun channel *YouTube* Denny Sumargo dikenal dengan gaya santai dan humoris, beberapa kontennya menunjukkan kecenderungan misoginis, khususnya dalam format podcast “Curhat Bang” yang menghadirkan narasumber perempuan. Dalam beberapa episode, perempuan lebih sering dibahas dari segi penampilan fisik, kehidupan asmara, atau citra sensual dibandingkan pencapaian profesional mereka, yang menunjukkan adanya objektifikasi dan penguatan stereotip gender. Candaan berbau seksis dan framing visual yang menyorot tubuh perempuan juga memperkuat praktik *male gaze*, di mana perempuan diposisikan sebagai objek hiburan laki-laki. Meskipun dibungkus dalam format hiburan, narasi-narasi semacam ini secara tidak langsung melanggengkan budaya patriarki dan menormalisasi pandangan yang merendahkan peran dan nilai perempuan di ruang publik.⁹



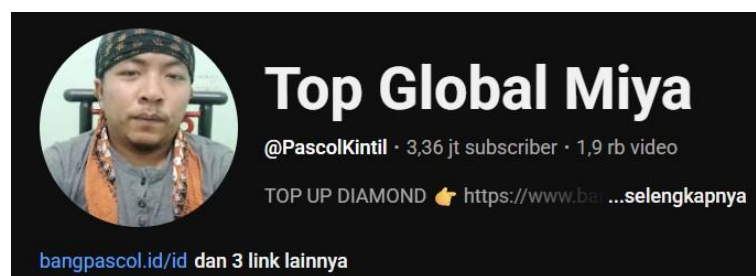
Gambar 1.2 Akun *YouTube* @dunia MANJI

Dikelola oleh musisi dan kreator konten Anji, channel ini memiliki lebih dari 4,29 juta subscriber dan lebih dari 1.100 video¹⁰. Kontennya beragam, mulai dari

⁹ <https://www.youtube.com/@pebasketsombong>

¹⁰ <https://www.youtube.com/@duniamanji>

podcast “Duduk Bareng Anji”, pertunjukan biliar “Laganya Para Juara”, hingga vlog perjalanan dan musik. Anji dikenal karena membahas isu-isu sosial dan budaya dengan pendekatan yang santai namun mendalam, menjadikan channel ini sebagai salah satu yang paling berpengaruh di *YouTube* Indonesia. Kekuatan atau kekhasan channel *YouTube* milik Anji terletak pada keragaman konten dengan sentuhan personal dan kedalaman pembahasan. Tidak hanya menghadirkan hiburan, channel ini juga menyajikan dialog reflektif melalui segmen seperti “Duduk Bareng Anji”, yang membahas isu-isu sosial, budaya, dan fenomena terkini dengan pendekatan santai namun kritis. Anji memanfaatkan latar belakangnya sebagai musisi untuk menjalin koneksi emosional dengan audiens, menjadikan kontennya terasa autentik dan membumi. Selain itu, ia juga menampilkan segmen “Laganya Para Juara”, yang menggabungkan unsur kompetisi olahraga biliar dengan narasi inspiratif dari para peserta. Kombinasi antara kedalaman, keberagaman tema, dan kehadiran pribadi Anji sebagai figur publik yang reflektif menjadi kekhasan utama channel ini dan membedakannya dari kanal hiburan lainnya di *YouTube* Indonesia.



