

Representasi Perempuan Berdaya Pada Film *Female Action Heroes Sri Asih 2022* (Analisis Semiotika John Fiske)

Delphi Ramadhani¹, Alila Pramiyanti², Anggian Lasmarito Pasaribu³

¹ Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Ilmu Sosial, Universitas Telkom, Indonesia, delphiramadhani@student.telkomuniversity.ac.id

² Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Ilmu Sosial, Universitas Telkom, Indonesia, alilapramiyanti@telkomuniversity.ac.id

³ Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Ilmu Sosial, Universitas Telkom, Indonesia, anggianlp@telkomuniversity.ac.id

Abstract

Film as a form of media can play role in conveying messages of empowered women to society, especially to women themselves. Media can be useful for conveying positive image of women and how women participate in society. Because media will bring a lot of influence to society, media will play a very important role in raising the issue of empowered women for the realization of women's social and economic empowerment. As a mass communication media, Sri Asih movie represents female superhero with extraordinary powers who can destroy gender stereotypes and fight against rules that shackle women. This film aims to explain the representation or meaning of empowered women in Sri Asih with John Fiske's three levels of semiotics, namely level of reality, level of representation and level of ideology. The research method used is qualitative research method and constructivist paradigm with analysis based on John Fiske's semiotic theory. After conducting the research, the author found that empowered women is depicted through the characters of Alana and Ibu where they imply nature and actions of women who are brave, can fight back, can decide their own decisions and free themselves from the discrimination that befalls them.

Keywords-representation, empowered women, film, semiotics of John Fiske

Abstrak

Film sebagai salah satu bentuk media dapat berperan untuk menyampaikan pesan perempuan berdaya pada masyarakat, khususnya pada perempuan itu sendiri. Media dapat berguna untuk menyampaikan citra positif perempuan dan bagaimana partisipasi perempuan di lingkup masyarakat. Karena media akan membawa banyak pengaruh pada masyarakat, maka media akan sangat berperan dalam mengangkat isu perempuan berdaya demi terwujudnya pemberdayaan sosial dan juga ekonomi perempuan. Sebagai media komunikasi massa, film Sri Asih merepresentasikan sosok *superhero* perempuan dengan kekuatan luar biasa yang dapat menghancurkan stereotip gender dan melakukan perlawanan terhadap aturan-aturan yang membelenggu perempuan. Film ini bertujuan untuk memaparkan representasi atau pemaknaan perempuan berdaya pada film Sri Asih dengan tiga level semiotika John Fiske yakni level realitas, level representasi dan level ideologi. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dan paradigma konstruktivis dengan analisis teori semiotika John Fiske. Setelah melakukan penelitian, penulis menemukan bahwa perempuan berdaya digambarkan lewat karakter Alana dan Ibu dimana mereka menyiratkan sifat dan tindakan perempuan yang berani, dapat melakukan perlawanan, dapat memutuskan keputusan sendiri dan membebaskan diri mereka dari diskriminasi yang menimpa mereka.

Kata Kunci-representasi, perempuan berdaya, film, semiotika John Fiske

I. PENDAHULUAN

Peran media dalam membentuk masyarakat pada saat ini menjadi sangat penting. Media dapat berguna untuk menyampaikan citra positif perempuan dan bagaimana partisipasi perempuan di lingkup masyarakat. Karena media akan membawa banyak pengaruh pada masyarakat, maka media akan sangat berperan dalam mengangkat isu pemberdayaan perempuan demi terwujudnya pemberdayaan sosial dan juga ekonomi perempuan. Maka dari itu, film

sebagai salah satu bentuk media dapat berperan untuk menyampaikan pesan pemberdayaan perempuan pada masyarakat, khususnya pada perempuan.

Munculnya tokoh *superhero* perempuan yang kuat dan tangguh menjadikan penonton perempuan menemukan refleksi dirinya sendiri pada tokoh tersebut (Marlina & M. A., 2015). Saat penonton menyaksikan film dengan dua karakter pria dan perempuan yang sama-sama memiliki daya tarik yang kuat, maka ada kemungkinan besar bahwa mereka akan mengidentifikasi karakter dengan gender yang sama dengan mereka (Pratiwi & Primasita, 2022). Kebanyakan penonton yang berjenis kelamin perempuan akan mengidentifikasi tokoh perempuan yang dinilai pintar, menarik, sukses, dan juga digemari oleh orang lain (McClearen, 2015). Munculnya penggambaran yang baik mengenai seseorang yang memiliki kemiripan dengan mereka dapat membantu kelompok marginal, sebab hal tersebut dapat membuat kelompok marginal tersebut terbantu untuk mengakui diri mereka sendiri (Rudy & Adhitya, 2022).

Perempuan seringkali digambarkan sebagai sosok yang mengalami diskriminasi oleh lingkungannya sebab diidentikan dengan penggambarannya sebagai sosok yang inferior, lemah, lembut, dan juga sosok yang berketergantungan terhadap laki-laki. Kaum perempuan perlu transformasi untuk menunjukkan bahwa mereka juga mampu membuat keputusan, yang mengacu pada pilihan hidup dengan tujuan dan motivasi untuk melawan sistem patriarki yang ada pada kehidupan (Kabeer, 2005 dalam Aisyi et al., 2023).

