

2. TINJAUAN PUSTAKA

Dalam penelitian yang berjudul “Reperesentasi Patriarki dalam film “Opera Jawa” ini, peneliti akan mendasarinya dengan teori tentang komunikasi massa, film, representasi, gender, ketidaksetaraan gender, patriarki, dan semiotika televisi John Fiske.

2.1 KOMUNIKASI MASSA

Yang dimaksud dengan komunikasi massa (*mass communication*) adalah komunikasi melalui media massa modern, yang meliputi surat kabar yang mempunyai sirkulasi yang luas, siaran radio dan televisi yang ditunjukkan kepada umum, dan juga film yang dipertunjukkan di gedung-gedung bioskop (Effendy, 2003).

Pada dasarnya, komunikasi massa adalah komunikasi melalui media massa, baik itu media cetak maupun media elektronik. Komunikasi massa berasal dari pengembangan kata *media of mass communication* (media komunikasi massa). “Media massa yang disebutkan merupakan media massa yang dihasilkan oleh teknologi modern, bukan media tradisional seperti kentongan, angklung, gamelan dan lain sebagainya” (Nurudin, 2007, p.3).

Secara lebih spesifik, Jay Black dan Frederick C. Whitney (1988) dalam Nurudin mengatakan bahwa “*Mass communication is a process whereby mass-produced message are transmitted to large, anonymous, and heterogeneous masses of receivers*” (Komunikasi massa adalah sebuah proses di mana pesan-pesan yang diproduksi secara massal atau tidak sedikit itu disebarkan kepada massa penerima pesan yang luas, anonim dan heterogen) (Nurudin, 2007, p.12).

Di samping begitu banyaknya definisi komunikasi massa yang dikemukakan oleh para ahli, tetapi komunikasi massa memiliki karakteristik yang membuatnya dapat dibedakan dengan jenis komunikasi lainnya. Karakteristik tersebut antara lain, komunikasi massa bersifat umum artinya pesan komunikasi yang disampaikan melalui media massa adalah terbuka untuk semua orang.

Kedua, komunikasi massa bersifat heterogen artinya adalah penerima pesan bersifat heterogen karena komunikator atau dalam hal ini media massa tidak dapat memilah-milah komunikannya. Ketiga, media massa menimbulkan keserempakan artinya komunikan akan menerima pesan dalam waktu yang bersamaan sekaligus. Dalam hal ini radio dan televisi memiliki tingkat keserempakan lebih tinggi dibandingkan media cetak. Dan yang terakhir, karakteristik tersebut adalah hubungan antara komunikator dan komunikan bersifat non-pribadi. “Hal ini dikarenakan karena tidak adanya hubungan yang signifikan antara komunikator dan komunikan”. (Effendy, 2003, p.81).

Komunikasi massa juga memiliki tujuan-tujuan yang mendasarinya. Tujuan-tujuan tersebut antara lain, 1) mengubah sikap (*to change the attitude*), 2) mengubah opini/pendapat/pandangan (*to change the opinion*), 3) mengubah perilaku (*to change the behavior*), dan 4) mengubah masyarakat (*to change the society*) (Effendy, 2003).

2.2 FILM

“Film merupakan salah satu bentuk dari komunikasi massa” (Effendy, 2004, p. 20). Film merupakan alat penyampai berbagai jenis pesan dalam peradaban modern ini. Film menyampaikan suatu pesan kepada penontonnya tentang suatu hal tertentu. Film juga merupakan medium untuk menyalurkan ekspresi.

Perkembangan film dimulai pada akhir abad ke-19. Pada mulanya film hanyalah berupa gambar bergerak berwarna hitam-putih dan tidak disertai dengan adanya suara yang disebut film bisu. “Selanjutnya, pada akhir tahun 1920-an mulai dikenal adanya film bersuara. Selanjutnya, sekitar tahun 1930-an menyusul film berwarna” (Sumarno, 1996, p.9).

Film itu sendiri tergolongkan menjadi dua pembagian besar yaitu, film cerita dan noncerita atau film fiksi dan nonfiksi. Film cerita sendiri merupakan film yang diproduksi berdasarkan sebuah cerita yang dikarang dan dimainkan oleh artis atau aktor tertentu. Film jenis ini bersifat komersil artinya untuk menikmatinya penonton ditarik biaya karcis. Atau jika diputar di televisi, maka

akan ada dukungan sponsor iklan tertentu. Sedangkan, untuk jenis film noncerita atau nonfiksi merupakan kategori film yang mengambil kenyataan sebagai subyeknya (Sumarno, 1996).

Film “Opera Jawa” karya Garin Nugroho merupakan sebuah film yang bercerita dengan ‘tidak biasa’. “Opera Jawa” menceritakan kembali pesan di dalamnya dalam bentuk operet. Sutradara Garin Nugroho menciptakan sebuah tontonan yang berbeda. Ia menggunakan tarian dan nyanyian sebagai cara penyampaian pesan melalui film ini. Operet yang difilmkan merupakan sebutan yang pas bagi “Opera Jawa”.

2.2.1 Jenis-Jenis Film

Menurut Himawan Pratista dalam bukunya yang berjudul “Memahami Film”, secara umum jenis film terbagi menjadi tiga jenis, yaitu :

1. Film Dokumenter

Kunci utama dari film dokumenter adalah penyajian fakta. Film jenis ini berhubungan dengan orang-orang, tokoh, peristiwa, dan lokasi yang nyata. Struktur bertutur film dokumenter umumnya sederhana dengan tujuan agar memudahkan penonton untuk memahami dan mempercayai fakta-fakta yang disajikan. Untuk penyajiannya, film dokumenter dapat menggunakan beberapa metode antara lain merekam langsung pada saat peristiwa benar-benar terjadi atau sedang berlangsung, merekonstruksi ulang sebuah peristiwa yang terjadi, dan lain sebagainya.

2. Film Fiksi

Film jenis ini adalah film yang paling banyak diangkat dari karya-karya para sineas. Berbeda dengan film dokumenter, cerita dalam film fiksi merupakan rekaan di luar kejadian nyata. Untuk struktur ceritanya, film fiksi erat hubungannya dengan hukum kausalitas atau sebab-akibat. Ceritanya juga memiliki karakter protagonis dan antagonis, masalah dan konflik, penutupan, serta pola pengembangan cerita yang jelas. Untuk proses produksinya, film fiksi cenderung memakan lebih banyak tenaga, waktu pembuatan yang lebih lama,

serta jumlah peralatan produksi yang lebih banyak dan bervariasi serta mahal.

3. Film Eksperimental

Film eksperimental adalah jenis film yang sangat berbeda dengan dua jenis film sebelumnya. Film eksperimental tidak memiliki plot tetapi tetap memiliki struktur. Strukturnya sangat dipengaruhi oleh insting subyektif sineas seperti gagasan, ide, emosi, serta pengalaman-pengalaman batin mereka. Ciri dari film eksperimental yang paling terlihat adalah ideologi sineasnya yang sangat menonjol yang bisa dikatakan *out of the box* atau diluar aturan.

(Pratista, 2008)

Film “Opera Jawa” yang diproduksi pada tahun 2006 merupakan film yang masuk dalam kategori fiksi. Cerita yang diangkat merupakan adaptasi kisah perwayangan Dewi Shinta yang dimasukkan ke dalam kehidupan masyarakat biasa.

2.2.2 Genre Film

Selain jenisnya, film juga dapat dikelompokkan berdasarkan klasifikasi film. Klasifikasi film ini dapat dikelompoknya menjadi beberapa bagian, misalnya berdasarkan proses produksinya, yakni film hitam-putih dan film berwarna, film animasi, film bisu dan lain sebagainya. Klasifikasi yang paling banyak dikenal orang adalah klasifikasi berdasarkan genre film. (Pratista, 2008)

Istilah *genre* berasal dari bahasa Perancis yang bermakna “bentuk” atau “tipe”. Di dalam film, genre diartikan sebagai jenis atau klasifikasi dari sekelompok film yang memiliki karakter atau pola sama (khas) seperti *setting*, isi dan subyek cerita, tema, struktur cerita, aksi atau peristiwa, periode, gaya, situasi, ikon, *mood*, serta karakter. Sedangkan fungsi utama dari genre adalah membantu kita memilah-milah atau mengklasifikasikan film-film yang ada sehingga lebih mudah untuk mengenalinya (Pratista, 2008).

Genre pun di bagi menjadi dua bagian yaitu genre induk primer dan genre induk sekunder. Genre induk primer sebagai genre-genre pokok, antara lain :

1. Aksi
2. Drama
3. Epik Sejarah
4. Fantasi
5. Fiksi Ilmiah
6. Horor
7. Komedi
8. Kriminal dan *Gangster*
9. Musikal
10. Petualangan
11. Perang
12. *Western*

Film “Opera Jawa” yang berkisah tentang kehidupan Setyo, Siti dan Ludiyo ini termasuk ke dalam genre musikal. Cerita “Opera Jawa” dibawakan melalui kebudayaan-kebudayaan Jawa seperti tari-tarian Jawa, busana tradisional Jawa, serta tembang-tembang Jawa yang digunakan sebagai dialog antar pemain. Garin Nugroho bereksperimen dengan mengkombinasikan unsur musik, lagu, tari, koreografi, dan juga kesenian busana tradisional.

2.3 REPRESENTASI

Representasi adalah proses sosial dari “*representing*”. Ia juga produk dari proses sosial “*representing*”. Representasi menunjuk baik pada proses maupun produk dari pemaknaan suatu tanda. Representasi juga bisa merupakan proses perubahan konsep-konsep ideologi yang abstrak dalam bentuk yang konkret. Representasi adalah konsep yang digunakan dalam proses sosial pemaknaan melalui sistem penandaan yang tersedia : dialog, tulisan, video, film, fotografi, dan sebagainya. Representasi adalah produksi makna melalui bahasa (Hall, 1997)

Representasi adalah salah satu praktek penting yang memproduksi kebudayaan. Kebudayaan berbicara soal pengalaman. Bahasa adalah medium yang menjadi perantara dalam memaknai sesuatu, memproduksi dan mengubah makna. Bahasa mampu melakukan semua ini karena ia beroperasi sebagai sistem

representasi. Lewat bahasa (simbol-simbol dan tanda tertulis, lisan atau gambar ada proses pengungkapan pikiran, konsep dan ide-ide tentang sesuatu. Makna dari sesuatu bergantung bagaimana cara peneliti merepresentasikannya. “Sedangkan, Eriyanto mendefinisikan representasi sebagai bagaimana peristiwa, orang, kelompok, situasi, keadaan, atau apa pun ditampilkan dan digambarkan dalam teks”(Eriyanto, 2006. p.289).

