



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Film merupakan bagian dari komunikasi massa yang sudah menjadi bagian dari kehidupan saat ini. Di akhir abad ke-19, film muncul sebagai hiburan publik. Kesuksesan film dikarenakan mewakili kebutuhan imajinatif penonton. Seluruh tradisi yang muncul—menceritakan fiksi, merekam kejadian sebenarnya, menghidupkan obyek atau gambar, bereksperimen dengan beragam ide—bertujuan untuk memberikan penonton pengalaman yang tidak bisa mereka dapatkan dari media lain (Bordwell & Thompson, 2010: 2).

Lebih dari ratusan tahun, orang-orang berusaha memahami mengapa medium film dapat memikat manusia. Sebenarnya hal ini terjadi karena film memang didesain untuk memberikan efek kepada penonton. Film juga memiliki kekuatan besar dari segi estetika karena menjajarkan dialog, musik, pemandangan, dan tindakan bersama-sama secara visual dan naratif (Danesi, 2012: 100).

Menurut Danesi (2012: 100) film telah menjadi bentuk seni yang kini mendapat respons paling kuat dari sebagian besar orang dan menjadi medium yang dituju orang untuk memperoleh hiburan, ilham, dan wawasan. Hal ini sejalan dengan tiga peran media massa yaitu: sumber informasi, sumber hiburan, dan forum persuasi (Vivian, 2008: 5). Film tidak hanya sebagai sumber hiburan semata, namun film menyajikan berbagai informasi

sehubungan dengan kisah yang disampaikan. Selain itu, film juga memiliki pesan tersirat dari suatu kisah yang pada akhirnya dapat mempengaruhi khalayak dalam membuat keputusan akan suatu topik yang diangkat.

Film merupakan representasi gambaran kehidupan dengan aktor yang memainkan karakter. Dalam perfilman *mainstream*, penonton diharapkan dapat mengidentifikasi dan mengenali karakter tertentu dan tipe-tipe *gender*. Jika film dimaksudkan untuk memiliki resonansi dengan penonton, maka film harus mengandung elemen-elemen yang mudah diidentifikasi sesuai dengan kehidupan nyata. Seperti karakter yang merepresentasikan budaya dari maskulinitas atau feminitas, dan karakter yang menggambarkan *gender*, seksualitas, dan masyarakat (Nelmes, 2012: 263).

Di dekade terakhir ini ketertarikan untuk meneliti pemahaman masyarakat mengenai *gender* dan penggambaran *gender* dalam film semakin meningkat. Menurut Jill Nelmes (2012: 269), perempuan direpresentasikan di media dapat mendukung beberapa ekspektasi yang membatasi perempuan, seperti perempuan berbasis di rumah, perempuan lemah dibanding laki-laki, dan perempuan menyukai laki-laki yang hebat, itu hanya beberapa mitos yang digambarkan media.

Tulisan Claire Johnston dalam Jackson dan Jones (1998: 216) "*Within a Sexist Ideology and a Male-Dominated Cinema*" menyatakan perempuan dipresentasikan sebagai apa yang seharusnya perempuan lambangkan untuk laki-laki. Tubuh perempuan secara terus-menerus dijadikan sebagai tontonan dalam film, tapi perempuan sebagai 'sosok perempuan' sebagian besar tidak

digambarkan. Contoh film *Pretty Woman* (1990), karakter Vivian bukan mengacu pada kehidupan nyata pekerja seks komersial di Amerika tapi mengacu pada fantasi laki-laki mengenai perempuan feminin ideal yang pasif.

Artikel “*Visual Pleasure and Narrative Cinema*” karya Laura Mulvey (1975) seperti dikutip Jackson dan Jones (1998: 218) menyoroti perempuan dalam film yang dijadikan sebagai objek, bukan subjek, dari ‘pandangan’ tubuh mereka secara erotis dan sering terfragmentasi untuk kesenangan penonton.

Griselda Pollock (1977) dalam tulisan berjudul “*What’s Wrong With Images of Women?*” melihat sosok perempuan dalam film yang hanya mencerminkan penggambaran yang diinginkan oleh produser media atau struktur sosial (Jackson dan Jones, 1998: 215).

