

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Women empowerment atau pemberdayaan perempuan adalah proses dimana perempuan yang sebelumnya tidak memiliki kemampuan untuk membuat pilihan dan keputusan dalam kehidupan, pada akhirnya memperoleh kemampuan tersebut. Pemberdayaan memerlukan kemampuan alternatif atau dalam artian memilih secara berbeda, menggunakan aspek kekuasaan, dimana pada awalnya tidak berdaya, kemudian berdaya untuk melakukan banyak pilihan dalam hidup. Dikarenakan perempuan dan laki-laki memiliki daya kemampuan memilih secara berbeda, perempuan memerlukan kemampuan alternatif. Pihak perempuan membutuhkan transformasi dengan pencapaian untuk menunjukkan kemampuan membuat keputusan, yang mengacu pada kemampuan perempuan untuk bertindak atas pilihan hidup dengan motivasi, tujuan, serta bertindak melawan struktur paksaan patriarki dalam yang biasanya digambarkan dalam kehidupan (Kabeer, 2005: 13-15).

Realitas merupakan penggambaran kehidupan dunia nyata melalui produksi cerita. Realitas dapat diciptakan dan dirasakan lebih nyata pada saat ditampilkan pada layar, mengingat konteks apapun dapat direfleksikan dari objek yang diwakili pada media (Rose & Wood, 2005: 293). Melalui realitas dan kerangka pemahaman, orang membuat interpretasi makna terhadap suatu hal dengan tanda dan bahasa yang digunakan. Film, sebagai media massa yang menayangkan realitas kehidupan, berbagai isu diangkat dalam alurnya, seperti sejarah, dokumenter, kisah cinta, sosial, budaya, bahkan isu terkait feminisme dan gender. Pandangan masyarakat mengenai isu gender, seperti kesetaraan gender dan *women empowerment* banyak ditampilkan dalam film. Salah satu film yang mengangkat isu *women empowerment* adalah film *Hustlers*.

Hustlers merupakan film yang terinspirasi oleh artikel viral milik Jessica Pressler yang tayang pada New York Magazine pada tahun 2015 yang berjudul “*The Hustlers at Scores*”. Film ini bercerita tentang beberapa mantan penari striptis yang melakukan aksinya untuk mengambil keuntungan dari para klien mereka dengan cara membius dan merampok para pria kaya yang berasal dari *Wall Street*. Tokoh asli dalam film ini bernama Samantha Barbash yang mengaku bersalah atas konspirasi, penyerangan, dan pencurian besar-besaran atas perannya dalam skema kehidupan nyata, yang akhirnya menjalani masa percobaan lima tahun. Latar waktu film ini adalah pada tahun 2008, saat terjadinya krisis ekonomi dan jatuhnya pasar saham di Amerika Serikat. Film yang disutradarai oleh Lorene Scafaria ini pun diperankan oleh sejumlah selebriti ternama yaitu Constance Wu sebagai Dorothy/Destiny, Jennifer Lopez sebagai Ramona Vega, Cardi B sebagai diamond, Keke Palmer sebagai Mercedes, Julia Stiles sebagai Elizabeth, dan Lili Reinhart sebagai Annabelle. Film *Hustlers* dirilis melalui bioskop pada tanggal 13 September 2019 dan pada tanggal 18 Oktober 2019 di bioskop Indonesia. *Hustlers* juga dinobatkan sebagai salah satu film terbaik tahun 2019 oleh majalah Time. *Hustlers* telah memenangkan beberapa penghargaan di acara internasional bergengsi, menerima 80 nominasi penghargaan, serta menjadi pemenang dengan total 24 penghargaan.

Alur cerita film ini diambil dari sudut pandang karakter bernama Dorothy, pada tahun 2007, yang menjadi seorang penari striptis pada salah satu tempat hiburan malam demi menghidupi serta melunaskan hutang neneknya. Dorothy yang menggunakan nama panggung Destiny, merasa kemampuan menarinya masih kurang dan menjadi kesulitan dalam mengumpulkan uang. Kemudian, ia bertemu Ramona, seorang penari yang profesional dan meminta mengajarnya menari lebih baik. Destiny dan Ramona kian semakin dekat dan menjadi sahabat. Keduanya bekerja sama untuk menghasilkan uang dan menjadi kaya raya. Akhir tahun 2000-an, tepatnya pada tahun 2008, terjadi krisis global yang membuat pengunjung tempat hiburan malam tersebut menjadi berkurang, yang juga menyebabkan penghasilan mereka menjadi kurang menguntungkan. Ramona kemudian

mempunyai ide agar bisa mendapatkan lebih banyak uang dari pelanggannya. Mengajak serta Destiny, Mercedes, dan Annabelle dengan melakukan tindakan kriminal yang sangat berbahaya yakni dengan melakukan penipuan kelas atas. Konflik yang disajikan dalam film ini juga menjanjikan, selain konflik krisis ekonomi Amerika, ada pula konflik persahabatan, dan keluarga yang disajikan cukup dramatis dalam film.

Dalam film ini ditampilkan karakter penari striptis perempuan, dimana penari striptis adalah salah satu bentuk pekerjaan seks komersial yang melibatkan beberapa bentuk kerja seksual seperti tarian erotis dan akting dalam pornografi. Segudang bentuk aktivitas yang melibatkan unsur unsur keintiman dan seksual tersebut dikonstruksi secara sosial menjadi sebuah identitas dimana sebagai perempuan muda yang tidak berpendidikan, memiliki kulit berwarna, berpenghasilan rendah, dan karir yang merusak dan ditolak oleh masyarakat. Banyak yang menganggap pekerjaan seks sebagai pilihan karir yang sulit dikarenakan mengekspresikan seksualitas dalam lingkungan pekerjaan (Berg, 2014: 696-704). Visualisasi yang ditampilkan dalam media film baik pendapat, subjek, jenis orang, peristiwa, situasi, fenomena menghasilkan sebuah gagasan yang dapat memberi makna. Oleh karena itu, media massa terutama film dapat mempengaruhi persepsi yang berkembang di masyarakat melalui makna yang diberikan kepada hal-hal yang digambarkan. Representasi berarti melambangkan, mewakili, menghadirkan kemiripan sesuatu dengan pikiran melalui indera kita. Penerimaan pesan mengacu pada studi mengenai makna, produksi, pengalaman, dan hubungannya dengan interaksi kepada media. makna dikodekan dan diartikan oleh audiens.

Aksi *women empowerment* yang diperlihatkan dalam film *Hustlers* ini menunjukkan kesuksesan perempuan dalam mencari uang, mempertinggi potensi diri, serta menunjukkan bagaimana sosok sahabat yang sesungguhnya. *Women empowerment* memiliki tujuan agar menghasilkan persamaan derajat melalui tindakan yang dapat mentransformasi perempuan menjadi mandiri dan mampu

menguasai atas keputusan yang berkaitan dengan kehidupannya. Adegan yang direfleksikan dalam film *Hustlers* memperlihatkan bahwa perempuan memiliki kesempatan untuk mengembangkan diri, memiliki kemampuan untuk menentukan pilihan yang sesuai dengan hidup, serta menumbuhkan kesadaran tentang kesetaraan gender perempuan di ranah publik.

Berbagai konflik yang dapat mereka atasi dengan memperjuangkan hubungan pertemanan serta mengingatkan arti pentingnya satu sama lain. Melalui film ini, terdapat pesan feminisme yang tersampaikan melalui karakternya, yakni *women empowerment*. Mulai dari kebebasan membuat keputusan dan menjalani hidup sendiri, dengan karakter perempuan yang khas serta bagaimana perempuan menghadapi konflik dalam kesehariannya. Film ini juga membawa pesan tentang ketimpangan gender di tengah persaingan kapitalisme Amerika. *Hustlers* dinilai dapat membingkai pekerjaan seks dan penari striptis sebagai hal yang tidak hanya bermartabat, namun juga menjauhkan citra pekerja seks sebagai korban yang hina atau merupakan ancaman bagi kepentingan publik dan bermasyarakat.

Banyak berkembang film yang mendobrak stereotip terkait perempuan melalui isu-isu feminis. Feminisme adalah ideologi yang memberdayakan perempuan, yang berangkat dari persoalan-persoalan yang dibahas di atas tentang perempuan yang seringkali diperlakukan berbeda dari laki-laki. Isu tersebut juga memicu munculnya gerakan feminisme yang memiliki maksud untuk meraih kesetaraan gender sebagai bagian dari upaya untuk mendapatkan hak-haknya di masyarakat. Karakter perempuan yang bisa mengendalikan diri dan tubuhnya serta tidak menyerah pada pandangan umum bahwa perempuan adalah makhluk rapuh yang harus selalu tunduk pada laki-laki. Seperti contoh dalam film ini, karakter karakter tersebut tidak lagi menjadi pemanis, atau peran pendukung dalam film, namun menjadi karakter perempuan yang kuat, berani, dan memiliki cinta yang besar untuk keluarga dan persahabatan. Menurut sang sutradara, Lorene Scafaria, mengatakan bahwa film ini menampilkan empati pada perempuan, dan gender dalam kehidupan kita.

Meskipun begitu, setelah penayangan film ini, terdapat kontroversi yang muncul dimana Samantha Barbash, sang inspirasi dari film ini menggugat perusahaan produksi Jennifer Lopez sebesar \$40 juta dikarenakan dia mengklaim perusahaan dan film tersebut menggunakan kemiripan dan ceritanya tanpa izin. Selain itu, ia juga menyebutkan bahwa ia merasa tersinggung dikarenakan merasa difitnah dalam film tersebut, dimana di dalam film terdapat adegan yang menunjukkan Ramona membuat dan menggunakan zat ilegal di tempat ia tinggal bersama anaknya, dimana hal tersebut tidak benar. Selain menggunakan ceritanya tanpa izin, Barbash keberatan dikarenakan merasa mereka mencemarkan nama baiknya dikarenakan ia mengaku Jennifer Lopez tidak pernah menghubungi perempuan yang ia gambarkan dalam hal ini adalah Samantha. Samantha mengaku bahwa ia telah didekati beberapa kali dalam mendapatkan persetujuannya, namun ia tidak menandatanganinya. Meskipun begitu, film tersebut tetap tayang dan Samatha merasa mereka menjual haknya hanya untuk keuntungan semata. Dikutip dari The Independent, “Orang-orang akan menonton film karena J-Lo beraksi di tiang penari striptis. Saya bahkan tidak tahu bagaimana melakukannya karena saya belum pernah berada di tiang penari striptis seperti itu dalam hidup saya” (Harrison, 2020).

Menurut artikel dari The Guardian, gugatan Samantha Barbash sebesar \$40 juta itu terdiri dari kompensasi sebesar \$20 juta serta ganti rugi sebesar \$20 juta. Isi gugatan tersebut adalah terdakwa terlibat dalam upaya sistematis untuk memberitahukan kepada penonton bahwa Jennifer Lopez berperan sebagai Samantha Barbash, sedangkan karakter yang dimainkan menjadi karakter fiktif karena karakter yang diciptakan merupakan karakter gabungan. Terdakwa tidak berhati hati untuk melindungi hak Samantha Barbash. Dalam wawancaranya bersama Vanity Fair, Barbash mengatakan “Saya tidak terlalu terkesan. Saya terkesan dengan Jennifer. Dia dan tubuhnya luar biasa. Tapi itu tidak faktual.” (Lee, 2020).

