

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Tabel 2. 1 Daftar Penelitian Terdahulu

Judul/Penulis /Tahun	Afiliasi Universitas	Metode Penelitian	Kesimpulan	Saran	Perbedaan Dengan Skripsi Ini
1 Representasi Maskulinitas Dalam Film Disney Moana – Ulin Sasmita (2017)	Universitas Tadulako, Sulawesi Tengah	Pendekatan kualitatif deskriptif, teori semiotika Charles Pierce	Terdapat sifat-sifat maskulin yang ditunjukkan oleh tokoh Moana yang diantaranya menunjukkan keberanian, kekuatan, memiliki sifat pantang menyerah, percaya diri, mandiri, dan berjiwa kepemimpinan. Namun moana juga tetap menampilkan sisi feminim dalam dirinya, masih memiliki sifat emosional dan juga lemah.	-	Perbedaan dengan penelitian ini adalah objek yang diteliti. Dimana penelitian terdahulu menggunakan film animasi Moana sedangkan penelitian ini menggunakan film laga India berjudul Raazi. Juga metode penelitian terdahulu menggunakan pendekatan kualitatif dan analisis deskriptif sedangkan penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivis me.
2 Maskulinitas Dalam Film Bajirao Mastani (Analisis Semiotika Terhadap Tokoh Mastani) – Sitti Nursinta Yanti Suryani (2017)	UIN Alauddin, Makassar	Pendekatan penelitian komunikasi massa film – Teori Semiotika John Fiske	Pesan Maskulinitas yang dapat disimak yaitu empat frasa Rober Brannon meliputi <i>no sissy stuff, be a big wheel, be a strudy oak, dan give 'em hell</i> . Sedangkan dalam pandangan Islam perempuan dan laki-laki sama	Diharapkan kepada KPI (Komisi Penyiaran Indonesia) untuk melakukan pemantauan terhadap perfilman di Indonesia dan program tv menyangkut	Perbedaan dengan penelitian ini terdapat pada objek penelitian dimana penelitian terdahulu menggunakan film Bajirao Mastani dengan tema

			atau setara sehingga sifat kepemimpinan yang menjadi tolak ukur maskulinitas pun memiliki setiap Individu termaksud perempuan.	Maskulin dan feminin sehingga tidak terjadi ketimpangan gender yang berkelanjutan. Kemudian teori semiotika penelitian terdahulu menggunakan semiotika Roland Bartes, sedangkan penelitian ini menggunakan teori semiotika Charles Pierce	film tentang kehidupan masa kerajaan abad ke-18 sedangkan penelitian ini menggunakan film Raazi bertemakan mata-mata pada tahun 1971. Selain itu metode penelitian terdahulu menggunakan pendekatan penelitian komunikasi massa konsentrasi film sedangkan penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivisme. Perbedaan dengan penelitian ini adalah objek penelitian yang dipilih dalam penelitian terdahulu menggunakan tayangan program dari televisi sedangkan penelitian ini menggunakan tayangan film. Kemudian teori semiotika penelitian terdahulu menggunakan semiotika Roland Bartes, sedangkan penelitian ini menggunakan	
3	Representasi Maskulinitas Perempuan Dalam Televisi (Studi Semiotik Program Acara "The Project" di Trans TV) - Apriani Yulia Eka (2018).	Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Prapanca, Surabaya	Pendekatan kualitatif analisis deskriptif – teori semiotika Roland Barthes	Program tv ini mampu menggeser persepsi masyarakat indonesia bahwa wilayah atau peranan domestik tidak hanya dilakukan oleh laki-laki tetapi juga bisa dilakukan oleh perempuan. Representasi Maskulin tidak hanya ditampilkan secara fisik tetapi juga segi sikap di mata media dan masyarakat.	Untuk pelaku program acara Indonesia – ide cerita dan pesan yang bisa menginspirasi penonton sangat diperlukan dalam pembuatan sebuah program acara yang bagus.	

2.1.1 Narasi Penelitian Terdahulu

Seperti pada tabel diatas, dalam penelitian ini, peneliti memilih tiga buah penelitian terdahulu agar melihat adanya perbedaan penelitian saat ini dengan penelitian sebelumnya. Penelitian pertama yang dipilih berjudul "*Representasi Maskulinitas Dalam Film Moana*" ditulis oleh Ulin Sasmita pada tahun 2017 yang merupakan mahasiswa dari Universitas Tadulako, Sulawesi Tengah. Dalam penelitiannya, Sasmita menggunakan metode penelitian pendekatan Kualitatif analisa deskriptif dengan teori semiotika dari Charles Pierce. Hasil kesimpulan dari penelitian tersebut yaitu, terdapat sifat-sifat maskulin yang ditunjukkan oleh tokoh Moana yang diantaranya menunjukkan keberanian, kekuatan, memiliki sifat pantang menyerah, percaya diri, mandiri, dan berjiwa kepemimpinan. Namun tokoh Moana juga tetap menampilkan sisi feminim dalam dirinya, seperti masih memiliki sifat emosional dan juga lemah. Perbedaan yang ada dari penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu ada pada objek yang diteliti. Dimana penelitian terdahulu menggunakan film animasi Moana sedangkan penelitian ini menggunakan film laga India berjudul Raazi. Serta metode penelitian yang digunakan dalam penelitian terdahulu menggunakan pendekatan kualitatif analisis deskriptif sedangkan penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivisme.