Komik Sri Asih pertama kali diterbitkan pada tahun 1954 dan ditulis oleh seorang komikus klasik Indonesia, yakni RA Kosasih. Sri Asih digambarkan sebagai sosok *superhero* perempuan dengan kekuatan luar biasa yang diperoleh dari Dewi Asih. Komik ini sempat menarik perhatian publik sebab pada tahun tersebut, bisa dibilang belum banyak karakter *superhero* perempuan di Indonesia. Jika biasanya karakter *superhero* perempuan hanya dijadikan sebagai peran pembantu atau dijadikan sebagai *romantic interest* saja, Sri Asih digambarkan sebagai protagonis yang mendominasi pertarungan yang bertujuan untuk memerangi kejahatan, tanpa dibawah bayang-bayang menjadi 'peran pembantu' ataupun *romantic interest* saja.

Mengangkat isu pemberdayaan perempuan pada film di Indonesia sudah bukan menjadi hal yang langka, namun hal tersebut tetap harus berlanjut. Sebab, sangat penting bagi perempuan untuk mengingatkan diri mereka sendiri jika kaum perempuan sudah dikuasai oleh laki-laki (Khun dalam Iswahyuningtyas, 2009). Perempuan saat ini memiliki ketertarikan untuk menganalisis struktur sosial untuk mencari tahu tentang pengetahuan tersebut lalu nantinya diterapkan oleh kehidupan mereka masing-masing, hal ini berarti bahwa film merupakan media yang paling ideal untuk mengakses sesuatu pada ajaran feminisme, khususnya pemberdayaan perempuan (Lismawati & Zulfigar, 2021).

II. TINJAUAN LITERATUR

A. Kajian Teori

1. Film Sebagai Media Massa

Film adalah salah satu contoh dari media massa, dimana film dapat berperan sebagai sebuah sarana untuk menyebarkan cerita, makna, fenomena, hiburan ataupun drama kepada masyarakat. Media massa, khususnya film selalu mengemas pesan demi menyoroti suatu kejadian ataupun aktivitas dari masyarakat yang dianggap penting, dimana pada konsep dialog diantara tokoh film dapat mempengaruhi pikiran, opini dan juga persepsi akan suatu isu (Toni, 2015). Film juga selalu mempengaruhi dan menciptakan opini publik berdasarkan dengan pesan dibaliknya, tanpa berlaku sebaliknya, film selalu menggambarkan realitas yang ada dan tumbuh pada lingkungan masyarakat lalu diproyeksikan ke atas film sebagai gambaran dari masyarakat (Musyafak, 2013).

Film merupakan media komunikasi massa yang sangat populer karena selain memiliki alur cerita, film juga dikemas dengan efek suara yang baik dan menjadi salah satu alasan mengapa film sangat digemari oleh masyarakat, sebab kita tidak perlu berimajinasi seperti saat kita membaca buku (Romli, 2016). Sebagai salah satu komunikasi yang menghubungkan antara komunikan dan komunikator lewat cara yang massal, khalayaknya yang bersifat anonim dan heterogen, dan menyebabkan suatu efek adalah alasan mengapa film dikatakan sebagai media massa (Angela & Winduwati, 2019). Selain itu, film juga dapat mengkonstruksi, menciptakan konflik-konflik ideologis dan juga alat presentasi dari pembuatnya yang dikemas dengan berbagai *genre* seperti horor, romantis, komedi, *thriller* atau *action* (Irwanto, 2018).

2. Perempuan Berdaya

Perempuan berdaya adalah suatu konsepsi kritis untuk mendobrak dominasi patriarki. Selama ini, posisi subordinat perempuan yang telah dikonstruksikan pada masyarakat telah menciptakan pandangan bahwa perempuan selalu diposisikan lebih rendah dibandingkan laki-laki. Setiap langkah maupun kehendak perempuan selalu atas dasar

kehendak laki-laki, kondisi inilah yang memicu terjadinya gerakan feminisme yang berkembang sejak abad ke-19 dengan tujuan untuk memperjuangkan perempuan untuk keluar dari lingkaran subordinasinya (Husna & Fahrimal, 2021).

Perempuan berdaya merupakan perempuan yang mempunyai kekuatan dan kesempatan untuk melakukan hal-hal positif pada hidupnya sekaligus membuat pilihan dalam hidupnya. Dimana penguatan peran perempuan pada budaya tradisional maka berarti juga memberikan kesempatan bagi perempuan untuk terus mengembangkan potensi, bakat, dan juga kreativitas mereka. Hal-hal inilah yang akan memberdayakan perempuan secara personal dengan tujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri dan juga memperkuat rasa identitas budaya. Dimana perempuan bisa menjadi peran utama dalam melanggengkan praktik budaya tradisional, sehingga perempuan pun dapat merasakan memiliki peran yang besar dalam lingkup masyarakat (Abidin et al., 2023).

Perempuan berdaya juga merupakan yang mempunyai *self-esteem* dan *self-efficacy* yang berhubungan dengan dorongan pada perempuan untuk mencapai hal yang ingin dilakukan dilakukan, kekuatan untuk mengatur keputusan baik itu secara personal dan sosial, *righteous anger* yakni keyakinan jika seseorang bisa menggunakan suatu kemarahan dengan ranah positif untuk memperoleh tujuan tertentu, kegiatan dan otonomi pribadi maupun komunitas yang diyakini bisa mempengaruhi perubahan diri dan sosial (Peterson et al., 2008).

Pemberdayaan perempuan memberikan kesempatan pada perempuan untuk mengambil alih kendali pada kehidupan pribadi mereka, menyusun agenda mereka, mengatur diri untuk berkesempatan membantu satu sama lain, dan juga melayangkan tuntutan pada negara dan masyarakat dalam konteks untuk memperoleh dukungan dan juga melakukan perubahan, pemberdayaan merupakan perubahan dari sebuah proses dan juga sistem yang memiliki tanggung jawab atas status inferior perempuan dalam lingkup masyarakat (Ambarwati, 2022).