Sebuah artikel opini muncul milik Breena Kerr dalam CNN yang telah mewawancarai banyak perempuan yang melakukan pekerjaan yang digambarkan dalam film. Mereka menentang dalam media sosial dikarenakan kecewa dengan penggambaran tersebut. Di kehidupan nyata, penari striptis sering diabaikan dan dikucilkan, sedangkan dalam film, mereka merayakan penari striptis tersebut. Selain itu, mereka juga menentang penggambaran perempuan seperti mereka sebagai penjahat dalam film, yang secara tidak langsung menunjukkan bahwa orang yang melakukan hal tersebut terhubung dengan pekerjaan mereka. Beberapa penari striptis berkata bahwa itu adalah bidang pekerjaan yang legal, terkena pajak, dengan umumnya shift delapan jam, dengan aturan berpakaian yang ketat. Akhirnya mereka pun berpindah ke media sosial untuk mempertanyakan mengapa mereka sering ditolak dalam kenyataan sehari-hari, kurang menonjol, dan tidak reseptif, sedangkan penonton mendukung penari striptis versi Hollywood yang gemerlapan dan penuh unsur kriminal. Pada saat yang sama, mereka juga marah dikarenakan tagar *Hustlers* di platform media sosial Instagram yang marak dan diperbolehkan, sedangkan situs yang sama mengambil langkah untuk membatasi dan memblokir jenis konten yang seksual (Kerr, 2019).

Topik terkait *Hustlers* ini juga diangkat dalam artikel pada situs Body and Soul, disebutkan juga bermasalah terkait dengan para pekerja di New York Show Palace, yang merupakan lokasi produksi banyak adegan dalam *Hustlers* dikarenakan mereka menutup klub selama seminggu namun tidak menawarkan kompensasi atas hilangnya pendapatan yang diderita pekerja. Selain itu, pemasaran online *Hustlers* dinilai tidak sesuai dengan Undang Undang tahun 2018 terkait pencegahan prostitusi online, yang mana sulit bagi para pekerja seks untuk mengiklankan melalui platform media sosial atau situs online, mempertimbangkan pekerja seks mengandalkan profil online untuk terhubung dan beriklan dengan klien. Sedangkan pemasaran pada *Hustlers* berbanding terbalik dengan kenyataan yang terjadi dimana banyak kampanye melalui tagar baik di Instagram maupun di twitter dengan tagar *#tweetyourhustle* yang diperbolehkan sedangkan banyak pekerja seks yang berjuang mempertahankan akun media sosial mereka. Atas

kejadian ini, Scafaria memposting postingan Instagram yang mengatakan akan menyumbangkan sebagian hasil penjualan film kepada kelompok advokasi pekerja seks, serta meminta maaf dan menyesal atas kehilangan pekerjaan untuk orang-orang yang bekerja di New York Show Palace. Ia juga mengatakan film ini didedikasikan untuk penari dan pekerja seks yang merupakan bentuk cinta dan dukungan, mencoba mempekerjakan penari dan pekerja sebanyak mungkin di latar belakang, serta menghilangkan stigma diskriminasi pekerjaan mereka (Thompson, 2019).

1.2. Rumusan Masalah

Ideologi dominan yang ada di masyarakat menunjukkan bahwa penari striptis perempuan dianggap memiliki posisi yang lemah, dikucilkan, dianggap rendah, dan lain sebagainya. Partisipasi perempuan masih sebatas menonjolkan kecantikan, keerotisan, objek seks, bahkan terkadang menjadi objek kekerasan, pelecehan, pelampiasan hasrat, yang tertindas, atau diskriminasi yang dapat menimbulkan bias gender. Ideologi patriarki yang mendasar menyebabkan perempuan diekspresikan melalui sudut pandang laki-laki dan citra perempuan pun juga didominasi oleh sudut pandang laki-laki.

Film *Hustlers* menawarkan gagasan alternatif dimana film ini membawa pesan feminisme berupa *women empowerment* dimana penari striptis perempuan digambarkan memiliki kekuasaan, kekuatan, memiliki keputusan sendiri. Film *Hustlers* juga menunjukkan empati pada perempuan dan gender dalam kehidupan, yang ditunjukkan melalui karakter-karakter perempuan, yang ditampilkan menjadi karakter yang pemberani, kuat, dan memiliki cinta besar untuk keluarga dan persahabatan, tidak lagi ditampilkan sebagai karakter perempuan yang lemah, peran pemanis, atau hanya peran pendukung dalam film.

Film yang dalam hal ini memiliki kemampuan menjangkau banyak segmen yang dapat mempengaruhi khalayak yang menonton secara kognitif, afeksi, dan konatif. Penggambaran penari striptis perempuan dalam film menjadi penting

dikarenakan cerminan perempuan melalui gaya hidup dan gambaran kehidupan berbeda dengan yang disajikan dalam film *Hustlers*. Seperti halnya dalam film ini menawarkan gagasan alternatif berupa penari striptis perempuan yang membawa pesan *women empowerment* di tengah paham ideologi dominan patriarki.

Meskipun begitu, film *Hustlers* menuai kontroversi baik dari sang inspirasi cerita dan para penari striptis di dunia nyata yang menggugat serta menunjukkan sikap yang tidak mendukung terhadap film *Hustlers* kendati film ini menyajikan realitas yang berbeda. Sehingga perumusan masalah yang dapat ditarik berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas adalah:

Bagaimana representasi *women empowerment* melalui karakter penari striptis perempuan dalam film *Hustlers*.

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian perumusan masalah yang telah dirincikan diatas, maka tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan bagaimana nilai, ideologi dominan yang berlaku, serta makna yang terbentuk terkait *women empowerment* melalui karakter penari striptis perempuan dalam film *Hustlers*
2. Mendeskripsikan bagaimana penggambaran realitas kehidupan penari striptis perempuan melalui tokoh penari striptis perempuan yang ditampilkan dalam film *Hustlers*
3. Menjelaskan bagaimana representasi *women empowerment* melalui karakter penari striptis perempuan dalam film *Hustlers*

1.4. Signifikansi Penelitian

1.4.1. Signifikansi Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini dapat berfungsi untuk memperluas wawasan terkait gender, struktur, atau konstruksi sosial, serta realitas budaya. Penelitian ini juga diharapkan dapat menambah disiplin ilmu komunikasi yang berkaitan dengan representasi melalui analisis semiotika dan memaparkan keberlakuan teori yang dapat bermanfaat bagi penelitian berikutnya. Hasil dari penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa penjelasan terkait penggambaran penari striptis perempuan dalam film, terkhusus pada film *Hustlers*.

1.4.2. Signifikansi Praktis

Secara praktis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjelaskan makna yang ditampilkan narasi, dialog, dan visual dalam film *Hustlers*. Penelitian ini secara praktis juga diharapkan dapat menarik diskusi bagi praktisi film baik pembuat film, pemain film, dan lainnya dengan memberikan informasi terkait kesadaran tentang isu gender dalam film, terkhusus pada penggambaran realitas kehidupan penari striptis perempuan yang ditampilkan dari film *Hustlers*.

1.4.3. Signifikansi Sosial

Secara sosial, penelitian ini diharapkan dapat menjadikan masyarakat untuk berpikir lebih kritis terkait realitas yang diterima, dibentuk, dan digambarkan dalam film *Hustlers*. Selain itu, analisis gambaran mengenai perempuan dalam film *Hustlers* memiliki harapan dapat mengajak masyarakat untuk bijak dan kritis dalam memilih film yang mengedepankan edukasi terkait dengan isu gender.

1.5. Kerangka Pemikiran Teoretis

1.5.1. State of the Art

Kajian penelitian yang terkait atau memiliki hubungan dengan Representasi Perempuan dalam Film *Hustlers*, yang pernah diteliti oleh peneliti lain antara lain:

1. Pimpatchanok Manaworapong, Neil Evan Jon Anthony Bowen, Universitas Thammasat, dengan judul “Language, Gender, and Patriarchy in Mulan: a Diachronic Analysis of a Disney Princess Movie”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi penggambaran gender, kekuasaan, dan peran gender pada film Mulan pada tahun 1998 dan 2020. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan analisis konten induktif, dengan melihat dialog atau pembicaraan dalam film Mulan, yang kemudian dikodekan menurut enam strategi percakapan untuk mengindeks wacana, yakni *commands and directives* (perintah dan arahan), *compliments* (pujian), *hedges* (nilai), *minimal responses* (tanggapan), *question* (pertanyaan), dan *tag question* (pertanyaan tag). Kajian ini memberikan gambaran mengenai eksplorasi pembicaraan karakter berkode laki-laki dan perempuan untuk penggambaran gender dan pemberlakuan peran yang diberikan melalui peran dan strategi percakapan dan isi pembicaraan. Pergeseran secara halus ditemukan dalam penelitian ini dimana meskipun terdapat karakter perempuan seperti Mulan dan Xianniang yang dalam wacana digambarkan lebih “maskulin”, namun tetap karakter berkode laki-laki digambarkan lebih “feminin” dan masih terkait dengan peran heteronormatif dalam melayani dunia patriarki. Stereotip berbahaya bagi perempuan ini dilanggengkan. Representasi melalui media terkesan sebagai penyeragaman identitas dan peran manusia. Dalam penelitian ini melihat eksplorasi pembicaraan karakter berkode perempuan dan berkode laki-laki untuk melihat penggambaran peran dan gender. Letak patriarki dilihat dari prestasi keberanian bagi laki-laki, sedangkan

kehormatan melalui pernikahan bagi perempuan. Perempuan diharapkan memiliki sifat tenang, penurut, sunyi, dan sulit dipercaya. Hasilnya, terdapat perkembangan positif dalam hal representasi gender pada *Mulan* 2022, dimana terdapat pengurangan jarak kekuasaan antara laki-laki dan perempuan. Karakter perempuan dalam film *Mulan* diberdayakan, sedangkan beberapa karakter laki-laki dilumpuhkan. Film *Mulan* 2022 mencerminkan keinginan yang berpengaruh, dimana peran ibu atau istri didorong melalui penggambaran media (Manaworapong & Bowen, 2022).

2. Kristen Schiele, Lauren Louie, Steven Chen, Universitas Indianana, dengan judul “Marketing Feminism in Youth Media: A Study of Disney and Pixar Animation”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membantu bisnis mengembangkan pesan feminis dalam komunikasi pemasaran dan media yang ditujukan kepada konsumen perempuan muda. Penelitian ini menggunakan metode analisis tematik terhadap 17 film animasi Disney dan Pixar yang diproduksi antara tahun 1989 hingga 2018. Hal yang dianalisis dalam penelitian ini adalah sinopsis cerita, profil karakter, catatan rinci tentang representasi gender, deskripsi adegan dan kutipan yang relevan dengan representasi gender, analisis lirik lagu, dan analisis struktural film. Dilanjutkan dengan tahap pengkodean terbuka untuk menemukan tema-tema yang relevan dengan gender. Kemudian dengan pengkodean selektif agar menggabungkan kategori yang serupa ke dalam urutan yang lebih tinggi. Penelitian ini memahami bagaimana mempromosikan pesan gender yang positif pada era kesadaran feminis yang meningkat saat ini, dan mengintegrasikan pesan feminis dengan cara tidak mengasingkan konsumen arus utama. Terdapat pesan feminisme dalam beberapa animasi Disney dan Pixar yang menggambarkan pemberontakan perempuan terhadap struktur patriarki seperti dalam film *Moana*, *Zootopia*, dan *Brave*. Pesan lain adalah terdapat penolakan terhadap domestifikasi berupa pembebasan terhadap nilai-nilai yang dipegang, seperti dalam film *Beauty and the Beast*, dan *Tangled*. Kemudian, terdapat pesan penyesuaian

atribut yang dikenakan perempuan, serta peran maskulin pada karakter perempuan, seperti dalam film *Mulan* dan *Brave*. Selain itu juga terdapat pembingkai ulang arti kata “cinta sejati” tidak hanya berarti cinta terhadap pasangan, namun juga cinta terhadap teman, sahabat, keluarga, dan mimpi. Hasil dari penelitian ini adalah dalam analisis film animasi Disney dan Pixar memiliki temuan dimana perempuan bisa meraih mimpi dan penemuan diri melalui kegigihan dan mendorong batas-batas gender, meninggalkan harapan yang membatasi khususnya mengenai “tempat perempuan”, dan bekerja keras. Disney dan Pixar berdiri di garda depan sehubungan dengan perwakilan perempuan di media yang ditujukan untuk anak muda (Schiele et al., 2020).

