

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perempuan, kehadirannya bukanlah suatu yang kebetulan karena dengan kehadirannya melengkapi kekurangan yang laki-laki rasakan dan sebagai manusia yang mengabdikan pada titah Tuhan, sebagai pendamping laki-laki di dunia ini untuk berjalan bersama menjalani sebuah kehidupan dan bekerjasama membangun peradaban bangsa.

Menjadi seorang perempuan adalah sebuah hal yang sebenarnya harus disyukuri oleh kaum perempuan pada saat ini karena mereka adalah sosok yang luar biasa yang sebenarnya lebih kuat dari laki-laki. Mungkin terdengar seperti ingin membela diri dari anggapan yang ada akan tetapi pada sisi lain seorang perempuan mempunyai kelebihan dari perannya sebagai seorang ibu rumah tangga. Shu Rita, seorang motivator menerangkan kepada seluruh wanita Indonesia pada seminarnya dan disebuah buku yang dia karang Rita mengatakan bahwa wanita masih “terkondisikan” dan diartikan oleh para wanita itu sendiri sebagai masyarakat kelas dua (terutama dalam kehidupan yang berpegang pada sistem patriarki), dengan demikian kehidupan para wanita seringkali hanya seputar 3 UR (dapUR, sumUR dan kasUR) padahal sesungguhnya sang Khaliq memiliki tujuan yang begitu mulia saat penciptaan seorang wanita (Rita, 2012: 26).

Fenomena tentang perempuan sebagai kaum yang bekerja pada ruang lingkup domestik seperti yang tertera di atas, tidak hanya terdapat pada kehidupan nyata saja akan tetapi hal tersebut telah terepresentasikan ke dalam sebuah media hiburan berupa film. Di dalam sebuah film, peran perempuan pun ditunjukkan sebagai seorang ibu rumah tangga maupun istri, anak perempuan, kekasih, perawat dan lain sebagainya yang dalam hal ini adalah sebuah film yang berlatar belakang militer dimana di dalam film tersebut ditemui beberapa fenomena perempuan yang berperan sebagai pihak yang ikut berkontribusi pada kepentingan-kepentingan militer. Mengapa film militer? Karena film dengan tema militer merupakan film yang sarat akan pesan heroik dan representasi sejarah sebuah bangsa maupun peristiwa, oleh karenanya film dengan tema militer disebut juga film sejarah. Di dalam film sejarah tersebut terdapat visi nasionalisme yang sangat kuat yang ditularkan lewat sebuah film Indonesia. Melalui film pula, aksi-aksi kemiliteran Indonesia dapat disampaikan sebagai suatu dokumentasi sejarah yang tidak pernah hilang. Bagaimanapun, film memang memiliki pengaruh yang kuat dan lebih peka terhadap budaya masyarakat, ketimbang sebuah monografi yang dibuat oleh sejarawan. Karena itu, film memberikan petunjuk berharga tentang pandangan kontemporer terhadap masa lalu (Irawanto, 1999: 4).

Peran domestik perempuan pun terdapat pada film dengan tema militer tersebut, sebagai contohnya adalah seperti pada penggalan adegan film yang berjudul *Janur Kuning* di bawah ini:



Gb. 1 : Istri Jendral Sudirman yang merawat suaminya. Sumber: film "Janur Kuning"

Pada gambar di atas, terlihat istri dari Jendral Sudirman sedang merawat Jendral Sudirman yang sedang sakit parah dan terbaring di tempat tidurnya. Hal ini menunjukkan bahwa peran seorang perempuan sebagai seorang istri dari seorang pahlawan bangsa pun sangat dibutuhkan, menjadi bukti akan bergunanya kehadiran seorang perempuan di kehidupan laki-laki, saat laki-laki sakit dan tidak berdaya maka perempuan berada di sampingnya untuk merawat dan mendukung kesembuhan sang laki-laki meski hanya sekedar membuatnya makanan, menyeduhkan teh, menyuapi bahkan menyelimuti saat dia (laki-laki) tidur. Contoh yang sama terdapat pada film *Serangan Oemoem 1 Maret* yang mana tokoh perempuan diperankan kembali di ranah domestik sebagai seorang perawat yang tugasnya merawat dan mengobati para tentara yang terluka di medan perang.



Gb. 2 : Perawat. Sumber: film "Serangan Oemoem 1 Maret"

Menjadi seorang wanita, seorang istri dan seorang ibu rumah tangga tentu mempunyai tanggung jawab dan konsekuensi dari peranan yang mereka jalankan, seberapa jauh seorang wanita menyadari dirinya mempunyai tanggung jawab tentu lebih dalam dari hanya sebuah status belaka (Rita, 2012: 6). Pada era modern saat ini, hal tentang peran domestik perempuan tidak hanya terdapat pada film sejarah masa lalu saja namun ditemui pula pada sebuah film baru dengan genre yang sama namun berbeda dari segi *visual effect* dan konsepnya yang unik. Film kontemporer tersebut berjudul *Laskar Pemimpi*, film dengan tema militer ini digarap kembali dengan lebih modern dengan eksplorasi cerita serupa dari ide cerita film *Janur Kuning* dan *Enam Djam di Djogja* dan pembentukan konsep yang lain daripada beberapa film sebelumnya. Peran domestik perempuan kembali direpresentasikan melalui beberapa adegan yang terdapat pada film ini. Cerita yang sama dengan representasi yang sama itu bukan karena tidak beralasan karena film mengadopsi genre dari karya cetak dan dari domain hiburan yang ada sebelumnya, disini termasuk komedi, horor, roman, melodrama dan cerita perang (Danesi, 2010: 140).

Laskar Pemimpi merupakan salah satu film kontemporer yang berlatar belakang militer yang beradaptasi dari film-film lama tersebut akan tetapi film ini memunculkan kembali tokoh-tokoh yang ada dalam film sejarah masa lalu dengan aktor-aktor baru pada masa sekarang yang dibuat secara lebih santai dan mudah. Maka dibuatlah genre komedi drama musikal yang bertujuan agar penonton pada masa modern saat ini tidak

jenuh dengan cerita yang sejarah yang biasanya dikemas dengan cara yang kaku dan serius. Para pemerannya pun kocak dan dari kalangan anak muda seperti kelompok vokal *Project Pop* yang sudah terkenal, hal ini juga bertujuan untuk menarik minat pemuda-pemudi Indonesia agar senantiasa mengingat sejarah dan perjuangan para pahlawan yang sudah mati-matian membela Indonesia, disamping segmentasinya lebih difokuskan pada kalangan pemuda Indonesia.

