



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 Kajian Penelitian Terdahulu

Peneliti menggunakan tiga penelitian yang terdahulu sebagai referensi dalam melakukan penelitian. Adapun ketiga penelitian tersebut adalah penelitian yang dilakukan oleh Alfian Nizar Zumi yang berjudul *Representasi Feminisme dalam Film 7Hati 7Cinta 7Wanita*.

Penelitian yang dilakukan Alfian dengan judul *Representasi Feminisme dalam Film 7Hati 7Cinta 7Wanita* menggunakan metode analisis semiotika Charles S. Peirce, seorang ahli filsafat dan logika Amerika. Peirce menyebut bahwa semiotika berangkat dari tiga elemen yang dibuat dalam segitiga makna atau *triangle meaning*. Teori segitiga makna terdiri dari; tanda, acuan tanda (objek), dan pengguna tanda (interpretan) (Kriyantono, 2009: 267). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui representasi feminisme melalui dr. Kartini dalam film *7Hati 7Cinta 7Wanita*.

Temuan hasil penelitian adalah dr. Kartini merupakan tokoh yang diidamkan gerakan feminisme liberal. Tokoh perempuan yang direpresentasikan oleh gerakan feminisme liberal pada sosok dr. Kartini disimbolkan dengan trikotonomik tanda yang meliputi tanda tipe ikon, indeks, dan simbol.

Penelitian kedua adalah penelitian yang dilakukan oleh Christina Ineke Widhiastuti, mahasiswa Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, yang berjudul *Representasi Nasionalisme dalam Film Merah Putih* (2012).

Penelitian yang dilakukan oleh Christina dengan judul *Representasi Nasionalisme dalam Film Merah Putih* menggunakan metode analisis semiotika Roland Barthes. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui representasi nasionalisme yang ada dalam film *Merah Putih*. Penelitian ini menggunakan paradigma kritis dengan pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif.

Temuan penelitian Christina adalah representasi nasionalisme dalam film *Merah Putih* masih disimbolkan dengan hal-hal yang bersifat fisik. Film tersebut menggambarkan nasionalisme yang bersifat sempit. Nasionalisme hanya dinilai dengan berjuang dan berperang, membawa senjata dan bambu runcing, ataupun mengibarkan bendera merah putih dan menyanyikan lagu kebangsaan Indonesia. Hampir seluruh *scene* ini hanya menggambarkan simbol-simbol yang merepresentasikan nasionalisme yang sifatnya dangkal. Hal ini dibuktikan melalui unit analisis yang dilakukan yakni penanda (*signifier*), petanda (*signified*), makna denotasi pertama (*denotative sign 1*), lalu makna konotasi pertama (*connotative sign 1*) yang juga merupakan makna denotasi tahap kedua (*denotative sign 2*) berupa representasi nasionalisme. Dan untuk analisis data itu untuk membahas makna konotasi tahap kedua (*connotative sign 2*).

Penelitian ketiga dilakukan oleh Yolanda Hana Cornelia, mahasiswi Universitas Kristen Petra Surabaya, dengan judul *Representasi Feminisme dalam Film Snow White and The Huntsman*.

Penelitian ini menggunakan metode analisis semiotika Barthes, seorang yang dikenal sebagai salah seorang pemikir strukturalis yang sering mempraktikkan model linguistik dan semiologi Saussurean (Sobur, 2009:63).

Barthes menciptakan peta tentang bagaimana tanda bekerja yang dimulai dari penanda (*signifier*), petanda (*signified*), tanda denotatif (*denotative sign*), penanda konotatif (*Connotative signifier*), petanda konotatif (*Connotative Signified*), dan tanda konotatif (*Connotative sign*) (Sobur, 2009:69).

Kesimpulan dari penelitian ini adalah, film *Snow White and The Huntsman* merepresentasikan feminisme dalam kategorisasi feminisme dalam pengambilam keputusan, kekuatan, dan kepemimpinan. Perempuan digambarkan memiliki kebebasan dalam mengambil keputusan. Tiga penelitian terdahulu tersebut memiliki kesamaan objek penelitian yaitu, film. Selain itu, terdapat pula kesamaan pendekatan pada penelitian yaitu penelitian kualitatif.

Namun, ada dua penelitian yang memiliki perbedaan paradigma yaitu paradigma kritis. Meskipun ketiganya menggunakan teori semiotika, tapi ada dua penelitian yang berbeda dengan teori yang digunakan peneliti. Dua penelitian tersebut menggunakan teori semiotika Roland Barthes.

Tabel 2.1 : Matriks Penelitian Terdahulu

No	Item	Alfan Nizar Zumi	Christina Ineke W.	Yolanda Hana C.
1	Judul	Representasi Feminisme dalam Film <i>7Hati 7Cinta</i> <i>7Wanita</i>	Representasi Nasionalisme dalam Film <i>Merah Putih</i>	Representasi Feminisme dalam Film <i>Snow White and The</i> <i>Huntsman</i>
2	Tujuan penelitian	Untuk mengetahui representasi feminisme melalui dr. Kartini dalam film <i>7Hati 7Cinta</i> <i>7Wanita</i>	Untuk mengetahui representasi nasionalisme yang ada dalam film <i>Merah</i> <i>Putih</i>	Untuk mengetahui representasi feminisme melalui <i>Snow White</i> dalam film <i>Snow White</i> <i>and The Huntsman</i>
3	Metode penelitian	Metode analisis semiotika Charles S. Peirce	Metode analisis semiotika Roland Barthes	Metode analisis semiotika Roland Barthes
4	Teori/paradigma	Menggunakan paradigma konstruktivis dengan pendekatan kualitatif- deskriptif	Menggunakan paradigma kritis dengan pendekatan kualitatif-deskriptif	Menggunakan paradigma kritis dengan pendekatan kualitatif-deskriptif
5	Hasil penelitian	Tokoh perempuan yang direpresentasikan oleh gerakan feminisme liberal pada sosok dr. Kartini disimbolkan dengan trikotonomik tanda yang meliputi tanda	Representasi nasionalisme dalam film <i>Merah Putih</i> masih disimbolkan dengan hal-hal yang bersifat fisik. Nasionalisme hanya dinilai dengan berjuang dan	Film <i>Snow White and</i> <i>The Huntsman</i> merekpresentasikan feminisme dalam kategorisasi feminisme dalam pengambilam keputusan, kekuatan, dan kepemimpinan. Perempuan

		tipe ikon, indeks, dan simbol	berperang, membawa senjata dan bambu runcing, ataupun mengibarkan bendera merah putih dan menyanyikan lagu kebangsaan Indonesia.	digambarkan memiliki kebebasan dalam mengambil keputusan.
--	--	-------------------------------	--	---

2.2 Kerangka Konsep

2.2.1 Representasi

Menurut Hall (1997: 15), konsep representasi telah menempati posisi yang penting dalam studi mengenai budaya. representasi menghubungkan makna dan bahasa dengan budaya. Representasi adalah bagian penting dalam proses produksi dan pertukaran makna antar anggota dalam suatu budaya melalui bahasa. Lebih lanjut, Hall (1997: 17) menjelaskan, representasi adalah produksi makna konsep yang berada di dalam kognisi seseorang melalui bahasa.

Hall (1997: 19) mengatakan, terdapat dua sistem representasi yang saling berhubungan. Yang pertama memampukan seseorang untuk memaknai dunia sekitarnya melalui mengkonstruksi hal-hal (objek, ide, abstrak, orang) dengan peta konseptualnya (kognisi). Sistem kedua adalah proses seseorang dalam mengkonstruksi peta konseptualnya (kognisi) dengan serangkaian tanda yang diorganisasikan ke dalam bahasa untuk mempresentasikan konsep tertentu.

Menurut Danesi (2011: 20), kapasitas otak untuk memproduksi dan memahami tanda disebut *semiosis*, sementara aktivitas membentuk ilmu

pengetahuan yang dimungkinkan kapasitas otak untuk dilakukan oleh manusia disebut *representasi*. Lebih jelasnya, representasi dapat didefinisikan sebagai penggunaan tanda-tanda untuk menampilkan sesuatu yang diindera manusia.

Menurut Marcel Danesi (2010:3) dalam buku *Memahami Semiotika Media*, representasi dapat dijelaskan melalui fungsi XY, yaitu proses membangun bentuk X dengan tujuan mengarahkan perhatian ke sesuatu yang berbentuk Y.

Di dalam teori semiotika, proses perekaman gagasan pengetahuan, atau pesan secara fisik disebut sebagai representasi. Secara lebih tepat ini didefinisikan sebagai penggunaan tanda-tanda (auditif, visual, audio visual, teks) untuk menampilkan ulang sesuatu yang diserap, diindera, dibayangkan, atau dirasakan dalam bentuk fisik. Hal ini bisa dicirikan sebagai proses membangun suatu bentuk material maupun konseptual dengan cara tertentu, yaitu $X = Y$ (Danesi, 2010:3).

Meskipun demikian, proses penurunan makna dari representasi tertentu bukan merupakan proses terbuka yang mudah karena maksud dari pembuat bentuk, konteks sejarah dan sosial saat representasi dibuat, tujuan pembuatannya, dan sebagainya, merupakan faktor kompleks yang masuk dalam sebuah teks (Danesi 2011: 20).

Pemaknaan melalui proses representasi memiliki sifat yang serupa dengan ilmu semiotika. Dalam semiotika, makna sebuah tanda tidak bersifat tunggal karena proses pemaknaan dapat berlangsung secara berbeda antara tiap

individu. Hal ini dikarenakan adanya perbedaan kognisi dan pengalaman pada diri setiap orang yang mempengaruhi proses pemaknaan.

Secara sederhana, representasi bisa diartikan sebagai sesuatu mewakili sesuatu yang lain. Representasi juga bisa diartikan sebagai suatu hal, kelompok, objek, atau individu yang membawa nama dan sifat dari suatu hal. Lebih jelasnya, representasi merujuk pada proses bagaimana realitas disampaikan dalam komunikasi melalui kata-kata, bunyi, citra, atau kombinasi keseluruhannya (Fiske, 2004: 282).

