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 II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Film dan Perempuan

Sejak perkembangannya, film dan sastra lebih banyak dilakukan oleh laki-laki. Dengan begitu, karya-karya yang mengangkat berbagai isu sosial mayoritas berasal dari sudut pandang laki-laki (Thornham, 1999, hlm. 14). Adanya sudut pandang satu *gender* yang lebih dominan dalam bidang film dan sastra akan berdampak pada bagaimana masyarakat menangkap isu tertentu pada karya. Sebagai contoh, bagaimana laki-laki membentuk karakter perempuan dalam film belum tentu sama dengan bagaimana pandangan perempuan dalam pembentukan karakter perempuan.

Sudut pandang laki-laki berpengaruh pada pembentukan karakter perempuan dalam film. Seperti yang ditulis oleh Thornham (1999), karakter perempuan seringkali dibentuk sebagai masalah atau objek seksual untuk laki-laki. Saat perempuan dilanda suatu masalah, perempuan juga seringkali digambarkan sebagai subyek yang tidak berdaya atau pasif (hlm. 15). Pembentukan karakter perempuan akan menjadi stereotipe dan membentuk pandangan masyarakat akan perempuan itu sendiri.

2.2. Konstruksi Gender

Istilah *gender* seringkali dikaitkan dengan istilah seks. Kedua istilah tersebut berkaitan dengan pembagian manusia menjadi dua kategori, yaitu laki-laki dan

perempuan. Dalam bukunya, Blakemore, Berenbaum, dan Liben (2008) menuliskan bahwa seks adalah istilah yang digunakan sebagai pembeda laki-laki dan perempuan secara biologis, melalui alat kelamin, organ genital, hormon, sedangkan istilah *gender* membahas bagaimana lingkungan sosial dan budaya memengaruhi perbedaan peran laki-laki dan perempuan (hlm. 2-3). Sehingga, laki-laki dan perempuan tidak sesederhana memiliki jenis kelamin yang berbeda, tetapi juga bagaimana lingkungan sosial dan budaya yang memebentuk pandangan umum masyarakat akan laki-laki dan perempuan.

Seperti yang ditulis oleh Herdiansyah (2016), pandangan mengenai karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh laki-laki dan perempuan tercipta karena adanya kebiasaan yang dibentuk dalam sosiokultural masyarakat (hlm. 4). Lingkungan sosial dan budaya memiliki peran yang kuat karena pada dasarnya manusia adalah makhluk sosial yang berinteraksi dengan masyarakat lainnya. Sehingga, pola pikir dan pandangan manusia juga dipengaruhi oleh lingkungan sosial sekitarnya. Herdiansyah (2016) kemudian menambahkan terdapat tiga komponen yang saling berkaitan, yaitu *gender* itu sendiri, masyarakat, dan budaya (hlm. 27). Maka, pandangan mengenai *gender* dibentuk oleh perilaku dan kebiasaan masyarakat sesuai dengan budaya yang dianut dalam lingkungan sosial tempat mereka tumbuh.

Crawford (seperti yang dikutip oleh Herdiansyah, 2016) menyatakan bahwa masyarakat memiliki kecenderungan untuk bersifat hierarki, dimana kelompok satu lebih dominan terhadap kelompok lainnya (hlm. 27-28). Selain ras, suku, agama, dan status sosial, *gender* merupakan salah satu aspek dimana

hierarki terjadi di dalamnya. Dominasi terjadi ketika laki-laki seringkali dianggap lebih dominan dibandingkan perempuan. Hal tersebut berakar dari konsep budaya patriarki yang masih dianut hingga saat ini.

2.2.1. Patriarki

Budaya patriarki memiliki pengaruh besar terhadap pandangan umum mengenai *gender*. Menurut Rothman (1994), ideologi budaya patriarki menekankan pada kedudukan laki-laki yang lebih superior dalam pengambilan keputusan dibanding perempuan (hlm. 143). Dari pernyataan tersebut, berarti terbagilah *gender* menjadi dua, superior dan subordinat. Laki-laki menjadi figur yang lebih superior dan berada di atas perempuan. Dalam keluarga, ayah sebagai figur laki-laki memiliki kedudukan paling atas sebagai kepala keluarga, lalu akan turun-temurun kepada figur laki-laki berikutnya, yaitu anak laki-laki sementara perempuan akan berada pada kedudukan lebih rendah.

