

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan representasi pendekar perempuan dalam film *Gending Sriwijaya*. Hal yang akan diteliti adalah representasi heroisme perempuan yang berperan sebagai pendekar. Film sendiri didefinisikan sebagai sebuah karya seni yang juga berperan sebagai media komunikasi massa yang menyampaikan pranata sosial dan dibuat berdasarkan kaidah sinematografi (Sobur,2004: 126) Kemunculan film *Gending Sriwijaya* merupakan hal yang baru dalam perfilman Indonesia. Hal ini dikarenakan film *Gending Sriwijaya* merupakan Film Kolosal pertama yang ditayangkan di bioskop Indonesia pasca tahun 80-an (Tariz, 1013 melalui cinetariz.blogspot.com/2013/01/review-gending-sriwijaya) Film ini juga menjadi menarik diteliti karena memunculkan tokoh pendekar perempuan bernama Malini. Kemunculan malini diasumsikan dapat menunjukkan hal yang baru, terutama mengenai penyajian representasi perempuan dalam film Indonesia. Pada umumnya, perempuan dalam film Indonesia direpresentasikan sebagai sosok yang lemah serta memiliki kedudukan di bawah laki laki (Puspitasari, 2013:13-14).

Penelitian mengenai representasi perempuan sebenarnya sudah sering dilakukan. Namun, penelitian mengenai perempuan yang berperan sebagai pendekar masih jarang dilakukan. Selain itu film yang dipilih juga belum pernah

diteliti sebelumnya. Hal ini dibuktikan dengan tidak ditemukannya hasil penelitian mengenai film *Gending Sriwijaya*, baik secara cetak maupun *online*. Oleh sebab itu, pada kesempatan kali ini peneliti berupaya untuk melakukan penelitian mengenai representasi pendekar perempuan pada tokoh Malini dalam film *Gending Sriwijaya* menggunakan riset kualitatif dengan analisis semiotik John Fiske.

Dalam film Indonesia, perempuan seringkali ditampilkan secara tidak adil. Perempuan seringkali ditempatkan pada posisi yang lebih rendah dalam kelas, sosial, ekonomi, politik, dan kekuasaan (Fakih, 2003 : 15). Ketidakadilan yang dialami oleh perempuan juga dapat berasal dari asumsi yang mengatakan bahwa perempuan merupakan kaum penggoda. Seperti pada film *Perempuan Punya Cerita* yang menampilkan bahwa perempuan dituntut untuk menerima keadaannya yang dipoligami dengan berbagai alasan tertentu yang menyudutkan perempuan (Kusuma, 2006 : 18). Begitu juga dengan film *wanita berkalung sorban* yang menampilkan perempuan sebagai tokoh yang dikekang oleh lingkungan sosialnya (Erlita, 2011 : 129)

Penggambaran perempuan melalui film itu sendiri tidak lain disebabkan karena film, merupakan sebuah realitas yang dibentuk. Zonen dan Steves dalam Sunarto (2009:135) menyatakan bahwa media memandang media sebagai instrumen utama dalam menyampaikan stereotip, patriarkal dan nilai-nilai hegemoni mengenai perempuan. Film juga dikatakan sebagai media dalam menampilkan sebuah kapitalisme dalam skema patriarki, yakni penindasan

dari sisi kelas sosial dan juga penindasan gender sebagai sebuah sistem yang disediakan (Sunarto, 2005.:23).

Banyak hal yang dapat ditangkap dari film. Baik secara audio maupun simbol simbol pada visualnya. Sebagai salah satu media komunikasi, Devito (2011:572) menyatakan bahwa film merupakan salah satu media komunikasi yang populer saat ini. Film juga dinyatakan sebagai bagian dari kebudayaan massa yang muncul seiring dengan perkembangan masyarakat industri dan populer (Sumardjijati,2009:153). Sedangkan dari pandangan Klasik Bazin, film dikatakan hanya sebagai sebuah seni yang diangkat dari sebuah fenomena dan menghasilkan ilusi realitas (Bazin dalam Elsaesser dan Buckland, (2005: 2-6). Teori klasik film lebih menitikberatkan pada teknik pembuatan film dalam pengaplikasian ide yang dimiliki manusia(Donato,2013).

Film sebagai media massa, tentu saja tidak dapat bersikap netral (Sumardjijati,2009:152). Ada pihak yang mendominasi atau terwakili kepentingannya dalam film tersebut. Oleh sebab itu, Elsaesser dan Buckland(2002:4) menyebutkan bahwa film merupakan kumpulan kode spesifik yang diwujudkan secara audio visual. Hal ini menyebabkan terbukanya kemungkinan pada film sebagai pembentuk konstruksi sosial pada masyarakat mengenai suatu hal, baik secara implisit maupun eksplisit. Sobur (2004:127) juga menyebutkan bahwa film merupakan rekaman realitas yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat dan kemudian memroyeksikannya pada layar. Realitas yang diciptakan kemudian akan menimbulkan kemungkinan adanya kemungkinan dari golongan dari orang

tertentu untuk menyelipkan pemikirannya mengenai suatu realitas sosial yang terjadi dalam masyarakat.

Film sebagai media massa juga merupakan salah satu instrumen utama yang membangun konstruksi gender pada khalayak. Di media massa, perempuan dan laki laki direpresentasikan dengan stereotip yang bersifat kultural, yakni kedudukan laki laki di atas perempuan (Sadi, 2010 :59). Hal ini dilakukan untuk mereproduksi peranan jenis kelamin secara tradisional. Film sebagai salah satu media komunikasi massa tentu saja memiliki peran dalam membentuk konstruksi gender itu sendiri.

Film “Gending Sriwijaya” merupakan film kolosal Indonesia yang pertama kali ditayangkan di bioskop pada era 2000an . Dilansir dari cinema21, film ini berhasil bertahan di bioskop Indonesia selama kurang lebih dua minggu dengan jumlah penonton sebanyak 55.760 orang. Film ini juga mendapat banyak pujian dari penonton youtube. Film yang disutradarai oleh Hanung Bramantyo ini memunculkan tokoh pendekar perempuan bernama Malini yang diperankan oleh Julia Perez. Malini merupakan anak dari anggota gerombolan perampok yang tidak suka dengan sistem pemerintahan kedatuan Bukit Jerai yang dinilai korup. Kerajaan Bukit Jerai sendiri merupakan kerajaan kecil yang menjadi pecahan dari Kerajaan Sriwijaya.

