



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Film dan Perempuan

Film pada perkembangannya didominasi oleh laki-laki dan secara otomatis film-film yang diproduksi didasarkan pada sudut pandang laki-laki, salah satunya termasuk bagaimana perempuan diposisikan dalam film. Ada dua peran dalam film sebagaimana disebutkan oleh Thornham (Citron et al., 1978, hlm. 86), yaitu penonton dan tontonan. Dalam hal ini, laki-laki adalah penonton dan perempuan dalam kesehariannya, terlepas dari film, adalah tontonan. Hal ini membuat wanita hanya dianggap sekedar objek (merujuk pada *fetishcism*). Mulvey hadir dengan teori yang menyatakan bahwa dalam dunia sinema, pandangan *voyeur* dinilai sebagai tatapan yang ganas, memiliki maksud seksual, memiliki tujuan politik, dan bersifat intim, sebagaimana dikutip oleh Denzin (1995, hlm. 42).

Mulvey (1975) dalam *Visual Pleasure and Narrative Cinema* mengaplikasikan teori Freudian (dicetuskan oleh Sigmund Freud, seorang pakar psikoanalisa) dalam mengembangkan teori mengenai pandangan pria atau *the male gaze* yang menilai sinema mengemban sudut pandang pria dan bersifat patriarkal. (hlm. 14, 16). Sudut pandang pria dan nilai patriarki yang dipahami dalam dunia sinema secara tidak sadar teraplikasikan pada diri penonton, terlepas dari apapun gender mereka.

Oleh karena hal tersebut, muncul gerakan feminisme yang menyatakan bahwa perempuan juga berhak menduduki posisi sebagai penonton, terlepas dari *stereotype* perempuan hanyalah sebatas tontonan. Dengan adanya *filmmaker*

perempuan yang atau dikenal dengan sebutan *feminist film*, Thornham (2009, hlm. 2-3) mengemukakan bahwa perempuan perlu mengemukakan suara dan pendapatnya melalui berbagai media, salah satunya melalui film. Tujuannya agar siapapun yang berada di posisi sebagai penonton melihat dan mengerti sudut pandang perempuan (*women as storyteller*).

2.2. Kekuasaan

Dalam kehidupan bermasyarakat, secara tidak langsung masyarakat membentuk sistemnya sendiri dan untuk memastikan sistem yang terbentuk ini tetap berjalan secara teratur, dipilihlah seseorang yang dipercaya dapat menjadi pemimpin. Sadan (1997) dalam bukunya mengutip pernyataan Machiavelli yang mengartikan kekuasaan sebagai sebuah arti, bukan sumber, dan kekuasaan memiliki strategi keuntungan untuk memperolehnya. Sadan juga mengutip pernyataan Hobbes yang berpendapat bahwa kekuasaan merupakan simbol dari pemikiran sebab-akibat yang berpusat dan berfokus pada kedaulatan tertinggi. (hlm. 34). Weber mengkaitkan kekuasaan dengan birokrasi (cara kerja lama yang penuh dengan peraturan) dan mengasosiasikan kekuasaan tersebut dengan kepemilikan wewenang dan peraturan. Beliau mengartikan kekuasaan dengan keterikatan seseorang terhadap hubungannya dengan pihak lain meskipun muncul perlawanan dengan keinginannya. (Sadan, 1997, hlm. 35). Dari banyaknya bentuk kekuasaan yang abstrak dan tercermin dari berbagai media maupun perilaku, salah satunya adalah matriarki.

2.2.1. *Alpha Female*

Kata *alpha* merujuk pada sesuatu yang memiliki arti maupun peran sebagai yang paling utama dalam suatu kelompok, pemimpin, ataupun yang pertama. (Mech, 1999). *Alpha* digunakan sebagai istilah pemimpin dalam kelompok Animalia (*pack leader*) yang selalu menjalankan peran sebagai pemimpin dalam kelompoknya saat berburu mangsa. (Ward et al., 2009, hlm. 309). Istilah *alpha female* memiliki arti perempuan sebagai pemimpin dari suatu kelompok.

Seiring berkembangnya zaman menuju ke arah modern dan didukung dengan gerakan feminisme, perempuan menjadi lebih berani untuk keluar dari zona mereka dan feminisme dianggap sebagai gerakan maskulin yang baru (*the new masculinity*) dan pada awalnya dirancang untuk perempuan, sebelum akhirnya didukung juga oleh para pria. (Boothby, 2013, hlm. 8). Dari gerakan tersebut, muncul istilah *alpha female* yang merupakan hasil dari pertimbangan masyarakat akan adanya peran aktif yang juga diemban oleh perempuan. (Ward et al., 2009, hlm. 309). *Alpha female* merupakan perempuan yang mengemban posisi dan peran dari pria menurut pandangan masyarakat.