3. Wanda Parham Payne, dengan judul “Hollywood’s Social Construction of Innocence: Entertainment Media’s Deviant Portrayal of Black Children”. Tujuan dari penelitian ini adalah menggambarkan representasi media hiburan anak-anak kulit hitam dari tahun 1970-an hingga 2000-an. Metode analisis yang digunakan adalah kajian sosiohistoris. Kajian ini menggambarkan definisi secara sempit namun menyimpang di mana anak-anak kulit hitam diilustrasikan secara tradisional, dengan stereotip rasial yang dilestarikan. Media sebagai representasi realitas yang dapat menghasilkan refleksi kehidupan nyata dan dapat menjadi alat produksi budaya. Dalam film, dapat terjadi pelestarian makna kolektif dalam bentuk penggambaran sesuai norma dan nilai yang berlaku. Film secara teratur menggambarkan kondisi dimana anak kulit hitam hidup dan tumbuh dengan perbudakan dan diperjualbelikan. Pada sinematik Hollywood, digambarkan anak kulit hitam sebagai produk yang tabah terhadap lingkungan, pusat cerita yang menggambarkan sebagai penjahat, kriminal, korupsi, buruh, narkoba, putus asa, dan dehumanisasi atau proses merendahkan seseorang dari kategorisasi dan perlakuan masa lalu. Hasil dari penelitian ini adalah retorika yang dipancarkan dari citra media menggambarkan sejarah anak-anak kulit hitam yang berulang seperti

memiliki permasalahan kesehatan, kesejahteraan, kriminal, tidak berhak atas hak istimewa, memicu pendewasaan yang menghasilkan pengalaman negatif yang meresap dalam berbagai institusi sosial (Parham-Payne, 2021).

4. Marie-Alix Thouaille, dengan judul “Post-feminism at an Impasse? The Woman Author Heroine in Postrecessionary American Film”. Tujuan dari artikel ini adalah melihat bagaimana film-film feminisme menggambarkan post-feminisme sebagai “genre kehidupan”. Artikel ini diharapkan dapat mempengaruhi teori dan metodologi dalam studi budaya media post-feminisme. Artikel ini menggambarkan meskipun tidak mungkin melepaskan diri dari klise post-feminisme, teks-teks tersebut tetap menyuarakan kekecewaan terhadap kehidupan di bawah post-feminisme. Ideologi post-feminisme atau wacana feminis liberal, feminis bebas mulai masuk ke media. Gagasan pratik bebas menghadirkan perempuan yang tidak lagi dibatasi oleh ketidaksetaraan, serta merupakan sesuatu yang diberdayakan. Hasil dari artikel ini adalah dengan mengambil subjektivitas dari penulis perempuan, akhirnya dapat memobilisasi protagonis perempuan yang bertujuan untuk memiliki kehidupan yang lebih baik. Dikarenakan janji-janji post-feminisme tidak dapat dipenuhi, penelitian ini menyarankan perlunya mengintegrasikan konsep dan metodologi untuk membuka penelitian baru berupa genre kritis dalam media post-feminisme (Thouaille, 2019).

5. Georgia Seminet, dengan judul “Young, Male, Middle Class: Representations of Masculinity in Mexican Film”. Tujuan dari artikel ini adalah menjelaskan perubahan yang cepat oleh masyarakat terkait pengembangan subjektivitas maskulin. Artikel ini memiliki fokus kepada dua film Meksiko yakni film *Temporada de Patos* serta film *Guerros*. Kajian ini menggambarkan bagaimana maskulinitas selalu terkait dalam krisis kelas menengah dimana kondisi dan kecepatan perubahan sosial telah melepaskan harapan gender, seperti fondasi ideologis, sosial, dan maskulinitas khususnya. Dikarenakan restrukturisasi di Meksiko, dimana

terdapat penerapan kebijakan ekonomi neo-liberal, menyebabkan peningkatan penggambaran tema-tema film yang disanjung oleh kelas menengah seperti kecemasan politik yang korup, ketidakamanan ekonomi, serta peran laki-laki dan perempuan dalam masyarakat. Industri film menyesuaikan penonton yang paling menonjol. Terdapat peningkatan film yang mencerminkan kehidupan kelas menengah, dan keprihatinan ekonomi, resesi, masa sulit. Maskulinitas memiliki krisis dalam perkembangannya, sedangkan citra perempuan membaik melalui peran kunci dalam karakter perempuan. Kesimpulan dari artikel ini menunjukkan bahwa subjektivitas perempuan erat kaitannya dalam maskulinitas kelas menengah. Kedua film tersebut bergulat dengan dimensi emosional subjektivitas laki-laki melalui humor, parodi, dan kritik sosial. Laki-laki memiliki hambatan emosional yang harus dihadapi dalam proses menjadi “maskulin”. Kedua film tersebut juga mengangkat subjektivitas perempuan namun kurangnya pengaruh menyebabkan masalah perjuangan mereka terpinggirkan dan lebih mengutamakan peran mereka sebagai bagian dari “terapi para laki-laki” (Seminet, 2018).

Penelitian yang telah dipaparkan dalam *State of The Art* di atas memiliki kesamaan yaitu berfokus pada isu gender yang berkaitan dengan penggambaran atau representasi. Dalam penelitian terdahulu, menggunakan metode analisis analisis konten induktif, analisis sosiohistoris, analisis wacana, serta analisis tematik. Sedangkan pada penelitian ini perbedaan terletak pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana penggambaran perempuan dalam film *Hustlers*, dengan menggunakan analisis semiotika John Fiske, *representation theory*, *standpoint theory*, dan *performance theory*, untuk menganalisis keseluruhan adegan film yang memperlihatkan gambaran realitas, nilai-nilai, ideologi, makna, dan representasi perempuan melalui tokoh penari striptis perempuan dalam film *Hustlers*.

1.5.2. Paradigma Penelitian

Paradigma penelitian adalah sejumlah asumsi atau konsep yang dapat mengarahkan cara berpikir dalam penelitian. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian deskriptif kualitatif dengan paradigma kritis. Paradigma kritis memiliki tujuan untuk menjelaskan cara-cara komunikasi dalam bentuk wacana yang rasional, bebas, dan terbuka, melalui analisis kritis yang komprehensif. Perspektif kritis klasik digunakan untuk mengkritik konsekuensi opresif dari dominan dalam aspek gender, seksualitas, ras, etnis, dan identitas sosial lainnya (Cobley & Schulz, 2013: 51-52). Paradigma kritis merupakan kemampuan untuk memeriksa dan menganalisis konten literatur secara sistematis. Dalam paradigma ini, dibutuhkan identifikasi alasan, kesimpulan, dan bukti yang akan menarik kesimpulan dari analisis kritis. Kesimpulan tersebut akan memberikan kerangka kerja untuk menjadi analisis yang berargumen (Pickard, 2013: 29).

Seperti halnya dalam penelitian ini, akan melihat *Hustlers* secara kritis, dengan mengumpulkan informasi kritis yang konsisten, yang dikontekstualisasikan, yang kemudian menyediakan lensa untuk melihat pandangan dunia yang baru, baik dalam sistem sosial, ras, gender, kelas, disabilitas, dan seksualitas. Penyelidikan kritis, melalui interpretasi makna sosial dan kritik sosial berkaitan dengan pemberdayaan manusia untuk mengatasi kendala sosial seperti opresi dan pilihan yang telah disediakan oleh laki-laki sebagai perempuan berdaya yang mengambil kendali atas keputusannya. Dalam penelitian ini, memungkinkan kita untuk merancang perubahan dalam cara kita berpikir, mendorong orang untuk berinteraksi, dan menjadi berorientasi pada tindakan.

1.5.3. Representation Theory

Teori representasi didasarkan pada pendapat teoretisi Stuart Hall yang menjelaskan tentang pembuatan makna dari proses *encoding* dan *decoding* produk media, dimana khalayak memiliki kebebasan relatif untuk menginterpretasikan makna yang dikodekan dalam teks media (Littlejohn & Foss, 2009: 66). Wacana diekspresikan dan dinegosiasikan melalui sistem komunikatif yang kompleks.

Penonton dapat menentukan keterlibatan aktif terhadap teks media, serta memutuskan untuk menerima atau menolak pesan teks yang dominan. Citra media massa tidak hanya mempengaruhi asumsi budaya kita, tetapi dalam prosesnya, mereka benar-benar menciptakan realitas sosial kita (Littlejohn & Foss, 2009: 1004).

Representasi menurut Stuart Hall adalah melambangkan, mewakili sesuatu dengan deskripsi ilustrasi melalui bahasa untuk membuat makna dunia bagi orang lain. Dalam penelitian ini, memunculkan asumsi mendasar terkait representasi, dimana proses peresapan makna pertama bermula dari sistem konsep dan gambaran yang terbentuk dalam pikiran kita dan dapat merepresentasikan atau mewakili dunia. Kemudian, tanda diatur ke dalam bahasa, yang memungkinkan kita untuk menerjemahkan konsep menjadi kata-kata, suara, gambar, dan kemudian menggunakannya untuk bertindak untuk mengungkapkan makna melalui bahasa dengan menyampaikan ide kepada orang lain. Proses peresapan makna yang kedua bergantung pada pembentukan seperangkat korespondensi antara peta konseptual dengan seperangkat tanda yang dibentuk atau disusun dalam berbagai bahasa yang mewakili atau melambangkan konsep-konsep tersebut. Relasi antara benda, konsep, dan tanda merupakan inti dari produksi makna dalam bahasa, yang kemudian disebut representasi (Hall, 1997: 1-6).

Pada konteks penelitian ini, beberapa asumsi mendasar peneliti temukan pada film *Hustlers*. Representasi memiliki dua sistem untuk menafsirkan makna, yakni peta konseptual serta sistem bahasa. Peta konseptual merupakan korelasi antara realitas dengan konsep. Sedangkan sistem bahasa merupakan sistem yang memastikan pembacaan tanda dengan cara yang sama. Makna dalam film *Hustlers* dibangun oleh sistem konseptual dan sistem linguistik yang kemudian menerjemahkan konsep yang menciptakan makna, yang terus dikembangkan secara sosial dan budaya, kemudian memperoleh pengetahuan.

Penerapan teori representasi untuk penelitian ini adalah melihat visualisasi realitas yang ditampilkan dalam media film *Hustlers* baik pendapat, subjek, jenis orang, peristiwa, situasi, fenomena, budaya, menghasilkan sebuah gagasan yang dapat memberi makna. Oleh karena itu, media massa terutama film dapat

mempengaruhi persepsi yang berkembang di masyarakat melalui makna yang diberikan kepada hal-hal yang digambarkan.

1.5.4. Standpoint Theory

Standpoint Theory didasarkan pada pendapat teoretisi Nancy Harstock, yang kemudian dikembangkan lagi oleh Julia T. Wood perihal perspektif perempuan dengan konteks kapitalisme, yang membahas pembagian kerja secara seksual, seperti pekerjaan rumah, tanggung jawab reproduksi, dan kurangnya kekuasaan dalam masyarakat. Standpoint Theory mengkritik dominasi laki-laki, patriarki, serta ideologi laki-laki. Selain itu, menurut teori sudut pandang ini, kelompok yang terpinggirkan tidak hanya dipaksa untuk mengembangkan sudut pandangnya sendiri dalam posisi yang kurang istimewa, tetapi juga perlu memahami sudut pandang yang lebih kuat. Perbedaan dalam konteks perempuan juga diakui berdasarkan kelas, ras, etnis, seksualitas, dan lainnya. “Standpoint Theory meneliti dan mengakui sudut pandang perempuan dalam pengalaman dan kehidupan perempuan. Perempuan, berdasarkan posisi dalam masyarakat memiliki sudut pandang yang berbeda daripada laki-laki” (Kroløkke & Sørensen, 2006: 31-34).