"Maskulinitas Dalam Film Bajirao Mastani (Analisis Semiotika Jhon Fiske Terhadap Tokoh Mastani)" yang ditulis oleh Sitti Nursinta Yanti Suryani seorang mahasiswa dari UIN Alauddin, Makassar, pada tahun 2017. Dalam penelitiannya dibahas mengenai bagaimana representasi maskulinitas yang ditampilkan pada perempuan dengan tokoh perempuan dalam tayangan iklan pilihannya yaitu, Deepika Padukone sebagai tokoh Mastani. Kesimpulan yang didapatkan dari penelitian tersebut Pesan Maskulinitas yang dapat disimak yaitu empat frasa Rober Brannon meliputi no sissy stuff, be a big wheel, be a strudy oak, dan give 'em hell. Sedangkan dalam pandangan Islam perempuan dan laki-laki sama atau setara sehingga sifat kepemimpinan yang menjadi tolak ukur maskulinitaspun miliki setiap Individu termaksud perempuan. Perbedaan dengan penelitian ini terdapat

pada objek penelitian dimana penelitian terdahulu menggunakan film Bajirao Mastani dengan tema film tentang kehidupan masa kerajaan abad ke-18 sedangkan penelitian ini menggunakan film Raazi bertemakan mata-mata pada tahun 1971. Selain itu metode penelitian terdahulu menggunakan pendekatan penelitian komunikasi massa konsentrasi film sedangkan penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivisme.

Penelitian terakhir dengan judul *“Representasi Maskulinitas Perempuan Dalam Televisi (Studi Semiotik Program Acara “The Project” di Trans TV)”* ditulis oleh Apriani Yulia Eka pada tahun 2018 yang merupakan mahasiswa dari Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Prapanca, Surabaya. Pada penelitian ini menggunakan teori semiotik Roland Barthes dengan menggunakan pendekatan kualitatif analisis deskriptif. Hasil dari penelitian tersebut yaitu, program TV *“The Project”* mampu menggeser persepsi masyarakat Indonesia bahwa wilayah atau peranan domestik tidak hanya dilakukan oleh laki-laki tetapi juga bisa dilakukan oleh perempuan. Representasi Maskulin tidak hanya ditampilkan secara fisik tetapi juga segi sikap dimata media dan juga masyarakat. Saran yang diberikan yaitu, untuk pelaku program acara Indonesia – ide cerita dan pesan yang bisa menginspirasi penonton sangat diperlukan dalam pembuatan sebuah program acara yang bagus. Kemudian perbedaan penelitian ini adalah objek penelitian yang dipilih dalam penelitian terdahulu menggunakan tayangan program dari televisi sedangkan penelitian ini menggunakan tayangan film. Kemudian teori semiotika penelitian terdahulu menggunakan semiotika Roland Barthes, sedangkan penelitian ini menggunakan teori semiotika Charles Peirce.

2.2 Teori dan Konsep

2.2.1. Representasi

Representasi merupakan sesuatu yang menggambarkan hubungan antara teks media dengan realitas dengan konsep representasi yang sering digunakan (Noviani, 2002:61 dalam Apriani. 2018). Teks yang dimaksud disini bukan hanya berupa tulisan, melainkan berupa perkataan, visual, dan juga gambar.

Menurut Stuart Hall dalam Juliastuti (2000:4) dalam Sasmita (2017), terdapat dua representasi. Representasi pertama ialah representasi mental, yaitu

sebuah konsep yang ada di kepala kita mengenai suatu hal atau disebut juga peta konseptual dan representasi mental ini dapat dikatakan masih menjadi bentuk yang abstrak. Kemudian representasi bahasa, dimana dalam proses melakukan konstruksi makna bahasa memiliki peran yang sangat penting. Sebab agar kita dapat menghubungkan konsep dengan berbagai ide mengenai sesuatu yang melalui tanda ataupun simbol tertentu, kita perlu menerjemahkan konsep abstrak yang ada di kepala kita menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh orang lain. Maka dari itu, representasi juga diartikan sebagai kegiatan untuk mengartikan kembali suatu tanda menjadi sebuah bentuk pengganti yang digunakan untuk menjelaskan objek maupun fenomena yang terjadi disekitar.

Selain itu Sasmita (2017) juga menyebutkan bahwa representasi ialah suatu proses usaha konstruksi. Sebab kita sebagai manusia pasti selalu menemukan pandangan-pandangan baru sehingga dapat menghasilkan pemaknaan yang baru. Pemaknaan tersebut juga merupakan hasil dari pertumbuhan konstruksi oleh pemikiran manusia yang dihasilkan melalui representasi makna produksi dan dikonstruksi.

Konsep ini digunakan oleh peneliti sebab, peneliti berusaha untuk memaknai konsep maskulin yang ditampilkan melalui tokoh perempuan dalam film laga Raazi tersebut. Peneliti ingin mendefinisikan tanda yang ada dan membaca makna yang terkandung dalam film tersebut melalui tokoh Sehat terkait dengan peran gender yang ditampilkan.