Tulisan pada tahun 1970-an mengenai perempuan dalam film ternyata masih mampu mewakili penggambaran perempuan pada masa kini. Terbukti pada tahun 2013, Stacy L. Smith menunjukkan hasil penelitian terhadap keterlibatan *gender* dalam karakter yang independen untuk berbicara.

Tabel 1.1
Prevalensi Karakter Perempuan dengan Peran Berbicara di Film: 2007-2012 (Smith, 2013: 2)

Prevalensi	2007	2008	2009	2010	2012
% karakter perempuan	29.9%	32.8%	32.8%	30.3%	28.4%
% film dengan karakter yang berimbang	11.9%	15%	16.8%	4%	6%
Rasio laki-laki dengan perempuan	2.35 : 1	2.05 : 1	2.05 : 1	2.3 : 1	2.51 : 1
% narator perempuan	18,5%	36.1%	41.7%	51.5%	27.5%
Total karakter yang memiliki peran berbicara	4,379	4,370	4,342	4,153	4,475
Total film yang diteliti	100	100	100	100	100

Dari tabel tersebut, dapat dilihat bahwa tahun 2012 karakter perempuan dan narator perempuan dalam film mengalami penurunan. Namun film dengan karakter berimbang, rasio perbandingan laki-laki dan perempuan, dan total dari perempuan yang mendapat karakter berbicara mengalami peningkatan.

Tabel 1.2
***Hypersexualization* Karakter Perempuan dalam Film: 2007-2012**
 (Smith, 2013: 5)

Hypersexualization	2007	2008	2009	2010	2012
% pakaian sensual	27%	25.7%	25.8%	33.8%	31.6%
% kulit yang terekspos	21.8%	23.7%	23.6%	30.8%	31%
% direferensikan menarik	18.5%	15.1%	10.9%	14.7%	<i>Not Measured</i>

Sejak tahun 2010, terjadi peningkatan terhadap pakaian sensual dan kulit yang terekspos pada karakter perempuan dalam film hingga mencapai angka 30%. Pada tahun 2012 karakter perempuan dalam film yang menggunakan pakaian sensual mencapai 31.6% sedangkan kulit yang terekspos 31%.

Salah satu film tahun 2012 yang memiliki tokoh utama perempuan dan tidak mengutamakan *hypersexualization* untuk menarik penonton adalah *The Hunger Games*. Menurut Angela Watercutter dalam artikel "*The Hunger Games' Katniss Everdeen: The Heroine the World Needs Right Now*" mengatakan bahwa *The Hunger Games* menghadapi tantangan besar yaitu membuktikan bahwa budaya pop mampu mengangkat kisah pahlawan perempuan yang berjuang dengan kemampuannya sendiri.

Terdapat dua perjuangan film *The Hunger Games*. Pertama, *The Hunger Games* membuktikan ke Hollywood bahwa film yang memiliki tokoh utama pahlawan perempuan yang tidak berperan sebagai simbol seks dapat menarik perhatian penonton. Kedua, tokoh Katniss mewujudkan jenis pahlawan perempuan yang cerdas, tangguh, penuh kasih, yang telah jarang ditemui dalam budaya populer dalam jangka waktu yang cukup lama (Watercutter, 2012).

Film adaptasi dari novel berjudul sama karya Suzanne Collins ini mengisahkan tentang kota Panem yang terdiri dari 12 distrik. Untuk mengingatkan akan pemberontakan yang pernah terjadi maka dibentuklah *The Hunger Games*. Masing-masing distrik diwakili oleh satu orang laki-laki dan satu orang perempuan. Tokoh utama Katniss Everdeen merupakan sukarelawan pertama dari distrik 12.

