

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Film merupakan bagian dari komunikasi media massa yang bersifat audio-visual. Film dapat menangkap realitas yang sedang terjadi dan memiliki kemampuan untuk menjangkau segala lapisan masyarakat. Selain itu, film juga bertujuan untuk menyampaikan pesan moral tertentu kepada penontonnya. Dengan adanya realitas yang berkembang di masyarakat, film dapat diciptakan menyerupai atau hampir sama dengan apa yang penonton rasakan. Saat menonton hingga selesai, penonton dapat merasakan kedekatan dengan adegan yang ada pada film tersebut, tidak hanya adegan namun juga tujuan, maksud, dan pesan dari film yang ditonton.

Dalam ranah perfilman Indonesia, perempuan sering kali menjadi topik yang menarik untuk media massa. Tidak hanya dalam industri perfilman di dunia, masalah representasi perempuan di perfilman nasional menjadi isu yang menarik untuk diperbincangkan. Seringkali perempuan menjadi objek dalam iklan, program televisi, dan juga film. Perfilman Indonesia juga ikut mengangkat isu-isu mengenai perempuan, misalnya seperti hantu perempuan (Perempuan Tanah Jahanam, Pengabdian Setan), perjuangan perempuan (Kartini, Srikandi), pelecehan seksual (Penyalin Cahaya, Hello Salma), dan sebagainya. Perempuan memiliki nilai jual tersendiri sehingga dapat memperoleh rating tinggi. Sayangnya, representasi perempuan dalam industri perfilman, baik nasional

maupun internasional sering mendapat stereotip negatif. Perempuan yang hanya menjual kecantikan, keseksian, dan juga tingkah laku yang diinginkan oleh laki-laki saat tampil di layar lebar. Kehadiran perempuan yang sudah sejak lama dalam sejarah perfilman ternyata belum mampu menghapus representasi perempuan dengan stereotip yang negatif dalam dunia perfilman.

Menurut McLuhan dalam Supratman (2012), media juga ikut memengaruhi perubahan masyarakat dan juga ikut memenuhi fantasi yang mungkin belum terpenuhi melalui saluran komunikasi tradisional lainnya. Adanya ilusi dan fantasi audiens yang akhirnya bermunculan atas penggambaran sekaligus pencitraan perempuan yang dikembangkan oleh media melalui perspektif maskulinitas. Representasi tidak hanya untuk lawan gender, tetapi juga bagaimana wanita melihat diri mereka sendiri dan sesama wanita.

Menurut Jurnal Representasi Wanita Dalam Media Massa Masa Kini, media saat ini menampilkan hal yang positif untuk menggambarkan sosok wanita merupakan sebuah peningkatan karena wanita memiliki hak untuk mendapatkan penghormatan atas keberadaannya. Namun tidak jarang media acap kali memunculkan jurang pemisah yang lebar antara realita yang sebenarnya dan apa yang ditampilkan. Tidak jarang di media, perempuan masih digambarkan hanya sebagai “tubuh” yang berhubungan dengan seksualitas. Selain itu juga masih dominan tampilan yang menunjukkan perempuan sebagai “sosok di dapur”. Menurut Watie (2016) media massa memberikan pengaruh dalam membentuk kesadaran masyarakat, salah satunya terhadap perempuan, baik secara positif

maupun negatif. Wanita sering kali muncul dalam media massa salah satunya wanita karier yang masih menjadi perdebatan.

Fenomena wanita karier tidak muncul dengan sendirinya. Adanya banyak faktor pendukung yang mendorong para perempuan menjadi seorang wanita karier, misalnya pendidikan, finansial, hobi, aktualisasi diri dan sebagainya. Artinya wanita memiliki bermacam-macam alasan saat ingin mengambil keputusan untuk bekerja di luar rumah. Beberapa orang memiliki pendapat bahwa wanita bisa memperoleh apresiasi terhadap dirinya dengan bekerja dan aktif dalam sektor publik dan bermakna positif. Sementara sebagian orang berpendapat bahwa wanita yang memilih bekerja di luar rumah merupakan suatu hal yang negatif karena merendahkan martabat wanita dan lalai dengan tugasnya sebagai wanita.

