

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Perkembangan digitalisasi mempengaruhi perkembangan komunikasi yang digunakan dalam penyampaian sebuah pesan. Film atau karya audio visual merupakan salah satu bentuk perkembangan digital yang memiliki fungsi - fungsi media massa di dalamnya.

Film merupakan bentuk sebuah karya yang menunjukkan sebuah cerita yang merekonstruksi realitas kehidupan sosial. Film pertama kali diperkenalkan oleh Lumiere bersaudara pada tahun 1895 di Paris, Perancis. Saat itu film yang mereka tampilkan hanya memiliki durasi 48 detik dan dalam cuplikan video tersebut menunjukkan gambaran realitas dari para buruh pabrik Lumiere, milik Ayah Louis dan Auguste, yang sedang berbondong - bondong pulang setelah menyelesaikan jam kerja mereka (rri.co.id, 2023).

Pada zaman dahulu film hanya menampilkan sebuah rekonstruksi dari kehidupan seorang, contohnya yaitu sebuah film berisi keseharian seorang atlet. Dapat disimpulkan sejak film pertama kali ditemukan itu sudah dapat dijelaskan bahwa dalam film pasti mengimplementasikan realitas yang ada di dalam kehidupan sosial ke dalam sebuah cerita yang telah ditentukan.

Film adalah sebuah karya yang dinilai memiliki dualisme. Dualisme yang dimaksud dalam film yaitu karena film memiliki peran sebagai media hiburan dan juga media pendidikan secara bersamaan. Dalam perannya sebagai media hiburan, film digunakan sebagai sebuah media untuk melepas kepenatan dan untuk mengisi waktu senggang seseorang dengan tayangan - tayangan yang menghibur contohnya sebuah tayangan yang bersifat komedi. Selain itu, film juga memiliki peran penting sebagai media pendidikan atau media untuk menyampaikan informasi yang harus diketahui oleh masyarakat, yaitu dengan adanya unsur-unsur ideologi dan

propaganda terselubung dan tersurat dalam banyak fenomena topik film (Denis Mcquail dalam Haryati, 2021).

Film dengan pengaruhnya yang besar dapat dijadikan sebagai media untuk mengkonstruksikan sebuah konstruksi realitas sosial. Menurut Alex Sobur dalam film sengaja menggunakan tanda-tanda yang menggambarkan sesuatu dengan makna di dalamnya. Gambar-gambar di dalam film adalah bentuk persamaan dengan realitas yang ditunjukkannya. Gambar dinamis dalam film merupakan ikonis bagi realitas yang dinotasikannya (Wibisono, 2021).

Effendy (2000 : 207) mengemukakan bahwa dalam teknik perfilman, baik peralatannya maupun pengaturannya telah berhasil menampilkan gambar - gambar yang semakin mendekati kenyataan. Dalam suasana gelap dalam bioskop, penonton menyaksikan suatu cerita yang seolah-olah benar - benar terjadi dihadapannya.

Mengutip ucapan Ibrahim (Fatasyah, 2022) menyatakan bahwa film termasuk ke dalam jenis komunikasi yang memiliki peran terpenting dalam sebuah sistem yang digunakan oleh individu maupun kelompok yang berfungsi untuk mengirim atau menerima pesan.

Dalam buku yang berjudul *Semiotika Komunikasi* karya Alex Sobur, film dalam komunikasi dinilai memiliki kemampuan untuk menjangkau segmen sosial lebih luas, hal ini membuat para ahli yakin bahwa film memiliki potensi yang besar dalam mempengaruhi khalayak ramai. Dengan kesimpulan tersebut bisa diartikan bahwa film merupakan media komunikasi massa yang efektif digunakan pada masa kini untuk menayangkan acara hiburan dan untuk menyampaikan pesan tersirat yang ingin disampaikan oleh penulis dan sutradara.

Pesan yang disampaikan dalam sebuah film tidak hanya dijelaskan melalui peristiwa dalam cerita atau ungkapan dialog yang diucapkan oleh karakternya. Dengan kreativitas yang tinggi, kerap kali pesan - pesan yang disampaikan dalam film itu ditunjukkan dalam bentuk tanda atau simbol - simbol yang kemudian akan menghasilkan sebuah pemikiran yang berkaitan dengan ilmu komunikasi. Film sebagai media komunikasi massa umumnya mengangkat cerita mengenai konflik

yang berada di ruang lingkup kita, konflik yang dekat dalam kehidupan bermasyarakat.