3. Semiotika John Fiske

Pada bukunya yang berjudul *Reading Television*, John Fiske menyatakan jika semiotika secara harfiah diartikan sebagai suatu ilmu tanda, yang nantinya akan menciptakan suatu makna tergantung bagaimana kita yang mengartikannya. Menurut John Fiske dalam bukunya yang berjudul *Television Culture*, demi mengerti suatu kode yang ada di dalam televisi, kita haruslah memandang jika televisi merupakan agen budaya yang memiliki wadah untuk memprovokasi dan juga menjadi wadah untuk menyebarkan makna. Terdapat tiga level pada semiotika John Fiske, yakni level realitas, level representasi dan level ideologi, yakni:

a. Level Realitas

- 1) Ekspresi (*expression*), ekspresi digunakan sebagai respon seseorang terhadap suatu situasi, baik itu diungkapkan secara emosional maupun secara tersirat. Berbagai jenis ekspresi yakni seperti sedih, takut, marah, bahagia, jijik, terkejut dan menghina.
- 2) Gesture, gesture merupakan sikap maupun pose pada seseorang yang mengandung makna, yang berfungsi untuk mengerti apa yang tidak dapat dikatakan atau yang ada di dalam pikiran seseorang. Beberapa jenis gesture yakni seperti gesture-gesture yang menunjukkan rasa takut, marah, sedih, terkejut, senang dan jijik. Gesture juga dapat berupa posisi dagu dan posisi kepala.
- 3) Makeup, makeup pada film biasanya digunakan sebagai identitas bagi yang memakainya, hal ini dikarenakan makeup berfungsi sebagai media pengantar dari sifat maupun kepribadian seseorang.
- 4) Perilaku (*behavior*), perilaku adalah suatu aksi ataupun suatu reaksi yang asalnya dari sebuah objek yang berkaitan dengan lingkungan.
- 5) Percakapan (*speech*), percakapan adalah meliputi cara bicara seseorang.
- 6) Kostum, kostum berfungsi untuk konteks naratif pada film.

b. Level Representasi

Level representasi adalah suatu kode teknis yang melibatkan kamera, *editing*, musik, suara dan juga pencahayaan (*lighting*). Unsur-unsur tersebut nantinya akan mentransferkan penggambaran kode konvensional yang menciptakan representasi dari naratif, karakter, aksi, percakapan, konflik, pemilihan pemeran dan juga keadaan. Contoh kode kamera pada level representasi adalah angle kamera (*low angle*, *eyelevel angle* dan *high angle*) dan *shot sizes* (*extreme long shot*, *long shot*, *medium shot*, *close-up*, *medium close-up*, *head and shoulder close-up*, *extreme close-up*). Terdapat juga *lighting* atau pencahayaan yakni seperti *natural lighting*, *backlighting*, *side lighting*, *practical lighting*, *ambient lighting*, dan *key lighting*.

c. Level Ideologi

Level ideologi adalah level yang menjelaskan tentang kode-kode representasi yang dihubungkan kepada koherensi sosial yakni kelas sosial dan kepercayaan publik yang di dalamnya mengandung individualisme, ras, kelas, kapitalisme, patriarki, feminisme dan juga materialisme.

III. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode analisis semiotika John Fiske. Pada penelitian ini, penulis akan menggunakan paradigma konstruktivis. Subjek penelitian pada penelitian ini adalah representasi perempuan berdaya pada film Sri Asih. Sedangkan objek penelitian ini akan memfokuskan pada dialog maupun visualisasi dari film Sri Asih (2022). Unit analisis penelitian terdiri atas 4 *sequence* dan 9 *scene* dengan terdiri kriteria yakni adegan maupun dialog yang mengandung dan menunjukkan makna perempuan berdaya pada film Sri Asih. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi non partisipan dan metode keabsahan data berupa teknik triangulasi yakni triangulasi sumber dan triangulasi teori.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil temuan dari penelitian, peneliti mengkategorikan dalam 4 *sequence* dan 9 *scene* dari total durasi 2 jam 14 menit pada film Sri Asih. Peneliti menetapkan 4 *sequence* dan 9 *scene* tersebut sebagai adegan-adegan yang merepresentasikan makna perempuan berdaya. Setiap adegan akan peneliti analisis berdasarkan 3 level semiotika John Fiske yakni level realitas, level representasi dan level ideologi.

Tabel 1 *Sequence* Pertama

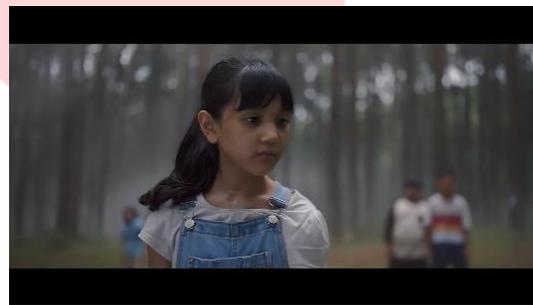
Audio	Potongan dan Keterangan Gambar
Alana: “Hei, kembalikan komiknya Tangguh!”	
	Gambar 1 - <i>Sequence 2 Scene 9</i> Alana menggertak ketiga anak tersebut agar mereka mengembalikan komik Tangguh yang direnggut.

Tidak ada percakapan, hanya terdengar suara pukulan yang berasal dari sebatangkayu yang mengenai badan anak tersebut.



