

2. STUDI LITERATUR

Berisi pemaparan teori dan referensi literatur yang terkait dan digunakan sebagai landasan penciptaan karya.

2.1. ELEMEN PROPERTI DALAM *MISE-EN-SCENE*

Film merupakan bentuk komunikasi dari pembuat film terhadap penontonnya (Sethio & Hakim, 2022). Komunikasi ini disampaikan melalui cerita, aktor, aksi, juga melalui *style* dan *look* dari film itu sendiri. Hal ini nampak dalam pembahasan mengenai *mise-en-scene*. Dalam bahasa Perancis, *mise-en-scene* memiliki arti secara literal yaitu “menaruh benda ke dalam adegan” (Bordwell et al., 2020). Bordwell et al. (2020) mengartikan *mise-en-scene* dalam bukunya yang berjudul *Film Art: An Introduction* sebagai seluruh elemen yang bisa dikontrol oleh sutradara dalam menentukan apa yang tampak dalam *frame*.

Bordwell et al. (2020) menjelaskan bahwa elemen yang dimaksud mencakup *setting*, kostum dan tata rias, pencahayaan, dan tata panggung (pergerakan dan performa aktor). Dalam pembuatan sebuah film, *mise-en-scene* menjadi sangat penting untuk diperhatikan demi keberhasilan sebuah film dalam menyampaikan kesan dan pesan dari pembuat film kepada penontonnya. Salah satu faktor yang mempengaruhi *style* dan *look* dalam *mise-en-scene* film adalah set dan properti yang dirancang oleh seorang *production designer* dan *art director* (Sethio & Hakim, 2022). Untuk memperdalam pemahaman mengenai objek penelitian penulis, penulis akan mengutip lebih lanjut kajian mengenai elemen properti yang tergabung ke dalam elemen *setting*.

Setting mencakup lokasi serta objek-objek yang hadir dalam lokasi tersebut. Sebuah objek dapat dikatakan sebagai properti ketika objek yang tampil dalam *shot* tersebut turut berfungsi dalam aksi yang sedang berlangsung (Bordwell et al., 2020). Sebagai sebuah elemen yang berada dalam kendali seorang *production designer*, properti pun bisa menjadi sebuah metafora visual yang mendukung pemaknaan cerita dalam film. Contohnya ada pada sebuah jurnal yang ditulis oleh Sethio dan Hakim (2022). Sethio dan Hakim (2022) melakukan analisis makna

properti dan set pada film *Setengah Nada Bergeming* dan mengaitkannya dengan karakter dalam film tersebut.

Selain sebagai metafora, properti pun bisa menjadi motif visual dalam sebuah film (Lannom, 2020). Motif visual didefinisikan oleh Lannom (2020) sebagai pola dalam film yang hadir dalam bentuk properti, *set design*, dan kostum untuk mendukung tema dari film tersebut. Bila metafora merupakan makna yang hadir dalam satu properti pada satu adegan, motif merupakan makna yang hadir ketika properti tersebut ditampilkan secara berulang dan membentuk sebuah pola. Contohnya terdapat pada film *Harry Potter and The Prisoner of Azkaban* (2004) yang menggunakan anjing sebagai motif visual yang muncul pada beberapa adegan. Anjing dalam film tersebut menyimbolkan makna pertemanan dan loyalitas, selaras dengan tema dari film tersebut.

2.2.SEMIOTIKA ROLAND BARTHES

Hall (1997) dalam bukunya yang berjudul *Representation: Cultural Representation and Signifying Practices* mendefinisikan representasi sebagai pembuatan arti melalui bahasa. Bahasa yang dimaksud tidak hanya mencakup tulisan maupun ucapan namun juga seluruh bentuk lain yang berfungsi sebagai tanda (Hall, 1997). Bentuk bahasa lain tersebut bisa berupa gambar (baik itu yang dibuat oleh tangan, mesin, atau digital), gestur tubuh, ekspresi wajah, gaya berpakaian, objek seperti lampu lalu lintas, hingga musik dan suara. Seluruh kata, suara, gambar, dan objek yang memiliki fungsi sebagai tanda dan bisa disusun bersama tanda lain ke dalam sebuah sistem yang membawa dan mengekspresikan sebuah makna bisa disebut sebagai 'bahasa'.