Seorang perempuan yang dianggap memiliki karakteristik *alpha female* biasanya lebih sering menjadi pemimpin dan memiliki intuisi untuk merasa superior dan dominan. (Ward et al., 2009, hlm. 310). Superior disini berarti perempuan yang memiliki rasa kepemimpinan dan pengendalian akan suatu peran yang dipegang ataupun diberikan kepada dirinya. Mengutip Pipher (1994) yang menambahkan bahwa dalam diri seorang *alpha female*, mereka merasa yakin bisa mengontrol dan

memimpin orang lain dan memiliki kepribadian yang kuat dan dominan, sehingga terkadang terkesan mandiri dan memiliki pendirian bahwa dirinya yang paling berkuasa atas orang lain. (Ward et al., 2009, hlm. 318-319). Dari peran dan dominasi *alpha female* ini, muncul istilah dalam masyarakat sosial yang dikenal sebagai matriarki, dimana keadaan dalam kehidupan sosial dipimpin oleh perempuan. Selain erat kaitan antara *alpha female* dan matriarki, ada istilah *female masculinity* yang diartikan sebagai peran yang melekat dan dijalankan oleh *alpha female*. Menurut Halberstam (1998), peran aktif yang umumnya diketahui oleh masyarakat sebagai salah satu label bagi pria juga disematkan pada *alpha female*, yang disebut sebagai *female masculinity*, maksudnya adalah perempuan yang mengemban dan menjalankan nilai-nilai dan peran (*gender role*) yang bersifat aktif. *Female masculinity* sendiri sebetulnya memiliki definisi maksud dari kata aktif yang memiliki inti yang sama, yaitu peran yang dijalankan oleh pria (*gender role*) menurut masyarakat mampu dicapai dan dijalankan pula oleh perempuan dan memiliki kaitan yang erat dengan kekuasaan dan dominasi. Sehingga perempuan yang menjadi pemimpin dan menjalankan peran aktif juga mendapatkan kekuasaan dan dominasi yang setara. (hlm. 1-2).

Seorang *alpha female* pada lingkungan kerja umumnya menempati posisi sebagai seorang pemimpin, sehingga tidak jarang *alpha female* merupakan seorang yang mementingkan karirnya dibandingkan urusan lainnya, termasuk kehidupan sosial seperti hubungan persahabatan dan kehidupan personal seperti keluarga dan kesehatan badan maupun mental. Seorang *alpha female* pada lingkungan kerjanya merupakan seseorang yang memiliki pendirian kuat dan ambisius terhadap

perkembangan karirnya. Sifat untuk selalu bekerja ini juga muncul bukan karena alasan pekerjaan yang harus diselesaikan, tetapi subjek yang dengan sukarela memberikan waktu dan tenaganya untuk menyelesaikan pekerjaan yang dimiliki. (Fujimoto, 2014, hlm. 50). Sifat ambisius terhadap perkembangan karir ini terbentuk karena perempuan sudah menempuh pendidikan yang tinggi dan didukung dengan cara berpikir mereka yang sudah tereduksi, sehingga perempuan menjalankan peran aktif, salah satunya adalah lebih mementingkan karir yang dijalani. (Boothby, 2013, hlm. 3).

Membahas mengenai hirarki dan posisi, perempuan pada dasarnya selalu berada di posisi yang superior. Superior disini berarti posisi kekuasaan sebagai pemimpin dan menjalankan peran yang aktif juga dimiliki oleh perempuan. Tak jarang dengan karakter *alpha female* yang dominan, aktif, mandiri, dan ambisius, membuat para *alpha female* terikat dengan label matriarki terhadap diri mereka. Terdapat lima pilar yang membuktikan bahwa matriarki merupakan sesuatu yang superior yang terpancar dalam diri perempuan. Pilar pertama adalah perempuan sebagai pengendali atas rahimnya, pilar kedua adalah perempuan sebagai pengendali atas dapur, pilar ketiga adalah perempuan sebagai pengendali dalam hal mengasuh keturunannya, pilar keempat adalah perempuan sebagai makhluk yang memiliki pemikiran lebih dewasa, dan pilar kelima adalah pria yang memiliki hasrat seksual lebih besar dari perempuan. Dengan kelima pilar ini, matriarki akan selalu ada dan dianggap superior. (Chinweizu, 1990, hlm. 14-15).

Dalam tahap awal kemunculan dan perkembangannya, matriarki diartikan sebagai sistem sosial yang juga merupakan budaya turun temurun dari suatu suku.