Keberadaan tokoh Malini sebagai pendekar perempuan merupakan suatu hal yang perlu diperhatikan karena di Indonesia , Peran pendekar dalam film

komersil banyak didominasi oleh laki laki seperti tokoh Wiro sableng, Si Buta dari Gua Hantu, dan Angling Dharma.

Penelitian yang akan dilakukan kali mengenai representasi perempuan sebagai pendekar pada Film “Gending Sriwijaya” . Dalam penelitian ini, perempuan sebagai pendekar yang diperankan oleh Malini akan diteliti menggunakan analisis semiotik milik John Fiske. Analisis semiotik Fiske menyatakan tanda memiliki tiga buah ruang lingkup. Yakni tanda itu sendiri, kode, dan juga budaya dimana tanda tersebut dibuat. Teori John Fiske mendapatkan pengaruh dari dua teoritis semiotik terdahulu, yaitu Pierce dan Sasseur. Peneliti memilih analisis semiotik model Fiske untuk melakukan karena model ini sesuai dengan kajian penelitian yakni media Audio Visual sehingga peneliti dapat melakukan penelitian dapat dilakukan secara mudah dan mendalam.

Penelitian serupa pernah dilakukan oleh beberapa akademisi. Edwina Ayu Dianingtyas dari Universitas Diponegoro (Dianingtyas 2010) yang membahas Representasi Perempuan Jawa dalam Film RA Kartini pada skripsinya, kemudian Sukma Sejati dari UPN Yogyakarta yang melakukan penelitian melalui skripsinya yang berjudul Representasi Kekerasan Pada Perempuan dalam Film Perempuan Berkalung Sorban (Sejati 2011), dan juga Maryo Simon Risambessi dari UPN Jatim yang melakukan penelitian dengan judul Representasi Perempuan Berpenampilan Maskulin dalam Film Get Married pada skripsinya (Risambesi 2012). Meskipun sama sama melakukan penelitian mengenai representasi. Namun metode dan pokok bahasan yang

diteliti berbeda. Peneliti diatas menggunakan Roland Barthes, sedangkan penelitian ini menggunakan analisis semiotik milik Fiske yang diasumsikan lebih cocok diterapkan di objek yang sifatnya audio visual. Peneliti yang sudah melakukan penelitian di atas juga hanya melakukan penelitian sebatas pada gender dan identitas, sedangkan penelitian ini membahas tidak hanya pada identitas gender saja, melainkan juga heroisme perempuan yang terdapat pada film..

Penelitian ini menjadi penting karena dengan adanya penelitian ini, peneliti dapat berkontribusi dalam ranah media studi dengan cara memberikan penelitian di ranah media dan gender, terutama representasi perempuan dalam film komersil Indonesia.

1.2.Rumusan Masalah

Bagaimana Heroisme perempuan sebagai pendekar digambarkan melalui tokoh Malini dalam Film Gending Sriwijaya?

1.3.Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan dari Penelitian ini adalah mendeskripsikan heroisme dan identitas gender pada pendekar perempuan melalui tokoh Malini pada film Gending Sriwijaya.

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Menambah Kajian dalam bidang media, khususnya dalam studi media dan gender, dimana media menggambarkan image perempuan dalam sebuah film.
- b. Menyediakan data data terkait dengan Isu gender dalam media, terutama yang terdapat pada film Indonesia.

1.5. Kajian Pustaka

1.5.1. Representasi Perempuan dalam Film

Media massa merupakan agen budaya yang berpengaruh terhadap perkembangan pengetahuan, cara pandang, dan pembentukan perilaku masyarakat. Media massa menjalankan fungsinya sebagai pengirim warisan sosial yang memiliki pengaruh serta kekuatan strategis dalam menyebarkan pengaruh dan mempengaruhi khalayak. Sebagai agen sosial, media massa memiliki fungsi yang tidak hanya menyediakan info, tetapi melakukan persuasi, pengukuhan, bahkan mengkonstruksi sebuah realitas, tradisi, dan norma dalam masyarakat.

Film sebagai agen konstruksi sosial mendefinisikan realitas melalui proses penyaringan. Film memilih realitas mana yang diambil dan mana yang tidak. Mana yang ditonjolkan dan mana yang tidak (Yusuf 2006 :6). Film berperan dalam merepresentasikan fenomena dan realitas yang terjadi di masyarakat

serta memproyeksikan pada layar lebar. Sebagai representasi dari realitas, film menghadirkan kembali realitas berdasarkan kode-kode, konversi konversi dan ideologi kebudayaan.

Representasi menurut Callvaro (2004:69) merupakan tindakan, pernyataan yang melambangkan citra atas sebuah fakta. Jadi, representasi merupakan produk dan proses dari pemaknaan tanda. Sedang menurut Stuart Hall (1997 :15), representasi merupakan proses produksi dan pertukaran makna antar manusia atau antarbudaya dengan menggunakan gambar. Representasi menghubungkan makna dan bahasa dengan budaya yang ada di suatu tempat seperti manusia, kejadian, serta *fictional events*.

Menurut Hall(1997 :16) Ada dua sistem dalam representasi yakni sistem yang menandai semua objek dengan beberapa jenis konsep atau *mental representation* yang berputar di dalam kepala. Tanpa mereka, manusia tidak akan dapat merepresentasikan dunia makna. Intinya, semua itu tergantung bagaimana konsep yang digunakan untuk merepresentasikan semua. Level kedua adalah Sistem dari representasi itu sendiri yang tidak mengandung konsep individual, melainkan telah diatur.

Pendekatan pada teori representasi terdiri menjadi tiga bagian antara lain Pendekatan reflektif , intensional, dan konstruksionis. Pendekatan reflektif menyebutkan bahwa makna diproduksi oleh manusia melalui ide, media objek dan pengalaman-pengalaman di dalam masyarakat secara nyata. Sedangkan pendekatan intensional menyebutkan bahwa penutur bahasa baik lisan maupun tulisan memberikan makna unik pada setiap hasil karyanya. Bahasa

adalah media yang digunakan oleh penutur dalam mengkomunikasikan makna dalam setiap hal-hal yang berlaku khusus yang disebut unik. Pendekatan konstruksionis, menyebutkan bahwa pembicara dan penulis, memilih dan menetapkan makna dalam pesan atau karya (benda-benda) yang dibuatnya. Tetapi, bukan dunia material (benda-benda) hasil karya seni dan sebagainya yang meninggalkan makna tetapi manusialah yang meletakkan makna.