Hall mengatakan bahwa ada tiga teori representasi yang menjelaskan bagaimana produksi makna hingga penggunaan dalam konstruksi sosial :

1. Pendekatan Reflektif : bahasa berfungsi sebagai cermin, yang merefleksikan makna yang sebenarnya dari segala sesuatu yang ada di dunia. Dalam pendekatan reflektif, sebuah makna bergantung pada sebuah objek, orang, ide, atau peristiwa di dalam dunia nyata. Bahasa pun berfungsi seperti cermin yaitu untuk memantulkan arti sebenarnya seperti yang telah ada di dunia. Misalnya, bunga mawar adalah bunga mawar. Namun, tanda visual membawa sebuah hubungan kepada bentuk dan tekstur dari objek yang direpresentasikan. Tetapi, gambar visual dua dimensi dari bunga adalah tanda – tidak semestinya dibingungkan dengan tanaman yang sebenarnya dengan duri dan bunga – bunga yang bertumbuh di taman. Harus diingat bahwa ada begitu banyak kata-kata, suara, dan gambar yang mana kita mengerti dengan jelas tetapi fiksi atau fantasi dan menunjuk kepada dunia yang diimajinasikan. Tentu saja, kita dapat menggunakan kata ‘bunga mawar’ dalam arti sebenarnya, tanaman nyata yang tumbuh di taman. Tetapi ini karena kita mengetahui kode yang terhubung dengan konsep khusus dari sebuah kata atau gambar. Tetapi kita tidak bisa memikirkan atau mengucapkan atau menggambar dengan bunga mawar sesungguhnya.
2. Pendekatan Intensional : kita menggunakan bahasa untuk mengkomunikasikan sesuatu sesuai dengan cara pandang kita terhadap sesuatu. Pendekatan makna yang kedua dalam representasi mendebat kasus sebaliknya. Pendekatan ini mengatakan bahwa sang pembicara, penulis, siapapun yang mengungkapkan pengertiannya yang unik ke dalam dunia melalui bahasa. Sekali lagi, ada beberapa poin untuk argumentasi ini

semanjak kita semua, sebagai individu, juga menggunakan bahasa untuk mengkomunikasikan hal-hal yang spesial atau unik bagi kita dengan cara pandang kita terhadap dunia. Bagaimanapun juga, sebagai teori umum dari representasi melalui bahasa, pendekatan intensional cukup rapuh. Kita tidak bisa menjadi satu-satunya sumber makna dalam bahasa, sejak kita itu dapat diartikan bahwa kita dapat mengekspresikan diri dalam seluruh bahasa privat. Namun, esensi dari bahasa adalah komunikasi, yang mana tergantung kepada pembagian kode-kode linguistik. Makna pribadi kita, bagaimanapun pribadinya bagi kita, harus masuk ke dalam aturan-aturan, kode-kode, dan adat bahasa untuk dibagikan dan dimengerti. Ini artinya bahasa pribadi kita harus berkompromi dengan semua makna lain yang telah terkandung dalam bahasa dimana penggunaan sistem bahasa kita tidak dapat dielakkan lagi akan berubah menjadi sebuah aksi.

3. Pendekatan Konstruktivis : kita percaya bahwa kita mengkonstruksi makna lewat bahasa yang kita pakai. Ini adalah pendekatan ketiga untuk mengenali publik, karakter sosial dari bahasa. Hal ini membenarkan bahwa tidak ada sesuatu yang di dalam diri mereka sendiri termasuk pengguna bahasa secara individu dapat memastikan makna dalam bahasa. Sesuatu ini tidak berarti : kita mengkonstruksi makna, menggunakan sistem representasional – konsep dan tanda. Bertolak dari pendekatan ini, kita tidak perlu bingung dengan dunia secara materi, di mana benda-benda dan orang-orang ada, dan simbol praktis dan proses yang melalui representasi, makna dan bahasa dioperasikan. Konstruktivis tidak menolak keberadaan materi dunia. Namun bagaimanapun juga, bukan materi dunia yang memberi makna tetapi adalah sistem bahasa atau sistem apapun yang kita gunakan untuk merepresentasikan konsep kita. Tentu saja, tanda mungkin dimensi material. Sistem representasional terdiri dari suara nyata yang kita buat dengan nada vokal kita, gambar yang kita buat pada kertas peka cahaya melalui kamera foto, coretan-coretan yang kita buat pada kanvas, dorongan digital yang ditransmisikan secara elektronik. Representasi adalah praktek, sebuah jenis “kerja” yang menggunakan objek material dan efek. Tetapi makna tidak hanya tergantung pada kualitas

material tanda, tetapi kepada fungsi simbolik. Hal ini dikarenakan suara-suara atau kata-kata khusus mewakili atau menyimbolkan atau merepresentasikan konsep yang dapat berfungsi, sebagai tanda dan memberi makna.

Maksud dari ketiga pendekatan tersebut adalah apakah bahasa secara sederhana merefleksikan makna yang telah ada di luar sana di dunia objek? (reflektif). Kemudian apakah bahasa mengekspresikan hanya apa yang ingin dikatakan oleh pembicara atau penulis, dan dengan sengaja memasukkan kepribadian kita dalam sebuah makna? (intensional). Dan apakah makna terkonstruksi di dalam dan melalui bahasa? (konstruktivis) (Hall, 1997).

Ada dua proses representasi, yaitu (1) representasi mental yaitu konsep tentang sesuatu hal yang telah ada dalam pikiran manusia (peta konseptual). Representasi mental ini masih berbentuk sesuatu yang abstrak, (2) representasi makna dimana bahasa berperan penting dalam proses konstruksi makna. Konsep abstrak yang ada dalam peta konseptual harus diterjemahkan dalam bahasa yang lazim supaya konsep dan ide-ide tentang sesuatu dapat dihubungkan dengan tanda dan simbol-simbol tertentu (Juliastuti, 2000).

Representasi mental adalah proses dimana semua objek, orang, dan peristiwa terhubung dengan konsep yang ada di dalam pikiran kita. Tanpa hal ini, tidak mungkin kita menginterpretasikan dunia dengan penuh makna. “Makna bergantung pada sistem konsep dan gambaran yang terbentuk dalam pikiran kita yang mewakili dunia, memungkinkan kita untuk menunjuk kepada sesuatu baik di dalam maupun di luar pikiran kita” (Hall, 1997, p. 17). “Makna bergantung kepada hubungan antara hal-hal di dunia –orang-orang, objek, dan peristiwa, nyata atau fiksi– dan sistem konsepnya, yang mana dapat dioperasikan sebagai representasi mental hal-hal tersebut” (Hall, 1997, p.18). Bentuknya masih abstrak. Namun bagaimanapun juga membagikan peta konseptual saja tidak cukup. Kita harus mampu merepresentasikan atau menukar makna dan konsep, dan kita hanya dapat melakukannya ketika kita juga punya akses kepada pembagian bahasa.

Kedua, disebut dengan representasi bahasa. Peta konseptual kita harus diterjemahkan kepada bahasa utama, sehingga kita dapat menghubungkan konsep kita dan ide-ide kita dengan bahasa tertulis, bahasa lisan, atau gambar visual.

Ungkapan umum yang kita gunakan untuk kata-kata, suara, atau gambar yang membawa makna disebut ‘tanda’. “Tanda ini mewakili konsep dan relasi konseptual di antara hal-hal tersebut yang mana kita bawa di sekeliling pikiran dan bersama-sama mereka menyempurnakan sistem makna dari budaya kita” (Hall, 1997, p.18). Pada ‘jantung’ dari proses makna dalam sebuah budaya, ada dua sistem representasi yang saling berhubungan. “Hubungan antara ‘hal-hal’, konsep, dan tanda adalah inti produksi makna dalam bahasa. Proses yang menghubungkan tiga elemen secara bersama disebut “representasi” (Hall, 1997, p.19).

Makna tidak terdapat pada objek atau orang atau benda, tidak juga pada kata. Ini adalah kita yang memperbaiki makna dengan tegas yang mana, selama beberapa saat menjadi tampak alami dan tidak terhindarkan. Makna tersebut terkonstruksi oleh sistem representasi. Hal ini dikonstruksi dan diperbaiki oleh kode-kode, yang mana mengatur hubungan antara sistem konsep dan sistem bahasa kita. “Kode-kode tersebut memperbaiki hubungan antara konsep dan tanda. Mereka menstabilkan makna di dalam perbedaan antara bahasa dan budaya” (Hall, 1997, p.21).

2.4 SEMIOTIKA

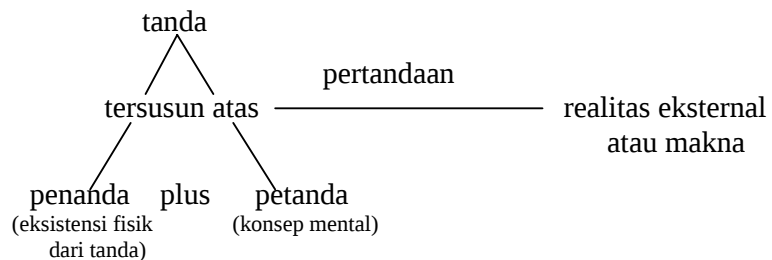
Dalam penelitian kualitatif yang bertujuan untuk merepresentasikan patriarki dalam film “Opera Jawa” ini, peneliti menggunakan semiotika John Fiske sebagai metode penelitian. Semiotika adalah studi tentang tanda dan cara tanda-tanda itu bekerja (Fiske, 2004, p. 60). Semiotika mempunyai tiga bidang studi utama, yaitu : tanda itu sendiri, kode atau sistem yang mengorganisasikan tanda, dan kebudayaan tempat kode dan tanda bekerja.

Tanda merupakan suatu yang bersifat fisik dan bisa dipersepsi oleh indra. Tanda mengacu pada sesuatu di luar tanda itu sendiri dan bergantung pada pengenalan oleh penggunaannya sehingga dapat disebut tanda. Semiotika memberikan istilah “pembaca” kepada “penerima” karena hal tersebut menunjukkan derajat aktivitas yang lebih besar dan juga pembacaan merupakan sesuatu yang kita pelajari untuk melakukannya. Maka dari itu pembacaan tersebut

ditentukan oleh pengalaman kultural pembacanya. Dalam semiotika, pembaca membantu menciptakan makna teks dengan membawa pengalaman, sikap dan emosi terhadap teks tersebut (Fiske, 2004).