Istilah representasi memiliki dua pengertian sehingga harus dibedakan antara keduanya. Pertama, representasi mengacu pada sebuah proses sosial dari *representing* dan yang kedua, representasi sebagai produk dari pembuatan tanda yang mengacu pada sebuah makna. Dalam proses representasi, ada tiga elemen yang terlibat. Pertama, sesuatu yang direpresentasikan yang disebut sebagai obyek, kedua, representasi itu sendiri, yang disebut sebagai tanda, dan yang ketiga adalah seperangkat aturan yang menentukan hubungan tanda dengan pokok persoalan atau disebut *coding*. *Coding* inilah yang membatasi makna-makna yang mungkin muncul dalam proses interpretasi tanda (Ratna Noviani, 2002: 61-62).

Penelitian ini ingin menjelaskan bagaimana proses representasi ini bekerja pada film *Sang Penari*. Film *Sang Penari* ini tak sekadar menampilkan kisah cinta Rasmus dan Srintil, tetapi mampu memberikan sentuhan greget kuat kepada para penontonnya. Mulai dari cara pandang tradisional mengenai

kehidupan para ronggeng, merasuknya kehidupan modern secara perlahan pada warga desa Dukuh Paruk, *twist* atas tragedi kelam yang pernah menimpa bangsa Indonesia, yang secara cerdas dijadikan benang merah pada kehidupan masyarakat Dukuh Paruk. Ketika berada di tangan yang tepat, Ronggeng Dukuh Paruk mampu diterjemahkan menjadi film yang benar-benar tampil kuat. *Sang Penari*, tanpa diragukan lagi, adalah sosok kuat tersebut yang dapat merepresentasikan budaya ronggeng.

2.2.2 Semiotika

Untuk mengkaji makna di balik tanda dan lambang dalam komunikasi, digunakanlah ilmu Semiotika. Semiotika dapat dijelaskan sebagai ilmu mengenai tanda-tanda dan segala hal yang berhubungan dengan tanda tersebut.

Semiotik sebagai suatu modal memahami dunia sebagai sistem hubungan yang memiliki unit dasar yang disebut dengan ‘tanda’. Dengan demikian, semiotik mempelajari hakikat tentang keberadaan suatu tanda. Umberto Eco menyebut tanda tersebut sebagai “kebohongan”. Dalam tanda ada sesuatu yang tersembunyi di baliknya dan bukan merupakan tanda itu sendiri. Menurut Saussure, persepsi dan pandangan kita tentang realitas, dikonstruksikan oleh kata-kata dan tanda-tanda lain yang digunakan dalam konten sosial (Bungin, 2008: 162-163).

Semiotika adalah studi mengenai tanda (*signs*) dan simbol yang merupakan tradisi penting dalam pemikiran tradisi komunikasi. Tradisi

semiotika mencakup teori utama mengenai bagaimana tanda mewakili objek, ide, situasi, keadaan, perasaan, dan sebagainya yang berada di luar diri (Morissan, 2013: 32). Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, di tengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia.

Secara etimologis, istilah semiotika berasal dari kata Yunani *Semeion* yang berarti tanda. Tanda itu sendiri bisa dikatakan sebagai bagian dari kebudayaan yang dimaknai oleh manusia serta terbentuk atas landasan konvensi sosial (kesepakatan bersama). Secara garis besar ada empat macam tanda yang berlaku di sini yaitu tanda yang bersifat auditif (verbal dan nonverbal), audio-visual (verbal dan nonverbal), visual (nonverbal), dan tertulis (verbal).

Dalam proses komunikasi, tanda atau gejala penandaan adalah hal yang tidak bisa dikesampingkan. Kehidupan sosial dan intelektual manusia pada dasarnya didasarkan pada produksi, penggunaan, dan pertukaran tanda (Danesi, 2002: 34). Sebagai contoh, ketika kita menggunakan bahasa isyarat, berbicara, menggambar, menulis, menonton acara televisi, mendengarkan musik, atau melihat lukisan, kita sesungguhnya terlibat dalam perilaku yang didasarkan atas tanda. Bisa dikatakan bahwa tanda berperan dalam pembentukan konsep dan pola perilaku satu atau sejumlah individu dalam kehidupan sosial.

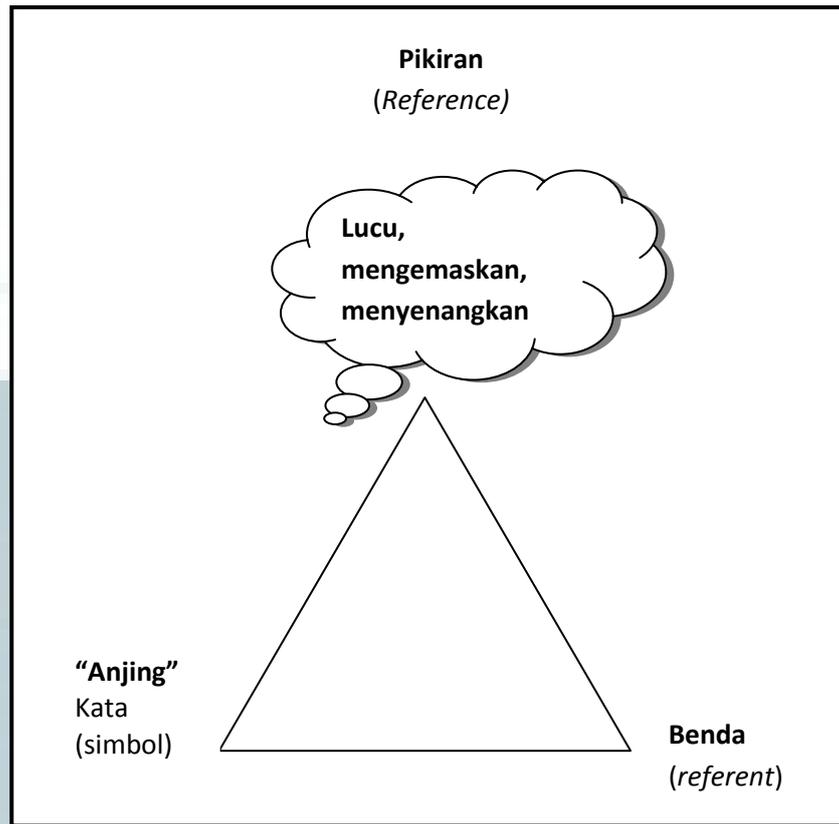
Teori modern pertama yang membahas tanda dikemukakan oleh ahli filsafat dari abad kesembilan belas (19) yaitu Charles Sanders Peirce yang dianggap sebagai pendiri semiotika modern (Peirce, 2005: 36).

Peirce mendefinisikan semiotika sebagai suatu hubungan antara tanda (simbol), objek, dan makna. Tanda mewakili objek (*referent*) yang ada di dalam pikiran orang yang menginterpretasikannya (*interpreter*). Peirce menyatakan bahwa representasi dari suatu objek disebut juga *interpretant* (Morisaan 2013: 33).

Misalnya, ketika kita mendengar kata “anjing”, maka pikiran kita akan mengasosiasikan kata itu dengan hewan tertentu. Kata “anjing” itu sendiri bukanlah binatang, namun asosiasi yang kita buatlah (*interpretant*) yang menghubungkan keduanya. Ketiga elemen tersebut yaitu: (Morissan, 2013: 33)

1. Tanda, yaitu kata “anjing” yang terdiri atas sejumlah huruf, atau singkatnya kata “anjing” adalah wakil dari tanda.
2. Referen (*referent*), yaitu objek yang tergambarkan oleh kata “anjing” yang terbentuk dalam pikiran kita yaitu hewan berkaki empat.
3. Makna, yaitu hasil gabungan tanda dan referen yang terbentuk dalam pikiran. Makna anjing bagi mereka yang menyukai anjing adalah hewan yang lucu dan menyenangkan. Bandingkan dengan makna anjing bagi orang yang trauma karena pernah digigit anjing.

Tanda dan referen harus saling bekerja sama agar suatu tanda dapat berfungsi. Hubungan ketiga bagian ini dijelaskan dalam model yang dibuat oleh C. K. Ogden dan L. A. Richard.



Gambar 2.1 Segitiga makna (*Meaning Triangle*) dari *The Meaning of Meaning* oleh C. K. Ogden dan L. A. Richard dalam Griffin (2003), *A First Look of Communication Theories*, McGraw Hill, hlm. 27

Semiotika sering kali dibagi ke dalam tiga wilayah, yaitu: 1) semantik; 2) sintatik; dan 3) pragmatik (Charles Morris, 1946: 37).

1) Semantik

Semantik membahas bagaimana tanda berhubungan dengan referennya, atau apa yang diwakili suatu tanda. Semiotika menggunakan dua dunia, yaitu “dunia benda” (*world of things*) dan

dunia tanda (*world of signs*) dan menjelaskan hubungan keduanya (Morissan, 2013: 35).

Buku kamus, misalnya, merupakan referensi semantik; kamus mengatakan kepada kita apa arti suatu kata atau apa yang diwakili atau direpresentasi oleh suatu kata.

Menurut Morissan, prinsip dasar dalam semiotika adalah bahwa representasi selalu diperantarai atau dimediasi oleh kesadaran interpretasi seorang individu, dan setiap interpretasi atau makna dari suatu tanda akan berubah dari satu situasi ke situasi lainnya. Segitiga makna yang dijelaskan Ogden dan Richard di atas, pada dasarnya adalah teori mengenai semantik.

2) Sintatik

Sintatik (*syntactics*) yaitu studi mengenai hubungan di antara tanda. Dalam hal ini tanda tidak pernah sendirian mewakili dirinya (Morissan, 2013: 36). Tanda adalah selalu menjadi bagian dari system tanda yang lebih besar, atau kelompok tanda yang diorganisasi melalui cara tertentu. Sistem tanda seperti ini disebut dengan kode (*code*).

Menurut pandangan semiotika, tanda selalu dipahami dalam hubungannya dengan tanda lainnya. Buku kamus tidak lebih dari katalog atau daftar kata-kata yang menunjukkan hubungan antara

satu kata dengan kata lainnya (satu kata dijelaskan melalui kata-kata lain).