Berbagai realitas yang banyak dimunculkan dalam film adalah realitas mengenai representasi perempuan. Dalam film, perempuan seringkali dijadikan produk / komoditas utama. Pengambilan gambar secara *close up* pada tubuh perempuan menjadi sajian utama dalam film. Anne Higonnet dalam Thebaud (1994: 369-370) menyebutkan bahwa perempuan sering direpresentasikan sebagaimana pandangan laki laki. Ia tidak bercerita mengenai dirinya sendiri karena *image* perempuan dikontrol oleh laki laki. Perempuan biasanya dihargai dari segi keindahan dan daya tarik seksual.

Perempuan seringkali direpresentasikan sebagai subordinasi dari adanya ideologi patriaki. Ideologi patriaki dikonstruksi secara sosial dan tersosialisasikan secara perlahan yang kemudian menyebabkan konstruksi terhadap peran gender sesuai jenis kelamin (Sadli, 2010 :24). Misalnya, karena konstruksi sosial, laki laki harus kuat dan agresif. Oleh sebab itu, laki laki kemudian terlatih dan tersosialisasi untuk menuju sifat gender yang ditentukan masyarakat. Sebaliknya, perempuan yang dikonstruksi sebagai sosok yang lemah lembut menyebabkan perempuan menyadi terdominasi.

Film sebagai salah satu media massa sering dijadikan agen penyampaian pesan yang bias gender. Film memang memberi sambutan pada peran ganda perempuan dalam dunia modern, namun di sisi lain, film menuntut perempuan untuk terdominasi, meragukan kemampuan mereka untuk berkarya di ranah publik. Dalam hal inilah film menjadi tidak lebih dari sekedar media perpanjangan pandangan laki laki terhadap perempuan (Sushartami 2003 :14).

Dalam konsep gender pada media terutama film, perempuan sering digambarkan sebagai pemanis serta berada diposisi yang inferior. Seringkali ditemukan perempuan dalam film memiliki tipikal sebagai ibu rumah tangga dan pengasuh, bergantung pada pria, tidak mampu membuat keputusan penting, hanya terlibat pada sejumlah profesi saja, selalu melihat kepada dirinya sendiri, sebagai objek seksual/symbol seks dan objek *fetish*, sebagai objek peneguhan pada pola kerja patriarki, objek pelecehan dan kekerasan, menjadi korban tetapi sebenarnya diposisikan salah, bersikap pasif, merupakan konsumen barang dan jasa, dan sebagai alat pembujuk (Sunarto, 2009 : 127). Hal tersebut sebenarnya berawal dari ideologi atau pandangan yang beredar di masyarakat, yakni berupa ideologi patriaki yang memposisikan kedudukan perempuan berada di bawah laki laki. Pandangan ini kemudian berkelanjutan dan kemudian diadopsi oleh media. Media memposisikan Kedudukan perempuan sebagai objek dan menjadikan tubuh perempuan sebagai komoditas media (Baria 2005).

Pada masa pergerakannya, para peneliti dari golongan feminis memberikan kritik terhadap teori yang berkaitan dengan representasi,

spectatorship, sexual difference, terhadap perempuan yang merupakan dampak awal dari anggapan kultural mengenai perempuan di masyarakat pada saat itu. (White 1998, 118). Pada teori ini, para akdemi dari golongan feminis menyampaikan analisisnya mengenai konsep gender pada film mempertanyakan representasi ras, kelas, seksualitas, dan bangsa. Salah satu teori yang dikenal dalam mendeskripsikan sosok perempuan dalam film adalah teori refleksi dari Molly Haskell dan Majorine Rosen (dalam White 1998, 119). Mereka mengasumsikan bahwa film merupakan refleksi dari realitas sosial yang menggambarkan perempuan sebagai cerminan bagaimana masyarakat memperlakukan perempuan. Representasi ini dinilai tidak sesuai dengan bagaimana 'wanita sebenarnya' dan apa yang sebenarnya mereka inginkan.

Farrell dalam Gauntlet (2003:3) menyatakan bahwa secara umum, saat ini perempuan dan laki laki memiliki kesamaan hak. Oleh sebab itu, kritik kaum feminis terhadap penggambaran wanita pada film diasumsikan dengan dua bentuk. Pertama adalah analisis kedua adalah deskripsi dari penggambaran wanita di dalam film yang telah diciptakan oleh mayoritas laki laki (Prince 2007, 462). Banyak dari kaum feminis menyatakan bahwa tontonan visual dan fungsi *close up* pada film bertujuan untuk menghadirkan perempuan sebagai objek erotisme dan objek visual untuk kepuasan dari penonton laki laki.

Meskipun study mengenai perempuan sudah berkembang selama berpuluh puluh tahun, diskriminasi terhadap perempuan dalam media masih saja terus

ditampilkan. Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak dalam Puspitasari (2013, 15) menyatakan bahwa semua bentuk ketidakadilan gender dari media berawal dari satu sumber kekeliruan yang sama, yakni stereotip mengenai laki laki dan perempuan. Stereotype diartikan sebagai proses generalisasi keseluruhan dari kelas dari suatu fenomena yang didapatkan dari sedikit anggota kelas tersebut (Woods, 2005:89).

Sejak era 90an, representasi perempuan di media semakin tumbuh subur (Puspitasari, 2013:14) Mereka digambarkan dalam berbagai perspektif yang sudah mulai bergeser dari pandangan yang menyebutkan perempuan sebagai makhluk lemah yang berada di bawah naungan laki laki. Beberapa perempuan digambarkan memiliki pekerjaan dan hidup sendiri, sepadan dengan laki-laki. Perempuan juga kerap digambarkan sebagai *single striver*. Contohnya saja, film *Sex and the City* (1998) yang memunculkan tokoh wanita yang tidak menikah hingga usia cukup tua namun memiliki kemandirian secara ekonomi.