Lebih dari itu, Rothman (1994) menambahkan bahwa laki-laki memakai perempuan untuk melahirkan anaknya. Laki-laki membutuhkan perempuan sebagai figur yang memberikan apa yang dirinya tidak bisa berikan dari aspek biologis, sosiologis, dan psikologis (hlm. 143). Secara gambaran besar, perempuan sebagai pihak yang dibuahi sedangkan laki-laki yang membuahi. Sehingga, laki-laki berperan sebagai pemegang kendali atas perempuan.

2.2.2. Peran antar Gender

Stereotipe atas perbedaan *gender* menimbulkan batasan-batasan tertentu bagi ruang peran antar *gender*. Kepribadian menjadi salah satu faktor stereotipe yang

membatasi ruang peran laki-laki dan perempuan. Contohnya dari segi fisik, karena laki-laki pada umumnya dikenal memiliki struktur tubuh dan otot yang lebih kuat dari perempuan, maka akan berkaitan dengan pemilihan pekerjaan antar *gender*. Dari perbedaan tersebut, ruang lingkup pekerjaan pun akan berbeda antara laki-laki dan perempuan. Herdiansyah (2016) mengatakan stereotipe tersebut mengakibatkan pembagian dua ruang, dimana laki-laki lebih cenderung bebas dan dominan pada ruang publik, sedangkan perempuan identik dengan ruang domestik (hlm. 33-35).

Ruang domestik berkaitan dengan pekerjaan rumah tangga, mengurus anak, merawat, atau mengajar, menjadi ruang yang identik dengan kepribadian serta peran perempuan (Blakemore, Berenbaum, dan Liben, 2008, hlm. 186). Lebih lagi menurut Kartika (seperti dikutip oleh Riffung, 2004) dapur selalu menjadi tempat yang identik bagi perempuan, dimana perempuan diberikan keleluasaan. Artinya, laki-laki memiliki pilihan yang lebih luas dalam ruang publik dan memiliki kesempatan yang lebih besar untuk pengembangan diri.

Adanya pembagian ruang tersebut berdampak pada pandangan masyarakat akan peran apa yang cocok bagi laki-laki dan perempuan. Menurut Herdiansyah (2016) pembagian ruang antar *gender* menjadi masalah karena dikaitkan dengan perbandingan kualitas atas *gender* (hlm. 47). Satu *gender* dianggap tidak memiliki kemampuan yang setara dengan *gender* lainnya. Akibatnya, pandangan umum akan mengkotak-kotakkan peran yang diyakini cocok bagi masing-masing *gender*.

2.2.3. Maskulin dan Feminin

Pada dasarnya, maskulinitas dan femininitas tidak dapat berdiri sendiri. Menurut Connell (2005) maskulinitas ada ketika disandingkan atau dibandingkan dengan femininitas (hlm. 68). Kesan maskulin dan feminin timbul dari stereotipe akan perbedaan dua *gender*. Contohnya, secara biologis laki-laki memiliki struktur tubuh dan otot yang lebih kuat dibandingkan dengan perempuan sehingga laki-laki identik dengan kekuatan. Sebaliknya, perempuan identik dengan kelembutan dan merawat. Dari perbandingan tersebut, unsur-unsur yang melambangkan kekuatan akan memiliki kesan yang lebih maskulin sedangkan hal-hal yang berkaitan dengan perawatan dan kelembutan memiliki kesan yang lebih feminin.

