

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Representasi perempuan di perfilman Indonesia

Film Indonesia berkembang sejak tahun 1926, pada masa Hindia-Belanda dan beralih menjadi media propaganda Jepang. Runtuhnya kekuasaan Jepang di Indonesia, membangun fondasi perfilman Indonesia sebagai hiburan yang komersial. Tahun 1950an, industri film dipegang oleh perusahaan Tionghoa yang berkeinginan untuk memunculkan wujud seni dari sebuah film. Perkembangan industri perfilman ini memicu kemunculan profesi artis. Pada mulanya, perempuan bekerja pada industri pertunjukan sandiwara di masa kolonial. Meningkatnya industri perfilman di tahun 1950an memunculkan banyak pemeran perempuan dengan paras ayu dan berbakat untuk mengisi peran pada film.

Namun keadaan pascaperang mengakibatkan kemunculan pembuat film yang didominasi oleh laki-laki. Keterbatasan kehadiran perempuan pada industri perfilman hanyalah sebatas aktris yang tidak dapat bersuara. Kemunculan perempuan dalam film pada tahun 1950an hingga 1960an mengarahkan perempuan sebagai pendorong semangat juang dan sebagai penenang kaum laki-laki. Sedangkan pada tahun 1970an, karakter perempuan dalam film mulai digambarkan sebagai sosok yang nakal, tidak perawan, pelacur, dan korban pergaulan bebas. Film mengenai kepelacuran secara langsung menggunakan tubuh perempuan untuk menjual film dan mengutuk tubuh perempuan sebagai subjek dibawah standar. Menurut tulisan Ardanareswari yang mengutip Krishna Sen, kontribusi perempuan pada film hanya terbatas pada pemeran, namun pemilihan pemeran dan karakteristiknya bergantung pada laki-laki (Ardanareswari dalam: Lembaran Sejarah, 2018).

Menurut Krishna Sen yang dikutip dari Misbach Yusa Biran, kehadiran perempuan sebagai sosok fiktif menjadi cerminan budaya yang sebenarnya. Kehadiran perempuan sebagai sosok yang kuat hanya sebatas ibu yang merawat keluarganya, negara, atau kelas sosial tertentu. Dari tahun 1965 hingga 1985 terdapat belasan dari 1170 film Indonesia yang disutradarai oleh perempuan, seperti Ratna Asmara mulai aktif untuk mengeluarkan suaranya dalam berkreasi yang

berhasil menyutradarai lima film. Kemunculan perempuan hanya sebatas bereproduksi di ruang domestik dan tidak mendapat bayaran apapun, sedangkan laki-laki muncul di ruang publik dan mendapatkan bayaran. Feminitas yang muncul dalam film Indonesia hanya sebatas keheningan dan kepasifan yang tersampaikan secara tersirat melalui beberapa metafora tertentu untuk membangun karakter perempuan (Sen, 1994).

Seiring berjalannya waktu, salah satu film Indonesia yang disutradarai oleh perempuan dan meraih penghargaan adalah *Yuni*. Film tersebut disutradarai oleh Kamila Andini yang mengangkat isu mengenai kesetaraan gender akibat budaya patriarki yang berada di masyarakat. Selain itu, Kamila membuat film *Before, Now, and Then* yang menyuarakan tatapan dan realitas perempuan untuk memenuhi ekspektasi lingkungan dan memenuhi kultur patriarki masyarakat dengan latar tahun 1960 disaat Orde lama sedang terjadi.

2.2. Perempuan dan Kebudayaan Jawa Barat

Perempuan tidaklah luput dengan budaya yang berada di sekitarnya, salah satunya adalah perempuan di Jawa Barat. Menurut tulisan Pramudita yang mengutip Handayani, perempuan Jawa memiliki konsep diri yang kalem, halus, tenang, mementingkan kedamaian, sopan, menjunjung tinggi nilai keluarga, dan menerima segala situasi. Berkembangnya patriarkisme dalam budaya Jawa terlihat dari kedudukan perempuan yang tidak dapat melebihi suaminya dan harus menjaga kehormatan suaminya. Perempuan bersikap “diam” dan cenderung pasif untuk menunjukkan kemarahannya, sehingga tidak menyakiti perasaan orang lain (Pramudita, 2016).