Laskar Pemimpi adalah sebuah film yang berkisah tentang sekelompok gerilyawan amatir dengan latar belakang yang beragam. Mereka adalah Sri Mulyani (Tika *Project Pop*) gadis desa yang lugu dan suka tidur, Dimas (Udjo *Project Pop*) keturunan Ningrat yang manja, Tumino (Gugum *Project Pop*) peternak bebek dan Ahok (Odie *Project Pop*) seorang pedagang kecil keturunan Tionghoa. Mereka bergabung dalam pasukan gerilya pimpinan Kapten Hadi Sugito (Gading Marten) setelah menjadi korban Agresi Militer Belanda II pada bulan Desember tahun 1948. Dalam pasukan gerilya yang bermarkas di desa Panjen itu Sri, Dimas, Tumino dan Ahok bertemu dengan Toar (Yosi *Project Pop*), gerilyawan asal Manado yang matanya rabun dan Kopral Jono (Dwi Sasono) *playboy* kelas teri yang pangkatnya sudah sering diturunkan oleh Kapten Hadi. Mereka ternyata ditakdirkan untuk berjuang bersama-sama sejak Letnan Kyut yang memimpin sebuah regu pasukan KNIL menyerbu Panjen dan menawan Wiwid (Shanty) dan Yayuk (Masayu Anastasya) (www.laskarpemimpithemovie.com, diakses pada tanggal 5 Maret 2012, pukul 08:13 wib).



Gb. 3 : Poster film "Laskar Pemimpi". Sumber: www.laskarpemimpithemovie.com, diakses pada tanggal 5 Maret 2012, pukul 08:13 wib

Film tersebut menceritakan sejarah perjuangan para pejuang Indonesia yang mengingatkan kepada kita tentang perjuangan mereka yang begitu berharga, disajikan dalam bentuk drama komedi yang kocak namun tetap mengusung isi cerita dari kisah perjuangan tersebut. Satu hal yang menarik dari film ini adalah ide genrenya yang dikemas dengan genre komedi musikal yang belum pernah ada dalam film-film berlatar belakang militer terdahulu selain itu peran perempuan yang dimainkan memiliki karakter yang seperti perempuan perankan dalam kehidupan nyata akan tetapi ternyata peran tersebut merupakan sebuah peran mulia sebagai penyokong dan pendukung kemiliteran. Saat perempuan menjadi peran utama, peran itu berkaitan dengan pandangan bahwa posisi perempuan ada di lingkup domestik sebagai ibu, istri, kekasih atau anak perempuan yang penurut. Sebaliknya pada laki-laki, peran yang ditampilkan selalu berkaitan dengan aktivitas di lingkungan publik,

pengambilan dan penghasil keputusan yang masuk akal (Ibrahim dan Suranto, 1998: 23).

Pada umumnya, film-film bergenre atau berlatar belakang militer lebih banyak dimaknai sebagai film perang yang di dalamnya terdapat banyak laki-laki kuat atau tentara militer yang melawan sebuah negara musuh. Peran laki-laki sebagai pasukan militer ini sangat berpengaruh pada sebuah film militer, pasukan yang dipersenjatai dengan senjata-senjata luar biasa, sebagai angkatan bersenjata yang terlatih, cerdas, kuat, disiplin dan tahan banting. Dilihat dari perannya yang kuat dan mampu berperang itu, laki-laki memang lebih tepat untuk berperang akan tetapi di dalam sebuah angkatan militer tidak menutup kemungkinan jika ada perempuan yang ingin menjadi tentara atau pasukan militer, contohnya pada film *7 Wanita dalam Tugas Rahasia (1985)* (Sen, 1994: 286).

Seperti dalam film *Laskar Pemimpi* tersebut, perempuan juga ingin menjadi sosok yang lebih kuat dan keluar dari ruang gerak yang sempit kepada ruang yang lebih luas dan menyatakan dirinya mampu berbuat lebih tidak hanya menjadi ibu rumah tangga, mereka ingin melakukan apa yang laki-laki lakukan. Banyak cara yang dilakukan agar tujuan mereka tercapai seperti meningkatkan kemampuannya sebagai seorang perempuan akan tetapi saat mereka memasuki ruang gerak yang dimiliki oleh laki-laki pun mereka (perempuan) tetap berada pada posisi yang mana diurus oleh laki-laki. Sebagai contoh Sri (*Tika Project Pop*), seorang gadis desa yang hobi tidur ini bergabung dengan pasukan Kapten Hadi (*Gading Marten*) sebagai *Laskar Pandjen* dan turut membela Indonesia, dia bisa menjadi

salah satu tentara perempuan yang ikut dalam peperangan akan tetapi ruang geraknya tetap dibatasi oleh sang kapten yang menjadi pemimpinnya dan Sri hanya boleh melakukan tugas yang diperintahkan oleh sang kapten.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti mengambil film *Laskar Pemimpi* sebagai objek penelitian yang berkaitan dengan representasi peran perempuan di ruang lingkup domestik dalam film berlatar belakang militer dan peneliti pun memakai analisis semiotika sebagai metode penelitiannya guna menjawab permasalahan tentang representasi marginalisasi peran perempuan di ruang lingkup domestik tersebut. Pendekatan semiotika ini mengarahkan kita pada teori tanda dan makna yang dikembangkan oleh Roland Barthes. Pada prinsipnya, konsep penting dari semiotika adalah penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*) sama-sama terdiri dari tanda dan terkait dengan denotasi dan konotasi, jadi bagian dari tanda yang memberi tanda kepada kita – penanda – adalah seperti salah satu item yang digambarkan dalam denotasi dan penanda ini kemudian memiliki makna (konotasi) yang sebagian darinya bisa dengan sadar kita bangun (Burton, 2007: 50).