Pembagian kategori maskulin dan feminin juga telah berlangsung sejak anak dilahirkan. Budaya patriarki memengaruhi perbedaan kesan dua *gender* melalui keluarga berlanjut kepada keturunannya. Nilai tersebut secara tidak sadar sudah diterapkan lewat pemilihan nama, jenis pakaian, kategori warna yang cocok, jenis mainan, dan hal-hal lain yang membedakan kedua *gender* (Sunarto, dikutip oleh Riffung, 2004). Kategori yang menentukan apakah suatu hal memiliki kesan maskulin untuk laki-laki, atau kesan feminin untuk perempuan akhirnya tertanam sejak kecil. Herdiansyah (2016) memberikan contoh, anak laki-laki cenderung diberikan jenis mainan *action figure superhero* atas kesan maskulin dari kekuatannya sedangkan perempuan cenderung diberikan mainan boneka *Barbie* yang mayoritas berwarna *pink* atas kesan femininnya (hlm. 25). Dari tertanamnya hal tersebut sejak kecil, anak akan tumbuh dengan persepsi maskulin dan feminin yang telah ditetapkan pada umumnya.

Berkaitan dengan maskulin dan feminin, Moss (2009) menyatakan figur maskulin lebih cenderung erat dengan desain-desain yang memiliki kesan *bulky* dibandingkan figur feminin. Berbeda dengan kesan feminin, maskulinitas juga erat dengan elemen-elemen yang memiliki kesan agresif (hlm.102). Hal tersebut menandakan adanya perbedaan kesan yang dimiliki oleh representasi maskulin dan feminin.

2.3. *Mise-en-scène*

Seperti yang dikatakan Gibbs (2002), *mise-en-scène* memiliki definisi apa yang dirancang dan terdapat di dalam frame (hlm. 5). *Mise-en-scène* akhirnya menentukan apa yang disuguhkan bagi penonton untuk dilihat secara visual. Tentunya ada berbagai elemen yang dapat digunakan dalam *mise-en-scène*. Gibbs (2002) menjabarkannya menjadi beberapa elemen, seperti pencahayaan, kostum, warna, properti, dekorasi, aksi dan adegan, ruang, penataan kamera dan *framing*. Jika dilihat dari elemen-elemen yang dimiliki oleh *mise-en-scène*, terdapat elemen-elemen kostum, warna, properti, dan dekorasi yang menjadi bagian *production design*. Sehingga, *production design* menjadi elemen penting dalam pembangunan *mise-en-scène*.

Naskah film akan divisualisasikan sesuai dengan konsep dan pesan yang ingin disampaikan lewat dibangunnya karakter dan *setting*. Bagaimana suatu karakter bertindak pada situasi dan dalam lingkungan tertentu membuat karakter dan *setting* yang dibangun memiliki hubungan yang erat. Menurut LoBrutto (2002), dalam naskah penulis menciptakan apa yang disebut dengan *mise-en-*

scène, mencakup suasana lingkungan yang ingin dibangun pada suatu *scene* (hlm. 7). Melalui naskah, *production designer* akan menangkap maksud dari penulis lalu memvisualisasikannya lewat rancangan set, properti, ataupun *wardrobe* yang sesuai dengan karakter dalam *scene* tertentu, yang akhirnya membentuk sebuah *mise-en-scène*.

2.4. Production Design

Seorang *production designer*, bersama dengan sutradara dan penata kamera, bekerja sama untuk merealisasikan konsep visual cerita dalam film dan menyampaikan pesan yang ingin disampaikan oleh sutradara dan penulis naskah dalam film (LoBrutto, 2002, hlm. 1). Konsep visual yang sesuai sebagai penggambaran suasana dan kesan menjadi penting untuk keberhasilan penyampaian visi pada film. LoBrutto (2002) menambahkan, elemen-elemen pendukung *production design* meliputi palet warna, pemilihan lokasi, set dan properti (hlm. 1).

Production design berkaitan erat dengan penggambaran *mise-en-scène* yang ingin dibangun dalam film. Menurut Lobrutto (2002) Perancangan set, properti, warna, kostum, dan tata rias merupakan elemen-elemen yang digunakan oleh seorang *production designer* dalam mendukung suatu sudut pandang dalam film (hlm. 1). Sehingga, *production design* merupakan salah satu elemen yang penting dalam mendukung penggambaran *mise-en-scène* pada film.