Gambar 1. 3 Akun *YouTube* @Top Global Miya

Channel ini dikelola oleh kreator dengan nama pengguna @PascolKintil, yang dikenal sebagai pemain Mobile Legends: Bang Bang dengan hero Miya. Dengan lebih dari 3,36 juta subscriber dan hampir 2.000 video, channel ini

menyajikan konten gameplay, tips build, dan strategi bermain yang menarik bagi para penggemar game¹¹. Urgensi kajian representasi pesan misoginis dalam isi konten olahraga biliar terletak pada peran media digital sebagai agen utama dalam membentuk persepsi publik terhadap gender dan olahraga. Dalam banyak konten biliar di media sosial, terutama di *YouTube*, perempuan kerap direpresentasikan secara seksual dan tidak proporsional lebih ditekankan pada penampilan fisik daripada kemampuan teknis atau prestasi olahraganya. Representasi semacam ini tidak hanya memperkuat stereotip gender dan objektifikasi perempuan, tetapi juga menciptakan norma-norma sosial yang merugikan, di mana perempuan diposisikan sebagai objek hiburan ketimbang subjek yang berdaya. Hal ini penting untuk dikaji karena dampaknya tidak hanya terbatas pada ruang digital, tetapi juga dapat memengaruhi cara masyarakat memandang perempuan dalam olahraga secara umum. Dengan semakin luasnya jangkauan media sosial, konten-konten bernuansa misoginis ini berpotensi direproduksi secara masif dan tak terkendali, memperkuat budaya patriarki dan menghambat terciptanya ruang olahraga yang inklusif dan setara bagi semua gender. Kajian ini menjadi penting sebagai bentuk kritik media sekaligus upaya advokasi untuk representasi yang lebih adil dan berperspektif gender dalam ranah olahraga digital.

Oleh karena itu, Penelitian ini secara khusus menganalisis konten biliar di platform *YouTube*, yang masih jarang diteliti sebelumnya. Temuan ini memberikan perspektif baru dalam kajian tentang representasi gender dalam dunia olahraga. sangat penting untuk melakukan kajian kritis terhadap representasi pesan

¹¹ <https://www.youtube.com/@PascolKintil>

misoginis dalam konten olahraga biliar di *YouTube* yang populer. Hal ini bertujuan untuk mengungkap bentuk-bentuk pesan misoginis yang tersembunyi serta dampaknya yang signifikan terhadap konstruksi gender dalam masyarakat. Dengan menggunakan pendekatan semiotika penelitian ini berfokus pada identifikasi dan pemahaman tentang bagaimana simbol-simbol misoginis dibangun dan disampaikan melalui narasi visual serta verbal dalam konten dari akun *YouTube* @Pebasket_Sombong, @Dunia_manji, dan @Top Global Miya. Selain itu, penelitian ini juga akan mengeksplorasi implikasinya terhadap persepsi gender di kalangan penonton. Dengan menggunakan pendekatan teori representasi dari Stuart Hall, penelitian ini berfungsi sebagai langkah awal dalam merumuskan strategi literasi media yang mampu meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai representasi gender dalam konten digital.

Penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan edukasi kepada para kreator agar lebih bertanggung jawab secara etis dalam memproduksi konten yang melibatkan tubuh perempuan. Dengan latar belakang tersebut, diharapkan dapat terwujud pemahaman yang lebih mendalam tentang peran media sosial sebagai ruang representasi budaya yang berkontribusi pada konstruksi wacana misoginis dalam konteks olahraga biliar, serta membuka peluang untuk melakukan dekonstruksi terhadap narasi-narasi seksual yang merugikan perempuan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana representasi pesan misoginis yang terdapat pada konten olahraga

biliar pada akun *Youtube* @Pebasket_sombong, @Dunia manji dan @Top global miya?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti sesuai dengan apa yang telah dipaparkan pada latar belakang di atas yaitu Untuk mengetahui dan memahami bagaimana representasi pesan misoginis yang terdapat pada konten olahraga biliar pada akun *youtube* @pembasket_sombong, @dunia_manji, dan @top_global_miya.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini ada 2 yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis, berikut adalah manfaatnya:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan kajian ilmu komunikasi, khususnya dalam studi representasi media dan gender. Dengan menganalisis bagaimana pesan-pesan misoginis direpresentasikan dalam konten olahraga biliar di *YouTube*, penelitian ini dapat memperkaya literatur terkait konstruksi gender dalam media digital. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang tertarik meneliti isu serupa, baik dalam konteks olahraga, media sosial, maupun representasi perempuan di ruang publik.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat menjadi bahan evaluasi dan pertimbangan bagi para kreator konten, khususnya pengelola akun *YouTube* @pebasket_sombong, @dunia_manji, dan @top_global_miya, agar lebih peka terhadap isu gender dalam produksi kontennya. Penelitian ini juga dapat memberikan wawasan bagi masyarakat umum agar lebih kritis dalam mengonsumsi konten media, serta bagi lembaga pengawas media dan komunitas perempuan dalam merumuskan langkah preventif terhadap penyebaran konten yang bersifat seksis atau merendahkan perempuan.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Paradigma Penelitian