Pada tahun 2018, persentase pekerja perempuan yang berumur 15 tahun ke atas adalah 49,15 persen lebih rendah daripada laki-laki yang sebesar 78,23 persen (Badan Pusat Statistik dalam KPPA, 2019). Adanya partisipasi perempuan yang bekerja dapat meningkatkan perannya dalam rumah tangga dan adanya kontrol dalam alokasi sumber daya. Menurut Badan Pusat Statistik (2021) perempuan usia 15 tahun ke atas yang bekerja di Indonesia sebanyak 50,70 juta orang di tahun 2020. Angka tersebut meningkat sebanyak 2,63% dibandingkan tahun sebelumnya yang berjumlah 49,40 juta penduduk. Kesempatan perempuan menjadi pemimpin semakin membuka kesempatan bagi perempuan untuk menjadi bagian dalam pengambilan keputusan.

Bekerja bagi wanita memiliki tantangan tersendiri seperti ketidaksetaraan gender yang masih menjadi halangan dan hambatan bagi kesempatan dan karier wanita (Inayah dan Pratama, 2019). Muniarti (2004: 56) berpendapat bahwa adanya persoalan kodrat dan perbedaan antara laki-laki dan perempuan yang membuat pandangan tentang gerakan perempuan di Indonesia menjadi kabur.

Terdapat berbagai macam karier yang dapat diraih. Menurut Abdullah dalam Sari (2021), karier adalah suatu proses kemajuan dari rangkaian perjalanan dalam pengembangan dari pengalaman seseorang sepanjang waktu yang telah dilaluinya dan hal tersebut berkaitan dengan pekerjaan utamanya. Adanya karier membuat seorang individu dapat mengaktualisasikan dirinya. Selain itu, dengan berkarier dapat memperlihatkan eksistensi dirinya di lingkungan sekitarnya. Terdapat berbagai macam karier yang ada di Indonesia, misalnya guru, arsitek, dokter, dan masih banyak lagi.

Perempuan saat ini sudah banyak yang menjadi pemimpin atau setidaknya memegang jabatan manajerial. Jabatan manajerial merupakan jabatan yang strategis karena diperlukan untuk mengambil keputusan. Hasil survei dari Grant Thornton “Women In Business 2022” menyatakan bahwa terdapat peningkatan jumlah perempuan di posisi manajemen senior secara global sebanyak 32%. Angka tersebut naik satu poin dari tahun sebelumnya. Survei tersebut juga menunjukkan bahwa ASEAN menduduki peringkat kedua sebanyak 37% pemimpin di ASEAN adalah perempuan. Menurut Badan Pusat Statistik (2021), sebanyak 33,08% dari 2,82 juta pekerja dengan jabatan manajerial adalah

perempuan. Laki-laki masih memegang posisi manajerial tertinggi sebesar 66,2%.

Berdasarkan fenomena di atas terkait wanita karier di Indonesia dan berkembangnya zaman dari waktu ke waktu, peneliti tertarik untuk melihat representasi wanita karier dalam suatu media khususnya film. Melihat masih banyak munculnya representasi perempuan yang negatif dalam perfilman, baik nasional maupun internasional menjadi kajian yang menarik bagi akademisi. Film menjadi wadah untuk mengisahkan realitas yang terjadi dalam masyarakat.

Pada penelitian ini, penulis memilih film *Devil On Top* untuk diteliti. *Devil On Top* merupakan film buatan Indonesia yang dirilis tahun 2021. Film tersebut disutradarai oleh Anggy Umbara dan diproduksi oleh Manoj Punjabi. Film tersebut ditulis oleh Anggy Umbara dan Rayhan Dharmawan. Pemeran pada *Devil On Top* adalah Angga Yunanda (Angga), Cinta Laura Kiehl (Sarah), Kenny Agustin (Richard), Joshua Suherman (Rudi), Lolox (Boni), Roy Marten (Firman), dan masih banyak lagi. *Devil On Top* ditayangkan secara eksklusif di Disney+ Hotstar mulai tanggal 25 Juni 2021. Film ini mendapat rating 5,5 pada IMDb.

Gambaran mengenai wanita karier tergambar dalam beberapa *scene* film. Karakter Sarah yang merupakan pemeran utama dan juga seorang wanita karier dalam film *Devil On Top*. Sarah memiliki peran ganda saat berada di ruang publik, seperti kantor dan wilayah domestik, seperti di rumah. Walaupun Sarah belum menikah dan tidak memiliki anak, ia harus mengurus keponakannya yang masih kecil dan yatim piatu. Hal tersebut membuat peneliti tertarik untuk

menganalisis film Devil On Top karena film tersebut menggambarkan konflik nyata yang terjadi pada masyarakat ketika seorang perempuan bekerja.

