

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Perempuan, ketika mendengar kata itu pemikiran yang muncul adalah lemah, pasif, emosional. Perempuan dengan karakter feminin yang terbentuk, baik karena lingkungan sosial ataupun media, selalu menjadi hal yang diperbincangkan. Film sering menggambarkan perempuan dengan karakter femininnya, namun ada juga yang menggambarkan secara berbeda. Film *The Hunger Games*, karakter perempuan di sini ditampilkan secara berbeda, tidak seperti penampilan karakter perempuan feminin pada film umumnya. Dengan fokus penelitian yang ingin melihat bagaimana sutradara menampilkan karakter perempuan melalui tokoh Katniss, penulis memilih analisis naratif sebagai alat pembedah. Naratif sendiri memiliki unsur karakter, dan unsur karakter dengan model aktan milik Greimas lah yang dipilih penulis.

Perempuan, laki-laki, dan gender merupakan sebuah kaitan yang erat. *Gender* adalah perbedaan sifat, peranan, fungsi, dan status antara laki-laki dan perempuan yang berdasarkan sosial budaya serta dipengaruhi oleh struktur masyarakat yang luas. Hal tersebut membuahkan hasil negatif yaitu ke-tidakseimbangan gender antara perempuan dan laki-laki. Masyarakat memandang bahwa sifat, peranan, fungsi, serta status perempuan dan laki-laki berbeda, bahkan cenderung lebih meremehkan perempuan (Fakih, 2012:7).

Ke-tidakseimbangan gender tersebut inilah yang digugat feminis. Feminisme, adalah gerakan kaum perempuan untuk memperoleh persamaan derajat dan keadilan serta kebebasan dari penindasan laki-laki (Sunarto,

2003:34). Perempuan sering dianggap *the other sex* atau *second sex* yang artinya bahwa keberadaannya tidak diperhitungkan, namun dengan adanya feminisme membuat pemikiran masyarakat sedikit demi sedikit berubah.

Ke-tidakseimbangan ini banyak ditampilkan pada film, baik dalam negeri maupun luar negeri. Adanya diskriminasi terhadap peran perempuan, digambarkan oleh sutradara dengan konsep *gender* yaitu laki-laki identik dengan maskulin sedangkan perempuan dengan feminin. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari segi emosional dan intelektual, misalnya laki-laki (maskulin) dikenal dengan kuat, rasional, jantan, perkasa, percaya diri tinggi, agresif, menggunakan nalar. Sedangkan perempuan (feminin) dikenal dengan lemah lembut, cantik, emosional, atau keibuan, tidak percaya diri, pasif, lemah. Ciri dari sifat itu sendiri ada yang dapat dipertukarkan, maksudnya ada laki-laki yang emosional, lemah lembut, keibuan, sementara ada pula perempuan yang kuat, rasional, perkasa (Fakih, 2012:8-9).

Film sebagai salah satu media masa mampu membuat representasi dari realitas sosial yang ada. Representasi ini kemudian dikenal oleh masyarakat sebagai realitas media. Realitas media tidak selalu sama persis dengan realitas sosial yang ada dalam masyarakat. Perempuan direpresentasikan sutradara melalui peran dengan karakter yang feminin. Karakter feminin tersebut dapat dilihat pada beberapa film seperti *Battle Royal*, *The Condemned*, *Gamer*, dan *Death Race*.

Battle Royale adalah film Jepang yang diadaptasi dari novel. Film ini di keluarkan pada tahun 2000. Bercerita tentang permainan kematian, semua murid yang berpartisipasi harus membunuh satu sama lain untuk bertahan hidup dan menang. Kelasnya mengadakan *field trip* sesuai ujian, tetapi ketika dipertengahan perjalanan tepat di sebuah terowongan,

mereka di beri gas tidur. Ketika tersadar ternyata sedang berada di sebuah ruangan gelap seperti bangunan yang sudah tidak terpakai, di suatu pulau terpencil yang tidak ada penduduk, serta menggunakan sebuah kalung di leher mereka. Hanya satu murid yang akan bertahan. Jika mereka sama sekali tidak membunuh dalam waktu yang telah di tentukan, maka kalung yang ada di leher mereka akan meledak. Pilihan yang tersisa untuk mereka hanyalah dibunuh atau membunuh.