Saat ini media memang memunculkan berbagai gambaran tentang perempuan dalam berbagai alternatif. Contohnya saja Lara Croft dalam film *Tomb Rider* (2001) yang menggambarkan wanita sebagai sosok aktif dan agresif, *Titanic* (1997) menyajikan tokoh Rose yang berani mengontrol hidupnya sendiri. Namun dibalik semua gambaran wanita pada media tersebut, jika ditelaah lebih dalam maka dapat ditemukan bahwa perempuan akan dapat menjadi sukses dan kuat ketika mereka masih memiliki stereotip secara tradisional seperti cantik, berperasaan halus, dan memiliki hubungan dengan laki-laki. Lara Croft digambarkan sebagai perempuan seksi pada saat

bertarung. Menggunakan pakaian kulit dan pas badan. Sementara di *Titanic*, Rose memiliki karakter yang kuat namun sangat pasif-bertunangan dengan laki-laki yang tidak ia cintai dan berada di bawah tekanan ibunya. Rose memperoleh kekuatan dirinya dan berani bersuara hanya setelah ia bertemu Jack yang memberinya perhatian dan dorongan.

Dalam film Indonesia sendiri perempuan sering kali digambarkan sebagai sosok yang tertindas dan berusaha mencari keadilan akan hak hak mereka. Contohnya saja pada film perempuan punya cerita yang terbagi menjadi empat segmen. Dalam film ini, perempuan digambarkan sebagai objek yang tertindas dan berusaha mendapatkan kebenaran. Begitu pula dengan film *Jamilah dan Presiden* yang kurang lebih menyajikan pesan yang sama.

1.5.2. Heroisme Perempuan

Selama ini, konsep mengenai heroisme terus berkembang dan juga subjektif (Campbell,2006:2) Hal ini dikarena indikator dari konsep *hero* sendiri yang masih menjadi pertimbangan. Hingga saat ini, pengaruh ideologi patriaki mempengaruhi konsep dari *hero* itu sendiri. Pearlson dan pope dalam bukunya berjudul *Basic Western Mythologi* menyebutkan bahwa konsep mengenai *hero* banyak didominasi oleh laki laki yang berasal dari kelas menengah atas dan merupakan manusia unggulan yang juga didominasi oleh laki laki. Dari pernyataan yang dikemukakan oleh Pearlson dan Pope ini, Maka dapat diambil kesimpulan bahwa konsep

Heroisme merupakan sebuah tindakan yang bersifat 'macho' serta maskulin karena didominasi oleh laki laki.

Edward dalam Campbell (2006:3) memiliki definisi lain mengenai konsep Heroisme. Edward menyatakan bahwa heroisme merupakan hubungan antara tindakan pribadi yang dilakukan untuk orang lain dengan aksi heroik. Aksi tersebut terbatas pada wujud dari kekuatan fisik, kemampuan militer, kekuatan sosial politik serta budaya.

Heroisme memiliki arti yang berbeda dengan *altruism* yang mengkedepankan aksi pribadi daripada mendukung aksi heroik lainnya dalam rangka berjuang untuk kepentingan orang banyak meskipun harus mengorbankan apa yang dimilikinya.

Berikut adalah empat dimensi yang membentuk konsep mengenai heroisme yang dikemukakan oleh Franco dan Zimbardo (2006:34). Pertama, heroisme merupakan sikap memperjuangkan sesuatu yang idealnya terjadi, seperti halnya yang dilakukan oleh Martin Luther King yang memperjuangkan kesetaraan terhadap orang kulit hitam Amerika. Kedua, heroisme memiliki beberapa bentuk dari physical peril atau pengorbanan secara sosial sebagai sebuah resiko. Ketiga, aksi heroik, dapat bersifat aktif maupun pasif, dan yang keempat, heroisme dapat dilakukan dalam jangka waktu yang relatif dan bermakna bahwa heroisme merupakan reaksi yang terjadi begitu saja sebagai bentuk dari perubahan situasi.

Secara epistemologi, Heroisme adalah adalah keberanian dalam membela keadilan dan kebenaran; kepahlawanan. Hero, yaitu orang yang dihormati karena keberanian (pribadi yang mulia dsb); (Lius 2011)

Sesuai dengan dimensi yang dipaarkan, Heroisme yang dilakukan oleh perempuan sebenarnya sudah dikenal bahkan sebelum Zaman kemerdekaan Indonesia. Kita mengenal berbagai tokoh seperti Cut Nyak Dien, Panglima Perang Laksamana Keumalahayati, Cut Nyak Meutia, R.A. Kartini, Dewi Sartika, Rasuna Said, dan Martha Cristina Tiahahu yang memegang peran penting terhadap kemerdekaan dan perubahan nasib Bangsa Indonesia.

Seperti contohnya Cut Nyak Dien, yang menjadi pendamping Panglima perang sekaligus suaminya sendiri, Teuku Umar dalam menjalankan strategi melawan belanda, seera RA Kartini yang berjuang melalui pemikirannya mengenai kesetaraan derajat antara laki laki dan perempuan (Soedarman 2007: 68-71)

Saat ini, wacana perempuan sebagai korban kerap kali dibicarakan oleh publik. wacana perempuan sebagai korban mungkin menyadarkan publik mengenai ketidakberdayaan kaum perempuan di hadapan kekuasaan dalam tarikan politik, agama, hukum, atau kebudayaan. Penempatan perempuan sebagai korban mesti dibarengi wacana tandingan konstruktif mengenai heroisme perempuan. Wacana heroisme perempuan

dimaksudkan untuk mengatasi opini publik mengenai perempuan dalam pamrih mengasihani (Mojave 2011).

Dari pemaparan diatas dapat dilihat bahwa pada dasarnya, perempuan memiliki otoritas untuk mengubah nasib diri meski harus menghadapi seribu satu tantangan. Kesanggupan mengatasi masalah dan membuat hidup jadi riuh makna tentu jadi bukti heroisme perempuan. Pemahaman heroisme perempuan menjadi inklusif dengan orientasi positif dan konstruktif. Ikhtiar menjadi hero bisa menempuh sbanyak jalan. Tradisi heroisme terbentuk karena kesadaran diri di dalam kekompleksan akan realitas hidup. Heroisme identik dengan pahlawan dalam perang. Garis politik-militer menjadi jalan mulus meraih gelar pahlawan kendati kadang tak memenuhi kriteria heroisme. Penafsiran juga dapat mengandung arti emansipasi, perlawanan, kritik, atau resistensi. Tafsir itu disemaikan meski tak menutup kemungkinan menjadi inklusif atau eksklusif

