

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Film merupakan bagian dari komunikasi. Film sebenarnya tidak hanya menjadi media untuk memberi hiburan saja kepada masyarakat. Film juga mengajarkan norma-norma sosial dan nilai-nilai tertentu sehingga di situ letak proses komunikasi terjadi, yaitu dengan adanya pesan yang ingin disampaikan. Film sendiri merupakan salah satu jenis media komunikasi massa yang memiliki pengaruh lebih besar pada masyarakat, hal ini dikarenakan film memiliki kekuatan audio visual dalam menampilkan isi ceritanya.

Warner Bros Pictures sebagai salah satu perusahaan produsen film terbesar dan bergengsi di dunia berhasil mengangkat berbagai macam genre film khususnya film bergenre petualangan (*adventure*). Hal ini terbukti dari banyaknya film *adventure* produksi Warner Bros Pictures yang mampu mencapai *box office* di seluruh dunia. Bahkan kategori “*All Time Worldwide Opening Records at the Box Office*” berhasil diraih oleh 2 film *adventure* milik Warner Bros Pictures, yaitu *Harry Potter: The Deathly Hallows-Part 2* dengan pendapatan sebesar \$483,2 juta, dan di posisi kedua adalah film *Batman v Superman: Dawn of Justice* dengan pendapatan sebesar \$422,5 juta¹. Selanjutnya di setiap tahun dalam ajang penghargaan film *Academy Awards* atau piala Oscar, film *adventure* produksi Warner Bros Pictures selalu berhasil masuk dalam nominasi dan tidak jarang memenangkan nominasi-nominasi tersebut². Namun, film *adventure* yang di produksi Warner Bros Pictures terlihat memosisikan laki-laki sebagai karakter yang dominan. Superioritas laki-laki ini terlihat melalui peran mereka sebagai tokoh utama

¹ <http://www.boxofficemojo.com/alltime/world/worldwideopenings.htm>, pada tanggal 6 September 2016 pukul 19.14

² <http://oscar.go.com/nominees>, pada tanggal 6 Oktober 2016 pukul 21.17

protagonis atau superhero dalam film-film tersebut.

Sehubungan dengan hal ini, kita mengenal bahwa negara Barat adalah negara yang sering mendengungkan berbagai slogan Hak Asasi Manusia (HAM) dan kesetaraan gender. Dengan gencarnya menyuarakan kebebasan wanita, kita melihat negara Barat memunculkan *image* bahwa diskriminasi antara wanita dan pria di Barat telah musnah, sehingga diharapkan hal itu tercermin juga dalam karya-karya yang telah mereka buat. Tetapi nyatanya, masyarakat dibombardir dengan film-film yang secara tidak langsung memberikan pesan mengenai dominasi pada salah satu gender saja, yaitu melalui jumlah tokoh laki-laki yang lebih dominan sehingga menyebabkan struktur cerita film menjadi patriarki.

Dalam film animasi *Disney Princess* yang terlihat seperti menonjolkan karakter perempuan, ternyata dalam beberapa penelitian ditemukan fakta bahwa film tersebut menunjukkan putri dalam dunia yang didominasi oleh kaum laki-laki. Dominasi laki-laki ini ditunjukkan dari peran putri yang hanya bisa berdiam diri menunggu diselamatkan oleh pangeran. Hal inilah yang akhirnya melahirkan sebuah istilah yang bernama *Cinderella Complex* dalam masyarakat. Istilah ini muncul pertama kali digambarkan dalam buku Colette Dowling yang berjudul “*The Cinderella Complex: Women’s Hidden Fear of Independence*” pada tahun 1982. Sesuai dengan namanya, istilah ini mengadopsi nama dari salah satu tokoh *Disney Princess* yaitu Cinderella. Seperti yang banyak orang ketahui, Cinderella adalah sosok wanita cantik yang terperangkap dalam sebuah situasi sosial yang tidak dapat diubahnya. Tetapi situasi tersebut akhirnya berubah berkat bantuan sesosok pria yang dalam kisahnya digambarkan sebagai seorang pangeran. Sesuai juga dengan kisahnya, *Cinderella Complex* diartikan sebagai sebuah kondisi psikis dimana wanita memiliki perasaan takut untuk mandiri dan tergantung pada pria. Dalam pikiran wanita tertanam bahwa dirinya harus selalu diselamatkan, dilindungi, dan disayangi oleh sosok pangeran dalam hidupnya, layaknya Cinderella.