Peran perempuan dalam film *Battle Royal* ini di gambarkan dengan karakter feminin yang berbagai macam, terlihat saat Sakura lebih memilih bunuh diri daripada membunuh teman-temannya, kemudian Misuho yang senang berkhayal dan menganggap dirinya ksatria, Kayoko anggota klub upacara minum teh serta mengikuti ekskul kecantikan, Yuko yang parno terhadap tindak kekerasan sejak ayahnya meninggal, profil pesertanya menyatakan bahwa ia memiliki kecenderungan paling tinggi untuk bunuh diri/ mati di tangan orang lain. Mitsuko sebagai korban pemerkosaan, sehingga ia membenci laki-laki, lalu Noriko yang bertubuh mungil dikenal paling ramah di kelas, bahkan cepat akrab dengan semuanya.

Karakter feminin yang ditampilkan oleh film *Battle Royal* jelas terlihat. Baik dari segi emosional dan intelektual, peran perempuannya lebih dikenal dengan lemah lembut, cantik, emosional, tidak percaya diri, pasif, lemah, tidak berpikir panjang.

Gambar I.1
(Film *Battle Royal*)



Film selanjutnya adalah *The Condemned*, film *action* tahun 2007 yang disutradarai oleh Scot Wiper, diproduksi oleh WWE Films dan dirilis oleh Lionsgate. Bercerita tentang seorang produser TV yang membuat *reality show* mengenai 10 orang yang dipaksa berkelahi. Kesepuluh orang tersebut adalah terpidana mati yang dibeli dari negara-negara dunia ketiga. Mereka akan ditempatkan di pulau terpencil, dan harus membunuh satu sama lain. Satu pemenang tersisa akan dibebaskan dari penjara dan terhindar dari eksekusi.

Steve Austin sebagai Jack Conrad, terpidana mati di penjara Amerika Tengah yang korup. Jack pun merupakan salah satu dari 10 napi yang dipaksa ikut *reality show* ini. Mereka diterjunkan di sebuah pulau terpencil dengan ratusan kamera yang siap mengambil adegan perkelahian dan pemerkosaan, karena ada napi perempuan juga yang terjadi di antara 10 kontestan. Adegan kekerasan itu ditonton jutaan orang secara online tanpa sensor.

Peran perempuan yang menjadi napi pada film ini lebih digunakan sebagai bahan perkosaan, sektor pemuas nafsu semata. Pakaian yang dikenakan oleh para napi wanita adalah kaos tidak berlungan, lebih menonjolkan buah dada dan terkadang ada yang tidak menggunakan bra, sehingga memikat nafsu para lelaki. Karakter feminin yang di tampilkan adalah cantik, lemah, pasif, karena mereka hanya menjadi sebagai pemuas. Beginilah perempuan digambarkan pada film *The Condemned*.

Gambar I.2

(Film *The Condemned*)



Kemudian *Gamer*, film fiksi ilmiah tahun 2009 yang ditulis dan disutradarai oleh Mark Neveldine dan Brian Taylor. Menceritakan tentang sebuah permainan yang bernama *Slayer*. Orang-orang yang memainkan karakter dalam game ini dibayar, sedangkan orang-orang yang bermain dalam game *Slayer* adalah para narapidana yang ditawarkan kebebasan jika mampu melewati 30 level. Salah satu dari karakter tersebut adalah John Kable Tillman (Gerard Butler) dengan *user*-nya Simon (Logan Lerman).