Dalam penelitian ini, memunculkan asumsi mendasar terkait Standpoint Theory, dimana sudut pandang diperoleh melalui pengalaman penindasan, pengetahuan, dan pembagian kerja secara seksual yang akhirnya menambah partisipasi aktif, refleksi, dan kesadaran akan implikasi politik dari pengalaman perempuan. Menurut Harstock, terdapat lima asumsi Standpoint Theory. Pertama, membatasi pemahaman terkait kelas dan hubungan sosial. Kedua, ketika keberadaan fisik disusun dari dua cara yang berlawanan dari dua kelompok yang berbeda, pemahaman yang satu menjadi kebalikan dari yang lain. Ketiga, visi kelompok dominan membentuk struktur hubungan material dimana semua kelompok harus berpartisipasi. Keempat, visi kaum tertindas mewakili perjuangan dan pencapaian. Kelima, potensi pemahaman kaum tertindas memiliki pandangan

yang dapat menggerakkan kita menuju dunia yang lebih baik dan lebih adil (West & Turner, 2009: 502-511).

Pada konteks penelitian ini, beberapa asumsi mendasar peneliti temukan dalam film *Hustlers*. Apabila hubungan kekuasaan berkontribusi pada subordinasi atau penindasan kelompok tertentu, yang dalam hal ini adalah perempuan penari striptis menyebabkan munculnya mereka menantang nilai budaya. Kekuasaan laki laki yang mengarah kepada subordinasi perempuan menyebabkan pengetahuan yang muncul dari kondisi dan pengalaman umum bagi perempuan. Dengan menekankan ideologi sosial, dalam sudut pandang perempuan adalah tidak alami, masyarakat di strukturkan oleh kekuasaan yang menghasilkan ketidaksetaraan sosial, satu merupakan kelompok dominan, satu merupakan kelompok bawahan. Perempuan penari striptis dalam kehidupan berbeda secara sistematis dan struktural daripada kehidupan laki-laki. Akhirnya, ketika mereka mulai memahami sifat kekuasaan yang sewenang-wenang serta ketidakadilan dalam kehidupan sosial.

Penggunaan standpoint theory dalam penelitian ini adalah untuk dapat mengakui sudut pandang perempuan melalui posisi, pengalaman, serta kehidupan perempuan. Selain itu, melihat perempuan berdasarkan konteks kelas, ras, etnis dan seksualitas. Teori dipahami dalam posisi sosial subjektif perempuan, dimana perempuan yang dalam hal ini merupakan kelompok yang terpinggirkan, selain mempelajari sudut pandangnya sendiri, dimana menjadi teropresi dan ter subordinasi, perempuan juga dipaksa memahami sudut pandang laki-laki atau kelompok dominan. Individu juga mulai melihat konsekuensi ketidaksetaraan hak dan kesempatan yang nantinya akan berdampak pada kesadaran feminisme. Perilaku komunikatif dibentuk oleh kelompok sosial, kekuasaan, serta klaim budaya dalam masyarakat.

1.5.5. Performance Theory

Performance Theory didasarkan pada pendapat teoretisi Judith Butler, yang kemudian dikembangkan lagi oleh Kroløkke dan Sørensen perihal teori komunikasi feminis yang memiliki kecenderungan membahas gender dan

seksualitas terkait kata yang diucapkan, tubuh yang berbicara, apa yang dibicarakan, performatif, yang bergantung pada korelasi tanda, tubuh, dan sosial. Materi yang dibicarakan dalam Performance Theory adalah tubuh pada saat pertunjukan, baik itu verbal, tekstual, atau visual, dan bagaimana itu diposisikan (Kroløkke & Sørensen, 2006: 36-40).

Dalam penelitian ini, memunculkan asumsi mendasar terkait performance theory, dimana teori ini memeriksa tiga hal. Pertama, memeriksa keterampilan komunikasi dalam pertunjukan seni. Kedua, membahas pertunjukan budaya dan pertunjukan di masyarakat untuk melihat perilaku yang dikodekan secara budaya. Ketiga, membahas studi komunikasi budaya yang kritis terkait komunikasi melalui bahasa yang digunakan. Dalam seni pertunjukan, peran yang mana merupakan seperangkat harapan tentang bagaimana melakukan dalam kehidupan sosial juga dipertunjukkan kepada audiens. Performance Theory juga meneliti terkait konsep, subjek, dan pencapaian gender. Gagasan tentang gender telah direkonstruksi sebagai kategori alami dan untuk menunjukkan retorika dan konstruksi diskursif. Melalui wawasan kritis dalam diskusi, sembari menyoroti peran sebagai penampil (Littlejohn & Foss, 2009: 739-743).

Pada konteks penelitian ini, beberapa asumsi mendasar peneliti temukan pada film Hustlers. Performance Theory melihat bagaimana manusia menciptakan budaya untuk menyajikan perilaku diri dalam pertunjukan komunikatif. Hal ini berlaku dalam aspek sosial dan seni, dimana komunikator memiliki kemampuan untuk menyampaikan informasi, menghibur, mendidik, membujuk audiens berdasarkan apa yang dikatakan. Performance Theory termasuk teori komunikasi feminis yang merumuskan kerangka kerja teoritis dari proses sosial dan relasional sebagai kinerja.

Penerapan teori representasi untuk penelitian ini adalah melihat kecenderungan dalam membahas gender dan budaya melalui pertunjukan komunikasi seperti drama, hiburan, dan teater. Performance theory juga melihat

tubuh pada saat pertunjukan, baik dalam hal verbal, tekstual, maupun visual. Dikarenakan film *Hustlers* mempertontonkan kehidupan sosial kepada audiens, perlu dilihat dari segi penciptaan budaya melalui pertunjukan komunikasi karena film dapat menyampaikan informasi, menghibur, mendidik, serta membujuk audiens. Menganalisis gender, seksualitas, kata yang diucapkan, konsep, subjek, gender, dan segala hal yang terkait dengan performatif.

1.5.6. Analisis Semiotika John Fiske

Karya budaya kode televisi milik John Fiske dengan seni video independen sosial, semiotik dan poststrukturalisme, berlaku untuk bentuk komunikasi yang lebih maju, melek huruf, daripada komunikasi yang murni. Pengalaman saat membaca program, respon yang dihasilkan dari produksi gambar dan suara, serta penyisipan ideologi sosial, ekonomi, budaya, politik yang terampil diperlihatkan dalam analisis semiotika John Fiske memberikan fokus yang lebih mendalam (Hamamoto, 1990: 63). Model budaya televisi milik John Fiske mengacu pada analisis televisi yang cukup konvensional berdasarkan asumsi hubungan interaktif antara produsen, pesan, dan audiens sebagai elemen dasar komunikasi. Pandangan itu mengandung wawasan penting yang signifikan dan kritis, yang dapat memberikan manfaat. Metode ini mengungkap hubungan dan pengumpulan antara berbagai penguraian makna, terutama makna primer dan penguraian makna alternatif, sehingga mengingatkan kita bahwa tidak ada yang namanya dunia televisi yang objektif dan netral.

Adapun kekuatan diferensial yang diinvestasikan pada kedua ujung rantai komunikasi, yang dilihat melalui proses kodifikasi dan dekodifikasi teks, meskipun tidak ada jaminan absolut dari efek teks. Kemampuan efek makna mereka sebagian besar pada tingkat transaksi mikro dimana hubungan antara subjek yang dapat diidentifikasi dalam kelompok sosialnya, dimana perjuangan budaya dimainkan. Terdapat kekuatan sejarah dan budaya yang bekerja, menentukan dan membentuk dari luar, langsung, dan spesifik membentuk transaksi antara produsen dan penonton

dari setiap bentuk budaya. kekuatan ini jelas merupakan pembentukan perbedaan gender, intervensi feminis, dalam berbagai bentuknya, terus berlanjut untuk mempertanyakan sifat hierarki sosial dengan menekankan konstruksi perbedaan gender. Pembahasan John Fiske tentang gender di televisi didasarkan pada teori perbedaan dan kekuasaan yang hanya terletak dalam ranah tekstual (Erni, 1989: 58).

Masalah yang diajukan John Fiske adalah bagaimana menjelaskan cara televisi, sebagai instrumen kelas dominan dalam sistem kapitalis patriarki tahap akhir. Semiotika pada dasarnya mengacu dan terkait dengan simbol dan hubungan sosial. Argumen John Fiske dikembangkan dengan baik dengan mengasumsikan audiens yang aktif, bukan pasif. Ia mengusulkan pandangan tentang produksi yang menawarkan banyak tema disikapi dengan berbagai tingkatan, ditampilkan sebagai teks yang berbeda, dan pesan sebenarnya terletak diantara teks. Dengan menggunakan materi tekstual dari siaran, wawasan tentang teknik produksi, Fiske menunjukkan bagaimana produser berusaha mengontrol kesimpulan yang mereka terapkan dengan mendukung ideologi dominan. Menggunakan semiotika dan interaksi simbolik memungkinkan analisis konsep perilaku peran secara efektif pada setiap tahap analisis (Francis, 1989: 605-606).

Inti dari konsentrasi ini adalah tanda. Studi tentang tanda dan mekanisme aksinya disebut semiotika. Fokus utama semiotika adalah teks, dan pembaca sebagai penerima memainkan peran yang lebih aktif karena pembaca mewakili tingkat aktivitas yang lebih tinggi dimana membaca melalui pengalaman. Pembaca membantu memberi makna dalam teks dengan memahami pengalaman, sikap, dan perasaan mereka sendiri. Menurut John Fiske, analisis semiotika memiliki tiga bidang studi, yaitu:

1. Tanda. Bidang ini mencakup studi tentang berbagai jenis tanda, cara berbeda dimana tanda menciptakan makna, dan hubungannya dengan mereka yang menggunakannya. Tanda adalah konstruksi manusia dan hanya dipahami konteks penggunaannya oleh yang menciptakannya. Tanda adalah objek fisik

yang dapat dideteksi oleh indera kita, mengacu pada sesuatu di luar dirinya, dan bergantung pada pengguna untuk melihatnya sebagai tanda.

2. Kode-kode atau sistem dimana tanda-tanda diorganisasi. Studi ini mengkaji bagaimana kode-kode yang berbeda telah dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan sosial dan budaya dalam masyarakat, atau untuk menggunakan saluran komunikasi yang tersedia dalam menyampaikan kode-kode tersebut. Kode adalah sistem yang memiliki sejumlah bagian, bermakna, relevan secara budaya, memiliki fungsi sosial yang dikomunikasikan melalui media atau saluran komunikasi yang sesuai.

3. Budaya tempat dimana tanda-tanda dan kode-kode beroperasi. Hal ini bergantung pada penggunaan dari kode-kode dan tanda-tanda untuk eksistensi dan bentuknya sendiri (Fiske, 2016: 66-67).

Dasar metode analisis semiotika menurut John Fiske terletak pada gambar, teks, dan adegan mengenai film *Hustlers* yang berfokus pada teks, tanda, dan budaya. Peran pembaca dan penerima lebih aktif dan bergantung pada pengalaman pembaca atau penerima. Makna dari teks, dengan membawa pengalaman, sikap, dan emosi. Metode analisis semiotika akan dibahas menggunakan tiga level kode televisi dari John Fiske, yaitu analisis pada level realitas, level representasi, dan level ideologi (Fiske, 1999: 4). Realitas merupakan penampakan visual dari teks, Membaca tanda yang ditampilkan dari media tersebut, yang ditampilkan sesuai dengan paradigma kritis, sehingga apa yang ditampilkan dalam film *Hustlers*, dengan menggunakan metode analisis semiotika John Fiske maka semua level itu dibaca dan kemudian dimaknai.

1.6. Asumsi Penelitian

Penelitian ini memiliki asumsi dimana dalam film *Hustlers*, ditawarkan gagasan alternatif dalam film ini dengan membawa pesan feminisme yakni *women empowerment* berupa karakter penari striptis perempuan yang pemberani, kuat, dan dapat mengambil keputusan dalam hidup, di tengah paham dominan yakni penari

striptis yang dianggap rendah, diabaikan, dan dikucilkan, sehingga diharapkan dapat menunjukkan bentuk tindakan, realitas, ideologi, makna dan representasi penari striptis perempuan dalam film *Hustlers*.