Sebelumnya sudah terdapat penelitian yang dilakukan mengenai wanita karier. Terdapat penelitian terdahulu oleh Agnes Fanny Anjelin, Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Pelita Harapan dengan Judul “Analisis Semiotika Representasi Perempuan Karier Pada Film Critical Eleven” dengan menggunakan metode analisis semiotika Charles Sanders Peirce. Pada penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui bagaimana representasi perempuan karier pada film Critical Eleven yang diproduksi tahun 2017. Pada penelitian ini, peneliti lebih berfokus pada bagaimana film Devil On Top merepresentasikan seorang wanita karier yang mengalami ketidakadilan gender menggunakan semiotika Charles Sanders Peirce.

Selain itu, terdapat juga penelitian dengan judul “Representasi Wanita Karier dalam Film Omnibus” oleh Mentari Adhelia, Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Gadjah Mada. Pada penelitian tersebut menggunakan analisis semiotika Roland Barthes untuk mengetahui simbol-simbol dalam film omnibus “Wanita Tetap Wanita” yang diproduksi pada tahun 2013 yang merepresentasikan ketidakadilan gender yang dialami oleh perempuan karier. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan semiotika Charles Sanders Peirce dan menggunakan media film berjudul “Devil On Top” yang memiliki satu jalan cerita dan satu karakter utama yaitu Sarah.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana representasi wanita karier dalam film Devil On Top?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana representasi wanita karier dalam film Devil On Top.

## **D. Manfaat Penelitian**

Adanya penelitian ini dapat diperoleh beberapa manfaat baik secara akademis dan praktis:

### **1. Manfaat Akademis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk menambah dan memperluas wawasan mengenai semiotika khususnya pada semiotika Charles Sanders Peirce. Selain itu, diharapkan dapat menjadi sumber referensi bagi penelitian selanjutnya.

### **2. Manfaat Praktis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa yang melakukan penelitian khususnya terkait analisis semiotika pada film.

## **E. Kerangka Teori**

### **1. Teori Representasi**

Konsep representasi dianggap penting dalam studi budaya. Representasi menghubungkan makna dan bahasa dengan budaya. Stuart Hall berpengaruh dalam konsep representasi sebagai sarana untuk menguji hubungan antara media dan ras yang akan terus berlangsung karena semakin rumit seiring dengan populasi di dunia yang bergeser secara geografis, sosial, dan politik (Campbell, 2017:16). Menurut Stuart Hall (1997:16) representasi berarti memakai bahasa untuk mengatakan sesuatu yang memiliki makna atau untuk mewakili secara bermakna kepada orang lain. Tidak hanya itu saja, representasi juga merupakan bagian yang penting dari suatu proses di mana makna diproduksi dan dipertukarkan antara anggota dari suatu budaya.

Representasi melibatkan penggunaan tanda, bahasa dan gambar yang mewakili atau mewakili sesuatu. Manusia menafsirkan dunia dengan cara yang mirip sehingga mampu membangun budaya makna bersama. Dengan demikian, terbentuk dunia sosial saat ini. Itulah alasan 'budaya' adakalanya didefinisikan dalam istilah 'makna bersama atau peta konseptual bersama (Hall 1997:18).

Terdapat tiga kata kunci representasi oleh Stuart Hall, yaitu representasi intensional, representasi konstruksionis, dan representasi reflektif (Hall, 1997:15). Representasi reflektif berarti diperkirakan terletak pada objek, orang, ide atau peristiwa yang nyata terjadi, dan bahasa berfungsi seperti sebuah cermin, untuk mencerminkan makna yang sebenarnya seperti



yang sudah ada (Hall, 1997: 24). Sehingga teori yang mengatakan bahwa bahasa bekerja hanya dengan mencerminkan atau meniru kebenaran yang sudah ada dan tetap, adakalanya disebut 'mimetik'. Dalam percakapan antara kode bahasa yang berbeda, keduanya benar dan harus saling memahami agar dapat menghubungkan objek dengan kata dalam budaya yang lain (Hall, 1997: 24).