Persoalan bahasa yang dimaksud oleh Hall sebagai cara untuk mengekspresikan makna dibahas secara intensif oleh kritikus budaya dari Prancis yaitu Roland Barthes. Barthes (1988) dalam bukunya yang berjudul *The Semiotics Challenge* berpendapat bahwa hingga tahun 1980-an, hanya terdapat sebuah cabang ilmu yang mempelajari bagaimana manusia memberikan makna bagi kata-kata yaitu ilmu linguistik. Namun, muncul sebuah pertanyaan, bagaimana dengan hal lain yang bukan berupa kata-kata? Barthes (1988) kemudian menjelaskan bahwa

ilmu mengenai tanda yang bukan berupa kata masih belum berkembang pada masa itu karena seringkali gambar maupun tanda lain digabungkan dengan kata-kata sehingga peneliti tidak pernah mensignifikasikan objek dalam keadaan murni. Contohnya, terdapat judul dan *caption* yang hampir selalu hadir di samping sebuah gambar yang mempengaruhi persepsi pengamat (Barthes, 1988).

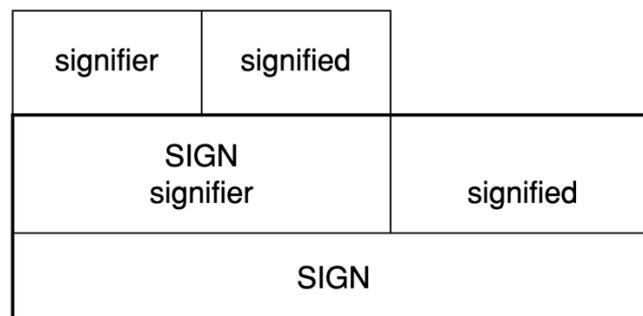
Untuk menjawab pertanyaan tersebut, Barthes (1988) membahas lebih lanjut mengenai semiologi yang dikemukakan oleh Saussure. Semiologi didefinisikan sebagai ilmu mengenai tanda (Barthes, 1988). Barthes (1988) pun menegaskan bahwa kata ‘menandakan’ (*signify*) yang sering menjadi pembahasan dalam semiologi berbeda arti dengan kata ‘mengkomunikasikan’. ‘Menandakan’ berarti sebuah objek tidak hanya mengandung informasi (yang berarti mengkomunikasikan), melainkan mengandung pula sistem terstruktur mengenai tanda.

Barthes (1988) berpendapat bahwa seluruh objek yang menjadi bagian dari masyarakat merupakan tanda sehingga selalu memiliki makna. Misal, prajurit Romawi Kuno suka menyandangkan kain di pundak mereka untuk menahan air hujan dan menghindari udara dingin. Pada awalnya, kain sebagai pakaian prajurit ini tidak memiliki nama maupun makna dan hanya berperan sebagai kain yang berguna bagi prajurit tersebut. Namun, ketika kain ini diproduksi massal dan distandarisasi, kain ini diberikan nama poncho atau penule sehingga secara bersamaan menjadi sebuah tanda bagi ‘keprajuritan’. Barthes (1988) menjelaskan bahwa sebuah objek yang tidak disebut sebagai tanda hanya ada dalam situasi asosial yang sempurna.

Menurut Barthes (1988), sebuah objek (tanda) mengandung penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Penanda sebuah objek berupa aspek material dari objek itu sendiri seperti warna, atribut, ukuran, dan aksesoris sementara petanda merupakan makna yang didapat dari penanda. Barthes (1988) membagi penanda menjadi dua keadaan berdasarkan kompleksitasnya. Pertama, keadaan yang murni simbolis. Keadaan ini bisa terjadi bila sebuah penanda hanya memiliki sebuah petanda. Kasus ini sering ditemukan dalam objek yang merupakan simbol besar antropologis seperti salib. Kedua, keadaan di mana ada beberapa objek yang

diorganisasikan dan digabungkan sebagai sebuah penanda. Keadaan ini menjadi lebih kompleks di mana petanda yang dihasilkan akan bergantung pada individu yang mengamatinya.

Barthes pun mengidentifikasi bahwa terdapat urutan dari proses penandaan (Chandler, 2007). Urutan yang pertama adalah denotasi di mana terdapat sebuah tanda yang mengandung sebuah penanda dan sebuah petanda (Chandler, 2007). Urutan yang kedua adalah konotasi di mana tanda denotatif (yang terdiri dari sebuah penanda dan petanda) tadi dijadikan sebagai sebuah penanda dan dilekatkan dengan sebuah petanda baru. Maka, dapat dikatakan bahwa sebuah petanda dapat menjadi penanda baru sehingga menimbulkan rantai pemaknaan (Chandler, 2007).