Hal ini juga dibuktikan dengan riset yang dilakukan oleh *The New York Academy* pada tahun 2013, dimana mereka menemukan adanya ketimpangan gender dalam film Hollywood. *The New York Academy* telah melakukan penelitian dengan menghitung berapa film yang memiliki peran utama laki-laki, peran utama perempuan dan perempuan sebagai peran utama pendukung yaitu dengan melibatkan 50 judul film Hollywood yang sukses di pasaran dalam rentang tahun 2007 hingga 2012. Hasil riset tersebut menyatakan bahwa ternyata dari 50 judul film yang diteliti, hanya sebanyak 6 film yang menggunakan perempuan sebagai pemeran tokoh utama, film-film tersebut antara lain: “*The Hunger Games: Catching Fire*,” “*Gravity*,” “*The Heat*,” “*Frozen*,” “*Identity Thief*,” “*Mama*,” dan “*Safe Heaven*”. Kemudian juga ditemukan bahwa ternyata 32 film lebih dibintangi oleh laki-laki sebagai pemeran utama³. Padahal seperti dikatakan diawal bahwa film merupakan media komunikasi massa yang lebih berpengaruh jika dibandingkan dengan radio atau surat kabar. Perilaku, penampilan fisik serta peran sosial yang ada pada tokoh dalam film secara tidak sadar membentuk pandangan masyarakat mengenai gender.

Seorang psikolog yang berasal dari University of Massachussets yaitu Dr. Sharon Lamb juga telah melakukan sebuah survei terhadap 674 anak laki-laki dengan rentang usia 4-18 tahun mengenai film. Selanjutnya ia menanyakan manajer penjualan film sebagai informasi tambahan untuk penelitiannya. Dari keseluruhan data yang telah dia kumpulkan, Dr. Sharon Lamb memiliki kesimpulan bahwa pasar film sangat mengetahui bahwa anak-anak yang tengah mengalami pertumbuhan membutuhkan sosok untuk ditiru. Dr. Sharon Lamb juga menyatakan bahwa celaknya, identitas pria yang dibentuk oleh film-film saat ini merupakan versi sempit dari maskulinitas (Sasongko, 2010). Disebut versi sempit dari maskulinitas, karena yang menonjol dalam film-film tersebut biasanya menampilkan

³ <https://www.nyfa.edu/film-school-blog/gender-inequality-in-film/#!prettyPhoto>, pada tanggal 3 September 2016 pukul 14.35

karakter tokoh utama pria yang melakukan adegan kekerasan demi menghadirkan identitas diri sebagai pembela kebenaran dan melakukan balas dendam sebagai jalan hidupnya. Kemudian juga terdapat banyak adegan dimana tokoh utama protagonis pria yang digambarkan bertarung dengan melancarkan serangan-serangan fisik kepada tokoh antagonis dalam film tersebut untuk memperlihatkan cara seorang pria dalam melindungi dan mempertahankan sesuatu dalam hidupnya. Film-film ini dianggap telah memberikan sebuah pesan tentang versi sempit dari maskulinitas seorang pria, maka dari itu penulis tertarik untuk mengetahui apa saja sebenarnya peran gender pria yang digambarkan pada film *adventure* Warner Bros Pictures apabila berlandaskan teori yang sudah ada.

Film *adventure* adalah film yang mirip dengan genre film *action*, dimana film tersebut dirancang untuk memberikan konten adegan aksi dan pengalaman yang energik kepada penonton filmnya. Hal yang membedakannya dengan film *action* adalah dalam film *adventure* tidak hanya dominan menampilkan adegan kekerasan dan perkelahian. Penonton dari film *adventure* juga akan disuguhkan adegan-adegan perjalanan, eksplorasi, dan perjuangan karakter utama/superhero/tokoh protagonis dalam menghadapi sebuah situasi dan tantangan. Film *adventure* lebih menonjolkan kisah perjalanan, eksplorasi dan pengalaman hidup seseorang maka jalan cerita film *adventure* lebih mirip seperti novel. Film *adventure* dimaksudkan untuk menarik terutama bagi kaum laki-laki, dan menciptakan seorang bintang pahlawan laki-laki. Adegan-adegan seperti keberanian, patriotisme, berjuang untuk keyakinan dan kebebasan, atau mengatasi ketidakadilan dihadirkan dalam genre film ini. Film *adventure* biasanya berhasil mencapai *blockbusters* (film yang mengalami ketenaran dan kesuksesan yang luar biasa baik dari penjualan tiket bioskop, pendapatan global, atau kepopuleran di masyarakat)⁴. Dari sini kita bisa melihat bahwa film *adventure* meskipun merupakan film yang berusaha menampilkan adegan-adegan perjalanan,