Penggunaan kebaya pada perempuan sudah terjadi sejak dahulu, di masa Orde Lama kebaya dijadikan sebagai identitas nasional Indonesia dan dijadikan sebagai media perlawanan terhadap budaya barat. Kebaya mencerminkan dan menyesuaikan dengan kodrat perempuan untuk berkepribadian lembut, sederhana, dan mengilhami sifat keibuan. Menurut tulisan Trismaya yang dikutip pada Gandhi, penggunaan jarik sebagai bawahan menyulitkan perempuan untuk bergerak dan seakan memaksa untuk bersikap feminisme, sopan, dan anggun (Trismaya, 2019).

Di Jawa, kebaya memiliki makna filosofi sebagai nilai kehalusan, kesederhanaan, dan kesabaran. Potongan kebaya mengikuti lekuk tubuh perempuan yang bermaknakan perlunya penyesuaian diri, beradaptasi, dan mampu menjaga diri sendiri. Penggunaan kebaya juga dilengkapi dengan rambut yang tersanggul dan hiasan tusuk konde, serta penggunaan bros pada kain. Sanggul merupakan penggambaran perempuan yang pandai dalam menyimpan rahasia dibalik sanggulnya. Sedangkan, bros memiliki makna filosofi sebagai perlindungan terhadap bahaya yang ada. Tusuk konde memiliki makna kesabaran, keikhlasan, ketulusan, dan menjadi salah satu hiasan perempuan di Jawa untuk menghadiri acara kebudayaan, serta dijadikan sebagai ikatan penghubung antara laki-laki dan perempuan (Santoso, Widyastuti, Affanti, Josef, Sakuntalawati, 2019).

Bunga juga menjadi unsur yang melekat dalam kebudayaan Jawa. Dalam budaya Jawa, bunga menjadi unsur penting dan digunakan sebagai *ubo rampe* atau perlengkapan ritual atau acara kebudayaan. Masyarakat Jawa memiliki kepercayaan bahwa energi spiritual mudah melekat terhadap sesuatu yang wangi, sehingga mendapatkan keharuman (berkah) yang melimpah (Ristantyo, 2021). Bunga-bunga seperti mawar merah dan putih, melati, sedap malam, bunga kertas, kantil, dan lain sebagainya sering digunakan untuk melaksanakan upacara adat (Mutaqin et al., 2007).

2.3. Semiotika John Fiske

Semiotika mempelajari ilmu tentang tanda-tanda, seperti apa yang membentuk tanda dan apa yang mengatur tanda tersebut (Stam et al., 2005). Fokus utama semiotika adalah bagaimana hubungan antara tanda dengan maknanya, serta bagaimana tanda tersebut tergabung menjadi sebuah kode yang dapat diterima oleh indera. Semiotika memiliki tiga bidang studi utama yang dapat dikaji, yaitu tanda itu sendiri, sistem atau kode yang mengorganisasikan tanda, kebudayaan dan tempat tanda itu bekerja (Fiske, 1990).

Terdapat konsep *the codes of television*, dimana kode-kode saling terhubung membentuk suatu makna. Selain itu, suatu realitas yang muncul bukan hanya melalui tanda, tetapi juga diolah melalui indera dan referensi yang dimiliki.

Sehingga, kode tersebut akan memunculkan perbedaan persepsi dan pemahaman.

Menurut John Fiske (1987), terdapat tiga level dari *the codes of television*:

- a. Level pertama (realitas), dimana peristiwa ditampilkan sebagai suatu realitas, seperti pakaian, lingkungan, kostum, riasan, ekspresi, dialog, suara.
- b. Level kedua (representasi), dimana realitas yang sudah terbangun tergambarkan, seperti kamera, *lighting*, musik, *sound*, dan *editing*.
- c. Level ketiga (ideologi), peristiwa tersebut diorganisasikan kedalam penerimaan sosial oleh kode-kode ideologis, seperti individualisme, patriarki, kapitalisme, ras, kelas, materialisme, dan sebagainya. Melalui level ideologi, kode-kode representasi tergabung kedalam kelas sosial dan kepercayaan yang didominasi oleh masyarakat.