Terlepas dari unsur budaya yang melekat pada sistem sosial matriarki, seorang *single mother* atau orang tua tunggal berupa ibu juga dianggap sebagai sistem sosial matriarki. Municio (2013) mengutip Laclau menyatakan dalam situasi ini seorang ibu tunggal dianggap sebagai kepala rumah tangga karena mengemban tugas yang merupakan peran aktif dalam masyarakat yaitu mencari nafkah. Karena hal itu, seorang ibu tunggal yang memiliki anak juga masih disebut sebagai keluarga karena peran ibu tunggal yang juga memenuhi dan mencari nafkah untuk keluarga. (hlm. 4). Untuk menjelaskan definisi matriarki, menurut Abendroth (2004) dalam jurnal ilmiahnya menyatakan bahwa matriarki sebenarnya memiliki prinsip sistem sosial yang sama dengan patriarki, yang membedakan hanyalah gender pemimpinnya. Jika patriarki berarti dunia yang didominasi dan dipimpin oleh pria, maka matriarki berarti dunia yang dipimpin dan didominasi oleh perempuan. (hlm. 3). Jika pembahasan mengenai kedua sistem sosial ini ditarik ke dalam lingkup yang lebih dalam dan personal, matriarki berarti dunia yang didominasi oleh para ibu (perempuan yang mengemban peran sebagai ibu dan menjalankan tugas-tugas ibu sesuai yang diterapkan dalam masyarakat). Matriarki dalam lingkup sosial juga berarti perempuan sebagai pemimpin. (Abendroth, 2004, hlm. 3).

Menurut pandangan tradisional masyarakat barat, masyarakat memberi label bahwa kriteria ibu yang baik adalah perempuan yang memiliki suami, tidak berperan sebagai kepala keluarga, berkulit putih, dan selalu berada di dalam rumah untuk menjalankan pekerjaan rumah tangga, termasuk pekerjaan dapur dan mengasuh anak-anak. Ibu tunggal dianggap sebagai status yang bukan merupakan ibu yang baik karena ibu tunggal tidak menjalankan persyaratan yang berlaku dan

diakui masyarakat. (Redman, 2007, hlm. 12). Lain halnya dengan pernyataan Vincent, Ball, dan Pietikainen yang berpendapat bahwa ibu tunggal sebetulnya mengalami *dilemma* antara mencari nafkah dan mengasuh anak. Sedangkan Thurer memiliki pandangan bahwa peran ibu memiliki dua sisi yang mencerminkan kesan yang baik, yaitu bertanggung jawab penuh dalam mengasuh anak di rumah sekaligus dapat menunjang atau bahkan mencari nafkah untuk anaknya diluar rumah. (Redman, 2007, hlm. 13).

Chinweizu (1990) memaparkan bahwa matriarki sebenarnya akan selalu ada dan bertahan, bahkan matriarki sebetulnya merupakan sistem sosial yang superior karena perempuan diasosiasikan dengan perannya sebagai ibu, dan anak, apapun gendernya, termasuk laki-laki, akan selalu tunduk dan takut dengan ibunya, walaupun secara tatanan gender di masyarakat, perempuan selalu dinomorduakan. Matriarki menurut Chinweizu (1990) memang menempati posisi yang superior, tetapi kenyataannya di kehidupan bermasyarakat, praktik matriarki masih sedikit, sehingga praktik matriarki terjadi dalam lingkup yang kecil dan terselubung. (hlm. 11). Hal yang memiliki esensi sama juga dipaparkan oleh Municio (2013) yang mengutip Thornton Dill, bahwa perempuan dalam kehidupan berumah tangga dan jika sudah dikaruniai anak, akan secara otomatis berperan sebagai pendukung suami. Tetapi posisi perempuan akan berbeda dengan kasus jika anak hanya memiliki ibu tunggal. Peran dari ibu tunggal inilah yang berperan penting dalam membentuk karakter anak, sekaligus peran ibu sebagai pengatur dalam mengurus anak (*nursing and nurturing*) dan mencari nafkah dalam keluarga. Perempuan yang

memiliki peran sebagai ibu tunggal akhirnya menjalankan peran aktif dalam keluarga. (Municio, 2013, hlm. 22).

Kekuasaan yang didapatkan seorang perempuan yang merupakan ibu tunggal sebetulnya merupakan kekuasaan yang mutlak atas anak-anaknya, termasuk anak laki-laki. Ibu tunggal secara otomatis menjalankan peran seorang ibu, tidak ada bedanya dengan ibu yang juga memiliki peran sebagai istri. Hal yang membedakan adalah bertambahnya tanggung jawab terhadap anak sebagai ibu tunggal, yaitu harus merangkap peran aktif dari figure ayah yang hilang, salah satu contohnya adalah berupa mencari nafkah. Chinweizu (1990) mengungkapkan seorang ibu tunggal akan tetap menduduki posisi teratas dalam hirarki rumah tangga karena perempuan memiliki label dan peran yang melekat pada dirinya, yaitu ibu. Dengan label dan peran sebagai ibu inilah seorang perempuan akan selalu menduduki tingkat teratas sebagai pemegang kekuasaan dan mengontrol anak-anaknya. (hlm. 26-27). Matriarki dianggap sebagai sistem sosial yang paling superior sebetulnya dilatar belakangi dengan hal yang bersifat lahiriah, yaitu rahim perempuan. Dengan menggunakan rahim sebagai senjata, perempuan akan dihormati dan diistimewakan karena jika seorang untuk meneruskan keturunannya, maka rahim perempuan akan dibutuhkan untuk berprokreasi menghasilkan keturunan selanjutnya. Secara tidak langsung, pria memohon dan meminta perizinan dari perempuan untuk memberinya keturunan. Hal ini dianggap sebagai praktik matriarki dan mempertegas alasan perempuan dalam lingkup matriarki berada di posisi superior karena pria meminta perizinan dari perempuan, terlepas dari matriarki yang terselubung praktiknya. Dalam konteks hubungan ibu dan anak, seorang ibu akan menggunakan norma yang