Pendekatan kedua adalah representasi intensional. Setiap individu dapat mengekspresikan diri ke dalam bahasa yang sepenuhnya pribadi. Esensi bahasa adalah komunikasi. Bahasa tidak bisa menjadi khusus untuk pribadi. Bahasa harus tetap masuk ke dalam aturan, kode, dan kesepakatan bahasa untuk dapat dibagikan dan dipahami. Bahasa merupakan sistem sosial, yang berarti, pikiran pribadi harus bernegosiasi dengan makna-makna lain untuk kata atau objek yang sudah tersimpan dalam penggunaan sistem bahasa yang sudah pasti akan memicu suatu tindakan (Hall, 1997:25).

Pendekatan ketiga adalah representasi konstruksionis. Peneliti menggunakan pendekatan yang ketiga yaitu pendekatan konstruksionis untuk melihat adanya proses konstruksi lewat bahasa yang dipakai. Pendekatan ini mengenal karakter bahasa publik dan sosial. Pada pendekatan ini, penetapan dan pemilihan makna dalam pesan atau suatu karya dilakukan oleh individu. Hal tersebut sama halnya dengan setiap individu yang membangun makna.

Pendekatan ini menggunakan dua sistem representasi konsep dan tanda. Oleh karena itu disebut dengan pendekatan konstruktivis atau konstruksionis makna dalam bahasa. Menurut pendekatan ini, aktor sosial

yang menggunakan sistem konseptual budaya dan linguistik dan sistem representasi lainnya untuk membangun makna, membuat dunia bermakna, dan mengomunikasikan dunia secara bermakna kepada orang lain (Hall, 1997: 25).

## **2. Wanita Karier**

Wanita secara etimologis berasal dari bahasa Sanskerta, yaitu *vanita* yang berarti “yang diinginkan” Pada konteks ini, wanita tidak merujuk pada perbedaan jenis kelamin namun sebagai “objek” yang diinginkan oleh laki-laki. Setelah itu kata *vanita* diserap menjadi bahasa Jawa Kuno, yaitu wanita. Pada artikel jurnal berjudul “Betina, Wanita, Perempuan: Telaah Semantik Leksikal, Semantik Historis, dan Pragmantik” (1997), menuliskan bahwa kata wanita memiliki konotasi terhormat sebagai hasil dari proses ameliorasi atau perubahan makna suatu kata yang lebih baik dari kata yang dipakai sebelumnya. Artinya, wanita mengalami perubahan makna, yaitu kewanitaan. Kata kewanitaan merujuk pada “sifat-sifat khas wanita” atau “keputrian”. Makna wanita akhirnya berpadu dengan budaya Jawa Kuno yang masih feodal dan sering menempatkan perempuan pada ranah domestik (Parhani, 2021). Penggunaan kata wanita pada penelitian ini karena kata ‘wanita’ erat dengan patuh atau tunduk sesuai dengan “kodrat”. Namun berkarier dianggap tidak sesuai dengan kodrat wanita. Sehingga wanita karier menjadi dua kata yang bertolak belakang dan menarik untuk diteliti.

Secara tradisional, karier biasanya didefinisikan dalam hal hubungan individu dengan tempat kerjanya. Menurut Sullivan (2009), karier didefinisikan sebagai pengalaman yang terkait dengan pekerjaan individu dan pengalaman relevan lainnya, baik di dalam maupun luar organisasi, yang membentuk pola unik selama rentang hidup seorang individu. Karier juga dapat diartikan sebagai gabungan dari jumlah pekerjaan yang telah diambil, pencapaian-pencapaian, hingga pelatihan yang sudah dilalui agar dapat meraih tujuan profesional (Medina, 2021).

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa wanita karier merupakan wanita yang memiliki status yang tinggi dalam pekerjaannya dan berhasil meraih pencapaian-pencapaian terkait pekerjaannya. Dapat juga diartikan sebagai wanita yang menekuni, mencintai, dan melaksanakan pekerjaannya secara penuh dengan jangka waktu yang lama demi mencapai kemajuan dalam hidup, pekerjaan, maupun jabatan. Selain istilah wanita karier, sering juga disebut dengan wanita profesional untuk menyebut wanita yang bekerja di luar rumah untuk mencari nafkah.