2.2.2. Semiotika Charles Pierce

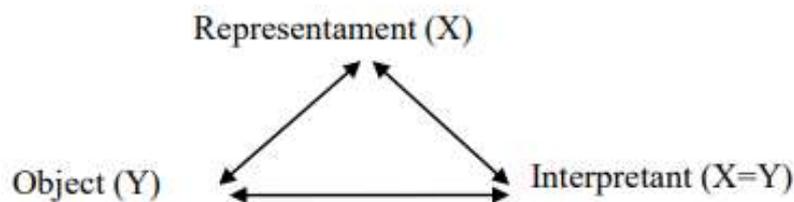
Kata semiotika diambil dari bahasa Yunani, yakni "*semeion*" yang berarti "tanda". Semiotika sendiri merupakan metode analisis yang digunakan untuk mengkaji tanda. Metode analisis ini dipopulerkan oleh empat orang tokoh besar, seperti Charles Sanders Pierce, Roland Barthes, Ferdinand de Saussure dan Umberto Eco. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan metode analisis semiotika dari Charles Sanders Pierce.

Pierce disebut dengan semiotika komunikasi yang berasal dari aliran pemikiran pragmatisme. Semiotika komunikasi lebih mementingkan agency datau subjek manusia yang menggunakan struktur tersebut dan berdasarkan oleh filsafat,

berbeda dengan semiotika yang dikembangkan oleh Saussure yang mengutamakan struktur pada bahasa.

Menurut Pierce tanda merupakan sesuatu yang dapat mewakili sesuatu dengan batas-batas tertentu, tanda akan selalu mengacu pada sesuatu yang lain, yang disebut dengan objek oleh Pierce. Mengacu artinya mewakili atau bisa juga menggantikan, tanda yang baru dapat berfungsi hanya jika diinterpretasikan didalam benak penerima tanda melalui interpret atau penafsir. Maka interpretan adalah sebuah pemahaman yang muncul dalam penerima tanda. Artinya, tanda akan berfungsi jika si penerima tanda memiliki latar belakang pengetahuan yang sama mengenai sistem tanda yang ada dalam masyarakat.

Kemudian Pierce (Sobur. 2009:41) dalam Sasmita (2017), menyebutkan bahwa tanda “*is something which stands to somebody for something in some respect or capacity*”. Yang berarti tanda merupakan hal yang ada pada seseorang untuk dapat menyatakan sesuatu hal yang lain dalam kapasitas atau sebuah hal. Yang mana Pierce menekankan bahwa tanda merupakan hal yang mewakili sesuatu bagi seseorang.



Gambar 2. 1 Model Segitiga Triadik Pierce.

Sumber : Marcel Danesi (2012) dalam Sasmita (2017)

Untuk menganalisis penelitian dengan teori semiotika Charles Pierce ini terdapat model triadik dari Pierce (Sobur. 2013:13) dalam Khairulyanto (2021), yaitu :

1. *Representasement/Sign*

Representasement (representasi) atau disebut juga *sign* (tanda), berupa visual serta audiovisual yang ada dalam tayangan tersebut. Tanda atau representasi tersebut diartikan sebagai objek. Tanda ini menjadi proses pertama untuk menafsirkan suatu interpretasi sendiri, sehingga makna dari peristiwa yang terjadi

dalam tayangan film tersebut dapat mudah dipahami oleh penonton atau pengamat. Selain itu terdapat tiga klasifikasi *representasement* yaitu, *Qualisign*, *Sinsign*, dan *Legisign* (Pateda, 2001: 44), sebagai berikut :

1. *Qualisign* merupakan kualitas yang ada pada tanda. Kata lembut menunjukkan suatu tanda. Misalnya, suaranya lembut yang menandakan orang itu tenang.
2. *Sinsign* merupakan tanda yang merupakan tanda dasar atas tampilan dalam kenyataan. Segala pernyataan individual yang tidak dilembagakan dapan merupakan sinsigns, misalnya tertawa terbahak-bahak, menangis tersedu. Kita bisa menganalisa orang, gestur tangannya, caranya berbicara, suaranya saat tertawa, semua termasuk sinsigns.
3. *Legisign* ialah tanda-tanda yang merupakan tanda atas dasar suatu aturan yang berlaku umum atau konvensi. Yang merupakan tanda legisigns seperti tanda-tanda lalu lintas. Komunikasi non-verbal seperti menggelengkan kepala, melipat tangan pada dada, dan diam merupakan gerakan isyarat tradisional.

2. Object

Objek merupakan komponen yang mewakili tanda, merupakan bentuk lain dari tanda tetapi tetap berkesinambungan. Objek merupakan proses kedua dari *representasement*. Pierce dalam (Nur, 2013) membagi tanda menjadi *icon* (ikon), *index* (indeks), dan *symbol* (simbol). Ikon merupakan tanda hubungan antara penanda dan petandanya bersifat persamaan bentuk ilmiah. Indeks merupakan tanda yang menunjukkan adanya hubungan alamiah antara tanda dan petanda yang bersifat kausal atau hubungan sebab akibat, *symbol* yaitu tanda yang tidak menunjukkan hubungan alamiah antara penanda dan petandanya.