Gambar 1. Urutan proses penandaan
Sumber: Barthes dalam Chandler, 2007

Bila makna denotatif dari sebuah tanda bisa ditangkap dengan serupa oleh orang-orang dengan kultur yang sama, makna konotatif sangat bergantung pada individu. Walau begitu, makna konotatif tidak sepenuhnya subjektif karena masih didasari oleh kode kultural yang ada (Chandler, 2007).

Selain pemaknaan denotatif dan konotatif, Barthes pun percaya bahwa terdapat sebuah urutan pemaknaan yang lebih tinggi lagi yaitu mitos (Chandler, 2007). Mitos bagi Barthes didefinisikan sebagai ideologi yang dominan pada masanya (Chandler, 2007). Misal, pada era sekarang ini terdapat mitos mengenai femininitas, maskulinitas, kebebasan, dan lainnya (Chandler, 2007). Bila konotasi menghasilkan tanda yang kompleks, mitos menghasilkan sistem tanda yang kompleks berupa tanda ideologis (Chandler, 2007).

2.3. SEKSUALITAS

Crooks, et al. (2020) dalam bukunya yang berjudul *Our Sexuality* membahas seksualitas manusia dalam beberapa bagian. Seksualitas didefinisikan sebagai segala sesuatu yang berhubungan dengan alat kelamin baik itu dari segi biologis, psikologis, maupun kultural (Sebayang, et al., 2018). Istilah seksualitas memayungi berbagai persoalan seperti anatomi dan fisiologi kelamin, gender, perilaku seksual pada orang dewasa, perilaku seksual pada anak dan remaja, orientasi seksual, kontrasepsi, kehamilan, kesulitan seksual dan solusinya, penyakit menular seksual, ketertarikan seksual yang abnormal, kekerasan seksual, hingga seks yang transaksional (Crooks, et al., 2020). Untuk kepentingan penelitian ini, penulis akan menggunakan teori seksualitas yang berfokus pada persoalan perilaku seksual pada remaja serta mengenai kekerasan seksual.

2.3.1. PERILAKU SEKSUAL PADA REMAJA

Perilaku seksual pada remaja umum terjadi karena masa remaja merupakan masa eksplorasi bagi seorang individual (Crooks, et al., 2020). Kata ‘remaja’ dalam bahasa Inggris yaitu *adolescence* berasal bahasa Latin *adolescence* yang berarti bertumbuh menjadi lebih matang (Sebayang et al., 2018). Lebih matang yang dimaksud bukan hanya secara biologis, namun juga secara sosial dan psikologis (Sebayang et al., 2018). Pada masa remaja, kegiatan masturbasi maupun kegiatan seksual dengan pasangan semakin meningkat (Fortenberry dalam Crooks et al., 2020). Crooks et al. (2020) menjelaskan bahwa kenaikan hormon testosteron baik itu pada remaja laki-laki maupun perempuan menjadi penyebab dari peningkatan perilaku seksual ini.

Selain itu, terdapat beberapa faktor lain seperti kemiskinan, masalah keluarga, kekurangan supervisi dari orangtua, rasa rendah diri, serta konsumsi pornografi yang menjadi alasan akan perilaku seksual tidak sehat pada remaja (Crooks et al., 2020). Di Indonesia, walaupun kegiatan seksual masih dianggap tabu, banyak remaja yang melakukan hubungan seksual di luar nikah. Hal ini tampak dari jumlah dispensasi perkawinan bagi remaja karena kehamilan yang hampir mencapai 50% tiap tahunnya (Ulfah, 2023).

Sussman (2007) menjelaskan bahwa perilaku seksual pada remaja sangat riskan untuk dilakukan karena bisa mengganggu perkembangan dan penyesuaian emosional mereka. Maka, remaja rentan mengalami kecanduan seksual (*sexual addiction*) yaitu seseorang yang kehilangan kontrol atas pikiran dan perbuatan seksual sehingga berdampak buruk pada kehidupannya.