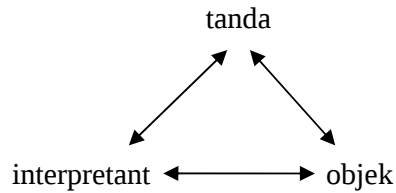
Para ahli banyak mengartikan definisi dari semiotika. Menurut Saussure, “semiologi adalah suatu ilmu tanda yang mengkaji kehidupan tanda-tanda dalam masyarakat yang mungkin bisa diwujudkan”. (Noth, 2006, p.57). Dalam buku *Cultural and Communication Studies*, John Fiske sebagai penulis mengatakan bahwa pokok perhatian dari semiotika adalah tanda (sign) yang mempunyai 3 bidang utama yaitu : tanda itu sendiri, kode dan sistem yang mengorganisasikan tanda, serta kebudayaan tempat kode dan tanda bekerja. (Fiske, 2004).

Dalam semiotika ada beberapa ahli dengan metode yang paling banyak digunakan, antara lain : C.S Pierce dan Ferdinand de Saussure. Masing-masing memberikan pengertian lebih dalam mengenai bagaimana tanda ditandai. Ferdinand de Saussure sangat tertarik pada bahasa. Dia lebih memperhatikan cara tanda-tanda (atau dalam hal ini, kata-kata) terkait dengan tanda-tanda lain dan bukannya cara tanda-tanda terkait dengan objeknya. Bagi Saussure, tanda merupakan objek fisik dengan sebuah makna. Dia mengistilahkannya dengan cara menyatakan bahwa tanda terdiri atas penanda dan petanda. Penanda adalah citra tanda seperti yang kita persepsi. Sedangkan petanda adalah konsep mental yang diacukan petanda. Teori Saussure digambarkan dalam gambar berikut :



Gambar 2.1 Unsur makna dari Saussure
Sumber : Fiske, John. *Cultural and Communication Studies*, (Jogjakarta : Jalasutra, 2004, p.63)

Sedangkan Peirce menjelaskan teorinya secara sederhana melalui relasi segitiga (*triangle meaning*).



Gambar 2.2 Unsur makna dari Peirce
Sumber : Fiske, John. *Cultural and Communication Studies*, (Jogjakarta : Jalasutra, 2004, p.63)

Teori Peirce ini terdiri dari *sign* (tanda), *object* (objek), dan *intrepretant* (efek di benak pengguna). Panah dua arah menekankan bahwa masing-masing istilah dapat dipahami hanya dalam relasinya dengan yang lain. Tanda menunjukkan sesuatu yakni citra tanda dari persepsi kita. Sesuatu yang ditunjuk oleh tanda disebut objek. Sedangkan interpretant adalah konsep mental atau konsep persepsi kita akan suatu tanda, pemaknaan berdasarkan pengalaman penggunaan objek.

Menurut Peirce, ada dua tipe relasi utama yang memungkinkan tanda dapat membuat bentuk dengan tanda-tanda lain disebut paradigma dan sintagma. Paradigma adalah merupakan kumpulan tanda yang dari kumpulan itulah dilakukan pemilihan dan hanya satu unit dari kumpulan itu yang dipilih. Huruf merupakan paradigma dari bahasa tulis, cara pengambilan gambar dalam televisi, dan lain sebagainya. Sintagma adalah paduan dari unit-unit yang telah dipilih dari sebuah paradigma. Huruf-huruf dipilih dalam paradigma kemudian digabungkan dengan huruf-huruf lainnya maka menjadi sintagma kata. Warna-warna cat dipilih dalam paradigma, kemudian dikombinasikan menjadi sintagma lukisan. Aspek penting dalam sintagma adalah aturan atau konvensi yang menjadi dasar penyusunan paduan unit-unit itu. Kunci untuk memahami tanda adalah memahami relasi strukturalnya dengan tanda-tanda lain. Dua jenis relasi struktural yaitu paradigma yakni pilihan, dan sintagma yakni kombinasi (paduan). (Fiske, 2004)

2.4.1 Semiotika Televisi John Fiske

Fiske menyebutkan tanda-tanda yang telah di encode oleh kode-kode sosial yang terkonstruksi dalam 3 level :

1. Level realitas (*reality*)

Pada level ini realitas dapat berupa kostum pemain (*dress*), riasan (*make-up*), penampilan (*appearance*), lingkungan (*environment*), perilaku (*behaviour*), ucapan (*speech*), gerakan (*gesture*), ekspresi (*expression*), suara (*sound*) dan sebagainya. Beberapa kode-kode sosial yang merupakan realitas didefinisikan secara nyata dan persis dalam medium seperti warna kulit, pakaian, ekspresi wajah, perilaku, dan sebagainya. Semua kode sosial ini telah dipahami sebagai kode budaya yang ditangkap secara elektronik melalui kode-kode teknis.

2. Level representasi (*representation*)

Level representasi meliputi kerja kamera (*camera*), pencahayaan (*lighting*), perevisian (*editing*), musik (*music*), dan suara (*sound*), yang kemudian menstransmisikan kode-kode representasional yang akan membentuk representasi-representasi antara lain naratif (*narrative*), konflik (*conflict*), karakter (*character*), aksi (*action*), dialog (*dialogue*), latar (*setting*), *casting*.

3. Level ideologi (*ideology*)

Merupakan hasil dari level realita dan level representasi yang terorganisir kepada penerimaan dan hubungan sosial oleh kode-kode ideologi, seperti individualisme, patriarki, ras, kelas, materialisme, kapitalisme, dan lain sebagainya. Posisi pembacaan ada pada posisi sosial yang mana penggabungan antara kode-kode televisual, sosial dan ideologi menjadi satu untuk membuatnya berhubungan, penyatuan rasa : untuk membuat “rasa” dari program kita dengan cara ini kita dimanjakan pada ideologi praktis diri kita, kita memelihara dan mengesahkan ideologi dominan dan

penghargaan kita untuk kesenangan yang mudah dari pengenalan akan hal yang lazim dan cukup.

2.5 Kode-Kode Sosial dalam Film “Opera Jawa”

Unit analisis yang digunakan oleh peneliti meliputi paradigma dan sintagma pada level realitas, level representasi dan level ideologi. Kode-kode sosial tersebut, antara lain :

1. Level realitas dengan kode :
 - a. Kostum (*dress*), Riasan (*make-up*)

Setiap bentuk dan jenis pakaian apapun yang dikenakan oleh seseorang akan menyampaikan penanda sosial (*social sign*) tentang si pemakai. Pakaian merupakan ‘bahasa diam’ (*silent language*) yang berkomunikasi melalui pemakaian simbol-simbol verbal. Pakaian merupakan indikator yang tepat dalam menyatakan kepribadian dan gaya hidup seseorang yang mengenakan pakaian tertentu. (Sobur, 2006)

Dalam hal lainnya, “pakaian adalah cara yang digunakan individu untuk membedakan dirinya sendiri sebagai individu dan menyatakan beberapa bentuk keunikan” (Barnard, 2006, p.85). Setiap orang, memiliki selera dan maksud tertentu ketika ia memilih suatu pakaian tertentu untuk digunakan. Pakaian yang kita kenakan juga dapat menjelaskan banyak hal. Misalnya, ketika seorang wanita berpakaian gaun panjang berwarna hitam, tentu dia akan menghadiri suatu pesta, tidak mungkin dia ingin berbelanja sayur di pasar. Atau ketika seorang remaja mengenakan jas kulit dan kaos berwarna hitam, lengkap dengan celana jeans gelap yang sobek-sobek akan memperlihatkan bahwa remaja itu suka dengan musik beraliran *rock* yang keras dan macho. Setiap fase dalam kehidupan kita pun ditandai dengan busana tertentu (Mulyana, 2007). Misalkan, seragam putih merah adalah seragam sekolah tingkat dasar, toga dikenakan oleh para sarjana ketika wisuda, dan

lain sebagainya. Bahkan, pilihan seseorang atas pakaian yang ia kenakan mencerminkan kepribadiannya. Pakaian juga digunakan untuk memproyeksikan citra tertentu yang diinginkan pemakainya.

Di dalam sebuah film kostum adalah segala hal yang dikenakan pemain bersama seluruh asesorisnya. Asesoris tersebut termasuk topi, perhiasan, jam tangan, kacamata, sepatu, tongkat, dan lain sebagainya. Dalam sebuah film busana tidak hanya sekedar sebagai penutup tubuh semata, namun juga memiliki beberapa fungsi sesuai dengan konteks naratifnya. Beberapa fungsi dari kostum itu sendiri antara lain, “penunjuk ruang dan waktu, penunjuk status sosial seseorang, penunjuk kepribadian pelaku cerita, warna kostum sebagai sebuah simbol, motif penggerak cerita, dan juga citra (*image*) pelaku” (Pratista, 2008, p.71).

Sedangkan tata rias atau *make-up* secara umum memiliki dua fungsi, yaitu untuk menunjuk usia dan untuk menggambarkan wajah non manusia. Dalam beberapa film, tata rias juga digunakan untuk membedakan seorang pemain jika bermain dalam peran yang berbeda dalam satu film. Dalam film-film biografi, tata rias digunakan untuk menyamakan seorang pemain dengan wajah asli tokoh yang ia perankan (Pratista, 2008).

b. Penampilan (*appearance*)

Tidak dapat kita pungkiri, bahwa pertama kali kita menilai atau melihat seseorang adalah melalui penampilan fisiknya. Setiap orang punya persepsi mengenai penampilan fisik. “Seringkali orang memberi makna tertentu pada karakteristik fisik orang yang bersangkutan, seperti bentuk tubuh, warna kulit, model rambut dan sebagainya”. (Mulyana, 2007, p.392).

