

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Film merupakan salah satu media komunikasi massa yang memiliki karakteristik tersendiri dalam memenuhi kebutuhan khalayak dalam hal hiburan. Film dipandang sebagai alat komunikasi yang ampuh dalam menyampaikan pesan karena audiovisual yang ia miliki. Karakteristik yang dimilikinya tersebut dapat menumbuhkan pemahaman yang lebih mudah kepada khalayak mengenai nilai-nilai dan pesan yang ingin disampaikan.

Usmar Ismail dalam bukunya yang berjudul “Usmar Ismail Mengupas Film” (1083:47) juga memiliki pandangan yang sama. Film dianggap sebagai alat komunikasi yang secara teori dan praktik ampuh kebenarannya. Apa yang terlihat oleh mata dan terdengar oleh telinga lebih mudah dipahami dan masuk akal, daripada melalui membaca yang lebih membutuhkan pengkhayalan terdahulu. Oleh karena itu, film mampu memberikan pengaruh yang lebih kuat kepada khalayak dalam hal penyampaian pesan.

Film merupakan produk budaya yang tak jarang merepresentasikan realitas sosial yang ada dalam masyarakat. Dalam kata lain, apa yang disampaikan dalam film merupakan cerminan dari apa yang terjadi di masyarakat. Oleh karena itu, film mempunyai kekuatan tersendiri yang mampu menarik audiens untuk melihat realitas yang sering terjadi di masyarakat, dalam bentuk gambar bergerak. Film

commit to user

juga turut mengajak khalayak atau audiens untuk bereksistensi dalam kenyataan imajiner yang ada pada gambar bergerak yang disajikan.

Indonesia merupakan negara yang memiliki dinamika panjang dalam dunia perfilmannya. Kehidupan perfilman di Indonesia mulai benar-benar terjadi setelah masa kemerdekaan. Menurut Peransi (2005:151), Persari, Perfini, dan PFN merupakan pelopor besar dalam dunia perfilman Indonesia. Sebelumnya, para produser Cina mendominasi pembuatan film di Indonesia, dengan cerita seperti "*Tarzan van Java*" dan film-film sejenis.

Pada tahun lima puluhan, semangat untuk mengusung kemerdekaan begitu kuat, sehingga hal tersebut turut mempengaruhi perfilman Indonesia. Namun, era enam puluhan justru menjadi keterpurukan film Indonesia, di mana segala bentuk karya seni maupun media massa dikontrol oleh pemerintah, yang tidak memungkinkan para pekerja seni untuk berkarya secara bebas. Setelah Orde Baru, perfilman Indonesia kembali bangkit secara cepat dan besar-besaran.

Pada tahun 1970an, hampir 85% film-film Indonesia diwarnai dengan tema romansa atau cinta antara lelaki dan perempuan (Peransi, 2005:52). Tema romansa ini pun semakin beragam spesifikasinya, seperti jatuh cinta secara kebetulan di suatu tempat atau kerinduan dan harapan terhadap orang yang dicinta. Pola hitam putih pun dimunculkan dengan karakteristik adanya dua tokoh, yaitu protagonis (tokoh baik) dan antagonis (tokoh jahat).

Genre atau jenis film Indonesia pun bervariasi. Genre menjadi cerminan akan wajah Indonesia. Menurut Heider (1991:40), genre-genre film sejak

munculnya perfilman di Indonesia antara lain Legenda (*Saur Sepuh, Lutung Kasarung, Roro Mendut*), Kompeni (*Tjut Nya Dien, November 1828*), Periode Jepang (*Kamp Tawanan Wanita, Budak Nafsu, Lebak Membara*), Perjuangan (era pra kemerdekaan), Drama, Horror (*Buaya Putih, Malam Satu Suro*), Komedia, Ekspedisi/Petualangan, Musikal, Anak-Anak, dan *Miscellanea* (menggambarkan permasalahan sosial, seperti *Putri Giok* dan *Ponirah Terpadana*).

Rona perfilman Indonesia pun juga semakin bervariasi seiring dengan kemajuan teknologi dan semakin maraknya budaya populer dari negara asing. Hal tersebut berpengaruh terhadap perkembangan kategori film. Kategori film yang sedang tren di perfilman Indonesia saat ini adalah film daur ulang.

Film daur ulang pun dikenal dengan dua istilah, yaitu *remake* dan *reboot*. Meskipun keduanya memiliki kesamaan, yaitu mengulangi unit narasi yang telah dikenal publik (Horton dalam Proctor, 2012:4), bukan berarti *remake* dan *reboot* tidak memiliki perbedaan. Menurut Proctor (2012:4), *remake* memiliki keterikatan narasi yang kuat dengan versi orisinal, sedangkan *reboot* mencoba menempa keseluruhan isi versi orisinal dengan alur cerita dan karakter yang baru. Dengan kata lain, *remake* adalah reinterpretasi suatu film, dan *reboot* “memulai kembali” suatu film dengan berusaha menolak keseluruhan isi versi terdahulu.

Tidak dapat dipungkiri bahwa mendaur ulang film lawas yang pernah berjaya di eranya merupakan langkah jitu untuk menjadikan film tersebut sukses di pasaran. Dengan daur ulang film, para pemroduksi film berusaha untuk mengambil nilai-nilai berharga dari film aslinya, menyegarkannya, dan *commit to user*

menyuguhkannya kepada generasi sekarang. Selain itu, para pemroduksi film juga berusaha menghadirkan nostalgia ke film-film lawas dan menambah pengetahuan generasi sekarang untuk mengetahui apa saja film-film di lalu, dan siapa saja karakter andalan di film era lampau tersebut.

Fenomena film daur ulang pun hadir di Indonesia dan semakin menjamur sejak tahun 2016. Bukti kesuksesan film daur ulang ialah *Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss! Part 1* tahun 2016, produksi Falcon Pictures. Film yang disutradarai Anggi Umbara ini merupakan *reboot* dari adaptasi film-film grup lawak legendaris Indonesia, Warkop DKI.

Dilansir dari *cinindonesia.com* (diakses pada 18 Juni 2018), *Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss! Part 1* memecahkan rekor penonton bioskop di hari pertama, sebanyak 270 ribu penonton. *Filmindonesia.or.id* (diakses pada 18 Juni 2018) pun mencatat 10 film Indonesia peringkat teratas dalam peroleh jumlah penonton pada tahun 2007-2018. *Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss! Part 1* menduduki peringkat pertama dengan perolehan penonton sebanyak 6.858.616, menggeser kedudukan *Laskar Pelangi* (2008) sebagai film terlaris sepanjang masa di Indonesia dengan 4.719.453 penonton. Dengan kata lain, film *reboot Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss! Part 1* berhasil menjadi film terlaris pertama di Indonesia sepanjang masa.

Untuk mendulang kesuksesan kembali seperti *Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss! Part 1*, Falcon Pictures pun membuat sekuelnya dengan judul *Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss! Part 2*, di tahun berikutnya. Bahkan, *commit to user*

antusias penonton pertama film sekuel ini pun lebih melonjak, yaitu sebesar 300 penonton, dibandingkan pada seri pertama. Namun, jumlah peroleh penonton film sekuel ini tidak mampu menembus film pertama, meskipun terbilang memiliki perolehan penonton yang cukup fantastis, yaitu sebesar 4.083.190 penonton.

Semenjak kemunculan film *Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss! Part 1* tersebut, para sineas Indonesia berbondong-bondong untuk mengangkat kembali film lawas Indonesia dalam bentuk daur ulang, seperti *Galih dan Ratna* (2017) yang merupakan film *reboot* dari *Gita Cinta dari SMA* (1979), *Jomblo* (2017) yang menjadi *reboot* dari *Jomblo* (2006), *Jailangkung* (2017), *Hantu Jeruk Purut Reborn* (2017), dan *Pengabdi Setan* (2017), *Benyamin: Biang Kerok* (2018), *Wiro Sableng 212* (2018), dan *Keluarga Cemara* (2018) (filmindonesia.or.id, jpn.com, diakses pada 18 Juni 2018).

Dari sekian banyak film daur ulang yang merajai perfilman Indonesia, terdapat salah satu film daur ulang yang bergenre unik dan berbeda dari film-film daur ulang yang lain. Film tersebut ialah *Ini Kisah Tiga Dara* yang rilis pada tahun 2016 dan disutradarai oleh Nia Dinata. *Ini Kisah Tiga Dara* merupakan film drama musikal yang terinspirasi dan mendaur ulang film legendaris tahun 1956, yaitu *Tiga Dara*, karya Usmar Ismail, yang juga merupakan film drama musikal. Dengan kata lain, film *Ini Kisah Tiga Dara* merupakan film daur ulang yang menyajikan alur cerita diselingi dengan nyanyian dan tarian dari para pemain.

Dilansir dari tirto.id (diakses pada 30 Juni 2018), film *Tiga Dara* sempat menjadi film terlaris produksi Perfini yang menghasilkan 10 juta rupiah dan

commit to user

keuntungan bersih hingga 3 juta rupiah, jumlah yang terhitung tinggi kala itu. Saat beredar di bioskop, *Tiga Dara* sukses diputar selama delapan minggu berturut-turut dan bersaing dengan film-film *Hollywood* dalam menembus bioskop AMPAI (*American Motion Pictures Association of Indonesia*). Selain itu, film *Tiga Darajuga* meraih Tata Musik Terbaik di Festival Film Indonesia 1960 dan hadir di Festival Film Venesia 1959, menurut *cinemapoetica.com* (diakses pada 21 Juni 2018).

Film *Tiga Dara* (1956) kaya akan bahasan gender sebagai isu yang juga banyak mewarnai perfilman Indonesia. Kajian gender dan pernikahan yang disuguhkan dalam kedua film tersebut berlatar pada nilai-nilai pernikahan bagi budaya Jawa dan mempresentasikan perempuan Jawa di era 1950-an.

Seperti yang telah diketahui, menurut Hildred Geertz (dalam Smith-Hefner, 2005: 443), pernikahan orang Jawa menjadi momen penting atau momen sakral dalam siklus kehidupan individu yang menandai peralihan menuju kedewasaan melalui penciptaan unit keluarga inti. Selain itu, berdasarkan budaya Jawa (Tuapattinaya, 2014: 35), perempuan hanya berada pada ranah *macak* (berhias), *masak, manak* (melahirkan) yang berkutat di ranah domestik semata.

Orang Jawa memandang bahwa terdapat tiga kesetiaan perempuan, yakni ketika kecil harus patuh kepada orang tua, ketika dewasa harus patuh kepada suami, dan ketika tua harus patuh kepada anak-anaknya (Supatra dalam Tuapattinaya, 2014: 35). Pandangan tersebut menunjukkan bahwa perempuan Jawa tidak memiliki peran besar dalam memutuskan apapun yang berkaitan

commit to user

dengan keinginan dan masa depannya. Perempuan di Indonesia, khususnya perempuan Jawa, masih terbelenggu oleh nilai-nilai budaya yang melekat dalam masyarakat, sehingga sulit untuk menemukan jati dirinya dan melakukan eksplorasi terhadap potensi yang mereka miliki (Budiati, 2010: 51).

Namun, di era sekarang, industrialisasi dan modernisasi menyebabkan peningkatan partisipasi perempuan dalam lahan pekerjaan yang secara tradisional didominasi oleh laki-laki. Proporsi perempuan dalam pekerjaan naik sebesar 2,6 persen (dari 33,2 per persen pada tahun 1971 menjadi 35,8 persen pada tahun 1990) dalam dua puluh tahun terakhir pembangunan nasional di Indonesia (Hill dalam Ida, 2001: 28). Perempuan juga semakin banyak menduduki jabatan manajerial di pemerintah maupun swasta. Selain itu, untuk wanita kelas menengah atas, pekerjaan adalah bagian dari status sosial. Industrialisasi juga membawa dampak positif pada kemajuan tingkat pendidikan wanita Indonesia.

Dengan melihat fenomena modernisasi yang kemudian mempengaruhi perubahan pada perempuan dan pandangan mengenai pernikahan, serta didukung oleh kesuksesan film *Tiga Dara* yang ikonis pada zamannya tersebut, Nia Dinata menghadirkan kembali cerita mengenai tiga perempuan dalam film *Ini Kisah Tiga Dara* (2016), 60 tahun usai film *Tiga Dara* (1956), yang bernuansa lebih modern dan milenial. Dalam film *Ini Kisah Tiga Dara*, dikisahkan tiga orang kakak beradik bernama Gendis, Ella, dan Bebe yang hidup bersama Oma. Di usianya yang ke-32, Gendis mendapat tuntutan oleh Oma untuk segera menikah. Berbagai cara dilakukan Oma agar Gendis dapat segera berpacaran dan menikah, seperti mengenalkan Gendis kepada teman-teman ayah Gendis, hingga pendekatan

pribadi kepada Yudha, salah satu pengusaha yang sedang menginap di hotel keluarga mereka di Maumere. Namun, adik Gendis bernama Ella justru menyukai Yudha dan berusaha mendapatkannya, hingga terjadilah konflik dalam keluarga tersebut.

Sama halnya *Ini Kisah Tiga Dara*, film *Tiga Dara* sebagai pendahulu juga mengisahkan tentang tiga saudari yang bernama Nunung, Nana, dan Neni. Dengan nuansa retro era 1950-an, film ini tentunya memiliki konflik dasar yang sama dengan film daur ulangnya, yaitu mengenai pernikahan dan perempuan. Nenek mereka bertiga meminta Nunung untuk segera menikah di usianya yang ke-29. Hadirlah seorang lelaki yang bernama Toto di dalam hidup Nunung, yang jatuh hati kepada Nunung. Sayangnya, Nana, adik Nunung, juga menaruh hati kepada Toto. Muncullah konflik dalam keluarga mereka.

Sayangnya, sebagai film yang mendaur ulang film lawas yang legendaris, film *Ini Kisah Tiga Dara* hanya mampu meraih 32.469 penonton per 18 September 2016 (*theatersatu.com*, diakses pada 20 Juni 2018). Film *Ini Kisah Tiga Dara* juga dianggap agresif dan menampilkan adegan-adegan yang cukup “berani” dibandingkan dengan film *Tiga Dara*. Selain itu, menurut *medium.com* (diakses pada 21 Juni 2018), interpretasi perempuan dalam film *Ini Kisah Tiga Dara* juga dipandang menggeneralisasikan perempuan Indonesia zaman sekarang yang dipandang masih mengharapkan adanya pernikahan pada wanita karir, sosok yang feminin dan seksi sebagai tipikal perempuan yang ideal, dan adanya liberasi pada pergaulan terhadap lawan jenis dan kehormatan diri. Hal itu memicu kontra

commit to user

terhadap perbedaan representasi mengenai pernikahan dan perempuan antara film orisinal dan film daur ulang tersebut.

Oleh karena itu, penelitian ini dimaksud untuk melihat perbandingan representasi pandangan terhadap pernikahan dan perempuan antara film *Tiga Dara* dan *Ini Kisah Tiga Dara*. Hal ini disebabkan karena film *Ini Kisah Tiga Dara* merupakan salah satu film daur ulang di Indonesia yang terinspirasi dari film legendaris *Tiga Dara* dan memiliki jeda waktu 60 tahun produksi. Dengan jeda waktu selama itu, terdapat perbedaan budaya yang terjadi ketika produksi film dan turut mempengaruhi konstruksi realitas yang ditampilkan mengenai pernikahan dan perempuan.