Dengan demikian, secara umum, kita dapat memahami bahwa sintatik sebagai aturan yang digunakan manusia untuk menggabungkan atau mengombinasikan berbagai tanda ke dalam suatu system makna yang kompleks. Jika kita mencoba meletakkan satu kata (misalnya “anjing”) ke dalam suatu kalimat (misalnya, “Anjing itu mengejar saya”), maka dalam hal ini kita berhubungan dengan tata bahasa atau sintak (*syntax* atau *grammar*).

3) Pragmatik

Pragmatik yaitu bidang yang mempelajari bagaimana tanda menghasilkan perbedaan dalam kehidupan manusia, atau dengan kata lain pragmatik adalah studi yang mempelajari penggunaan tanda serta efek yang dihasilkan tanda (Morissan, 2013: 37).

Pragmatik memiliki peran sangat penting dalam teori komunikasi karena tanda dan system tanda dipandang sebagai alat yang digunakan orang untuk berkomunikasi. Aspek pragmatik dari tanda memiliki peran penting dalam komunikasi khususnya untuk mempelajari mengapa terjadi pemahaman (*understanding*) atau kesalahpahaman (*misunderstanding*) dalam komunikasi (Leeds-Hurwitz, 1976: 35).

Dari perspektif semiotika, kita harus memiliki pengertian yang sama tidak saja terhadap setiap kata dan tata bahasa yang digunakan, tetapi juga masyarakat dan kebudayaan yang melatarbelakanginya agar komunikasi dapat berlangsung dengan baik.

2.2.2.1 Semiotik Charles Sanders Peirce

Menurut Berger, Semiotika memiliki dua tokoh, yakni Ferdinand de Saussure (1857-1913) dan Charles Sander Peirce (1839-1914). Keduanya mengembangkan ilmu ini di tempat yang berbeda dan tidak mengenal satu dengan yang lainnya. Saussure di Eropa, seorang ahli bahasa dan Peirce di Amerika Serikat, seorang filsuf (Tinarbuko, 2009:11).

Melihat keduanya, peneliti mengambil teori semiotika dari tokoh Peirce dalam membuat penelitian ini. Para pragmatis dengan mengikuti teori Peirce, melihat tanda sebagai sesuatu yang mewakili sesuatu. Tanda merupakan suatu proses kognitif yang berasal dari apa yang dapat ditangkap oleh panca indera (Hoed, 2008:4). Bagi Peirce penalaran manusia senantiasa dilakukan lewat tanda, maksudnya manusia hanya bisa bernalar melalui tanda (Tinarbuko, 2009:14).

Peirce menjabarkan tanda itu menjadi tiga bagian yaitu yang pertama adalah representamen (ground) yang merupakan sebuah perwakilan yang konkret. Yang kedua adalah objek yang merupakan sebuah kognisi. Dari representamen ke objek ada sebuah proses

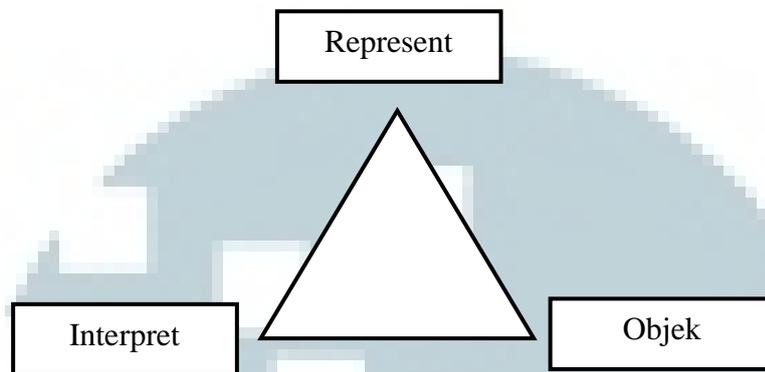
hubungan yang disebut semiosis (semeion, Yun. 'tanda'). Yang ketiga merupakan proses lanjutan karena pada proses semiosis pemaknaan suatu tanda belumlah sempurna yang disebut interpretant (proses penafsiran) (Hoed, 2008:4).

Karena sifatnya yang mengaitkan ketiganya yaitu representamen, objek dan interpretan dalam satu proses semiosis, maka teori semiotik Peirce ini disebut bersifat *trikotomis*.

Peirce mengemukakan bahwa tanda "*is something which stands to somebody for something in some respect or capacity*". Sesuatu yang digunakan agar tanda bisa berfungsi, oleh Peirce di sebut *ground*. Konsekuensinya, tanda (*sign* atau *representamen*) selalu berada dalam hubungan triadik, yakni representament, objek dan interpretan (Sobur, 2004 : 41).

Sementara dalam Danesi, Peirce menyebut tanda sebagai representamen dan konsep, benda, gagasan dan seterusnya, yang diakuinya sebagai objek. Makna (impresi, kogitasi, perasaan dan seterusnya) yang kita peroleh dari tanda diberi nama interpretan, tiga dimensi ini selalu hadir dalam signifikasi (Danesi, 2010 : 32).

Gambar 2.2: diagram segitiga tanda Peirce



(John Fiske, 2007 : 63)

- a. Tanda (representamen)

Adalah sesuatu yang berbentuk fisik yang ditangkap oleh panca indera manusia dan merupakan sesuatu yang merujuk (merepresentasikan) hal lain diluar tanda itu sendiri. Acuan tanda ini disebut obyek.
- b. Pengguna tanda (interpretan)

Konsep pemikiran dari orang yang menggunakan tanda dan menurunkannya ke suatu makna tertentu atau makna yang ada dalam benak seseorang tentang objek yang dirujuk sebuah tanda.
- c. Acuan tanda (Objek)

Adalah konteks sosial yang menjadi referensi dari tanda atau sesuatu yang dirujuk tanda (Kriyantono, 2009: 265).

Tanda memungkinkan kita mempresentasikan dunia dalam berbagai cara melalui simulasi, indikasi dan kesepakatan bersama. Dalam satu pengertian,

tanda memungkinkan manusia untuk mencetakkan jejak mereka sendiri pada alam (Danesi, 2012: 51).

Berdasarkan gambar segitiga diatas dapat dijelaskan bahwa pikiran merupakan mediasi antara simbol dengan acuan. Atas dasar pemikiran itu pula terbuahkan referensi: hasil penggambaran maupun konseptualisasi acuan simbolik. Referensi dengan demikian merupakan gambaran hubungan anatara tanda kebahasaan berupa kata maupun kalimat dengan dunia acuan yang membuahakan satu pengertian tertentu.

Dapat disimpulkan bahwa proses pemaknaan suatu tanda itu terjadi pada proses semiosis dari yang konkret ke dalam kognisi manusia yang hidup berasyarakat. Karena dalam pemaknaan menggunakan tiga segi yaitu representamen, objek, dan intepretant maka teori semiotik ini bersifat trikotomis (Hoed, 2008:4).

Teori Peirce bersifat menyeluruh, deskripsi struktural dari semua sistem penandaan. Peirce ingin mengidentifikasi partiker dasar dari tanda dan menggabungkan kembali semua komponen dalam struktur tunggal (Wibowo, 2011:29).

Berdasarkan objek, Peirce membagi tanda atas *icon* (ikon), *index* (indeks), dan *symbol* (simbol). Ikon adalah hubungan antara tanda dan objek bersifat kemiripan; misal potret dan peta. Indeks adalah tanda yang mengacu langsung pada kenyataan; misal asap sebagai tanda adanya api. Simbol adalah tanda yang menunjukkan hubungan alamiah antara tanda dan objeknya.

2.2.2.2 Semiotika Film

Film merupakan bidang kajian yang amat relevan bagi analisis struktural atau semiotika. Seperti yang dikemukakan oleh Can Zoesl, film dibangun dengan tanda semata-mata. Tanda-tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik untuk mencapai efek yang diharapkan. Berbeda dengan fotografi statis, rangkaian gambar dalam film menciptakan imaji dan sistem penandaan. Pada film digunakan tanda-tanda ikonis, yakni tanda-tanda yang menggambarkan sesuatu. Ciri gambar-gambar film adalah persamaannya dengan realitas yang ditunjukkannya. Gambar yang dinamis dalam film merupakan ikonis bagi realitas yang dinotasikannya (Alex Sobur, 2002: 128).

Fokus utama semiotika terdapat pada teks (Bungin, 2008: 167). Teks. Tersebut pun bisa terdapat dalam berbagai media, baik film, gambar, berita, novel dan lain sebagainya. Teks bermakna luas, bukan berarti teks dalam arti tertulis. Teks dalam semiotika mencakup berbagai macam tanda komunikasi dalam bentuk tulisan, visual, audio, bahkan audio-visual (Danesi, 2011: 19).

Film sebagai media audio-visual memiliki banyak tanda-tanda tersembunyi yang dapat dimaknai dengan menggunakan semiotika. Film atau sinema menjadi salah satu topik utama dalam semiotika karena ia termasuk dalam sistem signifikasi yang banyak dikonsumsi orang. Sistem signifikasi yang mendasari bagaimana kita menarik makna dari

film juga merupakan metafora dari pengalaman hidup kita yang terpecah (Danesi, 2011: 158).

Film menuturkan ceritanya dengan cara khususnya sendiri. Kekhususan film adalah mediumnya, cara pembuatannya dengan kamera dan pertunjukannya dengan proyektor dan layar. Ada hal-hal yang dapat dilakukan film yang tidak dapat dilakukan cerita tertulis dan sebaliknya.

Film dan televisi memiliki bahasanya sendiri dengan sintaksis dan tata bahasa yang berbeda. Tata bahasa itu terdiri atas semacam unsur yang akrab, seperti pemotongan (*cut*), pemotretan jarak dekat (*close up*), pemotretan dua (*two shot*), pemotretan jarak jauh (*long shot*), pembesaran gambar (*zoom-in*), pengecilan gambar (*zoom-out*), memudar (*fade*), pelarutan (*dissolve*), gerakan lambat (*slow motion*), gerakan yang dipercepat (*speeded-up*), efek khusus (*special effect*).