Paradigma penelitian ini menggunakan pendekatan konstruktivis, yang memandang realitas sosial sebagai hasil konstruksi dari interaksi sosial, budaya, dan bahasa yang dilakukan oleh individu maupun kelompok dalam konteks tertentu. Dalam konteks ini, representasi pesan misoginis dalam konten olahraga biliar di *YouTube* tidak dipahami sebagai kenyataan objektif yang tetap, melainkan sebagai konstruksi makna yang dibentuk melalui simbol, narasi visual, dan interpretasi audiens. Peneliti berangkat dari pemahaman bahwa makna-makna tersebut tidak bersifat tetap dan universal, tetapi terus dinegosiasikan dan diproduksi ulang melalui proses komunikasi dan interaksi budaya di dalam media digital. Oleh karena itu, paradigma konstruktivis dipilih karena memungkinkan peneliti untuk

mengeksplorasi secara mendalam bagaimana simbol-simbol misoginis dikonstruksi dalam konten, serta bagaimana audiens memaknainya dalam kerangka sosial dan budaya mereka masing-masing. Pendekatan ini sejalan dengan teori representasi dari Stuart Hall yang menekankan bahwa media tidak sekadar mencerminkan realitas, melainkan turut membentuknya melalui praktik representasi yang sarat dengan ideologi dan kekuasaan¹².

1.5.2 Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis semiotika untuk mengkaji representasi pesan misoginis dalam konten olahraga biliard di *YouTube*. Pendekatan kualitatif dipilih karena sesuai dengan paradigma konstruktivis yang menekankan pemahaman mendalam terhadap realitas sosial sebagai hasil konstruksi makna yang dibentuk melalui bahasa, simbol, dan interaksi budaya. Dalam penelitian ini, makna misoginis tidak dianggap sebagai sesuatu yang objektif dan tetap, melainkan sebagai hasil dari proses representasi yang diproduksi oleh kreator konten dan ditafsirkan oleh audiens dalam konteks sosial tertentu¹³.

1.5.3 Subjek dan Objek Penelitian

Penelitian ini berfokus pada analisis representasi pesan misoginis dalam konten olahraga biliard yang ditayangkan di tiga kanal *YouTube*

¹² Hall, S. (1997). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. London: Sage Publications.

¹³ Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (Eds.). (2018). *The SAGE handbook of qualitative research* (5th ed.). SAGE Publications.

populer, yakni @Pebasket_Sombong, @Dunia_Manji, dan @Top_Global_Miya. Penelitian ini akan menganalisis representasi pesan misoginis dalam konten olahraga biliar yang ditayangkan di tiga kanal *YouTube* populer, yakni @Pebasket_Sombong, @Dunia_Manji, dan @Top_Global_Miya, dengan fokus pada lima video sebagai sampel. Dari kanal @Pebasket_Sombong, dua episode dari segmen “Curhat Bang” yang menghadirkan narasumber perempuan seperti Maria Vania dipilih karena menampilkan interaksi yang menekankan aspek fisik dan sensualitas. Sementara itu, dari kanal @Dunia_Manji dipilih satu episode dari seri “Laganya Para Juara” yang menampilkan atlet perempuan dengan sorotan visual tertentu yang berpotensi merepresentasikan objektifikasi. Adapun dari kanal @Top_Global_Miya, dua video *gameplay* dipilih karena menampilkan kolaborasi dengan perempuan dan menunjukkan pola interaksi serta framing visual yang layak dianalisis dari perspektif *male gaze*. Kelima video ini dipilih secara purposif karena menampilkan pola representasi gender yang khas dan dapat merepresentasikan bagaimana media digital khususnya *YouTube* memproduksi serta menyebarkan konten yang secara tersirat maupun eksplisit mengandung pesan-pesan misoginis dalam konteks olahraga biliar.