Perempuan memiliki hak untuk menentukan pilihan hidupnya. Realisasi dari otoritas membutuhkan legitimasi dalam ranah individual dan sosial. Dalam konsep heroisme perempuan, perempuan mungkin untuk menjadi hero ketika sanggup membuktikan diri agar tidak kalah atau menyerah. Heroisme bahkan bisa ditafsirkan dengan kemandirian perempuan secara berlebihan dalam ranah individual, keluarga, dan sosial. Perempuan dengan puncak karier kadang dijadikan legitimasi untuk merealisasikan heroisme. Perempuan sebagai penanggung nafkah

keluarga secara tunggal karena menjanda pun mungkin masuk dalam definisi heroisme. Ketekunan mengurus anak dan suami sebagai kewajiban mulia kadang melekat dalam tafsir heroisme perempuan. Heroisme dalam konsep perempuan tidak harus identik dengan Heroisme laki laki. Ketika Perempuan dijadikan sebagai sosok yang memiliki otonomi untuk tidak selalu jadi korban atau kalah maka upaya untuk mencapai tujuan tersebut dapat dikatakan sebagai sebuah Heroisme. Kemenangan menjadi milik perempuan ketika sanggup mengopersonalisasikan segala potensi diri dengan pencapaian-pencapaian maksimal.

1.5.3. Konsep Gender dan Identitas

Ann Oakley dalam Puspitasari (2013, 14) menjelaskan konsep gender sebagai suatu perbedaan perilaku antara laki-laki dan perempuan yang dikonstruksi secara sosial. Hal ini memiliki pengertian bahwa perbedaan perilaku antara laki laki dan perempuan bukanlah sesuatu yang menentang kodrat Tuhan, karena perbedaan itu sendiri dikonstruksi oleh manusia melalui sebuah proses sosial yang berlangsung lama. Dalam media masa, konsep gender seringkali muncul dan selalu ditampilkan di media massa, secara tersirat maupun tersurat.

Menurut Bem (1981), Gender merupakan karakteristik kepribadian. Seseorang yang dipengaruhi oleh peran gender yang dimilikinya dikelompokkan menjadi empat macam, yakni maskulin, feminim, androgini, dan indiffrent. Maskulin merupakan ciri ciri yang berkaitan dengan gender

yang umumnya terdapat pada laki laki. Sedangkan feminim merupakan sifat sifat yang idealnya terdapat pada perempuan. Sedangkan androgini dikatakan sifat yang memiliki keseimbangan antara sifat laki laki dan perempuan. Ciri ini dikatakan sebagai ciri yang terbaik karena dapat berhubungan dengan self esteem yang tinggi.

Konsep gender dan peran gender merupakan dua konsep yang berbeda. Gender merupakan sebuah istilah biologis. Orang orng dilihat berdasarkan jenis kelamin mereka. Sedangkan Basow (1992) menyatakan bahwa peran gender merupakan istilah psikologis dan kultural. Hal ini diartikan sebagai perasaan subjektif seseorang mengenai maleness dan femaleness. Sedangkan Bringham (1986) lebih menekankan terhadap konsep steriotype di dalam membahas mengenai peran gender, dan menyebutkan bahwa peran gender merupakan karakteristik status, yang dapat digunakan untuk mendukung diskriminasi, sama seperti ras, kepercayaan, dan usia.

Peran gender sebagai sebuah karakteristik memiliki determinan lingkungan yang kuat terkait dengan konsep maskulin versus feminim. Stewart dan Lykes dalam Saks dan Krupat (1998 :186)memberikan beberapa konsep yang terlibat ketika bicara mengenai gender. Konsep tersebut antara lain adalah:

1. Gender role (Peran Gender), merupakan definisi atau preskripsi yang berakar pada kultur terhadap tingkah laku pria dan wanita.

2. Gender Identity (Identitas Gender), Yaitu bagaimana seseorang mempreskripsikan dirinya sendiri dengan memperhatikan jenis kelamin dan peran gender.
3. Sex role ideology (Ideologi peran-jenis kelamin), yaitu stereotype gender, kepentingan dalam membedakan antar jenis kelamin dan gender berangkat dari pentingnya untuk membedakan aspek biologis dengan aspek sosial dalam menjadi pria atau wanita. Bahkan yang paling sering terjadi adalah orang-orang mengasumsikan perbedaan kepribadian, dapat dikaitkan dengan jenis kelamin.

Terdapat sejumlah teori yang menjelaskan pembentukan identitas gender pada setiap individu, diantaranya adalah teori pembelajaran sosial dan teori perkembangan kognitif. Menurut teori pembelajaran sosial, anak-anak belajar perilaku yang dihubungkan dengan orangtuanya melalui observasi dan komunikasi. Anak-anak laki-laki dan perempuan belajar perilaku hubungan gender (gender-related behavior) dari kontak sosial, terutama dengan orangtua mereka dan teman sebayanya. Dengan perkataan lain, peranan yang dikembangkan oleh anak laki-laki atau anak perempuan diperolehnya melalui proses belajar dari lingkungannya.

Identitas gender juga dapat diartikan sebagai cara seseorang merasa atau melihat dirinya, apakah sebagai perempuan, laki-laki, atau transgender. Kebanyakan orang merasa atau melihat dirinya sesuai dengan seks biologisnya. Hal ini terlihat misalnya ketika seseorang merasa dirinya perempuan karena punya vagina dan rahim, atau merasa dirinya seorang laki-

laki karena memiliki penis dan testis. Jika berkebalikan dengan itu, maka bisa dikatakan sebagai Transgender.

Bem (1986: 87) menyatakan bahwa terdapat dua model peran gender dalam menjelaskan mengenai maskulinitas dan femininitas dalam kaitannya dengan laki laki dan perempuan.. Model pertama adalah model tradisional. Model ini memandang bahwa maskulinitas merupakan suatu titik yang saling berlawanan (Lius 2011). Pandangan ini juga menyatakan bahwa penyesuaian diri dihubungkan dengan kekesesuaian antara tipe peran gender dengan gender seseorang. Seorang laki laki dikatakan laki laki jika memiliki tingkat maskulin yang tinggi, demikian juga dengan perempuan. Model kedua adalah model non tradisional. Model ini menyatakan bahwa maskulin dan feminim merupakan sesuatu yang dikonseptualisasikan secara terpisah. Konsep maskulin dan feminim bukan merupakan sesuatu yang dikotomi. Akibatnya, ada pengelompokan lain selain maskulin dan feminim.