Semiotika sebagai suatu cara untuk mengkaji tentang film. Semiotika beroperasi dalam wilayah tanda. Film dikaji melalui sistem tanda, yang terdiri dari lambang baik verbal maupun yang berupa ikon-ikon atau gambar.

Dari berbagai tanda dalam semiotika film, dikenal pula istilah *mise en scene* yang terkait dengan penempatan posisi dan pergerakan aktor pada set (*blocking*), serta sengaja dipersiapkan untuk menciptakan sebuah adegan (*scene*) dan sinematografi yang berkaitan dengan penempatan kamera. *Mise en scene* yang berarti menempatkan sesuatu

pada satu layar, unsur-unsurnya antara lain *actor's performance* yang terdiri dari *script* adalah sebuah naskah yang berisi semua kalimat yang diucapkan oleh pemain film, dan *movement* yaitu semua hal dan berbagai tindakan yang dilakukan oleh pemain film (David Bordwell dan Kristin Thompson, 1993: 45).

Selain itu, *mise en scene* juga terdiri dari unsur suara (*sound*). *Sound* yaitu latar belakang suara pemain, lagu, *sound effect*, atau *nat sound* (suara di sekeliling pemain film). Suara yang dapat didengar mendampingi visualisasi gambar pada layar (Bordwell dan Thompson, 1993: 45).

Adapun kategori suara antara lain: *spoken word* berupa perkataan, komentar, dialog, maupun monolog dari seorang pemain film. *Natural sound* berupa semua suara selain ucapan pemain film dan musik yang berfungsi sebagai ilusi realitas dan simbolisasi keadaan. Serta, *music* berupa instrument atau nyanyian yang berfungsi untuk membantu transisi antar *sequence*, membentuk suasana latar tempat, membentuk kesan emosi pemain lebih hidup, untuk membentuk atmosfer, menambah kesan dramatis ataupun sekedar menyampaikan pesan non verbal (Bordwell dan Thompson, 1993: 45).

Unsur selanjutnya dalam *mise en scene* yaitu *production design*. *Production design* yang terdiri dari *setting* berupa lokasi pengambilan gambar, properti berupa segala peralatan atau barang yang mendukung

pelaksanaan produksi film, atau kostum berupa pakaian yang dipakai oleh pemain film (Bordwell dan Thompson, 1993: 45).

Penerapan metode semiotika dalam film berkaitan erat pula dengan media televisi. Karena televisi merupakan medium yang kompleks yang menggunakan bahasa verbal, gambar dan suara untuk menghasilkan impresi dan ide-ide pada orang. Aspek-aspek yang diperhatikan dari medium yang berfungsi sebagai tanda, untuk membedakan sebagai pembawa tanda. Apa yang menarik dari TV adalah pengambilan gambar dari kamera yang dilakukan.

Tabel 2.2 Rumusan Konsep Pemaknaan Berger

Penanda (pengambilan gambar)	Definisi	Petanda (makna)
Close up	Hanya wajah	Keintiman
Medium shot	Hampir seluruh tubuh	Hubungan personal
Long shot	Setting dan karakter	Konteks, skope, jarak publik
Full shot	Seluruh tubuh	Hubungan sosial

Penanda (pergerakan kamera)	Definisi	Petanda (makna)
Pan down	Kamera mengarah ke bawah	Kekuasaan, kewenangan
Pan up	Kamera mengarah ke atas	Kelemahan, pengecilan
Dolly in	Kamera bergerak ke	Observasi, fokus

	dalam	
--	-------	--

Penanda (teknik penyuntingan)	Definisi	Petanda (makna)
Fade in	Gambar kelihatan pada layar kosong	Permulaan
Fade out	Gambar di layar menjadi hilang	Penutupan
Cut	Pindah dari gambar satu ke yang lain	Kebersambungan, menarik
Wipe	Gambar terhapus dari layar	“penentuan” kesimpulan

Sumber: Arthur Asa Berger. 2000. Media Analysis Techniques, hal 33-34

Hal di atas menunjukkan semacam “tata bahasa” televisi seperti gambar, kerja kamera, dan teknik penyuntingan. Hal tersebut membantu kita untuk memahami apa yang terjadi pada sebuah program. Terdapat pula hal lain yang mungkin juga menarik, seperti teknik pencahayaan, penggunaan warna, efek suara dan music. Semua penanda tersebut menolong kita untuk menerjemahkan apa yang kita lihat dan yang kita dengar dari televisi.

2.2.3 Film Sebagai Media Komunikasi Massa

Tidak seperti media lainnya, film merupakan media unik yang memproduksi gambar, pergerakan, dan suara. Film dapat menciptakan ilusi dari kehidupan dan kenyataan, membuka dan menciptakan perspektif baru. Banyak

negara berupaya memantapkan produksi filmnya dengan masalah penting kebudayaan nasional, kadang dengan memberikan kuota pada impor film (Danesi, 2010: 140).

Menurut Agee seperti yang dikutip oleh Ardianto dan Lukiat Komala, gambar bergerak (film) adalah bentuk dominan dari komunikasi massa visual. Lebih dari ratusan juta orang menonton film di bioskop, film, TV dan film laser setiap minggunya (2007: 134).

Menurut Oey Hong Lee yang juga dikutip oleh Alex Sobur, film sebagai alat komunikasi massa yang kedua muncul di dunia, mempunyai masa pertumbuhannya pada akhir abad ke-19. Dengan perkataan lain pada waktu unsur-unsur yang merintangikan perkembangan surat kabar sudah dibikin lenyap. Ini berarti bahwa permulaan sejarahnya film dengan lebih mudah dapat menjadi alat komunikasi yang sejati, karena ia tidak mengalami unsur-unsur teknik, politik, ekonomi, sosial dan demografi yang merintangikan kemajuan surat kabar pada masa pertumbuhannya dalam abad ke-18 dan permulaan abad ke-19 (Sobur, 2006: 126).

Namun seiring dengan kebangkitan film pula muncul film-film yang mengumbar seks, kriminal dan kekerasan. Inilah yang kemudian melahirkan berbagai studi komunikasi massa. Kekuatan dan kemampuan film menjangkau banyak segmen sosial, lantas membuat para ahli menyatakan bahwa film memiliki potensi untuk mempengaruhi khalayaknya (Sobur, 2006: 127).

Film melalui medianya sendiri merupakan media komunikasi massa yang bisa dijadikan alat pembelajaran untuk kita. Banyak film yang mengandung nilai-nilai positif di dalamnya. Dan ini bisa dijadikan alat untuk mendidik masyarakat, yang juga merupakan fungsi komunikasi massa.

Sebagaimana media massa umumnya, film merupakan cermin atau jendela masyarakat di mana media massa itu berada. Nilai, norma dan gaya hidup yang berlaku pada masyarakat akan disajikan dalam film yang diproduksi. Film juga berkuasa menetapkan nilai-nilai budaya yang “penting” dan “perlu” dianut oleh masyarakat, bahkan nilai-nilai yang merusak sekalipun.

Film Amerika diproduksi di Hollywood. Film yang dibuat di sini membanjiri pasar global dan memengaruhi sikap, perilaku, dan harapan orang-orang di belahan dunia.

Film lebih dahulu menjadi media hiburan dibanding radio siaran dan televisi. Menonton film ke bioskop ini menjadi aktivitas populer bagi orang Amerika pada tahun 1920-an sampai 1950-an.

Industri film adalah industri bisnis. Predikat ini telah menggeser anggapan orang yang masih menyakini bahwa film adalah karya seni, yang diproduksi secara kreatif dan memenuhi imajinasi orang-orang yang bertujuan memperoleh estetika (keindahan) yang sempurna. Meskipun pada kenyataannya film adalah bentuk karya seni, industri film adalah bisnis yang memberikan keuntungan, kadang-kadang menjadi mesin uang yang seringkali, demi uang, keluar dari kaidah artistik film itu sendiri. (Joseph, 2000: x)

Di Jerman, pembuatan film lebih menekankan sinema sebagai bentuk seni, bukan ‘tontonan pengalih perhatian’, dengan perhatian khusus dalam representasi visualnya, melalui pencahayaan dan rancangan set. Contoh seni sinema awal Jerman adalah film karya Robert Weine, *The Cabinet of Dr Caligari* (1919), bercerita mengenai seorang pembunuh tidur berjalan yang dikendalikan oleh sang dokter misterius dengan set yang tidak utuh dan narasi yang dipelintir (Danesi, 2010: 138).

Film adalah media massa yang juga termasuk dalam seni. Salah satu cara yang ampuh untuk memengaruhi seseorang dalam seni film ini adalah cerita mengenai moral. Leo Tolstoy dalam buku *War, Politics, and Superheroes: Ethics and Propaganda in Comics and Film* karya Marc DiPaolo berpendapat bagaimana sebuah seni (termasuk film) mempromosikan moral baik dan buruk.

Pada level penanda, film bisa diartikan sebagai sebuah teks atau medium yang memuat seperangkat citra fotografis yang mengakibatkan adanya ilusi gerak dan tindakan dalam kehidupan nyata (Danesi, 2010:134). Sementara itu, pada level petanda, film adalah refleksi kehidupan, realitas metaforis. Melihat adanya unsur tanda dan makna pada film, cukup jelas bahwa film mengandung unsur signifikansi yang ditanggapi oleh khalayak.

Sebagai media komunikasi massa, film pada dasarnya juga mengkonstruksikan realitas. Seperti apa yang telah dijelaskan Burhan Bungin, media komunikasi massa (film salah satunya) pada dasarnya mencoba mempengaruhi anggapan khalayak akan realitas dengan cara memanipulasi

unsur-unsur seperti teks, gambar, dan audio. Adapun teknik untuk memanipulasi unsur tersebut dalam konteks film adalah sinematografi dan *mise-en-scene* (dibaca *meez ahn sen*).