1.7. Operasionalisasi Konsep

1.7.1. Semiotika

Semiotika dapat menjelaskan tentang pesan, seperti apa yang masuk, bagian bagian pesan, dan bagaimana bagian itu disusun menjadi pesan, serta bagaimana makna tersebut diciptakan. Semiotika menggambarkan hubungan antara dunia benda dan dunia tanda. Semiotika merupakan studi tentang tanda, simbol, dan makna. Konsep dasar semiotika adalah tanda, yang didefinisikan sebagai stimulus yang menunjuk atau mewakili sesuatu. Inti dari semiotika adalah hubungan antara objek, penafsir, dan tanda. Terdapat tiga bidang studi dari semiotika, yakni semantik, sintaksis, dan pragmatik. Semantik berkaitan dengan bagaimana simbol berhubungan dengan referensi atau apa yang diwakili oleh simbol. Bidang studi kedua dalam semiotika adalah studi tentang hubungan antara tanda-tanda. Bidang studi ketiga adalah pragmatik, melihat bagaimana konteks mempengaruhi makna. Ketiga cabang semiotika tersebut didasarkan satu sama lain. Semantik berkaitan dengan hubungan dasar antara pikiran dan benda, sintaksis menambahkan pemahaman tentang sistem yang lebih besar di mana simbol merupakan bagiannya, dan pragmatik menambahkan tingkat budaya (Littlejohn et al., 2017: 101-103). Semiotika adalah ilmu untuk memahami representasi, bagaimana manusia mengekspresikan pikiran dan perasaannya dalam bentuk eksternal yang dapat dilihat oleh orang lain. Prinsip dasar semiotika adalah representasi selalu diinterpretasi secara sadar oleh seseorang, dan interpretasi atau makna sebuah tanda bergantung pada konteksnya (Cobley & Schulz, 2013: 60)

Aspek semiotika pada film dapat terlihat dari praktik dan konvensi simbolik yang melaluinya. Makna media dibuat dan juga berkontribusi terhadap kesadaran dan pencitraan publik. Hal ini bisa dilihat sebagai penekanan pada

tekstualitas, meskipun secara signifikan selalu melibatkan perhatian utama terhadap lingkungan, hubungan, dan kondisi sosial dalam proses media, termasuk praktik pemahaman audiens melalui pembacaan produksi media. Pertama melalui produksi, yang diatur oleh politik media dan konvensi profesional, dalam kaitannya dengan bahasa dan citra media. Untuk media tertentu seperti penyiaran, fase ini adalah fase penyiaran pengkodean produk media. Kedua, dalam teks sebagai konstruksi simbolik, kinerja spesifik adalah produk dari kecakapan media, praktik teknis, dan budaya. Hal ini merupakan bentuk dan isi dari apa yang dipublikasikan atau disiarkan dalam bentuk isi berita media. berupa isi pesan media. Ketiga adalah konsumsi, penerimaan, penyandian oleh audiens dan pembaca. Hal ini termasuk praktik dimana pembaca, pendengar, atau audiens menggunakan kemampuan budaya atau bahasa tertentu untuk memahami dan menyadari makna. Pemahaman disini berlangsung ketika modifikasi lingkungan sosial dengan akal sehat mengambil makna yang sudah ada, yang melibatkan aktivitas perseptual dan kognitif. Sirkuit komunikasi ini terjadi secara sosial dan mungkin berada dalam penyesuaian posisi berkaitan dengan satu sama lain. Media akhir akhir ini berusaha menyelidiki tingkat bagaimana audiens benar benar memproduksi berbagai makna dan signifikansi dari teks media yang sama pada level berbeda beda menurut logika yang bersituasi sosial melalui pembacaan (Davis & Walton, 2010: 292).

1.7.2. Representasi

Representasi adalah cara otak untuk mendefinisikan secara lebih jelas penggunaan tanda (gambar, bunyi, dan lain-lain) untuk menghubungkan, mendeskripsikan, memotret, atau mereproduksi apa yang dilihat, diindera, dibayangkan, atau dirasakan dalam bentuk fisik tertentu. Dimulai dengan tanda sebagai interpretasi dunia dalam konteks tertentu, yang dalam jangka panjang akan dapat memediasi dan mengkoordinasikan pemikiran, tindakan, dan tingkah laku. Melalui tanda, adalah alat yang efektif untuk manusia berpikir, berencana, dan bernegosiasi dengan orang lain dalam situasi tertentu, sehingga manusia memperoleh akses ke ranah ilmu pengetahuan dan budayanya (Danesi, 2010: 24-25).

Menurut Chris Barker, representasi adalah konstruksi sosial yang dengannya kita mengeksplorasi pembentukan makna dalam teks, dan bagaimana makna dihasilkan dalam konteks yang berbeda. Representasi dan makna budaya memiliki makna tertentu. Mereka melekat pada suara, prasasti, benda, foto, buku, majalah, dan program televisi. Mereka diproduksi, ditampilkan, digunakan, dan dipahami dalam konteks sosial tertentu (Vera, 2014: 97). Di sisi lain, menurut Piliang, representasi pada dasarnya adalah apa yang ada, tetapi menunjukkan apa yang di luar dirinya. Representasi tidak mengacu kepada dirinya sendiri, namun kepada yang lain (Vera, 2014: 97).

1.7.3. *Women empowerment*

Pemberdayaan adalah perluasan kemampuan orang untuk membuat pilihan hidup yang strategis dengan tiga domain pemberdayaan, yakni sumber daya, agensi, dan pencapaian. Ketika perempuan berhasil dalam hal ini, mereka memiliki kesempatan untuk membentuk mereka sendiri sebagai masyarakat berkembang dalam kehidupan (Alexander & Welzel, 2011: 364-366). *Women empowerment* adalah suatu proses perempuan dimungkinkan atau diberi kesempatan dan ruang untuk memenuhi kebutuhan mereka sendiri dan mengembangkan diri dengan cara yang paling sesuai dengan budaya dan keadaan lingkungan. Perempuan dalam pemberdayaannya, dapat menjadi pemain penting dalam pembangunan sosial, penjagaan moral, nilai publik, identitas budaya, yang pada akhirnya perempuan memahami gender sebagai konstruksi sosial yang mengarahkan kepercayaan dan visibilitas yang baru sebagai perumusan kebijakan yang mendukung (Matiwana, 2004: 163-165).

Pengakuan akan keberadaan ruang privat dan publik serta pemahaman tentang kehidupan sehari-hari menginisiasi konstruksi gender perempuan dimana seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan kondisi harus dimiliki perempuan untuk memahami dunia mereka dan menindaklanjutinya baik tingkat individu, maupun kolektif (Stromquist, 2015: 308-309). Pemberdayaan perempuan juga didefinisikan sebagai memperluas kemampuan seseorang untuk membuat pilihan

hidup yang strategis, mengelola kehidupan dan sumber daya secara mandiri, membuat keputusan terkait kesejahteraan perempuan, menentukan minat, pilihan, dan hidupnya sendiri (Mishra, Tripathi, 2011: 58-63). Dalam istilah pemberdayaan, dikaitkan dengan gagasan kekuasaan, ketidakberdayaan, penindasan, serta aspek perubahan sosial yang memiliki sejarah panjang hingga munculnya proses berkelanjutan mobilisasi politik dan sosial berupa dukungan antar perempuan yang dinamis dan transformatif (Hageman-White, Kelly, Meysen, 2019: 164-165).

Pemberdayaan perempuan adalah harga diri dan penghormatan terhadap hak dan kesempatan perempuan untuk memilih dan mengontrol kehidupan mereka. Prinsip pengarusutamaan gender, yang menyatakan bahwa kepentingan perempuan dan laki-laki harus diperhitungkan saat merancang perusahaan dan bahwa praktik diskriminatif dan eksklusif harus diakui dan diberantas, tidak diperhitungkan (Labadi, 2022: 161). Kemampuan perempuan untuk mengakses komponen pembangunan dunia, khususnya bidang perawatan kesehatan, pendidikan, peluang pendapatan, hak, pesan bernuansa, dan partisipasi politik sejalan dengan hal ini dikarenakan dapat mengurangi ketimpangan antara laki-laki dan perempuan (Duflo, 2012: 1053).

Berdasarkan penjelasan tentang Women Empowerment diatas, dapat diketahui bahwa tema-tema yang berkaitan dengan Women Empowerment adalah:

- Kemampuan perempuan untuk menentukan minat pilihan hidup
- Memiliki kesempatan untuk membentuk diri untuk sejahtera
- Proses perempuan mengembangkan diri
- memiliki pengetahuan dan keterampilan untuk memahami dunia
- Sadar akan penindasan, opresi, diskriminatif dari laki-laki
- Sadar akan ketimpangan gender antara laki-laki dan perempuan
- Melakukan perubahan sosial secara bersama untuk kesetaraan gender

1.7.4. Penari Striptis

Penari striptis adalah bentuk pekerjaan yang melibatkan aktivitas seksual berbentuk tarian eksotis yang memiliki kebijakan pekerjaan, kode berpakaian, tip, proses rekrutmen, praktik, dalam klub erotis. Meskipun tergolong pilihan karir yang sulit, namun penari striptis memiliki beberapa alasan untuk terus bekerja, seperti melanjutkan karir menari untuk mendapatkan penghasilan, menjadikannya sebagai gaya hidup yang berpusat pada konsumsi obat-obatan dan alkohol, serta menjadikannya sebagai kekuatan untuk memasuki profesi yang lebih glamor, seperti tari profesional, akting, atau modelling (Bradley-Engen & Ulmer, 2009: 31-32).

Selain itu, pekerjaan ini juga dapat dilihat sebagai sebuah ide untuk memutarbalikkan kekuatan laki-laki, dimana banyak laki-laki datang untuk menderita dengan menjadikan diri mereka sebagai yang pasif, dan perempuan menjadi yang dominan atau aktif. Pertunjukan tersebut dapat menciptakan fantasi berupa frustrasi di objek kan, menjadikannya terangsang, tetapi tidak dapat diakses sampai taraf tertentu (Dolan, 1987: 172).

Pekerjaan ini memiliki pasar konsumen untuk hiburan seksual yang dikomersialkan. Fungsi utama pertunjukan dari penari striptis adalah untuk menghasilkan keuntungan, baik bagi penari striptis itu sendiri, pemilik klub, biaya tambahan dari penonton untuk pembelian minuman, tip, pelayan, pramusaji, bartender, kostum, teknik pertunjukan. Format pertunjukannya dimulai dengan penari striptis yang berkostum dan berkoreografi dengan perlahan melepas kostum dengan berbagai teknik pertunjukan yang diberikan, termasuk kontak intim seperti ciuman dan belaian. Penutup pertunjukan biasanya terdiri dari semua penari yang tampil secara bersamaan dan penonton memberikan tip terbesar mereka karena diberikan akses yang lebih besar ke para penari striptis (Dressel & Petersen, 1982: 153).

1.7.5. Perempuan

Konsep posisi perempuan dalam masyarakat memberi kesan bahwa ada beberapa posisi universal yang diduduki setiap perempuan dalam masyarakat, meskipun perempuan ikut andil dalam stratifikasi masyarakat. Istilah gender juga berguna karena istilah itu mencakup peran sosial kaum perempuan maupun laki-laki. Hubungan antara laki-laki dan perempuan menentukan posisi keduanya. Gender mewakili aspek yang sangat penting tentang bagaimana perempuan mengalami dunia, termasuk pengambilan keputusan, akses ke sumber daya, pembagian kerja, dan hubungan di luar keluarga. Gender juga menyiratkan keterlibatan laki-laki untuk memahami dan mendukung perubahan dalam hubungan gender, yang akan diperlukan agar keseimbangan yang lebih adil dan setara dalam masyarakat dapat tercapai. Gender adalah seperangkat peran yang menyampaikan kepada orang lain bahwa kita adalah feminin atau maskulin. Perilaku spesifik ini termasuk penampilan, pakaian, perilaku, kepribadian, pekerjaan di dalam dan di luar rumah, seksualitas, keterlibatan keluarga, dan lain-lain. Peran gender diperhalus dengan menentukan pengalaman hidup yang berbeda yang akhirnya membentuk hubungan, seksualitas, dan kemampuan untuk bertindak secara mandiri.