Dalam penelitian ini, level komunikasi yang dianalisis adalah level komunikasi massa. Komunikasi massa itu sendiri merupakan salah satu bentuk komunikasi yang dilakukan oleh satu narasumber (komunikator) kepada banyak orang atau khalayak (komunikan) melalui media massa. Dalam hal ini, media massa tersebut adalah film. Aspek komunikasi yang diteliti adalah pesan dan komunikator. Penelitian ini bermaksud untuk meneliti bagaimana sutradara film *Tiga Dara* dan *Ini Kisah Tiga Dara* menggambarkan representasi pandangan terhadap pernikahan dan perempuan pada film mereka masing-masing.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif di mana tidak menghitung kuantitas, tetapi menganalisis objek yaitu film *Tiga Dara* dan *Ini Kisah Tiga Dara* secara mendalam untuk mendapatkan perbandingan representasi pandangan terhadap pernikahan dan perempuan pada kedua film tersebut.

commit to user

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pandangan terhadap pernikahan dan perempuan direpresentasikan dalam film *Tiga Dara* (1956)?
2. Bagaimana pandangan terhadap pernikahan dan perempuan direpresentasikan dalam *Ini Kisah Tiga Dara* (2016)?
3. Bagaimana perbandingan representasi pandangan terhadap pernikahan dan perempuan dalam film *Tiga Dara* (1956) dan *Ini Kisah Tiga Dara* (2016)?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana representasi pandangan terhadap pernikahan dan perempuan dalam film *Tiga Dara* (1956).
2. Untuk mengetahui bagaimana representasi pandangan terhadap pernikahan dan perempuan dalam film *Ini Kisah Tiga Dara* (2016).
3. Untuk mengetahui bagaimana perbandingan representasi pandangan terhadap pernikahan dan perempuan antara film *Tiga Dara* (1956) dan *Ini Kisah Tiga Dara* (2016).

D. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis-akademis, penelitian ini diharapkan dapat mengungkap dengan jelas perbandingan representasi pandangan terhadap pernikahan

dan perempuan dalam film *Tiga Dara* (1956) maupun dalam versi daur ulangnya, *Ini Kisah Tiga Dara* (2016) melalui dialog, lirik lagu, dan visual.

2. Secara praktis, penelitian ini dapat berfungsi bagi para sineas film untuk semakin mengekspresikan idenya secara bebas dan melakukan pengembangan kreativitas dalam berkarya dan memproduksi film dengan menyampaikan pesan secara efektif dan komunikatif selaku bagian dari pelaku komunikasi, terutama jika hendak membuat film daur ulang.

E. Kajian Teori

1. Film

Film sebagai salah satu media massa dapat didefinisikan secara teknis maupun praktiknya. Secara teknis, film adalah gulungan materi yang ditayangkan melalui proyektor dan menghasilkan gambar bergerak di layar Wood (2012:5-6). Wood juga menuliskan pengertian film menurut *Oxford English Dictionary* sebagai berikut: “*film is a cinematographic representation of a story, drama, episode, event, etc; a cinema performance; pl. the cinema, the pictures, the movies. film-making considered as an art-form.*” Dengan kata lain, film merupakan representasi sinematografi dari cerita, drama, kisah, peristiwa, dan lain-lain dalam bentuk gambar bergerak dengan kecepatan 24 frame per detik atau bahkan 18 frame per detik. Film memiliki panjang durasi tertentu yang

commit to user

menceritakan secara rinci mengenai karakter-karakter imajiner dari cerita yang diangkat dan ditayangkan sebagai konsumsi khalayak.

Anggaran Dasar Pasal 3 pada Persatuan Karyawan Film dan Televisi Indonesia yang merupakan Keputusan Kongres ke-8 tahun 1995 (Al-Malaky, 2004) juga menyatakan bahwa sama halnya dengan televisi, film juga merupakan karya cipta seni dan budaya sekaligus media massa audiovisual yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dan direkam pada suatu teknologi video. Film memiliki ukuran dan bentuk tertentu yang diproses secara elektronik atau kimiawi dan melalui proses mekanik, elektronik, dan lain-lain. Untuk menikmatinya, film dapat ditemukan di bioskop, televisi, atau VCD dan DVD. Bahkan, di era kini, film dapat diakses secara digital atau *online*, baik itu melalui *online streaming*, diunduh langsung dari internet, atau melalui aplikasi penyedia film gratis, seperti Netflix, Iflix, HOOQ, dan lain-lain.

Sebagaimana media massa yang lainnya, film secara umum memiliki empat fungsi, yaitu informasional, instruksional, persuasif, dan hiburan (Siregar, 1985:29). Keempat fungsi tersebut dapat berhubungan satu sama lain. Fungsi informasional berkaitan dengan penyampaian informasi kepada khalayak dengan tujuan jangka pendek, sedangkan fungsi instruksional menuju pada penyampaian pesan dengan tujuan jangka panjang. Fungsi informasional juga dapat disebut sebagai fungsi edukasi, yang bertujuan memberi informasi atau mendidik khalayak melalui realitas yang dibangun dan disampaikan. Tujuannya tak lain adalah untuk membentuk karakter bangsa dan mendorong pembangunan nasional. Selain itu, pada fungsi persuasif, film mengendalikan sikap atau perilaku khalayak

melalui pesan yang disampaikan. Sedangkan fungsi hiburan merujuk pada sarana yang menghibur dan menambah wawasan khalayak.

Menurut Pratista (dalam Munanjar, 2016: 2), terdapat dua unsur pembentuk film, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Unsur naratif berhubungan dengan isi film itu sendiri, yaitu tema atau cerita yang diangkat. dalam sebuah cerita, terdapat tokoh, latar (tempat, waktu, suasana), masalah, konflik, dan elemen-elemen lainnya. Elemen-elemen tersebut terangkai dalam satu kesatuan dan membentuk jalan cerita (plot) dan mengandung hukum kausalitas, di mana terdapat sisi “sebab” dan sisi “akibat” dalam sebuah cerita. Semuanya itu membentuk unsur naratif; bagaimana elemen-elemen cerita tersebut dirangkai dan dapat menyampaikan pesan secara efektif melalui jalan cerita yang disajikan kepada khalayak. Di samping itu, unsur sinematik berkaitan dengan bagaimana mengolah cerita secara teknis. Unsur sinematik erat kaitannya dengan apa yang terlihat di kamera, seperti sinematografi, efek suara, penyuntingan, dan lain-lain.

Unsur naratif dan unsur sinematik saling mendukung dan berhubungan satu sama lain untuk menyajikan film yang utuh dan sempurna dalam menyampaikan pesan secara efektif kepada khalayak. Bahkan, jika salah satu unsur tidak ada, maka pesan yang ingin disampaikan sutradara pun berkurang maknanya. Tanpa unsur naratif, film hanya menyediakan keindahan gambar dari aspek teknis, tetapi tidak memiliki cerita yang dapat dinikmati khalayak dan tidak dapat menyampaikan pesan dalam cerita secara efektif. Sebaliknya, tanpa unsur sinematik, film hanyalah serangkaian cerita yang tidak memiliki estetika dalam

penyajianya, sehingga dapat mengurangi keyakinan dan pemahaman khalayak terhadap pesan yang terkandung dalam film.

Di balik unsur naratif dan unsur sinematik yang padu dalam sebuah film, terdapat tim produksi film di dalamnya. Dalam sebuah tim produksi film, masing-masing memiliki tugas yang penting dan saling menyokong satu sama lain. Mereka adalah produser, penulis skenario, sutradara, penata kamera, penata suara, editor, dan lain-lain. Penulis skenario menuangkan idenya ke dalam sebuah naskah yang runtut mengenai sebuah cerita. Penulis skenario menjadi pemroduksi pesan (komunikator) pertama dalam sebuah film, di mana ialah yang memiliki gagasan dan menyelipkan pesan yang ingin disampaikan ke dalam naskah. Namun, pesan tersebut hanya bersifat naratif semata. Disini lah peran sutradara menjadi sangat penting. Pandangan sutradara terhadap naskah menentukan bagaimana cerita tersebut diolah dan divisualisasikan menjadi sebuah film. Sutradara juga menjadi kunci apakah pesan yang ingin disampaikan dalam film berhasil diterima oleh khalayak atau tidak. Peran sutradara tersebut tentunya tak lepas dari peran penata suara, penata kamera, dan lain-lain. Sedangkan, editor mengolah unsur sinematik yang menentukan efektivitas pesan yang ingin disampaikan dalam sebuah film.

Seperti yang telah disebutkan di atas, bahwa film merupakan media komunikasi massa. Dalam praktiknya, film merupakan alat komunikasi massa internasional bagi seluruh manusia. Film menjadi media massa yang dianggap paling efektif dalam menyampaikan pesan dan dapat dinikmati oleh seluruh masyarakat dari berbagai lapisan. Hal itu disebabkan karena menurut Ismail

(1983:151), film mudah dipahami oleh mata dan telinga melalui gambar geraknya dan mudah diresapi oleh setiap orang tanpa memerlukan kecerdasan yang luar biasa. Film dianggap sebagai produk budaya dan sebuah praktik sosial yang berharga, yang menuturkan sistem dan proses budaya yang terjadi di masyarakat.

Sepaham dengan Ismail, Siregar (1984:2) juga mengungkapkan bahwa penerimaan pesan dari media visual lebih mudah daripada media cetak atau media auditif, sehingga film dianggap sebagai media yang paling efektif dalam menyalurkan pesan dari komunikator ke komunikan. Media visual dianggap paling efektif dibandingkan media lain karena mengabaikan latar belakang pendidikan dan kultural. Media visual menyampaikan pesan dengan menyuguhkan objek yang dimaksud secara langsung dan konkret. Sedangkan, media cetak dan media auditif menggunakan kata-kata dalam penyampaian pesannya, sehingga dibutuhkan interpretasi komunikan yang didukung oleh kemampuan pendidikan dan pengetahuan kultural. Oleh karena itu, film juga merupakan media massa yang paling unik karena memiliki gabungan karakteristik dari media massa lain. Film menyajikan pesan verbal (kata-kata), nonverbal (seperti gestur, ekspresi), audio, dan visual. Semua elemen tersebut merupakan kombinasi dari karakteristik yang dimiliki oleh media cetak dan radio.

Selain sebagai sarana komunikasi massa, film juga menjadi medium ekspresi atau seni yang berestetika. Film merupakan seni massa yang memiliki keistimewaan dibandingkan cabang seni yang lain. Film mampu memberikan pengaruh secara psikologis kepada audiens. Peransi menjelaskan (2005:148), ketika audiens menyaksikan sebuah film, terjadi beberapa proses identifikasi pada

audiens, yaitu: (1) identifikasi optik melalui lensa (optik) kamera; (2) identifikasi emosional, di mana mereka bisa ikut terlibat secara emosional dalam realitas yang dibangun dalam film; dan (3) identifikasi imajiner, di mana mereka bisa mengidentifikasi dirinya dengan salah satu tokoh atau beberapa tokoh dalam film yang ditonton. Realitas yang diciptakan dalam film adalah realitas virtual yang memiliki struktur batiniah (plot) dan lahiriah (yang dibangun oleh *shot*, adegan, dan sekvens). Oleh karena itu, film dapat membawa emosi penonton untuk hanyut ke dalam jalan cerita dan bahkan mengubah pemikiran penonton untuk sependapat dengan pesan yang ingin disampaikan oleh sutradara selaku komunikator.

Namun, pada kenyataannya film bukanlah sekedar media komunikasi dan karya seni dan budaya. Dalam bukunya yang berjudul “Film As Social Practice”, Turner (1993:3) mengungkapkan bahwa fungsi film kini bukan hanya sebagai pertunjukkan seni atau penampilan estetika semata. Lebih dari itu, film merupakan praktik sosial dari pembuat film dan penontonnya. Melalui narasi-narasi yang disampaikan oleh pembuat film selaku komunikator, terdapat makna-makna tersembunyi yang ingin ditunjukkan dan tak jarang merepresentasikan kehidupan sosial dan budaya yang ada di masyarakat.

Film merefleksikan realitas yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari dan membangun kembali realitas itu ke dalam penuturan cerita. Sehingga, tak jarang jika banyak film yang menceritakan tentang permasalahan sosial, potret realita yang sedang terjadi di masyarakat kini. Seperti apa yang dikemukakan Zaman (1990), film merupakan representasi dari proses sosial yang disajikan dalam

bentuk suara, tanda-tanda, dan hal lain yang mengandung makna mengenai sesuatu di dalamnya. Melalui visual dan narasi yang dituturkan, film menyuarakan kondisi sosial yang bisa saja jarang, atau bahkan belum pernah diekspos ke khalayak.

Di samping itu, film juga dipandang sebagai sebuah produksi ekonomi yang diperdagangkan ke khalayak (Ibrahim, 2011:190). Tidak dapat dipungkiri bahwa film juga dibuat untuk kepentingan komersial, berusaha mengikuti selera pasar untuk mendapatkan keuntungan. Dalam hal ini, film telah dianggap sebagai sebuah industri bisnis.

2. Sejarah Film Indonesia

Perfilman Indonesia memiliki sejarah yang cukup panjang dengan gejala yang beragam. Sejak produksi film pertama, Indonesia telah mengalami pergeseran politik secara besar-besaran, mulai dari masa pendudukan Jepang (1942-1945, pengakuan kemerdekaan dari Belanda (1949), percobaan demokrasi (1950-1957), Orde Lama (1957-1965), Orde Baru (1965-1998), dan reformasi (sejak 1998). Pada setiap masa tersebut, konteks politik selalu bersimpangan dengan teks sinematik sedemikian rupa, sehingga hampir tidak mungkin memasukkan unsur politik ke dalam film Indonesia.

Sejarah awal perfilman Indonesia ditandai dengan hadirnya pertunjukan seni termasuk film di Indonesia, seiring penguasaan VOC atas wilayah Hindia Belanda pada tahun 1900-1930 (Nugroho dan Herlina S, 2016). Krisis ekonomi yang terjadi ketika VOC menguasai wilayah Hindia Belanda membuat seorang

Tionghoa bernama Gan Kam mempertunjukkan seni keraton, seperti wayang orang, ke masyarakat, yang kemudian melahirkan adanya pertunjukan film.

Pertunjukkan gambar hidup pertama di Indonesia terjadi pada tanggal 5 Desember 1900 oleh *Nederlandsche Bioscope Maatschappij* (perusahaan bioskop Belanda) di sebuah rumah di Tanah Abang Kebondjoe (Jauhari, 1992:1). Di era ini, menonton bioskop dianggap sebagai kegiatan yang bergengsi dan hanya dapat dinikmati oleh orang Cina dan kaum penjajah. Dengan kata lain, menonton film di bioskop hanyalah aktivitas kaum kelas atas. Namun, perfilman Indonesia menjadi muram hingga tahun 1918-1920an karena situasi politik yang tidak stabil. Selain itu, kebutuhan akan teknologi untuk menayangkan film dengan harga yang mahal juga menjadi salah satu faktor menurunnya produksi film Indonesia. Hiburan ini pun bersaing dengan eksistensi tonil.

Akhirnya, pada tahun 1926, "*Loetoeng Kasaroeng*" menjadi film cerita pertama yang menjadi penanda perfilman Indonesia di era ini. Film tersebut dianggap sebagai tonggak sejarah film cerita di Indonesia. Film ini diinisiasi oleh perusahaan yang bernama N.V. Java Film Company (Biran, 2009:60). Perusahaan ini didirikan oleh L. Heuveldrop dari Batavia dan G. Krugers dari Bandung. Setelah "*Loetoeng Kasaroeng*", beberapa film cerita pun mulai bermunculan, seperti "*Eulis Atjih*", "*Bung Amat Tangkap Kodok*", "*Njai Dasima*" oleh Krugers, dan "*Karina*" oleh Carli.

Krugers memiliki alasan mengapa ia justru mengangkat cerita rakyat sebagai cerita filmnya. Ia memang menaruh perhatiannya pada penonton pribumi,

commit to user

sehingga ia memproduksi cerita yang dekat dengan kehidupan pribumi. Tujuan pembuatan film cerita rakyat atau dongeng pun lebih pada penonjolan sisi etnografik dengan pemeran para pribumi, daripada menghibur masyarakat.

Setelah kehadiran berbagai film cerita tersebut, film menjadi media hiburan yang penting di tengah krisis ekonomi rakyat. Namun, ketika Jepang memasuki Indonesia, peran film pun bergeser dari media hiburan menjadi alat propaganda. Tema film turut mengarah ke nasionalisme dan perjuangan kemerdekaan, hingga pasca-kemerdekaan.

Menurut Biran (2009:334), Jepang sangat memahami pentingnya film sebagai alat propaganda. Oleh karena itu, pihak Jepang membuat kebijaksanaan mengenai penayangan film sekaligus mendirikan badan propaganda dan perusahaan film di Jawa. Film-film yang dihasilkan oleh Jepang pun pada akhirnya berkisar tentang kehebatan Jepang dan kekuatan yang dimiliki oleh Jepang. Jepang juga mendirikan badan kebudayaan dan organisasi bernama *Jawa Eiga Eiga Kosha* dan *Nippon Eiga* yang mengatur distribusi film.