Hal konstruksi realitas pada film sesungguhnya sudah menimbulkan perdebatan tersendiri pada sejarah perkembangannya. Kaum *anti-realist* (formalisme) beranggapan bahwa segala karya seni, entah itu film ataupun lukisan, ada bukan dengan tujuan menjadi realitas (*nature*), tetapi lebih kepada mengkonstruksi interpretasi terhadap realitas yang ada. Film dianggap karya seni yang tidak bisa sepenuhnya menghadirkan realitas sesungguhnya

Di sisi lain, *anti-realist* juga beranggapan bahwa film tidak bisa dianggap sebagai cermin atau refleksi sepenuhnya disebabkan film pada dasarnya merupakan hasil dari ekspresi kreator. Ekspresi tersebut bisa berupa emosi, perasaan, ataupun pemikirannya.

Dengan demikian dalam penelitian ini, film bukanlah hanya dipandang sebagai sebuah seni melainkan sebagai sebuah media komunikasi massa yang dapat menggerakkan khalayak dan pada akhirnya digunakan sebagai medium politik dan propaganda oleh pihak-pihak yang memiliki kepentingan. Selain itu, apabila sebuah film disusun dengan begitu apik, maka film tersebut dapat dipercaya sebagai suatu kenyataan oleh audiensnya.

2.2.4 Jenis-jenis Film

Sebagai seorang komunikator adalah penting untuk mengetahui jenis-jenis film agar dapat memanfaatkan film tersebut sesuai dengan karakteristiknya. Film dapat dikelompokkan pada jenis film cerita, film berita, film dokumenter, dan film kartun.

a. Film Cerita

Film cerita (*story film*) adalah jenis film yang mengandung suatu cerita yang lazim dipertunjukkan di gedung-gedung bioskop dengan bintang film tenardan film ini didistribusikan sebagai barang dagangan.

Cerita yang diangkat menjadi topik film bisa berupa cerita fiktif atau berdasarkan kisah nyata yang dimodifikasi, sehingga ada unsur menarik, baik dari jalan ceritanya maupun dari segi gambarnya. Sejarah dapat diangkat menjadi film cerita yang mengandung informasi akurat, sekaligus contoh teladan perjuangan para pahlawan. Cerita sejarah yang pernah diangkat menjadi film adalah *G.30 S PKI*, *Janur Kuning*, *Serangan Umum 1 Maret*, dan *Fatahillah*. Sekalipun film cerita ini fiktif, dapat saja bersifat mendidik karena mengandung ilmu pengetahuan dan teknologi tinggi.

b. Film Berita

Film berita atau *newsreel* adalah film mengenai fakta, peristiwa, yang benar-benar terjadi. Karena sifatnya berita, maka film yang disajikan kepada publik harus mengandung nilai berita (*news*

value). Kriteria berita itu adalah penting dan menarik. Jadi berita juga harus penting atau menarik atau penting sekaligus menarik. Film berita dapat langsung terekam dengan suaranya, atau film beritanya bisu, pembaca berita yang membacakan narasinya. Bagi peristiwa-peristiwa tertentu, perang, kerusuhan, pemberontakan, dan sejenisnya, film berita yang dihasilkan kurang baik. Dalam hal ini terpenting adalah peristiwanya terekam secara utuh.

c. Film Dokumenter

Film dokumenter (*documentary film*) didefinisikan oleh Robert Flaherty sebagai “karya ciptaan mengenai kenyataan” (*creative treatment of actuality*).

Berbeda dengan film berita yang merupakan rekaman kenyataan, maka film dokumenter merupakan hasil interpretasi pribadi (pembuatnya) mengenai kenyataan tersebut. Misalnya, seorang sutradara ingin membuat film dokumenter mengenai para pembatik di kota Pekalongan, maka ia akan membuat naskah yang ceritanya bersumber pada kegiatan para pembatik sehari-hari dan sedikit merekayasa atau mengomposisi fakta/data sesuai tujuan atau *point of view* si pembuat agar dapat menghasilkan kualitas film cerita dengan gambar yang baik. Banyak kebiasaan masyarakat Indonesia yang dapat diangkat menjadi film dokumenter, di antaranya upacara

kematian orang Toraja, upacara *ngaben* di Bali. Biografi seseorang yang memiliki karya pun dapat dijadikan sumber bagi dokumenter.

d. Film Kartun

Film kartun (*cartoon film*) dibuat untuk konsumsi anak-anak. Dapat dipastikan, mayoritas kita mengenal tokoh Donal Bebek (Donald Duck), Putri Salju (Snow White), Miki Tikus (Mickey Mouse) yang diciptakan oleh seniman Amerika Serikat, Walt Disney.

Sebagian besar film kartun, sepanjang film itu diputar akan membuat kita tertawa karena kelucuan para tokohnya. Namun ada juga film kartun yang membuat iba penontonnya karena penderitaan tokohnya. Sekalipun tujuan utamanya menghibur, film kartun bisa juga mengandung unsur pendidikan. Minimal akan terekam bahwa kalau ada tokoh jahat dan tokoh baik, maka pada akhirnya tokoh baiklah yang selalu menang (ingat film *Popeye the Sailor Man*).

Film juga dilihat sebagai media sosialisasi dan media publikasi budaya yang ampuh dan persuasif. Buktinya adalah ajang-ajang festival film semacam Jifest (Jakarta International Film Festival), Festival Film Perancis, Pekan Film Eropa, dan sejenisnya merupakan ajang tahunan yang rutin di selenggarakan di Indonesia.

2.2.5 Lengger atau Ronggeng

Istilah ronggeng merupakan sebutan untuk perempuan yang kecuali menyanyi (tembang), juga melayani penonton yang berminat menari dengan imbalan uang. Nyi Ronggeng biasanya tampil dalam kesenian bentuk tilu, doger, dongbret, longser dan lain-lain (Rosidi, 2000: 551-552).

Di daerah selatan Jawa Barat, kelompok kesenian ronggeng biasanya pentas di daerah-daerah perkebunan. Tetapi karena beberapa hal, pada tahun 1778, pesta ronggeng tanpa persetujuan pemilik perkebunan telah dilarang. Bahkan dua tahun kemudian, dikeluarkan keputusan yang lebih keras. Semua hiburan, termasuk ronggeng, dilarang sama sekali.

Namun, akibat peraturan itu, suasana perkebunan yang jauh terpenci, pada malam hari menjadi sunyi sepi. Buruh-buruh perkebunan yang didatangkan dari berbagai daerah, merasa terasing dan kesepian. Karena takut minggat, maka setahun kemudian keluar pencabutan larangan pertunjukkan kesenian ronggeng.

Citra lengger/ronggeng atau tayub sebagai salah satu seni budaya tradisional rakyat Banyumasan, di daerah asalnya sekarang bisa dikatakan 'hidup segan mati tak mau'. Para pelaku tari ini sudah semakin berkurang, dan yang masih ada pun sudah jarang mementaskan jenis tarian ini lagi. Hal ini terutama disebabkan oleh adanya kesan merendahkan (*pejorative*) yang telah terlanjur diberikan oleh para priayi sepuh (*an old fashioned religious believer*) dengan cap 'hitam kelam' (*black labeled*) pada tarian rakyat ini. Lengger/ronggeng disebut sebagai tarian rakyat kecil yang amat sangat vulgar

(kasar) dan porno (cabul) karena penuh gerakan *bodor* (pelucu/lawak) sehingga dianggap lebih banyak mengundang *amor* (cinta rahasia/ perselingkuhan). Kesan yang menimbulkan *image* yang salah itu sudah terlanjur melekat di hati masyarakat pada umumnya. Akhirnya, bila suatu hari ada seseorang yang *nanggap* lengger/ronggeng, timbul rasa *jengah* (malu-malu) di sebagian masyarakat; menolak hadir atau bersedia untuk menyaksikannya. Malu campur rindu.

Kesan merendahkan seni pertunjukan lengger/ronggeng memang bukan tanpa ada dasar yang kuat. Sebab pada pertunjukan lengger/ronggeng, pada zamannya priayi sepuh *tempo doeloe*, ‘penari tamu’ (tamu undangan/penonton umum) yang ‘ketiban sampur’ pada saat menari bersama ‘*tledhek*’ lengger/ronggeng, boleh bertindak ‘lebih jauh’, yaitu mencium pipi, mencubit pantat, merangkul tubuh, dan bahkan memasukkan sesuatu (biasanya uang) ke sela-sela *kemben* (selendang penutup dada) sang *ledhek/tledhek/tandhak* (nggoda/penggoda/penyanyi) si penari perempuan lengger/ronggeng.

Suripan Sadihutomo dalam salah satu buku hasil penelitiannya menguraikan bahwa pada tahun 1970-an tayub di daerah Blora masih merupakan sejenis tari pergaulan rakyat atau *janggrungan*. Dulu, dalam pertunjukan seni *janggrungan* ini sering terjadi suatu adegan yang sungguh ‘menyeramkan’, yaitu suatu adegan dari si penari laki-laki (*pengibing*) yang muncul spontan dari tengah penonton, mencopot sarung yang dipakainya, dan ‘menyarungkannya’ kepada sang *ledhek*. Si penari laki-laki itu lalu bergabung ke dalam lingkaran

sarung tersebut. Tentu, apa saja yang diperbuat si penari laki-laki itu kepada sang *ledhek*, hanya mereka berdua yang bisa merasakannya. Perbuatan yang melanggar etika normal tersebut masih bisa berlanjut dengan menggelandang sang *ledhek* ke luar arena pertunjukan, dan entah dibawa kemana. Persis seperti yang digambarkan oleh Ahmad Tohari dalam novelnya, *Ronggeng Dukuh Paruk*. Perbuatan asusila semacam itulah yang menyebabkan nama lengger/ronggeng kemudian di-*plewad*-kan (digeser artinya) menjadi *len-ger* = *leng angger* dan *rong-geng* = *rong angger*. Kata 'leng' artinya sama dengan 'rong', yaitu 'lubang'. Sedang 'angger' berarti 'anak'.

Dulu, dalam arena tayub Blora (atau di mana saja, termasuk di daerah Banyumas), tontonan ini tidak lepas dari minuman keras lokal (tuak). Akibatnya, karena pengaruh tuak ini, sering timbul kejadian-kejadian yang lebih hebat lagi, yaitu para penari laki-laki dalam keadaan mabuk saling berebut *ledhek* yang akhirnya menyulut terjadinya perkelahian antar*pengibing*. Bahkan arena tontonan itu pun berubah menjadi arena saling 'pamer kekuatan fisik', dan sangat memungkinkan jatuhnya korban secara sia-sia.