Perempuan mungkin akan bergantung kepada laki-laki untuk mendapatkan penghasilan tunai keluarga, akan tetapi hal ini tidak membatasi tanggungjawab perempuan untuk memenuhi kebutuhan dasar keluarga. Domestifikasi perempuan menyebabkan berkurangnya peran perempuan, yang hanya menjadi ibu rumah tangga atau ditawarkan pekerjaan dalam lingkup rumah tangga. Laki-lakilah yang berkomunikasi dengan dunia luar, seperti pengenalan teknologi baru, program pendidikan, fasilitas baru, berbagai layanan atau jasa yang beraneka ragam, sehingga secara implisit melembagakan dominasi laki-laki atas perempuan, dikarenakan laki-lakilah yang memfasilitasi perluasan kekuasaan mereka (Mosse, 2002: 8-31).

1.7.6. Film

Film adalah aset seni dan budaya yang menjadi media komunikasi massa yang menggambarkan sistem perilaku sosial yang terjadi menurut aturan perfilman, dengan atau tanpa suara. Disebut media komunikasi massa karena merupakan bentuk komunikasi yang menggunakan saluran atau media untuk menciptakan hubungan antara komunikator guna menyebarkan efek tertentu secara massal. Kelebihan media film adalah layar tempat film berukuran besar sehingga memungkinkan penonton untuk melihat adegan adegan yang ditampilkan pada film dari jarak jauh serta dapat melihat secara luas adegan yang disajikan. Karakteristik utama film berkaitan erat dengan unsur audio visual. Unsur audio visual dikategorikan ke dalam dua bidang, yakni unsur naratif, dimana merupakan materi, bahan olahan, dan penceritaannya. Unsur kedua adalah unsur sinematik, yaitu cara atau gaya seperti apa bahan olahan itu digarap, sehingga menghasilkan sebuah karya yang menyatu dan dapat dinikmati (Vera, 2014: 91).

Film menciptakan gambaran dari bahasa, kata-kata, dan pengalaman yang diilustrasikan dengan permainan linguistik yang pada akhirnya menjadi pengalaman kita tentang diri kita sendiri. Melalui film, dapat meneliti bagaimana pola pada layar dapat menjadi gambar konkret tentang dunia dan terstruktur secara bermakna, sehingga penonton dapat belajar dari film. Film berfokus pada penjematan interaksi antara pengarang dengan penonton dengan unsur-unsur sosio-spasial dalam media. Berfokus pula pada keadaan psikologis dimana kognisi, keadaan emosional, mimpi, dan ketidaksadaran penonton menyebabkan penonton dapat menciptakan makna terkait penggambaran isu dan nilai dalam film.

Dalam menonton film, penonton juga dapat mengalami fantasi dalam ranah publik dikarenakan kesenangan yang ditekan atau impuls bawah sadar yang mendominasi emosi menggunakan cara yang tidak kita pahami. Film juga merupakan bagian dari aparat kelembagaan dimana penonton menjamin persetujuan untuk ideologi dominan. Film didasarkan pada tulisan kreatif yang dapat menyebarkan sirkulasi fantasi publik yang menggambarkan tema-tema umum

yang berulang. Skenario dalam film juga majemuk dan bervariasi, berubah, dan berkesan baru diterima setiap hari, yang akhirnya diadaptasi menggunakan situasi dan pengalaman baru menurut penonton berdasarkan kategori historis dan budaya masing-masing (Branigan & Buckland, 2014: 184-185).

1.7.7. Representasi Perempuan dalam Film

Pada level representasi yang paling populer adalah dimana laki-laki tampaknya melihat dan perempuan adalah yang dilihat. Dalam representasi yang paling populer tampaknya laki-laki melihat perempuan adalah yang dilihat. Dalam film, televisi, pers pun laki-laki digambarkan sebagai sang pengendali pandangan dan perempuan sebagai yang dikendalikan. Begitupun dengan laki-laki beraksi, perempuan yang di tuntun untuk melakukan aksinya. Patriarki mempengaruhi tata cara politis, sistem ekonomi, budaya, bahasa, kesadaran, sehingga perspektif laki-laki menjadi dominan secara umum. Kontradiksi antara kapitalisme dan patriarki memberi celah yang bisa mengacaukan berbagai makna dominan dalam mainstream dengan hasil yang mungkin tidak bebas kontradiksi, namun memperlihatkan juga adanya pergeseran gagasan awam mengenai perempuan. Budaya populer untuk perempuan secara konvensional berkenaan dengan representasi perempuan (Gamman & Mashment, 2010: 1-3).

Gagasan pandangan laki-laki sebagai yang dominan merupakan ide yang ortodoks. Kenikmatan visual dalam sinema mainstream Hollywood lahir dan dihasilkan dari struktur bagaimana seorang laki-laki atau perempuan memandang sebuah film. Audiens diundang untuk berempati dengan pandangan laki-laki tentang perempuan yang di objektifikasi yang mereplikasi struktur hubungan kekuasaan yang tidak setara antara laki-laki dan perempuan. Kesimpulan bahwa kenikmatan ini harus dikacaukan untuk memfasilitasi sinema feminis.

Berbagai macam citra dan narasi bergantung pada makna tertentu dalam lakon antara apa yang secara budaya didefinisikan sebagai maskulin dan feminin, dan lakon ini dapat menggeser batasan definisi itu sendiri. Lakon juga tidak memberi ruang untuk memperhatikan perbedaan dan pergeseran dalam representasi gender yang terdapat dalam berbagai pola baru dengan berbagai efek nyata bagaimana kita memvisualisasi diri kita sendiri, yang mana hal ini dapat menyebabkan efek positif dan negatif. Penstrukturan dominasi melalui berbagai proses identifikasi dan objektifikasi dalam berbagai narasi fiksi dapat diterapkan dengan keterkaitan yang sama pada hubungan kekuasaan yang diorganisasi berdasarkan kelas, etnisitas atau generasi (Gamman & Mashment, 2010: 7-9).

Sebagaimana pemerkosaan, berbagai elemen alur cerita traumatis yang konvensional seperti eksploitasi industri seks yang dikendalikan oleh laki-laki, pornografi, bintang film yang diseksualisasi. Penyangkalan ekspresi seksual merupakan suatu bentuk sublimasi seksual. Posisi yang ditawarkan kepada pembaca blockbuster, menempatkan seksualitas perempuan dengan begitu menonjol dan eksplisit. Serangkaian kode tertentu dengan berbagai makna yang diterima secara konvensional yang dijabarkan kepada yang menyaksikan. Para perempuan digambarkan bukan sekadar korban yang pasif, karena bahkan ketika dianiaya dan dieksploitasi, mereka melawan dan persaudaraan perempuan mereka yang kolektif memberi jaringan dukungan emosional dan ekonomi, akan tampak seperti penyesuaian feminisme. Konteks objektifikasi ini tampak hanya sekadar berkuat dengan cara konvensional dalam memandang perempuan dengan cara merendahkan (Gamman & Mashment, 2010: 143).

Masyarakat yang membenci perempuan ini, laki-laki memanfaatkan pornografi sebagai alat untuk menanamkan kekuatan laki-laki, dimana perempuan dijadikan objek kekejaman laki-laki, dijadikan objek secara seksual, dipermalukan, dan direndahkan. Pesan pornografi adalah perempuan ada untuk dipakai dan dianiaya, karena memiliki hasrat pasif untuk didominasi. Industri seks komersial sekarang ini dijalankan dan diperuntukkan bagi perempuan yang tidak memiliki kendali atas produksi, sehingga dapat merendahkan perempuan. Pada tingkatan

berbeda, contohnya iklan, tidak hanya mengeksploitasi perempuan sebagai objek seks, tetapi juga secara terselubung mengeksploitasi perempuan sebagai makhluk inferior dalam semua ranah sosial (Gamman & Mashment, 2010: 145-149).

Tubuh perempuan juga merupakan sosok dalam representasi, penekanannya terletak pada tubuh perempuan sebagai tanda, sosok tekstual yang hanya dapat dibaca dalam sistem penanda film. Produsen film menegaskan bahwa tanggapan erotis dari penonton laki-laki merupakan tujuan film perempuan. Teori film feminis diharapkan dapat bergerak melampaui konsel imaji patriarkal perempuan, dengan implikasi bahwa terdapat tubuh “sejati” perempuan yang tidak ditentukan oleh kendala sosial yang masih harus diekspresikan. Terdapat sesuatu tentang film dari sudut pandang tentang menjadi objek tontonan dan menjadi penonton yang benar benar berurusan dengan hubungan yang eksis di balik layar dalam kehidupan sehari-hari (Thornham, 2010: 221-223).

Terdapat karya Michel Foucault pada 1980 an yang mengintegrasikan fokus studi budaya politik tubuh dalam feminisme. Kekuasaan tidak bekerja lewat perepresian tubuh dan seksualitasnya, hal tersebut tidak mengendalikan tubuh lewat ideologi atau kekuatan, namun hal tersebut menghasilkan tubuh. Budaya pada 1980 an membahas sekitar keindahan tubuh. Konsepsi seperti itu tidak akan mempertanyakan status tubuh sebagai objek (renungan, intervensi, pelatihan, atau pembentukan ulang) yang dideskripsikan sebagai “patuh” yang dicetak oleh banyak rezim (Thornham, 2010: 224-232).

Program pembentukan tubuh perempuan yang profesional dibutuhkan untuk resistensi atau penolakan, bukan memberikan landasan bagi wilayah kendali. Terdapat ketidakalamiahan dalam pembentukan tubuh perempuan. Menerapkan kendali atas tubuh perempuan, dengan membentuk ulang menjadi suatu imaji yang merupakan imajinya sendiri, menolak warisan feminin pasivitas yang diterapkan pada tubuh yang tak berdaya, tubuh yang melebihi diri yang mengendalikannya karena tunduk pada disiplin publik atau prosedur dominasi lain (Thornham, 2010: 224-232).

1.8. Metode Penelitian

1.8.1. Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Perspektif kualitatif mengasumsikan bahwa pengetahuan dibangun melalui komunikasi dan interaksi sehingga dapat dikonstruksi atau diciptakan manusia. Penelitian kualitatif dibangun melalui realitas yang dibangun dari konstruksi sosial yang dianalisis dan dipahami dalam konteks yang lebih besar, seperti melihat realitas dibangun dalam pikiran yang mengetahui dalam konteks budaya dan sejarah (Vanderstoep & Johnston, 2009: 166).

1.8.2. Tipe Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Tujuannya adalah untuk memahami secara mendalam sudut pandang, interpretasi, dan sistem sosial dari yang diteliti. Mencakup pula identitas budaya, sosial, dan pribadinya pada setiap interpretasi pengalaman (Vanderstoep & Johnston, 2009: 167). Penelitian ini menggunakan paradigma kritis dengan model analisis semiotika John Fiske yang dapat membantu peneliti mengeksplorasi dan menjelaskan fenomena atau realitas sosial secara logis, menyeluruh, dan mendalam.

1.8.3. Korpus Penelitian

Korpus dari penelitian ini adalah film *Hustlers* yang disutradarai oleh Lorene Scafaria, yang berdasarkan artikel "The *Hustlers* at Scores" oleh Jessica Pressler, diproduksi oleh Annapurna Pictures, STX Films, Gloria Sanchez Productions, Nuyorican Productions. Korpus penelitian berbentuk audio visual dengan format mp4.