Ada pula undang-undang yang ditetapkan untuk mengontrol film di Indonesia, sehingga pekerja film di Indonesia tidak bisa berkutik. Tujuannya (Jauhari, 1992:37-41), agar penonton pribumi melihat kehebatan dan kemenangan Jepang serta secara psikologis terpengaruh dan bersungguh-sungguh melaksanakan ide *Lingkungan Kemakmuran Bersama Asia Timur Raya*. Di sisi lain, krisis ide cerita justru terjadi dan mengakibatkan produksi film nasional sedikit. Film yang beredar pun hanya berkisar film Barat, film Cina, film Melayu,

commit to user

meskipun semakin lama impor film Barat dihapuskan. Oleh karena itu, berbagai hiburan lain pun kembali ada, seperti tonil, sandiwara, dan wayang.

Pergolakan perfilman Indonesia terus bergulir menuju era 1950-1970 seiring dengan dinamika politik. Pada awal 1950-an, semakin banyak bioskop yang didirikan. Hal itu dilandaskan pada dua hal, yaitu munculnya berbagai film di Indonesia (generasi Usmar Ismail, Asrul Sani, dan Djamaludin Malik) dan lahirnya persatuan pengedar film. Melalui generasi ini, lahirlah persepsi baru mengenai film, bahwa film bukan hanya sebagai media massa, tetapi juga kesenian. Di era ini, jumlah film impor yang masuk pun besar dan beberapa bioskop kembali aktif (Jauhari, 1992:52-53).

Namun, perfilman Indonesia dirundung nasib buruk setelah terjadi tragedi 30 September 1965 dan naiknya Soeharto sebagai presiden. Menurut Kristanto (2004:466-467), situasi politik yang sedang tidak stabil mengakibatkan produksi film menurun dan film impor merajai bioskop Indonesia; bioskop kelas menengah ke atas dikuasai oleh film Hollywood, dan bioskop kelas menengah ke bawah dikuasai oleh film India yang melebihi kapasitas. Dominasi film impor tersebut membuat film Indonesia “tenggelam”. Di sisi lain, tidak ada sikap politik dari pemerintah mengenai hal ini.

Selain itu, segala hal mengenai regulasi film dikontrol oleh pemerintah. Film menjadi alat propaganda pemerintah untuk menyebarkan paham anti-komunisme. Indonesia juga bekerja sama dengan Amerika Serikat dan masuklah berbagai budaya populer di Indonesia, termasuk film-film Hollywood. Oleh

commit to user

karena itu, alih-alih melindungi “budaya nasional” dari serbuan film asing, pemerintah justru membuka kembali pasar untuk film Hollywood. Menurut Anne (2006:98), pada tahun 1967, jumlah film impor tahunan naik menjadi sekitar 400 dan kemudian hampir dua kali lipat pada tahun 1969. Film Indonesia pun akhirnya didefinisikan sebagai "media massa" seperti radio, pers, dan televisi, dan ditempatkan di bawah Departemen Informasi, sementara kegiatan budaya lainnya seperti seni, teater dan sastra berada di bawah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Nugroho dan Herlina S (2015:129) mengungkapkan bahwa perfilman Indonesia era 1970-1985 mengalami paradoks pada masanya. Di satu sisi, produksi film mencapai masa kejayaannya seiring dengan tumbuhnya budaya populer, seperti televisi, novel, komik, majalah, radio, dan surat kabar. Oleh karena itu, kebanyakan film pada era ini bersumber pada budaya populer tersebut. Di sisi lain, semua film yang diproduksi di era ini mengalami globalisme karena dikontrol oleh pemerintah, dari skenario hingga sistemnya.

Peraturan perfilman Indonesia di era Orde Baru yang paling mengikat ialah perintah untuk menghindari gagasan yang memicu konflik sosial atau ketegangan di Indonesia (Anne, 2006:99). Dengan demikian, film harus dilarang atau dipotong jika dianggap dapat menghancurkan kesatuan agama di Indonesia, merusak perkembangan kesadaran nasional, mengeksploitasi perasaan dan membangkitkan sentimen antaretnis, agama, dan ras, serta menimbulkan ketegangan kelompok-kelompok sosial. Film juga dilarang mengekspresikan

commit to user

perbedaan pendapat terhadap kebijakan pemerintah atau apa pun yang dapat menyebabkan kerugian pada orang atau instruksi yang terkait dengan negara.

Peraturan Pemerintah No. 7 tahun 1994 menyatakan bahwa film yang mempromosikan ideologi politik atau tuduhan palsu yang mungkin dianggap mengganggu stabilitas negara akan secara otomatis dilarang. Jelas bahwa regulasi-regulasi itu dirancang bukan untuk membatasi dampak budaya asing yang masuk dari film impor, tetapi justru membatasi pilihan politik dan ekspresi budaya para pembuat film Indonesia. Regulasi-regulasi tersebut dirancang untuk membentuk narasi film-film Indonesia—menghasilkan film yang berbicara tentang suatu negara yang memegang kendali dan sebuah bangsa yang bersatu.

Di satu sisi, genre horor Indonesia dianggap sebagai penanda pembentukan identitas nasional era Orde Baru. Menurut Heider (1991:151), genre horor merepresentasikan dan mewakili suatu khalayak atau komunitas tertentu sesuai realitas yang terjadi di Indonesia kala itu, Pertama, bahwa film-film horor era Orde Baru mencirikan masyarakat Indonesia dan budayanya yang dekat dengan mistikisme. Kedua, film horor dipandang sebagai genre untuk kelas bawah dan masyarakat pedesaan, karena film-film tersebut sebagian besar diputar di bioskop-bioskop pedesaan atau kelas bawah. Ketiga, film-film horor secara bertahap disamakan dengan film dakwah dan mewakili komunitas Islam tertentu karena kehadiran tokoh “kyai”. Namun, ketika memasuki era Reformasi, penampilan tokoh “kyai” itu pun semakin jarang dimunculkan, dan film horor Indonesia kini juga diputar di bioskop papan atas.

commit to user

Representasi stereotip terhadap etnis tertentu juga mendominasi sebagian film Indonesia di masa Orde Baru, yang berdampak merugikan bagi minoritas seperti orang Cina-Indonesia. Ariel Heryanto (Sen dalam Tatyzo, 2011:10) mencatat bahwa media Indonesia di era ini kurang menaruh perhatian pada etnis Tionghoa dan mengabaikan identitas Tionghoa di masyarakat Indonesia. Hal ini menunjukkan kontradiksi ketiadaan etnis Tionghoa di sinema Orde Baru, di balik sejarah panjang keterlibatan Cina-Indonesia dalam industri film, khususnya dalam kapasitas ekonomi.

Sementara itu, tahun 1990-an dibanjiri dengan masuknya *video tape* dan film-film bajakan yang mengancam kelangsungan hidup bioskop. Muncul pula teknologi video kaset dan *laser disc*, sehingga banyak keluarga yang memilih untuk menonton film di rumah dengan harga yang lebih murah dan menghemat waktu serta tenaga. Perkembangan teknologi komunikasi di era ini pun mencapai puncaknya ketika muncul televisi-televisi swasta di Indonesia. Berbagai televisi swasta tersebut juga menampilkan film cerita asing, sehingga mengancam kehidupan film di bioskop.

Munculnya televisi pada pertengahan tahun 1990-an tidak dapat dipungkiri mempengaruhi eksistensi perfilman Indonesia (Kristanto, 2004:198). Sinetron yang marak di televisi telah membawa beberapa pekerja film untuk masuk ke dunia televisi, dari produser, sutradara, penata kamera, dan lain-lain. Selain itu, biaya produksi film yang semakin membesar dibandingkan sinetron turut mempengaruhi pola pikir para pekerja film. Cerita dan visualisasi film-film di era ini pun mendapat pengaruh dari sinetron, seperti cerita rumah tangga, majikan dan

pembantu, kesenjangan kaya dan miskin, dan sebagainya. Tak hanya televisi, industri video musik dan iklan pun menyerap berbagai pekerja film.

Fenomena ini kemudian secara drastis mempengaruhi kuantitas produksi film Indonesia di era 1990-an. Berdasarkan data Sinematek Indonesia (Kristanto, 2004:199), krisis film ini dimulai pada tahun 1998, yang mana pada tahun tersebut hanya empat produksi film yang tercatat. Sementara itu, pada tahun 1999 ada tiga judul, 2000 lima judul, 2001 sembilan judul. Padahal, pada tahun 1997, tercatat ada 27 judul film, 1996 sebanyak 15 judul, dan 1995 berjumlah 12 judul.

Kehadiran banyaknya televisi swasta dan surutnya kehidupan perfilman Indonesia tidak meruntuhkan semangat pekerja film lain. Bahkan, eksistensi film Indonesia pun dibangkitkan dengan banyaknya orang-orang yang mempelajari film, meskipun masih amatir dan hanya mengandalkan peralatan seadanya. Selain itu, banyak juga komunitas-komunitas film yang muncul di berbagai daerah, seperti Jakarta, Bandung, Yogyakarta, Malang, yang turut mengadakan kegiatan perfilman, dari sekedar diskusi film hingga menyelenggarakan festival independen. Jaringan-jaringan seperti ini tidak hanya dilakukan dengan tatap muka, tetapi ada juga melalui forum internet, web diskusi film, pendidikan khusus perfilman, hingga menerbitkan majalah seperti *Cinema Society* yang berisi tentang kajian kritis mengenai film. Tentunya semangat seperti ini merupakan penanda lahirnya generasi baru perfilman Indonesia yang didukung oleh adanya teknologi video yang lebih murah dan mudah, yang semakin membangkitkan gairah untuk terus menyuarakan film Indonesia.

commit to user

Antusias para pembuat film muda dalam membangun metode perfilman baru pun berhasil membangkitkan kembali kepercayaan para penonton Indonesia dan festival internasional. Menurut Effendy (2008:58), film Indonesia telah beberapa kali meraih nominasi dan penghargaan di berbagai festival film internasional sejak tahun 1984. Sebut saja film “*Sonata Kampung Bata*” karya Riri Riza, yang mendapatkan nominasi dan penghargaan di Festival Film Obehaussen di Jerman. Riri Riza juga berhasil memenangkan *Young Cinema Award* pada Festival Film Singapura 2002 lewat film “*Eliana Eliana*”.

Garin Nugroho juga membuktikan eksistensinya dalam berkarya di dunia film dengan berhasil meraih penghargaan *Grand Jury Prize* di Cannes Film Festival 1995 lewat film “*Bulan Tertusuk Ilalang*”. Garin Nugroho beserta tiga sutradara film lainnya juga berjaya di Cannes 2006 lewat film “*Serambi*”. Penghargaan-penghargaan tersebut membuktikan bahwa kualitas film Indonesia yang dihasilkan oleh teknologi video digital setara dengan kualitas film luar negeri. Bahkan, penghargaan yang sama juga menobatkan “*Eliana Eliana*” sebagai film terbaik yang dibuat menggunakan teknologi digital.

Hingga pada periode reformasi pasca 1998, perkembangan pesat terjadi pada perfilman Indonesia. Effendy (2008:1) mengemukakan, produksi film Indonesia mengalami peningkatan sejak era 2000-an. Dalam *Katalog Film Indonesia 1926-2007* yang disusun JB. Kristanto, tercatat 74 film telah beredar di bioskop dari tahun 2000-2004. Artinya, dalam lima tahun itu, hampir 15 film diproduksi setiap tahunnya. Produksi film pun semakin meningkat, dengan

commit to user

beredarnya lebih dari 70 film Indonesia pada tahun 2007. Bahkan, pada tahun 2008, jumlah film yang diproduksi diperkirakan sekitar 100 judul.

Kebangkitan perfilman Indonesia tersebut tak lepas dari peran para pembuat film muda yang melakukan pemutaran film cerita dan dokumenter. Mayoritas film diputar dengan teknologi digital dengan tujuan mengenalkan dan mempromosikan film ke masyarakat, hingga untuk komersial. Salah satu pembuat film yang berhasil menjangkit penonton melalui pemutaran komersial ialah Riri Riza dengan filmnya yang berjudul “*Petualangan Sherina*”, yang berhasil menarik lebih dari satu juta penonton—jumlah penonton yang sangat fantastis dalam konteks film Indonesia kala itu.

Perfilman Indonesia era Reformasi juga ditandai dengan penggambaran kemiskinan dan kekerasan. Selain itu, kritik politik dan budaya yang diungkapkan dalam bentuk fantasi dan metafora serta kisah moral juga menghiasi perfilman Indonesia di masa Reformasi (Anne, 2006:104). Seperti contoh, film “*Pasir Berbisik*” yang dianggap sebagai kritik radikal terhadap rezim Orde Baru dan “*Ca Bau-kan*”, film Indonesia pertama yang menceritakan tentang seorang pahlawan Cina yang tidak mungkin diizinkan untuk dibuat selama Orde Baru. Film ini menawarkan alternatif nyata bagi tatanan politik dan moral kepada rezim Soeharto. “*Ca Bau-kan*” menawarkan jenis sinema Indonesia yang baru, yang mampu menyatukan moral dan budaya yang beragam dan sering bertentangan. Hal itulah yang menjadikannya sebagai film populer di Indonesia.

Di satu sisi, isu agama dan pornografi justru menjadi tema yang dominan di era Reformasi. Salah satu kasus yang sempat terjadi adalah film “*Buruan Cium Gue*” yang mendapat kecaman dari berbagai pihak, seperti Aa Gym dan FPI (1991:182-184). Meskipun pembuat film tersebut hanya berusaha merepresentasikan realitas sosial remaja Indonesia kala itu, film “*Buruan Cium Gue*” dianggap bertentangan dengan norma-norma sosial dan nilai-nilai budaya Indonesia, serta ajaran agama. Upaya yang dilakukan beberapa kelompok Islam dalam memperdebatkan film tersebut bertujuan untuk menerapkan kode moral nasional berdasarkan prinsip-prinsip Islam dalam masyarakat. RUU Pornografi pun muncul dan menawarkan solusi mengenai perfilman Indonesia berbau vulgarisme yang dianggap memberikan dampak buruk bagi moralitas penonton Indonesia, khususnya kaum remaja.

Meskipun pada periode ini pengelolaan penonton mulai mengendur dan krisis penonton mulai terjadi, tahun 2012-2013 menjadi kebangkitan para pekerja film Indonesia untuk menghasilkan karya-karya baru dengan cerita dan genre yang lebih beragam hingga sekarang.

3. Film Sebagai Wacana

Banyak orang yang beranggapan bahwa wacana hanya berkaitan dengan teks atau tulisan dan kata-kata. Padahal, garis besar mengenai wacana adalah penggunaan bahasa, yang terdiri dari wacana verbal dan nonverbal. Senada dengan hal itu, Guy Cook (Eriyanto dalam Nafisah, 2016:25) mengungkapkan bahwa wacana berkaitan dengan tiga hal, yakni teks, konteks, dan wacana. Teks

commit to user

mencakup seluruh bentuk bahasa, sehingga tidak hanya berkenaan dengan kata-kata saja, tetapi juga efek suara, gambar, ekspresi, ucapan, musik, dan lain-lain. Konteks berhubungan dengan hal-hal yang berada di luar teks dan mempengaruhi penggunaan bahasa, seperti partisipan dalam bahasa, tempat dan waktu di mana teks tersebut direproduksi, fungsi teks, dan lain-lain. Sedangkan, wacana merupakan perpaduan antara teks dan konteks.

Sementara itu, Ibnu Hamad (dalam Ikhsan, 2010:18) mengungkapkan bahwa wacana terdiri dari beberapa bentuk, yaitu:

1. *Text* (wacana dalam bentuk tulisan/grafis), yaitu berita, novel, cerpen, artikel opini, dan lain-lain.
2. *Talk* (wacana dalam bentuk ucapan atau ujaran), seperti percakapan, pidato, rekaman wawancara, dan lain-lain.
3. *Act* (wacana dalam bentuk tindakan atau aksi), seperti lakon film, drama, teater, dan lain-lain.
4. *Artifact* (wacana dalam bentuk jejak), yaitu puing, lanskap, bangunan, dan lain-lain.

