

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Film merupakan gambar-hidup yang sering disebut *movie*. Film disebut sebagai jendela dunia yang mempersembahkan kenyataan dan bentuk realitas. Film merupakan representasi dari gambar bukan merupakan kenyataan, tetapi suatu rangkaian pemotretan dengan aktor yang memainkan suatu karakter. Karena perkembangannya sangat pesat, film itu sendiri tidak hanya sebagai media hiburan tetapi dalam perkembangannya film digunakan juga sebagai alat propaganda terutama ketika menyangkut tujuan nasional atau sosial.

Wibowo dkk, (2006:196) menarik kesimpulan sebagai berikut :

Film adalah alat untuk menyampaikan berbagai pesan kepada khalayak melalui sebuah media cerita. Film juga merupakan medium ekspresi artistik sebagai suatu alat bagi para seniman dan insan perfilman dalam rangka mengutarakan gagasan-gagasan dalam ide cerita. Secara esensial dan substansial film memiliki power yang akan berimplikasi terhadap komunikasi masyarakat.

Seiring berkembangnya dunia perfilman, semakin banyak film yang diproduksi dengan corak yang berbeda-beda. Secara garis besar film dapat diklasifikasikan berdasarkan cerita, orientasi pembuatan dan berdasarkan genre. Berdasarkan cerita film dapat dibedakan antara film Fiksi dan Non-Fiksi. Fiksi merupakan film yang dibuat berdasarkan imajinasi manusia, dengan kata lain film ini tidak didasarkan pada kejadian nyata. Kemudian film Non-Fiksi yang pembuatannya diilhami oleh suatu kejadian yang benar-benar terjadi yang kemudian dimasukkan unsur-unsur sinematografis dengan

penambahan efek-efek tertentu seperti efek suara, musik, cahaya, komputerisasi, skenario atau naskah dan lain sebagainya untuk mendukung daya tarik film Non-Fiksi tersebut.

Realitas yang sering dimunculkan dalam film bukanlah realitas sesungguhnya. Film sering mengangkat masalah perbedaan gender, ataupun diskriminasi gender, yang mana telah menjadi ketimpangan dalam kehidupan berkeluarga, bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara bahkan di era modern ini. Kehidupan perempuan dikonstruksikan dalam film sebagai pendamping laki-laki yang selalu menuruti kehendak laki-laki dan selalu menjadi pemanis atau pemeran tambahan. Perempuan dibentuk sedemikian rupa untuk menarik perhatian penonton entah dari segi seksualitasnya, maupun kelemahannya (Prabosmoro, 2006:36).

Penyajian citra perempuan dalam film tidak lebih sebagai pelengkap. Perempuan diperlihatkan sebagai sosok yang cerewet, jahat, cengeng, tidak teguh pendirian dan tidak cerdas. Ideologi patriarki memposisikan perempuan dibawah laki-laki dan menganggap tinggi nilai-nilai maskulinitas tradisional, seperti kekuatan, kekuasaan, aksi, kendali, kemandirian, kepuasan diri, kesetiakawanan laki-laki dan kerja. Nilai-nilai maskulinitas selalu dilekatkan dengan kaum laki-laki. Figur laki-laki dengan perempuan dan anak-anak sebagai subordinat serta relasi-relasi sosial dimana laki-laki mendominasi, mengeksploitasi dan menindas kaum perempuan (Audifax, 2006:117).

Tetapi seiring berjalannya waktu, peran perempuan mulai berubah. Banyak film yang menampilkan sosok perempuan sebagai sosok yang berani, tangguh, kuat, percaya diri dan bisa melawan kaum laki-laki. Sosok perempuan tersebut sering dimunculkan sebagai *Hero*. Sebelumnya jarang sekali ditemukan tokoh *hero* perempuan yang memiliki

film secara eksklusif karena wanita dianggap kurang terlihat kuat, kurang gagah perkasa dan kurang proporsional untuk berperan sebagai *hero*. Sehingga tidak diherankan banyak film yang cenderung memilih laki-laki sebagai karakter pahlawan utama untuk film-film *superhero*. Tetapi sekarang banyak bermunculan film-film dengan tokoh utama *hero* perempuan. *Hero* perempuan tersebut ditampilkan kuat dan memiliki wajah cantik juga rupawan. Ada beberapa film yang menampilkan *Hero* perempuan seperti film *Tomb Raider*.

*Tomb Raider* adalah perpaduan dari *Indiana Jones* yang mengeksploitasi petualangan serta pertarungan baku tembak ala film *Rambo* yang berpadu dalam sosok seksi Lara Croft. Dia digambarkan sebagai perempuan petualang yang cantik, cerdas, kuat dan atletik. Lara Croft memiliki mata coklat yang indah dan rambut cokelat kemerahan yang sering dibentuk anyaman atau ekor kuda. Kostum khas dia adalah tank top tanpa lengan, celana pendek coklat muda, kaos kaki putih panjang dan sepatu *boot* setinggi betis. Aksesoris yang sering dia pakai adalah sarung tangan setengah jari, ransel, ikat pinggang serba guna dengan sarung di kedua sisinya, dan dua pucuk pistol. Dia juga seorang yang fasih dalam beberapa bahasa. *Tomb Raider* hadir sebagai bagian dari beberapa film lain yang serupa yang hadir pada zaman ini. Kita dapat menemui yang lain pada film *Barb Wire*, *Catwomen*, *Xena*, *Elektra*, *Supergirl*, *Powergir*, *Buffy The Vampire Slayer*.

Mereka adalah tokoh-tokoh fiksi yang mengombinasikan daya tarik seksual dan kemampuan bertarung. Salah satu tokoh dalam film *Tomb Raider* yaitu Lara Croft, bukan *heroines* pertama yang mengombinasikan tubuh seksi dan kualitas feminin dengan kekuatan bertarung. Sebelumnya ada Emma Peel partner dari John Steed dalam serial TV

Inggris *Avengers* yang populer di kisaran tahun 1960. Figur lain adalah tokoh terkenal yang diciptakan DC Comics, yaitu *Wonder Women*. *Wonder Women* yang dianggap sebagai “*Feminine icon*” digambarkan sebagai tokoh superhero perempuan yang mencintai kedamaian, keadilan dan kebenaran. Dia yang dikenal di tanah air sebagai Putri Diana dari *Themyscira* adalah seorang prajurit perempuan yang tangguh dan kuat dari Amazon. Dia dikenal sebagai Diana Prince apabila berada diluar daerah Amazon. *Wonder Women* tidak hanya memiliki wajah yang cantik dan mempesona, tetapi dia juga memiliki keterampilan bertempur yang hebat, beberapa kekuatan super yang luar biasa dan jago berperang. Dia mengenakan kostum sangat seksi dengan bagian dada sedikit terbuka. Tokoh lain yang populer adalah *Witchblade*, *heroines* yang diciptakan oleh *Image Comics*.

Ada pula tokoh komik *Barb Wire*, yang filmnya dibintangi oleh Pamela Anderson. Kesemuanya adalah *hero* perempuan yang menggabungkan tubuh seksi serta feminitas dengan kemampuan untuk bertarung. Film-film tersebut sangat menunjukkan adanya eksploitasi tubuh perempuan dengan memakai pakaian yang menonjolkan lekuk tubuhnya dan menjadikan perempuan sebagai objek hiburan semata. Film-film postmodern juga mencoba menampilkan hal-hal yang sebelumnya tabu ditampilkan. Kecabulan dalam realitas seksual, kekerasan dalam realitas sosial, dan kesenangan dalam realitas budaya, kini dipertontonkan secara terbuka. Misalnya, dalam film hero perempuan *Tomb Raider*, seksualitas Lara dikombinasikan petualangan dengan *setting* eksotisme situs-situs masa lalu, seperti Piramida serta kuil-kuil di Mesir serta Peru (Audifax, 2006:22).

Lain halnya dengan film yang sudah dirilis tahun 2012 lalu yang berjudul “The Hunger Games”. Film ini mempunyai tokoh utama perempuan yang berjuang seperti *Hero* namun tidak dengan berpenampilan seksi atau menonjolkan lekuk tubuhnya. Film ini merupakan film fiksi ilmiah dari Amerika Serikat, yang disutradarai oleh *Gary Ross*, diangkat dari novel dengan judul yang sama karangan *Suzanne Collins*. Seorang gadis enam belas tahun bernama *Katniss Everdeen* tinggal di sebuah daerah Distrik 12, di negara Panem yang sebelumnya bernama Amerika Utara. Distrik 12 terkenal dengan distrik "terbelakang" dibanding Distrik 1, 2, 4. Disana banyak orang miskin dan mereka harus bertahan hidup dibawah pimpinan masyarakat Capitol yang jahat dan tidak berkemanusiaan.