Selain untuk mendapatkan gaji atau upah, tetapi juga untuk memperoleh prestasi yang tinggi sesuai dengan ketentuan dalam menyelesaikan suatu pekerjaan. Dalam hal ini, wanita karier mengetahui bagaimana dan kapan suatu pekerjaan harus diselesaikan dengan baik. Selain itu, wanita karier juga mampu mengontrol pekerjaan dan lingkungan tempat kerjanya sehingga dapat melakukan pekerjaan sesuai target.

Peran dari wanita karier merupakan bagian dari suatu pekerjaan yang bertujuan untuk memajukan dirinya sendiri. Wanita karier pastinya memiliki peran ganda, yaitu peran yang melekat pada dirinya sebagai seorang wanita, istri dan/atau ibu bagi anaknya, serta pekerjaannya di luar rumah. Seiring dengan perkembangan zaman, wanita tidak hanya bekerja untuk mendapatkan uang tambahan bagi keluarganya, melainkan berkaitan tentang harga diri, terutama bagi wanita terpelajar.

Menurut Muamar (2019), wanita karier dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu (1) wanita karier yang tidak terikat perkawinan, yaitu wanita karier yang belum menikah atau yang sudah menikah tetapi cerai. Wanita karier tanpa ikatan perkawinan dapat bekerja dengan bebas. (2) Wanita karier dengan ikatan perkawinan. Wanita karier yang memiliki suami tidak dapat bebas bekerja karena terikat oleh berbagai hal, salah satunya hak dan kewajiban sebagai seorang istri.

Dalam karier yang waktu penuh atau *full time*, wanita karier memiliki sikap-sikap yang berbeda dalam menjalankan pekerjaannya, yaitu (1) wanita yang menempuh karier yang terinterupsi, artinya dalam jangka waktu tertentu ia berhenti dari profesi sebab ada tugas lain. (2) Wanita karier dengan pola *double track*, artinya peran ganda (publik dan domestik) yang dijalani secara bersamaan. (3) Wanita karier dengan pola stabil, artinya memprioritaskan karier atau pekerjaannya dengan meninggalkan atau menomor-duakan tugas lain, baik domestik atau publik (Muamar, 2019).

Pada penelitian ini lebih berfokus pada wanita karier yang tidak menikah dan memiliki peran ganda. Karakter utama Sarah pada film *Devil On Top* merupakan seorang wanita karier yang belum menikah namun harus mengurus keponakannya. Sarah juga sudah memiliki jabatan yang cukup tinggi di kantornya sehingga dapat dikatakan sebagai wanita karier. Sarah bekerja tidak hanya untuk mendapatkan gaji namun juga untuk aktualisasi diri.

### **3. Film**

Film adalah salah satu bagian dari media massa yang kompleks. Menurut Rachmaria (2020), film merupakan sebuah fenomena sosial, psikologi, dan estetika yang kompleks dan memuat cerita serta gambar yang digabungkan dengan musik dan kata-kata. Menurut Dick (2006:2), film harus diperlakukan sebagai karya teks untuk dianalisis dan ditafsirkan.

Selain sebagai sarana hiburan, film dapat menjadi sarana untuk menyampaikan pesan yang dapat diterima dengan cepat oleh masyarakat. Pesan yang disampaikan oleh penulis cerita akan menghasilkan makna di dalamnya yang dapat dipetik oleh penontonnya. Dalam sebuah film dibangun dari banyak tanda dan di dalam tanda-tanda tersebut termasuk juga berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik sebagai suatu upaya untuk mencapai dampak yang diharapkan (Mudjiono, 2011 :131).

Salah satu bidang kajian untuk analisis semiotika adalah film dikarenakan film dibangun dari tanda-tanda. Menurut Mudjiono (2011:128),

sistem semiotika yang lebih penting dalam film menggunakan tanda-tanda ikonis yang dapat berupa tanda-tanda yang menggambarkan sesuatu dengan tujuan untuk menyampaikan pesan kepada audiens. Analisis dalam semiotika berusaha menemukan makna tanda yang termasuk dalam hal-hal yang tersembunyi dibalik sebuah tanda (film, iklan, teks, dan berita).

Pada suatu film terdapat *genre* yang berarti klasifikasi atau jenis dari sekelompok film yang memiliki pola atau karakter yang sama atau khas seperti pengaturan, isi dan subyek cerita, tema, struktur cerita, aksi atau peristiwa, gaya, periode, situasi, ikon, *mood*, serta karakter. Klasifikasi tersebut menghasilkan beberapa genre populer seperti aksi, petualangan, drama, komedi, horror, *thriller*, dan sebagainya (Pratista, 2008:10).