Tabel 2. 2 Klasifikasi Tanda Charles Pierce

Jenis Tanda	Ditandai Dengan	Contoh	Proses Kerja
Ikon	Persamaan, kemiripan	Gambar, foto, patung	Dilihat

Indeks	Hubungan sebab akibat, keterikatan	Ada asap – ada api Ada gejala – ada penyakit	Diperkirakan
Simbol	Konveksi atau kesepakatan sosial	Kata-kata, isyarat	Dipelajari

Sumber: Alex Sobur (2004) dalam Fitriah (2016)

Ketiga jenis petanda dijelaskan sebagai berikut :

- a. Ikon adalah tanda yang dicirikan berdasarkan persamaannya dengan objek yang digambarkan.
- b. Indeks adalah hubungan langsung antara sebuah objek dan tanda yang keduanya sihubungkan.
- c. Simbol adalah tanda yang memiliki hubungan dengan objeknya berdasarkan konvensi, kesepakatan bersama, atau aturan.

Tabel 2. 3 Klasifikasi Tanda Charles Pierce

Ikonis	Indeksial	Simbolis
Lukisan kucing	Suara kucing	Kata kucing diucapkan
Gambar kucing	Suara kepekan sayap burung	Makna gambar kucing
Patung kucing	Bau kucing	Makna suara kucing
Foto kucing	Gerak kucing	Makna bau kucing
Sketsa kucing		Makna gerak kucing

Sumber: Alex Sobur (2004) dalam Fitriah (2016)

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan hal-hal yang bersifat ikonis seperti gambar, lukisan, patung dan foto yang mana hal-hal ini memiliki kesamaan atau kemiripan. Kemudian tanda-tanda yang bersifat indeksial ditunjukkan seperti sesuatu yang mengisyaratkan suatu hal melalui suara, kepekan sayap, bau dan gerak burung. Hal-hal yang bersifat simbolis ditunjukkan melalui tanda yang dapat

diucapkan secara oral maupun dalam hati yang merupakan arti/makna dari gambar, bau, lukisan, dan gerak (Sobur dalam (Fitriah, 2016)).

3. *Interpretant*

Interpretant (interpretasi) dapat disebut juga sebagai sesuatu yang lain dalam beberapa kapasitas yang termasuk kedalam tanda tergantung bagaimana kita memahaminya, sebagaimana hasil dari kita menafsirkan atau memberi makna pada suatu tanda. Sesuatu yang lain itu merupakan hasil dari tanda pertama dan kemudian mengacu pada objek. Sehingga sebuah tanda atau *representament* memiliki relasi triadik langsung dengan *interpretant* dan objeknya, proses ini dinamakan signifikasi atau disebut juga sebagai penafsiran dari tanda pertama. Seto (2013) dalam (Rahman, 2021) menyebutkna tanda dalam *interpretant* dibagi sebagai berikut :

- a. *Rheme*, merupakan tanda yang memungkinkan seseorang menafsirkan berdasarkan pilihan.
- b. *Decisign*, merupakan penanda yang menampilkan informasi mengenai penandanya
- c. *Argument*, merupakan tanda yang langsung memberikan alasan terhadap sesuatu

Dalam penelitian ini, semiotika Pierce akan digunakan untuk melihat tanda-tanda dan simbol maskulinitas yang terdapat pada objek yaitu tokoh perempuan, Sehat Khan dalam film Raazi karya Meghna Gulzar agar dapat menghasilkan makna dari tanda yang ditampilkan oleh objek tersebut.

2.2.3. Maskulinitas

Maskulinitas merupakan akronim dari Feminitas. Menurut Sunardi (2008:27) Keduanya memiliki kaitan dengan peran gender. Yang mana peran gender tersebut hasil dari pengkategorisasian perempuan dan juga laki-laki. hal tersebut merupakan suatu representasi sosial yang ada dalam struktur sosial dan budaya. Maskulin atau maskulinitas dalam bahasa Perancis yang berarti "*macculinine*", merupakan sebuah karakter yang berkaitan dengan gender dan selalu erat kaitannya dengan sosok laki-laki. Biasanya maskulin ditanamkan sebagai konstruk sosial yang didapat oleh lingkup keluarga terdekat contohnya

seperti orang tua. Yang mana orang tua mengkonstruksikan sisi feminim pada anak perempuan dan sisi maskulin pada anak laki-laki (Demartoto. 2013) dalam (Syulhajji. 2017).

Tabel 2. 4 Identifikasi perbedaan sifat antara maskulin dan feminim

Laki-laki (Maskulin)	Perempuan (Feminim)
<ul style="list-style-type: none"> - Sangat agresif - Independen - Tidak emosional - Dapat menyembunyikan emosi - Lebih objektif - Tidak mudah terpengaruh - Mandiri - Tidak submitif - Sangat menyukai pengetahuan eksakta - Tidak mudah goyah terhadap krisis - Lebih aktif - Lebih kompetitif - Lebih logis - Lebih mendunia - Lebih terampil bisnis - Lebih terus terang - Lebih berani - Memahami seluk beluk perkembangan dunia - Berperasaan dan tidak mudah tersinggung - Lebih suka berpetualang - Mudah mengatasi persoalan - Jarang menangis 	<ul style="list-style-type: none"> - Tidak terlalu agresif - Tidak terlalu independen - Lebih emosional - Sulit menyembunyikan emosi lebih subjektif - Mudah terpengaruh - Kurang mandiri - Lebih submisif - Kurang menyukai pengetahuan eksakta - Mudah goyah terhadap krisis - Lebih pasif - Kurang kompetitif - Kurang logis - Berorientasi ke rumah - Kurang terampil bisnis - Kurang terus terang - Kurang berani - Kurang memahami seluk beluk perkembangan dunia - Berperasaan dan mudah tersinggung - Tidak suka berpetualang - Sulit mengatasi persoalan - Lebih sering menangis