Meskipun demikian, sebagai salah satu seni warisan budaya bangsa, seni tari ini masih mengundang perhatian para ahli dan cendekiawan untuk mempelajarinya secara mendalam dan ilmiah. Hal ini terbukti dari banyaknya tulisan ilmiah yang menggaris-bawahinya sebagai warisan budaya nenek-moyang etnis Jawa. Tak heran jika Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten di Jawa Barat, Jawa Tengah, Jawa Timur masih menampilkan

kembali seni tari ini justru pada pertunjukan-pertunjukan resmi binaan Pemerintah Daerah yang bersangkutan. Tentu saja unsur-unsur negatifnya dicegah dan bahkan diberantas sama sekali. Hanya sebatas seni pertunjukan yang mengajak penari laki-laki yang 'ketiban sampur' tanpa menyentuh sang *ledhek*. Meskipun penari laki-laki 'asli' menjadi pendamping penari perempuan, dia tetap mempertunjukan *geyal-geyol* (gerak-gerak sensual), seolah-olah hendak mencium pipi sang *ledhek*, dalam jarak tertentu. Itulah ciri 'seni' yang melekat dalam lengger/ronggeng.

Menurut Koentjaraningrat, masa sesudah panen adalah masa untuk bersukaria bagi para petani. Pada saat itu para penari *ledhek* sibuk melayani pesanan untuk menari. Jadi, boleh dikatakan bahwa tarian lengger pada awalnya adalah sebuah tarian religius atau tarian keagamaan lokal. Menurut Ahmad Tohari ada kemungkinan lengger sebagai tarian berasal dari India atau merupakan pengaruh agama Hindu yang masih tersisa sampai sekarang ini. Tarian tersebut merupakan hasil pengaruh dari kegiatan ritus keagamaan di India Selatan, yaitu pesta seks di pusat keagamaan (kuil) sebagai sarana pemujaan terhadap dewi Durga. Kegiatan seksual sebagai ritus pemujaan seperti itu pada saat ini masih diyakini dan dijalankan orang di beberapa tempat, misalnya di Gunung Kemukus, Boyolali, Jawa Tengah untuk memuja pangeran Samudra. Ben Suharto dalam buku *tayub: Pertunjukan dan Ritus Kesuburan* menguraikan bahwa *tayub* (tarian sejenis dengan tari lengger) di masa lampau kiranya

mempunyai kaitan dengan kepercayaan asli yang telah berpadu dengan ajaran Hinduisme dari sekte tertentu.

Menelusuri tulisan-tulisan tentang lengger/ronggeng ini ternyata harus merentang waktu yang panjang. Dan terbukti, lengger/ronggeng ini justru dulunya adalah seni tari 'tingkat atas' karena ia merupakan pertunjukan yang amat populer, digemari, dan sering disuguhkan dalam pertunjukan-pertunjukan di istana kraton di seluruh pulau Jawa. Buku *History of Jawa*, karya Stamford Rafles, menyebutkan bahwa hampir semua daerah di pulau Jawa memiliki jenis tarian ini. Hal ini dibuktikan dengan nama-nama dari masing-masing daerah yang menamakan jenis tarian ini dengan istilah *gandrung*, *ronggeng*, *tledhek/ledhek*, *tandhak*, *tayub*, *lengger*, dan *ronggeng*. Sedangkan *Serat Sastramiruda* dan *Serat Centini* menyebutkan bahwa *tayub* sudah ada pada zaman Majapahit sampai Demak. Pada zaman Mataram, Panembahan Senopati mengutus puterinya, Rara Pembayun, menjadi penari *tayub* untuk memikat dan mengalahkan Ki Ageng Mangir yang membangkang dan tidak mengakui kekuasaan Mataram.

R. M. Soedarsono, dalam salah satu tulisannya menyebutkan bahwa *tayub* 'selain sebagai sarana upacara ritual, juga sebagai hiburan dan tontonan'. Koentjaraningrat dalam bukunya, *Kebudayaan Jawa*, menyatakan bahwa kesenian *tayub* ini bukan hanya sebagai kesenian rakyat, melainkan juga seni pertunjukan di kalangan priayi dan bahkan di kalangan kraton Jawa.

Sampai sekarang pun, di seluruh pulau Jawa, tari ini masih dilestarikan oleh Kantor Departemen/Dinas Pendidikan dan Kebudayaan di masing-masing daerah. Masyarakat Betawin (Jakarta) memiliki *Ronggeng Betawi*, masyarakat Sunda, Bandung (Jawa Barat) memiliki *Ronggeng Blantik*, rakyat Subang dan Sumedang (Banten) memiliki *Banggeng* (terbang dan ronggeng), rakyat Banyumas, Wonosobo, dan Magelang memiliki *Lengger/Ronggeng*, rakyat Wonogiri, Sukoharjo, Purwodadi, Grobogan, Demak, Blora, Pati, dan Rembang (Jawa Tengah) memiliki *Tayub*. Sedangkan rakyat Banyuwangi (ujung timur pulau Jawa) memiliki *Osing* atau *Gandrung Banyuwangi*, yang pada tempo *doeloe* disebut *Seblang*, sebagai tarian ritus pemujaan terhadap Dewi Sri (Ratu Padi).

Secara umum, garis besar seni pertunjukan tari ini terdiri dari tarian yang diiringi dengan tembang (nyanyian) dan instrument gamelan. Yang khas dari tarian lengger/ronggeng Banyumasan adalah tidak diiringi oleh gamelan dari logam, tetapi oleh *calung*, yakni instrument gamelan yang seluruhnya dibuat dari bambu wulung baik gambang, saron, gong maupun suling, kecuali *kendhang* (gendang) yang tetap terbuat dari kayu dan kulit sapi. Baik untuk irama 'laras pelog' maupun 'laras slendro'-nya.

Sebagai pertunjukan awal, dimulai dengan *beksan* (tari awal) oleh sepasang penari perempuan (*ledhek*, yang *ngleddek/menggoda*) diiringi oleh *gendhing* (irama lagu) yang disebut *gambyongan* (lagu gugus awal). Kemudian pada adegan kedua, muncul sang *pengarih* (penari laki-laki), yaitu pimpinan

grup/kelompok lengger/ronggeng, yang menari dan menembang, sebagai *cucuk* (ujung tombak atau pemula) sekaligus sebagai *pranata adi acara* (pengatur acara), memberikan contoh kepada para tamu/penonton tentang bagaimana cara-cara menari bersama dengan sang *ledhek*. Setelah itu, sang *ledhek*, pada kesempatan pertama sebagai kehormatan, *ngaturi* (mengajak) kepada tamu yang paling terhormat/tertua jabatan/usianya, dengan mengalungkan selendangnya, *nibakke sampur*, atau yang ‘ketiban sampur’ di tarik ke arena, di ajak menari bersama, seperti telah di contohkan oleh sang *cucuk* tadi. Demikian seterusnya secara berurutan, kepada tamu kehormatan, sebelum babak ketiga pertunjukan di mulai. Babak ketiga adalah pertunjukan tari dan nyanyi yang di lakukan oleh *ledhek* dan *pengarih*, dengan iringan *tembang* dan irama *gendhing* yang sesuai dengan permintaan *pengarih* di selingi dengan *guyon-maton* (senda gurau) yang *parikena* (mengkritisi) keadaan lingkungan yang sedang terjadi dewasa ini. Tarian *ledhek* dan *pengarih* sungguh-sungguh menjaga sopan santun dan penghargaan yang tinggi kepada perempuan. Bahkan kebanyakan lebih menggambarkan kasih sayang seorang bapak kepada anak perempuan yang di sayangnya sehingga tingkah manja sang penari perempuan merupakan kemanjaan kepada seorang ayah yang sabar, pintar, bijaksana, dan bisa memberikan wejangan, nasihat serta memecahkan kesulitan yang di-*ledhek*-kan (diajukan dengan manja) oleh sang anak. Disitulah berbagai pola gerak langkah, daya tarik, dan ciri-ciri tari daerah asal (asli) di pertontonkan. Keduanya harus mengerahkan segala kemampuan dalam hal menari berpasangan.

Babak terakhir adalah *gendhing manasuka*/menyanyikan lagu-lagu yang diminta para tamu. Disini lah kemampuan seorang *ledhek di-ledhek* (diuji) oleh penonton: apakah benar-benar menguasai tembang-tembang kasayangan, lagu-lagu baru baik yang kocak, mesra, norak, *gandem-marem* (nikmat dan memuaskan hati) maupun lagu-lagu yang membuat suasana meriah dan tambah gerah (menarik perhatian dan semangat). Sebagai puncak acara, kembali diundang penari 'spontan' dari para penonton yang "gerah" (terpancing perhatian dan semangatnya) untuk menunjukkan kebolehannya, menggoda sang *ledhek*. Disini, peran sedang berubah atau berpindah. Fungsi *ledhek* yang awalnya sebagai "penggoda" penonton, sekarang berbalik sang penonton yang "menggoda" *ledhek*. Penonton pasif pun (yang tidak mau ikut menari) akan bersorak memberikan semangat ekstra kepada penari. Paling tidak, tertawa lepas, terpingkal-pingkal, dan melupakan segala persoalan pribadinya. Jika itu tercapai, berarti pertunjukan itu telah berhasil mencapai sasaran, yakni "memberikan hiburan total dan sekaligus mencairkan segala ketegangan (*stress*) para penontonnya".

2.2.6 Perempuan

Pengertian dari *gender* bukanlah jenis kelamin dan juga bukanlah perempuan ataupun laki-laki. *Gender* hanya memuat perbedaan fungsi dan peran sosial laki-laki dan perempuan, yang terbentuk oleh lingkungan tempat kita berada. *Gender* tercipta melalui proses sosial budaya yang panjang dalam suatu

lingkup masyarakat tertentu, sehingga dapat berbeda dari satu tempat ke tempat lainnya. *Gender* juga berubah dari waktu ke waktu sehingga bisa berlainan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Contohnya, di masa lalu perempuan yang memakai celana panjang dianggap tidak pantas, sedangkan saat ini dianggap hal yang baik untuk perempuan (Dede. 2006: 3).