1.8.4. Unit Analisis

Penelitian ini difokuskan untuk melihat bagaimana representasi *women empowerment* melalui tokoh penari striptis perempuan dalam film *Hustlers* dengan

menganalisis adegan yang berkaitan dengan konsep *women empowerment* melalui penggambaran realitas kehidupan penari striptis, nilai-nilai, ideologi dominan, serta makna yang terbentuk melalui karakter perempuan yang ditampilkan dalam film *Hustlers*.

1.8.5. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah perekaman video dalam bentuk film. Peneliti dapat menggunakan gambar dan suara yang direkam sebagai sumber data untuk analisis atau untuk menjelaskan dan mendokumentasikan perilaku kepada audiens lain untuk mempelajari perilaku non verbal. Secara khusus, analisis difokuskan pada bagaimana subjek menghasilkan perilaku dan menanggapi tindakan orang lain melalui gerakan wajah, tatapan, postur tubuh, dan artefak serta kata-kata. Analisis video dapat menunjukkan bahwa setiap ucapan dapat menyertai gerakan yang mempengaruhi keterlibatan bersama dalam percakapan dan bahwa para peneliti menganggap serius aspek visual dan vokal dari interaksi tersebut. Analisis jenis data perekaman video adalah metode pengindeksan, dengan menerapkan tema atau kode ke dalam sepotong data, serta dapat memanfaatkan data tambahan yang dihasilkan dari video tersebut (Bloor & Wood, 2006: 180-182).

1.8.6. Sumber Data

1.8.6.1. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh peneliti langsung oleh peneliti sebagai sumber utama atau objek penelitian yang kemudian diolah seperlunya sesuai dengan kebutuhan. Sumber data primer dalam penelitian ini diperoleh melalui potongan-potongan adegan dalam film dan teks audiovisual yang terdapat pada film *Hustlers*.

1.8.6.2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data pelengkap dimana melengkapi dan bersifat mendukung data yang telah ada, dikumpulkan melalui buku, jurnal ilmiah nasional maupun internasional, artikel, pemberitaan, dokumen resmi, bahan acuan dari internet, serta sumber informasi yang relevan dengan penelitian untuk mendukung teori dan analisis yang telah diolah lebih lanjut menjadi bentuk-bentuk seperti tabel, grafik, diagram, gambar, yang membantu peneliti mengungkapkan data yang diharapkan. Dalam penelitian ini, peneliti mendapat data sekunder berupa penelitian terdahulu, *rating* film, opini masyarakat, serta bahan acuan melalui internet berupa berita *online* terkait film *Hustlers*.

1.8.7. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan analisis tekstual yang melibatkan identifikasi dan penafsiran seperangkat tanda verbal maupun nonverbal. Dalam hal ini, peneliti menjadi penafsir teks dari film yang terpilih. Teknik ini mengamati adegan-adegan film *Hustlers* serta mengelompokkan adegan yang akan dianalisis, yang dinamakan leksia dimana peneliti akan melihat dan memilah simbol, tanda, warna, teks yang ada dalam film *Hustlers*. Leksia adalah serangkaian fragmen ringkas dan beruntun yang didalamnya terdapat wacana naratif, memiliki fungsi dan dampak pada potongan teks di sekitarnya. Leksia ditemukan pada tataran kontak pertama antara pembaca dan teks yang selanjutnya potongan tersebut diolah ke tingkat pengorganisasian yang lebih tinggi. Mengacu pada unit analisis penelitian yang akan menganalisis adegan yang berkaitan dengan konsep *women empowerment* berdasarkan pemaparan pada bagian operasionalisasi konsep. Dalam prosesnya, pengumpulan data yang dilakukan akan melihat dari kode sosial tahap pertama pada level realitas, kemudian melihat kode teknis dan konvensional tahap kedua yang menjadi aspek kesatuan pada level representasi, setelah itu peneliti kemudian menentukan kode ideologi berdasarkan aspek kesatuan level representasi yang ditemukan. Hasil analisis tersebut akan peneliti gunakan untuk membangun dan

menyusun untuk melihat bagaimana realitas kehidupan perempuan penari striptis, serta representasi *women empowerment* melalui karakter penari striptis perempuan dalam film *Hustlers*.

Kegunaan dari analisis tekstual adalah untuk memahami budaya tertentu, kelompok sosial tertentu, atau fenomena dibuat melalui analisis rinci dari dialog dan cerita. Setiap objek linguistik atau visual atau teks dengan makna simbolis adalah sumber analisis teks. Dalam pengertian ini, film merupakan teks dengan makna interpretatif dan dapat dianalisis. Dalam pengumpulan data, yang berfokus pada eksplorasi interpretasi teks dari perspektif makna budaya pada film, peneliti tidak hanya mencantumkan percakapan atau aspek verbal, namun juga memperhatikan aspek fisik atau non verbal. Kutipan spesifik dari teks untuk mendukung interpretasi ini. Deskripsi rinci tentang konteks sejarah dan budaya dimana teks itu dihasilkan juga diberikan (Vanderstoep & Johnston, 2009: 210-215).

1.8.8. Analisis dan Interpretasi Data

Penelitian ini menggunakan metode analisis semiotika menurut John Fiske. Analisis semiotika John Fiske merupakan metode yang lebih berfokus pada kajian teks serta tanda-tanda, dan pembaca memiliki peranan yang lebih aktif dalam menciptakan makna dari teks dengan membawa pengalaman, sikap, dan emosi mereka ke dalam makna. Melalui metode ini, akan mengkaji mengenai tanda yang menghasilkan makna, kode-kode, serta budaya dimana tanda dan kode tersebut beroperasi. Konsep analisis semiotika John Fiske dijadikan sebagai dasar analisis terhadap gambar, teks, adegan adegan mengenai film *Hustlers* yang melaluinya akan menjelaskan bagaimana penggambaran realitas dan representasi perempuan yang ditampilkan dalam film *Hustlers*, serta melihat bagaimana nilai-nilai, ideologi dominan, serta makna yang terbentuk melalui karakter perempuan dalam film *Hustlers*. Berkaitan dengan metode analisis semiotika John Fiske, metode analisis dan interpretasi data akan dibahas menggunakan tiga level kode televisi dari John Fiske, yaitu analisis pada level realitas, level representasi, dan level ideologi

1. Analisis pada Level realitas

“Kode-kode sosial termasuk dalam level pertama ini, yakni meliputi *appearance* (penampilan), *dress* (pakaian), *make up* (riasan), *environment* (lingkungan), *behavior* (perilaku), *speech* (ucapan), *gesture* (gerak tubuh), dan *expression* (ekspresi)” (Fiske, 1999: 5).

- *Appearance* (penampilan) : Keberadaan objek nyata yang dengan penampilannya direproduksi untuk kepentingan film (Elsaesser & Buckland, 2002: 209).
- *Dress* (pakaian) : Kostum yang dikenakan dalam tubuh aktor, dapat digunakan untuk menguatkan karakterisasi dalam membantu narasi menceritakan film. Setiap aspek pakaian seperti potongan, warna, garis, dan kain memiliki potensi untuk menyulap karakter (McDonald, 2010: 15).
- *Make up* (riasan) : Riasan yang diterapkan pada karakter untuk memperjelas disjungsi antara karakter fiksi dan orang yang sebenarnya (Branigan & Buckland, 2014: 118).
- *Environment* (lingkungan) : Latar belakang atau lingkungan yang diseimbangkan dengan latar depan pada pengambilan gambar. Karakter akan dikelilingi dengan lingkungan yang menjaganya sebagai kehadiran untuk memungkinkan karakter mendominasi bingkai. Dalam pengambilan film, manusia juga akan dikoneksikan dengan lingkungannya sesuai dalam konstruksi pengalaman (Elsaesser & Buckland, 2002: 95).
- *Behavior* (perilaku) : Perilaku karakter yang dapat menyampaikan perilaku manusia dalam drama dan nuansa film yang berasal dari rekonstruksi pengalaman manusia (Aitken, 2013 : 305).

- *Speech* (ucapan) : Keterampilan penyampaian dalam bentuk pengucapan yang dihafalkan, serta terkait dengan bentuk penyampaian visual seperti gerakan tangan serta postur tubuh, yang juga dapat mengilustrasikan pembicaraan (Elsaesser & Buckland, 2002: 33).
- *Gesture* (gerak tubuh) : Gerakan atau tindakan tertentu yang berulang, menghasilkan sebuah konsep dan hubungan yang dipenuhi makna yang dihasilkan dalam adegan film (Elsaesser & Buckland, 2002: 54).
- *Expression* (ekspresi) : Penceritaan dan pembicaraan melalui ekspresi wajah karakter pada film kepada penonton untuk menunjukkan emosi karakter dengan close up pada bagian wajah (Fiske, 1999: 183).

2. Analisis pada Level Representasi

“Kode-kode yang termasuk dalam level kedua adalah berkaitan dengan kode-kode teknik, seperti *camera* (kamera), *lighting* (pencahayaan), *editing* (pengeditan), *music* (musik), dan *sound* (suara), yang mentransmisikan kode-kode yang membentuk representasi, seperti: *narrative* (narasi), *conflict* (konflik), *character* (karakter), *action* (aksi), *dialogue* (dialog), *setting*, dan *casting*” (Fiske, 1999: 5).

- *Camera* (kamera) : Elemen formal dalam wacana sinematik yang berkaitan dengan skala pemotretan, *camera movement*, *camera perspective*, komposisi gambar, transisi dari *shot to shot*, hubungan antara suara dan gambar (Elsaesser & Buckland, 2002: 30).

Type of Shot :

- Extreme Close Up : Ukuran close up dengan framing lebih memusat atau detail pada salah satu bagian tubuh atau aksi yang mendukung informasi

dalam jalinan alur cerita.

- Medium Close Up : Pengambilan gambar dengan komposisi framing subjek lebih jauh dari close up, tetapi lebih dekat dari medium shot.
- Close Up : Framing pengambilan gambar dimana kamera berada dekat atau terlihat dengan subjek sehingga gambar yang dihasilkan atau gambar subjek memenuhi ruang frame.
- Medium Shot : Pengambilan gambar dengan subjek kurang lebih setengah badan, yang dimaksudkan untuk memperlihatkan detail subjek dan sedikit memberi ruang pandang subjek.
- Medium Full Shot : Pengambilan gambar dengan subjek kurang lebih $\frac{3}{4}$ badan, yang dimaksudkan untuk memperlihatkan sambungan peristiwa dari aksi tokoh tersebut.
- Full Shot : Pengambilan gambar dilakukan pada subjek secara utuh dari kepala hingga kaki.
- Medium Long Shot : Pengambilan gambar dengan mengikutsertakan setting sebagai pendukung suasana diperlukan karena ada kesinambungan cerita dan aksi tokoh dengan setting tersebut.
- Long Shot : Pengambilan gambar dengan luas ruang pandangnya lebih lebar dibandingkan medium long shot, dan lebih sempit dibandingkan extreme long shot
- Extreme Long Shot : Pengambilan gambar dengan setting ikut berperan dalam mempertegas atau membantu imajinasi ruang cerita dan peristiwa kepada penonton.

Camera Angle

- High Angle : Merekam dari sudut atas objek sehingga objek terlihat terekspose dari bagian atas.
- Low Angle : Pengambilan gambar dari sudut bawah.
- Eye Level : Standar pengambilan gambar dengan ketinggian yang relatif sedang, kurang lebih sejajar dengan tinggi badan kita. Gambar yang dihasilkan terlihat datar dan cenderung monoton.
- Over Shoulder : Pengambilan adegan dari sudut belakang atau punggung

bahu salah satu subjek sinematik.