Dalam film *The Hunger Games*, Katniss berperan sebagai kepala keluarga, pelindung bagi adiknya, melawan pemerintahan, bertahan hidup dalam arena, dan menunjukkan kepandaian dalam melawan peserta lain. Di sisi lain, Katniss menunjukkan sisi lembut seorang perempuan dalam menghadapi kepergian Rue dan merawat Peeta. Menurut Pollit (2012) Katniss merupakan tokoh fiksi yang jarang ditemukan karena menggambarkan karakter perempuan yang kompleks dengan keberanian, kecerdasan dan daya juang dari diri sendiri.

Film bergenre *science fiction* dan petualangan ini menarik perhatian penonton dengan aksi-aksi di arena *The Hunger Games*. Namun peneliti

berusaha melihat pesan yang disampaikan film ini selain untuk menghibur penonton. Tokoh Katniss Everdeen memang menjadi perhatian karena penggambaran perempuan yang tidak seperti biasanya dalam film. Selain itu Panem merupakan penggambaran suatu pemerintahan yang tidak membedakan perempuan dan laki-laki.

Jika membicarakan sosok perempuan dalam film, maka tidak terlepas dari feminisme. Dalam artikel “Bioskop Swedia Luncurkan Peringkat Feminis untuk Film”, *The Hunger Games* mendapatkan peringkat feminis A dalam tes Bechdel.

Feminisme berusaha untuk menganalisis kondisi hidup perempuan dan mengeksplorasi pemahaman budaya apa artinya menjadi seorang perempuan. Pada awalnya dipandu oleh tujuan politik gerakan perempuan untuk memahami subordinasi perempuan atau marginalisasi di berbagai budaya dan arena sosial. Kaum feminis menolak untuk menerima bahwa kesenjangan antara perempuan dan laki-laki merupakan hal yang alami dan tak terelakkan. (Jackson & Jones, 1998: 1)

Di dalam sejarah dan perkembangan teori feminisme terdapat tiga gelombang besar kelompok feminisme seperti yang dijabarkan oleh Gadis Arivia (2003: 85). Feminisme gelombang pertama merupakan landasan awal dari pergerakan-pergerakan perempuan. Gelombang kedua mempertanyakan representasi gambaran perempuan dalam segala sesuatu yang feminin. Pada gelombang ketiga, lahirnya teori feminisme yang lebih plural seperti feminisme postmodernisme, postkolonial, multikultural dan global.

Untuk melihat bagaimana feminisme ditampilkan dalam film *The Hunger Games* maka peneliti melihat tanda-tanda feminisme dengan menggunakan analisis semiotika.

Film merupakan bidang kajian yang amat relevan bagi analisis semiotika. Seperti dikemukakan oleh van Zoest dalam Sobur (2013:128), film dibangun dengan tanda-tanda semata-mata. Tanda-tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik untuk mencapai efek yang diharapkan.

Dalam bahasa semiotik, sebuah film dapat didefinisikan sebagai sebuah teks yang, pada tingkat penanda, terdiri atas serangkaian imaji yang merepresentasikan aktivitas dalam kehidupan nyata. Pada tingkat petanda, film adalah cermin metaforis kehidupan.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan apa yang telah dijelaskan pada latar belakang, maka masalah penelitian dirumuskan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut:

Bagaimana representasi feminisme *care-focused* dalam film *The Hunger Games*?

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana representasi feminisme *care-focused* dalam film *The Hunger Games*.

1.4. Kegunaan Penelitian

1.4.1. Teoritis

Kegunaan penelitian ini secara teoritis yaitu untuk menambah literatur penelitian kualitatif ilmu komunikasi khususnya mengenai analisis semiotika pada film. Selain itu mampu memberikan gambaran bagaimana feminisme direpresentasikan dalam film.

1.4.2. Praktis

Penelitian ini akan memberikan kegunaan praktis berupa pengetahuan untuk memahami medium film tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, namun sebagai sumber informasi dan persuasi. Dengan adanya penelitian ini, maka peneliti berharap dapat memberikan informasi dan pengetahuan kepada masyarakat bahwa ada makna feminisme dibalik film *The Hunger Games*. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap dunia perfilman Indonesia agar tidak melihat sosok perempuan terbatas dari budaya patriarki saja, namun berkembang mengeksplorasi sisi lain feminisme perempuan Indonesia.

UMMN