



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 Masalah

Seiring dengan perkembangan waktu, bentuk-bentuk media massa mengalami perubahan dari yang konvensional hingga modern seperti koran, radio, televisi, pers dan film. Kemudahan mendapatkan informasi ditandai dengan majunya teknologi, saat ini informasi yang didapat bukan hanya melalui internet, spanduk, atau mengikuti seminar tapi informasi juga bisa di dapat dari sebuah tontonan atau film (Sobur, 2013:126).

Film merupakan salah satu media komunikasi massa, dikatakan begitu karena sebagai media komunikasi massa merupakan bentuk komunikasi yang menggunakan saluran (media) dalam menghubungkan komunikator dan komunikan secara massal, dalam arti berjumlah banyak, tersebar dimana-mana dan menimbulkan efek tertentu (Vera, 2014:91).

Awalnya, film dibuat hanya untuk media hiburan yang diperjualbelikan namun, sering perkembangan waktu dan zaman kini film memiliki fungsi yang lebih seperti alat propaganda, penerangan, dan pendidikan. Dengan begitu film efektif untuk menyampaikan nilai-nilai budaya. Film merupakan bentuk dari karya seni yang didasarkan pada kaidah sinematografi. Oleh karena itu, film menjadi alternatif media dan model pembelajaran. Contohnya, pengaruh film terhadap anak-anak, dalam politik, dan lainnya (Sobur, 2013:127).

Walau berupa tontonan, film mempunyai pengaruh yang besar, karena itu film berfungsi sebagai media hiburan, pendidikan, informasi dan mendorong pertumbuhan kreatif lainnya. Dengan demikian film menyentuh sisi kehidupan manusia dari segi kemasyarakatan, berbangsa dan bernegara. Di sinilah film mendapatkan posisi yang strategis berdasarkan fungsinya.

Bioskop adalah salah satu tempat hiburan yang menghadirkan berbagai film, hampir setiap minggunya beberapa orang di berbagai kota menghabiskan waktu mereka untuk menonton film, bahkan mereka menjadwalkan film yang akan ditonton layaknya mata kuliah di kampus mereka.

Seiring dengan perkembangan teknologi, banyak hal yang berubah termasuk film. Kini film merupakan usaha media dalam proses menyadarkan masyarakat dalam permasalahan sosial. Di Indonesia sendiri film memiliki era kejayaan masing-masing di tahun 80-an film banyak menampilkan tentang kehidupan, tahun 90-an film *horror* mulai menyentuh penonton dengan adegan-adegan panasnya, dan di tahun 2000-an film banyak memaparkan kecanggihan teknologi. Keadaan tersebut tidaklah lain dari sisi matrealistik semata. *Production House* hanya mengejar *profit* semata tanpa mementingkan pesan atau makna yang akan sampai di masyarakat (Trianton, 2013:13).

Realitas sosial, kebudayaan, atau politik kini dibangun berdasarkan fantasi yang ditawarkan oleh beberapa media yang berkembang seperti, televisi, iklan, film, tokoh kartun, dan semuanya menjadi model dalam membangun nilai, dan makna dalam kehidupan sosial yang berkebudayaan (Piliang, 2012:112).

Representasi model kehadiran atau fakta *visual* pada media, dalam hal ini film, yang satu sama lain berbeda. Di dalam representasi, peristiwa *visual* hadir berdasarkan realitas yang telah dimediasi. Kamera jelas merupakan sarana mediasi utama tapi, mediasi realitas tidak berhenti sampai disini. Gagasan sutradara, pilihan objek, sudut pandang dan karakter tokoh menjadi elemen lain dari mediasi representasi. Dengan begitu apa yang tampak dalam film merupakan realitas hasil dari proses film itu sendiri.

Dalam website <http://www.filmsite.org/> dijelaskan bahwa genre film cerita terbagi atas beberapa jenis yaitu, drama, horror, *thriller*, sejarah, perang, fiksi-ilmiah, dan laga (*action*, *musical* dan koboi). Kategori penggolongan jenis film cerita ini tidaklah ketat, karena berbagai gaya dapat digabungkan, misalnya film komedi laga, drama sejarah, dan lain-lain. Salah satu genre film yang banyak menggunakan adegan-adegan kekerasan dalam setiap penayangannya adalah genre film *thriller*.

Dalam genre sebuah film akan menghasilkan beberapa konstruksi seperti pada film action atau *thriller* yang banyak menghadirkan unsur kekerasan, maka akan membuat konstruksi laki-laki yang bersifat maskulin adalah laki-laki yang pandai membela diri dan pintar berkelahi. Ataupun pada film drama mengandung unsur sosial dan lingkungan sehari-hari.