Ken Castle (Michael C. Hall), pengusaha kaya yang memiliki teknologi mengendalikan pikiran ini, memanfaatkannya untuk membuat *game online* dengan karakter yang sebenarnya adalah manusia. *Game* yang diberi nama *Slayers* ini mendatangkan banyak uang buat Castle namun menyengsarakan para 'budak' yang dijadikan karakter dalam *game* ini termasuk Kable (Gerard Butler). Karakter Kable dikendalikan oleh Simon (Logan Lerman) yang berhasil membuat tokoh ini selalu menang dalam setiap *game*. Setiap minggu Kable harus bertahan hidup agar ia bisa menyelesaikan seluruh *game* dan terbebas dari perbudakan Castle. Di saat yang sama ada sekelompok orang yang ingin memanfaatkan Kable untuk meruntuhkan seluruh sistem yang dibangun Castle karena menurut mereka tindakan ini sudah tak manusiawi lagi.

Dalam film *Gamer* ini para perempuan tidak mengikuti permainan *Slayers* namun mereka berada di arena permainan yang berbeda, yaitu bernama *Society*. Pada *Society*, perempuan digambarkan dengan menggunakan pakaian *sexy* dengan memperlihatkan kemolekan tubuh, sebagai penggoda laki-laki. *Society* juga memiliki *user*, namun rata-rata yang memainkan adalah laki-laki, karena tujuan mereka lebih mengarah pada kepuasan *sex*. Terlihat bahwa perempuan dalam film ini ditampilkan hanya sebagai pemuas, dengan karakter femininnya yang lemah, pasif, mau dijadikan alat permainan bagi pemainnya.

Gambar I.3
(Film *Gamer*)



Death Race merupakan sebuah film Amerika Serikat yang dirilis pada tahun 2008. Film yang disutradara oleh Paul W. S. Anderson ini bercerita mengenai pemerintah AS tak mampu lagi menangani penjara yang jadi penuh oleh para penjahat. Akibatnya, pemerintah terpaksa menyerahkan wewenang ini pada pihak swasta. *Weyland Corporation* yang akhirnya mengurus penjara ini justru melihatnya sebagai keuntungan. *Weyland Corporation* berencana membuat acara olahraga yang menghasilkan banyak uang dengan memanfaatkan para penghuni penjara ini.

Jensen Ames (Jason Statham) yang sudah menghuni penjara selama 8 tahun tinggal menunggu 6 minggu lagi sebelum masa tahanannya berakhir. Sayangnya Hennessey (Joan Allen) sang sipir penjara malah memaksa Jensen untuk ikut dalam acara balap maut ini dan menyuruhnya untuk menyamar sebagai Frankenstein. Frankenstein adalah salah satu idola

penonton namun sudah meninggal karena terluka saat bermain, jika tidak ada dia maka permainan ini tidak ada yang menonton dan otomatis tidak ada pemasukan dana. Balap ini tak sekedar beradu cepat antar mobil saja, namun nyawa yang jadi taruhannya karena masing-masing mobil juga dipersenjatai dengan senjata berat.

Setiap pembalap dalam permainan ini memiliki satu *navigator*, dimana tugasnya memberikan arahan jalan serta senjata-senjata apa saja yang dapat diambil sebagai alat membunuh musuh. Peran perempuan dalam film ini adalah sebagai *navigator*, salah satu yang paling sering terlihat adalah *navigator* Frankenstein. Ditampilkan pada film bahwa perempuan yang hanya sebagai *navigator*, pengambil keputusan kedua. Karakter feminin yang terlihat adalah lemah, pasif karena hanya sebagai pemberi arahan yang belum tentu diterima oleh Frankenstein. Perempuan dalam film ini juga selalu menggunakan pakaian yang menonjolkan kemolekan tubuhnya.

Gambar I.4

(Film *The Death Race*)



Melihat peran perempuan pada keempat film yang telah penulis sebutkan, mayoritas perempuan digambarkan hanya sebagai sektor *sex*, *second decision*, menunjukkan bagian-bagian tubuh yang dianggap *sexy*. Kemudian dengan sifat, peran dan fungsi femininnya, emosional mereka pun turut digambarkan sebagai sosok yang lemah, cantik, tidak percaya diri, pasif, tidak berpikir panjang. Hal-hal tersebut juga paling tidak hampir ada di benak masyarakat ketika mendengar kata perempuan. Ini karena hasil konstruksi media massa baik cetak, televisi, radio, dan online yang memberikan gambaran tentang perempuan seperti itu.