Dengan apa yang dikemukakan oleh Ibnu Hamad tersebut, jelaslah bahwa lingkup wacana tak hanya pada media teks atau media cetak saja, tetapi juga dapat melingkupi media massa lain, seperti film.

Seperti bahasa, film juga dapat dipahami sebagai wacana. Menurut (Janney, 2012: 88), film sebagai wacana dipandang sebagai proses narasi yang melibatkan pembuat film (komunikator) dan penonton (komunikan), media

ekspresi (alat sinematik teknis), pengaturan komunikasi konvensional, asumsi, dan penyaluran makna pesan tersembunyi antara komunikator ke komunikan. Wacana dalam film disisipkan melalui komunikasi verbal maupun nonverbal. Komunikasi verbal merupakan proses interaktif antarpemeran yang melibatkan kata-kata atau bahasa. Dengan kata lain, wacana film konteks verbal dapat ditemukan melalui dialog antarpemeran. Sedangkan, wacana dalam konteks nonverbal dapat mencakup segala jenis pesan nonverbal, seperti musik, suara, gambar, gerak tubuh, ekspresi wajah, intonasi, dan lain-lain.

Prince mengungkapkan (1993: 17) bahwa di dalam film, terdapat monolog atau dialog sebagai bahasa yang mengkomunikasikan pesan film. Percakapan antar pemeran film tersebut mengandung ideologi atau imajinasi pembuat film selaku komunikator kepada penonton. Para pemeran film mengucapkan monolog atau dialog yang mengandung wacana secara alamiah dan tidak kaku, seolah-olah apa yang diucapkan ialah realitas yang terjadi di dunia nyata. Dengan kata lain, penyampaian ideologi komunikator diinterpretasikan dalam tampilan realitas sosial atau budaya secara implisit maupun eksplisit. Tampilan realitas yang disajikan dalam film tersebut memiliki efek ideologis yang nantinya membentuk pemahaman penonton kepada maksud yang ingin disampaikan pembuat film, meskipun mereka tahu film itu hanya menampilkan kenyataan imajiner.

Selain itu, dialog dalam film dapat membangkitkan ilusi percakapan dunia nyata dan seolah bukan fiktif lagi, sehingga menampilkan apa yang disebut “realisme budaya” (Kozloff dalam Dynel, 2011: 43). Dalam hal ini, penulis skenario merupakan “penerjemah budaya” yang menyesuaikan naskah dialog

dengan realitas budaya yang terjadi pada waktu skenario dibuat. Penulis skenario menggunakan bahasa dan mengolahnya sedemikian rupa sehingga dapat efektif dalam mengkomunikasikan pesan dalam film. Verbalisasi pemeran film dibangun untuk menyerupai penggunaan bahasa yang realistis, sehingga penonton dapat dengan mudah menangkap pesan film.

Hamad (2010) memiliki versi tersendiri dalam memandang film selaku media komunikasi sebagai wacana dan mengkonstruksi realitas. Film merupakan perwujudan wacana yang dikonstruksikan melalui teks. Dalam menyampaikan wacana, para pembuat wacana (dalam hal ini ialah pembuat film) melakukan tiga strategi media, yaitu *signing*, *framing*, dan *priming*. Tiga strategi media tersebut dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal yang juga memegang peranan dalam proses konstruksi realitas. Ketiga strategi media itu bertujuan untuk mempengaruhi khalayak atau memberikan efek tertentu pada khalayak.

Strategi *signing* adalah pemilihan tanda-tanda bahasa, baik bahasa verbal (kata-kata) maupun nonverbal (gambar, suara, gestur, dan lain-lain). Dalam praktik wacana ini, strategi *signing* diwujudkan melalui pemilihan gambar (*scene*), kata-kata (dialog, monolog), suara (efek suara), musik (lirik lagu), dan tanda-tanda lainnya yang membentuk wacana yang dianggap dapat mengkonstruksi realitas.

Strategi *framing* berkaitan dengan pemilihan fakta oleh pembuat film selaku komunikator, baik mengenai teknis wacana maupun motivasi internal atau eksternal pada pembuat film. Dalam praktik wacana ini, strategi *framing*
commit to user

diimplementasikan dalam pemilihan isu yang akan diangkat, bagaimana cerita mengenai isu tersebut digambarkan, dan bagaimana latar (tempat dan waktu) ditampilkan dalam film. Selain itu, konsep “strategi informasi” juga perlu dilakukan dalam mewujudkan wacana film. Sutradara menyeleksi apa saja informasi yang perlu dimunculkan untuk dapat merepresentasikan dengan tepat isu yang diangkat dalam film dan mendukung penyampaian pesan secara efektif kepada khalayak. Setelah strategi *signing* dan *framing*, barulah dilakukan strategi *priming*. Sementara itu, strategi *priming* berkenaan dengan pengaturan waktu untuk mempublikasikan wacana kepada khalayak.

Membahas film sebagai wacana juga tidak dapat dipungkiri berkaitan dengan teknologi perekaman film (Prince, 1993:17). Sebagai penyampai wacana, film merupakan sinergisme dari seluruh kru film, termasuk mengenai teknik sinematografinya, maupun penonton. Melalui teknologi sinematografi, kamera dapat mereproduksi pesan dalam bentuk yang lebih dapat dikenali penonton dengan cara yang familiar, seperti dari tampilan isyarat gerakan wajah dan tubuh yang secara simbolis menyandi makna dari situasi sosial yang digambarkan di layar. Isyarat ini lebih efektif dan mudah dipahami oleh penonton bioskop, sebagaimana halnya dalam pengalaman visual dunia nyata.

4. Film Daur Ulang

Film daur ulang dikenal dengan dua istilah, yaitu *remake* dan *reboot*. Keduanya memiliki kesamaan, yaitu mengulangi beberapa unit naratif sampai pada tahap tertentu dan mengartikulasikan kembali budaya yang diusung film

commit to user

sebelumnya (film original) melalui pembaruan dan modernitas. Selain itu, keduanya adalah versi baru dari film-film sebelumnya. Namun, *reboot* lebih sering digunakan untuk film waralaba (*film franchise*; yang memiliki sekuel, prekuel, dan lain-lain), sementara *remake* lebih sering digunakan untuk film yang berdiri sendiri.

Namun, bukan berarti *remake* dan *reboot* tidak memiliki perbedaan. *Remake* memiliki keterikatan narasi yang kuat dengan versi original, sedangkan *reboot* mencoba menempa keseluruhan isi versi original dengan alur cerita dan karakter yang baru. Dengan kata lain, *remake* adalah reinterpretasi dari film asli, sedangkan *reboot* “memulai kembali” seluruh cerita film asli dan berusaha menolak gagasan pendahulunya.

Lussier (Russell dalam Proctor, 2012:1) menganggap fenomena film daur ulang seperti *remake* dan *reboot* merupakan suatu bentuk upaya studio film dalam mengangkat kembali suatu karakter atau cerita tertentu yang familiar bagi penonton dan mulai dilupakan. Studio film dan seluruh elemennya selaku pembuat film (komunikator) menganggap bahwa film daur ulang “lebih mudah untuk dijual” karena telah memiliki riwayat atau pengakuan oleh penonton sebelumnya. Dengan kata lain, mereka berusaha untuk menghidupkan kembali sebuah merek. Pengertian dan pemahaman mengenai *remake* dan *reboot* dapat dijelaskan sebagai berikut.

Menurut The IFTA International Schedule of Definition (Krizanovich, 2010:18), *remake* didefinisikan sebagai “gambar gerak baru yang berasal dari
commit to user

gambar bergerak yang sebelumnya ada atau karakter dan alur cerita sama dengan yang sebelumnya. Istilah *remake* juga dapat merujuk pada segala sesuatu material yang digunakan kembali: baik kiasan maupun alur cerita dari sebuah film. Namun, istilah ini umumnya berkaitan dengan versi baru dari film lama. Film *remake* menciptakan alur cerita yang sama meskipun tidak identik dan ada beberapa perbedaan dengan film aslinya, seperti yang dulunya film hitam putih menjadi film berwarna, pemain yang berbeda, kemajuan efek fisik, suara, dan nilai produksi lainnya. *Remake* juga sering berkaitan dengan perbedaan budaya atau bahasa film asli dengan budaya atau bahasa pada film *remake*.

Selain itu, berdasarkan lansiran dari www.studioantelope.com, seperti namanya, *remake* diartikan sebagai “membuat ulang”. Artinya, film-film *remake* mengulang jalan cerita yang sama persis dengan film-film aslinya. Biasanya, ada jeda panjang antara film asli dengan film *remake*. Film *remake* juga biasanya berasal dari film-film yang pernah sukses populer di eranya dan bertujuan untuk mengulang kembali kesuksesan tersebut. Dimasukkannya retrospeksi dan nostalgia ke dalam film *remake* justru bukan untuk menghapus masa lalu, tetapi merayakan kembali nuansa film asli tersebut. (Forrest&Koos dalam Wilkinson, 2010: 127) *Remake* bertujuan untuk menampilkan pencapaian teknis dan imajinasi baru, serta menyesuaikan harapan penonton dengan keselarasan narasi antara film *remake* dan film asli.

Sementara itu, menurut Peters (2016) dalam artikelnya yang berjudul “*From X-Files to Star Wars, we live in the golden age of the re-quel*”, *reboot* telah digunakan sebagai kata kerja setidaknya sejak tahun 1971, ketika Oxford English

Dictionary merekam contoh panduan pemrograman tentang perintah yang “*mem-boot*” ulang sistem dan menyegarkan kembali komputer. Pada akhir 1980-an, istilah *reboot* kemudian digunakan dalam metafora. Kini, *reboot* paling sering digunakan untuk waralaba hiburan, termasuk film. Daur ulang film melalui *reboot* memiliki daya tarik yang kuat, karena kembalinya karakter tercinta juga dapat membawa nuansa nostalgia pada penonton.

McKittrick (2018) dalam artikelnya yang berjudul “*Film Franchises: The Differences Between Sequels, Reboots and Spinoffs*”, film *reboot* adalah ketika studio film membuat versi baru dari film yang lebih lama, melakukan versi yang sama sekali baru dari konsep yang sama tanpa memiliki koneksi langsung dengan film aslinya (film sebelumnya). Dengan kata lain, eksekusi pembuatan film *reboot* sama sekali berbeda dengan film aslinya. Oleh karena itu, seluruh kontinuitas dalam film asli diabaikan pada film *reboot*.

Thomas Willits (dalam Proctor, 2012:5) memberikan deskripsi yang lebih akurat mengenai *reboot*:

“*Reboot* berarti memulai kembali segala unsur suatu hiburan serial yang telah ada sebelumnya, yang kemudian dibuat alur cerita dan / garis waktu baru yang mengabaikan sejarah penulis asli sebelumnya, sehingga membuat versi asli menjadi tampak kuno dan sudah tidak berlaku lagi.”

Namun, Proctor (dalam Tyron, 2013:434) menganggap bahwa bukan meniadakan sejarah, *reboot* lebih bersifat merespon, menghormati, memperbarui, dan menantang versi sebelumnya yang dianggap stagnan atau gagal, sehingga penonton cenderung membandingkan diantara karya asli dengan film *reboot*.

commit to user

Reboot bersifat unik karena memungkinkan penulis skenario untuk “menyetel ulang” cerita, mendapat lebih banyak kebebasan untuk membuat cerita yang mungkin dapat lebih hebat, menghidupkan kembali karakter sebagai benang merah antara film asli dan film *reboot*, dan mengganti aktor di film asli dengan pemain baru (Spitz & Kurt, 2014). Secara teori, teknik *reboot* memungkinkan untuk menciptakan film yang lebih menarik, lebih menguntungkan, dengan mempertahankan elemen kunci film asli yang dapat menarik penonton. *Reboot* berusaha meremajakan kembali film yang belum banyak menerima popularitas atau bahkan telah mendapatkan popularitas di eranya. Dengan kata lain, *reboot* memperkenalkan generasi yang sama sekali baru dan berusaha untuk membuat penonton penasaran dengan cerita baru yang ditampilkan, sehingga tertarik untuk menontonnya kembali.

Menurut Bancroft (2015), elemen terpenting yang sering terlupakan dalam film *reboot* ialah relevansi budaya. Film dibuat untuk penonton pada periode saat itu, dan setiap film asli yang pernah dibuat mencerminkan permasalahan sosial atau budaya yang terjadi ketika film itu dirilis. Oleh karena itu, film-film dua puluh, tiga puluh, atau empat puluh tahun yang lalu didaur ulang, maka film *reboot* harus menyesuaikan budaya yang ingin ditampilkan dengan kondisi penonton saat ini.

5. Teori Representasi

Secara singkat, representasi adalah produksi makna melalui bahasa. Secara lebih luas, *The Shorter Oxford English Dictionary* memberikan dua pengertian yang relevan mengenai representasi (Hall, 1997:16):

1. Representasi berkaitan dengan mewakili sesuatu atau menggambarkan sesuatu, mendeskripsikan konsep atau menggambarkan imajinasi di dalam pikiran, atau untuk menjabarkan suatu hal di dalam pikiran atau indera kita.
2. Representasi juga berarti melambangkan, mencontohkan, atau untuk menggantikan.

Selain itu, Giles dan Middleton (dalam Aryani, 2016:34) menerangkan tiga definisi representasi sebagai berikut:

1. *To stand in for*. Hal itu dapat dicontohkan pada bendera dalam suatu peristiwa atau acara kenegaraan. Jika bendera itu dikibarkan dalam suatu acara, maka bendera itu menandakan keberadaan sebuah negara yang bersangkutan dalam acara tersebut.
2. *To speak or act on behalf of*. Contohnya adalah seorang pemimpin yang melakukan pidato atau *public speaking* dan bertindak atas nama rakyatnya.
3. *To re-present*. Hal ini dapat dicontohkan melalui tulisan-tulisan sejarah atau biografi yang dapat menampilkan atau menghadirkan kembali kejadian-kejadian di masa lalu.

Representasi merujuk pada bagaimana kita memberi makna pada sesuatu melalui bahasa. Selain itu, representasi berkaitan dengan bagaimana kita “memahami” dunia orang, benda, atau peristiwa, dan bagaimana kita mampu mengekspresikan pemikiran yang kompleks tentang hal-hal tersebut kepada orang lain, atau mengkomunikasikannya melalui bahasa dengan cara yang dapat dimengerti orang lain.

Representasi adalah produksi makna dari konsep-konsep dalam pikiran manusia melalui bahasa. Representasi merupakan hubungan antara konsep dan bahasa yang memungkinkan kita untuk merujuk pada dunia objek, orang, atau peristiwa nyata, atau bahkan dunia imajiner dari objek, orang, dan peristiwa fiksi.

Stuart Hall (1997:17-19) mengungkapkan bahwa terdapat dua proses representasi, yaitu representasi mental dan bahasa. Representasi mental berkaitan dengan serangkaian konsep atau gagasan di dalam pikiran manusia. Serangkaian konsep tersebut dapat dikonstruksi dari benda-benda fisik dan material yang dapat kita rasakan melalui indera atau hal-hal abstrak yang tidak dapat kita lihat langsung, rasakan, atau sentuh. Dalam pikiran kita, kita mengatur, mengelompokkan, menyusun dan mengklasifikasikan berbagai konsep dan membangun skema yang kompleks untuk menggambarkan hubungan di antara mereka.

Dengan adanya konsep, manusia dapat memaknai suatu benda atau peristiwa yang dilihat atau dialami. Oleh karena itu, makna bergantung pada sistem konsep dan gambar yang terbentuk dalam pikiran kita yang dapat

commit to user

“mewakili” dunia, memungkinkan kita untuk merujuk hal-hal baik di dalam maupun di luar kepala kita.

Dalam sistem representasi, terkadang masing-masing individu memahami dan menafsirkan dunia dengan cara yang berbeda. Namun, ketika individu-individu tersebut merupakan anggota suatu kelompok yang sama dan memiliki latarbelakang kebudayaan yang sama, maka mereka dapat mengkomunikasikan peta konseptual yang sama dan dapat memahami atau menafsirkan dunia dengan cara yang sama.