Fenomena eksploitasi tubuh perempuan sebagai objek visual dalam konten olahraga biliar dinilai memperkuat stereotip gender serta mengukuhkan praktik misogini dalam ruang digital. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi krusial untuk memahami lebih dalam bagaimana

media sosial turut berperan dalam membentuk persepsi masyarakat terhadap gender, serta untuk mendorong literasi media yang lebih inklusif dan etis, terutama dalam produksi konten yang melibatkan isu perempuan dan seksualitas.

1.6 Jenis Data

1.6.1 Data Primer

Data primer dalam penelitian ini diperoleh langsung dari observasi terhadap konten video *YouTube* yang ditayangkan oleh akun @Pebasket_Sombong, @Dunia_Manji, dan @Top_Global_Miya. Data ini meliputi unsur visual dan verbal dalam video, seperti narasi, dialog, ekspresi visual, pakaian, gestur tubuh, dan konteks interaksi antar tokoh dalam video yang mengandung indikasi pesan misoginis. Selain itu, data primer juga diperoleh melalui catatan lapangan peneliti dan dokumentasi tangkapan layar yang merekam simbol-simbol misoginis secara eksplisit maupun implisit yang muncul dalam konten.

1.6.2 Data Sekunder

Data sekunder diperoleh dari berbagai literatur ilmiah, jurnal, buku teori, dan artikel yang relevan dengan topik representasi media, gender, dan misogini. Sumber ini termasuk teori representasi dari Stuart Hall, teori male gaze dari Laura Mulvey, serta penelitian-penelitian sebelumnya yang membahas representasi perempuan dalam media dan olahraga. Selain itu,

data sekunder juga mencakup artikel berita, ulasan media, dan dokumentasi online lainnya yang mendukung analisis konteks sosial dan budaya terhadap konten yang diteliti.

1.7 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua teknik pengumpulan data utama, yaitu dokumentasi dan observasi, yang keduanya sesuai dengan pendekatan kualitatif yang menekankan eksplorasi makna dan pemahaman mendalam terhadap konteks sosial dan simbolik dalam media.

1. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data dalam bentuk arsip digital, seperti video *YouTube*, tangkapan layar (*screenshot*), deskripsi video, serta komentar-komentar pengguna yang berkaitan dengan konten yang diteliti. Dokumentasi ini memungkinkan peneliti merekam bukti visual dan tekstual yang menunjukkan bentuk representasi misoginis dalam konten. Teknik dokumentasi berguna untuk memperoleh data tentang hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, gambar, atau karya yang relevan dengan tujuan penelitian¹⁴. Dalam konteks ini, dokumentasi dilakukan terhadap video dari akun *YouTube* @Pebasket_Sombong, @Dunia_Manji, dan @Top_Global_Miya yang menampilkan konten olahraga biliar.

¹⁴ Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

2. Observasi

Teknik observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung konten video yang menjadi objek penelitian. Observasi ini bersifat non-partisipatif, di mana peneliti tidak terlibat dalam produksi atau interaksi dalam konten, namun hanya sebagai pengamat. Fokus observasi diarahkan pada aspek visual (seperti penampilan tokoh perempuan, setting visual, kostum), verbal (narasi, dialog), dan simbolik yang memuat unsur misoginis atau stereotip gender. Observasi dalam penelitian kualitatif adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti, dengan mencatat fenomena-fenomena sosial yang relevan untuk dianalisis secara mendalam¹⁵.