Perempuan yang identik dengan feminin memang banyak direpresentasikan pada film. Namun penulis menemukan salah satu film yang merepresentasikan bahwa perempuan adalah sosok yang kuat, tegar, punya pendirian teguh, tidak menjadi *second decision* bahkan dapat dikatakan bertolak belakang dengan sifat, peranan dan fungsi perempuan yang feminin. Film yang di pilih adalah *The Hunger Games*. Jika dilihat, benang merahnya baik pada film perbandingan, maupun film yang akan diteliti adalah terdapat *survivor*/ pemain yang terjun dalam sebuah arena, dan harus memenangkan/ menyelesaikan permainan agar mendapatkan tujuan utamanya, baik mendapat hadiah berupa uang, kebebasan, maupun kesejahteraan. Selain itu pada film yang dijadikan perbandingan oleh penulis, peran dan karakter perempuan hanya di pandang sebelah mata, lain halnya dengan film *The Hunger Games* ini. Peran dan karakter perempuannya menjadi yang utama dan paling banyak di sorot.

The Hunger Games adalah film yang diadaptasi dari sebuah novel karya Sussan Collins, rilis pada tanggal 23 Maret 2012. Film ini menceritakan tentang seorang gadis bernama Katniss Everdeen (Jennifer

Lawrence) yang tinggal di Distrik 12, di mana mayoritas penduduknya bekerja sebagai penambang. Katniss adalah seorang perempuan tangguh dan keras kepala. Karakter ini dilahirkan dari kerasnya hidup di Distrik 12 dan karena dia adalah satu-satunya tulang punggung keluarga setelah ayahnya meninggal. Katniss tidak pernah merasakan hubungan romantis dan benci akan hal-hal yang lemah. Distrik 12 adalah sebuah distrik terakhir, dan berada di negara yang disebut Panem.

Pada masa pemerintahan Panem 73 tahun yang lalu terjadilah pemberontakan dari 12 distrik namun gagal, dan oleh sebab itu Panem mengadakan sebuah kompetisi yang dapat merenggut nyawa pesertanya, diadakan di ibukota negara yang bernama Capitol. Kompetisinya bernama *The Hunger Games*, diikuti oleh sepasang anak muda berusia antara 12-18 tahun dan dipilih dari 12 distrik yang ada di Panem. Kompetisi telah dilakukan selama 73 tahun berturut-turut. Tujuan diadakan kompetisi ini adalah untuk merekatkan hubungan antara distrik, sekaligus menyegarkan ingatan tentang mereka yang terbunuh akibat pemberontakan di distrik-distrik dan mengingatkan seluruh penduduk betapa berkuasanya pemerintahan Panem yang dipimpin oleh Presiden Snow (Donald Sutherland) dan yang paling penting pemenangnya akan mendapatkan fasilitas mewah hingga akhir hidupnya, serta untuk distrik asalnya akan diberikan oleh Capitol beberapa fasilitas seperti makanan untuk persediaan satu tahun hingga *The Hunger Games* baru dilaksanakan kembali.

Dalam *The Hunger Games*, ke 24 anak terpilih ditempatkan di suatu arena terbuka. Di arena yang dipenuhi dengan CCTV canggih itu, ke 24 kontestan diharuskan saling membunuh dan kompetisi tersebut disiarkan secara langsung oleh televisi dalam konsep *reality show*. Para

konstantan *The Hunger Games* juga memerlukan pencitraan menarik agar mereka bisa mendapatkan sponsor. Sponsor ini berfungsi untuk menyelamatkan para kontestan dari beberapa kali kejadian maut. Perolehan sponsor ini bergantung pada kemampuan masing-masing kontestan untuk bertahan hidup.