dianut dalam masyarakat untuk membuat anaknya tunduk kepada dirinya, termasuk bagaimana anak laki-laki harus menaati dan menjalankan apa yang diperintah atau dinasehatkan oleh ibunya. Dengan peran perempuan sebagai ibu, dirinya memanfaatkan peran dan hirarki rumah tangga kepada anaknya untuk tetap mempertahankan posisinya sebagai pemimpin tertinggi. (hlm. 26-27). Redman (2007), mengutip Wall menambahkan bahwa adanya kendali dan kuasa oleh ibu terhadap anaknya sudah dimulai sejak masa mengandung, melahirkan, hingga mengasuh anak setelah lahir yang dikenal dengan istilah kuasa ibu. (hlm. 11). Dengan adanya kuasa ibu inilah seorang anak akan selalu ada dibawah kendali dan pengawasan ibunya.

2.2.2. Ruang dan Kekuasaan

Dalam bukunya, Dovey (2002) menyatakan bahwa perilaku yang dilakukan oleh manusia dalam suatu ruangan dibentuk sekaligus dibatasi oleh dinding, pintu, dan jendela, yang dirangkai menjadi satu oleh seorang *designer*. (hlm. 1). Ruang dapat memberi informasi secara visual kepada orang lain dan dapat merepresentasikan diri seseorang berupa ciri khas dirinya hanya melalui penataan yang ada dalam ruang tersebut. *Designer* hanya sebagai alat untuk membantu merealisasikan apa yang ada pada diri seseorang menggunakan elemen-elemen desain.

Ruang sendiri memiliki kekuatan untuk menunjukkan karakteristik dan bahkan gender pemilik ruang tersebut, bisa saja ruang publik, semi publik, dan yang paling jelas akan terlihat adalah ruang privat. Nakhal (2015) berpendapat bahwa ruang sejatinya dapat digunakan sebagai media untuk memproyeksikan gender si

pemilik ruang, karena secara tidak langsung seseorang menata ruangnya karena ada hubungan dan pengaruh dengan peran sosial yang dijalannya dalam kehidupan bermasyarakat. Tetapi yang seringkali terjadi, ruangan yang menonjol adalah ruang dengan peran maskulin, yang dipahami oleh masyarakat sebagai pria yang memiliki ruangan tersebut karena pria mengemban peran maskulin, sedangkan wanita dengan peran feminin. Ruang maskulin lebih ditonjolkan karena ada kaitannya dengan pria yang menjalankan peran aktif (berhubungan dengan mencari nafkah untuk keluarga, posisi sebagai pemimpin dalam keluarga, yaitu kepala keluarga), sedangkan perempuan tidak selalu dominan dan menonjol karena posisinya yang selalu dibawah pria dalam hirarki kekeluargaan dan peran yang dijalani (berhubungan dengan merawat anak, melayani suami, dan menjalankan pekerjaan rumah). (hlm. 16-17).

Dalam ranah personal, bangunan yang paling intim adalah rumah. Di dalam bangunan tersebut akan terbagi lagi menjadi ruangan, yaitu lingkup yang lebih kecil dari bangunan dan memiliki fungsinya masing-masing. Kuhlmann (2013) menyatakan bahwa ruang makan merupakan tempat yang paling prestisius dan cukup sakral untuk keluarga kalangan menengah keatas karena di ruang makanlah seseorang berkumpul dan menikmati hidangan tertentu secara bersama-sama. Bahkan pada zaman Raja Ludwig II dari Bavaria, beliau mencetuskan inovasi meja makan yang dapat diturunkan untuk menerima hidangan dari para pelayan dan kemudian dapat ditinggikan kembali saat akan disantap. Hal ini bertujuan supaya raja dan para pelayan tidak bertatapan muka secara langsung di ruang makan, terutama dalam satu meja makan. (hlm. 2).

Kuhlmann menyebutkan bahwa ruang makan merupakan ruangan paling inti pada rumah-rumah keluarga borjuis pada kala itu dikarenakan menjadi simbol kemakmuran suatu keluarga. Penempatan posisi kursi juga mempengaruhi pangkat dalam hierarki dalam keluarga pada masa itu. Kepala keluarga yang merupakan pemimpin keluarga akan selalu duduk di kursi yang ditempatkan di ujung meja saat di ruang makan, yang harus menghadap ke arah pintu utama atau pintu depan dari rumah tersebut. Secara simbolis, penempatan kursi untuk kepala keluarga dimaksudkan sebagai simbol pemimpin dan penguasa, sedangkan secara fungsi, kepala keluarga dapat dengan leluasa mengontrol keadaan rumah, termasuk siapa saja yang berlalu lalang. (hlm. 8). Menurut Kuhlmann (2013), secara simbolis, latar taman yang berada di belakang kepala rumah tangga merepresentasikan kebebasan yang absolut dan sebagai penanda kekuasaan yang dimiliki. (hlm. 8-9).