Dalam penelitian ini, observasi dilakukan dengan menonton secara berulang beberapa video terpilih dari masing-masing kanal *YouTube*, serta mencatat momen-momen tertentu yang mengandung simbol misoginis, untuk kemudian dianalisis menggunakan metode semiotika.

1.8 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis semiotika untuk mengkaji representasi pesan misoginis dalam konten olahraga biliard di platform *YouTube*. Semiotika merupakan ilmu yang mempelajari tanda (*sign*), simbol, dan makna yang dikonstruksikan dalam suatu teks atau media. Analisis ini digunakan

¹⁵ Moleong, Lexy J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

untuk mengungkap bagaimana pesan-pesan misoginis dibentuk dan disampaikan melalui elemen visual, verbal, dan simbolik dalam video yang dianalisis.

Penelitian ini menggunakan pendekatan semiotika dari Roland Barthes, yang membedakan antara denotasi, konotasi, dan mitos¹⁶.

1. Denotasi adalah makna literal atau makna pertama dari suatu tanda, yaitu makna yang langsung tampak oleh indera.
2. Konotasi merupakan makna kedua yang bersifat subjektif dan dipengaruhi oleh latar belakang budaya, ideologi, dan pengalaman sosial individu atau kelompok.
3. Sementara itu, mitos merujuk pada sistem makna yang lebih luas, di mana konotasi-konotasi tertentu dijadikan seolah-olah sebagai kebenaran alamiah oleh masyarakat.

Dalam konteks penelitian ini, pendekatan semiotika Barthes digunakan untuk mengidentifikasi dan mengurai bagaimana tanda-tanda misoginis dibangun dalam konten video olahraga biliar, serta bagaimana tanda tersebut membentuk dan memperkuat mitos atau ideologi patriarkal yang merugikan perempuan.

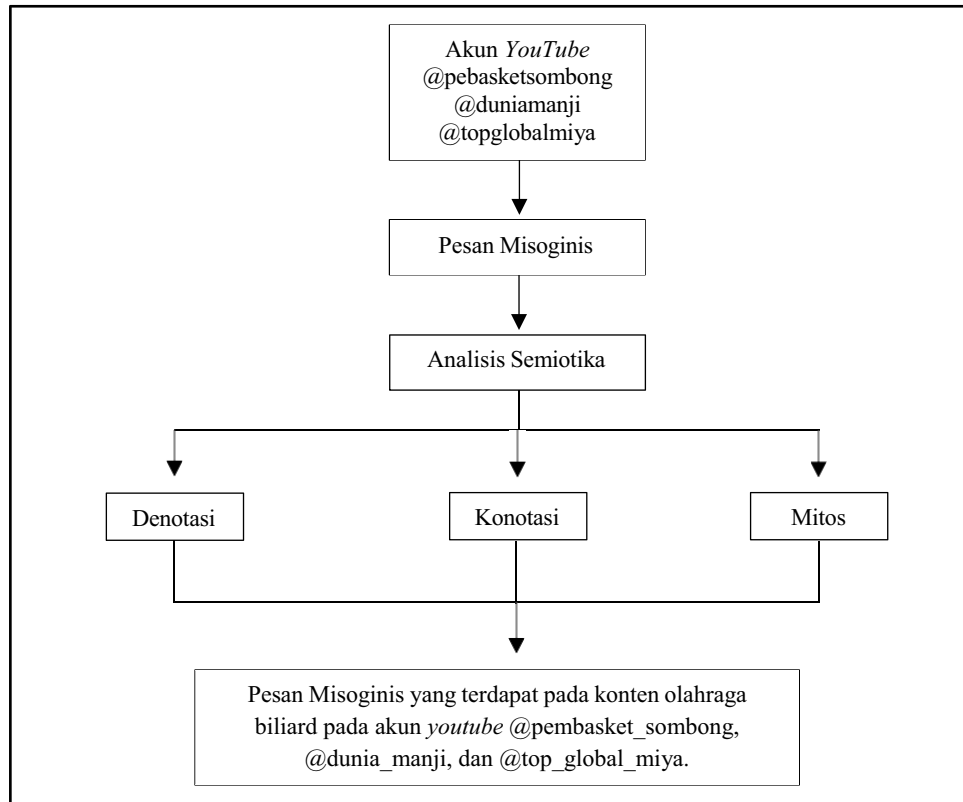
1.9 Kerangka Konsep, Definisi Konsep dan Operasional Konsep

