

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Representasi merupakan cara penyampaian pesan yang dilakukan kepada orang lain menggunakan bahasa. Pesan yang disampaikan tersebut dapat ditukarkan antara individu atau kelompok yang dalam suatu kebudayaan. Representasi sendiri menurut Danesi (2010) didefinisikan sebagai sebuah tanda yang digunakan untuk menggambarkan, menghubungkan ataupun mereproduksi sesuatu yang dapat dirasakan, dilihat, atau dibayangkan dalam bentuk fisik tertentu (Surahman, 2015). Sehingga representasi dapat diartikan sebuah konsep yang terdapat dalam pikiran manusia mengenai suatu hal melalui bahasa. Konsep yang dimaksud adalah suatu hal yang dapat dirasakan oleh panca indera manusia seperti sesuatu yang bisa dilihat, dirasakan, didengarkan, dicium dan lain-lain yang dapat diterima oleh pikiran dan kemudian dapat didefinisikan melalui bahasa.

Representasi citra perempuan perlu dikaji karena penggambaran perempuan seringkali memiliki kesan tidak adil karena perempuan banyak didiskreditkan mengenai perannya di kehidupan ini. Citra sendiri merupakan gambaran sebuah makna dari sebuah kenyataan yang dilakukan melalui bentuk-bentuk bahasa yang mengandung arti dan menghasilkan makna baru. Citra dapat dibentuk sendiri sesuai keinginan melalui tahap konstruksi. Menurut Ronsi (2011) mengemukakan bahwa citra yang dibentuk dapat mempengaruhi persepsi pandangan khalayak terhadap seseorang atau kelompok tertentu, sama halnya pandangan terhadap perempuan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa citra merupakan sebuah penggambaran diri yang dimiliki oleh seseorang individu atau penilaian dari orang lain mengenai kepribadian masing-masing individu.

Representasi juga dapat digunakan sebagai media untuk menyebarkan sebuah pesan yang hendak disampaikan dalam sebuah film. Eriyanto (2008) mengemukakan bahwa cara media memberlakukan representasi adalah dengan mengilustrasikan tingkah laku atau watak seorang individu melalui sebuah percakapan antara pemain dan disampaikan kepada khalayak (Al-Fikri, 2022).

Dalam sebuah film seringkali menjadikan seorang perempuan menjadi tokoh utamanya, begitu pula dalam film horor yang sering menempatkan perempuan sebagai tokoh utama namun memiliki gambaran sebagai karakter yang jahat (Paranta et al., 2023). Hal tersebut dapat dilihat dari beberapa film horor Indonesia beberapa tahun terakhir seperti *Pengabdian Setan*, *Asih*, *Perempuan Tanah Jahanam*, *Sebelum Iblis Menjemput*, *Perempuan Bergaun Merah*, *KKN di Desa Penari*, dan yang paling terbaru adalah *Sewu Dino*.

Tabel 1. 1 Daftar Film Horor Indonesia Dengan Tokoh Utama Perempuan

No	Tahun	Judul Film	Pemeran Utama
1	1969 - 1979	Beranak Dalam Kubur (1971)	Suzzana sebagai Lila Mieke Widjaja sebagai Dhora
		Dikejar Dosa (1973)	Paula Rumokoy sebagai Yayah
2	1980 - 1990	Pengabdian Setan (1980)	Diana Suarcom sebagai Mawarti Ruth Pelupessy sebagai Darminah
		Malam Jumat Kliwon (1986)	Suzzanna sebagai Ayu Trisnaningrat
3	1991 - 2001	Misteri Gunung Merapi	Farida Pasha sebagai Mak Lampir Aldona Toncic sebagai Nyi Roro Kidul
4	2002 - 2012	Kuntilanak (2006)	Julie Estelle sebagai Samantha Ratu Felisha sebagai Dinda
		Keramat (2009)	Poppy Sovia sebagai Poppy
5	2013 - 2023	Pengabdian Setan 2: Communion (2022)	Tara Basro sebagai Rini Suwono Ayu Laksmi sebagai Ibu
		KKN di Desa Penari (2022)	Adinda Thomas sebagai Widya Aghniny Haque sebagai Ayu

(Sumber: Data Olahan Penulis, 2023)

Citra perempuan yang tergambar dalam beberapa film horor di Indonesia

menunjukkan bahwa banyak film horor yang masih menggunakan ideologi patriarki, di mana menurut Ishaya (2016) bahwa banyak film yang masih menggunakan pandangan bahwa derajat lelaki lebih tinggi daripada perempuan. Ishaya (2016) juga mengemukakan bahwa perempuan sering kali digambarkan sebagai karakter yang lemah, tertindas fisik dan psikisnya, dan keburukan lainnya. Peran yang tergambarkan oleh tokoh perempuan dalam film horor dapat dilihat dari simbol atau tanda yang ditunjukkan melalui tingkah laku, cara berpakaian, atau dialog antar tokoh perempuan yang dimana dalam sebuah film, sutradara lah yang memiliki andil untuk membentuk citra dari karakter atau tokoh dalam film.