Gambar 2 - *Sequence 2 Scene 13*
Alana yang terus-terusan dirundung pun memukul salahsatu anak tersebut menggunakan sebatang kayu

Alana: “Jangan pernah ganggu Tangguh lagi, cari lawan yang seimbang”



Gambar 3 - *Sequence 2 Scene 16*
Alana memperingati ketiga anak tersebut

Level realitas pada adegan ini ditandai dengan kode perilaku, kode ekspresi, kode gesture dan kode percakapan (intonasi/nada bicara). Perilaku Alana menunjukkan perilaku prososial (*prosocial behavior*) dimana Alana melakukan perilaku prososial dengan menolong Tangguh untuk melawan para perundung yang mengganggu Tangguh. Pada ketiga adegan ini, kode ekspresi yang ditunjukkan oleh Alana adalah rasa marah. Hal ini ditandai dengan mata yang membelalak, bibir yang sedikit terbuka, alis yang menurun dan bagaimana Alana menaikkan nada bicaranya dan menegaskan perkataannya. Jenis rasa marah yang diungkapkan oleh Alana adalah *anger-out*, yaitu rasa amarah yang muncul dengan spontan dan juga cepat yang biasanya diiringi oleh teriakan dan makian kepada objek kemarahan. Gesture Alana ditandai dengan kepala yang mengangkat dimana hal tersebut menunjukkan kebanggaan, pembangkangan dan kepercayaan dirinya. Lalu gesture mengangkat dagu dan menunjukkan leher merupakan sebuah bentuk kekuatan, ketahanan, kebanggaan maupun perlawanan. Selain itu, Alana juga menampilkan gesture mata yang melihat ke kiri bawah, dimana hal tersebut menampilkan makna merasionalisasi, Alana berusaha untuk membenarkan perilakunya tersebut, yakni memukul seseorang atas dasar membela temannya.

Level representasi pada adegan ini ditandai oleh kode kamera dan kode pencahayaan. Dimana pada Gambar 1 dan Gambar 2, adegan direkam dengan teknik *eye level angle* dan *shot size medium shot*. Penulis berpendapat bahwa dengan menggunakan teknik *eye level angle* pada adegan ini menggambarkan bahwa situasi Alana saat itu berada di tengah-tengah, yakni bahwa jauh dalam dirinya ia memiliki kekuatan fisik yang lebih kuat dibandingkan ketiga anak tersebut, namun disaat yang bersamaan Alana juga digambarkan secara tidak berdaya sebab Alana dirundung oleh ketiga anak tersebut (Gambar 1). Sedangkan penggunaan *medium shot* dalam adegan ini berfungsi untuk menggambarkan bagaimana gerak-gerik dan gesture Alana saat marah dan dimanakah lokasi Alana berada, yakni di hutan. Sedangkan pada Gambar 3, adegan direkam dengan menggunakan teknik *low angle shot* dan *medium close-up*.

Low angle shot digunakan untuk menciptakan situasi menegangkan dan menjelaskan kekuatan suatu tokoh, hal ini juga didukung dengan situasi adegan tersebut dimana Alana dijelaskan telah berhasil melakukan perlawanan. Sedangkan *medium close-up* digunakan untuk menjelaskan bagaimanakah emosi dan juga ekspresi dari Alana, yakni marah. Lalu kode pencahayaan yang digunakan adalah *natural lighting* dimana cahaya yang digunakan untuk perekaman merupakan cahaya yang berasal langsung dari alam, namun terlihat sedikit redup dikarenakan kabut tebal yang menutupi matahari. Cahaya yang redup di hutan berkabut menciptakan suasana yang tidak menyenangkan dan menambah kesan bahwa adegan ini berlangsung di tempat yang terpencil dan berbahaya. Hal itu mungkin mencerminkan ketakutan atau bahaya yang tidak hanya datang dari perkelahian itu sendiri tetapi juga dari lingkungan yang tidak mendukung.

Tabel 2 *Sequence Kedua*

Audio	Potongan dan Keterangan Gambar
<p>Ibu: “Saya tidak peduli anda bekerja untuk siapa, silahkan tinggalkan tempat ini dan jangan ganggu kami lagi”</p>	 <p data-bbox="922 921 1273 949">Gambar 4 - <i>Sequence 11 Scene 5</i></p> <p data-bbox="805 982 1390 1041">Ibu menolak permintaan Jagau yang ingin Alana untuk bertarung dengan Mateo</p>
<p>Ibu: “Diam! Jangan! Keluar kalian dari tempat saya, keluar!”</p>	 <p data-bbox="922 1436 1273 1463">Gambar 5 - <i>Sequence 11 Scene 8</i></p> <p data-bbox="776 1497 1419 1556">Ibu mengusir Jagau karena Jagau mengancam menggunakan pistol</p>

Kode perilaku Ibu disini merepresentasikan keberanian perempuan dalam melawan penindasan. Keberanian Ibu dalam menentang penindasan terhadapnya merupakan contoh bahwa perempuan juga dapat melindungi dirinya dan juga orang-orang di sekitarnya dari kekerasan. Pada Gambar 4, Ibu menunjukkan ekspresi curiga dan tidak senang, hal ini terlihat dari pandangannya yang menyamping. Selain itu, mata Ibu melihat ke arah kiri dimana hal tersebut menunjukkan bahwa ia sedang menimbang-nimbang suatu keputusan, dan cara Ibu yang menatap lebih dari sekedar