Beberapa kelompok masyarakat beranggapan bahwa penampilan bagi dirinya merupakan suatu yang mutlak. Bahkan sebagian orang berpendapat bahwa penampilan merupakan kebutuhan yang mutlak untuk dipenuhi. Ketika kita melihat

penampilan seseorang, maka kita akan mempersepsi kehidupan orang tersebut. Misalnya, seorang laki-laki berpenampilan kumuh. Baju yang ia kenakan tampak kotor, tubuhnya kurus dan bongkok, rambutnya tumbuh tak beraturan, mukanya dipenuhi dengan kumis dan jenggot panjang berwarna putih. Maka kita akan mempersepsi bahwa laki-laki tua itu adalah seorang pemulung atau orang jalanan. Begitu pentingnya sebuah penampilan, maka ada yang mengatakan bahwa “penampilan adalah segalanya” (Chaney, 2003, p.15).

c. Cara berbicara (*speech*)

Cara berbicara mengacu kepada bahasa bicara pada jenis bahasa komunikasi verbal yang digunakan dalam sebuah film. Beberapa hal yang patut diperhatikan menyangkut bahasa bicara adalah wilayah (negara) dan waktu (periode). Umumnya film-film produksi suatu negara selalu menggunakan bahasa induk negara yang bersangkutan.

Bahasa biacara juga tidak lepas dari aksen. Aksen mempengaruhi keberhasilan sebuah cerita film karena mampu meyakinkan penonton bahwa cerita tersebut sungguh-sungguh terjadi di sebuah wilayah atau mampu menunjukkan dari mana seorang karakter berasal (Pratista, 2008).

d. Gerak-gerik tubuh (*gesture*)

Gerak-gerik tubuh merupakan bagian dalam pengekspresian dalam dunia film. *Gesture* pun merupakan gerak-gerik tubuh yang memungkinkan tingkat pengekspresian dan kehalusan cara yang tidak mungkin dilakukan dengan aspek komunikasi nonverbal lainnya. Menurut Michael Argyle, ada lima fungsi yang dapat diwakili oleh *gesture*:

1. Ilustrasi dan isyarat-isyarat penghubung bicara lainnya
2. Isyarat-isyarat konvensional dan bahasa isyarat
3. Gerakan mengekspresikan emosi

4. Gerakan mengekspos kepribadian

5. Gerakan yang digunakan dalam berbagai kegiatan keagamaan dan ritual lainnya

(Wainwright, 2007, p.81)

e. Suara (*sound*)

Dalam sebuah film, setidaknya ada tiga jenis suara, yaitu dialog, musik, dan efek suara. Dialog akan dibahas pada level kedua yaitu level representasi. Sedangkan musik juga akan dibahas pada level kedua.

Efek suara dalam film juga sering diistilahkan dengan *noise*. Semua suara tambahan selain dialog, musik, serta lagu merupakan efek suara. Efek suara memiliki berbagai macam fungsi, fungsi utamanya adalah sebagai pengisi suara latar. Sebagai contoh, jika cerita film sedang berada di sebuah pantai, tentu penonton harus bisa menginterpretasikannya dengan suara ombak atau mungkin burung-burung pantai yang sedang berkicau. Hal ini guna membantu penonton mendapatkan kepastian akan latar film tersebut.

Selanjutnya, suara juga memiliki beberapa aspek, antara lain *loudness*, *pitch*, dan *timbre*. *Loudness* atau volume suara menunjukkan kuat lemahnya suara. Suara semakin keras jika volumenya semakin tinggi, demikian pula sebaliknya semakin lemah jika volumenya semakin rendah. *Pitch* ditentukan oleh frekuensi suara. Semakin tinggi frekuensi suara semakin tinggi *pitch* suara, demikian pula sebaliknya. Frekuensi suara sendiri dikelompokkan menjadi tiga jenis, yaitu *low (bass)*, *midrange*, dan *high (treble)* dengan satuan *Herzt*. Sedangkan *timbre* dapat pula disebut warna suara. Dalam volume serta frekuensi yang sama setiap sumber suara memiliki warna suara yang berbeda. Dalam seni musik, *timbre* digunakan untuk menentukan perbedaan kualitas suara antara tiap jenis instrumen musik. Misalkan saja

suara piano akan berbeda dengan suara terompet walaupun pada nada yang sama (Pratista, 2008).

f. Ekspresi (*expression*)

Banyak orang beranggapan bahwa perilaku nonverbal yang paling banyak “berbicara” adalah ekspresi wajah, khususnya pandangan mata, meskipun mulut tidak berbicara. Menurut Albert Mehrabian dalam Mulyana berpendapat andil “wajah bagi pengaruh pesan adalah 55%, sementara vokal 30%, dan verbal hanya 7% “(Mulyana, 2007, p.372).

Kontak mata yang merupakan bagian terbesar dari ekspresi memiliki dua fungsi, fungsi pengatur yaitu untuk memberi tahu orang lain apakah kita akan melakukan hubungan dengan orang itu atau menghindarinya. “Fungsi yang kedua adalah fungsi ekspresif, yaitu memberi tahu orang lain bagaimana perasaan kita terhadapnya”. (Mulyana, 2007, p.373).

Ekspresi wajah merupakan perilaku nonverbal utama yang mengekspresikan keadaan emosional seseorang. Sebagian pakar mengakui terdapat beberapa keadaan emosional yang dikomunikasikan oleh ekspresi wajah yang tampaknya dipahami secara universal : kebahagiaan, kesedihan, ketakutan, keterkejutan, kemarahan, kejiikan, dan minat.

2. Level representasi dengan kode :

Di level kedua ini kode yang termasuk di dalamnya adalah seputar kode-kode teknik seperti kamera, pencahayaan, editing, musik, dan suara. Di mana level ini mentransmisikan kode-kode konvensional.

a. Kerja kamera (*camera movement*)

Film memiliki dua elemen, yaitu audio dan visual. Sehingga tidak dapat dipungkiri jika kamera sebagai alat untuk menyajikan elemen visual kepada penonton memiliki peranan yang penting

daam penyampaian pesan. Teknik pengambilan gambar memiliki tujuan serta mengandung makna pesan yang ingin disampaikan. Komposisi gambar yang baik akan mampu membuat gambar menyampaikan pesan dengan sendirinya. Komposisi itu antara lain *framing* (pemingkaian gambar), *Illusion of Depth* (kedalaman dalam dimensi gambar), *subject or object* (subjek atau objek gambar), dan *colour* (warna).

Sementara itu, ada beberapa teknik pengambilan gambar berdasarkan besar-kecil subyek, antara lain :

1. *Extreme Long Shot (ELS)*

Shot ini diambil apabila ingin mengambil gambar yang sangat-sangat-jauh, panjang, luas dan berdimensi lebar. *ELS* biasanya digunakan untuk *opening scene* untuk membawa penonton mengenal lokasi cerita.

2. *Long Shot (LS)*

Ukuran *shot* ini adalah dari ujung kepala hingga ujung kaki. *Long shot* juga bisa disebut dengan *landscape format* yang mengantarkan mata penonton kepada kejelasan suatu suasana dan objek.

3. *Medium Long Shot (MLS)*

Ukuran untuk *shot* ini adalah dari ujung kepala hingga setengah kaki. Tujuan *shot* ini adalah untuk memperkaya keindahan gambar yang disajikan ke mata penonton. *Angle* ini dapat dibuat sekreatif mungkin untuk menghasilkan tampilan yang atraktif.

4. *Medium Shot (MS)*

Ukuran dari *shot* ini adalah dari tangan hingga ke atas kepala. Tujuan dari *shot* ini adalah agar penonton dapat melihat dengan jelas ekspresi dan emosi dari pemain.

5. *Middle Close Up (MCU)*

Sedangkan untuk *shot* ini ukurannya lebih kecil dibandingkan dengan MCU yaitu dari ujung kepala hingga perut. Dengan *angle* ini penonton masih tetap dapat melihat latar-belakang yang ada. Tetapi melalui *shot* ini, penonton diajak untuk mengenal lebih dalam profil, bahasa tubuh, dan emosi pemeran tokoh tertentu.

6. *Close Up (CU)*

Komposisi gambar ini adalah komposisi yang paling populer dan memiliki banyak fungsi. *Close Up* merekam gambar penuh dari leher hingga ujung kepala. Melalui *angle* ini, sebuah gambar dapat berbicara dengan sendiri kepada penonton. Emosi dan juga reaksi dari mimik wajah tergambar jelas.

7. *Extreme Close Up (ECU)*

Komposisi ini berfokus kepada satu objek saja. Misalnya hidung, mata, atau alis saja. Komposisi ini jarang digunakan untuk penyutradaraan drama.

(Naratama, 2004)

Selanjutnya, kamera juga memiliki cara pengambilan gambar yang dilihat dari sudut kamera, yaitu sudut pandangan kamera terhadap obyek yang berada dalam *frame*. Ada dua sudut pandang kamera yang banyak digunakan yaitu :

1. *High-angle*

Sudut kamera ini mampu membuat obyek seolah tampak kecil, lemah serta terintimidasi.

2. *Low-angle*

Sudut kamera ini mampu membuat sebuah obyek seolah tampak lebih besar (raksasa), dominan, percaya diri serta kuat.

(Pratista, 2008)

Di dalam film, dikenal juga pergerakan kamera yang berfungsi untuk mengikuti pergerakan seorang karakter serta obyek.

Pergerakan kamera sering kali digunakan untuk menggambarkan situasi dan suasana sebuah lokasi atau suatu panorama. Ada beberapa jenis pergerakan kamera, antara lain :

1. *Pan*

Merupakan singkatan dari *panorama*. Istilah ini digunakan karena umumnya menggambarkan pemandangan (menyapu pemandangan) secara luas. Pergerakannya adalah secara horisontal (kanan dan kiri) dengan posisi kamera statis.

2. *Tilt*

Merupakan pergerakan kamera secara vertikal (atas-bawah atau bawah-atas) dengan posisi kamera statis. *Tilt* sering digunakan untuk memperlihatkan obyek yang tinggi atau raksasa di depan seorang karakter.

3. *Tracking*

Tracking shot atau *dolly shot* merupakan pergerakan kamera akibat perubahan posisi kamera secara horisontal. Pergerakan dapat ke arah manapun sejauh masih menyentuh permukaan tanah.

4. *Crane Shot*

Merupakan pergerakan kamera akibat perubahan posisi kamera secara vertikal, horisontal, atau kemana saja selama masih di atas permukaan tanah (melayang). *Crane shot* sering digunakan untuk menggambarkan situasi kawasan kota, bangunan, areal taman, dan lain sebagainya.