Gambar I.5

(Film *The Hunger Games*)



Pada film *The Hunger Games* ini, perempuan di tampilkan sebagai seseorang yang kuat, cerdas, mandiri, dapat mengambil keputusan sendiri, menjadi inspirasi, serta mampu memberikan dampak/ menimbulkan gebrakan baru bagi orang sekitarnya. Selain itu film ini menurut penulis memiliki keunikan tersendiri, yaitu adanya film di balik film. Maksudnya adalah film ini bercerita mengenai sebuah *games* dimana terdapat sutradara beserta *crew* yang me- *create* seluruh jalannya permainan tersebut, tentu dengan bantuan teknologi yang sangat canggih. Sedangkan film ini sendiri pastinya memiliki sutradara beserta *crew*.

Perwakilan distrik yang notabene adalah anak muda dipaksa saling bantai, sementara rakyat baik dari distrik maupun Capitol menyaksikan aksi mereka di televisi. Adegan di film juga menunjukkan ketrampilan menggunakan panah, pisau, pedang yang selama ini tidak asing dengan laki-laki. Dengan berbagai keahlian tersebut, perempuan dalam film ini digambarkan memiliki kemampuan fisik yang baik. Katniss merupakan perempuan dengan kepribadian yang berani, sikap berapi-api dan mandiri dalam memperjuangkan hidupnya. Oleh sebab itu Katniss mendapat julukan “*the girl on fire*.” Laki-laki tidak dianggap sebagai ancaman, Katniss sebagai tokoh utama perempuan memiliki strategi dan tidak dikatakan lemah.

“Jumat ini menandai rilisnya film teatrical *The Hunger Games*, sebuah film adaptasi dari novel remaja berjudul sama tulisan Suzanne Collins. Tokoh perempuan protagonisnya adalah pemburu yang sangat terampil, sedangkan bakat karakter laki-laki utama adalah membuat kue. Akibatnya film ini telah menerima penghargaan untuk suatu suara pemberdayaan perempuan.” (Tarina, *The Gender-Neutral Games*, 2012).

Tampak dari pernyataan di atas, bahwa Katniss merupakan seorang pejuang dan ikon pemberdayaan perempuan. Sikap yang diambil dalam pertahanan hidupnya sangat baik, ketika Katniss harus mengontrol dirinya dan membuat segala sesuatu seimbang, ia tidak ingin dianggap remeh. Fenomena yang sangat bertolak belakang dengan apa yang penulis lihat di film-film perbandingan yang sudah penulis sebutkan. Perempuan sering menjadi konsumsi publik. Nilai jual utama perempuan sebagai objek eksploitasi seperti seksualitas oleh kaum patriarki dipergunakan untuk mendongkrak nilai penjualan sebuah film.

Superioritas laki-laki tetap ditunjukkan, sedang perempuan tidak digambarkan mendapatkan hak yang sama baik dalam pendidikan, politik, dan bidang lainnya. Birokrasi masih menempatkan laki-laki sebagai yang terkuat, dan itu terlihat pada film-film perbandingan penulis. Konstruksi media massa melalui film menunjukkan bahwa perempuan dianggap tidak mampu untuk berbuat lebih. Berbeda dengan *The Hunger Games*, tokoh perempuan dalam film ini terutama Katniss digambarkan bukan seorang yang memiliki tubuh ideal yang dijual seperti kebanyakan film lain. Dengan sifat alaminya sebagai seorang remaja, Katniss tidak menjual seksualitasnya, ia adalah pejuang dan seorang karakter feminis yang berbeda (Stark, *Why Katniss is a Feminist Character- And It's Not Because She Wields a Bow and Beats Boys Up*, 2012).