Katniss yang yatim, tinggal bersama ibunya dan adik perempuannya, *Primrose Everdeen* dan kambingnya, *Lady* juga kucingnya, *Buttercup* di sebuah rumah sederhana. Ayahnya sudah tewas saat menambang dan mayatnya melebur karena kejadian itu. Katniss gadis yang kuat dan bisa dibilang pemberani dan ambisius, sehari-harinya dia menyelip ke perbatasan Distrik 12 lewat sebuah pagar yang jarang dialiri listrik, dan berburu dengan sahabat terdekatnya, laki-laki 18 tahun bernama Gale. Mereka sering memanah buruan Katniss memanah dan Gale memasang jerat. Mereka tidak pernah khawatir Capitol bakal menangkap mereka karena berburu di hutan.

Ada sebuah kebiasaan unik sekaligus mengerikan di Panem, yaitu adanya sebuah permainan sadis bernama *Hunger Games*. Dulu, Capitol diserang pemberontakan besar-besaran oleh semua masyarakatnya, dulunya mereka hidup damai dan karena itulah Capitol menjadi trauma dan demi mencegah pemberontakan itu lagi, sekaligus balas dendam, diadakan *Hunger Games*. Syaratnya, setiap masyarakat wajib mengikuti

permainan kejam ini tanpa kecuali. Nama mereka diundi setiap tahun, dan setiap usia mereka bertambah, nama mereka menjadi berlipat-lipat. Di *Hunger Games* ini, peserta yang ikut dari masing-masing 12 distrik harus menyerahkan satu remaja wanita dan lelaki yang namanya diundi. Karena itulah, setiap tahun penduduk tiap distrik selalu dihantui ketakutan yang sangat. Saat itulah, diumumkan bahwa yang terpilih dalam *Hunger Games* ke 75 ini adalah Primrose Everdeen alias adik Katniss. Karena rasa sayang Katniss, dia bersedia menggantikan adiknya itu dan menjadi peserta dari Distrik 12. Lalu ia harus berhadapan dengan Peeta Mellark, lelaki dari distriknya juga.

Di *Hunger Games* ini, ke 24 peserta harus saling membunuh sampai mati, dan pemenangnya akan hidup bergelimang harta. Katniss pun pergi ke Capitol, dan bersama Peeta, mereka berusaha bertahan hidup di arena *Hunger Games* yang mematikan dan merencanakan pemberontakan yang akan membawa mereka ke petualangan lebih menakutkan. Dengan berbekal pandai berburu dan memanah, Katniss optimis akan dapat memenangkan kompetisi *Hunger Games*. Tokoh Katniss yang ada dalam film ini menampilkan perempuan yang tidak takut akan kematian, berani berkorban untuk keluarga dan masyarakat banyak layaknya seorang hero.

Film *The Hunger Games* ini sangat berbeda dengan film yang lain, dimana film ini menggambarkan hero perempuan tanpa harus berpenampilan seksi, justru hero perempuan dalam film ini digambarkan seperti laki-laki. Hal ini yang menjadikan film *The Hunger Games* menarik untuk diteliti. Film ini juga menggambarkan seolah-olah perempuan bisa kuat seperti laki-laki, padahal sebenarnya laki-laki yang tetap menjadi simbol kekuatan. Terbukti dengan adanya hero perempuan dalam film yang selalu mengenakan kostum seperti laki-laki. Jadi dalam film sangat terlihat bahwa tetap ada

eksploitasi pada perempuan dan menganggap bahwa perempuan tetap dibawah laki-laki walaupun perempuan tersebut menjadi seorang perempuan kuat seperti hero.

Selama ini banyak film yang menggambarkan perempuan sebagai sosok yang kuat, tapi penggambaran tersebut tidak menjadikan posisi perempuan lebih atas daripada laki-laki. Terbukti di film *Hunger Games* yang menampilkan sosok perempuan yang kuat, tetapi perempuan tersebut tetap ditampilkan seperti laki-laki, baik dari penampilan, fisik, ataupun kostum yang dikenakan. Citra perempuan yang kuat secara fisik dalam film ini selalu dikait-kaitkan dengan ciri-ciri laki-laki (Lorraine dan Margaret, 2010:22). Jadi, dalam film ini seolah-olah perempuan bisa berbaur di dunia laki-laki seperti berburu, memanah, bahkan bertarung melawan laki-laki dan juga ada kesan yang memperlihatkan bahwa pada dasarnya perempuan memiliki kemampuan yang sama dengan laki-laki. Walaupun tokoh perempuan tersebut tetap memetingkan rasa empati dan simpatinya terhadap orang lain.

Katniss merepresentasikan kekuatan yang meyakinkan, seakan menjadi diri laki-laki. Dunia representasi sendiri adalah sebuah dunia, yang di dalamnya citra berfungsi seakan-akan presentasi dari realitas yang dirujuknya, padahal ia adalah wakil dari realitas itu. Dalam terminologi semiotika, digunakan konsep signifikasi, yang di dalam strukturnya, penanda dihubungkan dengan konsep atau petanda serta pada refensi di dunia realitas. Dapat dilihat secara lebih jelas keterkaitan antara berbagai simbol dan tanda dalam *Hunger Games* melalui pendekatan semiotik. Salah satu orang yang berada pada area studi dengan definisi luas ini adalah Umberto Eco (1998), yang mengatakan bahwa “semiotika adalah suatu perhatian pada segala hal yang bisa diperlakukan sebagai

tanda.” Dalam konteks *Hunger Games*, nilai Katniss sebagai tanda terletak pada kemampuannya menawarkan makna, kekuatan, kemandirian, atletis dan keberanian.

Katniss yang merupakan tokoh utama film ini secara fisik fit dan mampu menjalankan tugas-tugas yang membutuhkan kemampuan atletis. Dia kuat dan pemberani. Ketika dia menampilkan karakteristik laki-laki, Katniss tidak dapat mempertahankan sisi feminin. Inilah yang kemudian film ini penting dan menarik untuk diteliti dan apa yang sebenarnya media ingin tampilkan melalui film ini. Dimana kita bisa mengetahui bagaimana film ini merepresentasikan perempuan yang kuat atau *hero*. Penelitian ini juga bertujuan untuk melihat bagaimana sosok perempuan dimata media dan pembaca lebih selektif dalam mengartikan sesuatu yang ditampilkan oleh media. Selain itu pentingnya penelitian ini juga ingin memberikan gambaran kepada pembaca yang khususnya kaum perempuan bagaimana media sekarang ini mulai banyak mengangkat sosok perempuan.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu :

- Bagaimana representasi hero perempuan dalam film “The Hunger Games”?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran bagaimana hero perempuan dalam film “The Hunger Games”.



#### **D. Manfaat Penelitian**

1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan bisa menjadi acuan dan inspirasi dalam penelitian karya ilmiah, khususnya dalam memberikan sumbangan terhadap perkembangan studi Ilmu Komunikasi.
2. Secara praktis, penelitian ini diharapkan mampu menambah pemahaman dalam mengkaji film dalam konteks semiotika film.

#### **E. Kerangka Teori**

##### **1. Film sebagai Gambaran Realitas Sosial**

Isi media banyak dilihat oleh pakar media massa sebagai penggambaran simbolik (*symbolic representation*) dari suatu budaya, sehingga apa yang disampaikan dalam media massa mencerminkan masalah hidup dalam masyarakat dan media massa merupakan pencerminan opini public. Dalam hal ini, media massa dilihat sebagai mekanisme ideologi yang memberikan perspektif untuk memandang realitas sosial. Media juga mengekspresikan nilai-nilai ketetapan normative yang tidak bisa dipisahkan dari perpaduan antara berita dan hiburan.