<ul style="list-style-type: none"> - Umumnya selalu tampil sebagai pemimpin - Penuh rasa percaya diri - Lebih banyak mendukung sikap agresif - Lebih ambisi - Lebih mudah membedakan antara rasa dan rasio - Pantang menyerah - Lebih merdeka - Tidak canggung dalam penampilan - Pemikiran lebih unggul - Lebih bebas berbicara 	<ul style="list-style-type: none"> - Tidak umum tampil sebagai pemimpin - Kurang rasa percaya diri - Kurang senang terhadap sikap agresif - Kurang ambisi - Sulit membedakan antara rasa dan rasio - Lebih mudah menyerah - Kurang merdeka - Lebih canggung dalam penampilan - Pemikiran kurang unggul - Kurang bebas berbicara
--	---

Sumber : Unger (1979) dan Umar (2001) dalam Sasmita (2017)

Dari tabel diatas telah menunjukkan perbedaan antara feminim dan juga maskulin yang signifikan. Sehingga dapat diambil beberapa karakter yang bisa mencerminkan dari maskulinitas itu sendiri seperti aktif, berani, mandiri, agresif, mudah mengatasi persoalan, pantang menyerah, percaya diri dan berterus terang. Selain itu terdapat kategori maskulinitas menurut Janet Saltzman Chafetz (2006) dalam (Purbaningrum, 2019), diantaranya:

- a. Penampilan Fisik, memiliki kekuatan didalamnya misalnya jantan, atletis, kuat dan berani.
- b. Fungsional, dimana posisi laki-laki sebagai tulang punggung bagi kerabat dan dirinya.
- c. Seksual, kondisi ini mencakup pengalamannya dalam menjalin hubungan dengan perempuan.
- d. Emosi, mereka dapat mengendalikan atau menyembunyikan emosi yang ia rasakan.
- e. Intelektual, memiliki pemikiran yang cerdas, logis, rasional serta objektif.

- f. Interpersonal, kondisi ini yang membentuknya menjadi laki-laki yang bertanggungjawab, mandiri, berjiwa pemimpin serta mendominasi.
- g. Karakter Personal seperti ambisus, egoistik, moral, dapat dipercaya, berjiwa kompetitif dan suka berpetualang

Sedangkan menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh George Murdock dalam Apriani (2018) beberapa peran yang ada dalam keseharian dilihat sebagai bentuk maskulin dan feminim, disamping itu ternyata terdapat banyak yang tidak konsisten. Maka dari itu, tidak semua kegiatan yang memiliki makna maskulin dan feminim memiliki arti sama bahkan setiap budaya memiliki makna yang berbeda untuk mendefinisikan peran tersebut. Sehingga pada proses pembagian kerja tidak didasarkan melalui jenis kelamin seseorang yang bersangkutan sebab terdapat beragam cara yang dimiliki tiap kebudayaan untuk menentukan tugas serta pembagian kerja. (Apriani, 2018)

2.2.4. Budaya Patriarki di India

Budaya patriarki merupakan sebuah sistem sosial dimana setiap kekuasaan dalam struktur masyarakat dikontrol oleh laki-laki. Dalam hal ini, laki-laki berperan dominan sedangkan perempuan tidak terlalu memberikan pengaruh atau kontribusi dalam pengambilan keputusan. Dalam negara yang menganut budaya patriarki, perempuan sering kali mendapatkan tindakan diskriminasi dalam berbagai bentuk. Mulai dari marginalisasi (peminggiran), subordinasi (penomorduaan), stereotype, violence (kekerasan), dan beban kerja berlebihan (Tahar, 2012)

Salah satu negara yang menganut sistem budaya patriarki adalah India. Dr. Susan Madsen menjelaskan bahwa pekerjaan perempuan yang ada dalam sistem budaya patriarki hanya ada pada wilayah domestik, menjadi ibu, mengurus anak-anaknya dan suami. Madsen melakukan penelitian terhadap perempuan India di masa dulu dan modern, hasilnya adalah di India tradisi ini dianggap bahwa perempuan sejak zaman dahulu dilihat sebagai milik kaum laki-laki dan hanya laki-laki yang dianggap sebagai makhluk bijaksana sedangkan perempuan tidak, maka

dari itu aktivitas perempuan dianggap harus diawasi oleh kaum pria. (Okezone.com, 2016)

Para perempuan akan bergantung sepenuhnya pada laki-laki, mulai secara ekonomi, sosial, politik, dan psikologis hingga dalam ranah pernikahan dan rumah tangga. Posisi perempuan dalam keluarga maupun masyarakat ada pada subordinat atau inferior. Hingga saat ini, para perempuan di India masih sangat sulit untuk membangun identitasnya sendiri, meskipun sudah banyak sekali aktivis yang memperjuangkan hak-hak perempuan agar tidak dibatasi maupun dirampas.