1.5.4. Film Sebagai Media Konstruksi Realitas Sosial

Media merupakan salah satu alat yang digunakan untuk membentuk realitas sosial. Namun, realitas yang disampaikan merupakan realitas yang sudah diseleksi. Dengan demikian media dapat mempengaruhi pembentukan pandangan mengenai lingkungan sosial yang tidak seimbang, bias, dan tidak cermat (Sobur,2004:127)

Film merupakan salah satu bentuk kesenian yang sama dengan media lainnya. Ia memiliki sifat-sifat dasar dari media lain yang terjalin dalam susunan yang beragam. Film menggunakan komposisi fotografi, berkomunikasi melalui citra, metafora, dan lambang-lambang selayaknya puisi. Film pada umumnya dipakai oleh pembuat film sebagai alat untuk mengartikulasikan apa yang menjadi maksud dan tujuannya.

Film sebagai media massa pada awalnya selalu dipahami secara linier. Artinya, film selalu mempengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan muatan pesan (message) dibaliknya. Film adalah sebuah potret dari masyarakat dimana film itu dibuat. Film selalu merekam realitas yang berkembang dalam masyarakat, dan memproyeksikannya ke layar. Graeme Tunner (1999: 45) menyebut perspektif tersebut sebagai pandangan refleksionis. Film dilihat sebagai cermin yang memantulkan kepercayaan dan nilai-nilai dominan dalam kebudayaannya. Bagi Turner, perspektif ini tergolong primitif dan tidak memuaskan karena menyederhanakan proses seleksi dan kombinasi yang selalu terjadi dalam setiap komposisi ungkapan. Turner menyebutkan, film bukan hanya sebagai refleksi masyarakat, tetapi juga mengkonstruksi dan menghadirkan kembali gambaran dari realitas yang terjadi dalam masyarakat melalui kode-kode, konvensi-konvensi, mitos, dan ideologi dalam kebudayaannya. .

Sebagai media massa, film menghadirkan realitas, lengkap dengan pandangan dan bias pemihakan dalam film. Hal tersebut dikatakan sebagai ideologi dari sebuah film yang kemudian turut membentuk realitas sosial. Realitas merupakan konstruksi sosial yang diciptakan oleh individu. Individu ini kemudian

melakukan konstruksi realitas dalam dunia nyata, dengan memantapkan realitas yang ia ciptakan berdasarkan pada subjektivitas dan pengalaman individu yang bersangkutan melalui media massa, salah satunya adalah film (Baran 1998). Realitas yang diciptakan kemudian diproduksi ulang oleh film berdasarkan kode, konversi, dan kebudayaan. Hal ini dikenal dengan sebutan representasi.

Dalam bukunya, Stuart Hall menyatakan bahwa representasi merupakan proses dan produk pemakaian melalui bahasa. Representasi merupakan konstruksi realitas, seperti orang, tempat, peristiwa, identitas, dan budaya. Film merupakan media dengan medium yang sempurna untuk mengekspresikan realitas sosial yang bebas dari konflik ideologis. Film lahir sebagai hasil reaksi persepsi sang pembuat film dari peristiwa yang terjadi di sekelilingnya. Kemudian, film akan melahirkan realitas baru yang sebenarnya merupakan realitas dari kamera (Turner, 1999: 49). Dengan demikian, film bukanlah sesuatu yang terjadi begitu saja dan memproduksi realitas, tetapi juga mendefinisikan realitas itu sendiri (Sobur, 2004:127-128). Film saat ini menjadi sesuatu yang dianggap penting dalam proses konstruksi budaya serta realitas sosial seperti yang dikatakan oleh Turner (1999:48)

*Film might be part of the cultural systems under analysis
it became necessary to enquire more closely into film itself
as a specific means of producing and reproducing cultural
significance.*

Disini dapat dijelaskan bahwa tayangan audio visual termasuk film merupakan reduksi dari realitas yang berada di masyarakat dan diciptakan kembali ke dalam realitas kamera. Film lahir dari interaksi antara dunia nyata dan

nilai nilai yang dianut oleh pembuat film. Film merupakan rangkaian pilihan, yang dilakukan sejak pembuat film melihat sesuatu yang mendasari cerita film, proses pembuatan film, hingga penyajian film tersebut ke hadapan penonton. Meskipun film menggambarkan dunia sosial secara tidak lengkap dan sempit, namun film berusaha menampilkannya secara utuh dan menyerupai sebenarnya. Film berusaha meniru kenyataan sedekat mungkin dengan apa yang dialami manusia dalam kehidupannya melalui realitas kamera. Realitas kamera yang diciptakan kemudian akan mempengaruhi bagaimana akan mengkonstruksi dan memproduksi budaya yang terdapat pada masyarakat luas.

1.5.5. Semiotik

Semiotik merupakan ilmu yang mempelajari tentang tanda. Studi semiotik merupakan studi tentang tanda dan segala yang berhubungan dengannya, cara berfungsinya, hubungannya dengan tanda yang lain, pengiriman dan penerimaannya oleh mereka yang menggunakannya (O'Saughnessy dan Staedler 2006, 46).

Film merupakan bidang kajian yang relevan bagi analisis semiotik. Van Zoest dalam Prince (2007:365) menyatakan bahwa film dibangun dari tanda tanda. Tanda tersebut kemudian termasuk dalam berbagai sistem tanda yang bekerja sama baik untuk mencapai efek yang diharapkan, seperti gambar dan suara meliputi kata yang diucapkan maupun suara pendukung gambar serta musik dalam film.

Studi semiotik ditokohi oleh Ferdinand Sussure dan Charles Sanders Peirce. Menurut Sussure, kajian semiotik lebih mengarah kepada penguraian sistem tanda yang berkaitan dengan linguistik. Sedangkan Peirce lebih menekankan kepada logika dan filosofi dari tanda tanda yang ada pada masyarakat (Littlejohn dan Foss 2009, 153).