Media memang merupakan pembentuk definisi realitas sosial. Namun realitas yang disampaikan media adalah realitas yang sudah diseleksi yaitu realitas tangan kedua. Dengan demikian media massa mempengaruhi pembentukan citra mengenai lingkungan sosial yang tidak seimbang, bias dan tidak cermat (Sobur, 2003:127)

Mengenai media film, ada pandangan yang melihat film sebagai medium sempurna untuk mengekspresikan realitas kehidupan yang bebas dari konflik-konflik

ideologis. Film sebagaimana media massa lainnya, lahir sebagai hasil reaksi dan persepsi pembuatnya dari peristiwa atau kenyataan yang terjadi di sekelilingnya, lalu dari film tersebut akan lahir suatu kenyataan baru yang merupakan suatu realitas kamera. Pandangan seperti ini menyiratkan bahwa realita yang diekspresikan dalam film bukanlah sesuatu yang terjadi begitu saja, melainkan adalah hasil dari suatu cara tertentu dalam mengkonstruksi realitas. Dengan demikian film bukan semata-mata memproduksi realitas, tetapi juga mendefinisikan realitas (Sobur, 2003:127-128).

Sehubungan dengan pemikiran di atas, terdapat teori yang menjelaskan tentang pembentukan realitas sosial dalam masyarakat. (Berger dan Luckman, 1996:36) dua orang sosiolog ini mencetuskan pemikiran yang menjadi satu teori, yang menjelaskan tentang konstruksi realitas sosial dalam suatu masyarakat. Dalam teorinya mereka menyatakan bahwa realitas terbentuk secara sosial. Realitas adalah objektif, di mana mereka membatasi realitas sebagai kualitas yang berkaitan dengan fenomena yang kita anggap berada di luar kemampuan kita. Bahwa kita semua mencari pengetahuan atau kepastian bahwa fenomena adalah nyata dan memiliki karakteristik yang khusus dalam kehidupan sehari-hari. Berger menjelaskan bahwa realitas kehidupan sehari-hari memiliki dimensi-dimensi subjektif dan objektif. Manusia merupakan instrument dalam menciptakan realitas sosial yang objektif melalui proses eksternalisasi, sebagaimana ia mempengaruhinya melalui proses internalisasi yang mencerminkan realitas subjektif.

Berger melihat masyarakat sebagai produk manusia sebagai produk masyarakat, sehingga realitas terbentuk secara sosial merupakan hasil konstruksi sosial manusia. Berger merumuskan realitas sebagai suatu kualitas yang berkaitan dengan fenomena yang

dianggap berada di luar kemauan manusia, karena realitas merupakan hal yang tidak dapat dihindari kehadirannya. Kehidupan sehari-hari merupakan sebuah realitas hasil interpretasi manusia dan berarti dalam diri individu sebagai dunia yang masuk akal. Realitas dari kehidupan sehari-hari merupakan sebuah realitas di mana individu-individu saling berbagi pengalaman subjektif di antara mereka. Melalui teori ini, Berger dan Luckman memandang realitas sosial sebagai sebuah proses dialetika tiga tahap yaitu eksternalisasi, objektivikasi dan internalisasi. Eksternalisasi yaitu proses pengekspresian diri manusia kedalam lingkungan baik secara mental maupun fisik yang ditandai oleh hubungan antara manusia dengan lingkungan dan dengan dirinya sendiri. Melalui eksternalisasi manusia menemukan dirinya dengan cara membangun dan membentuk dunia sekelilingnya. Dengan kata lain, melalui proses ini, masyarakat menjadi produk manusia.

Objektivikasi adalah suatu proses di mana suatu objek telah memiliki makna umum sebelum seorang individu lahir ke dunia. Hasil objektivikasi ini kemudian dikenal dengan sebutan pengetahuan. Sebagian dari pengetahuan ini dianggap hanya sesuai dengan realitas tertentu. Melalui proses objektivikasi, masyarakat menjadi sebuah realitas alami dan diterima apa adanya. Sedangkan internalisasi merupakan proses awal keterlibatan individu untuk menjadi anggota masyarakat. Pengertian dari internalisasi adalah interpretasi dari peristiwa objektif sebagai pengekspresi makna, yaitu sebagai kesatuan dari proses-proses subjektif lainnya yang menjadi makna subjektif dalam diri individu. Melalui proses ini, manusia menjadi produk masyarakat.

Konstruksi realitas sosial merupakan sebuah proses dialektik dimana manusia bertindak baik sebagai pencipta maupun produk dari dunia sosialnya. Menurut Berger, proses dialektika dapat dibedakan menjadi tiga bentuk realitas yaitu realitas objektif, realitas subjektif dan realitas simbolik. Realitas objektif berupa realitas yang terbentuk dari pengalaman di dalam dunia objektif yang berada di luar dari individu dan dianggap sebagai sebuah kenyataan. Realitas objektif sosial ini terbentuk dalam masyarakat melalui proses eksternalisasi dan objektivikasi. Realitas objektif membentuk individu-individu dalam arti manusia adalah produk masyarakatnya. Realitas ini kemudian menjadi pola pikir bersama antara individu-individu yang menyeragamkan pola tingkah laku mereka. Dalam bentuk yang konkrit, realitas ini muncul dalam bentuk hukum-hukum yang mencerminkan norma sosial. Realitas objektif juga bukan realitas yang dapat diketahui langsung oleh individu dan mempengaruhi diri individu secara pribadi.

Realitas subjektif sosial merupakan realitas yang terbentuk akibat proses penyerapan kembali realitas objektif dan simbolik dalam diri individu melalui proses internalisasi. Artinya, dunia objektif beserta sistem simbolik yang ada, telah menyatu ke dalam kesadaran individu, sehingga realitas subjektif ini pun menjadi landasan dalam tindakan sosial individu. Dalam proses internalisasi ini, individu tidak saja memahami makna-makna yang telah diobjektivikasikan, tetapi juga harus mengidentifikasikan dirinya dengan makna-makna tersebut. Realitas simbolik sosial yaitu merupakan ekspresi simbolik dari realitas objektif yang diwujudkan dalam bentuk seni, karya sastra ataupun isi media. Karena beraneka ragamnya sistem simbolik yang ada, maka realitas simbolik juga memiliki jenis yang beraneka ragam. Dengan keaneka ragam tersebut, individu

dituntut untuk memiliki kemampuan menerima dan merasakan keragaman realitas simbolik, serta mampu membedakannya berdasarkan realitas yang sesungguhnya.

Terlihat bahwa realitas simbolik terutama isi media massa mempunyai pengaruh dan efek yang besar terhadap masyarakat sebagai realitas objektif dan individu sebagai realitas subjektif. Ekspresi simbolik yang dihasilkan realitas simbolik melalui isi media massa ternyata sangat dipengaruhi oleh berbagai factor seperti factor ekonomi, komersial dan factor-faktor sosial lainnya. Kemudian berkembang pendapat bahwa bagaimanapun media tidak dapat mempengaruhi orang untuk merubah sikap, tetapi media cukup berpengaruh terhadap apa yang dipikirkan orang. Ini berarti media massa dianggap dapat mempengaruhi persepsi khalayak terhadap apa yang dianggap penting. Efek kognitif media massa ini berhubungan erat dengan pembentukan dan perubahan citra mengenai sesuatu hal. Menurut Roberts (1997) (dalam Rakhmat, 2005:225)

“komunikasi tidak secara langsung menimbulkan perilaku tertentu, tetapi cenderung mempengaruhi cara kita mengorganisasikan citra tentang lingkungan, dan citra itulah yang mempengaruhi cara kita berperilaku”

Teori ini dimaksudkan untuk dapat menganalisa film yang menjadi objek penelitian, menjadikan realitas sosial sehubungan dengan peranan dan karakteristik perempuan sebagai latar belakang penggambaran tokoh sentral perempuan dalam film tersebut dan apakah gambaran karakteristik perempuan dalam film tersebut memiliki maksud untuk memberikan citra tertentu tentang sosok perempuan itu sendiri.

## 2. Representasi dalam Media

Ideologi telah membentuk kesadaran individu dalam menciptakan pemahaman subyektif orang tentang pengalaman. Dalam model ini, suprastruktur (organisasi sosial) menciptakan ideologi yang mempengaruhi pemikiran-pemikiran individu tentang realita, yang oleh Littlejohn dikatakan sebagai “Sekumpulan pemikiran yang membentuk struktur realita suatu kelompok, sebagai sebuah sistem perwakilan atau kode dari pengertian-pengertian yang mengatur bagaimana individu-individu dan kelompok-kelompok memandang dunia” (Littlejohn 1998:228-229).