Menurut Dick (2005) pada bukunya yang berjudul *Anatomy of Film*, terdapat anatomi atau struktur dari berbagai elemen yang muncul di semua jenis film.

#### 1. Grafis

Struktur pertama adalah grafis dan suara. Pembuat film memutuskan untuk memasukkan di bagian mana dan bagaimana menggunakan grafis-kombinasi tulisan dan desain. Grafis dapat muncul pada logo, judul, kredit, atau di mana pun pembuat film memilih untuk menyampaikan informasi melalui kata yang ditulis (Dick, 2005: 21).

##### a. Logo

Sebuah logo merupakan merek dagang dari studio. Meskipun pembuat film tidak memiliki hak atas logo, mereka mencoba

mengintegrasikannya dengan film sehingga tidak hanya menjadi merk dagang (Dick, 2005: 21).

b. Judul Utama, Kredit, Prakredit, Urutan (*Sequences*), dan Kredit Akhir

1. Judul Utama (*Main Title*)

Judul utama pada dasarnya tidak hanya berfungsi sebagai judul di poster, namun judul utama juga dapat membangun suasana pada film, terutama jika dieksekusi secara artistik dan diatur dengan tepat (Dick, 2005: 23).

2. Kredit (*Credits*)

Terkadang film yang mengeluarkan desain grafis dimulai dengan urutan kredit (*credits sequence*), urutan kredit melibatkan gambar sebagai objek yang memiliki makna yang lebih besar dalam perjalanan film (Dick, 2005: 25).

3. Prakredit (*Precredits*)

Sebuah film kadang-kadang dibuka dengan urutan prakredit, yaitu semacam prolog sebelum kredit. Dalam urutan seperti ini, judul tidak muncul sampai urutan selesai. Hal tersebut dilakukan seorang pembuat film untuk menarik penonton agar terus menebak identitas dari para karakter dan bertahan hingga akhir film (Dick, 2005: 25).

4. Kredit Akhir (*End Credit*)

Kredit terakhir biasanya muncul bertepatan pada akhir urutan (*sequence*). Kredit akhir hanya terdiri dari para pemain karakter.

Kredit akhir biasanya disiapkan oleh departemen hukum studio dan harus mengikuti format tertentu. Namun, pembuat film, telah belajar untuk menggunakan kredit akhir untuk keuntungan film sehingga mereka tidak hanya isyarat untuk keluar dari teater. kredit akhir juga dapat berfungsi sebagai epilog, sumber informasi atau sumber pendidikan, *postlude* (penutup) musik, dan pasca kredit epilog (Dick, 2005: 28)

c. Judul Pembuka (*Opening Title*) dan Judul Penutup (*End Title*)

Terdapat judul lain selain judul utama. Sebuah judul hanyalah materi cetak yang muncul dalam film.

1. Judul pembuka dapat berfungsi sebagai penunjuk tempat waktu, konfirmasi keaslian film, kata pengantar yang menjelaskan suatu peristiwa yang mungkin tidak dikenal oleh penonton, sebuah prasasti, dan sebuah penyangkalan (Dick, 2005: 28).
2. Judul penutup dapat berfungsi sebagai epilog. Sebuah judul penutup sangat berguna sebagai sarana untuk menginformasikan penonton tentang nasib karakter, terutama jika memperpanjang aksi dapat membuktikan antiklimaks, menghancurkan suasana akhir yang seharusnya dibuat, atau, dari sudut pandang yang lebih pragmatis, membuat film melebihi anggaran (Dick, 2005: 29).

d. Antar Judul (*Intertitle*)

Antar judul adalah salah satu cara pembuat film bisu melengkapi narasi atau memperjelas aksi: ini juga merupakan



pengingat ketergantungan awal film pada tulisan. D. W. Griffith- direktor film asal America- menggunakan antar judul untuk berbagai tujuan, tidak hanya membuat dialog dan mengidentifikasi karakter. Ia menggunakan antar judul untuk membuktikan keakuratan pengaturan tertentu, mengomentari aksi atau memainkan emosi penonton, menentukan istilah yang mungkin tidak familiar bagi audiens, dan untuk mengungkapkan pikiran karakter (Dick, 2005: 31).