(Pratista, 2008)

b. Pencahayaan (*lighting*) (Pratista, 2008)

Tanpa pencahayaan sebuah benda tidak akan memiliki wujud. Tanpa cahaya sebuah film tidak akan terwujud. Seluruh gambar yang ada dalam film bisa dikatakan merupakan hasil manipulasi

cahaya. Ada empat unsur pencahayaan yang kemudian dapat membentuk suasana serta *mood* sebuah film, antara lain :

1. Kualitas pencahayaan

Merujuk kepada besar kecilnya intensitas pencahayaan. Cahaya terang (*high light*) cenderung menghasilkan bentuk obyek serta bayangan yang jelas. Sementara cahaya lembut (*soft light*) cenderung menyebarkan cahaya sehingga menghasilkan bayangan yang tipis.

2. Arah pencahayaan

Merujuk kepada posisi sumber cahaya terhadap obyek yang dituju. Obyek yang dituju biasanya pelaku cerita dan paling sering adalah bagian wajah. Arah cahaya dapat dibagi menjadi lima, yaitu : 1) arah depan (*frontal lighting*), cenderung menghapus bayangan dan menegaskan bentuk sebuah obyek atau wajah karakter, 2) arah samping (*side lighting*), menampilkan bayangan ke arah samping tubuh karakter atau bayangan pada wajah, 3) arah belakang (*back lighting*), menampilkan bentuk siluet sebuah obyek atau karakter, 4) arah bawah (*under lighting*), arah cahaya seperti ini biasanya digunakan untuk efek horor atau sekedar untuk mempertegas sumber cahaya alami seperti lilin, api unggun, dan lain sebagainya, dan 5) arah atas (*top lighting*), sangat jarang digunakan dan umumnya untuk mempertegas sebuah benda atau karakter.

3. Sumber cahaya

Merujuk kepada karakter sumber cahaya, yaitu pencahayaan buatan dan pencahayaan natural seperti apa adanya di lokasi *setting*. Ada dua sumber cahaya, yaitu sumber cahaya utama (*key light*) dan sumber cahaya pengisi (*fill light*).

4. Warna cahaya

Merujuk kepada penggunaan warna dari sumber cahaya. Warna cahaya secara natural hanya terbatas pada dua warna saja, yaitu putih (sinar matahari) dan kuning muda (lampu).

c. Editing

Proses editing adalah proses yang dilakukan setelah seluruh proses pengambilan gambar telah selesai. Proses ini adalah proses dimana shot-shot yang telah diambil dipilih, diolah, dan dirangkai hingga menjadi satu rangkaian kesatuan yang utuh. Aspek editing bersama pergerakan kamera merupakan satu-satunya unsur sinematik yang murni yang dimiliki oleh seni film.

(Pratista, 2008)

Bentuk-bentuk editing, antara lain :

1. *Cut*

Merupakan transisi *shot* ke *shot* lainnya secara langsung. Jenis ini merupakan yang paling umum digunakan. Pada satu rangkaian adegan dialog atau aksi umumnya *cut* selalu digunakan.

2. *Wipe*

Merupakan transisi shot dimana frame sebuah shot digeser ke arah kiri, kanan, atas, bawah, atau lainnya hingga berganti menjadi sebuah shot baru. Teknik ini digunakan untuk perpindahan *shot* yang terputus waktu tidak berselisih jauh.

3. *Dissolve*

Merupakan transisi *shot* dimana gambar pada *shot* sebelumnya selama sesaat bertumpuk pada *shot* setelahnya.

4. *Fade*

Merupakan transisi *shot* secara bertahap dimana gambar secara perlahan intensitasnya bertambah gelap hingga

seluruh *frame* berwarna hitam dan ketika gambar muncul kembali, *shot* telah berganti.

d. Musik (*music*)

Menurut Muir Mathieson, penulis buku *The Technique of Film Music* dalam Sumarno, musik bukan hanya merupakan bagian kecil dari seluruh film, tetapi musik memiliki peranan yang besar sama seperti arsitek untuk sebuah rumah. Musik punya efek yang luar biasa, sangat memperkaya dan memperbesar reaksi keseluruhan kita terhadap hampir ke setiap film.

Menurut Marselli Sumarno, dalam bukunya yang berjudul *Dasar-Dasar Apresiasi Film*, ada 8 fungsi musik, yaitu:

1. Membantu merangkaikan adegan sehingga menimbulkan kesan adanya kesatuan.
2. Menutupi kelemahan atau kecacatan sebuah film. Kelemahan tersebut biasanya terdapat pada akting yang lemah atau dialog yang dangkal sehingga dapat diubah menjadi lebih dramatik jika diiringi musik yang tepat.
3. Menunjukkan suasana batin tokoh-tokoh utama film.
4. Menunjukkan suasana waktu dan tempat. Misalnya, penggunaan gitar akustik, gamelan Jawa, gitar Hawaii dan lain sebagainya akan dengan mudah membuat penonton mempersepsi lokasi tertentu.
5. Mengiringi kemunculan susunan kerabat kerja (*credit title*).
6. Mengiri adegan dengan ritme cepat. Misalnya, adegan kejar-kejaran antara penjahat dengan polisi. Ketika ditambah musik beritme cepat, maka adegan akan tampak lebih seru.
7. Mengantisipasi adegan mendatang dan membentuk ketegangan dramatik.
8. Menegaskan karakter lewat musik. Misalnya tokoh utama wanita diberi iringan musik yang lembut.

Pentingnya musik dalam sebuah film juga dibuktikan ketika kita menonton film secara langsung. Mungkin kita akan menangis ketika nada-nada lagu *My Heart Will Go On* terdengar dalam adegan Rose melepaskan tangan jenazah Jack di tengah laut Atlantik dan memenuhi janjinya untuk berjuang demi kelangsungan hidupnya. Kedalaman lagu membuat penonton ikut merasakan perasaan yang berkecamuk dalam hati Rose. Ketika ia harus memenuhi janji pada kekasihnya dengan melepaskan kekasihnya terbenam ke dalam laut Atlantik.

Unsur-unsur ini mentransmisikan kode-kode konvensional representasional yang akan membentuk representasi-representasi, yaitu naratif, konflik, karakter, aksi, dialog, latar, *casting*. Kode-kode ini terorganisir kepada pertalian dan penerimaan sosial melalui kode-kode Level Ideologi, seperti individualisme, patriarki, rasialisme, kelas sosial, materialisme, kapitalisme dan lain sebagainya. Semiotika atau kritik budaya membangun kembali kesatuan dari ketiga level tersebut dan kemudian memperlihatkan “kealamian” kesatuan proses ini sebagai konstruksi ideologi yang tinggi. Dari kalimat tersebut dapat diketahui bahwa tiga level tersebut tidak dapat lepas antara satu dengan yang lain.

Fiske (1987)

Ada unsur kesatuan yang harus dijaga dari level realitas, representasi hingga ideologi.

Pengertian kode-kode representasi tersebut adalah :

a. Naratif (*narrative*)

Naratif adalah suatu rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat oleh logika sebab-akibat (kausalitas) yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu. Sebuah kejadian tidak dapat terjadi begitu saja tanpa ada alasan yang jelas. “Segala hal yang terjadi pasti disebabkan oleh sesuatu dan terikat satu sama lain oleh hukum kausalitas” (Pratista, 2008, p.33).

Begitu pula di dalam sebuah film. Naratif yang runtut dan jelas akan memudahkan penonton mengerti akan cerita yang disampaikan sehingga kemungkinan penonton menerima pesan yang ingin disampaikan pun menjadi lebih besar.

b. Konflik (*conflict*)

“Konflik adalah suatu proses alamiah yang melekat pada sifat semua hubungan yang penting dan dapat diatasi dengan pengelolaan konstruktif lewat komunikasi” (Tubbs dan Moss, 2000, p.221). Konflik didefinisikan juga sebagai suatu perjuangan ternyata antara sekurang-kurangnya dua pihak yang saling bergantung yang mempersepsi tujuan-tujuan yang tidak selaras, ganjaran yang langka, dan gangguan dari pihak lain dalam mencapai tujuan-tujuan mereka. (Tubbs dan Moss, 2000).

Dalam sebuah film cerita, konflik menjadi bumbu dalam keseluruhan jalan cerita. Konflik yang masuk akan tentu akan menarik minat penonton untuk terus menyaksikan cerita hingga akhir. Sebaliknya, konflik atau permasalahan yang terlalu dibuat-buat dan berlebihan, akan membuat penonton jenuh dan akhirnya punya penilaian yang tidak bagus pada keseluruhan film.

Melalui konflik, film berusaha untuk menyampaikan suatu pesan kepada penontonnya. Konflik yang diangkat pun sesuai dengan realita yang ada dalam masyarakat. Tubbs dan Moss juga mengangkat beberapa prinsip pemecahan konflik yang dikemukakan oleh Hocker dan Wilmot, antara lain : perundingan atau negosiasi berdasarkan prinsip. Setiap orang punya prinsip, pendapat serta keinginan masing-masing. Hal inilah yang sering kali menjadi pemicu terjadinya konflik dalam masyarakat. Pemecahan konflik dengan negosiasi mengutamakan kepentingan bersama dan mengesampingkan pendapat dan juga prinsip masing-masing (Tubbs dan Moss, 2000)

Konflik kedua yang sering kali kita temui adalah konflik keluarga. Konflik ini terjadi dalam anggota-anggota suatu keluarga tertentu, yaitu keluarga inti, maupun keluarga besar. Beberapa prinsip pemecahan konflik keluarga yang dikemukakan oleh Perason dalam buku yang ditulis oleh Tubbs dan Moss antara lain, (1) setiap anggota keluarga punya hak yang sama dalam mengutarakan pendapat, perasaan, sikap dan tujuannya secara terbuka, (2) anggota-anggota keluarga harus merespon dengan mendengarkan secara aktif, (3) setiap anggota keluarga harus diberi kesempatan untuk menyatakan pikirannya dan wajin mendasarinya dengan kejujuran, (4) sifat konflik jangan diperluas, anggota keluarga harus fokus pada permasalahan dan jalan keluar, (5) pengurangan adanya tindakan-tindakan tekanan, (6) melihat persamaan-persamaan yang ada, bukan pada perbedaan-perbedaan, dan (7) melihat pemecahan konflik yang terjadi di masa lalu. Tetapi, pada dasarnya tidak ada prinsip penyelesaian konflik yang bersifat universal. Hal ini dikarenakan setiap keluarga memiliki caranya masing-masing untuk menyelesaikan konflik. Inilah yang diciptakan oleh sebuah film dalam memberikan pengetahuan-pengetahuan baru kepada penonton pada penyelesaian suatu konflik tertentu.

c. Karakter (*character*)

Proses penokohan akan menggerakkan seorang pemeran menyajikan penampilan yang tepat (tanpa melupakan bantuan *make-up* dan kostum), seperti cara bertingkah laku, ekspresi emosi dengan mimik dan gerak-gerik, cara berdialog, untuk tokoh cerita yang dia bawakan (Sumarno, 1996). Hal ini sangat erat kaitannya dengan pembentukan karakter. Karakter merupakan salah satu bagian penting dalam film.