Sedangkan menurut Karl Marx, ideologi adalah “kesadaran palsu”: yaitu, “kesadaran yang mengacu pada nilai-nilai moral tinggi dan sekaligus menutup kenyataan bahwa di belakang nilai-nilai luhur itu tersembunyi kepentingan-kepentingan egois kelas-kelas berkuasa”. (Sobur, 2004:63). Dengan demikian, ideologi merupakan istilah penting karena mengacu pada wilayah konseptual yang sama dengan budaya populer. Ideologi tak dapat dilepaskan ketika kita berbicara tentang budaya dan representasi. Nilai-nilai kebudayaan merupakan cerminan ideologi yang dominan. Sebagaimana yang dikemukakan oleh John B. Thomson bahwa “Ideologi hanya dapat dipahami dengan tepat sebagai ideologi dominan, di mana bentuk-bentuk simbolis dipakai oleh mereka yang memiliki kekuasaan untuk membangun dan melestarikan hubungan dominasi (dalam masyarakat yang timpang)” (John B. Thomson, 1990, dalam Lull,1983). Jadi, ideologi merupakan teori yang menunjang kepentingan yang tidak dapat dilegitimasi sebagai sebuah pembenaran secara wajar. Kemudian dalam studi media Marxist dengan menggunakan pendekatan sosiokultural atau biasa disebut dengan *cultural studies* telah

banyak dimanfaatkan dalam kajian semiotika yang dikembangkan Saussure dan Barthes untuk mengkaji relitas. “*Cultural studies*” melihat masyarakat sebagai sebuah bidang kajian dari kompetisi ide-ide dalam pertarungan antarmakna (*site of strunggle*)” (Junaedi, 2007:49).

Dunia representasi adalah sebuah dunia, yang di dalamnya citra berfungsi seakan-akan presentasi dari realitas yang dirujuknya, padahal ia adalah wakil dari realitas itu. Dalam terminologi semiotika, digunakan konsep signifikasi, yang di dalam strukturnya, penanda dihubungkan dengan konsep atau petanda serta pada referensi di dunia realitas (Audifax, 2006:44). Gambar foto diri seseorang bukanlah diri orang tersebut, melainkan representasi dari wajah orang itu, yang referennya adalah wajah orang tersebut sebagai fenomena fisik-biologis. Dunia representasi atau signifikan, dengan demikian, mengharuskan adanya relasi yang tidak dapat dipisahkan antara tanda dan relitas yang menjadi rujukannya, yang relasinya biasanya bersifat kronis.

Representasi mengandaikan ada sebuah realitas (fisik, psikis, sosial) yang tidak dapat dihadirkan, sehingga diwakilkan oleh citra. Representasi menggantungkan diri pada dunia realitas itu, dalam pengertian dunia realitas mendahului citra agar representasi dapat berlangsung. Di dalam era fotografi yaitu era reproduksi realitas menggunakan kamera film, sebuah kamera memindahkan secara ikonis sebuah realitas ke dalam wujud sebuah gambar foto, di mana gambar tersebut adalah representasi dari realitas yang dicitrakannya (Aqurini, 2006:33).

### 3. Ideologi patriaki dalam Media Massa

Patriaki menurut Bashin “Merupakan sebuah sistem dominasi dan superioritas laki-laki, sistem kontrol terhadap perempuan, yang mana perempuan telah dikuasai” (Bashin, 1996:3). Dengan demikian, patriaki adalah “Konsep yang mengacu pada satu kondisi bahwa segala sesuatu diterima secara fundamental dan *universal* sebagai dominasi kaum lelaki” (Piliang, 2003:20). Sementara itu dalam studi gender, kata patriaki mendefinisikan berbagai relasi yang tidak setara dan tidak seimbang antara laki-laki dan perempuan. Hal ini merujuk pada organisasi sosial yang ditandai oleh supremasi figur laki-laki dengan perempuan dan anak-anak sebagai subordinat serta relasi-relasi sosial dimana laki-laki mendominasi, mengeksploitasi dan menindas kaum perempuan.

Ideologi patriaki menganggap tinggi nilai-nilai maskulinitas tradisional, seperti kekuatan, kekuasaan, aksi, kendali, kemandirian, kepuasan diri, kesetiakawanan laki-laki dan kerja. Sedangkan yang dipandang rendah adalah Hubungan interpersonal, kemampuan verbal, kehidupan domestic, kelembutan, komunikasi, perempuan dan anak-anak (Barker, 2000:300). Ideologi patriaki dikonstruksikan, dilembagakan dan disosialisasikan lewat institusi-institusi yang terlibat dalam kehidupan sehari-hari seperti keluarga, sekolah, masyarakat, agama, tempat kerja sampai kebijakan Negara. Hal ini menyebabkan, patriaki sebagai sebuah konsep yang memiliki implikasi yang luas. Melalui film, perempuan berperan menjadi pihak yang dilecehkan oleh kaum laki-laki. Sedangkan menurut Barthes, *feminin* dan *maskulin* menjadi bagian dari mitos modern yang merupakan cara berpikir dari suatu kebudayaan tentang sesuatu. Sehingga dapat dilihat bahwa *maskulinitas* mendominasi *feminitas* dalam budaya patriaki yang begitu



kental. Nilai-nilai dan aturan-aturan sosial telah didominasi dan diwarnai doktrin-doktrin patriaki.

Selanjutnya, ideologi patriaki selalu melakukan kontrol dan bentuk dominasi diberbagai bidang kehidupan perempuan. Seperti yang diuraikan oleh Bashin (1996:5-10) berikut ini :

- a. Ideologi patriaki mengontrol daya produktif atau tenaga kerja perempuan di dalam dan di luar lingkup rumah tangga melalui tenaga kerja bayaran.
- b. Laki-laki mengontrol daya reproduktif perempuan melalui penentuan jumlah anak waktu untuk melahirkan, dan semua itu diatur oleh laki-laki.
- c. Kontrol laki-laki atas seksualitas perempuan. Perempuan diharuskan memberikan pelayanan seksual kepada laki-laki sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pihak laki-laki.
- d. Gerak perempuan dibatasi dan dikontrol oleh laki-laki untuk mengendalikan seksualitas, produksi, dan reproduksi mereka.
- e. Laki-laki juga mengontrol hak milik dan sumber daya ekonomi melalui sistem warisan yang tidak seimbang, biasanya laki-laki memperoleh bagian yang paling banyak dibandingkan dengan perempuan. (Bashin, 1996:5-10).

Berbagai contoh di atas telah menunjukkan bahwa hegemoni patriaki dapat mengakibatkan ketimpangan *gender* yang disebabkan oleh sistem kapitalis di media yaitu siapa yang mempunyai modal besar, itulah yang lebih kuat. Hal ini juga mengakibatkan laki-laki dilambangkan sebagai pihak yang lebih kuat daripada perempuan dan mengontrol perempuan melalui daya produktif perempuan, daya reproduksi perempuan, kontrol seksualitas atas perempuan. Tetapi faktanya ideologi patriaki saat ini sudah tidak mendominasi. Terbukti dengan posisi perempuan yang saat ini bisa lebih di atas daripada kaum laki-laki. Seperti kebanyakan film yang sudah dijelaskan dalam latar belakang di atas. Dimana sifat-sifat yang biasanya hanya dimiliki kaum laki-laki seperti kuat, tangguh, dan berani bertarung sudah dimiliki juga oleh kaum perempuan. Baik dalam realitas sebenarnya atau hanya dalam sebuah film.

#### 4. Hero dalam Film Hollywood

Simbol dalam ‘bahasa’ komunikasi, seringkali diistilahkan sebagai lambang. Simbol atau lambang adalah sesuatu yang digunakan untuk menunjuk sesuatu lainnya, berdasarkan kesepakatan kelompok orang. Lambang meliputi kata-kata (pesan verbal) perilaku nonverbal, dan obyek yang maknanya disepakati bersama, misalnya memasang bendera di depan rumah untuk menyatakan penghormatan atau kecintaan kepada Negara. Kemampuan manusia menggunakan lambang verbal memungkinkan perkembangan bahasa dan menangani hubungan antara manusia dan objek (baik nyata maupun abstrak) tanpa kehadiran manusia dan objek tersebut.

Sedangkan kata-kata *hero* atau pahlawan melambangkan arti yang sebetulnya berkaitan. Kata pahlawan berarti pejuang yang gagah berani yaitu orang yang menonjol karena keberanian dan pengorbanannya. Hero memiliki pengertian *a civilian who voluntarily risk his or own life, knowingly to an extraordinary degree while saving or attempting to save the live of another person* (seseorang yang dengan sukarela dan sadar mengambil resiko terhadap hidupnya sendiri untuk menyelamatkan orang lain) (Gibson, et all, 2007:73).