- Walking Shot : Konsep pengambilan gambar dengan mengikuti langkah talent saat berakting dengan lebih menitikberatkan perhatian pada kaki pada saat bergerak sehingga gambar yang dihasilkan lebih menegangkan atau menegaskan ketergesaan.
 - Artificial Shot : Memperindah shot sehingga lebih bernuansa seni, dengan memberikan aksen di depan lensa atau dikombinasikan dengan traveling shot agar gambar terkesan dinamis.
 - Reflection Shot : Pengambilan gambar mengarah ke cermin dengan bayangan diri talent tersebut.
 - Tripod Transition : Pergerakan camera on tripod sehingga kamera secara aktif mencari kedudukan talent.
 - Backlight Shot : Pengambilan gambar yang dilakukan dengan posisi kamera berhadapan secara frontal dengan sumber cahaya di depannya sehingga memungkinkan terekamnya siluet talent yang ada di antara kamera dan sumber cahaya.
 - Door Frame Shot : Pengambilan gambar untuk mendapatkan footage gambar dari arah luar pintu yang agak terbuka, dengan tujuan memperkuat adegan atau mengantisipasi monotonnya gambar dalam editing.
 - One Shot : Pengambilan gambar yang terdiri dari satu orang.
 - Two Shot : Pengambilan gambar yang terdiri dari dua orang.
 - Group Shot : Pengambilan gambar yang terdiri dari sekelompok orang.
- (Widagdo & Gora, 2007: 53-68)

- *Lighting* (Pencahayaannya) : Penggunaan pencahayaannya realistis melalui sorotan cahaya, pantulan, dan bayangan untuk memberikan ilusi sehingga penonton melihat apa yang mereka lihat sebagai realistis. Pencahayaannya termasuk elemen dalam pra produksi yang harus dipersiapkan, direncanakan sesuai kebutuhan baik penempatan dan penyuntingan pada lokasi pengambilan gambar (Jones, 2015: 126).

- Available Light : Cahaya yang berasal dari alam (nature), termasuk

didalamnya cahaya matahari, bulan, ataupun cahaya yang berasal dari api.

- Artificial Light : Cahaya hasil rekaan atau buatan. Termasuk di dalamnya segala bentuk sumber cahaya dari lampu. Artificial Light memiliki empat tata cahaya dasar, yaitu :
 - Key Light : Cahaya utama yang berfungsi sebagai penerang pokok atau utama dalam frame tangkapan kamera.
 - Fill Light : Cahaya tambahan yang berguna untuk mengisi tambahan yang gelap, sesuai dengan adegan yang diinginkan.
 - Backlight : Berfungsi sebagai cahaya tambahan untuk suasana ruang di belakang adegan.
 - Available Light : Cahaya pendukung untuk mempertegas suatu suasana ruang. (Widagdo & Gora, 2007: 80-81)
- *Editing* (pengeditan) : Proses menyatukan bagian bagian potongan adegan untuk menjadikannya sebagai kumpulan dalam film. Hal ini dilakukan untuk mempertegas penekanan, menyajikan realitisitas yang lebih kuat, serta memperjelas sudut pandang yang diangkat dalam film. Mengedit mengkonstruksi fragmen terputus dari berbagai sudut kamera menjadi kesatuan ruang persepsi tunggal (Jones, 2015: 49).

Bentuk Editing :

- Cut : Transisi satu shot ke shot lainnya secara langsung, yang merupakan bentuk editing yang paling umum digunakan.
- Wipe : Transisi shot dimana frame sebuah shot bergeser ke arah kiri, kanan, atas, bawah, atau lainnya hingga berganti menjadi sebuah shot baru.
- Dissolve : Transisi shot dimana gambar pada shot sebelumnya, bertumpuk dengan bayangan shot setelahnya, selama sesaat.
- Fade : Transisi shot secara bertahap dimana gambar secara perlahan intensitasnya bertambah gelap sehingga seluruh frame berwarna hitam dan ketika gambar muncul kembali (bertambah terang), shot telah terganti.

Editing Kontinuiti :

- Aturan 180 : Aturan baku yang dipakai dalam produksi film, dimana posisi kamera dapat diletakkan dan tidak boleh melewati garis imajiner aksi 180 ketika transisi shot dilakukan.
- Shot/Reverse-Shot : Gabungan dua shot atau lebih yang membedakan karakternya dan biasanya digunakan pada adegan dialog, satu karakter biasanya melihat ke arah kanan, dan satu karakter melihat ke arah kiri, dengan posisi frame kamera dari arah pundak masing-masing.
- Eyeline Match : Teknik perpindahan shot dimana pada shot pertama memperlihatkan seorang karakter yang melihat suatu objek diluar frame, dan pada shot kedua, memperlihatkan objek yang dilihatnya.
- Establishing Shot : Sebuah shot yang menggunakan jarak cukup jauh, memperlihatkan hubungan spasial antara tokoh tokoh utama, objek, serta latar. Shot ini dapat memperlihatkan latar secara luas, sebagian, hingga keseluruhan ruang bersama seluruh isinya.
- Match On Action : Perpindahan shot yang diambil dengan cara berbeda yang memperlihatkan suatu aksi tidak terputus dalam sebuah momen pergerakan yang sama.
- Point Of View (POV) Cutting : Shot yang memperlihatkan objek dari arah pandang sang karakter. Objek sama persis seperti apa yang dilihat karakter tersebut dari arah pandangnya.
- Cut In : Sebuah transisi jauh dari jarak shot yang jauh ke shot yang lebih dekat pada ruang yang sama.
- Cut Out : Transisi jauh dari jarak shot yang dekat ke shot yang lebih lebih jauh pada ruang yang sama.
- Crosscutting : Serangkaian shot yang memperlihatkan dua peristiwa atau lebih pada lokasi yang bergantian, dimana teknik ini secara efektif mampu memberikan informasi cerita di beberapa tempat sekaligus dan dalam waktu yang relatif bersamaan.
- Montage Sequence : Serangkaian shot yang menunjukkan suatu peristiwa dari waktu ke waktu, menunjukkan perkembangan aksi atau peristiwa panjang yang digambarkan secara singkat.

Editing Diskontinuiti :

- Pelanggaran Aturan 180 : Menggunakan ruang 360 secara penuh, mengambil arah kamera dari segala arah, dan beberapa kali memperlihatkan aksi dari berbagai sisi.
- Jump Cut : Sebuah lompatan gambar dalam satu rangkaian shot akibat perubahan posisi karakter atau objek dalam latar yang sama, atau objek tetap namun latar berubah seketika. Efeknya akan tampak seperti seorang karakter atau objek berpindah posisi atau berpindah lokasi seketika.
- Non Diabetic Insert : Penyisipan shot yang sama sekali tidak berhubungan dengan unsur ruang dan waktu dalam naratif. Shot ini umumnya dimaksudkan untuk tujuan metafora atau simbolik. (Pratista, 2008: 124-145)
- *Music* (musik) : Latar film dalam bentuk audio yang digunakan dengan tema dan variasi musik tertentu yang digunakan untuk melengkapi narasi (Elsaesser & Buckland, 2002: 40).
- *Sound* (suara) : Audio dalam film yang berdasar konteks komunikasi budaya serta konstruksi sosial yang mengkonversi suara dan gambar menjadi pernyataan (Elsaesser & Buckland, 2002: 63).

kode-kode yang membentuk representasi, seperti:

- *Narrative* (narasi) : Narasi berperan dalam mengatur pengalaman penonton film. Narasi dapat mengembangkan kreativitas dalam membentuk makna dan signifikansi terkait dunia melalui cerita, waktu, sudut pandang, dan hubungan antara narasi dan subjek fiksi (Elsaesser & Buckland, 2002: 187).
- *Conflict* (konflik) : Perwujudan nilai-nilai dan gaya hidup yang terdapat dalam aksi dan peristiwa yang disajikan dari segi karakter, konflik, dan resolusi konflik dalam film. Melalui nilai ideologis dan sistem sosial tersebut, karakter dapat menunjukkan cara

dalam mengatasi konflik. Dalam narasi, konflik dijadikan motif tindakan, yang masuk ke dalam ranah akal sehat sehari-hari di mana narasi tersebut diberlakukan (Fiske, 1999: 128).

- Character (karakter) : Agen yang terdapat pada tataran naratif yang secara langsung mengalami peristiwa naratif dan bertindak di dunia naratif yang kemudian disampaikan kepada penonton (Elsaesser & Buckland, 2002: 188).
- Action (aksi) : Urutan adegan atau rangkaian adegan yang terkait urutan scene film yang memiliki kesatuan tujuan (Jones, 2015: 6).
- Dialogue (dialog) : Pidato tertulis berupa potongan atau petunjuk yang dibuat berdasarkan bagaimana dialog dalam kehidupan nyata. Dialog juga dapat dikembangkan oleh karakter saat menangani cerita melalui konvensi budaya (Fiske, 1999: 4).
- Setting : Lanskap atau latar belakang film yang dapat merefleksikan ciri-ciri, tindakan karakter, kondisi mental dan spiritual karakter (Elsaesser & Buckland, 2002: 87).
- Casting (pemilihan pemain) : Kemampuan menciptakan atau menemukan kepribadian yang tepat dengan memilih aktor tertentu untuk peran naskah tertentu. Dibutuhkan bakat khusus untuk memilih orang yang tepat serta mampu memprediksi dinamika hubungan jarak jauh aktor dengan karakter fiksinya (Honthaner, 2010: 401).

3. Analisis pada Level Ideologi

Ideologi diwujudkan dalam artefak, sistem kepercayaan, konsep, ide, institusi, makna, frasa, praktik, representasi, kalimat, sistem, teks, pemikiran, dan kata-kata yang digunakan untuk menggambarkan atau mendistorsi realitas. Ideologi adalah representasi semiotik dari dunia. Ideologi mendefinisikan

tujuan, tindakan, identitas, keanggotaan, norma, sumber daya, dan nilai dari kelas yang dieksploitasi atau kelompok penguasa. Selalu ada hubungan dengan kelas atau kelompok yang tersubordinasi. Kelompok yang tersubordinasi juga memiliki identitas seperti itu. Seberapa berhasil atau tidaknya upaya ideologis, bergantung pada banyak faktor yang berkaitan dengan bagaimana kekuasaan didistribusikan dalam masyarakat. Hasil dari proses komunikasi ideologi tidak terprogram atau sewenang-wenang, tetapi bergantung pada dinamika kekuasaan dan perjuangan sosial. Subordinasi kelas, kelompok dan individu dapat menanggapi ideologi baik secara positif, negatif, atau dengan cara campuran (Fuchs, 2020: 221-225). Dalam metode analisis semiotika John Fiske, terdapat kode-kode nilai budaya dan penerimaan sosial yang mencakup kode-kode ideologis, seperti *individualism* (individualisme), *patriarchy* (patriarki), *race* (ras), *class* (kelas), *materialism* (materialisme), *capitalism* (kapitalisme)” (Fiske, 1999: 5). Namun, dikarenakan dalam ideologi, terdapat proses komunikasi terkait eksploitasi atau dominasi yang ditampilkan sebagai sesuatu yang alami, statis, maka tidak menutup kemungkinan ditemukannya ideologi lain yang akan muncul dari hasil analisis penelitian.

1.8.9. Kualitas Data

Melalui paradigma kritis, kualitas data penelitian diperoleh melalui analisis *historical situatedness* atau sejauh mana penelitian memperhatikan konteks latar belakang historis, sosial, budaya, ekonomi, dan politik. Konteks historis mencakup tentang rincian film *Hustlers*, gambaran umum tentang penari striptis perempuan di Amerika, kapitalisasi industri film Hollywood di Amerika, serta bagaimana gerakan perempuan yang terjadi di Amerika. Realitas penari striptis perempuan yang dibentuk dalam film *Hustlers* merupakan hasil proses sejarah yang juga dibentuk oleh kekuatan sosial budaya, politik, dan ekonomi dalam kehidupan bermasyarakat.

1.8.10. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk melihat representasi *women empowerment* melalui tokoh penari striptis perempuan dalam film *Hustlers*. Penelitian ini tidak meneliti lebih lanjut mengenai aksi dan kebijakan yang diambil setelah film ini dirilis, serta tidak meneliti interpretasi atau proses penafsiran psikososial atau relasi dinamis antara aspek psikologi dan sosial masyarakat terhadap film *Hustlers*.