B. Rumusan Masalah

Bagaimana representasi peran perempuan di ruang lingkup domestik dalam film *Laskar Pemimpi*?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan tentang bagaimana representasi peran perempuan di ruang lingkup domestik dalam film yang

berlatar belakang militer yang berjudul *Laskar Pemimpi* yang akan ditinjau dari sudut pandang semiotika.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat-manfaat tersebut adalah sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

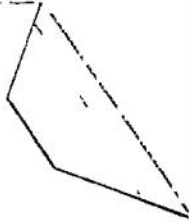
Secara teoritis penelitian yang dilakukan ini bermanfaat untuk memahami representasi tentang marginalisasi peran perempuan di ruang lingkup domestik dalam sebuah film yang berlatar belakang militer seperti yang terdapat pada film *Laskar Pemimpi* ini dan peran serta perempuan dalam film tersebut berikut pesan-pesan verbal maupun visual yang ditampilkan oleh film *Laskar Pemimpi*.

b. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dilakukannya penelitian ini dapat menjadikan rekomendasi dan sumbangan ilmu bagi khalayak atau penelitian selanjutnya terkait masalah yang diangkat oleh penelitian ini. Menjadi poin yang penting dalam memahami representasi marginalisasi peran perempuan dalam beberapa dekade atau era yang berbeda, juga dalam perkembangannya dari masa ke masa.

E. Kerangka Teori

Kerangka teori yang diambil berguna sebagai acuan dan pegangan bagi peneliti yang didapat dari sumber-sumber yang berhubungan dengan penelitian ini. Kerangka teori tersebut menjadi landasan yang teoritis bagi



peneliti untuk memecahkan permasalahan tentang konsep marjinalisasi pada peran perempuan di ruang lingkup domestik di dalam sebuah media yang berupa film yang diangkat dalam penelitian ini. Adapun rangkaian kerangka teori yang dicantumkan sebagai acuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Representasi

Media sebagai alat komunikasi massa yang sangat efektif melakukan perubahan yang signifikan pada sebuah ruang lingkup publik. Untuk itu para pekerja media dituntut untuk memberikan suguhan pesan yang jelas dan terang kepada publik, meski kadang ada kesalahpahaman atau ketidaktepatan dalam penyampaiannya kepada kelompok tertentu dengan penggambaran yang berbeda dari masing-masing kelompok. Dari realitas media inilah yang sering disebut sebagai representasi. Representasi bukan penjiplakan atas kenyataan yang sesungguhnya, representasi adalah ekspresi estetis, rekonstruksi dari situasi sesungguhnya (Barker, 2005: 104).

Menurut pernyataan di atas dapat dipahami bahwa dalam suatu media untuk mengungkapkan suatu peristiwa pada dasarnya adalah mengkonstruksi realitas. Oleh karena itu dalam menceritakan suatu peristiwa dapat dikatakan bahwa isi media adalah realitas yang telah dikonstruksikan. Seperti yang disebutkan oleh Barker bahwa representasi adalah bagaimana dunia dikonstruksi dan direpresentasikan secara sosial kepada dan oleh kita (Barker, 2005: 9).

Stuart Hall pun menyebutkan "*Representation is the production of meaning through language,*" (Hall, 1997: 28). Representasi adalah produksi dari makna bahasa, yang mana representasi membentuk argumen, menggunakan tanda-tanda yang diorganisasikan ke dalam bahasa-bahasa dari berbagai jenis untuk mengomunikasikan atau menyampaikan makna tersebut kepada khalayak. Representasi menjelaskan sebuah cara memaknai apa yang digambarkan dan representasi juga merupakan dari objek itu sendiri. Representasi menyajikan kembali apa yang terdapat pada kehidupan nyata kemudian dengan cara yang berbeda, hal tersebut direkam dengan menggunakan media yang dapat menyampaikan realita dengan baik. Representasi dapat juga dipahami sebagai sebuah mediator untuk menunjukkan apa yang ada dalam sebuah dimensi kepada dimensi lain dengan gambaran yang hampir sama bahkan sepenuhnya sama.

Konsep representasi sering digunakan dalam hubungan antara teks media (termasuk film) dengan realitas atau kenyataan dan representasi dalam teks media tersebut dikatakan berfungsi secara ideologis sepanjang berperan untuk membentuk hubungan sosial yang berhubungan dengan dominasi dan eksploitasi (Fairclough dalam Burton, 2007: 171). Begitu juga arti representasi yang dikemukakan oleh Sullivan dan kawan-kawan dipahami sebagai "*the social representing; representations are the products of social process of representing,*" (O'Sullivan dkk, 1995: 265). Berarti dapat disimpulkan bahwa representasi adalah realitas dari pandangan sosial akan sesuatu

hal. Apa yang dilihat oleh sosial lalu digambarkan kembali melalui cara yang lain namun tetap membawa isi dan maksud dari apa yang dilihat tersebut, itulah realitas atas kenyataan yang sebenarnya. Kemudian untuk menyampaikan sebuah realita tersebut, hadirilah film sebagai sebuah media untuk menggambarkan pesan yang akan disampaikan kepada para penontonnya.

Seperti halnya pada film *Laskar Pemimpi*, pada film ini karakteristik peran perempuan digambarkan melalui tanda-tanda tertentu seperti *shot*, *scene*, adegan dan semacamnya. Film berperan sebagai media yang tepat dalam menyampaikan pesan, aspirasi, kondisi sosial dan sebagainya. Oleh karena itu, untuk mendukung gambaran dari representasi sebuah peran perempuan tersebut maka terdapat kode-kode dalam struktur hierarki yang kompleks dalam tiga tingkatan, yaitu sebagai berikut:

1. Tingkat Pertama: Realitas

Seperti dalam penampilan, pakaian, lingkungan, perilaku, bahasa, gerak tubuh, ekspresi, suara dan lainnya yang dikodekan dengan kode-kode teknis seperti kamera, pencahayaan, musik, suara dan *editing* (Zaman, 1994: 32).

Dalam hal ini, sebuah ide cerita tidak akan sempurna tanpa adanya instrumen-instrumen di atas. Konsep film sebagai media audio-visual mengharuskan pengembangan sebuah cerita dengan beberapa cara agar cerita itu dapat dilihat dan dimaknai dengan mudah, menarik dan berkesan pada diri orang yang menontonnya,

maka teknis kamera dan perlengkapan seperti pakaian, tata ruang dan sebagainya bertujuan untuk mempermudah penyampaian pesan atau cerita lewat film tersebut.