Menyambung teori dari Lefebvre (1991) dan Foucault (1975) mengenai fungsi ruang, ruang sendiri dapat terbagi menjadi bagaimana ruang diproyeksikan, bagaimana ruang digambarkan, dan bagaimana ruang yang kita tempati. Ruang dan manusia sebetulnya saling berkaitan dan memiliki hubungan relasi. Misalnya, ruang dalam lingkup pemerintahan akan selalu melekat dengan unsur politik dan formal dikarenakan bagaimana masyarakat menilai pemerintah yang merupakan subjek dalam ruang pemerintahan tersebut dengan kekuatan politik yang dimiliki sebagai pemegang wewenang dalam mengatur suatu negara. (Kuhlman, 2013, hlm. 4-5).

2.3. *Adolescence*

Semua manusia pasti mengalami fase dalam hidupnya dan yang paling signifikan adalah pertumbuhan yang mempengaruhi perubahan pada fisik dan psikologis. Masa tersebut umumnya dikenal dengan istilah *adolescence*. *Adolescence* berasal dari bahasa Latin, yaitu *adolescere*, yang memiliki arti bertumbuh menuju masa kedewasaan. *Adolescence* merupakan masa transisi dari meninggalkan masa kanak-kanak menuju masa dewasa yang penuh kematangan. (Hashmi, 2013, hlm. 19).

Adolescence memiliki istilah yang disebut dengan pubertas. Di masa ini, *adolescent* mulai beranjak menuju masa remaja yang mempersiapkan fisik dan psikologisnya di masa yang lebih lanjut, yaitu masa dewasa nanti. Biasanya di masa pubertas, *adolescent* merasa dirinya adalah seorang yang sudah cukup umur dan dewasa untuk melakukan hal-hal tertentu tanpa bantuan orang lain, namun tetap ditekan oleh orang tua dan orang sekitarnya untuk tetap berperilaku dan melakukan aktivitas yang dilakukan oleh kanak-kanak pada umumnya. Pada masa ini juga, *adolescent* mengalami kebingungan karena dituntut untuk berperilaku dewasa, namun tetap bersikap seperti kanak-kanak. (hlm. 140).

Pada masa *adolescence* sendiri terbagi dalam beberapa tahapan yang akan dilalui oleh *adolescent*, salah satunya adalah masa *early adolescence*.

2.3.1. *Early Adolescence*

Anak berusia sepuluh hingga dua belas tahun termasuk dalam tahap ini. *Early adolescence* merupakan tahap paling pertama yang dialami oleh *adolescent* dan

umumnya menimbulkan kebingungan karena perubahan fisik mulai terjadi. Pertumbuhan ditandai dengan *adolescent* bertambah tinggi secara fisik dan disertai dengan pertumbuhan pada tulang tangan dan kaki. Secara psikologis, pada tahap ini *adolescent* sangat menginginkan privasi untuk dirinya sendiri, merasa sudah mandiri, dan tidak jarang terjadi perdebatan antara *adolescent* dan orang tua mengenai ketidaksetujuan terhadap orang tua yang selalu mengontrol semua tindakan dan kegiatan *adolescent*. (Mascarenhas, 1999, hlm. 5). Adanya perdebatan membuat *adolescent* tidak banyak berkomunikasi dengan orang tua dan mulai membangun peran maskulin pada *adolescent* laki-laki dan peran feminin pada *adolescent* perempuan sesuai dengan tuntutan masyarakat. (hlm. 146, 148).

Pada tahap *early adolescence* juga, *adolescent* menjadi sensitif dan belum stabil secara emosional, sehingga memunculkan istilah “*storm and stress*” yang merupakan masa dimana *adolescent* merasa tertekan dan tidak nyaman dengan dirinya sendiri karena adanya perubahan fisik dan psikologis. (Hashmi, 2013, hlm. 19). Perubahan fisik pertama kali yang dialami oleh *adolescent* pada tahap ini merupakan hasil dari perubahan hormon dan senyawa kimia lainnya yang terkandung dalam jaringan *tissue* dan organ tubuh spesifik lainnya, tak terkecuali timbulnya dorongan seksual (*sexual drive*). Biasanya hasrat dan dorongan seksual pada laki-laki lebih besar daripada perempuan. (Hashmi, 2013, hlm. 21).

2.3.2. *Adolescent* dan Orang Tua Tunggal

Hal yang mempengaruhi *adolescent* selain dari faktor eksternal berupa lingkungan sekolah dan teman sebaya adalah faktor internal yang paling dekat dengan

adolescent itu sendiri, yaitu keluarga. Namun tak jarang *adolescent* tidak selalu tumbuh dalam lingkungan keluarga yang ideal sesuai dengan norma masyarakat, yaitu memiliki orang tua yang lengkap, ayah dan ibu. Beberapa *adolescent* bertumbuh dan mungkin saja dididik oleh satu orang tua, ayah atau ibu tanpa mendapatkan pengaruh dari peran ayah atau ibu. (Veronica, 2014, hlm. 3).