Film juga dapat digunakan sebagai media dalam komunikasi massa juga untuk menyampaikan pesan seperti yang dikemukakan oleh Hadi et al. (2021) menjelaskan bahwa komunikasi massa merupakan salah satu cara komunikasi dengan memanfaatkan media massa yang memiliki teknologi modern yang mampu menyajikan pesan secara massal dan dapat menjangkau khalayak luas, anonym dan heterogen. Janowitz (1980) juga mengemukakan bahwa komunikasi massa merupakan komunikasi yang terdiri dari lembaga dan teknik dari suatu kelompok yang memanfaatkan alat teknologi seperti pers, radio, film dan lain-lain untuk menyebarkan pesan atau konten kepada khalayak luas (Hadi et al., 2021).

Film menjadi media komunikasi massa karena dapat menampilkan pesan dalam bentuk audio dan visual secara bersamaan untuk ditujukan kepada suatu kelompok tertentu. Hal itu juga dikemukakan oleh Effendy (1986) yang menyatakan bahwa film sebagai komunikasi massa yaitu cara penyampaian pesan yang memanfaatkan perpaduan dari beberapa teknologi seperti fotografi dan rekaman suara, kesenian seperti seni rupa dan seni teater, serta seni musik (Ghassani & Nugroho, 2019).

Film hanya dianggap sebagai sebuah hiburan semata oleh beberapa orang, akan tetapi terdapat juga beberapa orang yang menganggap film merupakan suatu media yang dapat memberikan sebuah pembelajaran bagi mereka yang menonton sebuah film. Menurut Redi Panuju mengemukakan bahwa film tidak semata mata ditampilkan untuk menghibur para penontonnya, akan tetapi juga dapat menjadi media pembelajaran yang mampu menyampaikan pesan melalui gambar, dialog,

dan karakter sehingga efektif dalam menyebarkan pesan atau gagasan yang ingin disampaikan. Oleh karena itu untuk menjangkau banyak kalangan, film memiliki beberapa jenis atau genre yang dapat menjadi pilihan bagi para penontonnya (Asri, 2020).

Genre film semakin bertambah seiring dengan berkembangnya teknologi sehingga peralatan yang digunakan untuk memproduksi sebuah film juga ikut berkembang. Menurut Pratista (2008) *genre* film dibagi menjadi dua jenis yaitu *genre* induk primer dan *genre* induk sekunder, *genre* induk sekunder merupakan perkembangan atau turunan dari *genre* induk primer seperti film biografi, film bencana, dan film yang digunakan untuk studi ilmiah. Sementara *genre* induk primer merupakan *genre* yang populer dan telah ada ketika perkembangan sinema pada tahun 1900-an hingga 1930-an seperti film drama, film aksi, komedi, horor, petualangan, epik sejarah, kriminal dan *gangster*, musikal, dan perang (Oktavianus, 2015). Sementara menurut (Muslimah et al., 2019) mengklasifikasikan *genre* film menjadi lima jenis, yaitu film aksi, horor, romantis, *thriller*, dan keluarga.

Film juga dapat diartikan hasil dari kolaborasi antara budaya dan teknologi yang dapat mengkomunikasikan mengenai suatu realita yang terjadi dalam kehidupan masyarakat sehari-hari. Menurut Gunawan (2018) ketika penonton berkonsentrasi pada saat menonton sebuah film, hal tersebut dapat membuat penonton merasa menghayati dan terkadang sampai menyamakan diri dengan salah satu karakter yang ada dalam film (Paranta et al., 2023).