2. Tingkat Kedua: Representasi

Terdiri dari kamera, pencahayaan, *editing*, menransmisikan kode-kode representasi konvensional yang dibentuk oleh bahasa representasi melalui naratif, konflik, karakter, aksi, dialog, *setting* dan *casting* (Zaman, 1994: 32).

Pada tingkatan ini, pengaturan adegan dengan teknis dan skenario cerita dalam sebuah film dilakukan agar cerita yang disampaikan tidak hambar dan membosankan. Adanya narasi yang berisi tentang konflik dan sebagainya bertujuan agar alur cerita terlihat dengan jelas dan tidak membingungkan penonton, alur konflik yang terjadi sampai pada klimaks ditunjukkan oleh karakter atau peran masing-masing tokoh yang bertugas menyajikan dialog atau narasi yang diinginkan.

3. Tingkat Ketiga: Ideologi

Pada tingkatan ini merupakan sesuatu yang diorganisasikan ke dalam penerimaan sosial dan koheren oleh kode-kode ideologi seperti: Individualisme, Kapitalisme, Ras, Materialisme dan Patriarki (Zaman, 1994: 32).

Setelah melakukan tahap pertama dan kedua, maka pada tahap yang ketiga ini adalah tahap penerimaan masyarakat atau penonton terhadap film yang dibuat. Pesan yang terdapat pada film

tersebut akan memunculkan persepsi tentang konsep-konsep budaya yang akan ditangkap berbeda oleh masing-masing khalayak, representasi ideologi yang dibangun pun terlihat dari cara film tersebut dibuat dari mulai pra produksi sampai ditontonkan kepada publik, apakah bersifat individual, kapital, menyinggung ras atau yang lain. Semua itu berdasarkan pada penerimaan sosial terhadap film yang dibuat tersebut, bagaimana mereka memahami maksud pesan yang ada dan memaknainya kembali dengan ideologi yang mereka miliki.

Ada beberapa hal yang perlu diketahui bahwa di dalam sebuah film terdapat kode-kode representasional film yang menjadi acuan dalam menentukan simbol-simbol atau tanda-tanda yang menggambarkan karakteristik peran perempuan dan konteks sosialnya lewat film, seperti yang dikemukakan oleh Dennis McQuail berikut:

- a. Penyajian *image*, kehidupan sehari-hari dan nilai-nilai dari beberapa kelompok.
- b. Penyajian *image* masyarakat secara garis besar yang tersusun berdasarkan elemen dan aspek kehidupan sehari-hari yang terseleksi ke dalam suatu pola yang koheren dan digerakkan oleh suatu tatanan asumsi-asumsi yang melatar belakanginya.
- c. Film berfungsi sebagai sarana dimana suatu komunitas mengekspresikan apa yang menjadi keyakinan mereka tentang nilai-nilai yang baik dan buruk.
- d. Film memiliki kecenderungan untuk mempromosikan konformitas bukan hanya melalui gaya berpakaian, model rambut dan perbendaharaan kata-kata saja tapi sikap-sikap dan pandangan hidup dengan cara yang lebih halus (McQuail, 1992: 161-168).

Pesan apapun yang disampaikan melalui media audio-visual seperti film, akan lebih cepat sampai pada khalayak sarannya.

Dengan konsep gambar bergerak dan suara yang dimiliki oleh film kemudian jalan cerita yang bisa dengan mudah dinikmati penontonnya maka pesan-pesan yang ada dalam sebuah film, bisa lebih baik diterima oleh masyarakat.

b. Gender

Pada dasarnya, gender bukanlah sebuah dasar teori. Kajian tentang gender pun masih simpang-siur dalam menentukan arti dari gender itu sendiri. Gender sering diidentikkan dengan jenis kelamin (*sex*), padahal gender berbeda dengan jenis kelamin. Gender sering juga dipahami sebagai pemberian dari Tuhan atau kodrat Ilahi, padahal gender tidak semata-mata demikian.

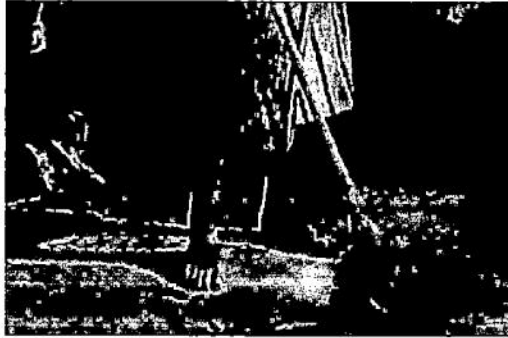
Secara etimologis kata 'gender' berasal dari bahasa Inggris yang berarti 'jenis kelamin' (Echols dan Shadily dalam Marzuki, 2007: 2). Kata 'gender' bisa diartikan sebagai 'perbedaan yang tampak antara laki-laki dan perempuan dalam hal nilai dan perilaku (Neufeldt dalam Marzuki 2007: 2). Secara terminologis, 'gender' bisa didefinisikan sebagai harapan-harapan budaya terhadap laki-laki dan perempuan (Lips dalam Marzuki: 2). Definisi lain tentang gender dikemukakan oleh Elaine Showalter. Menurutnya, 'gender' adalah pembedaan laki-laki dan perempuan dilihat dari konstruksi sosial budaya (Showalter dalam Marzuki, 2007: 3). Lebih tegas lagi disebutkan dalam *Women's Studies Encyclopedia* bahwa gender adalah suatu konsep kultural yang dipakai untuk membedakan peran, perilaku, mentalitas, dan

karakteristik emosional antara laki-laki dan perempuan yang berkembang dalam masyarakat (Mulia, 2004: 4).