Dalam kehidupan bermasyarakat, Veronica (2014) berpendapat bahwa terdapat teori mengenai tingkatan sosial yang menjelaskan bagaimana masyarakat berfungsi mengutip Huebsch (2013). Teori tersebut dibagi menjadi makro, mezzo, dan mikro. Teori tingkat makro yang lebih dikenal sebagai teori mengenai fungsionalisme berpendapat bahwa apapun yang ditemukan dalam masyarakat merupakan komponen masyarakat itu sendiri dan bagian dari sistem, dengan kata lain, komponen tersebut akan memiliki peran untuk mendukung kerja sistem. (Kreppner dan Lerner, 1989). Teori tingkat mezzo atau teori reaksi sosial, mengutip Niambi yang berpendapat mengenai bagaimana seseorang bereaksi dan merespon orang lain yang merupakan bagian dari masyarakat yang berhubungan dengan dominasi dan stereotip masyarakat. (Veronica, 2014). Sedangkan teori tingkat mikro berpendapat bahwa perilaku dalam bermasyarakat membentuk seseorang dalam kehidupan personalnya. Anak yang bertumbuh dan berkembang dalam lingkungan tanpa peran kedua orang tua cenderung membuat anak tidak mendapatkan pengaruh dari salah satu orang tua, serta rendahnya ikatan emosional antara anak dan salah satu orang tua yang mengakibatkan anak kurang memiliki rasa percaya akan orang tuanya sendiri. (Veronica, 2014, hlm. 2). Dalam berbagai penelitian juga disebutkan bahwa *adolescent* yang bertumbuh dengan kondisi orang

tua tunggal lebih sering menghadapi masalah berupa tekanan secara psikologis, kesehatan fisik, dan masalah mengenai perilaku dan *attitude*. (Veronica, 2014, hlm. 2, 4).

Bertumbuh bersama orang tua tunggal juga berdampak pada hubungan satu sama lain. Salah satu resiko yang dapat timbul adalah jika hubungan orang tua dan anak tidak akrab dan tidak baik. *Adolescent* beresiko besar untuk mengalami depresi yang jika tidak dapat dibendung, dapat mempengaruhi perilaku dan tindakan, misalnya *adolescent* mengkonsumsi alkohol secara berkala sebagai bentuk pelampiasan rasa depresinya dan mengarah pada munculnya dorongan seksual pada masa yang terlalu dini pada *adolescent*. (Veronica, 2014, hlm. 8). Sebetulnya, dorongan seksual yang muncul pada *adolescent* merupakan hal yang wajar dan umum karena hormon-hormon dalam tubuhnya juga bertumbuh pada tahap pubertas, namun menjadi tidak wajar jika dorongan seksual tersebut dilampiaskan sebagai bentuk melawan depresi sesuai yang dipaparkan oleh Davis dan Friel (2001); Thornton dan Camburn (1989). *Adolescent* yang tumbuh dan tinggal bersama ibunya akan merasa kehilangan arah dalam hal kepemimpinan karena tidak ada figur dan peran ayah dalam hidupnya, sehingga *adolescent* biasanya berkepribadian minder dan merasa tidak aman dengan lingkungannya karena figur ayah erat dengan stereotip pelindung. Hal ini mengakibatkan anak merasa cemas dan *insecure* dengan lingkungan maupun teman sebayanya. (Veronica, 2014, hlm. 8). Rasa cemas dan tidak amannya yang muncul dari dalam diri *adolescent* merupakan hasil dari stereotip peran maskulin yang diemban oleh figur ayah dan diakui masyarakat, sehingga secara tidak langsung, dengan

ketidakhadiran sosok ayah, anak otomatis merasa tidak ada yang melindunginya. Sedangkan di sisi lain, mungkin saja figur ibu cukup dan dapat menjalankan fungsi sebagai pelindung bagi *adolescent* dan tidak memerlukan secara mutlak figur ayah hanya sebagai simbol pelindung.

2.4. *Production Designer*

Seorang *production designer* adalah seseorang yang memiliki peran untuk memvisualisasikan lingkungan fisik, mulai dari konsep dan apa yang dibayangkan oleh sutradara melalui interpretasi naskah dan bekerja sama dengan *director of photography*. (LoBrutto, 2002, hlm. 1). Lebih mendalam lagi, dijelaskan oleh LoBrutto, *production designer* juga merancang metafora visual, skema warna, arsitektur dan waktu yang spesifik, dan desain lokasi dan set. *Production designer* juga mengatur kostum, *make-up*, dan tata rambut. (hlm. 1).