⁴ <http://www.filmsite.org/adventurefilms.html>, pada tanggal 23 September 2016 pukul 11.59

eksplorasi dan petualangan dari tokoh utamanya, tetapi film ini tidak bisa terlepas dari adegan aksi seperti kekerasan dan perkelahian dalam jalan ceritanya. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam film *adventure* pun, versi sempit dari maskulinitas yang telah dikemukakan oleh psikolog yang berasal dari University of Massachussets yaitu Dr. Sharon Lamb juga ditunjukkan melalui adegan-adegan dalam film tersebut.

Ian M. Harris dalam bukunya *Messages Men Hear: Constructing Masculinities* mengatakan bahwa peran gender laki-laki adalah sebuah *script* yang digunakan sebagai pedoman bagaimana seharusnya seorang pria berperilaku dalam kehidupan sehari-harinya (Harris, 1995: 14). Dengan mematuhi peran, seorang laki-laki berpartisipasi dalam dunia sosial mereka. Seorang laki-laki akan merasa lebih dihargai oleh orang sekitar mereka apabila mereka berperilaku sesuai dengan peran gender mereka seharusnya. Harris juga menyatakan bahwa terdapat 24 *male gender role messages* yang diklasifikasikan dalam lima kategori utama, yaitu *standard bearers, workers, lovers, bosses, dan rugged individuals*. Berdasarkan kajian Harris, penulis melihat bahwa penting untuk meneliti kategori peran gender pria yang diperankan oleh tokoh utama pria dalam film-film *adventure* produksi Warner Bros Pictures. Terutama sebagai kajian ilmu komunikasi, yaitu berupa informasi tentang peran gender seperti apa yang ingin disampaikan dalam film-film *adventure* Warner Bros Pictures dan utamanya peran gender pria kepada khalayak.

Dalam melakukan penelitian ini, penulis menggunakan metode analisis isi kuantitatif sebagai metode untuk penulis mendeskripsikan peran gender pria dalam karakter tokoh utama pria dari film-film *adventure* produksi Warner Bros Pictures. Alasan penulis memilih menggunakan metode ini karena metode analisis isi dikenal sebagai sebuah metode penelitian yang sistematis, objektif, dan cenderung kuantitatif dengan fokus pada isi pesan di media massa. Selain itu, penulis menggunakan metode kuantitatif karena penulis ingin mengukur peran gender apa saja yang ada

pada film-film tersebut dan mencari peran gender pria seperti apa yang mendominasi. Tujuan analisis isi sendiri adalah untuk mempelajari isi media (surat kabar, radio, film, dan televisi). Lewat analisis isi, penulis dapat mempelajari gambaran isi, karakteristik pesan, dan perkembangan (tren) dari suatu isi. Selain itu, desain analisis ini tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis atau menguji hubungan diantara variabel, tetapi semata untuk deskripsi, menggambarkan aspek-aspek, dan karakteristik dari suatu pesan (Eriyanto, 2011).

Penelitian terdahulu mengenai analisis isi pernah dilakukan oleh seorang mahasiswa Universitas Kristen Petra Surabaya mengenai “Male Gender Role Pada Karakter Superhero dalam Film Produksi Marvel Studios”. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian penulis saat ini, yaitu membahas mengenai peran gender pria di dalam film, tetapi disini yang membedakan adalah pada subyek penelitiannya. Kemudian terdapat pula penelitian lain yang juga berkaitan dengan peran gender pria dengan menggunakan 24 kategori peran gender pria menurut Ian M. Harris, yaitu dilakukan oleh Candy Lynn Thyssen dalam penelitiannya yang berjudul “*The Representations of Masculinity in Children’s Literature*” atau Representasi Maskulinitas dalam Buku Cerita Anak.

Pada penelitian ini, penulis akan meneliti peran gender pria yang diperankan oleh tokoh utama/superhero dalam film *adventure* produksi Warner Bros Pictures. Hal tersebut penulis lakukan karena umumnya ketika seseorang sedang melihat sebuah film, mereka akan mendapatkan informasi tentang sejumlah tindakan, perilaku, pekerjaan, kelas sosial, gaya hidup dan lain-lain dari pemeran tokoh utama film tersebut. Umumnya para penonton ini akan mengamati serta meniru tindakan dan informasi-informasi yang mereka dapatkan tadi pada diri pemeran tokoh utama. Maka dari itu penulis merasa bahwa karakter tokoh utama sangat penting untuk diteliti.

