BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film diartikan sebagai sebuah rangkaian dari gambar bergerak yang merupakan bagian dari proses perkembangan teknologi. Dunia film mulai berkembang pesat pada abad ke-19 setelah masa revolusi industri. Memasuki abad ke-20 film menjadi salah satu karya dan hiburan yang sangat digemari oleh semua manusia. Walter Benjamin menjelaskan bahwa film bukan hanya sekedar representasi dari kehidupan tetapi proses dari kenyataan itu sendiri. Singkatnya adalah film dijelaskan sebagai karya seni dan media penyampaian pesan dengan peristiwa yang terkandung didalamnya baik realita ataupun sebuah imajinasi (Permana, 2019).

Film merupakan sebuah media komunikasi massa yang saat ini berkembang di tanah air. Film termasuk ke dalam media audiovisual yang menampilan suara dan gambar dalam penyampaian pesannya kepada sekelompok orang yang berkumpul di tempat tertentu (Asri, 2020). Film tidak hanya menampilan gambar melainkan dalam setiap ucapan yang dilontarkan oleh pemain dan alur cerita memiliki pesan dan makna didalamnya yang dapat menginspirasi penonton. Terdapat sebuah pesan yang dikatakan oleh Dahlan Iskan "Apabila seseorang menonton film, dia akan terpengaruh" film bukan hanya mempengaruhi bagaimana kita hidup tetapi juga mempengaruhi cara berfikir kita. Film dapat membuat kita berpikir dan belajar mengenai isi film tersebut dalam sudut pandang yang berbeda melalui keindahan yang disajikan sebuah film. Banyak pesan dan makna dalam setiap film jika para *audiens* mengamati dengan seksama yang akan menjadi pembelajaran baru yang didapat (Sholehah, 2020).

Makna implisit menurut KBBI diartikan sebagai makna yang terkandung di dalamnya yang tidak disampaikan secara langsung. Samuel dan Kiefer (dalam Aminuddin, 2985:92), mengemukakan adanya ungkapan *reading the lines* yakni membaca untuk memahami makna yang tersurat dan ungkapan *reading between the lines* yaitu membaca untuk memahami makna yang implisit. Makna dapat

Representasi Kegigihan.., Tri Diyanti Cahyaningrum, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

dibedakan menjadi makna yang tersurat dan tersirat. Makna secara implisit lebih sulit mendapatkan hasil yang sesuai dengan penulis. Menurut Larson (1984: 34) menyatakan bahwa makna implisit merupakan makna yang tidak ditampilkan tetapi isi atau maksud yang ingin disampaikan oleh penutur (Elam, 2001)

Menurut Stuart Hall (1997:15) representasi adalah sebuah produksi konsep makna dalam pikiran melalui bahasa. Representasi diartikan sebagai penggunaan bahasa untuk mengatakan sesuatu yang memiliki arti kepada orang lain. Makna dikonstruksi oleh sistem representasi dan makna tersebut diproduksi melalui sistem bahasa yang fenomenanya tidak hanya terjadi melalui ungkapan verbal tetapi juga visual (Triningsih, 2011).

Hartley (dalam Paramita & Chaniago, 2018) berpendapat bahwa representasi berarti menggunakan bahasa untuk mengutarakan sesuatu secara bermakna, atau mempresentasikan kepada orang lain. Representasi dapat dijumpai dengan berbagai wujud seperti kata, gambar, cerita, sekuen, dan lainnya yang mewakili ide, fakta, emosi. Konsep pemikiran semiotika Barthes terkenal sebagai konsep *mythologies* atau mitos. "Sebagai penerus dari pemikiran Saussure, Roland Barthes menekankan interaksi antara teks dengan pengalaman personal dan kultural penggunanya, interaksi antara konvensi dalam teks dengan konvensi yang dialami dan diharapkan oleh penggunanya" (Kriyantono, 2007:268). Konsep pemikiran Barthes yang operasional dikenal sebagai Tatanan Penandaan (*Order of Signification*). Kajian semiotik Barthes secara sederhana menjadi denotasi yaitu makna aslinya, fenomena yang dapat dilihat dengan panca indera, dan konotasi yang merupakan makna kultural, muncul karena adanya konstruksi budaya sehingga terjadi sebuah pergeseran, namun tetap melekat pada simbol atau tanda tersebut (Harinanda & Junaidi, 2021).

Dalam lingkungan bermasyarakat, perempuan masih dianggap menjadi gender dalam artian adanya perbedaan antara perempuan dan laki-laki selain dari segi gender. Karakter perempuan dianggap feminitas yang artinya memiliki sifat keperempuanan seperti lemah lembut, murah hati, memiliki empati yang tinggi, kesabaran, dan lain sebagainya. Dengan adanya pandangan dalam masyarakat

seperti ini, perempuan dipandang tidak berdaya yang hanya bisa untuk diperdaya (Tsabitha, 2022).