Pada awal perkembangannya, dalam dunia sinema Amerika, tanggung jawab sebagai perancang aspek teknis dan penata interior disatukan menjadi satu istilah, yaitu *art director*. Hingga tahun 1939, muncul istilah *production designer* yang disebutkan oleh David Selznick untuk William Cameron Menzies, merupakan sebutan yang digunakan hingga sekarang. Tanggung jawab yang dijalankan juga sudah berubah, dari yang awalnya murni sebagai sarana *crafting*, sekarang sudah mementingkan nilai estetika. (Fischer, 2015, hlm. 2).

Peran sebagai *production designer* berarti kolaborasi yang mendasar dalam merencanakan elemen visual dari naskah dan lebih dari sekedar menyediakan latar belakang bagi sebuah film. Hal yang sering dihadapi adalah mengambil keputusan

untuk membangun set atau melaksanakan produksi di lokasi yang sebenarnya dengan mempertimbangkan *budget* dan kondisi lainnya. (Barnwell, 2004, hlm. 13-14). Banyak *production designer* yang pada akhirnya menggabungkan kedua metode ini agar produksi berjalan dengan efektif.

2.4.1. Set

Set dihadirkan sebagai visualisasi *production designer* mengenai naskah dan bagaimana lokasi sebenarnya diubah menjadi lokasi fiksi sesuai dengan keperluan produksi sendiri. (LoBrutto, 2002, hlm. 99). Set sendiri menjadi petunjuk bagi penonton mengenai dimana cerita mengambil waktu (berupa isu atau peristiwa tertentu), kondisi geografis, latar budaya, dan status dan latar belakang karakter dalam film. Set sendiri merupakan ruang dan ruang memiliki kekuatan secara visual untuk menyampaikan perasaan karakter sendiri. (hlm. 99).

Untuk mewujudkan itu semua, maka dilakukanlah dekorasi set yang bertujuan untuk mencapai visualisasi yang sudah direncanakan. Dekorasi yang ada dalam set biasanya berupa properti yang memiliki fungsi metafora maupun naratif terhadap cerita itu sendiri. (Fischer, 2015, hlm. 18-19). Set didekorasi oleh seorang *set designer* yang bertanggung jawab untuk mempersiapkan dan mendekorasi set sesuai dengan konsep dan kepentingan film. (Barnwell, 2004, hlm. 76-77). Jika set dibangun dalam studio, maka langkah selanjutnya yang harus dilakukan oleh *set designer* adalah mendekorasi dan mewujudkan konsep visual yang sudah didiskusikan dan disetujui bersama ke dalam set tersebut. Hal ini mencakup

pemilihan warna yang akan dipakai, penempatan properti dekorasi, dan memanfaatkan ruangan yang ada. (Barnwell, 2004, hlm. 74).

Set terbagi lagi menjadi dua jenis yang paling sering diterapkan dalam dunia sinema, yaitu set konstruksi dan set yang ditata. Set konstruksi merupakan set yang dibangun dari awal dan semua elemen yang diperlukan dibuat secara terpisah dan ditata sebagai unit. Proses pembangunan set konstruksi dimulai dari membangun dinding, menghadirkan lantai, dan menyelesaikan set dengan langit-langit atau atap. Tujuan dibuatnya set konstruksi biasanya untuk kepentingan *VFX*. (Fischer, 2015, hlm. 18). Sedangkan set yang ditata merupakan set yang mempertahankan lokasi sebenarnya, kemudian ditata sesuai konsep dan biasanya menggunakan objek-objek dan dekor. Tujuannya agar *mood* dan nilai otentik cerita tersampaikan, sehingga penonton dan aktor merasa memiliki hubungan dengan karakter. (Fischer, 2015, hlm. 18-19).

2.4.2. Warna

Mata manusia dapat menangkap warna dikarenakan oleh dua penyebab, yaitu dari penyerapan cahaya dan pancaran cahaya. Warna yang diserap berarti warna dihasilkan dari objek itu sendiri, sehingga mata dapat menangkap warna dalam keadaan gelap. Objek yang memerlukan bantuan cahaya untuk menghasilkan warna agar dapat ditangkap oleh mata merupakan warna yang dihasilkan dari pancaran cahaya. (Roberts, hlm. 16).

Warna digunakan untuk membangun *mood*, menunjukkan tempat dan waktu, menggambarkan karakter dan emosinya, dan aspek psikologis. Warna merupakan

salah satu aset terbesar yang dimiliki *designer* karena dapat berkomunikasi dengan penonton dan karakter secara visual. Secara umum, penggunaan warna dalam sinema lebih dominan berfungsi sebagai fungsi simbolis. (LoBrutto, 2002, hlm. 77). Menurut Stephen Palmer sebagaimana dikutip oleh Hyman dalam bukunya, warna merupakan objek psikologis yang terlihat pada objek dan cahaya oleh mata, bukan objek yang bersifat fisik. (Hyman, 2006, hlm. 14).