Tokoh perempuan utamanya, Katniss ditampilkan dengan karakter yang mandiri baik di luar maupun di dalam arena. Beberapa kritikus film mengatakan bahwa terdapat isu feminisme yang menonjol di dalam film *The Hunger Games*. Kritikus film bernama Adele Jarrett-Kerr (*More of this feminism, please – Katniss and The Hunger Games*, 2012) mengatakan

bahwa Katniss Everdeen, tokoh protagonis dalam film ini dimainkan oleh Jennifer Lawrence, ia adalah bentuk keberhasilan feminis dan tanda bahwa film Hollywood tetap membiarkan wanita untuk dijual. Bahkan Joss Whedon, seorang penulis naskah fiksi Amerika, produser film dan televisi, aktor, serta pendiri Mutant Enemy Production berkata bahwa karakter perempuan dalam film sudah lama terjadi, dan *The Hunger Games* akan mengubahnya dalam skala besar (Joss Whedon, *The Hunger Games will change feminism in movies*, 2012).

Pernyataan beberapa kritikus mengenai adanya isu feminisme yang menonjol di dalam film tersebut membuat penulis ingin melihat lebih dalam lagi karakter perempuan dalam film *The Hunger Games*, terutama melalui tokoh Katniss. Melihat karakter Katniss melalui persepektif Feminisme, dan penulis akan membedahnya dengan menggunakan metode analisis naratif.

Naratif berasal dari kata latin *narre* yang artinya membuat tahu, upaya untuk memberitahu sesuatu atau peristiwa. Definisi narasi menurut Girard Ganette *Representation of events of one or of a sequence of events* (representasi dari sebuah peristiwa atau rangkaian peristiwa-peristiwa), menurut Gerald Prince representasi dari satu atau lebih peristiwa nyata atau fiktif yang dikomunikasikan oleh satu, dua, atau beberapa narator untuk satu, dua, atau beberapa *naratee*, menurut Porter Abbott representasi dari peristiwa-peristiwa, memasukkann cerita dan wacana naratif, dimana cerita adalah peristiwa-peristiwa atau rangkaian peristiwa (tindakan) dan wacana naratif adalah peristiwa sebagaimana ditampilkan (Eriyanto, 2013:1).

Analisis naratif menekankan proses penyampaian pesan sang pembuat cerita dengan memfokuskan pada struktur cerita itu sendiri.

Bagaimana sebuah peristiwa diawali, dinarasikan, dan diakhiri dengan teknik bercerita tertentu. Melalui metode ini, dapat ditemui pesan eksplisit dan implisit yang disampaikan baik secara sengaja maupun tidak sengaja oleh pembuat narasi. Selain itu naratif ini memiliki 6 unsur yaitu, cerita dan plot, waktu, ruang, struktur narasi, karakter, dan peran narator. Keenam unsur tersebut dimiliki oleh film, dan analisis naratif juga dipakai untuk mengkaji struktur cerita dari narasi fiksi (seperti novel atau film) (Eriyanto, 2013:9).

Fokus penelitian adalah mengenai karakter perempuan, yaitu Katniss. Sehingga dari keenam unsur tersebut, penulis hanya menggunakan unsur karakter saja. Eriyanto (2013:66) menyebutkan bahwa dalam narasi, selalu ada karakter, yakni orang atau tokoh yang mempunyai sifat atau perilaku tertentu. Karakter-karakter tersebut mempunyai fungsi dalam narasi, sehingga narasi menjadi koheren (menyatu). Dengan adanya karakter, akan memudahkan bagi pembuat cerita atau sutradara dalam mengungkapkan gagasannya.

I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penulis ingin mengetahui “Bagaimana karakter perempuan ditampilkan melalui tokoh Katniss dalam film *The Hunger Games*?”

I.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini, untuk menjawab keingin tahuan penulis mengenai bagaimana karakter perempuan ditampilkan melalui tokoh Katniss dalam film *The Hunger Games* karya Gary Ross.

I.4 Manfaat Penelitian

I.4.1 Teoritis

- Menambah referensi bagi ilmu komunikasi, khususnya pada bidang kajian media dengan pendekatan penelitian kualitatif.
- Menjadi bahan referensi bagi penelitian selanjutnya mengenai dengan menggunakan metode analisis naratif

I.4.2 Praktis

- Memberi masukan bagi dunia perfilman mengenai representasi karakter perempuan yang mungkin muncul secara implisit maupun eksplisit.