1.9.1 Kerangka Konsep

Kerangka konsep dibawah ini dibentuk berdasarkan topik penelitian ini mengenai representasi pesan misoginis yang terdapat pada konten

¹⁶ Barthes, Roland. (1977). *Mythologies*. London: Paladin.

olahraga biliar pada akun *youtube* @pembasket_sombong, @dunia_manji, dan @top_global_miya.



Gambar 1. 4 Kerangka Konsep

1.9.2 Definisi Konsep

1. *YouTube*

YouTube adalah platform berbagi video daring yang memungkinkan pengguna untuk mengunggah, menonton, membagikan, dan mengomentari berbagai jenis konten video, mulai dari hiburan, edukasi, hingga konten berbasis komunitas. Sebagai media sosial berbasis visual, *YouTube* tidak hanya berfungsi sebagai saluran distribusi informasi, tetapi juga menjadi ruang representasi dan konstruksi identitas yang kuat dalam budaya digital. Menurut Burgess dan Green, *YouTube*

adalah media partisipatif yang memediasi hubungan antara produsen dan konsumen konten dalam satu ekosistem terbuka yang disebut sebagai “*cultural public sphere*”¹⁷. Dalam konteks ini, *YouTube* tidak hanya menyediakan infrastruktur teknis, tetapi juga menciptakan dinamika sosial dan ideologis melalui interaksi, algoritma, dan visualisasi konten yang dihasilkan oleh pengguna maupun institusi.

2. Misoginis

Misogini adalah bentuk diskriminasi berbasis gender yang meliputi kebencian, penghinaan, atau perlakuan merendahkan perempuan hanya karena mereka adalah perempuan. Menurut Komnas HAM, misogini mencerminkan keyakinan bahwa perempuan “layak untuk ditindas, disudutkan, dan dieksploitasi,” dan seringkali melibatkan sikap atau tindakan yang lebih agresif daripada sekadar seksisme karena adanya unsur kebencian yang melekat¹⁸.

Sementara itu, KBBI dan situs resmi Kemdikbud mendefinisikan misogini sebagai “kebencian terhadap wanita,” yang membedakannya dari seksisme (yang lebih kepada diskriminasi pasif) karena misogini melampaui sekadar menomorduakan perempuan, tetapi juga mendorong tindakan merendahkan terhadap mereka¹⁹.

¹⁷ Burgess, J., & Green, J. (2009). *YouTube: Online video and participatory culture*. Cambridge: Polity Press.

¹⁸ Komisi Nasional Hak Asasi Manusia. (2021). *Seksisme dan Misogini dalam perspektif HAM*. Komnas HAM.

¹⁹ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). *KBBI Daring*.

3. Analisis Semiotik

Analisis semiotika adalah metode penelitian yang mempelajari bagaimana makna dibentuk dan dikomunikasikan melalui tanda (*sign*) dan sistem tanda (*sign system*), baik secara visual maupun verbal. Roland Barthes membagi analisis tanda menjadi tiga tingkat makna²⁰.

1) Makna Denotatif (*Denotasi*)

Ini adalah makna literal atau makna dasar dari sebuah tanda apa yang secara langsung tampak atau terdengar tanpa interpretasi mendalam. Dalam konteks visual, denotasi merujuk pada apa yang kita lihat secara objektif. Misalnya, gambar seorang perempuan memegang stik biliar berarti ada seorang perempuan sedang bermain biliar. Denotasi adalah tahap pertama di mana tanda dimaknai secara langsung tanpa pengaruh budaya, ideologi, atau asumsi.