Pemilihan lokasi dan set dapat ditentukan setelah berdiskusi dengan sutradara dan penulis naskah. Menurut Bergfelder, Harris, dan Street (2007), set

dan properti turut berperan secara krusial dalam mendukung penggambaran suasana yang membantu berjalannya cerita secara naratif (hlm.11). Sehingga, selain sebagai pendukung berjalannya cerita, set dan properti dapat menggambarkan situasi apa yang menjadi dasar dari cerita pada film tersebut.

2.4.1. Set

Set merupakan salah satu faktor utama dalam yang mendukung jalannya cerita. Selain menggambarkan lokasi geografis dalam cerita, penggambaran set yang dieksekusi dengan baik juga akan menggambarkan suasana yang ingin ditunjukkan kepada penonton. Menurut Rizzo (2005), pada dasarnya, set dibagi menjadi dua, interior dan eksterior. Set interior itu sendiri mengacu pada konsep *production designer* (hlm. 138-139). Perancangan set dilakukan untuk mendukung visualisasi pada film dari sisi interior.

Set juga berhubungan erat dengan ruang yang dipakai. Seperti yang ditulis oleh LoBrutto (2002), ruang dapat menunjukkan emosi, kesan, dan suasana yang ingin dibangun berkaitan dengan karakter pada ruang tersebut (hlm. 99). Ruang dapat membantu dalam menggambarkan hubungan karakter dengan lingkungan di sekitarnya pada suatu film. Kepemilikan karakter akan suatu ruang dapat tergambar oleh set yang dibangun.

2.4.2. Properti

Seluruh elemen visual dalam film harus mendukung dan sesuai dengan konsep. Dari segi properti, pemilihan properti harus sesuai dengan apa yang menjadi kebutuhan set yang telah dirancang (LoBrutto, 2002, hlm. 21). Pemilihan properti

juga menggambarkan karakter dan situasi yang ingin divisualisasikan sesuai dengan naskah. Sehingga, properti dapat memberikan pandangan visual tersendiri bagi penonton, baik dari segi bentuk atau warna.

Beberapa properti yang tertera pada naskah menunjukkan apa saja benda-benda yang membantu adegan serta representasi karakter. LoBrutto (2002) mengatakan bahwa visualisasi atas properti tersebut yang didukung oleh desain konsep membantu kenyataan dan imajinasi cerita (hlm. 21). Sehingga, berbagai elemen warna, bentuk, dan tekstur dapat digunakan dan dirancang untuk membangun representasi adegan dan karakter pada cerita.

2.4.3. Warna

Warna dalam set dan properti turut memiliki peran dalam membangun suasana secara psikologis yang ingin dimunculkan. LoBrutto (2002) menyampaikan, warna memiliki peran yang penting dalam *production design* untuk bekerja secara bawah sadar (hlm. 77). Pemilihan warna tidak berdasarkan bagaimana set akan indah untuk dilihat, tetapi bagaimana suasana dalam set ingin dibangun. LoBrutto (2002) menambahkan, pemilihan warna dilakukan untuk membangun konteks yang dapat mendukung naratif dalam film. Sehingga, dengan pemilihan yang tepat, *production designer* dapat menyampaikan pesan melalui warna yang ada di dalam film.

Setiap warna memiliki kesan dan karakteristik tersendiri seperti warna-warna berikut:

1. Warna Coklat

Penggunaan warna coklat berkaitan erat dengan alam, seperti kayu, yang menunjukkan kekuatan. Berdasarkan yang ditulis oleh Sutton & Whelan (2004), warna coklat identik dengan sifat pekerja keras dan dapat diandalkan. Warna coklat memiliki kesan maskulin dan tekstur yang keras dan kuat yang menjadi daya tarik laki-laki (hlm. 170-171). Unsur kekuatan yang dimiliki oleh warna coklat menjadi dekat dengan stereotipe laki-laki yang identik dengan kekuatan.