e. *Subtitle*

*Subtitle* dan *intertitle* berbagi salah satu fungsi utama mereka yaitu transmisi dialog. Meskipun *subtitle*, yaitu terjemahan dialog yang muncul di bagian bawah layar, umum di film-film internasional yang tayang di Amerika Serikat, *subtitle* juga digunakan dalam film-film Amerika di mana terdapat adegan-adegan yang mengharuskan karakter berbicara dalam bahasa lain (Dick, 2005: 33).

f. Penggunaan Lain dari Kata yang Dicitak

Materi cetak dalam film adalah visual: dengan demikian, dapat memberikan kontribusi yang berharga untuk narasi. Tentu saja, cetak tidak selalu beroperasi secara simbolis. Umumnya cetak adalah tulisan cepat dari visual yang memungkinkan pembuat film untuk mengidentifikasi tempat terjadinya dan memberikan informasi penting tanpa harus menggunakan pertunjukan yang canggung. Jadi rambu-rambu, rambu jalan, koran, dan plakat digunakan untuk

menunjukkan pengaturan. Dimungkinkan untuk merumuskan aturan umum tentang penggunaan terbaik dari cetak dalam film: cetak harus digunakan sebagai sarana untuk memberikan informasi yang tidak dapat disampaikan dengan cara lain atau yang akan mengurangi jumlah pertunjukan (Dick, 2005: 33).

## 2. Suara (*Sound*)

Melihat film naratif tanpa suara akan menjadi hal yang tidak disukai. Bahkan film bisu (yang diam hanya dalam arti tidak ada dialog lisan) memiliki semacam efek suara dan juga musik pengiring. Tembakan merupakan suara pokok di film barat, film perang, dan film kriminal, adalah salah satu dari banyak efek suara yang digunakan dalam film. Di bawah judul efek suara, semua suara yang terdengar dalam film mengharapkan dialog, musik, dan narasi di luar layar (Dick, 2005: 35).

### a. Suara Aktual dan Komentar

Sebagai bentuk suara, kebisingan dapat berasal dari sumber yang ada di dalam atau di luar layar. Kita tidak harus melihat sumber kebisingan; kita hanya perlu tahu bahwa ada sumbernya. Suara, bisa aktual (atau alami), dalam arti berasal dari sumber nyata yang mungkin atau mungkin tidak kita lihat. Terkadang ada wajah yang menyertai suaranya; di lain waktu, suaranya tidak berwajah. Jadi kita tidak selalu harus melihat karakter untuk menyadari keberadaannya.

Suara juga bisa bersifat komentar, karena mungkin berasal dari sumber di luar latar fisik tindakan. Mungkin jenis suara komentar yang paling dikenal adalah musik latar - motif berulang atau nada tanda tangan yang dapat mengidentifikasi karakter (Dick, 2005: 36).

b. Sinkronisasi dan Asinkronisasi

Cara lain untuk mendekati suara adalah dari perspektif sinkronisasi dan sinkronisasi. Dalam sinkronisasi, suara dan gambar dicocokkan dengan benar; suara berasal dari dalam gambar atau dari sumber yang dapat dikenali. Sinkronisasi tidak terbatas pada korelasi literal suara dan gambar. Sinkronisasi tidak terbatas pada korelasi literal suara dan gambar. Dalam pascaproduksi, dialog telah ditambahkan dan disinkronkan dengan gambar. Namun, ada bentuk sinkronisasi yang lebih canggih. misalnya, suara bukan manusia dapat digabungkan dengan gambar seseorang. Namun, ada bentuk sinkronisasi yang lebih canggih. misalnya, suara bukan manusia dapat digabungkan dengan gambar seseorang. Sinkronisasi, kemudian, bisa sangat imajinatif. Ini bisa sangat efektif ketika karakter mengingat masa lalu.

Dalam sinkronisasi, gambar dan suara terkait secara kontekstual, spasial, dan temporal. Dalam asinkronisasi, gambar dan suara terkait secara simbolis, metaforis, atau ironis. Dengan yang terakhir, gambar yang diharapkan pemirsa setelah mendengar suara tertentu ternyata menjadi sesuatu yang sangat berbeda.