Seorang pahlawan atau *hero* rela berkorban mempertaruhkan nyawa demi masyarakat banyak atau suatu negara untuk melawan seseorang atau sekelompok orang yang melakukan tindakan yang merugikan. Seperti yang disebutkan Clark (2001:26) bahwa seorang pahlawan yaitu :

1. Mereka yang berangkat dari luar panggilan kewajiban.
2. Mereka yang bertindak bijaksana dalam tekanan.

3. Mereka yang mempertaruhkan nyawa, nasib baik atau reputasi mereka.
4. Mereka yang memperjuangkan maksud baik.
5. Mereka yang melayani sebagai panggilan untuk diri kita yang lebih tinggi (Clark,2001:26)

Dari penggalan pahlawan di atas menjelaskan bahwa seorang pahlawan atau *hero* bertindak dengan kesadaran sendiri tanpa perintah dari pihak lain atau orang yang dianggap sebagai atasan mereka, selalu mempertimbangkan semua tindakan yang dilakukan dengan atau tanpa tekanan, mampu melakukan hal-hal yang membahayakan dirinya dan berani berkorban demi tujuan baik sebagai pelindung masyarakat atau Negara.

Tokoh yang paling berpengaruh dalam kehidupan kultural dan intelektual sebagai inspirasi bagi banyak penulis Amerika sesudahnya, memformulasikan tokoh hero dalam tulisannya yang berjudul “*Heroism*” mengatakan bahwa kepercayaan pada diri sendiri merupakan esensi dari hero. Kepercayaan diri adalah sebuah pernyataan perang, dan tujuan utamanya adalah penolakan terhadap ketidakbenaran serta kekuatan untuk mempertahankan diri dari segala kejahatan (Rochaniadi, 2007:35).

Ada beberapa stereotip tokoh hero yang dapat kita lihat yaitu seorang hero harus mempunyai komitmen, dia harus memperjuangkan dan hanya mengabdikan pada prinsip-prinsip kemanusiaan. Agar dapat mempertahankan komitmen tersebut dirinya harus berasal dari kalangan biasa pula. Kesederhanaan orang biasa dianggap sebagai sumber kejujuran.

*Hollywood* bertahun-tahun selalu memproduksi film-film yang bertemakan *superhero*. Baik itu *superhero* laki-laki ataupun *superhero* perempuan. Kisah *superhero*

seperti dalam komik terus menjadi inspirasi film-film *Hollywood*, seperti film *X-men*, *super 8*, *Transformers*, *Tomb Raider*, *Harry Potter* dan *Captain America*. Tokoh fiktif dari film-film tersebut juga seakan menjadi ikon hero Amerika, bahkan mitos Negeri Paman Sam itu. Berbeda dengan mitos di Negara lainnya yang memiliki akar sejarah, Amerika yang tidak memproduksi mitos yang bukan berasal dari budaya dan sastra tapi dari budaya pop dan media hiburan.

Adanya perang melawan teror saat itu menyebabkan terbentuknya budaya takut di Amerika. Bahkan pemerintah George W Bush saat itu menjadikan perang melawan teroris sebagai sebuah perang suci nasional. Pasca peristiwa 11 September 2011, ketakutan tersebut semakin menyebar luas dan kian menjalar. Dengan bantuan sinema Amerika inilah mulai memperkenalkan para Hero baru. Budaya takut telah menjadikan Amerika sebagai bangsa yang tidak memiliki tingkat kepercayaan diri. Amerika menjadi Negara yang tidak aman dan dijangkit berbagai penyakit mental. Pemerintah, media massa dan industri entertainment berperan besar dalam menciptakan ketakutan bagi masyarakat Amerika Serikat dan dunia. Dengan memanfaatkan kondisi demikian, *Hollywood* dalam beberapa tahun terakhir semakin banyak memproduksi para hero sebagai penyelamat Amerika Serikat. Bangsa Amerika pun tenggelam dalam bayangan para *hero* yang diciptakan sinemanya sendiri.

Sama halnya dengan film “*The Hunger Games*” yang juga menceritakan mengenai seorang perempuan yang berjuang menyelamatkan adiknya dan juga menyelamatkan distrik yang dia tempati. Dia tidak lagi menyelamatkan keluarga kecilnya saja melainkan sebuah distrik atau wilayah yang dihuni oleh banyak masyarakat.

Meskipun dia seorang perempuan, dia mampu untuk menjadi tokoh yang diimpikan distriknya tersebut, walaupun ada kecemasan dan ketakutan dalam diri tokoh tersebut. Dalam film ini juga sangat terlihat bagaimana pemerintah Amerika ini berkuasa, dengan mengharuskan masyarakat dari setiap distrik untuk mengikuti permainan yang sangat kejam. Apalagi permainan ini diadakan setiap tahunnya hanya untuk memperingati pemberontakan yang terjadi di Amerika.

Bagi seorang *hero*, milik yang paling berharga adalah keluarga dan teman. Seorang tokoh utama akan melakukan apa saja demi keluarga dan teman-temannya. Ciri-ciri tersebut sangat melekat dalam film-film Amerika. Penghargaan, kebanggaan, dan status bukanlah hal yang penting. Meskipun tokoh utama digambarkan sebagai *hero* yang memiliki kekuatan, namun mereka tetap memiliki kelemahan manusiawi yang sama dengan kelemahan manusia biasa. *Superhero* tidak hanya harus menghadapi penjahat super dan lawan yang tangguh, dia juga harus mengatasi permasalahan pribadi, ketakutan, dan kecemasan mengenai dirinya sendiri dan bentuk identitasnya yang berbeda (Audifax, 2006: 215).

Kebanyakan *superhero* yang ada di dunia diciptakan oleh Yahudi dan lebih banyak dipengaruhi oleh mitologi Yahudi. Dimana *superhero* merupakan realisasi mimpi kaum Yahudi yang membenamkan keyakinan mereka dalam tokoh fiktif yang serba super itu. Meski tokoh ini dari luar tampak bukan seperti Yahudi, namun jika diperlihatkan lebih teliti para penulis Yahudilah yang berada di balik terciptanya tokoh fiktif ini. Kebanyakan mereka adalah Yahudi kebangsaan Amerika Serikat. Film-film *superhero* ini menggambarkan bahwa dunia senantiasa membutuhkan seorang penyelamat yang

memiliki kekuatan super. Amerika senantiasa menjadi pemenang dan tidak pernah menjadi pecundang. Dalam literature *Hollywood*, Amerika tidak pernah kalah dalam perang apapun. Film *Hollywood* menjadi sarana untuk mengkampanyekan gaya hidup Amerika. Dengan demikian terdapat kaitan antara sinema *Hollywood*, masyarakat Amerika dan dunia. Hero Amerika dalam sinema *Hollywood* tampak dari luar sebagai penyelamat manusia.

## **F. Metode Penelitian**

### **1. Jenis Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan adalah semiotika. Semiotika ini menjadi alat untuk menganalisis bagaimana tanda-tanda dan symbol bekerja melalui pemaknaan. Analisis semiotika digunakan untuk mengetahui makna yang terkandung dalam bentuk verbal dan non verbal, seperti kata-kata, gambar, gerak tubuh, suara dan lainnya dalam konteks tanda. Semua tanda tersebut dapat dibaca sebagai teks yang memiliki sebuah makna. Menurut Saussure, tanda terdiri dari bentuk fisik dan konsep mental yang terkait. Tanda terkait pada realitas hanya melalui konsep orang yang menggunakannya (Saussure dalam Fiske, 2006:62). Jadi tanda merupakan sesuatu yang bersifat fisik, material, dapat dipersepsi menggunakan indra kita, dan bergantung oleh pengenalan penggunanya sehingga dapat disebut tanda.

Semiotika diambil dari bahasa Yunani, semion yang berarti “tanda”. Semiotika merupakan ilmu tentang tanda dan segala hal yang berhubungan dengannya. Semiotik modern mempunyai dua bapak : Charles Sanders Peirce (1834-1914) adalah seorang ahli

filosof dan ahli logika dari Amerika Serikat dan kemudian ada Ferdinand de Saussure (1857-1913) seorang ilmuwan dari Swiss yang menjadi cikal bakal linguistik umum (Sobur, 2009:110). Keduanya memfokuskan kajiannya pada elemen tanda (sign). Kemudian semiotika Saussure diteruskan oleh Roland Barthes seorang yang memainkan peranan sentral dalam strukturalisme di Paris.