Di Indonesia sendiri, banyak orang yang lebih menyukai film dengan *genre* horor. Hal tersebut dapat dilihat dari data 10 film Indonesia terlaris sepanjang masa (CNN Indonesia, 2023) dimana terdapat 3 film horor yang salah satunya menempati peringkat 1 sebagai film Indonesia terlaris sepanjang masa. Menurut Anwar (2020) mengemukakan bahwa film horor disukai masyarakat karena film *genre* horor memiliki perancangan desain visual yang khas dari hantu-hantu yang ditampilkan sebagai identitas suatu film horor (Yuliansyah et al., 2022). Menurut (Yuliansyah et al., 2022) juga menyampaikan bahwa visualisasi film horor dapat dibantu oleh beberapa faktor seperti tokoh, aktor, alur, serta sutradara yang mampu mengemas cerita dan disesuaikan dengan tren yang sedang berkembang.



Gambar 1. 10 Film Indonesia Terlaris Sepanjang Masa Per 16 Maret 2023
(Sumber: Studio Antelope 2023)

Perbedaan *genre* dalam film membuat pesan yang disampaikan melalui alur cerita dalam sebuah film juga berbeda. Pesan yang disampaikan oleh sebuah film dapat membentuk persepsi para penonton terhadap maksud pesan yang terdapat dalam film secara tidak langsung. Menurut Sobur (2003) hal tersebut dapat terjadi karena seorang pembuat film menyajikan ide cerita dengan cara mengubahnya kedalam bentuk lambang dan tanda yang bertujuan untuk mencapai efek yang diharapkan (Al-Fikri, 2022).

Penyajian dalam bentuk lambang dan tanda tersebut juga termasuk pesan yang ingin disampaikan kepada para penonton, baik dalam bentuk adegan, percakapan, maupun tanda atau simbol itu sendiri yang disebut dengan semiotika. Film dapat menggambarkan pesannya secara langsung ataupun tidak langsung yang kemudian menceritakan suatu kisah sehingga memiliki arti dan makna yang terkandung didalamnya. Oleh karena itu, semiotika dapat menarik penonton karena tidak cukup hanya satu kali menonton untuk memahami isyarat pesan moral yang terkandung di dalam sebuah film.

Selain untuk menyampaikan pesan, memberikan hiburan, dan menyampaikan informasi, film juga dapat merepresentasikan kehidupan sosial masyarakat. Hal ini terjadi karena dalam film seringkali mengangkat hal hal yang

terjadi dalam kehidupan masyarakat kemudian diilustrasikan ke dalam cerita sehingga penonton dapat mudah mencerna situasi dan keadaan latar cerita dalam sebuah film

Dengan begitu, tanda-tanda yang ditunjukkan dapat dianalisis menggunakan semiotika yang merupakan salah satu ilmu dalam komunikasi. Semiotika sendiri berasal dari bahasa Yunani yaitu *semeion* yang memiliki arti tanda atau penafsir tanda. Menurut Sobur (2003) semiotika merupakan tanda-tanda ikonis dalam film yang memberikan isyarat kepada para penontonnya, dan isyarat yang diterima tidak akan multitafsir apabila cerita yang ditampilkan sudah memiliki bentuk makna utama sendiri (Wibowo, 2019).

Tanda-tanda yang ditampilkan dalam film biasanya memiliki makna sendiri seperti yang dikemukakan oleh Roland Barthes, yaitu penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Model semiotika Roland Barthes dikemukakan oleh Kusumastutie (2004) yang menjelaskan bahwa tanda terdiri dari tiga tahap, yaitu mencari makna denotasi, konotasi dan mitos atau ideologi yang berarti mencari makna sesungguhnya, mencari makna kiasan, dan merefleksikan tanda melalui sudut pandang kebudayaan (Yuliyanti et al., 2017).

Film horor Indonesia yang berjudul "Sewu Dino" merupakan salah satu film yang menampilkan perempuan sebagai sosok hantu, dalam film ini juga menampilkan beberapa karakter perempuan yang digambarkan sebagai seorang yang jahat dan lemah. Film Sewu Dino menarik dibahas karena merupakan film Indonesia terlaris tahun 2023 per Oktober 2023. Selain itu, film Sewu Dino juga masuk peringkat 7 dalam daftar 10 besar film Indonesia terlaris sepanjang masa menyalip Laskar Pelangi. Film horor yang menampilkan akting Mikha Tambayong sebagai pemeran utama ini berhasil ditonton sebanyak 4.886.406 pasang mata. Selain Mikha Tambayong yang berperan sebagai Sri, terdapat juga karakter lain yang menemani Sri yaitu, Gisellma Firmansyah sebagai Dela, Givina Lukita sebagai Erna, Agla Artalidia sebagai Dini.