kontak mata dengan lawan bicaranya, menunjukkan bahwa Ibu sedang merasakan ekspresi agresif. Lalu Ibu juga menunjukkan nada bicara yang merendahkan, hal tersebut dapat berkaitan dengan emosi tenang. Sedangkan pada Gambar 5, Ibu menunjukkan ekspresi marah. Hal ini ditandai dengan ekspresi wajah tegang. Amarah Ibu juga ditunjukkan dengan intonasi Ibu berubah dari rendah ke nada yang tinggi. Pada Gambar 4, terlihat gesture Ibu yang menggenggam kedua tangannya di atas meja. Gesture tangan saling menggenggam ini biasa menunjukkan gesture untuk menenangkan diri sendiri, dimana semakin tinggi posisi tangan seseorang (seperti contohnya di depan wajah), maka semakin negatif tekanan yang dirasakan oleh orang tersebut, sedangkan semakin rendah posisi tangan seseorang ketika di atas meja, maka mereka mungkin saja merasa kesal atas sesuatu namun berusaha untuk tidak meledakan emosinya sendiri (Borg, 2017). Sedangkan pada Gambar 5, Ibu mengepalkan ibu jarinya kedalam kepalan tangan dengan kepalan yang berada di samping tubuhnya, lalu kedua tangannya terlihat terkepal dengan gerakan seperti tinju terkepal. Ibu jari dalam kepalan tangan di samping tubuh menunjukkan sikap menghibur diri sendiri, frustrasi dan tidak aman. Sedangkan kedua tangan yang terkepal menunjukkan makna perlawanan, agresi dan tegas dimana kepalan tangan mempersiapkan tangan (termasuk dengan pikiran ataupun tubuh) untuk siap bertempur mengenai suatu masalah (Liliwari, 2022).

Level representasi yang ditunjukkan pada adegan ini adalah kode kamera dan kode pencahayaan. Dimana Gambar 4 dan Gambar 5 direkam menggunakan *eye level shot* dan *medium shot*. Penggunaan *eye level shot* pada kedua adegan ini digunakan untuk menjelaskan dan memperjelas konflik antara Ibu dan Jagau. Dengan penggunaan *eye level shot*, maka penonton bisa merasakan bagaimana suasana dan atmosfer yang terjadi di antara Ibu dan Jagau, seolah-olah penonton sedang berhadapan secara langsung dengan karakter-karakter yang terlibat. Penggunaan *medium shot* digunakan untuk menyoroti perubahan ekspresi Ibu yang pada awalnya merasa cemas lalu beralih pada rasa marah yang tinggi. Sedangkan itu, kode pencahayaan pada Gambar 4 adalah *low key lighting*, dimana pencahayaan seperti ini menciptakan kontras yang kuat antara subjek dan lingkungannya, yang bisa menyiratkan fokus pada ekspresi emosional atau suasana hati karakter. Cahaya hangat memberikan nuansa keintiman atau refleksi, sementara bayangan yang terbentuk di sekitar ruangan bisa menambahkan kesan misterius atau penuh teka-teki. Dalam konteks semiotika Fiske, pencahayaan ini berfungsi sebagai kode visual yang membantu penonton memahami suasana hati atau keadaan mental karakter, yang bisa sangat memengaruhi bagaimana cerita atau adegan ini dipersepsikan. Pada adegan ini, penonton serasa diajak untuk melihat sisi emosional Ibu. Sedangkan pada Gambar 5, terdapat pencahayaan jenis *side lighting*, *natural lighting* dan *practical lighting*. Hal ini dapat dilihat dengan sumber cahaya yang berasal dari cahaya matahari dari jendela di samping, dan juga pencahayaan tambahan yang memberikan efek neon biru di beberapa sudut ruangan. Cahaya yang kuat dan bayangan yang kontras dapat menggambarkan intensitas emosi, konflik, atau persiapan untuk sesuatu yang besar atau penting. Hal ini memberikan penonton petunjuk tentang bagaimana mereka seharusnya memahami dan merasakan adegan tersebut.

Tabel 3 *Sequence* Ketiga

Audio	Potongan dan Keterangan Gambar
<p>Alana: “Bukannya emang itu kebiasaan lo? Mukulin cewek? Mungkin nyokap lo lupa ngajarin lo cara memperlakukan perempuan. Sini gua bisa ajarin.”</p>	<div data-bbox="820 1285 1409 1619" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="964 1623 1317 1654">Gambar 6 - <i>Sequence</i> 12 <i>Scene</i> 8</p> <p data-bbox="850 1682 1443 1745">Alana meladeni ucapan Mateo yang merendahkan dan melecehkannya secara verbal</p>

Tidak ada percakapan. Terdengar suara musik menegangkan saat Alana kembali bangkit untuk melawan Mateo.



Gambar 7 - *Sequence 12 Scene 19*

Alana pun bangkit kembali dan mengalahkan Mateo

Kode perilaku yang ditunjukkan Alana merupakan bentuk perlawanan terhadap pelecehan verbal yang ditujukan padanya. Konsep perlawanan yang dilakukan oleh Alana ini merupakan bentuk perlawanan terbuka yakni berupa melawan secara frontal. Alana juga menggunakan setelan *sport wear* berwarna merah dimana merah biasa diartikan sebagai warna yang memberikan kesan tentang energi, kemenangan dan kekuatan. Pada Gambar 6, Alana menunjukkan ekspresi muak, hal ini ditandai dengan alis kiri yang menaik sebelah dan tatapan mata yang menatap dengan datar (Khairunnisaa et al., 2023). Sedangkan pada Gambar 7, Alana menunjukkan ekspresi menurunkan alis (mengerucut ke bawah), tatapan tajam dan menyipitkan mata dan kelopak mata bagian bawah mengerut, hal ini menunjukkan bahwa Alana sedang merasa marah. Kode percakapan yang muncul adalah nada bicara tinggi (marah) dan nada rendah (ketenangan). Pada Gambar 6, terlihat ada jarak yang cukup tipis di antara Alana dan Mateo, hal ini merupakan zona intim yakni antara 15 cm dan 45 cm, dimana zona intim merupakan zona utama dimana seseorang akan melindungi hal-hal milik pribadinya dimana hanya orang yang dekat secara emosi saja yang dapat memasuki zona intim ini (Riana, 2009). Menurut analisis penulis, adanya jarak yang terlalu dekat antara Alana dan Mateo akan menimbulkan reaksi negatif bagi Alana sebab hal tersebut terkesan hendak menguasai Alana. Sedangkan pada Gambar 7, *gesture* tubuh Alana menunjukkan bahwa ia sedang marah. Hal ini terlihat dari kedua tangannya yang terkepal dan berada di pinggang, serta jari, tangan serta tubuhnya yang ikut bergetar karena menahan amarah.