Menurut Littlejohn, semiotika merupakan ilmu pengetahuan yang dapat membantu kita mengetahui suatu makna yang terdapat dalam sebuah pesan serta untuk mengetahui bagaimana pesan itu diorganisasikan secara struktural (Littlejohn: 2005:101). Jadi dengan kajian semiotik, kita dapat mengetahui kandungan makna yang terdapat dalam sebuah pesan. Kajian semiotik ini membantu kita dalam memaknai pesan yang disampaikan atau dikomunikasikan oleh orang lain. Bagaimana pesan tersebut diorganisir, dan bagaimana orang lain menginterpretasi pesan tersebut.

Sebagai ilmu tentang tanda, semiotika digunakan sebagai teknik atau metode dalam menganalisis dan menginterpretasikan sebuah teks. Sebagai terminologis, semiotik dapat didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari sederetan luas objek-objek, peristiwa-peristiwa, seluruh kebudayaan sebagai tanda. Menurut Preminger, semiotika adalah ilmu tentang tanda-tanda (Preminger, 2001:89). Semiotik adalah ilmu yang mempelajari system, aturan-aturan, dan konveksi-konveksi, yang memungkinkan tanda-tanda tersebut mempunyai arti. Ilmu ini menganggap bahwa fenomena sosial yang terjadi di masyarakat dan budaya masyarakat itu merupakan tanda-tanda. Semiotika melibatkan studi tidak hanya mereferensikan 'tanda' dalam percakapan sehari-hari, tetapi segala sesuatu yang berdiri sebagai sesuatu hal. Dalam studi *semiotic sense*, yang termasuk dalam tanda bisa berbentuk tanda bisa berbentuk kata-kata, *image*, suara, *gesture*, dan objek.

Semiotik fokus pada tiga bidang studi, Fiske menjelaskan bahwasanya ada tiga area penting dalam analisis semiotik, yaitu :

- a. Tanda itu sendiri, terdapat berbagai macam cara untuk menyampaikan makna melalui tanda dan hanya dapat dipahami dalam artian manusia yang menggunakannya.
- b. Kode atau system yang mengorganisasikan tanda. Kode di sini dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan suatu masyarakat atau untuk mengeksploitasi saluran komunikasi yang tersedia untuk mentransmisikannya.
- c. Kebudayaan yang menjadi dasar sistem kode dan tanda bekerja. Semua ini akan bergantung pada penggunaan kode-kode atau tanda-tanda tersebut untuk keberadaan dan bentuknya sendiri (Fiske :2010:60).

## 2. Objek Penelitian

Untuk mempermudah dalam menentukan fokus penelitian, maka harus ditentukan pembatasan terhadap area objek penelitian. Penelitian ini mengambil objek penelitian film “*The Hunger Games*”. Kemudian yang menjadi fokus dari penelitian ini adalah analisis isi dalam teks berupa tanda-tanda (*sign*) yang membentuk makna yang ditampilkan dalam sebuah film *Hollywood* tersebut. Film ini menampilkan bagaimana representasi *hero* perempuan dalam film “*The Hunger Games*” yang lain dari *hero* perempuan di film lain.

## 3. Teknik Pengumpulan Data

### a. Dokumentasi

Dalam tahap ini, peneliti menggunakan kaset (VCD/DVD) film “*The Hunger Games*” sebagai bahan dokumentasi. Teknik ini dilakukan untuk membantu



mengetahui tanda dan symbol-simbol yang terdapat dalam film “*The Hunger Games*”, dan kemudian menginterpretasikannya untuk menggali makna yang terkandung dalam tanda dan simbol-simbol film tersebut.

b. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan analisis teoritik tentang masalah yang diteliti, yang dikaitkan serta didukung oleh berbagai teori dan hasil studi lain. Teknik ini dilakukan dengan kategorisasi dan klasifikasi bahan-bahan tertulis yang berhubungan dengan masalah penelitian, baik dari sumber dokumen, buku majalah, surat kabar dan tulisan-tulisan di internet.

4. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis semiotika yang dikembangkan oleh Roland Barthes. Semiotika ini menjadi alat untuk menganalisis bagaimana tanda-tanda dan symbol bekerja melalui pemaknaan. Dalam hal ini adalah menganalisis tanda-tanda, symbol, pesan dan makna yang terdapat dalam film “*The Hunger Games*”. Sedangkan Peirce menyebut ilmu yang dibangunnya semiotika (semiotics). Bagi Peirce yang ahli filsafat dan logika, penalaran manusia senantiasa dilakukan lewat tanda. Artinya, manusia hanya dapat bernalar lewat tanda. Dalam pikirannya, logika sama dengan semiotika dan semiotika dapat ditetapkan pada segala macam tanda (Berger, 2000:11-22). Film sebagai teks, di dalamnya terdapat makna-makna denotasi dan konotasi yang muncul dari kode-kode teks dan gambar yang ditampilkan melalui film tersebut, tentunya memiliki arti dan makna yang beragam. Sistem semiotika yang penting dalam film adalah digunakannya tanda-tanda ikonis, yaitu tanda-tanda yang menggambarkan sesuatu.

Menurut Saussure, bahasa adalah suatu sistem tanda, dan setiap tanda tersusun atas dua bagian, yaitu *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda). *Signifier* adalah bunyi atau coretan yang bermakna dan apa yang ditulis atau dibaca (aspek material). *Signified* adalah gambaran mental, yaitu pikiran atau konsep mental dari bahasa (Sobur, 2009:125). Semiotika Barthes berasal dari konsep yang sebelumnya dikembangkan oleh Saussure. Jika teori Saussure berhenti pada hubungan antara *signifier* dan *signified*, maka Barthes melengkapinya dengan menjelaskan adanya hubungan antara *signifier* dan *signified* dengan *signified* lainnya.

Menurut Barthes, dalam studi tentang tanda, peran pembaca menjadi salah satu area penting. Secara rinci Barthes menjelaskan tentang sistem pemaknaan dan membedakannya antara sistem pemaknaan tataran pertama yaitu *denotative* dan sistem pemaknaan kedua yaitu *konotatif*.

**Tabel 1.1**

**Peta Tanda Roland Barthes**

1. <i>Signifier</i> (penanda)	2. <i>Signified</i> (petanda)
3. <i>Denotative sign</i> (tanda denotatif)	
4. <i>Connotative Signifier</i> (penanda konotative)	5. <i>Connotative Signified</i> (petanda konotatif)
6. <i>Connotative Sign</i> ( tanda konotatif)	

(Sumber: Paul Cobley & Litza Jansz.1999. *Introducing Semiotics* . NY: Totem books, hlm.51. dalam Sobur, 2006 : 69)

Tabel di atas Barthes menjelaskan bahwa tanda pada makna denotative terdiri dari penanda dan petanda, menjadi makna utama yang dapat secara langsung diterima oleh

panca indera. Pada saat yang sama tanda denotatif juga penanda konotatif, maka konotatif terjadi dari perkembangan makna yang bukan pada makna utama, dengan memahami konotasi kita dapat menemukan makna yang tersirat dari suatu fenomena kehidupan sosial.

**Tabel 1.2**

**Perbandingan Antara Konotasi dan Denotasi**

Konotasi	Denotasi
Pemakaian Figure	Literatur
Petanda	Penanda
Kesimpulan	Jelas
Memberi kesan tentang makna	Menjabarkan
Dunia Mitos	Dunia keberadaan/eksistensi

Sumber: Arthur Asa Berger.2000. Media Analysis Techniques. Hlm.15

Tatanan denotasi ini menggambarkan hubungan antara penanda dan petanda di dalam tanda, dan antara tanda dengan referennya dalam realitas eksternal. Konotasi menurut Barthes merupakan istilah yang dipakai untuk menunjukkan signifikasi tahap kedua, konotasi mempunyai makna yang subjektif (Fiske, 2004: 118). Proses interaksi yang terjadi ketika tanda berhubungan langsung dengan kondisi seseorang beserta nilai kebudayaan yang ada. Pada tingkat denotative, tanda-tanda itu mencuat terutama sebagai

makna primer yang alamiah, sedangkan pada tingkat konotatif, yang berada pada tahap sekunder muncul makna ideologis.