Gb. 4 : Pembantu Keraton yang sedang mengepel lantai. Sumber: film "Laskar Pemimpi"

Permasalahan yang terjadi saat ini dan dulu, timbul saat gender menjadi sesuatu yang dipersoalkan dalam hal penempatan peran perempuan di dalam ruang lingkup domestik maupun publik. Adanya perbedaan antara laki-laki dan perempuan menyebabkan adanya perbedaan pula dalam porsi pekerjaan maupun hak yang diberikan, begitu juga adanya keterkaitan budaya yang melandasi hal ini. Adat dan budaya yang ada dari masa dahulu hingga sekarang masih menempatkan hal tentang laki-laki dan perempuan tersebut ke dalam bagian-bagiannya masing-masing. Laki-laki ditempatkan pada peran sebagai seorang kepala rumah tangga, pemimpin dalam lingkungan publik dan penentu suatu keputusan sedangkan tempat perempuan ada di rumah, dapur, kasur, mengurus anak, mencuci pakaian dan hal-hal domestik lainnya. Marzuki menyebutkan bahwa sejarah perbedaan gender antara seorang pria dengan wanita terjadi melalui proses yang sangat panjang dan dibentuk oleh beberapa sebab, seperti kondisi sosial budaya, keagamaan dan kondisi kenegaraan (Marzuki, 2007: 3).



Gb. 5 : *Witiwid yang sedang menyapu penjara. Sumber: film "Laskar Pemimpi"*

Seperti yang diungkapkan oleh Ihromi bahwa, sejak dahulu telah ada orang-orang yang memberi perhatian kepada nasib wanita yang dianggap diperlakukan tidak adil dalam masyarakat maupun dalam keluarga dibanding pria. Wanita dimana-mana mencurahkan tenaganya untuk melestarikan keluarganya, mendidik anak-anaknya, merawat anggota-anggota keluarganya yang sakit bahkan di luar rumah tangga, wanita memegang peranan dalam usaha kesejahteraan masyarakat (Ihromi, 1995: 30). Hal tersebut menguatkan anggapan bahwa perempuan adalah manusia kuat yang tetap tabah menghadapi persoalan hidup yang menimpanya baik di dalam rumah tangganya maupun di lingkungan masyarakat meski keberadaannya tidak begitu diperhatikan.

c. Perempuan dalam Film

Media massa merupakan salah satu alat utama yang membentuk konstruksi gender pada masyarakat. Laki-laki dan perempuan telah direpresentasikan oleh media sesuai dengan stereotip-stereotip kultural untuk mereproduksi peranan-peranan jenis kelamin secara tradisional dan film sebagai salah satu produk dari media massa

juga berperan besar dalam membentuk pandangan masyarakat mengenai konstruksi gender.

Hasil dari penelitian Krishna Sen terhadap film-film Indonesia menemukan bahwa mayoritas genre film Indonesia berkenaan dengan pria dan apa yang didefinisikan film sebagai dunia pria adalah tindakan. Meskipun setiap film menampilkan karakter perempuan, namun dalam genre tersebut melalui praktik-praktik produksi yang sudah berlangsung lama, dalam banyak genre sinema Indonesia pun perempuan ditempatkan sebagai peran tambahan belaka, sehingga imaji dan tindakan perempuan hanya membentuk sebagian kecil atau tidak penting keseluruhan naratif (Sen, 1994: 247). Permasalahan gender biasa dilihat sebagai cerita tentang nasib perempuan tetapi lebih dari itu adalah mengenai kondisi struktural suatu masyarakat yang tidak adil dengan fokus perhatian terhadap perempuan yang menjadi korban. Dengan kata lain, kondisi struktural ini hanya dapat dipahami jika ada kepekaan terhadap kondisi ketidakadilan struktural di satu pihak dan korban pada pihak lain. Sistem yang berlaku dan yang telah terbentuk adalah patriarki, dimana status dan keberadaan perempuan lebih direndahkan dan sepenuhnya kekuasaan milik laki-laki.

Seperti yang disebutkan Sen bahwa, hegemoni ideologi patriarki dalam film berjalan melalui tampilan pembagian kerja secara seksual dan hierarki gender yang diperkuat dan dijaga melalui intervensi negara dalam bentuk propaganda atau sensor. Proses ini tidaklah berjalan begitu saja datang dari pekerja film, tetapi melalui

proses yang dibangun melalui kerjasama antara negara dengan pekerja film (Sen, 1994). Negara berusaha membangun citra perempuan dengan ideologi keibuan dengan menampilkan perempuan sebagai sosok yang pasif dan tergantung pada pria, terkait dengan citra perempuan pada lingkup publik stereotip tentang perempuan muncul akibat konstruksi sosial yang cenderung merugikan kelompok minoritas. Meski jumlah penduduk perempuan bukan merupakan kelompok minoritas, namun kebudayaan dan tradisi yang ada membuat perempuan tidak banyak mengeluarkan pendapat. Perempuan hanya diperbolehkan melakukan kegiatan domestik yaitu hal-hal yang berhubungan dengan rumah tangga. Hal inilah yang membuat masyarakat beranggapan dan selalu berasumsi bahwa kegiatan perempuan hanya sebatas memasak, mengurus anak dan suami dan menjaga rumah, ini pula yang menyebabkan karakter perempuan menjadi lemah dan menjadikan sifat perempuan memang begitu adanya. Padahal apa yang telah diutarakan tentang perempuan di atas tidaklah seperti itu, perempuan lebih mempunyai kontribusi atas perannya di dalam sebuah film berlatar belakang militer.

Masuknya perempuan ke dalam film pada dasarnya ingin menunjukkan kembali perannya di dalam kehidupan nyatanya. Representasi yang dibangun pun selalu domestik, jiwanya yang keibuan, konsep cantik dan sebagainya. Perempuan selalu dikaitkan dengan masalah kerumahtanggaan dan berproduksi di ruang lingkup tersebut. Hal tersebut dibenarkan Krishna Sen bahwa, 'Sifat dasar

perempuan' dalam sinema Orde Baru yang pada akhirnya dikuduskan dalam reproduksi (keibuan), terus-menerus muncul (Sen, 1994: 253). Meski begitu perempuan mempunyai peran yang penting dalam proses militer yang terdapat dalam berbagai film berlatar belakang militer seperti *Janur Kuning*, *Enam Djam di Djogja*, *Merah Putih* dan *Laskar Pemimpi* ini.

d. Militer dalam Film

Gagah, penuh gaya dan aksi, sayangnya tidak terlalu realistis. Begitulah ciri film pasukan khusus, terutama buatan *Hollywood*. Walaupun produksi film kelas atas sudah menggunakan jasa *professional military advisor* atau penasehat militer – biasanya mantan tentara – namun soal ketidakrealistisan masih saja terjadi. Apakah ini salah? Sah saja tentunya. Apalagi film dibuat dengan tujuan utama menghibur. Oleh karenanya, hal-hal seperti dramatisasi, *grandiose* dan sinematografi jadi pertimbangan tersendiri di luar realisme (Angkasa, 2003: 79).