Berikut ada beberapa jenis karakter yang banyak disajikan dalam film, antara lain :

1. Karakter Protagonis : merupakan karakter utama. Ia mewakili sisi kebaikan dan mencerminkan sifat-sifat kebenaran yang mewarnai setiap aktifitasnya dalam cerita.
2. Karakter Sidekick : merupakan karakter berpasangan dengan karakter protagonis. Tugasnya membantu setiap tugas yang diemban sang karakter protagonis. Karakter ini biasanya berperan sebagai teman, penolong, dan lain sebagainya.
3. Karakter Antagonis : merupakan karakter yang mewakili sifat-sifat negatif. Karakter ini merupakan karakter yang bertentangan dengan karakter protagonis yang selalu berusaha menggagalkan usaha-usaha karakter protagonis.
4. Karakter Kontagonis : merupakan karakter yang bertugas untuk membantu usaha-usaha atau aktifitas-aktifitas tokoh antagonis. Tokoh ini biasanya dilambangkan sebagai tokoh yang licik.
5. Karakter Skeptis : tokoh ini adalah tokoh yang paling tidak peduli terhadap apa yang dilakukan tokoh protagonis. Ia selalu memandang tokoh protagonis sebagai pecundang. Walaupun bukan lawan, tetapi tokoh ini selalu muncul mengacaukan segala rencana yang dilakukan sang protagonis.

(Sony & Sita, 2007)

d. Dialog (*dialogue*)

“Dialog adalah bahasa komunikasi verbal yang digunakan semua karakter di dalam maupun di luar cerita film (narasi)” (Pratista, 2008, p.151). Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam dialog sebuah film, antara lain : bahasa bicara dan juga aksen. Bahasa bicara biasanya menunjukkan wilayah (negara) dan waktu (periode) dari film tersebut. “Opera Jawa” jelas membuktikan bahwa cerita yang ada di dalamnya berasal dari Pulau Jawa karena menggunakan bahasa Jawa dari awal hingga akhir cerita.

Sedangkan aksen, merupakan pendukung untuk meyakinkan penonton bahwa cerita tersebut sungguh-sungguh terjadi di wilayah atau mampu menunjukkan seorang karakter berasal (Pratista, 2008, 151). Aksen berbicara orang-orang Jawa khususnya Jawa Tengah cenderung lemah dan khas. Di dalam “Opera Jawa” dialog dibawakan dengan menyanyikannya atau disebut dengan *nembang*, sehingga semakin kentara kejawaannya.

e. Latar (*setting*)

“Dalam sebuah film, latar atau *setting* merupakan tempat dan waktu berlangsungnya cerita” (Sumarno, 1996, p. 66). “*Setting* adalah seluruh latar bersama segala propertinya” (Pratista, 2008,p.62). Orang yang bertanggung-jawab terhadap *setting* atau latar disebut penata artistik. *Setting* harus memberi informasi lengkap tentang peristiwa-peristiwa yang sedang disaksikan penonton.

Fungsi *setting* antara lain : penunjuk ruang dan waktu, penunjuk waktu, penunjuk status sosial, pembangun *mood*, penunjuk motif tertentu, dan pendukung aktif adegan.

3. Level ideologi

Level ini merupakan hasil dari level realita dan level representasi yang terorganisir atau terkategoriikan kepada penerimaan dan hubungan sosial oleh kode-kode ideologi seperti individualisme, patriarki, ras, kelas, materialisme, kapitalisme, dan lain sebagainya.

2.6 GENDER

Untuk memahami konsep gender, kata *gender* harus dibedakan dengan kata *seks*. Pengertian *gender* berbeda dengan pengertian *seks* (jenis kelamin). Jenis kelamin merupakan penyifatan atau pembagian dua jenis kelamin manusia yang ditentukan secara biologis yang melekat pada jenis kelamin tertentu.

Misalnya, bahwa manusia jenis laki-laki adalah manusia yang memiliki atau bersifat memiliki penis dan memproduksi sperma. “Sedangkan manusia jenis perempuan adalah manusia yang memiliki atau bersifat memiliki rahim, vagina, menghasilkan telur, dan mempunyai alat menyusui” (Fakih, 2007, p.8). Disini dapat dilihat bahwa pengertian jenis kelamin atau seks merupakan suatu yang alamiah dimiliki oleh manusia secara biologis. Jenis kelamin dibawa oleh setiap manusia sejak manusia itu dilahirkan. Hal tersebut diyakini oleh masyarakat sebagai ketentuan Tuhan atau kodrat.

Sedangkan pengertian gender itu sendiri adalah suatu sifat yang melekat pada kaum laki-laki maupun perempuan yang dikonstruksi secara sosial maupun kultural. Sebagai contoh, bahwa perempuan itu dikenal lemah lembut, cantik, emosional atau keibuan. Sementara laki-laki dianggap kuat, rasional, jantan, dan juga perkasa. Ciri dan sifat itu sendiri merupakan sifat-sifat yang dapat dipertukarkan. Artinya ada laki-laki yang emosional lemah lembut, keibuan. Sementara ada juga perempuan yang kuat, rasional, dan juga perkasa. Perubahan ciri dari sifat-sifat itu dapat terjadi dari waktu ke waktu dan dari suatu tempat ke tempat lainnya. Misalnya di suatu kelas masyarakat tertentu atau suatu suku tertentu pertukaran sifat tersebut dapat terjadi. “Semua hal yang dapat dipertukarkan antara sifat laki-laki dan perempuan, yang bisa berubah dari waktu ke waktu serta berbeda dari satu tempat ke tempat lainnya, maupun berbeda dari suatu kelas ke kelas lain, itulah yang dikenal dengan konsep gender” (Fakih, 2007, p.9).

Selanjutnya, dalam sejarahnya gender mengalami kerancuan makna dengan seks. Pengertian gender yang sesungguhnya terbentuk oleh konstruksi sosial justru dianggap sebagai suatu kodrat atau ketentuan Tuhan. Seperti contoh, kodrat seorang perempuan antara lain adalah mengelola dan merawat kebersihan rumah, mendidik anak, dan lain sebagainya. Hal itu dianggap sebagai suatu kodrat seorang perempuan, padahal pada kenyataannya hal tersebut merupakan suatu konstruksi sosial dalam masyarakat. Dan menurut pengertian gender, peranan-peranan tersebut juga dapat dilakukan oleh laki-laki. Hal inilah yang mendasari pengertian gender.

2.6.1 Ketidaksetaraan Gender

Pada dasarnya, gender tidak menimbulkan suatu permasalahan sebelum terjadinya ketidakadilan gender. Perbedaan yang tercipta antara laki-laki dan perempuan baik secara seks atau pun secara gender akhirnya menimbulkan suatu permasalahan yang merugikan. Ada pihak yang merasa lebih dibandingkan pihak lainnya. Sehingga muncullah apa yang disebut ketidakadilan gender.

Laki-laki yang secara fisik dianggap lebih kuat dan superior akhirnya mendominasi perempuan. Perempuan kerap kali dianggap sebagai jenis yang lemah, yang harus dikuasai, dan harus didominasi. Pada akhirnya, perempuan mendapat perlakuan tidak adil. Kedudukannya menjadi berada di bawah laki-laki. Hal inilah yang kemudian kita kenal dengan sebutan patriarki. Patriarki itu sendiri secara harafiah berarti kekuasaan bapak atau “patriarkh (*patriarch*)”.

Mulanya patriarki digunakan untuk menyebut suatu jenis keluarga yang dikuasai oleh kaum laki-laki, yaitu rumah tangga besar *patriarch* yang terdiri dari kaum perempuan, laki-laki muda, anak-anak, budak, dan pelayan rumah tangga yang semuanya berada di bawah kekuasaan si laki-laki penguasa. Sekarang istilah ini digunakan secara lebih umum menyebut kekuasaan laki-laki, hubungan kuasa dengan apa laki-laki menguasai perempuan, dan untuk menyebut sistem yang membuat perempuan tetap dikuasai melalui bermacam-macam cara (Bhasin, 1996).

2.7 PEREMPUAN JAWA

2.7.1 Karakter Perempuan Jawa

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Christina S.Handayani dan Ardhan Novianto pada masyarakat sekitar desa Gunung Kidul, maka disimpulkan bahwa karakter dari perempuan Jawa sangat identik dengan kultur Jawa. Karakter-karakter tersebut dibentuk dan dibawa dari didikan orang tua yang berasal dari nenek moyang terdahulu.

Karakter-karakter tersebut antara lain bertutur kata halus, tenang, diam/kalem, tidak suka konflik, mementingkan harmoni, menjunjung tinggi nilai keluarga, mampu mengerti dan memahami orang lain, sopan, pengendalian diri

tinggi/terkontrol, daya tahan untuk menderita tinggi, memegang peranan secara ekonomi, dan setia/loyalitas tinggi. (Handayani dan Novianto, 2008).