Dari teori semiotika secara keseluruhan di atas yang dapat membantu dalam menganalisa pemaknaan yang terkandung dalam film *The Hunger Games*. Selanjutnya penelitian ini dianalisis secara tekstual dengan mengamati tanda-tanda yang terdapat pada isi film *The Hunger Games*. Pada awalnya film dilihat secara keseluruhan baik dialog, simbol maupun dari adegan isi film. Selanjutnya analisis berdasarkan gambar atau potongan gambar sebagai tanda yang dimaksud dapat mewakili beberapa adegan yang lain untuk selanjutnya dianalisis dari sudut *shot size* (jarak kamera dengan objek), teknik editing, *camera angle* (sudut pengambilan gambar) dan pergerakan kamera yang dapat menghasilkan makna dan mengkonstruksi pesan dari perilaku tokoh dan kehidupan yang ditampilkan dalam cerita film. Berdasarkan cara pengambilan gambar dengan memperhitungkan jarak kamera dengan objek, Berger menyebutkan ada 4 cara yaitu:

**Tabel 1.3**

**Petanda (*shot size*), Definisi dan Penanda (maknanya)**

<b>Petanda (<i>shot Size</i>)</b>	<b>Definisi</b>	<b>Penanda (Makna)</b>
(CU) Close Up	Hanya wajah	Keintiman
(MU) Medium Shot	Hampir seluruh wajah	Hubungan personal
(LS) Long Shot	<i>Setting</i> dan karakter	Konteks, skope dan jarak public

(FS) Full Shot	Seluruh tubuh	Hubungan sosial
-------------------	---------------	-----------------

Sumber : Arthur Asa Berger, 2000, *Media Analysis Techniques: Teknik-teknik Analisis Media* terjemahan : Setio Budi HH, hlm.33.

Selain 4 cara pengambilan gambar yang disebutkan Berger di atas, masih ada lagi cara pengambilan gambar dalam produksi film. Menurut Pratista ada 7 cara pengambilan gambar yaitu, *Extreme Long Shot, Long Shot, Medium Long Shot, Medium Shot, Medium Close-up, Close-up, Extreme Close-up*. Dari ke-7 cara pengambilan gambar ini 4 telah disebutkan oleh Berger di atas, berikut ini cara pengambilan gambar berdasarkan jarak kamera terhadap objek selain yang telah disebutkan oleh Berger di atas:

**Tabel 1.4**

**Daftar Tambahan Petanda (*shot size*), Definisi dan Petanda (maknanya)**

<b>Petanda (<i>Shot Size</i>)</b>	<b>Definisi</b>	<b>Penanda (Makna)</b>
(ELS) <i>Extreme Long Shot</i>	Wujud fisik manusia nyaris tidak tampak	Kondisi lingkungan yang sangat luas dan besar
(MLS) <i>Medium Long Shot</i>	Dari bawah lutut sampai ke atas	Hubungan manusia dengan lingkungan sekitar relative seimbang
(MCU) <i>Medium Close Up</i>	Dari dada ke atas	Hubungan personal yang lebih dekat antar tokoh dan menggambarkan kompromi yang baik
(ECU)	Bagian dari wajah: mata, telinga, hidung, dll.	Keintiman yang sangat dekat

<i>Extreme Close-up</i>		
-------------------------	--	--

Sumber: Himawan Pratista, 2008, *Memahami film*. Hal 105-106

Dari 2 tabel di atas menyebutkan cara pengambilan gambar berdasarkan jarak kamera terhadap objek. Berikut ini merupakan penjelasan dari cara pengambilan gambar tersebut:

#### *Close-Up (CU):*

Arah kamera yang dekat dan memperlihatkan bagian kecilnya saja, tetapi merupakan kesatuan yang utuh dari objek, misalnya: wajah, tangan, kaki yang mendukung untuk mengungkapkan arti simbolik dari objek yang digambarkan. Pengambilan gambar secara *close-up* dapat memberikan efek yang kuat dan pengambilan konsentrasi pada suatu titik, sehingga mudah menimbulkan rangsangan, reaksi dan tanggapan, bahkan emosi juga dapat menimbulkan informasi terhadap nilai yang tidak mungkin terlihat oleh penonton.

#### *Medium Shot (MS)*

Pengambilan gambar yang lebih dekat dari pada *longshot* dalam kaitan dengan subjek manusia. Pengambilan gambar seperti ini menampilkan objek misalnya manusia yaitu pada bagian pinggang keatas, untuk menjelaskan adegan apa yang sedang dilakukan, misalnya perkenalan, dengan memfokuskan pada tangan secara keseluruhan.

#### *Long Shot (LS)*

Pengambilan gambar seperti ini untuk menunjukkan adegan suasana pemandangan atau lingkungan secara keseluruhan, menjelaskan posisi objek pada suatu tempat yang dapat

dikenali. Penanda atau pengambilan gambar secara *long shot* mempunyai definisi memperlihatkan *setting* dan karakter.

#### *Full Shot (FS)*

Shot yang menekankan pada sosok seseorang secara keseluruhan bagian. Pengambilan gambar ini untuk menjelaskan pada objek, misalnya pada penokohan, yang akan berfungsi menjelaskan secara utuh keadaan tokoh. Full shot juga dapat menjelaskan atau menunjukkan lokasi tempat di mana adegan itu berlangsung.

#### *Extreme Long Shot (ELS)*

Pengambilan gambar dengan jarak yang sangat jauh, sehingga wujud fisik manusia nyaris tidak terlihat. Pengambilan gambar semacam ini biasanya digunakan untuk menunjukkan sesuatu hal yang besar.

#### *Medium Long Shot (MLS)*

Pengambilan gambar bagian lutut sampai ke atas, dengan memperlihatkan gerakan manusia yang relative seimbang dengan lingkungan sekitar.

#### *Medium Close Up (MCU)*

Jarak kamera dengan objek manusia semakin dekat yaitu dari dada ke atas, lingkungan sekitar menjadi *background* sekitar tertutup oleh badan manusia yang mendominasi *frame*.

### *Extreme Close Up (ECU)*

Yaitu pengambilan gambar close up yang lebih detail dan memfokuskan pada satu unsur benda atau bagian badan. Misalkan, ujung pisau atau busur, bola mata, hidung. Bagian yang difokuskan menjadikan rincian penting dalam rangkaian cerita.

Dari beberapa teknik di atas, akan terlihat bagaimana perilaku tokoh, adegan dalam cerita yang menghantarkan pesan, serta setting dari film yang dimunculkan. Dari keseluruhan ini yang merupakan unsur visual dari isi film masuk pada bagian teks, teks dianalisis untuk mendapatkan interpretasi mengenai representasi *hero* perempuan pada penelitian ini.

### **G. Penelitian Terdahulu**

Salah satu penelitian hero perempuan yang sudah ada adalah penelitian hero mengenai Lara Croft. Penelitian ini dilakukan oleh Audifax pada tahun 2006. Penelitian ini berjudul *Imagining Lara Croft (Psikosemiotika, Hiperealitas, dan simbol-simbol Ketaksadaran)*. Dalam genre hero perempuan, Lara Croft adalah karakter yang fenomenal. Lara Croft adalah karakter yang mampu memecahkan persoalan tanpa kekuatan super. Lara adalah gambaran perempuan modern, berpendidikan tinggi, petualang yang liberal dan memiliki kemandirian serta kekuatan yang membuatnya setara dengan laki-laki. Lara Croft menonjolkan tubuh yang impresif serta kostum yang ketat. Sebagai hero perempuan dalam tokoh game, Lara mengkombinasikan kemampuan bertarung dengan keseksiannya. Dalam penelitiannya, Audifax menyebutkan bahwa Lara



merupakan icon virtual yang sangat menarik untuk diteliti. Tokohnya sebagai sebagai *hero*, lara masih mempertahankan kualitas feminin dalam dirinya, dengan berpenampilan menarik, terlatih,, seksi dan cantik. Dengan tubuh yang impresif serta kostum yang ketat, lara bisa menggambarkan kebebasan atau justru menjadi objek reaktif bagi hasrat laki-laki. Hal tersebut yang juga membuat penulis tertarik untuk mencermati Lara Croft lebih jauh.