Namun, peta konseptual bersama tidaklah cukup karena masih bersifat abstrak, sehingga antar anggota kelompok juga harus dapat bertukar makna dan konsep. Hal tersebut dapat dilakukan apabila memiliki bahasa yang dipakai bersama. Oleh karena itu, bahasa merupakan sistem representasi kedua yang terlibat dalam keseluruhan proses membangun makna. Peta konseptual harus diterjemahkan ke dalam bahasa yang umum, sehingga manusia dapat menghubungkan konsep dan ide dengan kata-kata, suara, dan gambar. Kata-kata, suara, dan gambar yang membawa makna itulah yang disebut tanda. Tanda-tanda ini mewakili konsep yang ada di dalam pikiran manusia dan membentuk sistem makna pada budaya kita. Tanda-tanda disusun ke dalam bahasa untuk mengekspresikan makna dan mengkomunikasikan gagasan di pikiran kita kepada orang lain.

Dapat disimpulkan bahwa inti dari proses pemaknaan dalam budaya adalah dua sistem representasi yang telah dijelaskan di atas. Pertama, yaitu *commit to user*

representasi mental, yang memungkinkan kita untuk memberi makna kepada dunia dengan membangun seperangkat korespondensi antara berbagai hal—orang, objek, peristiwa, ide abstrak, dan lain-lain—dengan peta konseptual di dalam pikiran kita. Kedua, yaitu bahasa, yang membangun seperangkat korespondensi antara peta konseptual dan tanda-tanda, yang disusun ke dalam berbagai bahasa yang mewakili konsep-konsep tersebut. Hubungan antara berbagai hal, konsep, dan tanda terletak pada inti produksi makna dalam bahasa. Proses yang menghubungkan ketiga elemen tersebut ialah apa yang disebut dengan representasi.

Di samping itu, John Fiske mengemukakan adanya tiga tahapan dalam proses representasi (Wibowo, 2011:123):

1. Realitas. Dalam bahasa tulis seperti dokumen wawancara, transkrip, dan sebagainya. Jika dalam film, hal ini seperti perilaku, *make up*, pakaian, ucapan, gerak-gerik, dan sebagainya.
2. Representasi. Elemen-elemen yang ada pada realitas ditandai secara teknis. Dalam bahasa tulis mencakup kata, proposi, kalimat, foto *caption*, grafik, dan lain-lain. Dalam film, mencakup tata kamera, musik, cahaya, dan lain-lain. Elemen-elemen tersebut ditransmisikan ke dalam kode-kode representasional yang memasukkan diantaranya bagaimana objek digambarkan (karakter, narasi setting, dialog, dan lain-lain).
3. Ideologi. Semua elemen diorganisasikan ke dalam konvensi yang diterima secara ideologis, seperti individualisme, liberalisme, sosialisme, patriarki, ras, kelas, materialisme, dan lain-lain.

Pada proses realitas, konstruksi realitas dibangun oleh media melalui bahasa gambar, seperti pakaian, ekspresi, ucapan, dan lain-lain. Pada proses representasi, realitas dikonstruksi melalui teknologi, seperti bahasa gambar, bahasa tulis, animasi, grafis, dan sebagainya. Proses ideologi merujuk pada bagaimana realitas diorganisasikan ke dalam konvensi-konvensi yang diterima secara ideologis.

Menurut Stuart Hall (dalam Ameli et al, 2007:11), teori representasi memiliki tiga pendekatan. Teori pertama yaitu pendekatan reflektif, yang dapat dianggap sebagai pemahaman reduksionis tentang representasi. Menurut representasi reflektif, makna dianggap terletak pada objek, orang, ide atau peristiwa di dunia nyata, sedangkan bahasa berfungsi sebagai cerminan makna yang sebenarnya.

Pendekatan kedua yaitu pendekatan intensional atau pendekatan disengaja. Pendekatan ini berlawanan dengan representasi reflektif. Teori intensional mengatakan bahwa sang pembicara atau komunikator menggunakan bahasa untuk menyampaikan atau mengkomunikasikan makna unik pada pesan yang ia sampaikan ke dunia. Dengan kata lain, bahasa menjadi alat mengkomunikasikan makna tentang hal-hal yang bersifat unik yang dimaksudkan komunikator kepada dunia.

Pendekatan ketiga adalah wacana dominan, yang dalam teori representasi disebut pendekatan konstruksionis. Menurut pendekatan ini, individu dapat memperbaiki makna dalam bahasa, meskipun bukan berarti bahwa kita dapat menghasilkan makna. Konstruksionis tidak menyangkal keberadaan dunia

material. Namun, bukan dunia material yang menyampaikan makna, tetapi sistem bahasa atau sistem apa pun yang kita gunakan untuk mewakili konsep-konsep kita. Aktor sosial menggunakan sistem konseptual budaya, sistem linguistik, dan sistem representasi lain untuk membangun makna, membuat dunia bermakna, dan mengkomunikasikannya kepada orang lain.

Isi atau konten media tak jarang mengandung representasi sebagai konstruksi realitas. Konstruksi realitas tersebut kemudian diekspresikan dalam bentuk teks, termasuk pada media massa audio visual seperti film. Sehingga, representasi dalam film juga berkaitan dengan proses sosial yang terjadi dalam interaksi antara pembaca atau pemirsa dan teks. Representasi menghasilkan tanda-tanda yang mencerminkan kumpulan gagasan dan sikap yang mendasari. Dalam film, representasi diatur melalui tanda-tanda pola mise-en-scene, penyuntingan, suara, dan naratif.

Richard Dyer (dalam Names, 1996:299) pernah menuliskan konsep representasi dalam sebuah artikel di televisi populer. Yang pertama, mengacu pada konsep representasi sebagai konstruksi, menghadirkan kembali realitas dunia kepada khalayak dalam bentuk gambar terekam. Khalayak selaku komunikan perlu menganalisis gambar-gambar dalam film untuk melihat bagaimana pembuat film menggambarkan realitas dunia mengenai suatu topik tertentu—apa dan bagaimana mereka mendefinisikan dan menentukan bagaimana khalayak memahami dunia.

Aspek kedua mengacu pada cara di mana representasi dapat mengatur agenda mengenai apa yang dianggap ‘normal’ dan ‘alami’ dalam masyarakat dan apa yang dianggap di luar batas. Aspek ketiga berfokus pada siapa yang bertanggung jawab atas representasi yang muncul di layar, dan apakah orang yang bertanggung jawab untuk memproduksinya benar-benar mewakili orang-orang yang menjadi representasi mereka.

Aspek keempat berkaitan dengan untuk siapa gambar-gambar tersebut diproduksi, yang tentunya tertuju pada audiens. Audiens penting untuk diperhatikan dalam menganalisis representasi kelompok sosial karena mengabaikan konteks sosial, ekonomi, dan historis di mana representasi tersebut dihasilkan. Kita perlu bertanya tentang apa arti sebuah film atau representasi tertentu bagi audiens (penonton) film tersebut.

6. Gender

Konsep gender telah menjadi salah satu topik yang sudah tak asing lagi di masyarakat. Namun, masih ditemukan kerancuan pada masyarakat dalam memaknai istilah gender. Banyak masyarakat yang masih menganggap bahwa gender tidak berbeda dengan seks. Secara historis, istilah seks dan gender juga sering digunakan secara bersamaan dalam konteks yang sama. Namun, kedua istilah tersebut sebenarnya memiliki makna dan penggunaan yang berbeda.

Seks dan gender memiliki etimologi dan makna yang berbeda secara khusus. Dalam pengertian yang paling mendasar, seks ditentukan secara biologis, sedangkan gender ditentukan secara kultural. Jika menelaah terlebih dahulu istilah

seks, seks atau jenis kelamin berasal dari kata Latin, “*sexus*”, yang berarti “salah satu dari dua pembagian alami yang masing-masing dibedakan menjadi laki-laki dan perempuan”.

Menurut *oxforddictionaries.com* (diakses pada 13 Desember 2018), seks didefinisikan sebagai “sekumpulan perbedaan struktur dan fungsi organ reproduksi yang membedakan laki-laki dan perempuan dengan perbedaan fisiologis sebagai akibatnya.” Dengan kata lain, seks adalah konsep biologis yang ditentukan atas dasar perbedaan karakteristik struktural, fungsional, dan perilaku makhluk hidup yang ditentukan secara genetik, baik secara anatomi maupun fisiologis. Seks lebih menekankan pada kondisi biologis tubuh laki-laki dan perempuan.

Misalnya, alat reproduksi laki-laki dan perempuan yang secara eksternal maupun internal berbeda. Laki-laki memiliki penis, testis, dan memproduksi sel sperma, sedangkan perempuan memiliki vagina, rahim, memproduksi sel ovum, serta dapat hamil dan melahirkan. Demikian pula, tingkat dan jenis hormon serta ciri fisik yang ada di tubuh laki-laki dan perempuan pun berbeda. Laki-laki memiliki jakun, dapat berkumis dan berjanggut, berdada bidang, sementara perempuan memiliki payudara sebagai alat menyusui. Semua sifat biologis tersebut bersifat alami, bawaan dari lahir, dan merupakan kodrat dari Tuhan, sehingga tidak dapat dipertukarkan satu sama lain. Laki-laki tidak dapat mengubah alat kelaminnya menjadi vagina dan melahirkan, begitu pula perempuan yang tidak dapat mengubah alat kelaminnya menjadi penis dan memproduksi sperma.

commit to user

Jika seks adalah kategorisasi biologis yang berdasarkan pada potensi reproduksi, gender merupakan konstruksi sosial dari sifat biologis seks tersebut. Dilansir dari *medicalnewstoday.com* (diakses pada 20 Desember 2018), *The World Health Organization* (WHO) mendefinisikan gender sebagai karakteristik laki-laki dan perempuan yang dibangun secara sosial, seperti norma, peran, dan hubungan antara laki-laki dan perempuan. Sementara itu, *Women's Studies Encyclopedia* (Mulia, dalam Marzuki, 2007: 68), mendefinisikan gender sebagai konstruksi budaya masyarakat yang menjadi perbedaan laki-laki dan perempuan dalam hal peran, perilaku, mentalitas, dan karakteristik peran, serta faktor-faktor nonbiologis lainnya dalam masyarakat.

Senada dengan hal itu, Eckert and Mc-Conell-Ginett (2013:10) memandang gender sebagai hasil dari pengasuhan sosial. Gender berkaitan dengan kepercayaan budaya atau sistem budaya yang dipegang oleh masyarakat mengenai apa yang menjadikan seseorang menjadi laki-laki atau perempuan. Oleh karena itu, masyarakat memahami atau melabeli seseorang sebagai laki-laki atau perempuan secara sosial. Dengan adanya hal tersebut, maka dapat dimaknai bahwa gender lebih menekankan pada aspek maskulinitas dan feminitas seseorang. Gender menentukan seksualitas, hubungan, dan kemampuan seseorang dalam membuat keputusan dan bertindak.

Telah disebutkan bahwa gender lebih mengacu kepada aspek maskulinitas dan feminitas seseorang. Maskulinitas adalah karakteristik yang melekat secara sosial kepada laki-laki mengenai bagaimana menjadi laki-laki yang sesungguhnya sesuai dengan harapan masyarakat. Sementara itu, feminitas merujuk pada

karakteristik yang dilekatkan secara sosial kepada perempuan. Mills (dalam Puspa, 2015: 398) menjabarkan femininitas sebagai sekumpulan karakteristik yang dilekatkan pada perempuan pada umumnya dan ditetapkan menjadi sifat yang harus dimiliki oleh perempuan. Dengan kata lain, konsep maskulinitas menjadi pedoman bagi laki-laki untuk menjadi laki-laki yang sesungguhnya. Begitu juga dengan femininitas yang menjadi standar ideal bagi seorang perempuan untuk menjadi perempuan yang sesungguhnya.

Konsep maskulinitas dan femininitas berkaitan erat dengan peran gender. Menurut Blackstone (2003: 337), peran gender adalah peran yang diharapkan masyarakat kepada laki-laki dan perempuan berdasarkan jenis kelamin mereka. Secara tradisional, banyak masyarakat yang menganggap bahwa perempuan lebih memiliki sifat asih dan asuh daripada laki-laki. Perempuan dikaitkan dengan sifat lembut, penyayang, pemelihara, pasif, emosional, bergantung, teliti, dan intuitif. Berbagai sifat tersebut merupakan kualitas yang telah membuat perempuan dalam posisi subordinasi dan mendorong mereka untuk melakukan pekerjaan domestik. Perempuan dipandang untuk lebih baik mengurus rumah tangga serta merawat suami dan anak-anaknya daripada bekerja di luar rumah.

Di sisi lain, konsep maskulinitas memandang laki-laki sebagai sosok yang rasional, tangguh, tegas, dan berjiwa pemimpin. Oleh karena itu, pandangan tradisional tentang peran maskulin menunjukkan bahwa laki-laki harus menjadi kepala rumah tangga dengan mencari nafkah dan membuat keputusan penting bagi keluarga. Peran gender menunjukkan bahwa perempuan memiliki afinitas

commit to user

alami terhadap peran gender feminin dan laki-laki memiliki afinitas alami terhadap peran gender maskulin.

Noviana (2017: 14) mengungkapkan asumsi masyarakat bahwa semakin maskulin seseorang, maka seseorang tersebut akan semakin sedikit memiliki sifat feminin. Begitu pula sebaliknya, semakin banyak sifat feminin seseorang, maka akan semakin sedikit sifat maskulinnya. Seorang laki-laki yang memiliki jiwa pengasuh, lembut, dan penyayang akan dianggap kurang maskulin dari laki-laki pada umumnya. Seorang perempuan yang berjiwa tegas, mandiri, dan pemimpin akan dipandang kurang feminin karena sifat maskulin yang dimiliki.

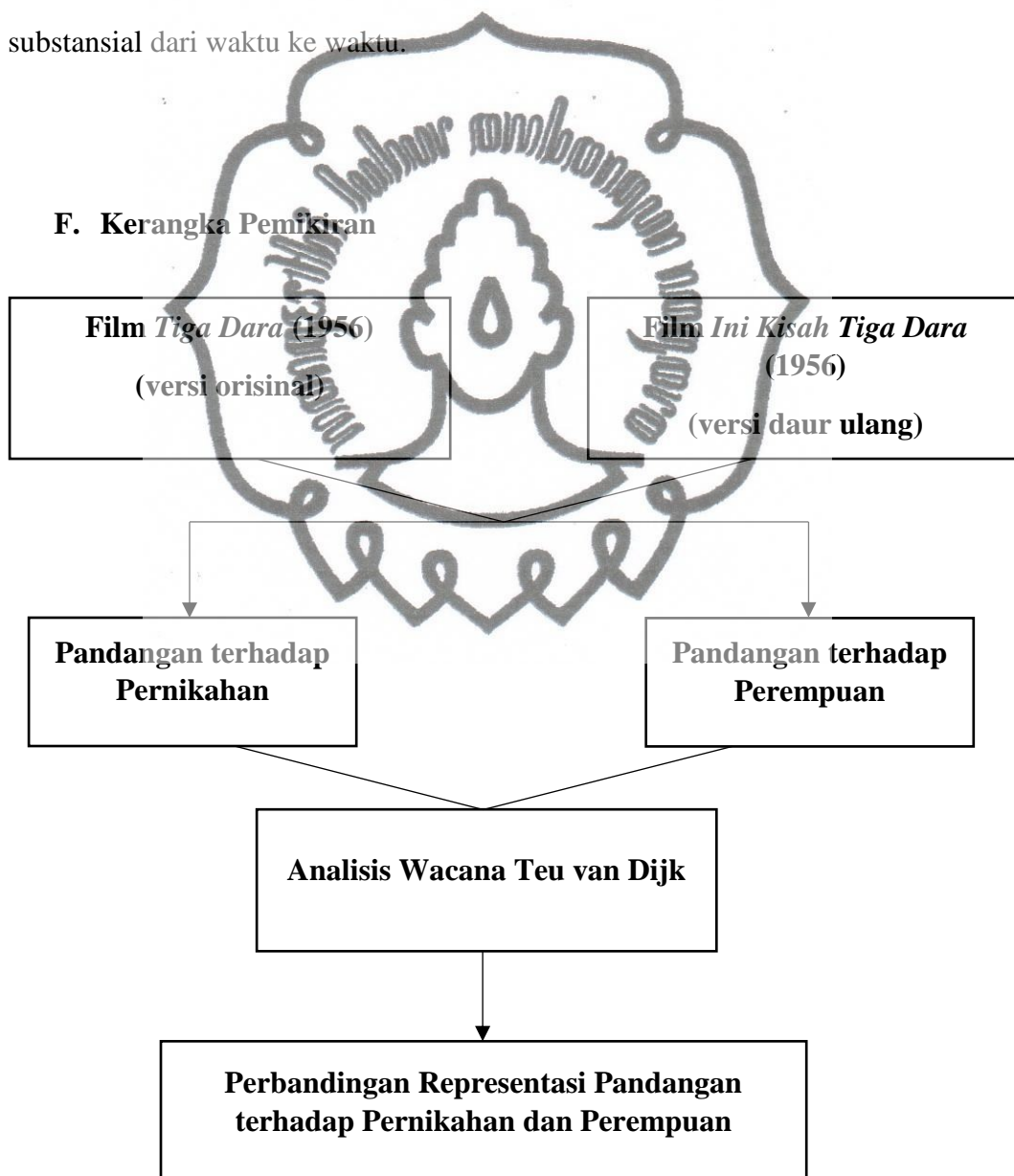
Namun, dari perspektif sosiologis, peran gender menunjukkan bahwa peran maskulin dan feminin tidak selalu terhubung dengan sifat biologis laki-laki dan perempuan. Peran gender merupakan kodrat dari Tuhan dan dapat dipertukarkan antara laki-laki dan perempuan. Peran gender tersebut dapat berubah dan berbeda-beda, bergantung pada waktu dan budaya pada masyarakat yang bersangkutan. Di banyak masyarakat sekarang, laki-laki semakin mengambil peran tradisional yang dipandang sebagai peran yang biasa dilakukan perempuan. Sebaliknya, perempuan juga telah mendapatkan peran dan posisi yang biasanya diberikan kepada laki-laki. Laki-laki dapat mengurus aktivitas domestik dan perempuan juga dapat memiliki peran di ranah publik.