Dampak buruk yang dimaksud Sussman (2007) adalah melakukan kegiatan seksual tanpa memikirkan konsekuensinya sehingga membuat khawatir orang tua dan orang-orang terdekat lainnya. Selain itu, kecanduan seksual pun bisa berujung pada diagnosa kelainan mental seperti depresi, gangguan kecemasan, fobia sosial, dan *oppositional defiant disorder* (gangguan pada seorang anak yang ditandai dengan perilaku yang keras kepala dan tidak patuh terhadap figur otoritas). Remaja pun lebih jarang mencari pengobatan dan lebih mudah kambuh setelah melakukan pengobatan dibanding orang dewasa (Sussman, 2007).

2.3.2. KEKERASAN SEKSUAL

Selain perilaku seksual pada remaja, kekerasan seksual pun merupakan salah satu permasalahan seksualitas yang sering ditemui. Kekerasan seksual didefinisikan sebagai segala jenis perilaku seksual yang mengandung unsur pemaksaan dan/atau ketidakpersetujuan (Crooks, et al., 2020). Contoh dari perilaku kekerasan seksual yaitu pelecehan fisik maupun verbal, pemaksaan untuk melakukan kegiatan seksual (pemeriksaan), dan lainnya (Crooks, et al., 2020).

Crooks, et al. (2020) menjelaskan bahwa pemeriksaan sendiri dibagi menjadi beberapa jenis yaitu *statutory rape* (berhubungan seksual dengan anak bawah umur yang secara legal tidak bisa memberikan persetujuan), *stranger rape* (pemeriksaan oleh orang tidak dikenal), dan *acquaintance/date rape* (pemeriksaan oleh orang yang dikenal). Sayangnya, mayoritas dari korban kekerasan seksual terutama pemeriksaan tidak dilaporkan pada polisi karena kurangnya dukungan institusional dan kesiapan untuk menangani tuduhan (Crooks, et al., 2020).

Pemahaman mengenai persetujuan seksual atau *sexual consent* menjadi sangat penting dalam menghindari terjadinya kekerasan seksual. Willis dan Jozkowski (2019) mendefinisikan persetujuan seksual sebagai kemauan sukarela

secara sadar oleh seseorang untuk terlibat dalam perilaku seksual tertentu dalam konteks tertentu. Willis dan Smith (2021) berpendapat bahwa persetujuan seksual terdiri dari keinginan internal dan komunikasi eksternal atas keinginan tersebut.

Keinginan internal dapat diidentifikasi melalui lima perasaan yang dialami yaitu respon fisik, rasa aman dan nyaman, gairah, keinginan, dan kesiapan. Kemudian, keinginan internal ini perlu dikomunikasikan kepada pasangan karena seseorang tidak bisa menerka dengan tepat perasaan orang lain. Maka, harus dilakukan komunikasi eksternal mengenai persetujuan seksual untuk memastikan bahwa seseorang memang menginginkan terjadinya perilaku seksual dalam konteks seksual tertentu (Willis & Smith, 2021).

2.4. MAKANAN SEBAGAI SIMBOL

Makanan merupakan salah satu kebutuhan primer sehingga tidak mengherankan bila banyak digunakan sebagai simbol dalam kehidupan manusia (Andrievskikh, 2014). Andrievskikh menjelaskan bahwa dalam beberapa kultur, kegiatan mengkonsumsi makanan menjadi simbol dari seksualitas dan identitas gender. *Appetite* atau keinginan untuk makan merepresentasikan nafsu seksual, kegiatan memakan sesuatu merepresentasikan kepemilikan, dan kegiatan memasak merepresentasikan perbudakan namun juga pengambilan kekuatan.

Lamont dan Fournier (1992) menyatakan bahwa kerakusan dalam keinginan untuk makan sama dengan nafsu dalam keinginan untuk melakukan hal seksual. Industri makanan mempromosikan perilaku konsumtif makanan yang hedonistik dan mengabaikan kesehatan. Makanan yang mengandung banyak gula merupakan salah satu musuh terbesar kesehatan karena menjadi sumber banyak penyakit. Walau begitu, terdapat frasa di kultur Amerika yang menganggap manis gula sebagai hal yang positif seperti *a sweet time*. Barthes (1979) pun berpendapat bahwa lagu populer *Sugar Time* merupakan ekspresi dari kenikmatan. Dapat disimpulkan bahwa makanan memang menjadi simbol dari banyak aspek kehidupan manusia termasuk aspek seksualitas.