Penelitian *hero* perempuan juga dilakukan oleh Diana mahasiswa Universitas Muhammadiyah pada tahun 2010. Penelitian ini dalam bentuk skripsi yang berjudul Representasi *Hero* Perempuan dalam Film *Tomb Raider*. Penelitian ini tidak jauh berbeda dengan penelitian di atas. Penelitian ini difokuskan pada tokoh *hero* perempuan yang ada dalam film *Tomb Raider*. Dimana tokoh *hero* perempuan dalam film ini berpenampilan sangat seksi dengan memperlihatkan lekuk tubuhnya. Sehingga adanya kombinasi antara kekuatan tokoh *hero* tersebut dalam berperang dengan *sexyness* dari tubuhnya. Hal ini yang membuat peneliti tertarik untuk mengambil masalah tersebut sebagai judul skripsinya.

Kemudian penelitian yang mengambil tema *hero* perempuan juga dilakukan oleh Lorraine Gamman dan Margaret Marsmen pada tahun 2010. Kedua peneliti tersebut adalah dosen bidang kajian perempuan. Mereka membuat penelitian mengenai perempuan dengan judul *Tatapan Perempuan*. Dalam penelitiannya, mereka membahas mengenai tokoh *hero* perempuan yang ada dalam serial TV yang berjudul *Cagney* dan *Lacey*. *Hero* perempuan tersebut menjalankan misinya dengan cara menjadi tim detektif atau penangkap penjahat yang handal dari wilayah kepolisian kota New York. Menurut peneliti perempuan seringkali memerankan tokoh tidak penting, misalnya sebagai korban

kejahatan atau sekedar sarana untuk bagian kisah cerita yang tidak terlalu penting. Hal tersebut yang membuat peneliti tertarik untuk meneliti serial TV tersebut, karena dalam alur cerita tokoh perempuan tersebut digambarkan sebagai sosok yang efisien, lebih dari setara dengan rekan kerja laki-laki saat berhadapan dengan kejahatan.

Meskipun ada banyak perempuan yang berperan sebagai detektif di layar TV, tetapi mereka tidak selalu dengan tegas merefleksikan perubahan status perempuan dalam masyarakat. Perempuan dalam serial ini seringkali diperlihatkan dari sudut pandang yang glamor, bukannya sebagai fokus hiburan yang mengutamakan perempuan. Tokoh *Cagney* dan *Lacey* tersebut memungkinkan berlari bagai atlet dalam mengejar penjahat sambil mengenakan sepatu berhak. Dalam film serial seperti ini, tentu gagasan kekuatan perempuan disamakan dengan fantasi keglamoran (bukan kekerasan). Bahwa perempuan tetaplah perempuan, walaupun mengemban tugas seperti kaum laki-laki mereka tetap diperlihatkan seperti perempuan.

Penelitian yang serupa juga dilakukan oleh mahasiswa Universitas Diponegoro Edwina Ayu Dianingtyas dalam bentuk skripsi pada tahun 2010. Penelitian tersebut berjudul Representasi Perempuan dalam Film R.A Kartini. Penelitian ini menceritakan mengenai perjuangan tokoh R.A Kartini sebagai pahlawan perempuan. Tokoh ini ditampilkan sebagai tokoh perempuan yang mampu memperjuangkan kaum perempuan pada masanya untuk melawan ketidakadilan gender yang sangat menindas kaumnya. Film ini menunjukkan ketidakadilan gender dalam budaya Jawa yang identik dengan ideologi patriarki. Dalam film diperlihatkan pula bahwa kekuasaan perempuan Jawa dapat hadir dari ketertindasan.

Dalam jurnal komunikasi Universitas Kristen Petra Surabaya juga terdapat penelitian mengenai *hero* perempuan. penelitian tersebut berjudul Representasi Perempuan dalam Film *Brave* yang dilakukan oleh Fanny Puspitasari. Penelitian ini lebih difokuskan bagaimana perempuan yang digambarkan dalam film *Brave*. Dimana film tersebut menceritakan mengenai tokoh perempuan yang bernama Merida, dia digambarkan sebagai *hero* yang mempunyai misi yang hendak ia capai. Misi pertama adalah membatalkan perjodohan yang diatur oleh ibunya akibat pengaruh dari penyihir yang jahat. Misi yang kedua adalah mengembalikan Elinor, ibunya ke wujud manusia setelah berubah menjadi beruang. Dia pun harus mampu melawan penyihir jahat untuk menyelamatkan orang-orang di sekitarnya. Merida sendiri adalah seorang putrid kerajaan Dunbroch yang selalu dituntut agar bersikap sebagai putrid yang anggun dan lemah lembut. Sedangkan Merida lebih suka berkuda, berpetualang, bersikap seperti laki-laki dan suka membantu orang lain. Untuk itu peneliti ingin meneliti bagaimana tokoh perempuan dalam film tersebut.

Lain halnya dengan film *The Hunger Games* yang diproduksi oleh Gary Ross. Film ini mempunyai tokoh utama perempuan yang berjuang sebagai *Hero* namun tidak dengan berpenampilan seksi atau menonjolkan lekuk tubuhnya. Tidak seperti film-film *hero* perempuan yang lainnya, *hero* dalam film ini tidak mengenakan kostum yang seksi saat bertarung dan tetap mempunyai rasa empati, simpati, kasihan, terhadap orang lain. Dalam film ini juga menceritakan mengenai kekuasaan pemerintah Amerika yang sadis, dimana pemerintah tidak mempunyai rasa kasihan dalam mengadakan permainan maut yang wajib diikuti oleh warganya. Hal tersebut yang menjadi sangat menarik untuk saya teliti.

Dari penelitian ini tentunya saya mempunyai tujuan penelitian yang berbeda dengan lainnya. Apalagi bila dilihat penelitian yang bertemakan *hero* perempuan sudah banyak dilakukan. Dari penelitian saya ini diharapkan mampu menunjukkan bagaimana hegemoni pemerintahan Amerika yang ditampilkan dalam film. Dimana Amerika dilibatkan begitu berkuasa, tidak ada satupun rakyat yang dapat menentang atas keputusan pemerintah. Kemudian peneliti juga ingin mengulas mengenai *hero* perempuan dalam film tersebut, karena bila dilihat *hero* dalam film ini sangat berbeda dengan penelitian yang sudah ada. Film tersebut mampu menampilkan sosok *hero* perempuan yang tidak berpenampilan seksi. Untuk itu penelitian dilakukan untuk mengetahui apakah ada maksud tertentu dari sosok *hero* tersebut. Penelitian ini juga bertujuan untuk melihat bagaimana sosok perempuan dimata media dan pembaca lebih selektif dalam mengartikan sesuatu yang ditampilkan oleh media.

Selain itu pentingnya penelitian ini juga ingin memberikan gambaran kepada pembaca yang khususnya kaum perempuan bagaimana media sekarang ini mulai banyak mengangkat sosok perempuan. Tidak hanya sebatas ingin mengungkap sosok perempuan yang ada dalam media khususnya dalam film ini, penelitian ini juga diharapkan mampu mengulas perindustrian film *Hollywood* dalam membentuk sosok *hero* perempuan. Dimana *Hollywood* mulai berubah dalam menampilkan sosok *hero* perempuan. Bisa dilihat sosok *hero* yang ditampilkan berbeda dengan *hero* sebelumnya. Pada akhirnya *hero* perempuan dalam film *The Hunger Games* dapat mendobrak citra *hero* perempuan sebelumnya yang selalu ditampilkan seksi dan memancing hasrat kaum laki-laki. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran dan gagasan dalam media film berbasis gender. Penelitian ini juga diharapkan dapat menimbulkan

kesadaran gender sehingga dapat memperjuangkan kaum perempuan yang hingga saat ini masih terbelenggu dengan stereotip yang dibangun oleh media.

## **H. Sistematika Penulisan**

Dalam penulisan di sini untuk menafsirkan suatu permasalahan yang nantinya akan dibahas dalam penelitian ini dengan menggunakan uraian yang sistematis dengan cara penulisan per bab. Total dari keseluruhan yaitu 4 bab, adapun rincian dari isi penulisan ini yaitu:

Bab satu, yang berisikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka teori dan metodologi penelitian.

Bab dua berisi tentang gambaran cerita dan profil dari film *The Hunger Games* dan pemahaman tentang film-film Hollywood yang bertemakan Hero Perempuan.

Bab tiga berisi tentang pembahasan dari masalah dan analisis penelitian yang kemudian akan ditarik kesimpulan pada bab berikutnya.

Bab empat yang berisikan kesimpulan dan saran. Menyimpulkan secara keseluruhan dari pembahasan tokoh hero perempuan dalam film *The Hunger Games* dalam penelitian ini dan juga saran untuk bagi pembaca.