Selain itu, maskulinitas dan feminitas di masa kini juga dapat menyatu dalam jiwa seseorang. Perempuan dapat bersifat rasional, tegas, pekerja keras, tangguh, dan mengayomi, sedangkan laki-laki juga mampu bersikap emosional,

commit to user

dapat mengasuh anak-anak, dan juga memiliki jiwa yang penyayang. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa peran gender di suatu masyarakat berbeda dengan masyarakat lain, baik itu lebih kaku atau lebih fleksibel, tergantung pada budaya dan norma-norma yang dipegang oleh masyarakat tersebut. Dengan kata lain, konsep peran maskulin dan feminin sangat cair dan dapat bergeser secara substansial dari waktu ke waktu.

F. Kerangka Pemikiran



commit to user

G. Metodologi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif ialah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah, teknik pengumpulan data menggunakan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil yang dicapai oleh metode ini lebih menekankan pada makna daripada generalisasi (Saebani, 2008:122). Pada metode penelitian kualitatif, objek yang digunakan bersifat *natural setting* (alamiah) dan tidak dimanipulasi. Tidak ada perubahan pada objek penelitian ketika penulis memasuki objek, berada di objek, hingga meninggalkan objek.

Selain itu, menurut Bastrowi & Suwandi (dalam Ghony & Almanshur 2012:13), penelitian kualitatif merupakan penelitian yang tidak meneliti objek menggunakan perhitungan atau statistika. Penelitian kualitatif juga bertujuan untuk menganalisis sebuah fenomena, aktivitas sosial, peristiwa, dan lain-lain secara individu maupun kelompok.

Melalui kedua definisi di atas, dapat dipahami bahwa penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, yang mana metode ini tidak menghitung kuantitas, tetapi menganalisis fenomena, peristiwa, atau objek yang bersifat alamiah atau tidak dimanipulasi untuk mendapatkan kesimpulan yang mengarah pada makna daripada generalisasi.

Dalam cara kerjanya, Creswell (dalam Raco, 2013:7) mengungkapkan bahwa penelitian kualitatif berusaha memahami dan mengungkap suatu gejala sosial. Dengan memahami permasalahan sosial tersebut, peneliti melakukan pengamatan atau wawancara mendalam kepada informan untuk menggali pemikiran-pemikiran informan mengenai permasalahan sosial yang sedang diteliti. Penggalan data melalui pengamatan, wawancara dengan informan, atau dokumentasi menghasilkan data berupa kata-kata atau teks. Selanjutnya, peneliti menganalisis dan menginterpretasikan data-data tersebut dalam bentuk deskripsi atau penjabaran yang fokus pada tema yang diteliti. Interpretasi itu melahirkan sebuah makna mendalam mengenai topik yang kemudian ditarik kesimpulannya oleh peneliti.

Metode penelitian kualitatif digunakan apabila permasalahan masih belum jelas, sehingga peneliti perlu terjun langsung mengeksplorasi objek penelitian dan menemui subjek penelitian. Metode ini juga dapat mengungkap makna dibalik data yang tampak. Menurut Sugiyono (2013:24-25), tidak semua data yang tampak atau diucapkan seseorang itu benar adanya. Dalam penelitian kuantitatif bisa saja data tersebut valid, tetapi dalam penelitian kualitatif dianggap tidak kredibel. Sehingga, dengan metode penelitian kualitatif, peneliti dapat menemukan makna tertentu dibalik perilaku atau ucapan orang. Hal ini dapat dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi. Selain itu, metode penelitian kualitatif juga menyediakan teknik triangulasi, yang mana mengumpulkan data tidak hanya dari satu sumber saja, tetapi juga berbagai sumber. Sehingga, kepastian data **terjamin dan dapat** diuji kredibilitasnya.

Penelitian kualitatif menginterpretasikan data yang diperoleh dalam bentuk kata atau teks, sehingga diperlukan analisis yang juga menghasilkan kata-kata yang mendalam dan beragam mengenai suatu topik. Melalui penelitian kualitatif (Afrizal, 2014:38-40), suatu proses sosial yang berhubungan dengan masyarakat atau budaya tertentu juga dapat diketahui. Dengan mengetahui proses kejadian tersebut, realitas sosial dapat ditemukan. Penelitian kualitatif juga menghasilkan informasi yang lebih kaya untuk meningkatkan pemahaman pada suatu realitas sosial.

Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif karena bertujuan untuk menggali makna dan informasi yang mendalam mengenai pandangan terhadap pernikahan dan perempuan yang ada dalam film *Tiga Dara* (1956) arahan Usmar Ismail dan *Ini Kisah Tiga Dara* (2016) arahan Nia Dinata. Proses-proses sosial yang berkaitan dengan pandangan terhadap pernikahan dan perempuan dalam kedua film dapat digali melalui pendekatan penelitian ini melalui berbagai teknik pengumpulan data (yang akan dijelaskan di bagian F.4 Teknik Pengumpulan Data) yang lebih teruji keabsahan datanya. Pendekatan penelitian ini juga nantinya akan menghasilkan analisis dan interpretasi secara deskriptif dan mendalam yang menghasilkan kesimpulan mengenai perbedaan representasi pandangan terhadap pernikahan dan perempuan yang dilakukan oleh sutradara kedua film.

2. Metode Analisis

Penelitian ini menggunakan metode analisis wacana. Samsuri (dalam Sobur, 2009:10) mendefinisikan wacana sebagai suatu rangkaian kalimat yang saling berhubungan satu sama lain, yang menggambarkan suatu peristiwa komunikasi, baik komunikasi lisan maupun komunikasi tulisan. Wacana dalam *Kamus Linguistik* (Kridalaksana dalam Purwoko, 2008:4) juga dimaknai sebagai satu kebahasaan yang utuh dan diimplementasikan dalam berbagai bentuk, seperti buku, novel, dan media lainnya, yang mengandung paragraf, kalimat, dan kata yang saling memiliki keterkaitan makna.

Dalam bahasan wacana, teks merupakan titik fokus yang dikaji dalam sebuah analisis wacana. Hal itu seperti apa yang dikemukakan oleh Kress (dalam El-Nawawy & Elmasry, 2016:2778-2779), bahwa wacana mengacu pada “cara-cara atau gaya berbicara tertentu mengenai bidang-bidang kehidupan sosial. Dalam sebuah wacana, teks merupakan domain dan menjadi kunci dalam produksi pesan. Wacana berfokus pada produksi sosial pada makna dan teks sebagai situs kunci dari proses produksi tersebut. Dengan kata lain, wacana menemukan ekspresinya melalui teks.

Berbagai definisi diatas dapat dimaknai bahwa wacana merupakan suatu rangkaian kebahasaan yang utuh dan lengkap mengenai peristiwa komunikasi, baik itu dalam bentuk konversasi lisan maupun tulisan. Dalam sebuah konversasi, wacana disampaikan melalui pengiriman pesan yang bersifat interaksional dan mengacu pada ekspresi verbal antara pelaku komunikasi. Kalimat yang

commit to user

terkandung dalam konversasi tersebut masing-masing memiliki keterkaitan makna yang mengimplementasikan suatu ide, gagasan, atau amanat tertentu.

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, bahwa wacana melibatkan adanya pelaku komunikasi. Pelaku komunikasi yang dimaksud ialah komunikan dan komunikator. Djajasudarma (2006:4) juga menafsirkan pelaku komunikasi sebagai penyapa (*addressor*) dan pesapa (*addressee*). Dalam konteks komunikasi lisan, pembicara diposisikan sebagai penyapa, dan pendengar adalah pesapa. Di samping itu, dalam komunikasi tulisan, yang dimaksud penyapa ialah penulis dan pesapa adalah pembaca.

Dengan mengetahui pengertian wacana seperti yang telah diuraikan di atas, maka analisis wacana merupakan metode pengkaji wacana yang terdapat dalam teks konversasi atau percakapan antara komunikator dan komunikan. Baryadi (2002:3-4) menafsirkan analisis wacana sebagai teknik yang mengkaji wacana secara rinci dari setiap bagian, struktur, dan jenis, serta hubungannya dengan komunikator, komunikan, dan pesan yang disampaikan. Senada dengan hal itu, Stubbs (dalam Rani, Arifin, Martutik; 2006:9) menganggap bahwa analisis wacana berfokus pada bahasa yang digunakan pada interaksi antara komunikator dan komunikan, baik secara lisan maupun tulisan.

Jika dipahami sekilas, analisis wacana hanya mencoba menggali bahasa dan pesan yang disampaikan antara komunikator dan komunikan dalam sebuah percakapan lisan maupun tulisan. Namun, sesungguhnya analisis wacana tidak hanya mencoba mengulas secara tekstual saja, tetapi juga secara kontekstual.

commit to user

Metode analisis ini mencoba mengungkap bagaimana suatu pesan disampaikan, diterima, dan dipahami. Selain itu, analisis wacana juga mencoba menelusuri bagaimana komunikator menyampaikan pesan kepada komunikaor untuk mencapai maksud dan tujuan tertentu.

Hal ini dipertegas oleh Eriyanto (2009:5-6) yang menyatakan bahwa analisis wacana bermaksud untuk membongkar maksud atau makna tersembunyi yang ingin disampaikan oleh komunikator. Pengungkapan makna tersebut dilakukan dengan menempatkan diri sebagai komunikator dan menafsirkan makna sesuai dengan struktur atau cara yang digunakan komunikator.

Dengan definisi analisis wacana di atas, penelitian ini bermaksud untuk mengungkapkan bagaimana pandangan terhadap pernikahan dan perempuan direpresentasikan oleh sutradara *Tiga Dara* (Usmar Ismail) dan *Ini Kisah Tiga Dara* (Nia Dinata). Makna-makna tersebut dapat dianalisis melalui bahasa lisan dan tulisan melalui dialog dan lirik lagu yang diucapkan oleh para pemain *Tiga Dara* (1956) dan *Ini Kisah Tiga Dara* (2016). Penelitian ini menganalisis secara mendalam adegan-adegan dalam kedua film yang berhubungan dengan pandangan terhadap pernikahan dan perempuan untuk mendapatkan suatu kesimpulan mengenai wacana pandangan terhadap pernikahan dan perempuan yang direpresentasikan oleh kedua sutradara film tersebut.

Menurut Pawito (2007:173), analisis wacana dapat dilihat berdasarkan posisi peneliti. Dalam hal ini, analisis wacana dapat dibagi menjadi empat jenis, yaitu:

commit to user

- 1) Wacana representasi (*discourse of representation*). Jenis wacana ini bersifat positivistik modernisme dan tidak kritis. Peneliti terpisah dari objek penelitian dan merepresentasikannya dalam bentuk bahasa.
- 2) Wacana pemahaman atau wacana interpretif (*discourse of understanding*). Jenis wacana ini bersifat *interpretive modernism* dan tidak kritis. Peneliti bergabung dengan objek penelitian dan mendefinisikan realitas melalui interaksi antara subjek penelitian dengan sumber-sumber pendukung atau literatur.
- 3) Wacana keragu-raguan (*discourse of suspicion*). Jenis wacana ini bersifat struktural dan *critical modernism*, serta kritis. Peneliti mendefinisikan realitas melalui *frame social arrangement*.
- 4) Wacana posmodernisme (*discourse of postmodernism*). Jenis wacana ini juga bersifat struktural dan kritis. Namun, wacana posmodernisme justru bertolak belakang dengan wacana keragu-raguan, yang mana tidak mengkonstruksi realitas melalui *frame social arrangement*.

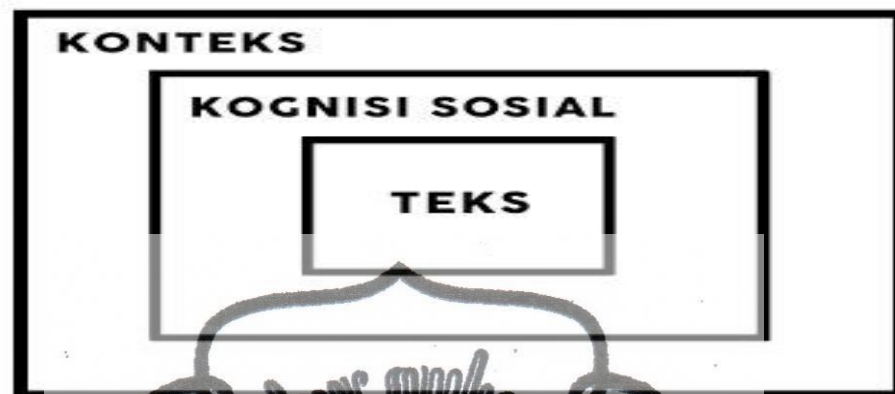
Pada penelitian ini, analisis wacana yang digunakan termasuk ke dalam jenis analisis wacana representasi (*discourse of representation*), di mana penulis dan objek penelitian merupakan bagian yang terpisah. Penulis bermaksud untuk mempersepsi objek penelitian dan mengemukakan realitas yang ada pada objek tersebut dalam bentuk narasi.

3. Teknik Analisis

Penelitian ini menggunakan model analisis wacana Teun A. van Dijk yang sering disebut sebagai “kognisi sosial”. Van Dijk (Eriyanto, 2009: 221) mengemukakan bahwa analisis wacana tidak hanya sekedar menganalisis struktur teks semata, tetapi juga meneliti proses produksi teks tersebut. Sehingga, dapat diketahui mengapa komunikator memproduksi teks tersebut dan bagaimana teks diproduksi. Selain itu, teks bukanlah sebuah istilah nomina semata; teks merupakan bagian kecil yang membentuk struktur besar masyarakat. Oleh karena itu, perlu dilakukan analisis mengenai teks dengan produksinya yang kompleks.

Analisis wacana oleh van Dijk ini terdiri dari tiga dimensi, yaitu dimensi teks, dimensi kognisi sosial, dan dimensi konteks. Pada dimensi teks, dipelajari struktur teks, baik dari segi kosakata hingga paragraf, untuk mencari makna tertentu dari teks tersebut. Pada dimensi kognisi sosial, diteliti bagaimana proses produksi suatu teks yang bersumber dari gagasan atau cara pandang komunikator selaku pembuat teks. Dengan kata lain, dimensi ini menggali bagaimana suatu teks diproduksi oleh komunikator. Sedangkan dimensi konteks atau analisis sosial mencoba menghubungkan teks yang diproduksi dengan permasalahan sosial atas suatu wacana yang sedang terjadi di masyarakat.