Seorang *designer* sudah pasti membutuhkan dan menggunakan warna dalam elemen perancangannya. Untuk menunjang hal tersebut, *designer* menggunakan *color wheel* yang merupakan acuan berisikan warna-warna primer, terdiri dari merah, kuning, biru. Warna sekunder yang merupakan warna yang dihasilkan dari pencampuran warna primer, yaitu hijau (biru dan kuning), ungu (merah dan biru), dan jingga (kuning dan merah). Warna tersier yang merupakan hasil pencampuran warna sekunder dan primer. (Roberts, hlm. 58).



Gambar 2.1. *Color Wheel Analogus*
(<http://printingcode.runemadsen.com/lecture-color/>)

Dalam *color wheel*, warna yang saling berdampingan satu dengan lainnya dikenal sebagai analogus. Ketiga warna yang saling berdampingan biasanya

digunakan oleh *designer* maupun seniman untuk menekankan kesan harmoni dan perpaduan yang seimbang dan saling mendukung satu sama lainnya, karena ketiga warna yang berdampingan dalam *color wheel* ini memiliki rentang warna yang mirip, yang membedakan hanya gelap (*tones*) dan terangnya (*tint*). (Snow & Froehlich, 1920, hlm. 29).

Untuk menggambarkan emosi dan *mood*, warna yang digunakan dapat dipelajari melalui lukisan-lukisan dari berbagai aliran lukisan dan pelukis dari berbagai era. Warna-warna dan aliran *style* yang digunakan oleh pelukis (menurut LoBrutto merupakan sosok seniman pertama yang menggunakan warna sebagai bahasa emosi untuk menyampaikan *state* psikologis mereka) dari berbagai era. (LoBrutto, 2002, hlm. 85-86). Terlepas dari warna itu sendiri pada lukisan, banyak *filmmaker* yang terinspirasi menggunakan lukisan secara keseluruhan sebagai referensi dan inspirasi bagi tampilan filmnya, misalnya seperti Kubrick yang terinspirasi dari lukisan era abad delapan belas untuk latar film *Barry Lyndon* (1975). (Fischer, 2015, hlm. 14). Dengan menggunakan warna pada lukisan sebagai referensi, *production designer* menjadi lebih peka untuk mengaplikasikan warna untuk menggambarkan psikologis karakter.

Selain berfungsi untuk menunjukkan karakter dan kondisi psikologis karakter, warna dapat diaplikasikan pada film untuk menunjukkan tren dan tahun berlangsungnya cerita. Hal ini dapat direalisasikan melalui kostum dan tata rias yang menggunakan warna-warna tertentu pada karakter. Dalam mengaplikasikan warna yang bertujuan sebagai penunjuk era dan tahun, seorang *production designer* harus lebih jeli dalam meneliti, karena pemilihan warna yang keliru dapat

memberikan informasi yang tidak tepat bagi penonton dan membuat cerita menjadi tidak akurat dan tidak orisinal lagi, terutama dalam memproduksi film *historical* dan *biography*. (Fischer, 2015, hlm. 19).

2.4.3. Properti

LoBrutto (2002) menyatakan bahwa properti merupakan benda atau objek yang digenggam oleh aktor untuk menunjang perannya dan merealisasikan suatu tokoh (hlm. 21). Properti juga berperan dalam mempertegas tekstur, menciptakan ruangan sesuai dengan situasi atau kejadian pada kehidupan nyata, dan membangun imajinasi bagi aktor maupun penonton. Properti merupakan benda atau objek yang berada dan digunakan dalam film dan berdiri sebagai individu yang memiliki efek terhadap cerita, secara naratif maupun simbolis. Ketika properti diputuskan untuk berada dalam film, properti otomatis memiliki maksud dan arti tersendiri. Walaupun dalam film yang bersifat fiksi, properti memiliki tujuan utama untuk menunjang cerita dan karakter, tetapi properti sendiri selalu memiliki tujuan naratif yang saling mendukung. (Barnwell, 2004, hlm. 75).

Untuk mendapatkan properti, seorang *production designer* dibantu oleh seorang *prop master* yang bertanggung jawab untuk mencari, meminjam, atau membeli properti yang dibutuhkan untuk menunjang film secara visual. Dalam produksi berskala kecil, umumnya properti yang digunakan diperoleh dari cara meminjam untuk menghemat *budget* yang terbatas. (Barnwell, 2004, hlm. 74-75). Selain *prop master*, *production designer* juga dibantu oleh *prop maker* yang

bertanggung jawab untuk menciptakan properti tertentu yang lebih spesifik dan wajib ada secara visual karena memiliki esensi dan tujuan dalam film.

Properti memiliki fungsi simbolis dan naratif, seperti yang dinyatakan oleh Barnwell (2004, hlm. 75-76), masing-masing *production designer* memiliki ciri mereka sendiri dalam menerjemahkan naskah menjadi bahasa visual yang salah satunya diwujudkan melalui properti. Selain memiliki fungsi simbolis dan naratif, properti juga dapat menunjukkan suasana dalam ruangan dan membangun kesan-kesan tertentu yang ada dalam ruang tersebut.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA