

BAB I PENDAHULUAN

1.2 Latar Belakang

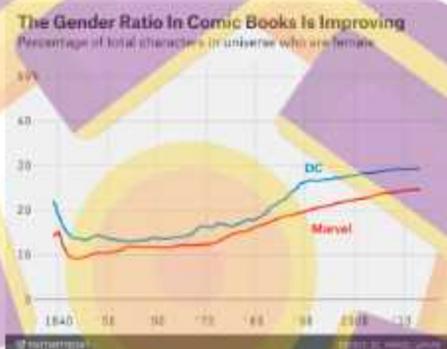
Perempuan yang ditampilkan dalam media khususnya film selalu dijadikan sebagai gula-gula untuk memikat penonton laki-laki, dengan demikian citra yang dibentuk adalah berdasarkan pemikiran laki-laki pula. Fenomena tersebut menempatkan perempuan berada di bawah laki-laki, ditunjukkan kekuasaan laki-laki dominan atas perempuan, diposisikan sebagai sosok ter subordinasi, dicitrakan dengan menjual lekuk tubuh dan kecantikan. Citra tersebut dibuat oleh laki-laki, untuk laki-laki, dan tentang laki-laki. Tan menjabarkan sosok perempuan dalam film hanya sebagai pelengkap atau pajangan, tidak jarang sebagai objek seksualitas. Penjabaran tersebut merupakan hasil pembongkaran unsur-unsur film yang didominasi hegemoni dari nilai-nilai patriarki yang selalu menempatkan perempuan pada posisi marginal, dieksploitasi, dan diobjekkan oleh laki-laki (Tan, 2016: para 2-3).

Objektifikasi perempuan baik di dalam layar atau dibaliknya, didasari oleh struktur sosial yang menempatkan perempuan dalam posisi termarginal, atau lingkungan dengan kultur patriarki yang menyebabkan ketimpangan relasi gender. Oleh karena itu, di balik tindak objektifikasi terhadap perempuan dalam ranah apapun. Penyebab utamanya adalah ketimpangan historis dari pola hubungan kekuasaan antara laki-laki dan perempuan yang mengakibatkan dominasi dan diskriminasi terhadap perempuan oleh kaum laki-laki dan hambatan kemajuan bagi mereka, yang melembaga dalam ruang-ruang kehidupan masyarakat melalui penempatan posisi laki-laki sebagai pemegang otoritas dalam segala relasi antar manusia baik dalam ruang publik maupun domestik, bahkan hingga industri film (Harmoko, 2012).

Sineas laki-laki melakukan pola tersebut ketika menggambarkan perempuan dalam filmnya, terutama pada karakter *superhero* perempuan. Sosok perempuan dikonstruksikan sebagai *superhero* yang tangguh namun tubuhnya masih diobjektifikasi, dihadirkan seduktif, dan dibuat *hyper-feminine* dibanding maskulin. Floretta (2022 : para 12-14) menyampaikan dominasi laki-laki dalam menciptakan karakter perempuan sebagai 'perempuan ideal' dengan pinggang

kecil, payudara besar, dan pinggul melengkung alih-alih dengan tubuh kekar berotot. Sitanggang (dalam Floretta, 2022) menjelaskan sekuat apapun perempuan dikonstruksikan dalam genre *superhero*, pesona feminim dan keseksiannya selalu dihadirkan untuk menggoda musuh laki-laki, mempermudah mendapatkan informasi, atau menjalankan misi balas dendamnya. Karakter *superhero* perempuan selalu dibingkai dalam internalisasi seksisme, berangkat dari pemikiran genre *superhero* diklaim sebagai ranah laki-laki, sehingga pola sinematografinya menggunakan kacamata *male gaze*.

Gambar 1.1 Grafik jumlah peningkatan karakter komik *superhero* perempuan yang difilmkan



Sumber : Fivethirtyeight (Hickey, 2014)

Grafik di atas menunjukkan adanya peningkatan terhadap karakter *superhero* perempuan yang muncul dalam film. Perempuan secara substansial kurang terwakili dengan setidaknya satu penampilan. Di antara karakter tersebut, melalui data gendernya, perempuan hanya menempati 29,3% dari daftar karakter DC dan 24,7% dari daftar Marvel. Industri buku komik memiliki bias gender. Buku komik, seperti halnya industri film mengadaptasi, sangat kurang mewakili perempuan. Orang-orang yang menulis buku komik, terutama untuk penerbit besar, sebagian besar adalah laki-laki. Para seniman yang menggambar mereka juga. Karakter di dalamnya juga laki-laki secara tidak proporsional, seperti karakter baru yang diperkenalkan setiap tahun (Hickey, 2014).

Bias gender terhadap karakter *superhero* perempuan ditandai dari Wonder Woman yang pertama kali muncul 1941 dan menjadi karakter populer, namun lebih dari 70 tahun baru mendapatkan film solonya pada tahun 2014, dengan pakaian yang masih minim. Karakter Catwoman dalam film "The Batman", ditampilkan sebagai karakter yang seduktif melalui keseksiannya. Marvel Studios juga melakukan hal yang sama, dari sekian karakter *superhero* perempuan yang pernah muncul di film-filmnya, hanya sebagai objektifikasi yang seduktif, dan baru merilis film *superhero* solo perempuan pertama kali di tahun 2019. Objektifikasi yang dilakukan tersebut melalui seksualisasi dan eksploitasi tubuh mereka (Floretta, 2022).

Dalam industri media, pelecehan seksual merupakan hal yang sering terjadi terhadap perempuan. Bukan hanya perempuan dalam layar saja yang mendapatkan objektifikasi, namun perempuan yang terlibat didalamnya juga turut serta merasakan hal tersebut. Nama-nama besar dalam industri media dan film di Amerika merupakan pelaku yang terlibat dalam tindakan pelecehan tersebut. Beberapa pelaku pelecehan tersebut adalah Roger Ailes, Harvey Weinstein, Bill O'Reilly, Roy Price, dan James Toback. Ailes, ketua dan CEO Fox News dituduh melakukan penyerangan secara seksual terhadap pembawa acara Gretchen Carlson dan Megyn Kelly. Weinstein dijatuhi hukuman di New York atas tindakan pemerkosaan tingkat tiga dan kriminal tingkat pertama, sayangnya ia dibebaskan dari tuduhan predator seksual, meski setidaknya ada 80 perempuan yang menuduhkan dirinya melakukan penyerangan seksual (Kusuma, 2020).

Dilansir oleh dari Tempo (dalam Yoseph, 2017), O'Reilly, yang merupakan pembawa acara terkenal Fox News dituntut 5 wanita yang menuduhnya melakukan pelecehan seksual dan pelecehan verbal. Price, Direktur Amazon Studios dan konten global di Amazon Video dituduh melakukan pelecehan seksual yang dilakukan pada Isa Hackett, produser program, "The Man in the High Castle." Toback, penulis skenario dan sutradara Hollywood dituduh oleh Ratusan wanita terkait pelecehan seksual selama empat dekade. Para wanita tersebut mengungkapkan pelecehan oleh Toback terjadi saat pertemuan di beberapa tempat, termasuk di kamar hotel, trailer, taman umum. Pertemuan itu seperti wawancara atau audisi. Penuduh Toback termasuk aktris Julianne Moore.

Melalui data tersebut dapat disimpulkan bahwa pelecehan dan kekerasan seksual sering menghantui perempuan. Perlu adanya tindakan untuk berbicara demi melawan tindak kekerasan seksual tersebut, serta dorongan dari pihak lain, terutama sesama perempuan. Kampanye Time's Up dan #MeToo bermula dari korban dari Harvey Weinstein yang berbicara di sosial media Twitter, yang kemudian mendapat banyak dukungan dari para perempuan setelahnya. Berdasarkan pernyataan yang mengatakan bahwa korban bersatu dan bersama-sama menumpas kejahatan tersebut, membuktikan bahwa perempuan memiliki solidaritas atas pengalaman dan latar belakang yang sama. Hal tersebut dapat memberikan kekuatan baru bagi perempuan, keterbukaan perempuan menceritakan masalah yang dihadapi merupakan salah satu cara dari gerakan kaum perempuan untuk mengurangi penderitaan (Risman, 2017).

Penampilan perempuan dalam film, terlebih sebagai tokoh utama dengan karakter yang kuat, jelas merupakan wujud dari *gender equality*. Istilah ini merujuk pada feminitas yang ada dalam karakter yang diciptakan dalam sebuah film, yang menampilkan pesan-pesan feminisme di dalamnya. Film dengan mengangkat isu kesetaraan gender seharusnya menampilkan *scene*, karakteristik, dialog, *setting*, dan kostum yang dalam sudut pandang perempuan itu adalah suatu identitas yang tidak ditampilkan sebelumnya, sebagai wujud aktualisasi jati diri seorang perempuan. Hasan (2019: para 18) menyatakan kritiknya terhadap industri komik *superhero* Amerika tentang representasi perempuan yang tampilannya dibuat untuk penonton laki-laki (*male gaze*). Upaya eksistensi *superhero* perempuan memang penting untuk menyetarakan dominasi *superhero* laki-laki, akan tetapi industri film ini justru menampilkan *superhero* perempuan dalam kostum ketat, menampilkan lekuk tubuh, dan memakai pakaian yang minim.

Menurut kajian gender, wujud aktualisasi diri perempuan yang digambarkan dalam film merupakan feminisme. Feminisme merupakan gebrakan yang lahir akibat adanya ketimpangan dan diskriminasi gender, bagi perempuan untuk mendapatkan kesetaraan hak yang dikonstruksikan oleh masyarakat. Hooks (dalam Theda, 2019:5). Feminisme dalam industri media adalah langkah untuk mengakhiri seksisme, eksploitasi seksis, dan penindasan terhadap perempuan. Pengertian ini lebih jauh dari sekadar dari kesetaraan, tetapi lebih jauh, yaitu

seksisme. Definisi ini jelas mengarah pada permasalahan yang telah dibentuk masyarakat dalam berpikir seksis, menempatkan patriarki sebagai pranata seksisme. Sejalan dengan film yang diproduksi MCU dalam menempatkan aktualisasi diri perempuan lebih utama dibandingkan menampilkan lekuk tubuh, bahkan tidak sama sekali.

Sutradara perempuan memiliki perspektif yang berpihak kepada perempuan. Riza (dalam Rura, 2019:11-12) berpendapat keterlibatan perempuan di dapur produksi tak membuat alur cerita film menjadi stagnan. Muncul keberagaman dan perluasan sudut pandang. Ide yang dieksekusi dalam film melalui sutradara perempuan berperspektif nilai aktualisasi diri lebih ditonjolkan dan menggeser objektifikasi terhadap perempuan. Posisi perempuan dalam keterlibatan di dunia produksi menghasilkan pemikiran yang strategis, melihat film tidak hanya dalam konteks cerita, dalam konteks kualitas teknis, dilihat dari angle lebih luas yang tidak disadari tapi mulai terjadi. Mulai dari protagonis perempuan makin banyak di dalam film dan melahirkan generasi film yang punya kepekaan yang lebih baik terhadap kesetaraan itu.

Bentuk konstruksi citra perempuan dalam film berpengaruh terhadap pola pikir penontonnya. Dalam sebuah studi yang dilakukan Women's Media Center (dalam Anjani, 2019 : para 2-3) karakter *superhero* perempuan dapat membantu anak-anak perempuan lebih percaya diri dan melihat diri mereka sebagai pemimpin. Studi tersebut membuktikan bahwa penonton akan menangkap pesan yang disampaikan dalam film, yang dampaknya meningkatkan kepercayaan diri untuk melakukan banyak hal, mengidentifikasi diri dengan kata-kata positif, seperti kuat, berani, termotivasi, dan kepercayaan diri untuk memimpin. Berdasarkan hal-hal tersebut maka film atau serial yang menempatkan perempuan sebagai pemeran utama membantu penontonnya, terutama perempuan untuk mendapat inspirasi agar lebih berani menggapai mimpi.

Gambar 1.2 Poster film Black Widow



Sumber : Disney Plus

Sejalan dengan feminisme yang digambarkan dalam industri media, khususnya film, Marvel Studios turut menghadirkan film dengan karakter *superhero* perempuan seperti “Captain Marvel”, yaitu film Black Widow yang dirilis pada 9 Juli 2021. Black Widow merupakan film dengan menggabungkan genre *action* dan *science-fiction*, yang dalam penyajiannya mengikuti langkah film “Captain Marvel”, yaitu membentuk citra *superhero* feminis tanpa sentuhan *male gaze*. Melihat kembali pada film-film MCU sebelumnya, karakter Black Widow atau Natasha hanya sebagai pelengkap dari tim *superhero* Avengers, yang kehadirannya hanya sebatas untuk menarik perhatian penonton laki-laki. Karakter Natasha pertama kali muncul dalam film Iron Man 2, yang pada saat itu ia mendapat julukan sebagai ‘*piece of ass*’, sebuah kalimat seksis atas dasar *male gaze* dalam pranata patriarki. Setelah penampilan perdana itu aspek profesional Black Widow sebagai Avenger terus menerus dieksploitasi sampai pada film “Avengers: End Game”.

Menilik kembali karakter Natasha yang diseksualisasi pada film-film sebelumnya, MCU mengupayakan lagi film-film berbasis kesetaraan gender dengan mencapai level yang sama seperti “Captain Marvel”, yaitu menghilangkan *male gaze*. Mengingat karakter Natasha yang dibentuk sebelumnya adalah ‘*piece*

of ass', Marvel Studios bekerja sama dengan Cate Shortland sebagai sutradara solo perempuan pertama dalam sejarah MCU, untuk melihat sisi yang lebih dalam dari aktualisasi diri Black Widow, perempuan yang memikat dengan mengandalkan *Setting* dan kostum yang digunakan Black Widow juga tampak berbeda dibandingkan pada film "Avengers Age of Ultron" (2015) dan "Captain America : Civil War" (2016). Pada kedua film tersebut pakaian Black Widow masih disajikan dalam kacamata *male gaze*, yaitu dengan suit ketat dan resleting yang dibuka untuk menampilkan payudara, kini kostum yang dikenakan menutup seluruh tubuh. Sisi ini merupakan bentuk dari pengembangan karakter Black Widow, merupakan langkah yang sama dalam menampilkan superhero perempuan yang potensial seperti "Captain Marvel".

Gambar 1.3 Perkembangan kostum Black Widow



Sumber : Disney Plus

Black Widow merupakan *spin-off* dari film "Captain America: Civil War" dimana diceritakan saat itu Natasha tengah membelot atas perjanjiannya dengan PBB. Film ini merupakan satu-satunya film MCU yang disajikan secara *post-mortem*, karena dikisahkan Natasha meninggal dalam film *Avengers: End Game* pada tahun 2019. Mengingat hal tersebut, MCU ingin menunjukkan sisi Natasha dengan kekayaan khazanah karakternya mengingat Black Widow merupakan *superhero* yang selalu hadir dalam film-film MCU dan tentu saja memiliki pengaruh yang besar dalam keseluruhan cerita, khususnya *Avengers*. Film ini mengambil alur kilas balik saat Natasha masih berusia remaja yang hidup di Ohio, Amerika Serikat bersama keluarganya yang terdiri dari Ayah, Ibu, dan saudarinya, yang ternyata Ayah dan Ibu tersebut adalah agen rahasia Red Room, hingga akhirnya Natasha dan Saudarinya ikut serta menjadi bagian dari Red Room. Menyadari ketertindasan yang dilakukan Red Room terhadap perempuan-perempuan diseluruh dunia, akhirnya Natasha bersama saudarinya, Yelena,

bertekad untuk menghabisi Red Room, terutama Dreykov, seorang misogini yang melakukan penculikan dan kekerasan terhadap perempuan, menganggap semua perempuan adalah mainan yang dapat ia gunakan dan buang sewaktu-waktu.

Film *Black Widow* secara garis besar mengisahkan pembebasan perempuan dan perdagangan manusia. Film ini menyinggung isu tersebut dengan menampilkan adegan utama para perempuan diculik, dipaksa, dibunuh, dan disakiti. Adegan tersebut merupakan refleksi pada kehidupan nyata isu kekerasan perempuan yang kompleks dan tidak ada pahlawan yang dengan mudah dapat menyelamatkan, sehingga dibutuhkan adanya solidaritas sesama perempuan untuk menyelamatkan satu sama lain. Berkaca pada kehidupan nyata, WHO melaporkan bahwa kekerasan fisik maupun seksual pernah dialami oleh sepertiga perempuan di dunia, atau sekitar 736 juta dari mereka. Jumlah tersebut tidak berubah selama satu dekade terakhir. Tercatat para korban tersebut mengalami kekerasan fisik atau seksual baik dari pasangan maupun non-pasangan. Usia korban yang mengalami kekerasan tersebut berkisar pada usia muda, rentang pada 15-24 tahun (dalam Saptoyo, 2021: para 7-8).

Film *Black Widow* layak diteliti dalam kajian gender terutama feminisme. Film ini mencetak sejarah box office selama pandemi COVID-19 dengan meraih US\$ 80 juta pada akhir pekan pertama, *Black Widow* merupakan yang pertama film MCU yang ditayangkan di bioskop dan Disney Plus secara bersamaan. Disney melaporkan penghasilan *Black Widow* adalah US\$ 60 juta dalam pembelian di layanan media streaming *Disney Plus Premiere Access* secara global. *Black Widow* mengalami peningkatan selama penayangannya hingga berhasil mengumpulkan tambahan US\$ 78 juta dari 46 wilayah secara internasional, dan meningkatkan pendapatan box office globalnya hingga menyentuh angka US\$ 158 juta (Sopia, 2021).

Berdasarkan uraian tentang kisah penculikan perempuan oleh Red Room, film ini menyajikan pesan-pesan feminisme di dalamnya. Feminisme terkait bukan hanya persoalan kesetaraan gender (*gender equality*) dan pemberdayaan perempuan (*women empowering*), tetapi tentang bagaimana perempuan membantu sesama perempuan (*women supporting women*), kekerasan terhadap perempuan

(*abuse of women*) serta mengenai seksisme dan *male gaze* yang kerap terjadi pada *superhero* perempuan, yang pada hal ini terjadi dalam film *Wonder Woman* dari DCEU. Mengikuti langkah “*Captain Marvel*”, *Black Widow* juga turut hadir sebagai film yang hanya memperlihatkan aktualisasi diri Natasha, bukan karakternya yang diseksualisasi seperti di film *Iron Man 2*. Film ini jelas menyampaikan pesan kepada penontonnya untuk lebih terinspirasi menjadi sosok yang berani dan mandiri. Pugh (dalam Harigan, 2020) mengatakan film ini merupakan level baru bagi MCU, karena menampilkan segala bentuk pelecehan-pelecehan paksa yang dialami perempuan dengan tujuan perempuan dari seluruh dunia akan menontonnya dan memaknainya sebagai sebuah perjuangan dari ketertindasan untuk menjadi lebih kuat.

Johansson (dalam O'Connor, 2020) selaku pemeran utama karakter Natasha sekaligus produser eksekutif untuk *Black Widow* mengkonfirmasi bahwa karakter yang dimaknainya jelas adalah seorang feminis. Ditegaskan lebih jauh bahwa *Black Widow* merupakan refleksi dari kampanye *Time's Up* dan *#MeToo*, yaitu gerakan anti kekerasan seksual dan pemberdayaan perempuan. Lebih detail dijelaskan bahwa *Black Widow* adalah wujud *women supporting women*, bagaimana perempuan membantu perempuan lain, dan mengangkat keluar dari situasi yang sulit, dengan sentuhan tema *superhero*. *Black Widow* adalah sisi Natasha yang tidak diperlihatkan di film-film sebelumnya, seorang perempuan independen yang minim karakter laki-laki didalamnya, bahkan disertakan kisahnya dalam melawan karakter *villain* yang seorang misogini.

Black Widow memiliki sesuatu yang baru dibandingkan film-film *superhero* lainnya, yaitu sebuah pesan kepada seluruh penonton film-film Marvel, baik perempuan maupun laki-laki. Film ini membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menganalisis *mise en scene*, sinematografi dari film *Black Widow* dengan menggunakan analisis semiotika Roland Barthes dengan meninjau denotasi, konotasi, dan mitos. Peninjauan ini bertujuan untuk melihat bagaimana representasi perempuan melalui kacamata feminisme mengenai kesetaraan, dukungan sesama perempuan, keterwakilan perempuan, marginalisasi perempuan, subordinasi perempuan, kekerasan perempuan, serta seksisme.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti uraikan sebelumnya, maka rumusan masalah yang diambil dalam penelitian ini adalah "Bagaimana Representasi Feminisme dalam Film Black Widow?"

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah peneliti uraikan, maka penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui bagaimana representasi feminisme dalam film Black Widow yang akan ditelusuri dan dikaji melalui tiap-tiap *scene* yang menyatakan makna feminisme baik tersirat maupun tidak.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang akan dicapai, maka penelitian ini tidak luput dari manfaat berikut

1.3.2 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, dapat memperkaya kajian film yang erat kaitannya dengan komunikasi dan ilmu pengetahuan tentang feminisme di dalamnya. Selain itu, dapat menjadi referensi yang berguna untuk penelitian sejenis di masa yang akan datang.

1.3.3 Manfaat Praktis

Secara praktis, Menambah pengetahuan bagi pembaca yang datang dari berbagai kalangan. Baik dari kalangan masyarakat, media, maupun sineas agar lebih kritis dalam memaknai pesan dalam film.

1.5 Sistematika Penulisan

BAB I

Merupakan pendahuluan yang menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II

Merupakan uraian teoritis yang menjelaskan tentang komunikasi massa, film sebagai media massa, representasi, analisis semiotika menggunakan penanda, petanda, tanda baik denotatif maupun konotatif, serta feminisme.

BAB III

Uraian metode penelitian yang terdiri dari jenis penelitian, obyek penelitian, kerangka pemikiran, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, serta lokasi dan waktu penelitian.

BAB IV

Uraian mengenai hasil penelitian dan pembahasan.

BAB V

Uraian paparan penutup yang menguraikan kesimpulan dan saran.