Dari definisi yang telah disebutkan, maka Fiske (1996) menempatkan sistem tanda dan makna sebagai gagasan dari semiotik. Semiotik menurut fiske memiliki tiga bidang studi utama antara lain:

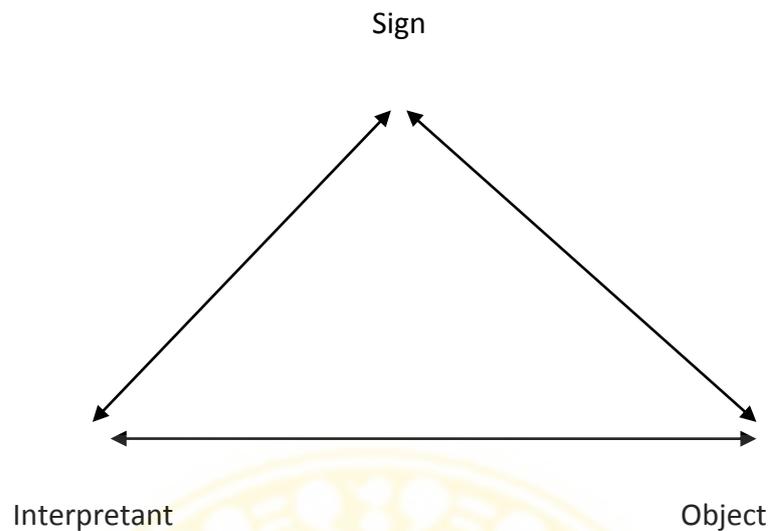
1. Tanda itu sendiri, yang terdiri dari studi mengenai berbagai tanda yang berbeda dalam menyampaikan makna, serta bagaimana tanda tersebut terkait dengan manusia yang menggunakannya.
2. Kode/ sistem yang mengorganisasikan tanda. Gagasan ini mencakup cara bagaimana berbagai kode dikembangkan guna memenuhi kebutuhan suatu masyarakat atau budaya untuk mengeksplorasi channel dalam komunikasi yang tersedia untuk mentransmisikannya
3. Kebudayaan tempat dimana kode tersebut bekerja. Studi ini mempelajari bagaimana kode dan tanda disusun dalam suatu budaya, karena tanda merupakan suatu yang bersifat fisik dan bisa dipersepsi oleh indra manusia.

Analisis semiotik memiliki tujuan untuk menemukan makna tanda termasuk hal hal tersembunyi yang berada di balik sebuah tanda. Sistem tanda bersifat kontekstual dan bergantung pada pengguna tanda tersebut.

Selain itu, penggunaan tanda juga merupakan hasil dari sebuah konstruksi sosial dimana pengguna tanda tersebut berada. Semiotik menurut Fiske mengacu pada proses komunikasi sebagai pembangkit makna. Bukan sesuatu yang linear. Fiske menyebutkan hal ini sebagai model struktural, dimana setiap anak panah menunjukkan relasi di antara unsur-unsur penciptaan makna. Model struktural ini tidak mengansumsikan adanya serangkaian tahap atau langkah yang dilalui pesan. Melainkan lebih menusatkan perhatian pada analisis relasi terstruktur yang memungkinkan perhatian pada analisis serangkaian relasi terstruktur yang memungkinkan sebuah pesan menandai sesuatu (Suprpto, 2001: 94).

Dari terminologi diatas, untuk menemukan makna dibutuhkan sebuah model. Ada dua buah model makna yang berpengaruh, antara lain model makna Pierce dan juga Sasure.

Pierce menyebutkan tiga aspek dalam lambang. Antara lain lambang (symbol) ikon (icon) dan indeks (Index). Lambang merupakan tanda dimana hubungan antara tanda dan acuannya dibentuk secara konvensional. Biasanya, lambang dibentuk karena adanya konsensus dari para pengguna tanda. Sedangkan ikon merupakan tanda dimana hubungan antara tanda dan acuannya merupakan hubungan berupa kemiripan. Indeks sendiri merupakan tanda yang acuannya timbul karena kedekatan eksistensi.



Bagan 1. Segitiga makna Pierce

Sassure menyatakan bahwa tanda terbuat atau terdiri dari Bunyi dan Gambar, yang nantinya disebut *signifier*. Konsep bunyi dan gambar ini kemudian disebut *signified* yang berasal dari kesepakatan. Tanda / sign merupakan sesuatu yang berbentuk fisik yang dapat dilihat dan didengar. Biasanya merujuk pada objek atau aspek dari realitas yang ingin dikomunikasikan. Objek tersebut dikenal sebagai referent. Dalam berkomunikasi, seseorang menggunakan tanda untuk mengirim makna yang nantinya diterjemahkan oleh orang lain. Syaratnya, pengirim dan penerima pesan harus memiliki bahasa dan sistem pengetahuan yang sama.

Kode merupakan sistem pengoprasian tanda. Kode mempunyai sejumlah unit tanda. Kode yang sudah diketahui menyebabkan makna dapat dipahami. Sassure merumuskan dua cara pengorganisasian makna ke

dalam kode, yaitu secara paradigmatik dan sintakmatik. Paradigmatik merupakan sekumpulan tanda yang dari dalamnya dipilih satu untuk digunakan. Dalam semiotik, paradigmatik digunakan untuk mencari simbol yang ditemukan dalam teks yang bisa membantu memberikan makna. Hal tersebut berarti bagaimana simbol yang tersembunyi dalam teks dapat menggeneralisasi makna. Sedangkan secara sintagmatik merupakan pesan yang dibangun dari paduan tanda yang dipilih. Dalam semiotik, sintagma digunakan untuk menginterpretasi teks berdasarkan urutan kejadian, yang memberikan makna atau menggeneralisasi makna.

Dalam mempelajari audio visual, terutama film, Menurut John Fiske (1998, 3) mengemukakan bahwa terdapat tiga kode utama. Kode-kode inilah yang mengatur sistem tanda, yang akan menentukan makna serta bagaimana peran tanda tersebut dalam suatu kultur budaya level pertama yaitu "Realitas", menunjukkan peristiwa yang ditandakan sebagai realitas. Dalam bahasa audio visual, umumnya aspek realitas dapat dilihat dari aspek budaya seperti pakaian/ kostum, lingkungan, tingkah laku, ucapan, gerak tubuh, ekspresi, dan suara. Sedangkan pada level kedua, yaitu representasi, adalah bagaimana realitas itu digambarkan dengan bantuan alat-alat elektronik. *camera* (kamera), *lighting* (pencahayaan), *editing* (pengeditan), *music* (musik), *sound* (suara). Hal hal tersebut yang mengirimkan *conventional representational codes* yang membentuk representasi seperti *narrative* (penarasian), *conflict* (konflik), *character* (karakter), *action* (aksi), *dialogue* (dialog), *setting* (latar), dan *casting*

(pemeran) . Sedangkan pada Pada level ketiga, yaitu ideologi, bagaimana kode-kode representasi dihubungkan dan diorganisasikan ke dalam koherensi sosial seperti kelas sosial atau kepercayaan dominan yang ada dalam masyarakat (individualisme, patriarki, ras, kelas, materialisme, dan kapitalisme).