Berbicara tentang militer, merupakan sebuah hal yang sudah dan sering kita ketahui di dunia ini. Sejarah kemiliteran di dunia ini sudah banyak dirasakan dan dilakukan oleh sebuah bangsa akan bangsa lain, seperti yang diketahui bahwa kekuatan militer saat ini dikuasai oleh bangsa Barat yaitu Amerika Serikat dan film-film militer Hollywood yang merajalela di layar kaca dunia.

Kekuatan militer Amerika Serikat bisa ditandai dengan beberapa fakta berikut ini. Fakta pertama, Amerika Serikat memiliki

anggaran belanja di bidang militer yang tinggi dibandingkan dengan negara-negara lain di dunia. Di era Perang Dingin, Amerika Serikat masih memiliki rival dalam belanja militer yaitu Uni Sovyet, namun kini Amerika Serikat menjadi satu-satunya Negara dengan belanja militer terbesar. Kedua, kekuatan militer Amerika Serikat adalah kekuatan militer secara kuantitas maupun kualitas di atas negara-negara lain di dunia (Junaedi, 2012: 1). Hal tersebut menginspirasi sineas dan seniman film Indonesia, termasuk pembuat film *Laskar Pemimpi* yang membentuk sebuah lingkungan militer yang “dikawinkan” dengan industri perfilman di Indonesia meski dengan konsep yang berbeda dari yang lain yaitu drama musikal komedi perjuangan. Maka hal-hal tentang militer dan kehidupan dalam militer dituangkan dalam wadah bernama film.

Eric Sasono selaku kritikus film menyebutkan film sebagai media ekspresi dan merupakan media yang sangat kuat dalam mengantarkan sesuatu kepada wacana publik (MetroTv, 2011 pukul 22:30). Melalui film, hal-hal seputar militer dapat ditampilkan dengan massal dan dengan cerita-cerita menegangkan yang terdapat dalam kemiliteran. Dengan adanya film itu sendiri, semua orang dapat menonton dunia kemiliteran yang mungkin belum atau tidak selalu diketahui oleh banyak orang. Film bertemakan militer ini pun menjadi satu dukungan yang mencerminkan nasionalisme terhadap suatu bangsa dan film *Laskar Pemimpi* ini menjadi bukti dari kreatifitas anak

bangsa Indonesia yang ingin menunjukkan suasana militer di Indonesia pada masa perang dahulu.

Krishna Sen melihat ada dua modus untuk mengetahui konstruksi Indonesia di masa lalu dalam film Indonesia. Pertama, film-film yang didasarkan pada legenda, yakni pertarungan abadi antara yang baik dan jahat dalam *setting* yang membangkitkan pengertian masa silam. Kedua, beberapa film yang oleh aparat sensor dan pers disebut dengan "film sejarah". Di sini, masa lalu dinyatakan dengan melakukan identifikasi sejarah atas periode, insiden, dan pribadi-pribadi (Sen dalam Irawanto, 1999: 4). Membicarakan militer di Indonesia, yang pada masa modern ini difilmkan, Budi Irawanto melirik kemiliteran Indonesia pada film-film yang dijadikannya sebagai objek penelitian yaitu *Enam Djam di Jogja*, *Janur Kuning* dan *Serangan Fajar*.

"Militer di Indonesia memang menggunakan banyak medium untuk menanamkan ideologi militerismenya. Film adalah salah satu saja dari sekian banyak medium. Sebetulnya, penggunaan film sebagai medium ideologisasi militerisme, juga dilakukan oleh Amerika Serikat, misalnya dalam film *Rambo* (Irawanto, 1999: xiv)"

Bagi Sen, yang diperlukan adalah pemahaman terhadap relasi, di satu pihak mereka yang memegang kekuasaan dalam struktur sosial-politik saat ini dan yang mengontrol medium, juga menentukan citra di layar film, di lain pihak penonton film (Irawanto, 1999: 5). Kesamaan konsep yang diangkat (militer Indonesia), menjadi alasan penulis untuk mengambil film *Laskar Pemimpi* sebagai objek penelitiannya. Ide perjuangan yang dipaparkan dalam film tersebut atau film berlatar

belakang militer lainnya seperti *G 30 S PKI, Serangan Oemoem 1 Maret, Merah Putih* dan masih banyak lagi menyediakan dasar ideologis bagi peran militer dalam kehidupan sosial di Indonesia sekarang. Tampaknya hal itulah yang kemudian diangkat oleh banyak film yang oleh beberapa media massa dan pemerintah disebut sebagai "film sejarah":

"Historical film, therefore, come to mean films about resistance to Dutch rule or Japanese occupation or both. They also focused on the armed resistance rather than any other element of the freedom struggle. In depicting who fought the Dutch (and who didn't) how and why, historical film came to be centrally concern with defining the Indonesian nation, nationalism and nationalist."

(Karena itu, film sejarah, lalu berarti film-film tentang perlawanan terhadap pemerintah Belanda atau penjajah Jepang atau keduanya. Film-film juga menekankan pada perjuangan senjata ketimbang unsur-unsur lain dari perjuangan kemerdekaan. Film sejarah dalam menggambarkan siapa yang melawan Belanda (dan siapa yang tidak melawan) bagaimana dan mengapa, menjadi pusat perhatian dalam mendefinisikan Bangsa Indonesia, nasionalisme dan kaum nasionalis (Sen dalam Irawanto, 1999: 3).