Model analisis van Dijk tersebut dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1.1 Model Analisis van Dijk

Karena penelitian ini termasuk dalam jenis analisis wacana representasi yang mempersepsi objek penelitian dan mengemukakan realitas objek dalam bentuk narasi, maka peneliti hanya menganalisis dari dimensi teks saja. Pada penelitian ini, dimensi teks dianalisis dari kosakata dan kalimat yang digunakan dalam dialog film *Tiga Dara* (1956) karya Usmar Ismail dan *Ini Kisah Tiga Dara* (2018) karya Nia Dinata.

Van Dijk (Eriyanto, 2009:226) membagi dimensi teks ke dalam tiga tingkatan, yaitu struktur makro, superstruktur, dan struktur mikro. Pada struktur makro, peneliti menggali makna umum dari suatu teks yang dapat diamati dengan melihat tema yang sedang dipermasalahkan. Pada tingkatan superstruktur, kerangka teks diteliti untuk mengetahui lebih jauh bagaimana suatu teks membentuk sebuah berita secara utuh. Pada struktur mikro, wacana dapat digali dengan meneliti makna dari bagian-bagian terkecil suatu teks, seperti kata, kalimat, proposisi, parafrase, anak kalimat, hingga gambar.

| |
|---|
| <p style="text-align: center;">Struktur Makro</p> <p style="text-align: center;">Makna global dari suatu teks yang dapat diamati Dari topic/tema yang diangkat oleh suatu teks</p> |
| <p style="text-align: center;">Superstruktur</p> <p style="text-align: center;">Kerangka suatu teks, seperti bagian pendahuluan, Isi, penutup, dan kesimpulan</p> |
| <p style="text-align: center;">Struktur Mikro</p> <p style="text-align: center;">Makna lokal dari suatu teks yang dapat diamati Dari pilihan kata, kalimat dan gaya yang dipakai oleh suatu teks</p> |

Tabel 1.1 Struktur Teks Menurut van Dijk

Ketiga elemen tersebut saling mendukung satu sama lain. Makna umum dari suatu teks didukung oleh kerangka teks yang tersusun dari elemen-elemen kecil teks tersebut, seperti kata atau kalimat, yang dipengaruhi oleh gaya retorika tertentu. Oleh karena itu, melalui model analisis wacana van Dijk, penelitian ini tidak hanya menelusuri apa makna dari suatu teks, tetapi juga menelisik bagaimana komunikator mengungkapkan suatu pesan yang ingin disampaikan melalui gaya retorika tertentu.

| | | |
|------------------------|---|----------------------|
| <p>Struktur</p> | <p>Skematik</p> | |
| | <p>Bagaimana bagian dan urutan berita diskemakan dalam teks</p> | <p>Skema</p> |
| <p>Uraian</p> | <p>utuh</p> | |
| <p>Mikro</p> | <p>Semantik</p> | |
| | <p>Makna yang ingin ditekankan</p> | <p>Latar, detail</p> |

| | | |
|--|--|-----------------------------|
| | Bagaimana pilihan kata yang dipakai dalam teks berita. | Leksikon |
| | Retoris | |
| | Bagaimana dan dengan cara penekanan dilakukan. | Grafis, Metafora, Ekspresi. |

Tabel 1.2 Elemen Wacana van Dijk

Elemen-elemen wacana pada tabel di atas dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Tematik

Tematik berkaitan dengan tema atau topik yang diangkat dalam sebuah berita. Elemen ini mengangkat gagasan, ide, atau garis besar dari isi pesan yang ingin diungkapkan oleh komunikator. Singkatnya, tematik menjelaskan apa yang ingin disampaikan oleh komunikator dalam pesan yang ia transmisikan kepada komunikan. Oleh karena itu, tematik dapat disebut juga sebagai topik. Topik ini mencakup rangkuman konseptual dari sebuah wacana dan biasanya diungkapkan dalam judul, abstrak, dan ringkasan.

Seperti apa yang dikemukakan Eriyanto (2001:230), sebuah teks tidak hanya menginterpretasikan gagasan atau ide tertentu, tetapi juga membentuk suatu pandangan umum yang saling berkaitan. Hal inilah yang disebut sebagai koherensi global (*global coherence*), di mana apabila makna masing-masing

commit to user

bagian dalam teks dirunut, maka akan membentuk suatu tema yang koheren dan utuh.

Menurut van Dijk (1998:20), urutan kalimat tersebut dianggap koheren apabila memiliki hubungan kondisional antara fakta yang dilambangkan oleh kalimat-kalimat dan hubungan fungsional (seperti generalisasi, spesifikasi, kontras) di antara proposisi. Koherensi seperti itu didasarkan pada interpretasi peristiwa yang diwakili dalam bentuk bahasa, dan juga dapat dipengaruhi secara ideologis. Dengan kata lain, tema suatu teks disusun oleh subtopik-subtopik yang terdiri dari kalimat-kalimat yang menggambarkan fakta mengenai suatu peristiwa.

Elemen-elemen dalam subtopik yang saling mendukung satu sama lain disebut koherensi lokal (*local coherence*), seperti kata, klausa, kalimat, atau paragraf, yang mana mengandung fakta-fakta yang terkait satu sama lain (van Dijk dalam Freedden, Sargent & Stears, 2013:182). Fakta-fakta di dalam elemen-elemen tersebut mengandung makna lokal yang saling mendukung, atau memiliki hubungan sebab dan akibat. Makna-makna lokal di setiap kata, kalimat, atau paragraf dalam subtopik yang saling koheren itulah yang membentuk makna global dari suatu teks.

b. Skematik

Suatu teks umumnya memiliki skema atau alur yang membentuk kerangka teks secara utuh. Struktur skematik atau suprastruktur inilah yang mewakili teks atau percakapan secara global dan membentuk kesatuan arti. Menurut Van Dijk (1998:207), bentuk wacana global ini disusun oleh beberapa elemen

konvensional, seperti pendahuluan atau pembukaan, masalah, isi, penutupan, solusi, premis, kesimpulan, dan lain-lain. Kerangka laporan berita, cerita, artikel ilmiah, diskusi ilmiah, juga diatur oleh skema konvensional yang menentukan urutan tiap bagiannya untuk membentuk suatu teks yang utuh.

Seperti halnya tematik, struktur skematik ini juga memiliki bagian-bagian yang saling koheren. Apa yang diterangkan suatu bagian teks akan mendukung bagian teks yang lainnya. Topik utama yang ingin ditonjolkan komunikator pada teks tersebut tersusun oleh bagian-bagian tersebut dengan urutan tertentu.

Sebagaimana struktur wacana formal pada umumnya, skema ini menandakan adanya kepentingan, relevansi, atau keunggulan serta kelemahan pihak tertentu. Dengan kata lain, struktur ini menekankan informasi mana yang didahulukan dan mana yang disembunyikan. Informasi apa yang muncul dalam judul atau apa yang ditekankan dalam sebuah kesimpulan mengenai suatu peristiwa, semua itu tergantung bagaimana komunikator menafsirkan peristiwa tersebut.

Misalnya, seperti apa yang dikemukakan van Dijk (2011:398). Dalam sebuah berita, wartawan akan menuliskan sifat negatif suatu pihak tertentu dengan argumen persuasif yang ditonjolkan ke dalam *lead* atau awal isi berita. Wartawan akan menjelaskan kesalahan-kesalahan pihak tersebut yang dijabarkan dalam pembuka berita secara runtut. Di satu sisi, wartawan justru akan menguntungkan pihak lain yang bertentangan dengan pihak pertama, dengan menyembunyikan informasi yang mungkin penting mengenai sifat negatif dari pihak kedua.

commit to user

c. Latar

Latar merupakan elemen dalam sebuah berita yang menjadi cerminan tersirat dari isi pesan yang disampaikan oleh komunikator (dalam hal ini adalah wartawan). Wartawan menulis latar belakang suatu peristiwa atau kejadian tertentu untuk memengaruhi bagaimana pendapat khalayak mengenai peristiwa tersebut. Biasanya, latar ditulis di bagian depan yang dapat digunakan sebagai pendukung, penegas, dan pembeda dari kesimpulan yang ingin disampaikan di akhir berita. Oleh karena itu, latar tersebut dianggap sebagai refleksi ideologis wartawan selaku komunikator; bagaimana wartawan membentuk persepsi dan penafsiran khalayak mengenai peristiwa dalam sebuah berita.

d. Detil

Detil berkaitan dengan pengungkapan ekspresi komunikator yang disampaikan secara implisit dalam sebuah teks. Detil digunakan untuk mengatur banyak sedikitnya informasi yang ingin disampaikan oleh komunikator sesuai ideologinya. Informasi yang dianggap menguntungkan akan disajikan dalam porsi besar, yang mana menggambarkan wacana media secara utuh. Informasi yang menguntungkan tersebut disertai dengan detil fakta dan data yang lengkap, yang dapat mengarahkan pandangan positif khalayak. Di sisi lain, informasi yang merugikan komunikator diberi porsi sedikit dalam teks.

e. Maksud

Tidak diragukan lagi bahwa maksud merupakan elemen penting dalam analisis wacana, dan merupakan apa yang ingin diungkapkan oleh pelaku

komunikasi melalui grafik, suara, kata-kata, atau kalimat. Sama halnya dengan detil, elemen maksud akan memaparkan informasi yang menguntungkan komunikator secara eksplisit, lugas, dan menguraikan kata-kata yang langsung menuju pada fakta. Biasanya, informasi yang menguntungkan berkaitan dengan sifat-sifat negatif dari kelompok luar (*outgroup*) yang bertentangan dengan ideologi komunikator, sehingga diuraikan secara eksplisit dan terbuka. Sebaliknya, informasi yang merugikan disampaikan secara implisit untuk menyembunyikan suatu fakta atau kondisi sosial tertentu yang dirasa komunikator harus disamarkan kebenarannya (van Dijk dalam Freedén, Sargent & Stears, 2013:185).

f. Praanggapan

Jika latar belakang merupakan elemen yang mendukung dan mempertegas kesimpulan yang ingin disampaikan komunikator dalam sebuah teks, maka praanggapan atau prosisi adalah pernyataan yang mendukung makna umum teks tersebut. Vallduvi (dalam Schifffrin, Tannen, dan Hamilton, 2001:120) menyatakan bahwa praanggapan merepresentasikan informasi yang oleh komunikator dianggap sebagai landasan gagasan tertentu pada suatu teks. Elemen ini menyajikan fakta yang belum diketahui kebenarannya, tetapi sudah dianggap benar dan terpercaya melalui premis yang diungkapkan. Praanggapan menjadi sarana strategis bagi komunikator untuk membuat pernyataan yang secara implisit menegaskan suatu makna teks, yang dieskpresikan dalam kata, frasa, klausa, kalimat, dan lain-lain untuk menjadikan proposisi lain lebih bermakna.

commit to user

g. Peningkaran

Menurut Eriyanto (2001:249), peningkaran berkaitan dengan bagaimana komunikator menyembunyikan maksud yang ingin disampaikan secara implisit. Komunikator tidak mengemukakan pendapatnya secara eksplisit dan cenderung menyembunyikannya. Dengan kata lain, peningkaran dapat mengungkap sikap ideologis komunikator yang tidak terlihat.

Dalam penerapannya, komunikator menyatakan setuju terhadap suatu hal, tetapi sebenarnya tidak setuju dengan apa yang dikatakannya. Ketidaksetujuannya tersebut tersaji dalam argumen yang komunikator katakan di anak kalimat. Biasanya, pendapat umum akan disajikan terlebih dahulu, kemudian diikuti oleh pendapat pribadi di akhir kalimat.

h. Bentuk Kalimat

Bentuk kalimat merupakan salah satu segi sintaksis yang diamati dalam analisis wacana. Sebelum membahas lebih jauh mengenai bentuk kalimat, akan dituturkan terlebih dahulu tentang apa itu sintaksis. Sintaksis berkaitan dengan susunan dan struktur bahasa, mencakup kata, frasa, kalimat, dan lain-lain. Dengan kata lain, sintaksis merupakan studi mengenai bentuk-bentuk kalimat.

Van Dijk (1998:202) mengungkapkan bahwa elemen sintaksis melihat bagaimana kalimat dipilih untuk menyampaikan makna tertentu mengenai suatu wacana. Variasi dalam susunan hierarkis klausa dan kalimat adalah ekspresi makna yang ingin disampaikan oleh pelaku komunikasi. Sintaksis memiliki peran dalam menekankan atau menyembunyikan pesan yang pro maupun kontra

terhadap suatu wacana tertentu. Fungsi penting dari variasi sintaksis dapat meliputi tindakan *ingroup* dan *outgroup* yang terimplikasi pada ideologi teks dan percakapan masing-masing.

Eriyanto (2001:251) menjelaskan bahwa sebagai salah satu elemen sintaksis, bentuk kalimat mengandung adanya hubungan sebab akibat atau kausalitas. Bentuk kalimat ini terdiri dari subjek dan predikat yang menentukan makna dari rangkaian kalimat tersebut. Selain itu, bentuk kalimat menentukan apakah subjek diterangkan secara eksplisit atau implisit dalam teks. Pada kalimat aktif, subjek menjadi pelaku atas sebuah tindakan. Di satu sisi, kalimat pasif menjadikan seseorang sebagai objek yang dikenai tindakan. Kedua bentuk kalimat tersebut memiliki makna yang berbeda karena mengandung susunan proposisi yang berbeda.

Bentuk kalimat mencerminkan bagaimana komunikator mengekspresikan pemaknaannya terhadap suatu peristiwa. Sesuatu yang ditonjolkan atau dianggap penting akan diletakkan di awal kalimat, diikuti dengan informasi tambahan di akhir kalimat. Bagaimana struktur kalimat ditulis, bagian mana yang ditekankan, bagaimana proposisi-proposisi diletakkan dalam sebuah kalimat, dan lain-lain, mempengaruhi pemaknaan terhadap isi keseluruhan teks yang ingin ditonjolkan kepada khalayak.

i. Koherensi

Koherensi merupakan kata-kata atau kalimat yang saling bertautan. Dua fakta yang berbeda pada dua proposisi dapat dihubungkan dan membentuk

koherensi. Dua proposisi yang berlainan makna dapat dihubungkan dan koheren dengan menggunakan kata penghubung (konjungsi). Koherensi menunjukkan bagaimana sebuah teks menggambarkan peristiwa. Apakah teks tersebut terdiri dari kalimat-kalimat yang memiliki fakta berbeda-beda, ataukah saling berhubungan, atau bahkan mengandung prinsip kausalitas pada pertautan kata kalimat tersebut. Semua itu bergantung pada kepentingan komunikator terhadap suatu peristiwa, bagaimana dia meng gambarkannya secara ideologis.

Koherensi berkaitan dengan bagaimana menghubungkan peristiwa dengan fakta-fakta yang berbeda atau terpisah menjadi satu kesatuan kalimat yang padu. Sebuah kalimat yg koheren dilihat dari ketepatan penggunaan konjungsi, apakah menjelaskan kausalitas, keterkaitan latar waktu, kondisi, dan lain-lain. Konjungsi terdiri dari berbagai macam, seperti dan, karena, tetapi, maka, akibat. Beberapa pilihan konjungsi tersebut digunakan pada situasi dan kondisi yang berbeda yang menyebabkan makna yang berbeda pula ketika menghubungkan kalimat.

Menurut Eriyanto (2001:244-248), terdapat dua jenis koherensi, yaitu koherensi kondisional dan koherensi pembeda. Koherensi kondisional berkaitan dengan penggunaan anak kalimat sebagai penjelas proposisi utama. Jenis koherensi ini cenderung tidak berpengaruh secara signifikan pada makna kalimat. Seperti yang dikemukakan van Dijk (1998:206), proposisi mewakili arti klausa dan kalimat mengenai baik-buruk atau benar-salah suatu pihak. Begitu pula dengan koherensi kondisional yang mencerminkan baik atau buruknya suatu pihak/peristiwa.

commit to user

Elemen ini dapat menunjukkan siapa yang dilihat sebagai pahlawan atau penjahat, pelaku atau korban dari suatu tindakan. Koherensi ini menginterpretasikan maksud tersembunyi dalam kalimat yang dapat menggiring atau mengatur sikap ideologis komunikan kepada pemaknaan tertentu mengenai suatu pihak atau peristiwa.