Film yang dinilai efisien dalam mengkomunikasikan pesan kepada khalayak memiliki peran untuk memelopori mengenai pandangan konstruksi gender. Melihat bagaimana kesenjangan gender masih terjadi di lingkungan sosial, maka menciptakan film yang meningkatkan kesadaran masyarakat akan konstruksi gender merupakan sesuatu yang harus dilakukan..

Konstruksi gender muncul untuk menjelaskan tentang bias gender dan ketidakadilan gender yang ada di masyarakat. Bias gender dan ketidakadilan gender yang ada di lingkungan sosial kita saat ini merupakan sebuah konsep yang dibentuk, diajarkan disosialisasikan secara terus - menerus hingga sampai menjadi sebuah konstruksi gender yang ada saat ini (Fakih dalam Astuti, 2020).

Bicara tentang konstruksi gender maka tidak akan terlepas dari definisi gender itu sendiri. Gender merupakan hal yang selalu dikaitkan dengan jenis kelamin meskipun gender diyakini tidak terikat dengan jenis kelamin. Gender adalah sebuah konsep yang dipengaruhi oleh budaya yang diyakini dalam kehidupan sosial. Gender Menurut Butler (Utami et al, 2022) tidak ada identitas gender yang asli, semua dibentuk melalui performativitas secara berulang-ulang agar terbentuk identitas.

Tidak hanya membahas tentang konsep maskulin dan feminin, Butler juga menjadi tokoh penting yang membahas mengenai teori *queer*. Teori *queer* berangkat dari stigma yang menyatakan bahwa identitas gender bersifat tidak stabil dan dapat dipengaruhi oleh keadaan sosial.

Film *Monster* (2023) merupakan salah satu film yang diproduksi untuk menyampaikan pembahasan mengenai gender sesuai dengan fenomena yang sedang ramai diperbincangkan dewasa ini. Film *Monster* (2023) menceritakan tentang dua anak laki - laki yang berada dalam tahap pencarian jati diri. Keduanya menjadi pilar dalam film ini yang memfokuskan pembahasan mengenai konsep gender yang ada dalam diri mereka yang tidak sesuai pandangan masyarakat

mengenai konsep gender itu sendiri. Sosok Minato yang menjadi peran krusial dalam film ini menunjukkan tanda - tanda bahwa dia menyukai teman sekelasnya bernama Yori yang merupakan anak laki - laki. Dalam sisi Yori, dia adalah anak laki - laki yang memiliki sifat, perilaku, dan cara berpakaian yang tidak sesuai dengan maskulinitas yang dikonstruksikan.

Film ini memiliki latar tempat yaitu negara Jepang. Di Jepang, masyarakatnya masih memandang hal yang berkaitan dengan LGBTQ+ (*Lesbian, Gay, Transgender, Queer*) dengan sebelah mata. Kaum LGBTQ+ di Jepang masih sulit untuk mendapatkan legalitas (Kurniasih, 2019). Hal ini dikarenakan masyarakat Jepang masih berpegang teguh pada heteronormatif yang mana merupakan asumsi bahwa pasangan yang dapat disebut normal adalah sepasang kekasih yang terdiri atas pria dan wanita. Mereka meyakini bahwa gender hanya ada dua, pria dan wanita.

Asumsi kuat itu tergambar secara jelas dalam film *Monster*, tentang bagaimana penolakan terhadap seseorang yang berpotensi sebagai bagian dari kaum tersebut. Saat film *Monster* (2023) masuk ke Indonesia pada 3 Januari 2024, film besutan Koreeda Hirokazu tersebut menuai beragam opini dari para penonton. Indonesia merupakan negara yang juga memegang teguh pada konsep heteronormatif yang mana dalam negara kita ini perilaku LGBTQ+ dipandang salah karena tidak sesuai dengan legalitas gender yang ada dan juga tidak sesuai dengan kepercayaan yang diyakini oleh mayoritas masyarakat Indonesia. Opini - opini yang dilemparkan oleh masyarakat Indonesia terhadap film *Monster* (2023) yaitu mereka tidak setuju bahwa film ini merupakan film bertemakan LGBTQ+.

Penolakan mereka tersebut disertai dengan opini bahwa kedua tokoh penting dalam cerita *Monster* (2023), Minato dan Yori, hanya salah mengartikan bentuk kenyamanan dalam persahabatan keduanya. Sebagian masyarakat meyakini bahwa film ini hanya bicara mengenai kesalahpahaman. Tetapi opini tersebut dapat langsung dipatahkan karena film *Monster* (2023) mendapat penganugerahan Queer Palm pada Festival Film Cannes tahun 2023.