Isu kesetaran gender menjadi salah satu tujuan pembangunan berkelanjutan yang ingin dicapai pada tahun 2030 namun perlu waktu sampai 300 tahun untuk tercapai. Kondisi ini disebabkan salah satu faktornya yaitu masyarakat masih menganut sistem patriarki. Data pada tahun 2022 terdapat 19 provinsi yang memiliki Indeks Ketimpangan Gender Nasional, sebelas diantaranya berada di wilayah Indonesia Timur (Harahap, 2024).

Budaya patriarki sudah ada dari generasi awal sampai generasi saat ini, patriarki menempatkan kepercayaan bahwa laki-laki harus mendominasi daripada perempuan sehingga menempatkan perempuan tidak boleh melebihi kedudukan laki-laki (Unesa, 2023). Selain itu tayangan televisi maupun media cetak masih menerapkan pandangan perempuan yang cenderung memiliki sifat feminin yang membuta perempuan tidak percaya diri (Putriana, 2012).

Terlihat dari keadaan bagaimana peranan perempuan dalam bermasyarakat, jika dikaitkan dengan film di Indonesia masih sedikit yang mengambil cerita karakter perempuan yang berbeda dengan film lain contohnya seperti perempuan pemberani, heroik, tangguh, mandiri, kerja keras, dan sebagainya yang dapat merubah stigma masyakarat terhadap perempuan (Tan, 2016).

Kegigihan adalah sikap individu dalam mencapai tujuan yang diinginkan meski harus melewati hambatan dan rintangan yang mendapatkan hasil yang dituju (Laila, 2022). Kegigihan ini dapat dilihat dari individu itu sendiri dimana dia akan terus berusaha dan memperjuangkan apa yang ingin dicapai, tidak goyah pada pendirian yang menjadi poin utama individu memiliki sikap tersebut (Gusmayana, Rahayu, & Budiani, 2021).

Perjuangan perempuan di Indonesia saat ini sudah mulai berkembang maju untuk tidak kalah penting seperti di bidang pendidikan, politik, militer, kesehatan, karir dan lainnya walaupun terkadang pasti ada tantangan tersendiri. Jika menarik dari perjuangan pahlawan perempuan dahulu masih sangat relevan di masa kini.

dengan mencontoh inspirasi pahlawan perempuan masa lalu, perempuan zaman sekarang bukan hanya melanjutkan perjuangannya tetapi mengadaptasi untuk memenuhi tantangan kontemporer (Ibrahim, 2023).

Setiap manusia pasti memiliki sikap kegigihan tersebut, kegigihan tidak melihat gender antara perempuan atau laki-laki tetapi sikap ini dipengaruhi oleh pribadi masing-masing. Nyatanya dalam kehidupan terkadang masih banyak yang memiliki ketakutan untuk menghadapi masalah, mengatasi masalah, hasil, proses yang dilakukan, dan beberapa pertimbangan lainnya yang membuat fokus seseorang teralihkan. Salah satu karakter tokoh perempuan dalam film yang bisa menjadi inspirasi perempuan adalah Mulan memiliki sifat kegigihan.



Gambar 1.1

Sumber : Matthew Miranda (2020)

Mulan berasal dari kisah legendaris pada zaman kekaisaran Tiongkok. Kisah Mulan pertama kali dicatat dalam teks-teks kuno dan kemudian diceritakan kembali kedalam puisi Balada Mulan dan sampai saat ini kisahnya masih diceritakan di setiap sekolah di Tiongkok. Cerita Mulan berasal dari lagu rakyat karya Dinasti Wei Utara (386 M -557 M) atau abad ke-6 yang berjudul *The Ballad of Mulan*. Kemudian muncul kisah Mulan selanjutnya pada Dinasti Ming pada tahun 1593 namun dengan judul yang berbeda yaitu *The Female Mulan* atau *The Heroine Mulan Goes to War in Her Father's Place*. Sampai pada akhirnya Kisah Balada Mulan ini dimasukkan kedalam Roman Sui-Tang yang merupakan novel

karya Cho Renhuo pada abad ke-17 sehingga cerita Mulan ini selalu kekal dalam ingatan masyarakat (Tanhati, 2023).