Ketidakadilan gender inilah yang digugat ideologi feminis. Feminisme merupakan sebuah ideologi yang berangkat dari suatu kesadaran akan suatu penindasan dan pemerasan terhadap perempuan dalam masyarakat di tempat kerja atau pun dalam konteks masyarakat secara makro, serta tindakan sadar baik oleh perempuan maupun laki-laki untuk mengubah keadaan tersebut (Sunarto, 2000: 34-35). Dari berbagai perspektif feminisme, perspektif feminisme sosialis merupakan perspektif yang tepat digunakan sebagai acuan dalam melakukan analisis terhadap relasi gender di media massa. Hal itu disebabkan perspektif ini memberikan kerangka yang komprehensif pada adanya penindasan terhadap kaum perempuan di media massa.

Pendekatan feminis, perspektif yang didasarkan pada suatu kerangka teori feminis, mengusulkan bahwa dalam kegiatan penelitian perempuan perlu diterima dan dihargai sebagai sesama manusia yang mempunyai potensi (kemampuan) untuk berkembang. Karakteristik perempuan yang tidak kompeten, lemah, tidak mandiri lebih merupakan produk budaya yang meremehkan, dan oleh karenanya perlu diimbangi dengan gambaran tentang perempuan yang pintar, mandiri, cerdas, berani, mampu mengambil keputusan,

sukses, etis, dll. Kaum perempuan juga mempunyai kemampuan untuk mengembangkan kondisi lingkungan hidupnya dan sangat bisa ikut memberi arah kepada pengembangan masyarakat, ekonomi, politik, dan pribadi. Kaum perempuan memiliki berbagai macam kualitas manusia yang bisa meningkatkan mutu hidupnya, seperti yang dimiliki kaum laki-laki.

Menurut Zoonen dan Stevees, feminis sosialis memandang media sebagai instrumen utama dalam menyampaikan stereotip, patriarkal dan nilai-nilai hegemoni mengenai perempuan dan femininitas. Menurut perspektif ini, media menampilkan kapitalisme dan skema patriarki yang dianggap sebagai sistem yang paling menarik yang tersedia (Sunarto, 2009:76).

Pada zaman dulu, perempuan terkekang kebebasannya dalam mengaktualisasikan dirinya, baik di dalam keluarga maupun dalam masyarakat. Perempuan terikat oleh nilai-nilai budaya yang melekat dalam masyarakat yang tradisional (nilai-nilai budaya Jawa). Adanya anggapan bahwa perempuan itu terbatas pada *macak* (berhias diri), *manak* (melahirkan) dan *masak* (di dapur) telah membuat perempuan terhimpit pada posisi yang terbatas dan terkekang. Sehingga, posisi perempuan tersebut dapat dimanipulasikan dan dimanfaatkan untuk mendapatkan keuntungan oleh pihak lain, terutama laki-laki.

Hal ini nampak pula dalam berbagai ungkapan yang dikemukakan oleh tokoh-tokoh masyarakat yang masih menjadi panutan dan umumnya bersifat tradisional. Seperti misalnya pandangan Kanjeng Ratu Hemas, yang diungkap dalam Kedaulatan Rakyat, menyiratkan bahwa kedudukan istri yang lebih

tinggi harus berani berkorban demi suami (Murniati dalam Susanto, dkk; 2000: 28). Dari pandangan itu tersirat bahwa kedudukan perempuan tergantung pada suami, harus tetap patuh dan taat pada perintah suami dan ini akan diikuti oleh anak-anaknya, termasuk kedudukan anak perempuan yang tergantung pada ayah atau saudara laki-lakinya.

Kaum perempuan di Indonesia masih terbelenggu oleh nilai-nilai budaya yang masih melekat dalam kehidupan, sehingga sulit untuk menemukan jati dirinya dan tidak berani untuk mengembangkan potensi yang dimiliki. Selama ini, pembagian tugas kehidupan keluarga dan masyarakat lebih didasarkan pada persepsi tradisional yang keliru yakni, perbedaan secara kodrati antara perempuan dan laki-laki.

Kodrati perempuan adalah menstruasi, hamil, melahirkan dan menyusui yang merupakan ciptaan Tuhan yang tidak dapat diubah. Sedangkan keadaan manusia yang bukan ciptaan Tuhan dapat diubah atau diperbaiki apabila cenderung menimbulkan ketidakadilan. Tugas-tugas perempuan di dalam keluarga seperti memasak, membersihkan rumah atau mengasuh anak berubah menjadi kewajiban perempuan, hal ini lebih disebabkan oleh pemahaman *gender* yang keliru yang ada dalam tradisi masyarakat. Tetapi hal ini tidak bermaksud untuk menggugat nilai-nilai budaya yang ada dan menjadikan semua perempuan mempunyai kedudukan yang lebih tinggi. Dapat dimaklumi bahwa persoalan ini berpotensi untuk menimbulkan konflik dan perubahan sosial, karena sistem patriarki yang berkembang luas dalam berbagai masyarakat menempatkan

perempuan pada posisi yang tidak menguntungkan secara kultural, dan struktural. Perempuan dipojokkan ke dalam urusan-urusan domestik dan reproduksi seperti menjaga rumah dan mengasuh anak.

Kecenderungan yang terjadi pada masyarakat yang menganut budaya patriarkis tersebut, membuat sistem dan orientasi nilai-nilai yang berkembang dan diyakini oleh masyarakat Jawa cenderung memandang wanita lebih rendah daripada laki-laki. Artinya dapat dikatakan bahwa wanita menempati posisi *second class* atau kelas kedua dalam masyarakat. Refleksi stereotip perempuan sebagai makhluk kelas kedua atau lebih rendah daripada laki-laki terlihat jelas dengan adanya ungkapan-ungkapan yang menggambarkan bahwa harkat dan martabat kaum perempuan itu memang di bawah laki-laki. Keyakinan ungkapan yang masih sangat kuat sampai saat ini di antaranya ialah bahwa itu sebatas *konco wingking* (“teman belakang”) (Budiman, 1992).

Pada dimensi lain, yang masih terkait dengan penghargaan atas perempuan yang lebih rendah jika dibandingkan dengan laki-laki tersebut. Akhirnya perempuan yang ideal dalam orientasi budaya Jawa, banyak digambarkan sebagai sosok yang halus, penyabar, penyayang, pasrah, penurut atau taat, dan setia kepada laki-laki.

Fenomena tentang keyakinan sistem dan orientasi nilai-nilai yang terdapat dalam masyarakat dan budaya Jawa yang *bias gender* tersebut, nampaknya sampai saat ini masih cukup kuat meskipun perkembangan dan dinamika jiwa zamannya telah mengalami perubahan. Hal ini disebabkan di

antaranya oleh faktor sosialisasi dan internalisasi nilai-nilai *gender-istik*, yang telah berlangsung dalam periode waktu cukup lama.

Nilai-nilai Jawa sendiri memiliki banyak konsep tentang perempuan sejati. Konsep mengenai perempuan sejati selalu dihubungkan dengan bentuk tubuh dan kodrat alami perempuan yang kemudian disosialisasikan secara turun-temurun yang kemudian membentuk suatu tatanan yang sukar bahkan tidak dapat diubah.

Dalam Budi Susanto, konsep perempuan Jawa yang lain tertuang dalam Serat Candrarini, yang dapat dirinci menjadi 9 butir: 1) Setia pada lelaki, 2) Rela dimadu, 3) Mencintai sesama, 4) Trampil pada pekerjaan perempuan, 5) Pandai berdandan dan merawat diri, 6) Sederhana, 7) Pandai melayani kehendak laki-laki, 8) Menaruh perhatian pada mertua, 9) Gemar membaca buku-buku yang berisi nasihat (2000: 24).

Butir-butir ajaran tersebut di atas merupakan ajaran untuk perempuan Jawa, namun pola pemikiran yang terkandung mempunyai pengaruh luas sehingga pola pemikiran tradisional tersebut tetap menjadi pola pemikiran mayoritas. Padahal isi daripada butir-butir ajaran tersebut cenderung memanjakan dan menikmati laki-laki. Tetapi masyarakat mempunyai anggapan yang hampir sama mengenai perempuan sejati. Hal ini dikarenakan masyarakat membentuk pandangan yang stereotip untuk perempuan. Pandangan ini akhirnya memunculkan rumusan tentang sikap dan tingkah laku perempuan

yang baik sehingga diterjemahkan menjadi kodrat perempuan yang seolah-olah sukar dan tidak dapat diubah (Budi Susanto, dkk; 2000: 25).

2.2.7 Citra Perempuan di Media Massa

Perempuan sesungguhnya paling dekat dengan media massa, jadi tidak saja stereotip, namun segmen perempuan juga menjadikan alasan kuat mengeksploitasi perempuan dalam media massa.

Keindahan perempuan dan kekaguman lelaki terhadap perempuan adalah cerita klasik dalam sejarah umat manusia. Dua hal itu pula menjadi dominan dalam inspirasi banyak pekerja seni dari masa ke masa. Namun ketika perempuan menjadi simbol dalam seni-seni komersial, maka kekaguman-kekaguman terhadap perempuan itu menjadi sangat diskriminatif, tendensius, dan bahkan menjadi subordinasi dari simbol-simbol kekuatan laki-laki. Bahkan terkadang mengesankan perempuan menjadi simbol-simbol kelas sosial dan kehadirannya dalam kelas tersebut hanya karena kerelaan yang dibutuhkan laki-laki (Bungin, 2006: 350).

Eksplorasi perempuan dalam pencitraan media massa tidak saja karena kerelaan perempuan, namun juga karena kebutuhan kelas sosial itu sendiri, sehingga mau ataupun tidak kehadiran perempuan menjadi sebuah kebutuhan dalam kelas sosial tersebut. Sayangnya, kehadiran perempuan dalam kelas sosial itu masih menjadi bagian dari refleksi realitas sosial masyarakatnya, bahwa perempuan selalu menjadi subordinat kebudayaan laki-laki.