Level representasi yang ditunjukkan pada *sequence* ketiga adalah kode kamera dan kode pencahayaan. Gambar 6 menggunakan teknik *low angle shot* dan *medium close-up*. Bidikan *low angle shot* dapat menggambarkan subjek tampak lebih besar, lebih agung dan lebih mengesankan. Penerapan teknik *low angle shot* pada adegan ini dilakukan untuk menunjukkan sosok Alana yang mengesankan dan mengintimidasi Mateo, dan untuk menerangkan padapenonton bahwa situasi yang terjadi pada adegan tersebut adalah situasi yang menegangkan. Sedangkan dengan *medium close-up*, penonton dapat menangkap ekspresi dan juga emosi yang ditunjukkan oleh Alana, dimana Alana merasakan perasaan marah dan menghina pada Mateo yang sudah melecehkan dirinya secara verbal. Gambar 6 direkam menggunakan *medium close-up* dan juga *eye level angle* dimana kedua teknik ini digunakan untuk menjelaskan sudut pandang netral. Sedangkan itu, Gambar 7 menggunakan *eye level angle* dan *medium shot* dalam penerapannya. Penggunaan teknik *eye level angle* pada adegan ini bertujuan untuk memberitahu penonton bahwa Alana bisa bangkit dari keterpurukannya selama melawan Mateo. Sosok Mateo yang sebelumnya digambarkan kuat karena dipikir telah mengalahkan Alana, kini 'berubah posisi' menjadi setara sebab kemampuan Alana yang dapat bangkit kembali. Sedangkan dengan menggunakan teknik *medium shot*, penonton dapat melihat bagaimana Alana berinteraksi dengan Mateo dalam pertarungannya dan penonton dapat melihat detail gerakan dari Alana seperti gerakan meninju, kuda-kuda, menghindar, dan isyarat menantang. Kode pencahayaan pada Gambar 6 menggunakan *side lighting dan low key lighting*, dimana pencahayaan ini merupakan jenis teknik pencahayaan dalam film yang menyoroti subjek dari samping dan dengan *background* yang lebih gelap. Dengan latar belakang yang gelap dan sorotan cahaya pada wajah Alana tersebut, maka telah menciptakan suasana intens dan menekankan pentingnya momen ini dalam narasi. Sedangkan pada Gambar 7 menggunakan jenis *practical lighting dan high contrast* dimana sinematografer memanfaatkan sumber cahaya yang berasal dari benda-benda yang dapat mengeluarkan cahaya, seperti lampu sorot,

lilin, lampu mobil atau pun senter, dan *high contrast* adalah pencahayaan yang menciptakan batasan antara *highlight* dan *shadow* sehingga membentuk bayangan.

Tabel 4 *Sequence* Keempat

Audio	Potongan dan Keterangan Gambar
-------	--------------------------------

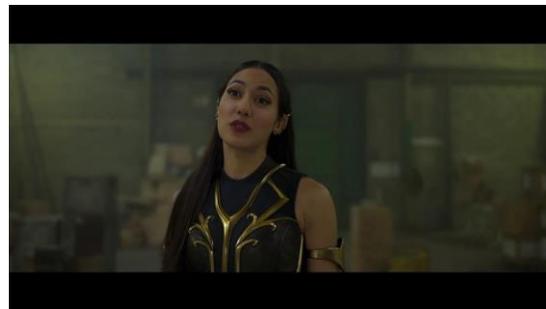
Alana: “Kenapa? Gausah kaget gitu dong liat saya? Biasa aja.”



Gambar 8 - *Sequence 22 Scene 6*

Alana tiba di markas milik Jagau dimana kedatangan Alana ini mengejutkan orang-orang disana

Alana: “Maksud anda untuk ukuran perempuan yang baru saja menjatuhkan dua laki-laki anak buah anda? Sepertinya saya pantas untuk mendapat pujian lebih dari itu. Silahkan coba lagi”



Gambar 9 - *Sequence 22 Scene 9*

Kode perilaku yang ditunjukkan Alana adalah perilaku berani dimana keberanian Alana tersebut dapat dikategorikan ke dalam keberanian fisik. Yakni jenis keberanian dalam menghadapi derita fisik, persoalan dan tindakan yang dapat mengarah ke kematian. Pakaian yang Alana gunakan adalah kostum Sri Asih yang merupakan sebuah kostum *bodyfit* berwarna hitam dengan detail berwarna emas serta selendang berwarna merah, dimana kostum tersebut terinspirasi dari kostum penari Sunda. Alana juga memakai riasan *bold makeup* yang bertujuan untuk menampilkan kesan yang berani, tegas, seksi, dan percaya diri. Nada bicara yang terdengar adalah rendah (ketenangan), hal itu bertujuan untuk menunjukkan bahwa ia datang dengan perasaan tenang dan tanpa rasa takut dalam menghadapi Jagau beserta kedua anak buahnya. Lalu gesture yang terlihat adalah gesture memiringkan kepalanya ke satu sisi, yakni ke arah kiri, hal tersebut menunjukkan makna tidak mengancam, tunduk dan juga perhatian dimana memiringkan kepala dapat diartikan sebagai kegiatan ‘mengukur’ sesuatu sebab dengan memiringkan kepala, berarti orang tersebut sedang merubah pandangan lewat mata maupun penglihatan tertentu.