2) Makna Konotatif (*Konotasi*)

Ini adalah makna yang lebih dalam dan bersifat simbolis, yaitu makna yang muncul karena pengaruh budaya, pengalaman, nilai, atau asumsi sosial. Konotasi membawa muatan emosional, ideologis, atau nilai tertentu. Contohnya, ketika seorang perempuan berpakaian terbuka saat bermain biliar, konotasinya bisa memunculkan kesan sensualitas atau objek seksual tergantung dari konstruksi budaya yang melekat. Konotasi ini membentuk

²⁰ Barthes, Roland. (1977). *Mythologies*. London: Paladin.

persepsi audiens terhadap pesan yang disampaikan, meskipun tidak dinyatakan secara langsung.

3) Mitos (*Myth*)

Mitos menurut Barthes adalah ideologi atau makna yang sudah dianggap wajar (*naturalized*) oleh masyarakat. Ia merupakan lapisan makna ketiga di mana tanda tidak hanya dimaknai, tetapi juga membentuk keyakinan kolektif yang tidak disadari sebagai konstruksi sosial. Dalam contoh biliar tadi, jika media terus-menerus menampilkan perempuan dalam biliar sebagai objek visual yang sensual, maka akan terbentuk mitos bahwa perempuan memang seharusnya tampil seperti itu dalam olahraga tersebut. Mitos ini menormalkan ketimpangan dan menjadi bagian dari sistem representasi yang menyusup secara halus dalam budaya populer.

1.9.3 Operasional Konsep

No.	Konsep	Operasional Konsep
1.	<i>YouTube</i>	<i>YouTube</i> dalam penelitian ini dipahami sebagai platform media sosial berbasis video yang memungkinkan interaksi antara kreator dan audiens melalui fitur visual (video), teks (judul, deskripsi, komentar), serta elemen desain (thumbnail dan durasi). <i>YouTube</i> dianalisis bukan hanya sebagai medium distribusi konten, tetapi juga sebagai ruang representasi budaya dan konstruksi makna. Oleh karena itu, aspek yang diamati mencakup bagaimana konten disajikan oleh kreator (pemilihan sudut pengambilan

		<p>gambar, penyuntingan visual, dan framing naratif), serta bagaimana audiens meresponsnya melalui fitur komentar dan jumlah interaksi (<i>like, share, view</i>). Operasionalisasi konsep <i>YouTube</i> juga mencakup penggunaan algoritma visual seperti <i>suggested videos</i> dan <i>clickbait thumbnail</i>, yang turut memperkuat pesan visual dan potensi penyebaran representasi misoginis secara masif dalam konten olahraga biliar.</p>
2.	Misoginis	<p>Representasi misoginis dalam video akan dianalisis melalui beberapa aspek, yaitu visualisasi perempuan yang berfokus pada bagian tubuh tertentu (seperti dada, pinggul, atau kaki) melalui teknik pengambilan gambar yang menonjolkan sensualitas, penggunaan pakaian yang terbuka atau ketat yang tidak relevan dengan konteks olahraga, serta ekspresi tubuh yang ditampilkan secara pasif atau dimaknai sebagai objek pandangan laki-laki (<i>male gaze</i>). Selain itu, aspek verbal juga akan diperhatikan, seperti adanya komentar seksis, candaan yang merendahkan perempuan, atau narasi yang mengesampingkan kemampuan perempuan dan hanya menyoroti penampilan fisik mereka.</p>
3.	Analisis Semiotika	<ul style="list-style-type: none"> - Denotasi Apa yang tampak secara literal dari visual atau dialog. - Konotasi Makna simbolik atau kultural dari tampilan tersebut. - Mitos Ideologi gender atau nilai patriarkal yang dibentuk melalui konten.

Tabel 1. 1 Operasional Konsep