Di antara film-film yang muncul, banyak film yang melestarikan konstruksi *gender* mengenai maskulinitas. Terapan media mengenai konstruksi maskulinitas menjadi sebuah konsep yang sering tidak kita sadari. Bagaimana sebuah isu maskulinitas sampai ke diri kita atau ke benak masyarakat berkat

globalisasi media. Apa yang direpresentasikan oleh media dominan cenderung akan ditiru oleh media lain di seluruh dunia. Film memiliki peran aktif dalam menyebarkan isu dari sebuah konsep maskulinitas.

Media telah melakukan penggambaran atas definisi laki-laki dalam wacana maskulinitas. Media secara pandai membentuk *image* ideal bagi laki-laki sesuai dengan keinginan pasar melalui penampilan tubuh yang kekar, berotot, serta wajah yang tampan. Tuntutan ini menjadi sebuah kesepakatan masyarakat akan definisi maskulinitas pada saat ini, sehingga maskulinitas dilihat sebagai sesuatu yang tidak alami lagi.

Dari berbagai konsep yang dihadirkan media tentang maskulinitas, membuat gambaran apa yang dialami oleh masyarakat itu sendiri. Persepsi ini membuat laki-laki merasa dituntut untuk memenuhi konsep maskulinitas standar yang telah ditetapkan media. Maskulinitas merupakan hasil konstruksi sistem *gender* pada kategori sosial. Maskulinitas di masing-masing negara akan ditampilkan secara berbeda sesuai budaya pada negara itu sendiri.

Realitas media yang disajikan karenanya bukanlah gambaran umum maupun refleksi dari realitas, tetapi lebih kepada sebuah interpretasi atas realitas yang dikonstruksi. Bisa diambil contoh isi media yang hidup di masyarakat *patriarki* dimana perempuan identik dengan kegiatan mengurus rumah dan anak sedangkan pria mencari nafkah.

Beragam jenis film yang muncul di Indonesia semakin melestarikan konstruksi *gender* mengenai maskulinitas, di antaranya film yang sebelumnya pernah diteliti seperti *Arisan!*, *The Raid*, dan *Ayat-ayat Cinta*. Pada film-film ini

digambarkan sosok pria yang kuat, pandai berkelahi, membela diri dan mampu bersifat adil yang merupakan konsep dari maskulinitas.

Dalam penelitian ini peneliti tertarik untuk meneliti representasi maskulinitas yang terdapat dalam film *Tampan Tailor*, karena konsep maskulinitas yang dihadirkan beberapa film cenderung menghadirkan konstruksi bahwa laki-laki yang maskulin adalah laki-laki yang identik dengan fisik. Pada film ini digambarkan seorang laki-laki yang berjuang menghidupi anak semata wayangnya karena telah ditinggal istrinya akibat penyakit kanker. Film ini memperlihatkan laki-laki yang berjuang tanpa kenal lelah melakukan apapun yang dapat membuat anaknya terus sekolah dan membuat ia bahagia dengan melakukan pekerjaan yang berat hingga mencapai hasil yang memuaskan

Film ini mengisahkan bahwa kaum adam yang kodratnya mencari nafkah ternyata juga mampu untuk mengurus anak dari mulai bangun hingga tidur lagi. Di kebanyakan film lebih mengisahkan *single parent* seorang perempuan yang mencari nafkah dan mengurus anaknya, namun film yang diangkat dari kisah nyata ini memperlihatkan sisi lain dari pria yang memiliki konsep maskulin.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka peneliti merumuskan permasalahan. Bagaimana representasi maskulinitas dalam Film *Tampan Tailor*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan perumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai yaitu, mengetahui bagaimana representasi maskulinitas dalam Film *Tampam Tailor*.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Signifikansi Akademik

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan kontribusi pemikiran dan perkembangan ilmu pengetahuan di bidang komunikasi (Film), khususnya ilmu jurnalistik di dunia perfilman.

1.4.2 Signifikansi Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan beragam pandangan kepada masyarakat mengenai gambaran maskulinitas pria di Indonesia pada sebuah film. Selain itu bagi *Production House* diharapkan dapat mengembangkan strategi perfilman yang sesuai dengan target pasar dan target khalayak sehingga mendukung promosi dan menghasilkan film yang memiliki makna bermoral baik di masyarakat.