Namun dalam konteks perempuan, terkadang perempuan tampil dalam bentuk yang lebih keras dan keluar dari stereotip perempuan sebagai sosok lembut dan tak berdaya. Perempuan juga sering tampil sebagai perayu, penindas, dan lain sebagainya. Sosok perempuan ini banyak ditemukan dalam iklan media, peran dalam film, sekaligus merupakan rekonstruksi terhadap dunia realitas perempuan itu sendiri.

Dalam banyak tayangan yang didapatkan di media massa, stereotip perempuan juga digambarkan secara bebas, yang mana ia bisa menjadi penindas. Perempuan juga harus tampil cantik secara fisik dan tetap awet muda bila ingin sukses, mampu mengurus semua keperluan rumah tangga dan anggota keluarga, dan sebagai objek seks (Bungin, 2006: 352).

2.2.7.1 Gender dan Feminisme dalam Film

Media massa merupakan salah satu instrumen utama yang membentuk konstruksi gender pada masyarakat. Laki-laki dan perempuan telah direpresentasikan oleh media sesuai dengan stereotip-stereotip kultural untuk mereproduksi peranan-peranan jenis kelamin secara tradisional. Film sebagai salah satu produk dari media massa juga berperan besar dalam membentuk pandangan masyarakat mengenai konstruksi gender.

Ketidakadilan gender inilah yang digugat ideologi feminis. Feminisme merupakan sebuah ideologi yang berangkat dari suatu kesadaran akan suatu penindasan dan pemerasan terhadap perempuan

dalam masyarakat di tempat kerja atau pun dalam konteks masyarakat secara makro, serta tindakan sadar baik oleh perempuan maupun laki-laki untuk mengubah keadaan tersebut (Sunarto, 2000: 34-35). Dari berbagai perspektif feminisme, perspektif feminisme sosialis merupakan perspektif yang tepat digunakan sebagai acuan dalam melakukan analisis terhadap relasi jender di media massa. Hal itu disebabkan perspektif ini memberikan kerangka yang komprehensif pada adanya penindasan terhadap kaum perempuan di media massa. Menurut Zoonen dan Stevees, feminis sosialis memandang media sebagai instrumen utama dalam menyampaikan stereotip, patriarkal dan nilai-nilai hegemoni mengenai perempuan dan femininitas. Menurut perspektif ini, media menampilkan kapitalisme dan skema patriarki yang dianggap sebagai sistem yang paling menarik yang tersedia (Sunarto, 2009:76).

2.2.8 Wanita Jawa

a. Peranan Wanita Jawa

Pengertian peran adalah keikutsertaan secara aktif, partisipasi, ikut ambil bagian dalam suatu kegiatan. Pengertian peran dalam wanita Jawa disini adalah keikutsertaannya secara aktif sesuai adat istiadat Jawa. Wanita sangat berperan dalam budaya Jawa khususnya pada adat istiadat yang dipergunakan oleh orang Jawa.

b. Ciri Kekuasaan Wanita Jawa

Kekuasaan wanita Jawa adalah kemampuan wanita Jawa untuk mempengaruhi, menentukan, bahkan mendominasi suatu keputusan. Kemampuan wanita untuk mempengaruhi pengambilan keputusan tersebut bukan semata-mata pada saat keputusan tersebut diambil, melainkan merupakan sebuah proses yang panjang dari proses adaptasi, sampai pada strategi untuk dapat mengambil keputusan.

Kekuasaan wanita Jawa adalah kekuatan yang menyelinap serta strategi yang dilakukan wanita Jawa untuk mendapatkan pengaruh merupakan upaya penaklukan diri ke dalam dengan mengabdikan kepada keluarga. Kekuasaan yang dimiliki wanita Jawa mengandung dua ciri, yaitu mampu bermain di dalam ruang kekuasaan dan mampu menaklukkan didiknya ke dalam keluarga.

- Bermain di Dalam Ruang Kekuasaan

Salah satu ciri yang ada dalam wanita Jawa adalah kepasifan dan ketenangan, tidak menunjukkan gejala pemberontakan atau penurut. Kekuatan kuat dari budaya Jawa menekannya untuk mampu menjaga harmoni dengan mengabdikan dan menghargai laki-laki/suaminya. Wanita selalu menjaga tata krama sopan santun yang terkadang menjadi jerat budaya bagi kehidupan sosial masyarakatnya dimana wanita itu sendiri bagian dari warganya.

Dalam hal ini wanita Jawa membangun kekuasaan tidak dengan melawan kekuasaan tetapi justru bermain di dalam kekuasaan itu sendiri.

Ruang kekuasaan yang tetap menggambarkan sifat kekhasannya yaitu sifat lembut, sabar, kalem, dan tenang. Mereka tidak melawan dengan konfrontatif, menolak peran yang telah diberikan oleh masyarakatnya, dan menuntut peran-peran publik. Namun, mereka terjun langsung dalam ruang kekuasaan tersebut bahkan sebagai alat penerapan kekuasaan tersebut.

Kekuatan yang ada pada perempuan Jawa, akan tumbuh subur dalam kultur Jawa yang memiliki konsep bahwa semakin besar kekuasaan seseorang maka semakin ia bersikap halus, konsep halus dalam kultur Jawa sangat menggambarkan feminitasnya yaitu bertutur kata lembut, hangat, pengendalian diri kuat, perasaan halus, memahami orang lain, kalem/tenang.

Sehingga berlaku semakin besar kekuasaan akan semakin eksklusif kekuatan yang berasal dari dirinya. Seseorang yang berkonsep Jawa adalah orang yang mampu menyerap sifat - sifat yang bertentangan di dalam dirinya serta memelihara keseimbangan (Christina S. Handayani dan Ardhan Novianto, 2004: 203-206). Jadi kekuasaan wanita salah satunya adalah mampu bermain di dalam ruang kekuasaan tersebut karena sikap feminimnya.

- Penaklukan Diri ke Dalam

Ciri lainnya dari kekuasaan wanita Jawa adalah dengan penaklukan diri ke dalam. Pada ciri ini wanita menempatkan pada posisi subordinat yaitu sebagai pihak yang dikuasai. Disini wanita secara suka rela menyetujui dan menerima kekuasaan laki-laki sebagai sesuatu yang wajar. Wanita tidak

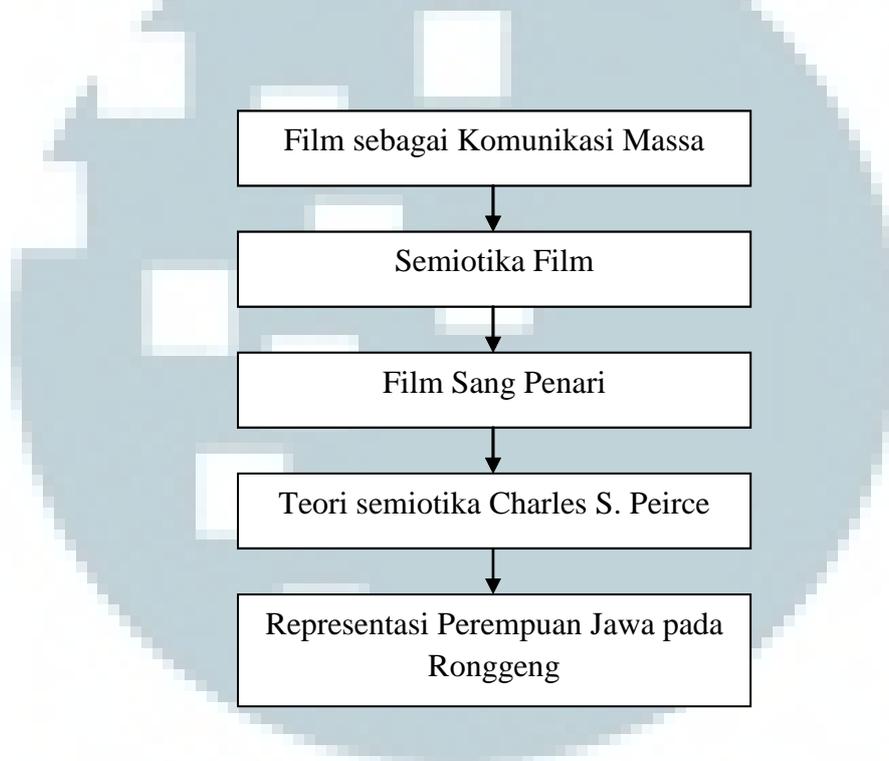
pernah mempersoalkan posisi publik yang dikuasai oleh laki-laki. Sebab ada keyakinan yang tertanam bahwa *apiking suami gumantung ing istri, apiking anak gumantung ibu* (Christina S. Handayani dan Ardhan Novianto, 2004: 207-208). Sehingga masyarakat akan bisa menilai baik buruknya sebai istri atau ibu dengan menyaksikan kiprah laki-laki dan anak-anaknya di ruang publik.

Namun dalam hal ini wanita jawa mengembangkan sebuah cara khas untuk mendapatkan kekuasaan dan tetap dapat mempengaruhi sektor publik tanpa meninggalkan atau melamggar nilai – nilai keutamaan kultur jawa yaitu prinsip keselarasan, hormat, dan terkendali. Dalam memperoleh kekuasaan tersebut dilakukan dengan pendalaman dan penghalusan rasa terus menerus. Strategi tersebut terlihat jelas dalam memangku dan melakukan pengabdian total kepada keluarga atau suami.

Dalam hal ini suami akan sangat dimengerti oleh sang istri. Sehingga suami akan sangat merasa aman, nyaman, damai, dan senang tatkala di rumah. Saat inilah kemudian apapun yang dikehendaki oleh sang istri akan selalu disetujui oleh suami. Bahkan kalaupun kehendak istri sangat berkaitan dengan posisi atau kebijakan-kebijakannya dikantor akan tetap diperjuangkan oleh suami karena kepercayaan penuh suami kepada istrinya.

2.2.9 Kerangka Pemikiran

Film yang merupakan produk dari komunikasi massa di dalamnya mempunyai tanda-tanda yang mengandung suatu makna tertentu. Berikut adalah tabel 2.3 yang menjelaskan kerangka pemikiran berpikir penelitian.



U M M N