Meskipun film karyanya berhasil mendapatkan penghargaan film *Queer*, tetapi Koreeda Hirokazu mengatakan bahwa ia tidak ingin film ini hanya dilihat sebagai film *queer* secara mutlak, dia mengatakan bahwa apa yang ingin disampaikan dalam film ini lebih condong terhadap penggambaran realitas sosial mengenai pemahaman gender pada anak - anak yang masih berada pada tahap pencarian jati diri. Selain membahas tentang penentangan terhadap stereotip gender, film ini juga memberikan gambaran realitas sosial mengenai identitas gender yang berkaitan erat dengan maskulinitas dan feminitas. Ini merupakan isu yang kerap kali terjadi dalam kehidupan sosial namun terkadang masih belum mendapat perhatian secara khusus atau terkadang diabaikan.

Dewasa ini kita masih sering menemukan perilaku patriarki. Kita sudah tidak asing dengan stigma bahwa perempuan lebih lemah daripada laki - laki, bahkan dalam hal profesi pun kesenjangan gender tersebut tidak dapat dipisahkan. Perempuan cenderung di levelkan satu level di bawah pria. Stigma seperti ini memang sangat merugikan kaum wanita, namun pria juga terkena dampak dari stigma tersebut. Dalam film *Monster* (2023) digambarkan juga isu - isu tentang feminitas dan maskulinitas tersebut yang terjadi di lingkungan sekitar dan di lingkungan pendidikan.

Penelitian ini dilakukan dilandasi oleh ketertarikan penulis untuk mengkaji lebih dalam terhadap konstruksi gender yang digambarkan pada film *Monster* (2023). Penelitian ini berangkat dari fenomena mengenai gender yang menjadi pesan dalam penyampaian aspirasi tentang kesetaraan gender dan juga dalam pesan pembenaran pada slogan *love is love* yang diciptakan oleh kaum LGBTQ+.

Dalam upaya untuk menemukan gambaran konstruksi gender dalam film *Monster* (2023) secara lebih mendalam, peneliti akan melakukan pengamatan terhadap film tersebut untuk menemukan berbagai tanda yang dapat membawa sebuah hasil analisa terhadap gender. Peneliti akan melakukan penelitian menggunakan konsep analisis semiotika yang merupakan ilmu kajian mengenai tanda. Tahap pencarian makna yang tersalurkan melalui simbol - simbol dalam film maka semiotika akan menjadi metode paling tepat yang akan disandingkan dengan

teori film sebagai melakukan fungsinya sebagai media komunikasi dalam menyampaikan realitas sosial.

Sesuai dengan penjelasan dari Van Zoest (Sudjiman and van Zoest, 1992:128) bahwa film adalah ilmu yang membahas bidang kajian yang relevan untuk menganalisis semiotika. Sebuah film dibangun oleh tanda - tanda. Tanda - tanda yang termasuk dalam sistem tanda diharapkan dapat membantu mencapai sebuah efek yang diharapkan (dalam Syafa'ah, 2022). Semiotika media untuk menemukan makna dalam tanda - tanda dalam film yang mengkonstruksikan realitas sosial.

Upaya untuk menganalisis fenomena sosial yang secara teoritis dan sistematis maka kunci yang harus dipahami terlebih dahulu yaitu istilah mengenai realitas sosial yang dikemukakan oleh Berger dan Luckmann dalam buku mereka yaitu *The Social Construction of Reality, A Treatise in the Sociology of Knowledge* (tafsiran sosial atas kenyataan, suatu risalah tentang sosiologi pengetahuan) yang dipublikasikan pada tahun 1966.

Dalam buku tersebut Berger dan Luckmann menjelaskan bahwa dalam melakukan penelitian sosiologi yang membahas tentang bagaimana konstruksi dalam realitas kehidupan sosial maka langkah utama yaitu harus dilakukan perbedaan antara “pengetahuan” dan “kenyataan” karena keduanya memiliki arti yang tidak sama. Setelah itu tentukan apa metode yang relevan untuk digunakan dalam penelitian. Kemudian yang ketiga atau yang terakhir yaitu harus menemukan logika yang tepat. Peneliti dituntut harus bisa menemukan logika yang perlu diterapkan dalam upaya untuk memahami kenyataan sosial atau konstruksi realitas sosial yang sesuai dengan topik penelitian yang telah ditentukan (dalam Patriyana, 2022).