2.2.5. Film

Purnajaya (1999) dalam (Permatasari, 2021) menjabarkan pengertian film (sinema) secara harfiah, yaitu *chinematographie* yang berasal dari kata *cinematho phytos* (cahaya) *graphie graph* (tulisan gambar citra), atau disebut juga melukis gerak menggunakan cahaya dengan menggunakan kamera sebagai alat khusus untuk menangkap gerakan cahaya tersebut.

Menurut Ibrahim (2011) dalam (Ghassan, 2017), sebagai industri (*an industry*), film adalah sebuah bagian dari produksi ekonomi dalam masyarakat yang mesti dipandang hubungannya dengan produk lainnya. Sedangkan sebagai komunikasi (*communication*), film menjadi bagian terpenting dari sebuah sistem yang digunakan para kelompok dan individu untuk memberikan dan menerima pesan (*send and receive messages*). Selain itu, film merupakan media massa yang menyampaikan pesan dan kawasannya mampu menjangkau berbagai segmentasi sosial, sehingga dengan kemampuan tersebut, film dianggap memiliki potensi untuk mempengaruhi masyarakat. Film juga dibuat sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai atau pesan apa yang ingin disampaikan pada audiens. Pengaruh yang diberikan tersebut nantinya akan memberikan dampak kepada audiens juga. Dapat diartikan bahwa film adalah gambaran atau representasi cerita hidup yang dibuat kembali untuk ditayangkan. Film sebagai bentuk dari media massa merupakan gabungan dari berbagai macam teknologi, diantaranya fotografi, rekaman suara, dan juga berbagai unsur kesenian.

Kemudian Effendi dalam (Permatasari, 2021) menyebutkan bahwa film juga memiliki fungsi selain menyampaikan pesan, yaitu sebagai media hiburan,

sarana edukasi, persuasi, dan juga penyampaian informasi. Sebagaimana adanya misi perfilman nasional yang ada sejak tahun 1979, dimana film nasional dapat berguna sebagai media edukasi dalam rangka membangun karakter bagi generasi muda pada bidang nation and character building selain fungsinya yang menjadi media hiburan.

Untuk membuat film yang utuh, dibutuhkan pemanfaatan dari berbagai macam unsur seperti kamera untuk menangkap adegan dan dituangkan secara visual, kemudian dukungan pencahayaan dan warna yang sesuai, suara dan efek untuk membuat film lebih hidup, dan lain sebagainya yang berkaitan dan dibutuhkan untuk menghasilkan film yang utuh. Terdapat berbagai macam genre dalam film, genre tersebut menceritakan tentang kisah yang berbeda-beda sesuai dengan temanya. Terdapat beberapa genre populer, diantaranya: Komedi, Percintaan, *Fantasy*, *Thriller*, Musikal, Horor, Drama, *Adult*, *Sci-Fi*, *Action*, *Cult*, Animasi, Dokumenter.

Genre tersebut mendapat berbagai macam pengaruh sehingga memunculkan genre-genre yang berkaitan dengan sebuah sejarah atau fenomena yang nyata. Selain itu, terdapat unsur-unsur dalam film, salah satunya sinematik. Kata sinematik dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yaitu si·ne·ma·tik /sinématik/ yang berhubungan dengan film (bioskop, gambar hidup). Dalam kata lain sinematik adalah berkaitan dengan teknik pembuatan film atau pengambilan gambar. Selain itu dalam KBBI arti kata naratif berarti bersifat narasi, menguraikan, atau menjelaskan suatu rangkaian kejadian. Film dapat dikatakan sebagai sebuah media hiburan yang dapat dijangkau dan dinikmati oleh semua kalangan, film juga mampu menjadi media efektif dalam penyampaian pesan komunikasi massa.

Secara umum, film dapat dibedakan menjadi dua unsur pembentuk yang saling terkait, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Unsur naratif dijabarkan menurut Pratista (hal.35) sebagai berikut:

1. Ruang

Ruang menjadi hal pokok dimana suatu momen atau fenomena terjadi. Ruang adalah tempat dimana para pemain peran didalam cerita bergerak dan berkreatifitas. Ruang disini menunjukkan suatu lokasi atau setting tempat dimana cerita itu berlangsung.

2. Waktu

Waktu dalam hal ini meliputi urutan waktu, durasi waktu, dan frekuensi. Waktu merupakan pola dari sebuah film, maka urutan waktu menjadi hal yang penting untuk menentukan durasi rentang pada cerita, dan kemunculan adegan yang sama dalam waktu yang berbeda, disebut frekuensi waktu.

3. Perilaku Cerita

Perilaku cerita disini meliputi karakter utama dan juga pendukung. Karakter pendukung biasanya menjadi pemicu konflik atau bisa juga membantu karakter utama dalam menyelesaikan sebuah konflik

4. Konflik

Konflik disini sebagai masalah yang dihadapi oleh karakter atau tokoh protagonis untuk mencapai tujuannya yang biasanya disebabkan oleh tokoh antagonis. Kedua tokoh tersebut dapat masuk kedalam konflik. Masalah lain dari tokoh utama sendiri juga bisa memicu konflik batin.