2.7.2 Pandangan Hidup Jawa Mengenai Kesempurnaan bagi Perempuan Jawa

Pada tahun 1928, Ki Ageng Suryomentaram, putra ke-55 dari Sri Sultan Hamengkubuwono VII, pernah mengajarkan kepada kaum perempuan. Ia mengajarkan bahwa perempuan itu sebaiknya memenuhi lima pancadan guna mendapat kesempurnaan duniawi, atau dasar-dasar yang hendaknya dilakukan agar dapat mendapat kesempurnaan. Lima dasar atau patokan tersebut antara lain :

1. *Wanita kedah bekti, semanggem miwah sumungkem.* Yang artinya adalah perempuan harus berbakti, mematuhi dan bersujud kepada tanah air dan bangsa.
2. *Wanita kedah ririh, ruruh, rereh.* Yang artinya, perempuan hendaknya melatih kelembutan, kestabilan emosi, keteduhan sikap, dan tenang di kala menghadapi segala permasalahan.
3. *Wanita kedah tajem, jinem, premanem.* Yang artinya, perempuan hendaklah mantap dan terkonsentrasi dalam kehadirannya di tengah masyarakat. Teguh, mantap, namun sigap menghadapi segala hal.
4. *Wanita kedah wingit, lantip, lepas ing panggaraita.* Yang artinya, perempuan harus cerdas, lebih banyak tekun-cermat-teladan, dan cepat menanggapi getaran-getaran seputar.
5. *Wanita kedah gemi, nastiti, surti, ngati-ati.* Yang artinya, perempuan haruslah pandai berhemat, tidak konsumtif, berlebihan, hati-hati dalam menyimpan penghasilan suaminya, dan pandai menyusun anggaran.

(Sastroatmodjo, 2006)

2.8 PATRIARKI

Kata “patriarki” secara harafiah berarti kekuasaan bapak atau “patriarkh (*patriarch*)”. Mulanya patriarki digunakan untuk menyebut suatu jenis “keluarga yang dikuasai oleh kaum laki-laki”, yaitu rumah tangga besar *patriarch* yang

terdiri dari kaum perempuan, laki-laki muda, anak-anak, budak, dan pelayan rumah tangga yang semuanya berada di bawah kekuasaan si laki-laki. Sekarang istilah ini digunakan secara lebih umum untuk menyebut kekuasaan laki-laki, hubungan kuasa dengan apa laki-laki menguasai perempuan, dan untuk menyebut sistem yang membuat perempuan tetap dikuasai melalui bermacam-macam cara (Bhasin, 1996).

Penjelasan akan asal-usul patriarki diberikan oleh Frederick Engels pada tahun 1884 dalam bukunya yang berjudul *Origins of The Family, Private Property and the State (Asal-usul Keluarga, Kekayaan Pribadi dan Negara)*. Engels berpendapat bahwa subordinasi perempuan dimulai dengan terjadinya perkembangan milik pribadi, saat ketika, menurutnya “kekalahan bersejarah jenis kelamin perempuan dunia” terjadi. “Ia mengatakan bahwa pembagian kelas dan subordinasi perempuan berkembang historis” (Bhasin, 1996, p.32).

Engels mengatakan bahwa manusia memiliki tiga tahap masyarakat – biadab, barbarisme, dan peradaban. Dalam masa biadab, umat manusia hidup hampir sepenuhnya hidup seperti binatang, mengumpulkan makanan dan berburu. Keturunan mengikuti garis ibu, tidak ada pernikahan dan tidak ada gagasan mengenai milik pribadi. Mengumpulkan makan dan berburu terus berlanjut ke masa barbarisme dan perlahan-lahan pertanian dan peternakan binatang berkembang. Kaum laki-laki mulai bergerak meninggalkan tanah untuk berburu, sementara kaum perempuan tinggal di rumah untuk mengurus anak dan rumah serta pekarangannya. “Suatu jenis pembagian kerja seksual perlahan-lahan berkembang, tetapi perempuan punya kekuasaan, dan juga punya kontrol atas *gen* (klien atau komunitas dari nenek moyang yang sama)” (Bhasin, 1996, p.32). Inilah yang Engels anggap sebagai awal mulanya dari keadaan di mana laki-laki merasa memiliki kekuasaan yang lebih dibanding dengan kaum perempuan.

2.8.1 Patriarki dalam Media

Jika kita berbicara mengenai patriarki maka yang terlintas dalam pikiran kita adalah keadaan di mana posisi laki-laki lebih tinggi dari perempuan. Mulai dari tanggung-jawab, kedudukan, dan bahkan juga kekuasaan. Isu untuk memperjuangkan keadilan dan kesetaraan dalam konteks kesetaraan antara laki-

laki dan perempuan menjadi semakin nyaring terdengar dan diperbincangkan. Isu gender yang berbicara mengenai kedudukan laki-laki dan perempuan menjadi sorotan di berbagai media dan isu tersebut menarik keterlibatan masyarakat luas (Widarsono, 2004).

Sistem nilai dan budaya di Indonesia berkontribusi terhadap langgengnya patriarki yang telah melekat dari generasi ke generasi, yang menyubordinatkan perempuan di bawah superioritas laki-laki. Perempuan masih diposisikan sebagai kelompok lemah dan perlu diajari, dibimbing, dan diamankan. Semua itu menjadi pembenaran perempuan tidak bisa berperan di ruang publik, diharuskan tinggal di rumah demi keamanannya, dan berkonsentrasi di wilayah domestik (Widarsono, 2004).

Pada dasarnya budaya patriarki tersebut bukanlah suatu kodrat atau yang telah ada sejak manusia lahir sehingga membagi pandangan, perspektif, dan pemahaman manusia atas kesetaraan wanita dan pria. Namun budaya patriarki adalah hasil konstruksi manusia sendiri yang melanggengkan kekuasaan dan superioritas laki-laki atas perempuan. Penyebarluasan pandangan dan gagasan patriarki ini sendiri juga turut dipengaruhi oleh media massa yang termasuk dalam struktur tatanan sosial, politik, dan juga ekonomi. Media massa turut serta dalam penyebaran pandangan patriarki dalam masyarakat (Butsi, 2007).

Dalam Jurnal Perempuan edisi “Perempuan dan Media”, dikatakan bahwa porsi dan keterlibatan perempuan dalam dunia media massa masih sangat minim. Dan kenyataannya adalah kalangan perempuan pun sudah dikondisikan atau dikonstruksi untuk menyajikan tulisan-tulisannya dalam “pola-pola laki-laki” (*male patterns*) (Subono, 2003).

Walaupun demikian, akses perempuan dan partisipasi aktif perempuan dalam produksi pesan media dalam perkembangannya dianggap bukanlah satu-satunya cara untuk memperbaiki “nasib” perempuan dalam media dan ruang publik. Penelitian yang mengatakan bahwa khalayak aktif dalam menafsirkan pesan media, dianggap sebagai jalan untuk melakukan perlawanan atas mitos atau makna-makna dominan yang disebarkan lewat produk dan teks-teks budaya pop.

Makna pesan media tidaklah baku, makna itu dikonstruksi oleh para anggota khalayak media (Ibrahim, 2007).

Julia T. Wood, dalam Ibrahim, mengatakan bahwa mulai dari kartun anak-anak hingga pornografi, media mempengaruhi bagaimana kita memahami laki-laki dan perempuan umumnya dan diri kita dan orang lain khususnya. Media juga membentuk pandangan kita mengenai apa yang normal dan benar dalam hubungan antara laki-laki dan perempuan. Secara historis, media telah merepresentasikan baik perempuan maupun laki-laki dalam cara-cara yang sangat bersifat stereotipe. Kecenderungan ini berlanjut meski terkadang ia ditantang oleh citra-citra alternatif tentang perempuan, laki-laki, dan hubungan di antaranya.

Tiga akibat dari representasi media tentang gender, antara lain :

1. Media memupuk ideal-ideal gender yang tidak realistis tentang perempuan dan laki-laki. Hal ini mengarah kepada pembentukan ketidaksetaraan gender dalam masyarakat.
2. Media mendorong kita untuk mempatologisasikan fungsi dan tubuh manusia yang normal. Seperti contohnya adalah pemberitaan yang mengeksploitasi tubuh perempuan secara tidak wajar, sehingga berakibat pada pornografi.
3. Media menormalisasikan kekerasan terhadap perempuan. Begitu banyaknya pemberitaan ataupun tayangan di media yang memaparkan mengenai kekerasan perempuan, hal tersebut berdampak pada kewajaran akan adanya kekerasan terhadap perempuan. Seakan-akan wajar bila laki-laki sebagai penguasa memiliki hak untuk mendidik perempuan, salah satunya adalah dengan meleakalkan kekerasan.

(Ibrahim, 2007)

Hal-hal inilah yang kemudian membatasi kita untuk mendefinisikan maskulinitas dan feminitas. “Media memberikan pagar bagi pemahaman kita” (Ibrahim, 2007, p.50).

2.8.2 Aspek-Aspek Patriarki

Di dalam budaya patriarki, laki-laki mengontrol kehidupan perempuan. Ada beberapa bagian di mana kuasa laki-laki menguasai aspek-aspek dalam kehidupan perempuan, antara lain : (Bhasin, 1996, p.5-10)

1. Daya produktif dan tenaga kerja perempuan

Laki-laki mengontrol produktivitas perempuan di dalam dan di luar rumah tangga. Di dalam rumah tangga, perempuan memberikan semua pelayanan untuk anak-anak, suami, dan anggota-anggota keluarga lainnya sepanjang hidupnya. Sylvia Walby mengatakan bahwa perempuan adalah kelas yang memproduksi, sementara suami adalah kelas yang mengambil alih hasil produksi, kerja berulang-ulang tanpa akhir yang sangat melelahkan, sama sekali tidak dianggap kerja dan dianggap sebagai ibu rumah tangga yang bergantung kepada suami. Hal ini disebut “mode produksi patriarkal”.

Tidak hanya di dalam rumah, tetapi laki-laki juga mengontrol kerja perempuan di luar rumah melalui bermacam-macam cara. Laki-laki tidak membiarkan perempuan memiliki pekerjaan yang memberikan penghasilan tinggi. Laki-laki memaksa perempuan untuk menjual tenaga sesuai dengan keinginan mereka dengan hasil yang rendah. Kesimpulannya, laki-laki secara material mendapat keuntungan dari patriarki. Mereka mendapat perolehan ekonomi konkret dari subordinasi perempuan. Ada basis material dalam patriarki.

2. Reproduksi perempuan

Laki-laki juga mengontrol daya reproduktif perempuan. Di banyak masyarakat, kaum perempuan tidak punya kebebasan menentukan berapa anak yang mereka inginkan dan kapan, apakah mereka bisa menggunakan kontrasepsi, atau tidak hamil lagi.

Di zaman modern, negara patriarkal berusaha mengontrol reproduksi perempuan melalui program-program keluarga berencana. Contohnya, di Malaysia, perempuan didorong untuk punya banyak anak, untuk

menjamin pasar dalam negeri yang cukup besar bagi produk-produk industri negeri ini.