2.4. Cinefeminism (*female gaze and male gaze*)

Sinefeminisme menjadi teori pendekatan feminis pasca-struktural yang berfokus pada isu representasi dan penonton. Koherensi dan metodologi sinefeminisme mengerucut dan mengarah pada teori Lacanian yang menekankan “teks” film untuk menutup analisis tekstual dan memunculkan teori pertukaran *look* (tampilan) dan *gaze* (pandangan) dalam sebuah sinema. Kemunculan *gaze* dapat terlihat melalui teknik dari pengambilan gambar, seperti pencahayaan, sudut peletakkan kamera, peran para aktor, dan pemilihan shot (Dirse, 2013).

Pada mulanya, dominasi *male gaze* pada industri perfilman terlihat dari kemunculan karakter laki-laki yang digambarkan sebagai sosok maskulin, aktif, eksploratif, dan agresif, sedangkan perempuan digambarkan sebagai sosok feminim yang pasif, lemah lembut, dan submisif (Handoko, 2005). Kenikmatan visual dalam sinema berakar pada sistem hierarkis, dimana laki-laki berperan sebagai pembawa rupa dan perempuan sebagai objek dari tampilan tersebut (Mulvey, 1975).

Hal tersebut memunculkan “*oppositional gaze*” sebagai bentuk dari generalisasi dalam keterlibatan pembuatan film. *Female Gaze* sering dijadikan sebagai posisi perlawanan terhadap *male gaze* oleh pembuat film dan penonton. Berdasarkan esai dari Laura Mulvey yang berjudul “*Visual Pleasure and Narrative Cinema*”, perempuan hanya simbolisasi karakter yang pasif. *Female gaze* dapat

menjadi wadah bagi perempuan untuk menceritakan kisah dan pengalamannya melalui bahasa sinematiknya, serta cenderung disutradarai oleh perempuan (Kiefer & Sanchez, 2007). Bahasa sinematik perempuan juga dapat disampaikan melalui penggunaan warna, khususnya warna ungu. Warna ungu menjadi simbol perjuangan feminis dan merupakan simbol kesetaraan antara perempuan dan laki-laki dan memiliki makna harapan, serta bagaimana perempuan dapat memiliki kesetaraan untuk berpikir, bernalar, dan menjadi sosok visioner (Lianawati, 2021).

Mulvey mengatakan bahwa penonton diarahkan oleh suatu garis gender, sehingga menciptakan posisi penonton maskulin (aktif) dan feminim (pasif). Penonton terbawa dengan adanya daya tarik sinema yang membawa penonton menuju alam bawah sadar melalui dua hal, yaitu *scopophilia* (subjek aktif yang memperoleh kesenangan dengan melihat subjek pasif) dan narsisme (identifikasi diri karena sosok pada suatu gambar bergerak). Dua hal tersebut berkaitan dengan erotisme tatapan sebagai dasar kenikmatan visual voyeurisme atau daya tarik fase cermin. Ketiga pandangan sinematik, seperti kamera, karakter, dan penonton dapat memunculkan citra perempuan.

2.5. Cinematography

Teknik sinematografi pada film menyesuaikan dengan bentuk filmnya (narasi, *documenter*, atau *avant garde*) yang dilengkapi dengan adanya *mise-en-scene*, *editing*, dan *sound* untuk mendapatkan makna dalam film. Sinematografi bukan hanya penerapan teknis, melainkan memunculkan respon emosional, intelektual, dan estetika (Pramaggiore, 2008). Sinematografi juga berperan dalam pengembangan karakter, cerita, dan membangkitkan emosi melalui hal-hal berikut ini:

a. Framing

Framing digunakan untuk mendefinisikan segala sesuatu yang berada di dalam dan di luar layar, serta dapat menciptakan suatu titik pandang yang memiliki jarak, sudut, dan ketinggian tertentu (Pramaggiore, 2008).

b. The Camera and Space: Height, Angle, and Shot Distance

Posisi dan pergerakan kamera dalam film dapat memunculkan kesan ruang dalam film, memperkuat penggambaran karakter, peristiwa yang terjadi, dan bagaimana penonton merasakan objek di dalam *frame*. Tiga variabel utama dalam mengeksekusi suatu shot seperti tingginya kamera, sudut kamera, dan jarak aksi juga bertujuan untuk menyampaikan motif dan tujuan, menciptakan keintiman memperkenalkan ide dalam film, serta memunculkan *mood*.