Dari Gianetti (1996:10-11), untuk gerak kamera dalam level representasi, teknik pengambilan gambar dibagi menjadi enam kategori antara lain:

- a. Extreme Long Shoot : Pengambilan gambar dari kejauhan. Biasanya digunakan untuk film yang bercerita mengenai kepahlawanan. Pengambilan gambar ini menunjukkan bagaimana bentuk framing tokoh dan latar belakang yang dimunculkan di suatu scene.
- Long Shoot : Biasanya berada dalam jarak penonton dan panggungnya memperlihatkan konteks gambar.
- c. Full Shoot : Menampilkan tubuh manusia secara keseluruhan dari kepala hingga kaki. Biasanya digunakan untuk melihat aksi atau adegan dalam sebuah scene.

- d. Medium Shoot : Menampilkan gambar dari bagian pinggang ke atas. Biasanya digunakan saat aktor melakukan dialo.
- e. Close Up : Terfokus pada obyek tertentu, misalnya wajah manusia, sehingga mengisi tampilan layar. Shot *close up* dalam sebuah scene digunakan untuk memperoleh dampak dramatis dan menjadikannya sebagai bagian pokok dari inti cerita.
- f. Extreme Close Up : Merupakan bagian dari close up dengan fokus yang lebih ekstrim, misalnya sebagian mata atau mulut saja. Biasanya digunakan untuk melihat seberapa dominan objek hingga menjadi pusat perhatian.

Sedangkan dari sudut pengambilan gambar, Giannetti (1966:12-16) menyebutkan ada lima kategori utama yakni:

- a. Bird's Eye View : Sudut pengambilan gambar tepat di atas kepala objek dengan jangkauan yang sangat jauh, sehingga objek kadang tak dapat dikenali.
- b. High Angle : Sudut pengambilan gambar dari atas, tapi tidak terlalu ekstrim. Tipe ini biasanya menampilkan tanah atau lantai sebagai background. High Angle mengurangi signifikansi objek, sehingga kesan yang didapat dari sudut pengambilan seperti ini menunjukkan bahwa objek terlihat tak berdaya dan lemah.
- c. Eye Level Shot : Sudut pengambilan gambar yang netral dan searah dengan pandangan audience, sehingga menampilkan kesan sejajar dengan kedudukan audience
- d. Low Angle : Sudut pengambilan dari arah bawah yang memperlihatkan kesan heroik, berkuasa, besar, dan dihormati.
- e. Oblique Angle : menunjukkan ketidakseimbangan psikologis, sudut pandang ini menampilkan ketegangan, kecemasan, dan transisi

1.6. Metodologi Penelitian

1.6.1. Metode penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, tipe deskriptif, metode penelitian semiotik. kualitatif merupakan penelitian yang mencoba memahami fenomena dalam seting dan konteks naturalnya dimana peneliti tidak berusaha memanipulasi fenomena yang diamati (Sarosa 2012, 24). Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini meneliti dokumen berupa teks, gambar, simbol, dan sebagainya dalam memahami budaya dari suatu konteks sosial tertentu. Penelitian deskriptif dipilih karena penelitian ini bertujuan membuat deskripsi secara sistematis, faktual, dan akurat tentang fakta fakta dan sifat populasi atau objek tertentu (Kriyantono 2006, 86). Dalam penelitian ini, peneliti memiliki kerangka konseptual yang kemudian dijadikan operasionalisasi konsep yang akan dijadikan variabel beserta indikatornya. Dalam tipe penelitian deskriptif menceritakan realitas tanpa harus mengetahui sebab-akibat.

Adapun yang menjadi sasaran penelitian yaitu teks, terdapat pada film berupa gambar, meliputi kostum make up dan setting, adegan, serta dialog yang merepresentasikan perempuan sebagai pendekar pada tokoh Malini. Peneliti menggunakan model semiotik karena model ini dapat melihat representasi pendekar perempuan dalam tokoh Malini melalui

tanda berupa simbol-simbol yang menciptakan sebuah makna dalam film “Gending Sriwijaya”.

1.6.2. Unit Analisis

Unit analisis dalam penelitian ini adalah sistem tanda yang terdapat pada film “Gending Sriwijaya” dan menunjukkan representasi perempuan pada tokoh Malini sebagai Pendekar. Sistem tanda tersebut nantinya akan dimasukkan ke dalam pembagian level analisis menurut Fiske. Fiske membagi analisis semiotik menjadi beberapa level yakni level realitas, representasi, dan ideologi.

Pada level realitas, yang dianalisis adalah beberapa kode sosial yang merupakan realitas secara persis, dapat didefinisikan dalam medium melalui ekspresi seperti kostum, setting, perilaku, *make up* ekspresi wajah dan dialog.

Pada level representasi, yang diamati adalah bagaimana pentransmisian kode kode representasi lewat kerja kamera atau teknik pengambilan gambar, editing, serta casting.

Pada level ideologi, kode representasi dihubungkan dan diorganisasikan dalam koherensi sosial seperti ras, patriaki, gender, dan sebagainya.

1.6.3. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara mengamati film tersebut dari adegan per adegan, gambar, dan dialog yang berkaitan dengan unit

analisis.

1.6.4. Teknik Analisa Data

Untuk menjawab pertanyaan bagaimana representasi Malini sebagai pendekar perempuan dalam film “Gending Sriwijaya”, peneliti mengamati tanda atau sistem tanda yang tampak pada tokoh Malini, kemudian menginterpretasikannya dengan memasukkan ke dalam pembagian level analisis fiske antara lain:

- a. Level realitas : Peneliti melihat penggambaran tokoh Malini dalam film seperti kostum, dialog, penokohan, maupu settingnya.
- b. Level representasi : Peneliti mengamati posisi gerak kamera atau kerja kamera.
- c. Level Ideologi : Ideologi yang dilihat adalah ideologi gender, dimana film dalam film ini, Malini digambarkan sebagai seorang pendekar yang memiliki kesetaraan dengan laki laki