Di dalam film sejarah tersebut terdapat visi nasionalisme yang sangat kuat yang ditularkan lewat sebuah film Indonesia. Melalui film pula, aksi-aksi kemiliteran Indonesia dapat disampaikan sebagai suatu dokumentasi sejarah yang tidak pernah hilang. Bagaimanapun, film memang memiliki pengaruh yang kuat dan lebih peka terhadap budaya masyarakat, ketimbang sebuah monografi yang dibuat oleh sejarawan. Karena itu, film memberikan petunjuk berharga tentang pandangan kontemporer terhadap masa lalu (Irawanto, 1999: 4).

Irawanto pun berpendapat sama mengenai manfaat dan peran sebuah film sebagai sebuah pesan yang disampaikan kepada khalayak luas. Film-film yang dibuat juga harus memiliki makna dan maksud sebelum dipertontonkan kepada penonton, film yang dibuat harus mempunyai konsep dan segmentasi yang jelas agar makna pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh masyarakat. Sekali lagi film sebagai media audio dan visual yang mana sifatnya lebih kompleks atau multimedia memberikan pengaruh yang sangat kuat menyajikan gambar bergerak dengan suara yang sesuai dengan gambar yang dimaksudkan.

Film dengan adegan yang beragam lebih mempermudah penonton dalam menyimak setiap alur demi alur cerita yang ada, penonton pun seperti "masuk" dalam dimensi yang sama saat film diputar. Begitu pula dengan film militer yang diputar, penonton pun seolah ikut menyaksikan peperangan yang terjadi dan merasakan perjuangan para tentara yang memperjuangkan kemerdekaan. Sebagai sebuah wujud karya, film-film yang sudah diputar oleh beberapa kalangan atau sineas film di Indonesia yang berlatar belakang militer atau semacamnya maka film menjadi sebuah sejarah atas karya itu sendiri. Perkembangan ilmu pengetahuan tentang membuat banyak orang terinspirasi untuk membuat film-film militer selanjutnya dengan teknologi yang semakin canggih tentunya. Jika dilihat dari kualitas gambar, suara maupun adegannya, film militer Indonesia dulu dengan sekarang sangatlah berbeda akan tetapi makna yang disampaikan tetap

sama meski konsepnya teknisnya sedikit berbeda. Meski begitu, film-film militer yang dibuat pada era modern saat ini tetap dan semakin diminati oleh berbagai kalangan bahkan anak muda yang mungkin tidak “doyan” dengan sejarah dikarenakan dalam film militer seperti *Laskar Pemimpi* menghadirkan artis-artis terbaik dewasa ini dan hal itu menjadi poin tambah dalam film ini.

F. Metode Penelitian

Metode penelitian menjadi sebuah pendekatan umum untuk menjawab permasalahan yang telah dirangkum dalam penelitian ini. Bagian ini akan menjelaskan atau membahas tentang teknik pengumpulan data, teknik analisis dan data objek penelitian.

1. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah film berlatar belakang militer dengan drama komedi musikal produksi Starvision Plus yang berjudul *Laskar Pemimpi* yang disutradarai oleh Monty Tiwa.

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data digunakan untuk mengumpulkan data-data atau bahan-bahan objek penelitian sehingga dapat tersusun dan terkumpul secara sistematis. Berikut ini adalah teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini:

a. Teknik Dokumentasi

Merupakan teknik yang meliputi pengambilan data dengan menggunakan *software* khusus, sehingga data mentah dapat disimpan yang selanjutnya dipotong mejadi bahan yang diperlukan

dan akan diteliti, dalam hal ini adalah data-data yang berupa gambar (dengan format; jpg) berdasarkan adegan-adegan yang relevan dengan penelitian ini dengan bahan DVD film *Laskar Pemimpi*.

b. Tinjauan Pustaka

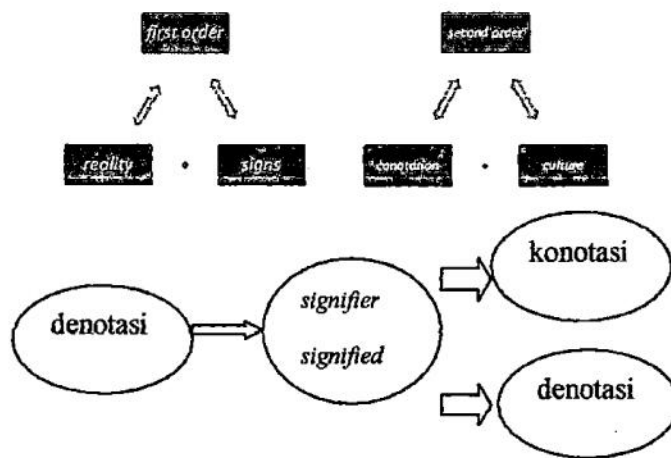
Menggunakan teori-teori yang digunakan sebagai pembaca dan analisis yang berkaitan dengan penelitian ini, yang berasal dari buku-buku pegangan yang secara umum berasal dari pegangan teori-teori komunikasi, jurnal ilmiah, sumber internet maupun dari media cetak lainnya yang validitasnya dapat dipertanggungjawabkan.

3. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan metode analisis data semiotika Roland Barthes untuk menjelaskan tanda-tanda yang terdapat dalam film *Laskar Pemimpi* yang berkaitan dengan representasi marginalisasi peran perempuan. Semiotika dalam film adalah pada umumnya digunakannya banyak tanda, yaitu tanda-tanda yang menggambarkan sesuatu. Yang paling penting dalam film adalah gambar dan suara. Rangkaian gambar dalam film menciptakan imaji dan sistem penandaan. Suara dalam film juga merupakan tanda ikonis, namun dengan cara yang lebih misterius. Jadi teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis semiotika. Secara umum, analisis semiotika merupakan metode yang membahas mengenai tanda atau simbol. Metode yang digunakan dalam analisis

semiotika ini adalah metode analisis semiotika menurut Roland Barthes. Sesungguhnya sumbangan Barthes sangat berarti bagi penyempurnaan semiologi Saussure (Sobur, 2006:69).