Jenis koherensi kedua adalah koherensi pembeda. Koherensi ini menginterpretasikan bagaimana dua fakta atau peristiwa dapat dibedakan atau saling bertentangan. Biasanya, kedua proposisi yang mengandung fakta atau peristiwa itu saling berkebalikan satu sama lain. Konjungsi yang biasa digunakan dalam koherensi ini ialah “dibandingkan”.

j. Kata Ganti

Di antara berbagai ciri sintaksis, kata ganti mungkin merupakan kategori tata bahasa yang paling terkenal mengenai ekspresi dan manipulasi hubungan sosial serta status dan kekuasaan. Kata ganti memiliki keterkaitan dengan identitas kelompok, identifikasi, dan ideologi. Kata ganti dianggap menjadi alat yang ampuh untuk memposisikan seseorang dalam sebuah wacana.

Penggunaan kata ganti “saya”, “kami”, “kita”, dan “mereka” pada teks memiliki pengaruh yang berbeda kepada khalayak. Penggunaan “saya” dan “kami” cenderung merepresentasikan sikap formal, sedangkan “kita” dapat menimbulkan perasaan solidaritas, kebersamaan, dan keyakinan terhadap suatu peristiwa.

Penggunaan kata “kita” seolah-olah merujuk pada pernyataan bersama yang telah disepakati antara komunikator (penulis teks) dan komunikan (pembaca), meskipun belum tentu para pembaca sepaham dengan apa yang dikemukakan komunikator dalam teks. Namun, penggunaan kata ganti “kita” dapat berpengaruh besar terhadap pandangan khalayak mengenai gagasan yang tertulis dalam teks. Selain itu, penggunaan “kita” juga digunakan untuk menghindari pertentangan apabila gagasan yang dikemukakan dalam teks dianggap tidak sesuai dengan pihak tertentu. Dengan kata lain, penggunaan “kita” memiliki kekuatan tersendiri untuk menyampaikan suatu pendapat.

Di sisi lain, penggunaan “kami” dan “mereka” menggambarkan adanya jarak antara satu pihak dengan pihak lain. “Kami” digunakan untuk pihak yang sepaham dengan komunikator, sedangkan “mereka” dianggap sebagai pihak yang bertentangan atau tidak sejalan dengan komunikator.

k. Leksikon

Dalam filsafat bahasa maupun sebagian besar ilmu sosial, makna bukanlah ciri abstrak dari kata atau ekspresi, tetapi lebih kepada hal yang ingin disampaikan komunikator melalui proses interpretasi atau pemahaman komunikan. Komunikator dan komunikan dapat menafsirkan dan menyimpulkan makna yang berbeda untuk ekspresi yang sama, dan ekspresi yang sama mungkin juga mengartikan hal yang berbeda dalam konteks yang berbeda. Oleh karena itu, makna dari wacana atau bahasa yang digunakan bersifat kontekstual, bergantung pada interpretasi dari pelaku komunikasi.

commit to user

Makna wacana adalah gagasan yang berhubungan tentang berbagai peristiwa yang dipetakan dalam teks maupun percakapan dan dibatasi oleh arti kata atau kalimat dalam bahasa atau budaya tertentu (van Dijk, 1998:205). Sebuah makna wacana didasari oleh suatu ideologi yang berwujud dalam bentuk pendapat tertentu. Pendapat-pendapat tersebut dikonvensikan dan dikodifikasikan dalam leksikon, yang dapat mengandung makna positif atau negatif bagi pihak-pihak tertentu yang memaknainya. Oleh karena itu, leksikon dianggap sebagai komponen yang paling jelas dalam analisis wacana.

Leksikon berkaitan dengan bagaimana seseorang memilih suatu kata dari beberapa kata lain yang berbeda mengenai suatu peristiwa yang sama. Dengan kata lain, leksikon dapat disebut sebagai pilihan kata atau diksi. Kommunikator dapat memilih kata-kata yang berbeda mengenai orang, tindakan, atau peristiwa. Pilihan kata yang digunakan tersebut mencerminkan sikap atau ideologi tertentu.

Seperti contoh, kata “meninggal” memiliki kata lain seperti “tewas”, “mati”, “terbunuh”, “gugur”. Meskipun terlihat sama, tetapi pilihan kata-kata tersebut digunakan dalam konteks peristiwa yang berbeda. Setiap orang memilih satu dari kata yang tersedia, yang merefleksikan bagaimana orang tersebut memaknai suatu realitas (Eriyanto, 2001:255). Di satu sisi, penggantian satu kata dengan kata yang lain memberikan berbagai efek semantik dan ideologi yang berbeda. Hal ini menunjukkan bahwa gaya leksikon merupakan sarana utama ekspresi ideologis dalam wacana.

1. Grafis

Meskipun dianggap tidak mempunyai relevansi dalam semua pendekatan analisis wacana, struktur grafis teks tertulis maupun percakapan justru merupakan elemen wacana yang menonjol. Variasi grafis dapat menjadi elemen penting dalam ekspresi ideologi. Penempatan suatu berita di koran bagian dalam atau luar, di atas atau di bawah, bagaimana tampilan judulnya, dan lain-lain merupakan properti dari representasi grafis. Unsur-unsur tersebut mendukung arti suatu pesan yang ingin disampaikan komunikator dan berpengaruh besar pada pemaknaan komunikasi terhadap peristiwa atau bahasan tertentu.

Van Dijk (1998:201) mengungkapkan, struktur grafis memiliki fungsi kognitif, sosial, dan ideologis. Secara kognitif, struktur grafis mengontrol perhatian dan minat komunikasi selama memahami wacana tertentu dan menunjukkan informasi apa yang penting atau menarik. Melalui kondisi tersebut, suatu wacana dapat lebih dipahami dan dihafalkan dengan baik oleh komunikasi.

Secara sosial, struktur grafis, termasuk foto, memiliki pengaruh yang besar pada suatu ikatan tertentu, misalnya dengan, kelompok, organisasi, dan gaya subkultur. Pada tingkatan ini, ekspresi ideologi terlihat begitu jelas, misalnya penekanan grafis nilai positif terhadap *ingroup* dan nilai negatif terhadap *outgroup*. Melalui gambar, foto, penempatan teks, tata letak halaman, jenis huruf, warna dan sifat grafis lainnya, makna dan model mental dapat dimanipulasi, dan secara tidak langsung suatu pendapat ideologis tersirat.

m. Metafora

Wacana menampilkan sejumlah struktur atau strategi khusus ke dalam apa yang disebut dengan struktur retorik. Struktur-struktur ini muncul di semua tingkat wacana dan menetapkan elemen-elemen ke dalam level ini, salah satunya ialah metafora. Dalam retorika tradisional (Khaerunissa, 2008:77), metafora dianggap sebagai kiasan yang memiliki variasi makna dalam penggunaan kata. Dalam berkomunikasi, baik secara tekstual maupun percakapan, metafora menjadi bahasa figuratif yang digunakan komunikator untuk menyampaikan makna yang diinginkannya kepada komunikan.

Dengan menilik hal tersebut, maka pesan tidak hanya sekedar diekspresikan dalam teks, tetapi juga menggunakan metafora, kiasan, atau ungkapan. Hal itu dilakukan karena metafora dianggap sebagai bumbu berita yang mampu menjadi penanda makna suatu teks. Komunikator menggunakan metafora untuk memperkuat makna yang ingin disampaikan.

Hart dan Cap (2014:28) juga mengungkapkan bahwa komunikator mengekspresikan cara berpikirnya melalui metafora. Oleh karena itu, wacana dan kognisi merupakan bagian yang tak terpisahkan dari pembicaraan metaforis. Selain itu, melalui metafora, perasaan dan opini positif atau negatif mengenai sesuatu dapat ditekankan. Sehingga, komunikan dapat menangkap makna yang ingin disampaikan oleh komunikator.

n. Ekspresi

Elemen ekspresi berkaitan dengan intonasi komunikator dalam mengucapkan sesuatu yang menunjukkan bagian mana yang penting untuk diperhatikan komunikan dan mana yang tidak penting. Elemen ini juga memiliki pengaruh pada pemaknaan khalayak terhadap pesan, dan juga mampu mensugesti khalayak untuk mengerti makna yang ingin disampaikan oleh komunikator mengenai suatu wacana.

4. Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan permasalahan yang akan dikaji atau diteliti. Objek penelitian adalah sasaran atau titik perhatian yang menjadi fokus penelitian dan mengandung data-data tertentu mengenai topik yang diangkat untuk dipelajari dan diteliti (Bungin, 2007:78).

Objek penelitian ini adalah Film *Tiga Dara* (1956) karya Usmar Ismail dan *Ini Kisah Tiga Dara* (2016) karya Nia Dinata. Dalam penelitian ini, objek penelitian berfokus pada dialog dan lirik lagu para pemain dalam beberapa adegan atau *scene* di kedua film yang merepresentasikan pandangan terhadap pernikahan dan perempuan. Selain itu, wacana-wacana pandangan terhadap pernikahan dan perempuan dalam kedua film secara eksplisit maupun implisit dapat ditelaah melalui unsur sinematis, seperti *montage* (gabungan dari beberapa *shot* terpisah).

5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini ialah:

a. Observasi

Sarwono (2006:224) mendefinisikan observasi sebagai pengamatan dan pencatatan perilaku, objek-objek, dan peristiwa tertentu yang mendukung penelitian yang sedang dilakukan. Secara umum, observasi diawali dengan pengumpulan data dan informasi dari subjek atau objek yang diteliti. Kemudian, peneliti mulai menyempitkan data atau informasi untuk menemukan pola-pola tertentu yang mengarah pada topik yang sedang diteliti.

Pada penelitian ini, peneliti melakukan observasi dengan menonton film *Tiga Dara* (1956) arahan Usmar Ismail dan *Ini Kisah Tiga Dara* (2016) arahan Nia Dinata. Peneliti mengamati dan mencatat adegan-adegan dalam kedua film yang merepresentasikan pandangan terhadap pernikahan dan perempuan. Peneliti melakukan *screenshot* adegan-adegan di kedua film yang mana unsur-unsurnya berhubungan dengan pernikahan dan perempuan, seperti dialog, lirik lagu, dan visual.

b. Dokumentasi

Teknik dokumentasi tidak hanya mendapatkan informasi dari informan, tetapi juga dokumen-dokumen tertulis yang berasal dari informan dalam bentuk karya seni atau peninggalan budaya. Dokumentasi diperlukan untuk mendapatkan data yang diperlukan, yang nantinya dianalisis secara intens (Satori & Komariah, 2013:149).

Pada penelitian ini, peneliti mendapatkan film *Tiga Dara* (1956) dari SA Films selaku rumah produksi film tersebut via surel dan menonton film *Ini Kisah Tiga Dara* (2016) di aplikasi Viu.com sebagai objek penelitian. Peneliti kemudian membuat transkrip dialog dalam kedua film yang berhubungan dengan representasi pandangan terhadap pernikahan dan perempuan. Selain itu, peneliti juga mencari artikel atau pemberitaan di media yang berhubungan dengan kedua film.

c. Studi kepustakaan

Studi kepustakaan berkaitan dengan penggalian teori untuk mendapatkan data mengenai permasalahan yang diteliti. Pada penelitian ini, peneliti menggali teori-teori mengenai pernikahan dan gender yang berkaitan dengan perempuan di era 1950-an dan 2016 untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan kedua hal tersebut. Penggalian teori dilakukan dengan membaca jurnal, buku, dan artikel-artikel yang berhubungan dengan pernikahan dan perempuan.

6. Sumber Data

Data kualitatif merupakan data yang bersifat deskriptif, bukan menggambarkan angka atau kuantitas (Sarwono, 2006:209). Data kualitatif dapat berupa peristiwa, gejala-gejala, kata-kata, gambar, dan tulisan yang menunjukkan fakta, untuk kemudian dicatat dan dianalisis guna keperluan penalaran atau penyelidikan tertentu.

Menurut Djamal (2015:64), terdapat dua jenis sumber data, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer ialah sumber data

yang dapat memberikan data secara langsung tanpa harus melalui perantara tertentu. Sumber data ini merupakan sumber utama yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan analisis. Sumber data primer dapat meliputi peristiwa yang diamati langsung oleh peneliti, wawancara kepada informan mengenai pandangannya yang berkaitan dengan topik penelitian, dan wawancara atau pengamatan pada budaya atau kelompok tertentu.

Sumber data sekunder merupakan sumber data yang tidak memberikan data secara langsung, tetapi melalui peninjauan dokumen atau informasi dari orang lain. Sumber data ini dapat membantu melengkapi data-data yang telah diperoleh dari sumber data primer. Sumber data sekunder meliputi dokumen, buku, artikel atau pemberitaan yang ada di media massa yang berkaitan dengan topik yang diteliti, keterangan dari orang lain, dan lain-lain.

Pada penelitian ini, maka terdapat dua sumber data, yaitu:

- a. Sumber Data Primer: Film *Tiga Dara* (1956) karya Usmar Ismail, film *Ini Kisah Tiga Dara* (2016) karya Nia Dinata.
- b. Sumber Data Sekunder: Studi kepustakaan, jurnal, artikel pemberitaan kedua film dari berbagai media, dan data dari situs internet.

7. Uji Keabsahan Data

Semua data yang terkumpul untuk keperluan penelitian belum terjamin keabsahannya. Oleh karena itu, perlu dilakukan uji keabsahan data untuk mengetahui apakah data-data yang didapat tersebut valid atau tidak. Ada empat

commit to user

kriteria uji keabsahan data, yaitu kredibilitas, keteralihan, kebergantungan, dan kepastian.

Pada penelitian ini, digunakan uji validitas berupa kredibilitas atau derajat kepercayaan yang terdiri dari ketekunan pengamatan, triangulasi, dan kecukupan referensi. Berikut akan dijelaskan mengenai masing-masing teknik uji kredibilitas data penelitian kualitatif (Djamal, 2015:128-135):

a. Ketekunan pengamatan

Uji kredibilitas data dapat dilakukan dengan meningkatkan ketekunan. Hal itu dilakukan dengan mengulangi kembali pengamatan dengan lebih teliti, rinci, cermat, dan berkesinambungan. Ketekunan pengamatan berfungsi untuk mencari ciri-ciri sosial yang sesuai dengan permasalahan penelitian. Selain itu, teknik ini juga mampu mendapatkan kedalaman data mengenai objek yang dikaji.

Pada penelitian ini, ketekunan pengamatan dilakukan dengan menonton film *Tiga Dara* (1956) arahan Usmar Ismail dan *Ini Kisah Tiga Dara* (2016) arahan Nia Dinata secara berulang-ulang. Tidak hanya sekadar menonton kedua film tersebut secara ulang, peneliti juga mempertajam penginderaan (penglihatan dan pendengaran) untuk menemukan ciri-ciri representasi pandangan terhadap pernikahan dan perempuan yang ada pada kedua film.

b. Triangulasi

Triangulasi merupakan teknik uji kredibilitas data yang menggunakan sesuatu di luar data sebagai pembanding data yang telah

terkumpul. Triangulasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber. Triangulasi sumber pada penelitian ini ialah menguji kredibilitas data dengan melakukan pemeriksaan dari berbagai sumber lain, seperti jurnal, dokumen, artikel atau berita mengenai pernikahan dan perempuan. Selain itu, dilakukan pula triangulasi teori terhadap hasil penelitian untuk menghindari subjektivitas peneliti. Hal ini dilakukan untuk mencapai kesepakatan data, sehingga data dapat teruji kredibilitas dan keabsahannya.

c. Kecukupan referensi

Dibutuhkan referensi yang cukup untuk mendukung data-data yang telah terkumpul. Referensi yang tepat, sesuai dengan permasalahan yang diangkat, dan dengan jumlah yang memadai dapat dipakai sebagai uji kredibilitas data. Pada penelitian ini, peneliti mengumpulkan referensi-referensi pendukung. Peneliti mengumpulkan beberapa *screenshot* adegan serta transkrip dialog dan lirik lagu pada kedua film yang berhubungan dengan pandangan terhadap pernikahan dan perempuan.