Dengan tokoh utamanya seorang perempuan, film Sewu Dino menambah daftar panjang film horor Indonesia yang karakter hantu nya berwujud sebagai seorang perempuan. Menurut Annissa & Adiprasetyo (2022) mengemukakan bahwa

banyak film horor yang menyuguhkan pola plot berubahnya protagonis perempuan yang menjadi korban dan kemudian berubah menjadi hantu, hal tersebut merupakan bentuk dari kebiasaan yang terjadi di masyarakat yang tidak terbiasa untuk melihat perempuan sebagai pembunuh dan pada akhirnya membuat perempuan sering dikonstruksikan sebagai korban dalam film horor. Dalam film Sewu Dino terdapat tokoh perempuan yang bernama Della yang memiliki peran sebagai hantu karena menjadi korban dari perseteruan antara keluarga Atmojo dan keluarga Kuncoro.

Menurut Fitri Ramadhani & Dias Adiprabowo (2023) menyatakan bahwa perempuan seringkali digambarkan sutradara sebagai seorang karakter yang lemah, cengeng, dan tunduk. Hal itu terlihat ketika tokoh Sri, Erna, dan Dini yang awalnya takut ketika memasuki gubuk tempat Della berada yang kemudian mereka bertiga merasa tidak betah dan tidak mampu untuk melakukan pekerjaan yang diberikan. Fitri Ramadhani & Dias Adiprabowo (2023) juga mengemukakan bahwa tokoh perempuan dalam film digambarkan sebagai seorang yang tidak berdaya, sering mengalah dan bergantung kepada orang lain dan menunjukkan bahwa posisi subordinasi perempuan digambarkan lebih rendah daripada laki-laki. Hal tersebut dapat dilihat ketika terdapat tokoh laki-laki yaitu Mbah Tamin dan Sugik yang terlihat tidak ketakutan ketika memasuki ruangan Della.

Film horor Sewu Dino sangat menarik untuk diteliti karena mengambil latar di Indonesia dan masih kental dengan budaya mengenai pandangan terhadap perempuan. Dalam film ini menggambarkan tokoh perempuan sebagai seorang yang cenderung sebagai korban dan citra yang dibangun terhadap perempuan adalah seorang yang cenderung lemah, penakut, dan memikul beban yang berat baik secara moral atau materil. Selain itu, film Sewu Dino ini juga merupakan film Indonesia yang paling banyak ditonton pada tahun 2023 dan juga masuk ke peringkat tujuh dalam daftar 10 film Indonesia terlaris sepanjang masa. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti merasa perlu melakukan penelitian secara mendalam guna memahami makna denotasi, konotasi dan mitos terhadap citra perempuan apa yang di sampaikan dalam film horor Sewu Dino menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes.

1.2. Fokus Masalah dan Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah disampaikan, maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu: “*Bagaimana representasi citra perempuan dalam film horor Sewu Dino?*”. Peneliti ingin menganalisis lebih jauh terkait tanda representasi citra perempuan yang terdapat pada film horor Sewu Dino ini menggunakan teori semiotika.

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah disampaikan, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui representasi citra perempuan dalam film horor sewu dino

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Akademis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan dalam penerapan teori ilmu komunikasi serta dapat memperkaya kajian pustaka khususnya mengenai analisis semiotika pada sebuah film

1.4.2 Manfaat Praktis

Peneliti mengharapkan dapat memberikan penjelasan serta deskripsi yang jelas mengenai pemahaman makna dari suatu film menggunakan analisis semiotika dan dapat menjadi tambahan referensi bahan pustaka bagi pihak lain terutama bagi para praktisi film atau para peneliti media/film,

1.4. Sistematika Bab

Penyajian penelitian ini dibagi menjadi lima bab dan setiap bab memiliki sub bab yang bertujuan untuk memudahkan pembaca untuk memahami secara menyeluruh isi penelitian ini. Adapun pembagian bab tersebut adalah:

BAB I. Pendahuluan, yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika bab.

BAB II. Tinjauan Pustaka, yang berisi tentang penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian dan landasan teori.

BAB III. Metodologi Penelitian, yang berisi tentang jenis penelitian, objek

penelitian, waktu dan tempat penelitian, metode penelitian, sumber data, dan teknis analisis yang digunakan.

BAB IV. Hasil dan Pembahasan, yang berisi mengenai hasil analisis semiotika Roland Barthes dan bukti yang ditemukan dalam film Sewu Dino mengenai makna denotasi, konotasi, dan mitos.

BAB V. Penutup, yang berisi mengenai kesimpulan penulis dan saran dari hasil penelitian yang telah disusun