Film Mulan sebelumnya diangkat menjadi sebuah film oleh *Disney* pada tahun 1998 dengan versi animasi, kemudian difilmkan lagi dengan versi *Live Action*. Mulan menjadi film *Disney* yang ditunggu pada tahun 2020 lalu setelah mengalami penundaan dikarenakan pandemi Covid-19. Beberapa film *Disney* yang mengangkat mengenai kegigihan perempuan seperti *Brave*, Moana, dan *Frozen*. Berbeda dengan beberapa film *Disney* yang mengangkat tema kegigihan, Mulan pernah dikisahkan pada teks-teks kuno Tiongkok yang sampai saat ini masih selalu diajarkan di setiap sekolah dan dikenang oleh masyarakat sekitar. Film yang di sutradarai oleh Niki Caro dengan durasi 115 menit ini buatan ulang dari film yang berjudul sama pada tahun 1998 silam yang juga diproduksi oleh Walt *Disney* Pictures. Film ini resmi dirilis pada 04 September 2020. Film Mulan ini sendiri bercerita mengenai tokoh heroik wanita asal Tingkok bernama Mulan.

Dikisahkan dahulu kala, kekaisaran China diserang oleh bangsa Huan dan sejak saat itu diwajibkan setiap pria mengikuti wajib militer. Malangnya saat itu di keluarga Mulan tidak ada anggota keluarga pria kecuali ayahnya, sementara sang ayah sedang sakit keras. Demi menyelamatkan nyawa sang ayah dan menjaga martabat keluarganya, Mulan rela menyamar menjadi pria untuk menggantikan ayahnya dan menjalani wajib militer. Mulan pergi untuk mengikuti wajib militer dengan membawa peralatan perang milik sang ayah. Akhirnya perjuangan Mulan berhasil bergabung dalam pasukan militer dan mengikuti latihan perang. Namun, dalam penyamarannya tidak selalu berjalan lancar, banyak rintangan yang harus dihadapi Mulan hingga akhirnya ia bisa ikut melaju di medan perang. Cerita versi *live action* sedikit berbeda dengan yang di rilis tahun 1998 yaitu versi animasi (Today, 2021)

Film Mulan ini sangat ditunggu oleh penggemarnya karena termasuk karakter Princess *Disney* yang menjadi salah satu karakter yang digemari masyarakat. Pada awal pembukaannya, Mulan dapat menarik sebanyak 31.000 penonton dengan biaya produksi sebesar USD 200 juta (Annisa, 2020). Film yang menceritakan tentang action ini memenangkan nominasi *The Action Movie of*

2020 dalam acara *People's Choice Awards* 2020 yang mengalahkan film *Bad Boys for Life*, *Birds of Prey*, *The Old Guard*, dan beberapa film terbaik lainnya. Selain itu penggunaan kostum oleh pemain dilirik oleh acara *The Critic's Choice Awards* dengan nominasi *Best Costume Design* yang dimenangkan oleh Bina Daigeler sebagai *desaigner costume* dan aktris di film Mulan.



Gambar 1.2 Periscostumes.com
Sumber : Peris Costumes (2021)



Gambar 1.3 Tek.id
Sumber : Dian Ayu Widiastuti (2020)

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai representasi kegigihan perempuan melalui karakter Mulan. Penelitian ini menganalisis mengenai representasi kegigihan perempuan melalui film Mulan yang dapat memberikan motivasi dan inspirasi kepada perempuan untuk tetap pada pendiriannya. Dalam film Mulan ini sebagai perempuan ingin memberikan pandangan bahwa perempuan juga memiliki sikap kegigihan dan mengambil keputusan yang baik untuk menghadapi dan menyelesaikan masalah kecil ataupun besar.

Maka dalam menganalisis film Mulan ini, peneliti menggunakan analisis semiotika Roland Barthes sehinngga penelitian ini berjudul Representasi Kegigihan Pada Karakter Mulan Dalam Film *Live Action* Mulan (Analisis Semiotika Roland Barthes).

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan pemaparan dari latar belakang penelitian diatas, fokus masalah pada penelitian ini adalah Bagaimana Representasi Kegigihan Karakter Mulan Dalam Film *Live Action* Mulan?

1.3 Pertanyaan Penelitian

Adapun pertanyaan penelitian dalam penelitian ini yang berkesinambungan dengan fokus penelitian adalah "Bagaimana Representasi Kegigihan Karakter Mulan Dalam Film *Live Action* Mulan?"

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian yang penulis rumuskan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan representasi kegigihan karakter Mulan dalam film *Live Action* Mulan.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Akademis

Manfaat akademis dalam penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan kontribusi untuk penelitian selanjutnya. Selain itu dapat digunakan sebagai sarana pengembangan ilmu pengetahuan yang secara teoritis dapat dikembangkan lagi kebaharuannya.

1.5.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini adalah memberikan penjelasan dari segi semiotika mengenai beberapa *scene* film. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana yang bermanfaat dalam mengimplementasikan pengetahuan penulis dan pembaca tentang karakter Mulan dalam keseharian dan memotivasi untuk hidup.