Ketika sudah menentukan fokus penelitian dan bagaimana logika yang perlu diterapkan dalam penelitian maka peneliti akan melakukan pengumpulan data yang merupakan sistem tanda dengan makna yang berhubungan dengan bagaimana konstruksi gender digambarkan dalam film ini.

Penelitian ini akan dilakukan dengan menggunakan metode analisis semiotika Ferdinand de Saussure. Penelitian ini menggunakan analisis semiotika Saussure karena model analisisnya berupa konsep penanda dan petanda sesuai dengan tujuan analisa peneliti yang memiliki tujuan untuk menganalisa makna dalam tanda - tanda yang ada dalam subjek. Selain model analisis semiotika Saussure, terdapat alternatif lainnya yaitu model analisa tanda Charles Sanders Peirce yang menganalisa tanda, objek, dan interpretasi, lalu juga ada model analisis semiotika milik Roland Barthes yang membahas tentang makna denotasi, konotasi dan mitos.

Dalam konsep semiotika Saussure tersebut, peneliti akan menganalisis penanda dan petanda yang ada dalam subjek yang sedang diteliti, yaitu *Monster* (2023). Setelah sudah menemukan penanda dan petanda sebagai kumpulan data, maka peneliti akan melakukan analisis hasil tanda.

I.2 Rumusan Masalah

Film sebagai media komunikasi massa tidak bisa terlepas dari perannya untuk mengkonstruksikan realitas sosial dalam cerita yang digambarkan. Penggunaan karakter anak laki-laki sebagai karakter utama dalam film *Monster* akan menunjukkan fenomena konstruksi gender yang ada dalam kehidupan sosial. Sistem tanda dan teks itu akan mengkonstruksikan serta merepresentasikan bagaimana konstruksi gender yang ada.

Untuk memahami bagaimana sistem tanda dapat mengemas makna yang disampaikan secara jelas perlu diketahui serta dipahami terlebih dahulu bagaimana gambaran sistem tanda dan teks yang ada pada film *Monster*. Dengan mengetahui serta memahami konstruksi gender yang diproses dalam film *Monster* tersebut, maka bisa disimpulkan hasil pengkajian simbol atau tanda yang terkandung dalam film *Monster*.

Untuk memperoleh gambaran tersebut, maka dalam penelitian ini ingin dijawab satu pertanyaan yang menjadi fokus utama penelitian ini yaitu *ingin memahami dan menggambarkan konstruksi gender dalam film Monster (2023)*.

I.3 Batasan Masalah

Untuk membatasi penelitian ini agar tidak terlalu luas dan keluar dari topik utama, maka penelitian ini hanya berfokus pada tanda atau simbol yang menggambarkan mengenai konstruksi gender pada film yang diteliti, dari makna – makna tersebut maka akan diketahui bagaimana proses penandaan yang ada.

Dalam mengkaji tanda dan menghubungkannya dengan makna yang disampaikan maka peneliti akan menggunakan prinsi – prinsip semiotika yang dikemukakan oleh Ferdinand de Saussure.

Subjek dalam penelitian ini adalah film *Monster* (2023), maka pengkajian tanda semiotika ini hanya berfokus pada sistem tanda yang ada dalam film *Monster* (2023) yang berkaitan dengan konstruksi gender.

I.4 Tujuan Penelitian

Merujuk pada judul pada penelitian, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis tentang konstruksi gender pada film “*Monster*” menggunakan teori semiotika Ferdinand de Saussure.

I.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Manfaat Praktis

- Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang pengkajian ilmu komunikasi dalam media komunikasi massa, yaitu Film melalui analisis semiotika.
- Penelitian ini diharapkan menjadi referensi dalam tata cara mengembangkan penelitian dengan metode atau teori yang sama.
- Penelitian ini merupakan syarat untuk meraih gelar Sarjana Terapan Ilmu Komunikasi (S.Tr.IIKom) pada Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Jakarta.

1.5.2 Manfaat Akademis

Manfaat akademis dari penelitian ini yaitu sebagai media referensi bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian dengan teori, konsep, atau metode yang sama yaitu mengkaji simbol - simbol dalam film menggunakan teori semiotika dengan metode milik Ferdinand de Saussure untuk menghasilkan pemikiran dalam ilmu komunikasi dalam isu sosial.