5. Tujuan

Yang terakhir dari unsur naratif yaitu tujuan. Dimana tujuan adalah harapan yang dimiliki oleh pelaku utama. Tujuan dapat bersifat fisik (materi) dan nonfisik (nonmateri). Tujuan fisik ialah tujuan yang bersifat nyata, sedangkan tujuan nonfisik memiliki sifat yang abstrak atau tidak nyata.

Kemudian pada unsur kedua yang terdapat pada film, yaitu unsur sinematik dijabarkan sebagai berikut :

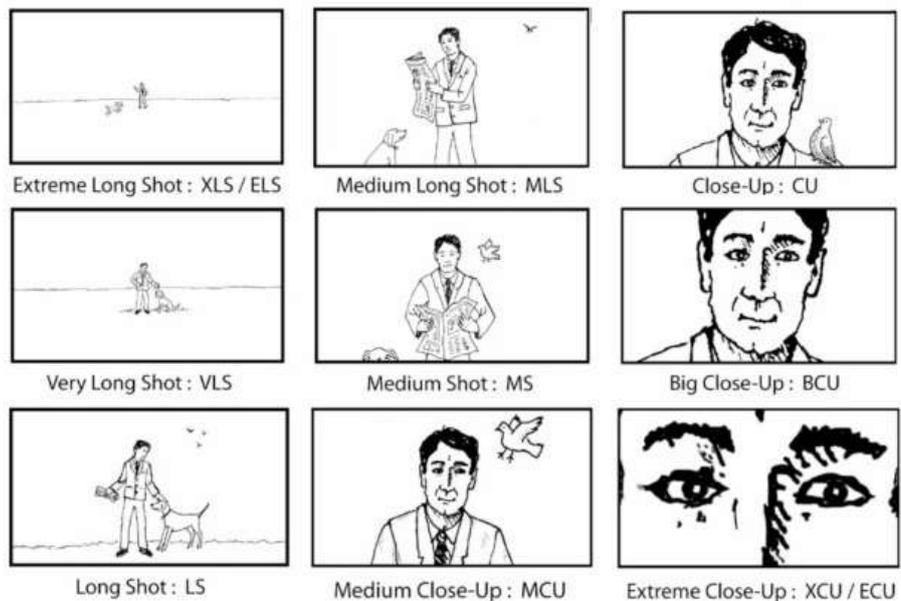
1. *Mise-en-Scene*

Mise-en-Scene ialah sebuah bentuk pengungkapan gagasan yang dituangkan dalam kata-kata menjadi bentuk gambaran atau merubah sesuatu yang bersifat auditif menjadi bersifat visual. Menurut Pratista, *Mise-en-Scene* adalah semua hal yang terletak di depan kamera dan gambarnya akan diambil dalam produksi pembuatan film. Empat aspek utama yang terdapat dalam *Mise-en-Scene*, yaitu :

- a. Setting adalah segala hal yang tampak didepan kamera beserta dengan segala property yang disiapkan. Setting yang dimaksud disini ialah setting tempat dan didalamnya terdapat property berupa barang atau benda mati, bisa juga makhluk hidup seperti pohon.
- b. Kostum dan Tata Rias menjadi hal pendukung sekaligus utama yang dikenakan para pemain. Tidak lupa juga aksesoris sebagai pelengkap yang melekat dibadan untuk menonjolkan karakter yang dimainkan oleh pemain tersebut.
- c. Pencahayaan juga penting, karena cahaya tersebut yang memantulkan semua hal yang tertangkap oleh kamera saat pembuatan film. Cahaya disini diatur agar hasil yang ditayangkan dalam film nyaman dilihat.
- d. Aktor dalam *Mise-en-Scene* ialah sineas yang harus memiliki aktor. Tidak hanya itu, mereka dituntut memiliki keterampilan dalam mengontrol pemain dan pergerakannya.

2. Sinematografi

Sinematografi dikerahkan ketika semua aspek dalam *Mise-en-Scene* telah siap. Dalam sinematografi sendiri terdapat tiga aspek, yaitu : kamera dan film, framing, serta durasi gambar. Thompson dalam (Salsabil, 2016) menyebutkan dalam elemen sinematografi didalamnya terdapat beberapa tipe pengambilan gambar diukur dari jaraknya sebagai berikut ;



Gambar 2. 2 Jarak Pengambilan Gambar

Sumber : <https://ceenso.files.wordpress.com/2016/10/framing-kamera.jpg>

Kemudian Pratista dalam (Salsabil, 2016) menjabarkan mengenai tipe jarak pengambilan gambar;

- Extreme Long Shot (XLS/ELS)**, yaitu jarak kamera yang paling jauh dengan objeknya, sehingga secara terlihat secara fisik wujud objek atau manusia didepannya sangat kecil dan nyaris tidak terlihat. Teknik ini biasanya digunakan untuk memperlihatkan objek yang sangat jauh dan panorama yang luas.
- Long Shot (LS)**, yaitu pada jarak ini secara fisik, objek atau manusia mulai tampak jelas tetapi latar belakangnya masih menjadi dominan.
- Medium Long Shot (MLS)**, pada jarak ini tubuh objek atau manusia dapat terlihat mulai dari bagian kepala atas hingga bawah lutut. Komposisi dari objek atau tubuh manusia dan juga lingkungannya relatif seimbang.
- Medium Shot (MS)**, pada jarak ini yang diperlihatkan mulai dari pinggang hingga bagian tubuh atas saja. Sehingga mulai

memperlihatkan gestur dan juga ekspresi serta sosok manusia menjadi dominan didalam frame kamera.