Level representasi yang terdapat pada *sequence* keempat ini adalah kode kamera dan kode musik. Dimana pada Gambar 8 dan Gambar 9, adegan direkam dengan menggunakan *eye level angle* dan *medium close-up*. Penggunaan *eye level angle* pada kedua adegan tersebut adalah sebagai makna agar penonton berada dalam posisi yang sama dengan sang karakter; setara dan netral. Alana dalam adegan ini seakan-akan ingin menunjukkan bahwa Alana sama

dengan penonton, ia juga merupakan sosok manusia biasa yang memiliki rasa emosi dan dendam, terlebih saat Ibunya dilukai di depan matanya sendiri. Sedangkan penggunaan *medium close-up* pada adegan ini adalah untuk melihat bagaimana perubahan ekspresi dari Alana, penonton juga dapat melihat bagaimanakah reaksi dari Alana ketika Jagau mengatakan ucapan yang merendahkan dirinya, serta situasi menegangkan yang tergambar di dalam adegan tersebut. Kode musik yang tertera pada adegan ini adalah adanya *background music* yang berjudul “Lihat Siapa Yang Datang”. Jika didengar, lagu tersebut merupakan sebuah lagu yang bernuansakan perjuangan dan juga menegangkan. Pencahayaan yang digunakan adalah *low-key lighting* dan *high contrast lighting*. Pencahayaan terfokus pada Alana dengan latar belakang yang gelap. Teknik ini digunakan untuk menciptakan suasana dramatis dan menekankan karakter utama.

A. Level Ideologi

Level ideologi yang tersirat dalam film Sri Asih adalah ideologi feminisme liberal, misogini dan individualisme. Ideologi feminisme digambarkan melalui karakter perempuan kuat seperti Alana dan Ibu dimana karakter Ibu digambarkan sebagai perempuan *single parent* sekaligus tulang punggung keluarga yang membesarkan seorang anak perempuan hal tersebut seakan menghancurkan perspektif bahwa perempuan hanya perlu bertanggung jawab untuk pekerjaan domestik saja dan sebagai peran reproduksi saja, sedangkan mencari nafkah merupakan tanggung jawab dari seorang ayah. Sedangkan ideologi feminisme liberal pada karakter Alana ditunjukkan dengan sikap perlawanannya terhadap perilaku diskriminasi yang menimpa dirinya dimana Alana mampu melawan pelecehan yang menimpa dirinya dan bagaimana ia mencoba untuk terbebas dari diskriminasi yang mengekang dirinya.

Sedangkan ideologi misogini pada film ini digambarkan lewat karakter Mateo dan Jagau. Mateo mengujarkan kebenciannya dengan menyatakan bahwa perempuan haruslah menghormati laki-laki, bukan sebaliknya. Perilaku Mateo yang seakan-akan menyatakan bahwa perempuan tidak lain hanyalah objek seksual semata dan perempuan akan selalu berada di bawah laki-laki. Sedangkan misogini pada karakter Jagau ditunjukkan dengan bagaimana cara ia menganggap bahwa kekuatan fisik Alana tergolong ‘lumayan’ untuk ukuran seorang perempuan, padahal saat itu posisinya Alana telah mengalahkan dua anak buah Jagau. Adanya pemikiran pada Jagau bahwa kekuatan fisik perempuan bersifat lebih lemah jika dibandingkan dengan laki-laki. Sosok Alana yang kuat secara fisik dan mental, dianggap tidak “ideal” sebab ia merupakan seorang petarung profesional, dimana hal tersebut biasa diidentikan dengan sifat laki-laki yang kuat, berani dan tidak kenal rasa takut.

Sedangkan ideologi individualisme yang terkandung dalam film ini ditunjukkan dengan Ibu yang menolak permintaan Jagau untuk menyetujui pertarungan di antara Alana dan Mateo, lalu Ibu yang mengusir Jagau sebab Jagau mengancam murid-muridnya dan hampir mencelakai orang-orang disana. Bentuk individualisme Ibu digambarkan sebagai haknya dalam ekspresi diri dan tanggung jawabnya terhadap para murid-muridnya, bahwa ia juga berhak untuk menolak atas peraturan-peraturan yang mengancam dan menghalangi kebebasannya. Ibu memilih untuk menjadi sosok individualis karena demi melindungi apa yang seharusnya menjadi haknya dan sebagai bentuk perlindungannya bagi orang-orang di sekitarnya