2. Warna Biru

Menurut Sutton & Whelan (2004), warna biru dapat menunjukkan kesetiaan dan kepercayaan. Selain itu, warna biru yang lebih tua menunjukkan status sosial dan martabat yang lebih tinggi (hlm. 164). Dengan begitu, warna biru dapat menunjukkan tingkat sosial seseorang serta kesan yang ingin ditunjukkan dari karakter tertentu.

3. Warna Hitam

Warna hitam seringkali digunakan sebagai lambang kegelepan tetapi sisi lain, menurut Sutton dan Whelan (2004), warna hitam merupakan lambang otoritas atau berkuasa lebih (hlm. 175). Warna hitam itu juga ditangkap sebagai warna yang agresif.

4. Warna *Pink*

Warna *pink* memiliki kesan lembut bagi orang yang melihatnya. Berbeda dengan warna merah yang memiliki kesan semangat dan gairah, warna *pink*

memberikan kesan ramah dan halus. Menurut pernyataan Sutton & Whelan (2004), warna *pink* merupakan warna paling feminin di antara warna lainnya yang identik dengan kelembutan, merawat, dan mencegah hal-hal agresif. Hal tersebut membuat warna *pink* menjadi warna pasif di antara warna lainnya (hlm. 168-169). Istilah kata lembut dan pasif menjadi erat dengan kesan feminin dan pandangan umum akan perempuan.

2.4.4. Bentuk

Bentuk berkaitan erat dengan set dan properti, dimana setiap benda memiliki bentuk-bentuk yang memberikan kesan tersendiri. Laki-laki dan perempuan memiliki perbedaan kecenderungan akan suatu bentuk. Perbedaan figur laki-laki dan perempuan akhirnya berkaitan dengan kesan maskulin dan feminin yang tentunya memiliki representasi bentuk yang berbeda.

Menurut Maccoby dan D'Andrade (1966), figur laki-laki memiliki bentuk bersiku atau kaku. Dilanjutkan lagi bahwa benda-benda yang memiliki kesan maskulin seperti pisau atau senjata berbentuk lebih *angular* atau bersiku dan tegas (hlm. 105). Sifat dari bentuk-bentuk yang berkaitan dengan laki-laki serta kesan maskulin tersebut berbeda jika dibandingkan dengan bentuk-bentuk yang memiliki kesan feminin. Seperti yang dituliskan kembali oleh Maccoby dan D'Andrade (1966), figur perempuan memiliki bentuk yang lebih lengkung atau membulat (hlm. 105). Hal tersebut dapat dilihat dalam benda-benda yang memiliki kesan feminin seperti boneka atau bunga yang memiliki bentuk-bentuk serupa, yaitu tidak bersiku dan kaku.

Perbedaan kesan maskulin dan feminin dalam bentuk juga dapat dilihat berdasarkan beberapa penelitian yang dilakukan oleh Moss (2009) pada bukunya. Moss (2009) menyatakan bahwa dalam desain, laki-laki lebih cenderung dekat dengan garis-garis lurus serta bentuk-bentuk yang bersifat geometris (hlm. 103). Bentuk geometris sendiri memiliki pola yang tegas dibandingkan bentuk organik. Moss (2009) juga memberikan suatu studi kasus. Saat laki-laki dan perempuan diberikan perintah untuk membuat sebuah topi, bentuk yang dibuat oleh laki-laki cenderung lebih *angular* dan fokus pada fungsinya, sedangkan bentuk yang dibuat oleh perempuan cenderung memiliki bentuk-bentuk organik seperti hiasan bunga.

Bentuk yang memiliki kesan maskulin dan feminin dapat dilihat dari contoh yang diberikan oleh Herdiansyah (2016) pada sub bab 2.2.3 dalam laporan ini. Boneka tokoh *superhero* yang memiliki kesan maskulin lebih memiliki bentuk badan yang *bulky* dan berotot, sedangkan boneka *Barbie* yang memiliki kesan feminin lebih menunjukkan *curviness* atau lengkungan tubuh idealnya. Contoh lainnya lagi seperti pemakaian baju pesta. Laki-laki akan memakai jas sedangkan perempuan akan memakai *dress* yang lebih memperlihatkan lengkung tubuhnya.

U
M
N