- e. **Medium Close Up (MCU)**, pada jarak ini yang diperlihatkan dalam kamera mulai dari dada ke bagian atas. Latar sudah tidak lagi menjadi dominan dan mulai fokus pada sosok manusia didalam frame. Biasanya jarak ini digunakan untuk memperlihatkan percakapan normal.
- f. **Close Up (CU)**, pada jarak ini biasanya memperlihatkan bagian-bagian tertentu dengan detail, seperti wajah, tangan, kaki, ataupun objek lainnya yang berukuran kecil. Sehingga ekspresi wajah sekalipun dapat terlihat dengan jelas dan gestur terlihat detail. Digunakan untuk dialog yang lebih intim serta memperjelas detail dari sebuah benda atau objek yang berukuran kecil.
- g. **Extreme Close Up (ECU)**, ini adalah jarak terdekat yang mampu mengambil gambar lebih detail pada bagian-bagian tertentu dari sebuah objek.

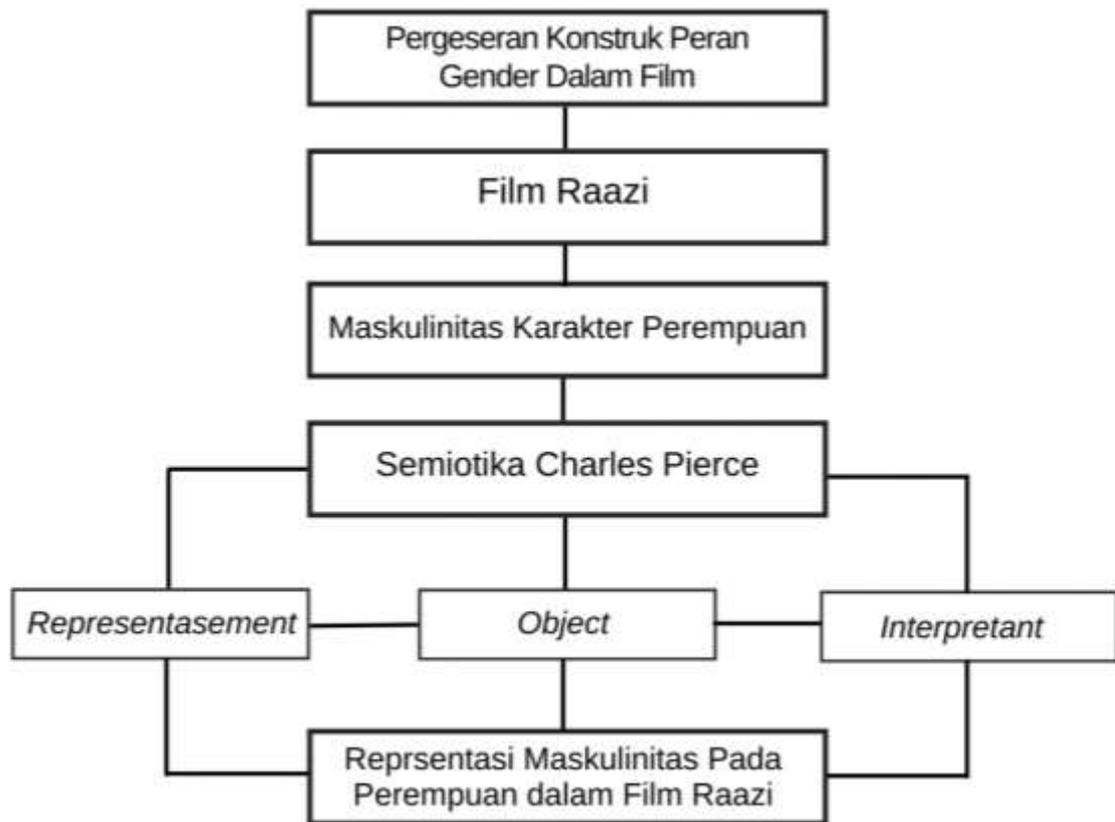
3. Suara / Audio

Suara dalam hal ini mencakup sebagai seluruh suara yang keluar dari gambar. Dapat berupa dialog, musik, dan efek suara.

4. Editing

Pada bagian ini semua gambar yang telah diambil dan dipilih akan diolah dan dirangkai menjadi satu jalan cerita yang utuh. Aspek ini dimiliki oleh penggerak kamera menjadi satu-satunya unsur sinematik yang murni dimiliki oleh seni film. Dalam tahap produksi, editing berarti proses pemilihan serta penyambungan gambar – gambar yang telah diambil, sementara editing yang dilakukan setelah filmnya jadi (pasca produksi) adalah teknik-teknik yang digunakan untuk menggunakan tiap shot-nya

2.3 Kerangka Berpikir



Gambar 2. 3 Kerangka Berpikir