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Peneliti menyimpulkan bahwa pemberdayaan perempuan digambarkan lewat karakter Alana dan Ibu dimana mereka menyiratkan sifat dan tindakan perempuan yang berani, tidak kenal takut, mau melakukan perlawanan, dapat berperan sebagai penyelamat bagi orang-orang di sekitarnya, perempuan dapat memutuskan keputusan mereka sendiri tanpa harus terpaku pada peraturan-peraturan yang mengekang diri mereka dan bahwa perempuan bisa membebaskan diri mereka dari dominasi laki-laki dan diskriminasi yang menimpa diri mereka. Serta penggambaran perempuan sebagai sosok yang emosional, lebih mementingkan diri sendiri, tidak stabil dan labil, hal itu dipatahkan oleh karakter Alana dan Ibu. Saran akademis dari penelitian ini adalah bagi penelitian selanjutnya khususnya tentang perempuan berdaya dan feminisme, diharapkan untuk meneliti mengenai bagaimana representasi perempuan berdaya jika dilihat dari industri perfilman Indonesia, seperti contohnya pada aktor, sutradara, penulis maupun pekerja perempuan lain di industri perfilman Indonesia. Sedangkan saran praktisnya adalah setelah penelitian ini terbit, peneliti berharap pembaca akan sadar tentang pentingnya isu pemberdayaan perempuan dan pembaca sebagai agen perubahan akan semakin sadar betapa pentingnya bagi perempuan untuk memberdayakan diri dan menyadari hak-hak pribadi mereka untuk bisa hidup dengan atas hak pilihan hidup pribadi.

REFERENSI

- Abidin, J. Z., Huriani, Y., & Zulaiha, E. (2023). Perempuan Berdaya : Memperkuat Peran Perempuan dalam Budaya Tradisional. *Socio Politica*, 13(2), 67–76.
- Aisyi, A. A., Lukmantoro, T., & Widagdo, M. B. (2023). Representasi Women Empowerment Melalui Karakter Penari Striptis Perempuan Dalam Film Hustlers. *Semiotika*, 1, 13–15.
[https://eprints2.undip.ac.id/id/eprint/14249%0Ahttps://eprints2.undip.ac.id/id/eprint/14249/2/BAB 1.pdf](https://eprints2.undip.ac.id/id/eprint/14249%0Ahttps://eprints2.undip.ac.id/id/eprint/14249/2/BAB%201.pdf)
- Ambarwati, F. (2022). The Representation of Women's Empowerment Depicted in the Movie Raya and The Last Dragon (2021). *University of Science Qur'an*, 74–93.
- Angela, M., & Winduwati, S. (2019). Representasi Kemiskinan dalam Film Korea Selatan (Analisis Semiotika Model Saussure pada Film Parasite). *Koneksi*, 3(2), 478–484.
<https://journal.untar.ac.id/index.php/koneksi/article/view/6480/4831>
- Borg, J. (2017). *Pintar Membaca Bahasa Tubuh* (1st ed.). IRCiSoD.
- Husna, A., & Fahrimal, Y. (2021). Representasi Perempuan Berdaya pada Akun Instagram @rachelvennya. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 25(2), 131. <https://doi.org/10.31445/jskm.2021.3801>
- Irwanto, I. (2018). Film Wonder Woman : Dominasi Wanita dalam Dunia Patriarki. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 5(1), 1–12. <https://doi.org/10.31294/kom.v5i1.2566>
- Khairunnisaa, K., Ratri, D., Studi, P., Komunikasi, D., & Rupa, F. S. (2023). PEMBENTUKAN WATAK TOKOH MELALUI REPRESENTASI EKSPRESI WAJAH DALAM ANIMASI ISLE OF DOGS (2018). *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 09(03), 360–375.
- Liliwari, A. (2022). *Komunikasi Nonverbal*. Refika.
- Marlina, L., & M. A., S. S. (2015). The Discussion on Female Heroes in Respect of Gender Socialisation of Girls: Retelling Myths of Psyche, Artemis and Katniss. *Linguistics and Literature Studies*, 3(2), 41–45.
<https://doi.org/10.13189/lis.2015.030201>
- McClearn, J. (2015). Unbelievable bodies: Audience readings of action heroines as a post-feminist visual metaphor. *Continuum*, 29(6), 833–846. <https://doi.org/10.1080/10304312.2015.1073683>
- Musyafak, M. A. (2013). FILM RELIGI SEBAGAI MEDIA DAKWAH ISLAM. *JURNAL ISLAMIC REVIEW*, 2(02).
- Peterson, R. D., Grippo, K. P., & Tantleff-Dunn, S. (2008). Empowerment and powerlessness: A closer look at the relationship between feminism, body image and eating disturbance. *Sex Roles: A Journal of Research*, 58(9–10), 639–648. <https://doi.org/10.1007/s11199-007-9377-z>
- Pratiwi, W. N., & Primasita, F. A. (2022). Female Action Hero's Superpower Representation: Audience Reception on Twitter in Disney's Mulan (2020). *Rubikon : Journal of Transnational American Studies*, 9(2), 180.
<https://doi.org/10.22146/rubikon.v9i2.76886>
- Reshi, I. A., & Sudha, D. T. (2022). Women Empowerment: A Literature Review. *International Journal of Economic, Business, Accounting, Agriculture Management and Sharia Administration (IJEBAAS)*, 2(6), 1353–1359.
<https://doi.org/10.54443/ijeabas.v2i6.753>
- Riana, S. (2009). *Bahasa Tubuh* (2nd ed.). Rumah Pengetahuan.
- Romli, K. (2016). Komunikasi massa. *Jakarta: Grasindo*.
- Rudy, R., & Adhitya, G. N. (2022). Fashioning The Gays: A Representation Study on the Gay Protagonists in the 2000s Gay-themed American TV Series. *Journal of Language and Literature*, 22(2), 335–348.
<https://doi.org/10.24071/joll.v22i2.4667>
- Toni, A. (2015). Peran Film Sebagai Media Sosialisasi Lingkungan. *Jurnal KOMUNIKATOR*, 7(1).
<https://journal.umy.ac.id/index.php/jkm/article/view/676/843>