Film yang akan menjadi subyek penelitian penulis adalah film *adventure* yang diproduksi dan didistribusikan sendiri oleh pihak Warner

Bros Pictures atau Warner Bros. Entertainment, inc pada sepanjang bulan Januari hingga November 2016. Penulis memilih rentang waktu tersebut karena kebaruannya sehingga film-film tersebut dirasa masih diingat dalam benak penonton. Melalui penelitian ini, penulis mengharapkan dapat mengetahui bagaimana dan apa saja gambaran peran gender pria dalam karakter tokoh utama pria yang ingin diangkat atau ditonjolkan dalam film-film *adventure* yang diproduksi oleh salah satu perusahaan film terbesar di dunia pada era modern ini kepada masyarakat.

1.2 Identifikasi Masalah:

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis jabarkan sebelumnya, maka identifikasi masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apa saja jenis peran gender pria yang sering digambarkan pada karakter tokoh utama pria dalam film *adventure* produksi Warner Bros Pictures ?
2. Apa kategori peran gender pria yang paling dominan muncul dalam film *adventure* produksi Warner Bros Pictures ?
3. Bagaimana Warner Bros Pictures menstereotipkan peran gender pria dalam film-film *adventure* nya?

1.3 Tujuan Penelitian:

Tujuan dari penelitian ini yang ingin dicapai akan dijabarkan sebagai berikut:

1. Untuk melihat dan mengetahui apa saja gambaran peran gender pria pada karakter tokoh utama pria dalam film *adventure* produksi Warner Bros Pictures.
2. Untuk mengetahui kategori peran gender pria seperti apa yang paling dominan muncul dalam film *adventure* produksi Warner Bros Pictures.
3. Untuk mengetahui bagaimana Warner Bros Pictures menstereotipkan peran gender pria dalam film-film *adventure* nya.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Akademis

Untuk menambah kajian dan pengetahuan kepada para mahasiswa terutama pada mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi. Kemudian juga sebagai referensi para mahasiswa khususnya program studi Ilmu Komunikasi yang ingin melakukan penelitian dengan menggunakan metode analisis isi pada sebuah film dan peran gender terutama gender laki-laki.

2. Manfaat Praktis

Untuk memberikan wawasan sosial kepada masyarakat mengenai pesan dalam sebuah film terutama pesan tentang peran gender terlebih pada peran gender pria. Hal ini juga dikhususkan terutama dalam film-film *adventure* produksi Warner Bros Pictures, dimana film-film tersebut disukai hampir semua orang atau khalayak dari berbagai kalangan usia. Selain itu juga penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan informasi kepada masyarakat agar dapat lebih bijak dalam memilih sebuah film untuk ditonton terutama untuk anak-anak. Kemudian, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan pengertian kepada masyarakat supaya mampu melakukan *filter* terhadap sifat dan sikap karakter tokoh dalam sebuah film dan dapat meniru perbuatan-perbuatan positif pada tokoh utama sebuah film.

1.5 Batas Penelitian

Adapun batas penelitian ini adalah:

1. Objek penelitian ini hanya pada gambaran peran gender pria pada tokoh utama dalam film-film *adventure* produksi Warner Bros Pictures.
2. Subyek penelitian ini adalah film *adventure* produksi Warner Bros Pictures sepanjang bulan Januari hingga November 2016. Alasan memilih batas tersebut karena kebaruannya dan masih teringat dalam benak penonton.

1.6 Tahapan Penelitian

Adapun tahapan proses penelitian yang dilakukan oleh penulis akan dijabarkan pada tabel berikut:

Tabel 1.1 Tahapan Penelitian

No	Kegiatan	September				Oktober				November				Desember				Januari				
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	
1.	Mencari topik dan mencari referensi penelitian.			■	■																	
2.	Mencari informasi objek dan subjek penelitian.			■	■																	
3.	Penyusunan proposal skripsi, yaitu Bab 1 hingga Bab 3.					■	■	■	■	■												
4.	Pengajuan Proposal Skripsi									■												
5.	Melakukan proses pengumpulan data.										■	■	■									
6.	Melakukan proses analisis data.												■	■	■	■	■					
7.	Penyusunan hasil penelitian dan kesimpulan (Bab 4 dan Bab 5).													■	■	■	■	■	■			

(Sumber: Olahan Penulis, 2016)