Lebih jauh, patriarki tidak hanya memaksa perempuan menjadi ibu, ia juga menentukan kondisi-kondisi pengibuan mereka. Ideologi pengibuan ini dianggap merupakan salah satu basis penindasan perempuan karena menciptakan watak feminim dan maskulin yang melestarikan patriarki serta membatasi gerak dan perkembangan perempuan serta mereproduksi dominasi kaum laki-laki.

3. Kontrol atas seksualitas perempuan

Dalam sektor ini, perempuan diwajibkan untuk memberikan pelayanan seksual kepada laki-laki sesuai dengan keinginan dan kebutuhan laki-laki. Selain itu, pemerkosaan dan ancaman perkosaan adalah cara lain dominasi terhadap perempuan melalui pemberlakuan gagasan tentang “malu” dan “kehormatan”. Untuk mengontrol seksualitas perempuan, pakaian, tindakan, dan gerak mereka diawasi dengan seksama oleh aturan-aturan bertingkah laku keluarga, sosial, budaya, dan agama.

4. Gerak perempuan

Untuk mengendalikan seksualitas, produksi, dan reproduksi perempuan, kaum lelaki perlu mengontrol gerak perempuan. Diberlakukannya pembatasan untuk meninggalkan ruangan rumah tangga, pemisahan yang ketat privasi dan publik, pembatasan interaksi antara kedua jenis kelamin, dan sebagainya, semua mengontrol mobilitas dan kebebasan perempuan dengan cara yang khas berlaku untuk perempuan—yakni bersifat spesifik gender, karena laki-laki tidak menjadi sasaran pembatasan yang sama.

5. Harta milik dan sumber daya ekonomi

Sebagian besar hak milik dan sumber daya produktif lain dikontrol oleh laki-laki dan diwariskan dari laki-laki ke laki-laki, biasanya dari ayah ke anak laki-laki. Sekalipun menurut hukum perempuan punya hak untuk mewarisi harta, seluruh praktik kebiasaan, tekanan perasaan, sanksi sosial, dan kadang-kadang kekerasan yang gamblang, mencegah mereka bisa memiliki kontrol atasnya.

Hal ini pun digambarkan oleh PBB. Statistik yang mereka buat mengatakan bahwa “perempuan mengerjakan lebih dari 60% persen jam kerja di seluruh dunia, tetapi mereka hanya mendapatkan 10% dari penghasilan dunia dan memiliki 1% dari harta kekayaan dunia”.

2.9 NISBAH ANTAR KONSEP

“Opera Jawa” adalah sebuah film karya sutradara Garin Nugroho yang di produksi pada tahun 2006. Film ini menjadi sebuah fenomena komunikasi karena sebagai sebuah film ia memiliki cara yang ‘berbeda’ dalam bentuk penyampaian. “Opera Jawa” merupakan film opera pertama yang diproduksi di Indonesia. Eric Sasono pengamat film mengatakan bahwa “Opera Jawa” memberikan sumbangsih yang besar bagi perkembangan film di Indonesia dan bahkan juga dunia.

Film yang dilatar belakangi oleh kebudayaan Jawa ini sarat akan kesenian tarian, nyanyian, lagu, busana tradisional, dan lain sebagainya. Secara teknis, film “Opera Jawa” banyak mempertontonkan simbol-simbol dalam penyampaian ceritanya. Seperti adanya kain merah panjang sebagai perlambang suatu ajakan, dan lain sebagainya. Selain itu, sisi teknis lainnya dalam hal dialog juga memiliki keunikan tersendiri. Seluruh dialog dalam film ini merupakan *singing text* atau dialog yang dinyanyikan. Dalam kebudayaan Jawa, cara nyanyian-nyanyian itu dibawakan disebut dengan *nembang*.

Dari segi cerita, “Opera Jawa” menyadur secara bebas kisah perwayangan Dewi Shinta. Kisahnya secara sederhana diaplikasikan dalam kehidupan Siti yang bersuamikan Setyo. Kehidupan sepasang suami istri yang tidak lepas dari masalah ini menjadi semakin rumit ketika seorang penguasa desa Ludiro, berniat merebut Siti untuk ia jadikan miliknya. Siti sebagai seorang perempuan menjadi fokus dalam film ini. Ia menjadi pusat dari cerita secara keseluruhan. Siti berada di antara ego dua laki-laki yang memperebutkannya.

Film sebagai salah satu media massa memiliki kelebihan yaitu ia mampu memotret keadaan sosial dalam masyarakat. Film merupakan potret atau gambaran realitas sosial dalam masyarakat. Tetapi ia juga dibentuk berdasarkan

ideologi dimana film itu dibentuk. Salah satu realitas dalam masyarakat adalah patriarki.

Patriarki bukanlah hal yang baru dalam masyarakat. Sejarah menuliskan bahwa budaya patriarki sudah ada sebelum masa peradaban manusia yaitu pada masa barbarisme. Ketika manusia mencari penghidupan dengan cara berburu dan mencoba pertanian. Patriarki sendiri saat ini dikenal sebagai budaya untuk menyebut kekuasaan laki-laki, hubungan kuasa dengan apa laki-laki menguasai perempuan dan untuk menyebut sistem yang membuat perempuan tetap dikuasai melalui bermacam-macam cara. Budaya ini bukanlah sesuatu yang berasal secara naluriah atau sudah seharusnya, tetapi masyarakat mengkonstruksi budaya tersebut sehingga menjadi sesuatu yang seakan-akan naluriah.

Dalam masyarakat yang menganut paham feminisme, ada beberapa aspek kehidupan perempuan yang dikendalikan oleh laki-laki. Aspek-aspek tersebut antara lain daya produktif atau tenaga kerja perempuan, reproduksi perempuan, kontrol atas seksualitas perempuan, gerak perempuan, dan juga harta milik dan sumber daya ekonomi lainnya.

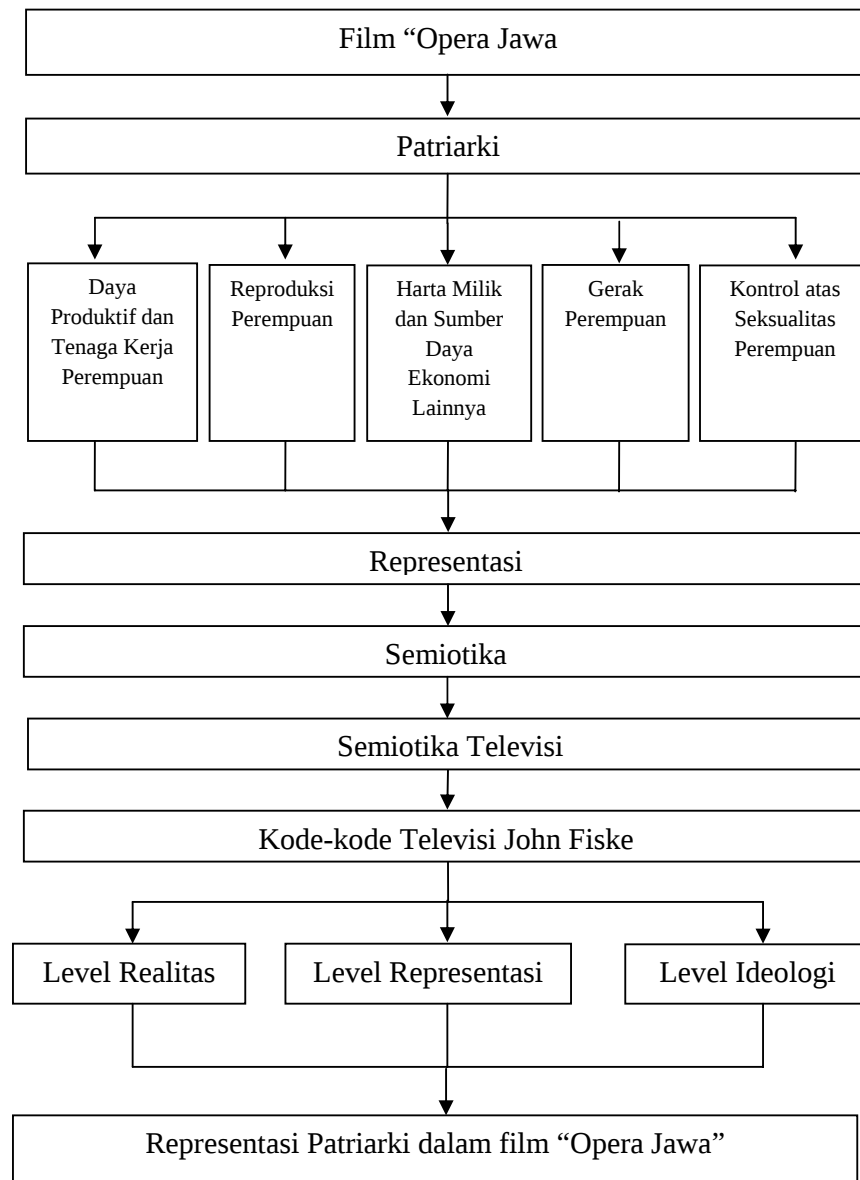
Media massa sebagai media penyampai pesan turut andil dalam pelanggaran budaya ini. Hal tersebut terlihat baik secara tersirat maupun tersurat dalam pemberitaan maupun tayangan-tayangannya. Film pun sebagai salah satu media massa mengangkat realitas ini. Realitas patriarki Jawa dalam masyarakat diwakilkan melalui cerita dalam film melalui bahasa film. 'Bahasa' tersebut memungkinkan kita untuk memberi makna kepada dunia dengan cara membangun hubungan antara hal-hal di sekitar –orang, objek, peristiwa, ide, abstrak, dll— dengan peta konseptual yang kita miliki. Dari hubungan hal-hal disekitar kita dan peta konseptual yang kita miliki, diatur menjadi bahasa yang mewakili konsep-konsep tadi.

Selanjutnya, untuk memahami dan memaknai kode-kode dan tanda dalam film, peneliti menggunakan metode semiotika televisi John Fiske. Melalui tiga level dalam kode-kode televisi John Fiske, yaitu level realitas, level representasi, dan level ideologi, film dibentuk. Kemudian, dari sana pesan dapat dibangun atau

dikonstruksi kembali secara utuh, yaitu pesan tentang patriarki dalam film “Opera Jawa”.

2.10 KERANGKA PEMIKIRAN

Kerangka penelitian peneliti adalah sebagai berikut :



Gambar 2.3 Kerangka Pemikiran