Terdapat penempatan sudut kamera utama, yaitu *high-angle shot* (posisi kamera mengarah kebawah untuk memberikan kesan ketidakberdayaan karakter dalam film), *low-angle shot* (posisi kamera mengarah keatas untuk memberikan kesan dominan karakter), dan *eye-level* (sejajar mata manusia) (Pramaggiore, 2008). Selain itu, jarak kamera dapat mempengaruhi seberapa besar keterlibatan emosi penonton terhadap karakter, yaitu: *Extreme long shot* (XLS) karakter terlihat sangat kecil dibandingkan latar belakangnya; *long shot* (LS) menampilkan karakter yang lebih menonjol, dengan latar belakang yang masih mendominasi; *medium long shot* (MLS) yang memperlihatkan karakter dari bagian lutut hingga ke atas; *medium shot* (MS) menampilkan karakter dari pinggang hingga tubuh bagian atas; *medium close up* (MCU) menampilkan bagian dada hingga kepala; *close up* (CU) menampilkan bagian wajah, bagian tubuh, kaki, dan tangan secara dekat; dan *extreme close up* (XCU) menampilkan hanya bagian tubuh tertentu secara dekat.

c. *Camera movement*

Pergerakan kamera bertujuan untuk mengungkapkan informasi secara dramatis, membangun perspektif karakter, menyampaikan kesan ruang, membangun *mood* dan pengalaman visual, dan menekankan kesinambungan terhadap ruang dan waktu (Pramaggiore & Wallis, 2008). Berikut adalah pergerakan kamera yang sering digunakan dalam pembuatan film:

a. *Static movement*

Pergerakan kamera yang tidak bergerak dan bertujuan untuk memfokuskan pada dialog karakter, komposisi, dan aksi dari karakter tanpa perlu terganggu melalui pergerakan kamera.

b. *Horizontal and vertical movement*

Pan merupakan gerakan kamera ke kanan dan ke kiri untuk menunjukkan objek atau latar secara horizontal. *Tilt* merupakan pergerakan kamera ke atas dan ke bawah untuk memperlihatkan objek dan latar secara vertikal (Pramaggiore & Wallis, 2008).

c. *Movement in three dimensions*

Dollies merupakan pergerakan yang dinamis, terkontrol, dan bergerak dan *track shot* (menggerakkan kamera pada suatu jalur khusus)(Pramaggiore & Wallis, 2008).

2.6. Costumes and Props

Kostum harus menyesuaikan dengan konteks yang hendak dicapai dalam sebuah film. Kostum secara visual dapat menampilkan adanya perbedaan generasi antar kurun waktu tertentu, contohnya pada film *Bhaji on the Beach* (1993) yang menampilkan kostum tradisional India yang dikenakan oleh perempuan yang lebih tua dan kostum Inggris kontemporer pada perempuan yang lebih muda. Kostum juga memberikan karakteristik pada masing-masing karakter, menampilkan motif tertentu, menelusuri perubahan sikap, dan berperan dalam plot film. Implikasi kebudayaan juga dapat terlihat melalui kostum yang dikenakan.

Penggunaan kostum digunakan untuk menampilkan warna pada kostum sebagai wadah untuk menyampaikan motif tertentu, penggunaan tekstur pada kostum juga disesuaikan dengan *setting* yang hendak ditampilkan. Kemunculan warna dapat mempengaruhi suasana hati, keadaan emosional, dan faktor lingkungan (Berens, 2014). Selain itu, adanya properti bertujuan untuk melengkapi perkembangan karakter, mengisyaratkan adanya perubahan di dalamnya, dan berkontribusi untuk memunculkan motif tertentu dalam film. Properti yang muncul dalam film menyesuaikan dengan kepentingan naratif serta simbolisme yang hendak disampaikan.