Peneliti menggunakan metode semiotika dari Barthes karena teori dari Barthes dalam menganalisis teks media berbeda dengan metode analisis lainnya, metode ini memiliki kedalaman dalam hal analisisnya terhadap mitos (makna-makna ideologis yang ditempelkan pada sebuah tanda) dimana hal ini menjadi aspek utama bagaimana makna, ide-ide dan nilai-nilai tertentu ditunjukkan dalam film *Laskar Pemimpi*. Roland Barthes adalah tokoh strukturalis yang juga termasuk ke dalam salah satu tokoh pengembang utama konsep semiologi dari Saussure. Metode analisis semiotika Roland Barthes dinilai lebih cocok untuk penelitian ini karena cakupannya yang cukup luas sampai batas mitos, sehingga atas dasar inilah peneliti memilih untuk menggunakan metode analisis data dengan menggunakan metode semiotika Roland Barthes. Metode analisis semiotika dari Roland Barthes mempunyai konsep dua tatanan pertandaannya atau signifikasi dua tahap (*two order signification*).



Gb. 6 : Two Order Signification (Fiske, 2007: 122).

Tatanan pertandaan tahap pertama (*first order*) Barthes menyebut tahapan ini sebagai denotasi. Denotasi adalah tingkatan dasar, sederhana dan deskriptif dimana konsensus secara luas diterima dan disetujui oleh banyak orang. Denotasi juga merupakan makna yang objektif dan tetap, sedangkan konotasi sebagai makna subjektif dan bervariasi. Meski berbeda, kedua makna tersebut ditentukan oleh konteks. Pada tahap kedua (*second order*), merupakan wilayah dimana konotasi lahir. Kemudian konsep ketiga yang dijelaskan Barthes adalah konsep mengenai mitos. Konsep mitos yang digunakan Barthes, yaitu merupakan proses berpikir dan mengkonseptualisasikan tentang suatu pengalaman sosial. Mitos membalik sesuatu yang sebenarnya bersifat historis dan budaya menjadi seolah-olah sesuatu yang natural atau alami. Bagi kebanyakan orang, istilah mitos seringkali diartikan sebagai sebuah kebohongan atau cerita palsu sebagaimana yang sering digunakan dalam dongeng atau cerita rakyat. Bagi Barthes, mitos merupakan cara berfikir dari suatu kebudayaan tentang sesuatu, cara untuk mengkonseptualisasikan atau memahami sesuatu (Fiske:2004).

Barthes juga mempunyai peta tanda sebagai pedoman dalam menentukan tanda, seperti berikut ini:

Tabel 1 : Peta Tanda Barthes. Sumber: (Sobur, 2006: 69)

1. <i>Signifier</i> (Penanda)	2. <i>Signified</i> (Petanda)
3. <i>Denotative Sign</i> (Tanda Denotatif)	

4. <i>CONOTATIVE SIGNIFIER</i> (PENANDA KONOTATIF)	5. <i>CONOTATIVE SIGNIFIED</i> (PETANDA KONOTATIF)
6. <i>CONOTATIVE SIGN</i> (TANDA KONOTATIF)	

Dari peta Barthes diatas terlihat bahwa tanda denotatif terdiri atas penanda dan petanda. Akan tetapi, pada saat bersamaan tanda denotasi adalah juga penanda konotatif. Dengan kata lain hal tersebut merupakan unsur material. Dalam konsep Barthes, tanda konotatif tidak sekedar memiliki makna tambahan namun juga mengandung kedua bagian tanda denotatif yang melandasi keberadaannya. (Sobur, 2006:69).

Film mempunyai daya tarik tersendiri, yaitu pengambilan gambar dari kamera yang dilakukan untuk membantu memudahkan menangkap pesan-pesan yang ditimbulkan, misal untuk menggambarkan emosi, keadaan, tempat atau waktu secara lebih jelas maka kamera menangkap objek dengan teknik-teknik tertentu. Selain teknik-teknik dalam kamera, tidak kalah pentingnya untuk menganalisis sebuah film adalah melalui analisis teknik *editing* dan analisis suara. Dalam proses penganalisan dengan menggunakan metode semiotika Barthes, maka diperlukan alat bantu untuk membedah makna yang ada dalam teks pada film *Laskar Pemimpi* tersebut. Alat bantu tersebut merupakan beberapa teknik sinematografi yang akan mempermudah menganalisis data yang tertera pada hal-hal

audio-visual yang ada. Adapun alat tersebut adalah konsep yang disajikan oleh Byran berikut ini:

Tabel 2: Teknik Kamera(V. Joseph dalam Byran, 1987: 8)

Penanda	Definisi	Petanda
<i>Close Up</i>	Hanya wajah	Keintiman
<i>Medium Shot</i>	Setengah badan	Hubungan personal
<i>Long Shot</i>	Setting dan karakter	Konteks, jarak
<i>Full Shot</i>	Seluruh badan objek	Hubungan sosial

Tabel 2.1 : Angle Kamera (V. Joseph dalam Byran, 1987: 9)

Penanda	Definisi	Petanda
<i>Tilt Down</i>	Kamera ke bawah	Kekuasaan
<i>Tilt Up</i>	Kamera ke atas	Kelemahan
<i>Dolly In</i>	Kamera ke dalam	Observasi, fokus
<i>Fade In</i>	Gambar muncul	Permulaan
<i>Fade Out</i>	Gambar menghilang	Penutupan
<i>Cut</i>	Perpindahan gambar	Kesinambungan
<i>Wipe</i>	Gambar terhapus	Penentuan kesimpulan

Setelah dilakukan pembedahan dengan cara mengurai gambar menjadi bagian-bagian yang akan diteliti, maka langkah berikutnya adalah mencari penanda denotasi pada *shot-shot* pada sebuah *scene* yang ada pada film agar diketahui apa yang terlihat dalam tatanan gambar tersebut. Langkah berikutnya adalah memaknai gambar dari sisi

konotasi yang ada lalu menyimpulkan mitos yang berkaitan dengan gambar atau makna tersebut.

Mitos terbagi menjadi dua jenis, yaitu mitos kuno dan mitos modern. Mitos kuno lebih banyak terkait dengan cerita karangan yang terkait dengan peristiwa-peristiwa magis yang dikaitkan dengan realitas seperti mitos pohon keramat. Berbeda dengan mitos modern yang merupakan mistifikasi kenyataan dengan bentuk lainnya seperti kebohongan, pembelokan makna dan sejenisnya layaknya mitos wanita cantik (Prihantoro, 2011: 37).