Asinkronisasi memungkinkan pembuat film agar dapat membedakan gambar dan suara, mengganti suara untuk gambar, atau menyandingkan suara dan gambar yang biasanya tidak muncul pada saat yang bersamaan (Dick, 2005: 37-38).

c. *Overlap*

Apa yang mungkin tampak sebagai asinkronisasi dapat berupa suara-suara yang tumpang tindih atau dialog yang terbawa dari satu adegan ke adegan berikutnya atau mengantisipasi adegan baru dengan memulai dari akhir adegan sebelumnya. Dengan demikian, suara yang tumpang tindih benar-benar sinkron, karena berasal dari sumber yang diketahui. Menjembatani adegan melalui suara jarang terjadi pada periode 1930-1950, terutama karena perangkat semacam itu akan membuat penonton terkesan tidak logis (Dick, 2005: 39).

d. *Voice-Over Narration*

*Voice-over*, narasi atau komentar di luar kamera, telah menjadi fitur standar film sejak awal era suara dan sekarang sangat umum di film dan televisi sehingga kita hampir tidak menyadarinya. Biasanya jarang menanyakan tentang sumber atau identitas suara tersebut karena biasanya hanya tertarik pada informasi yang disampaikan suara tersebut. Karena suara tanpa tubuh ada di mana-mana, kita cenderung tidak terlalu memikirkan narasi pengisi suara dalam film. Ini adalah kasus lain dari menerima yang lazim tanpa kritis. Bentuk

dominan dari voice-over adalah narasi "aku" dan suara Tuhan. voice-over sering digunakan dalam film yang tidak dinarasikan oleh salah satu karakter tetapi, untuk tujuan plot, membutuhkan suara karakter untuk didengar. Suara-suara tersebut diberi label yang berbeda-beda sebagai suara epistolary, suara subjektif, suara berulang, dan suara dari mesin (Dick, 2005: 40).

Selain suara, setiap teks film membutuhkan ilustrasi. Seperti halnya waktu, film dapat memanipulasi ruang untuk mengkomunikasikan informasi atau menyampaikan perasaan. Gambar orang, tempat, dan benda bisa dekat atau jauh, sebagian atau penuh, diam atau bergerak. Mereka dapat berkedip dengan cepat atau berlama-lama di layar, mengikuti satu sama lain secara kronologis atau muncul dalam urutan simbolis. Gambar mana yang kita lihat dan bagaimana kita melihatnya adalah hasil dari pilihan pembuat film (Dick, 2005: 49). Dalam suatu film terdiri dari:

#### 1. *Shot*

Film merupakan gambar bergerak, bukan serangkaian foto diam. Namun kita semua telah melihat foto atau pembesaran bingkai dari satu momen tertentu dalam sebuah film. Momen, atau bidikan ini, seperti kutipan, dan seperti kutipan, itu hanya bagian dari sebuah karya. Sangat mudah untuk terpicat pada bidikan tertentu, terutama yang difoto dengan mencolok. Beberapa dapat berdampak, bahkan jika belum melihat di mana film muncul. Sebuah *shot*, bagaimanapun, harus dilihat sebagai bagian dari

keseluruhan film di mana maknanya berada. Penting untuk memeriksa *shot* secara spesifik, tetapi tidak secara terpisah. Sebuah *shot* mengambil makna terdalamnya dalam konteks film.

Terdapat berbagai tipe *shots* dan dapat didefinisikan dalam hal jarak, area atau subjek yang terkandung. *Shot close-up (CU)* dari segi anatomi manusia, misalnya *shot* kepala. Mungkin itu adalah *shot* kepala-dan-bahu, dalam hal ini adalah *close shot (CS)*. Jika bidikannya adalah bagian tubuh tertentu, misalnya mata atau mulut, itu adalah *close up* yang ekstrem (*extreme close-up*). *Shot* sosok manusia utuh, dengan beberapa latar belakang terlihat, adalah *long shot (LS)* atau *full shot (FS)*. Jika kamera terlalu jauh sehingga hasilnya adalah tampilan panoramik yang luas, ini adalah *extreme long shot (ELS)*. *Shot* yang bukan jarak dekat tapi bukan jarak jauh namun di antaranya adalah *medium shot (MS)*, misalnya, subjek dari kepala hingga pinggang atau dari pinggang ke lutut. Jika *shot* mendefinisikan suatu area, itu disebut *establishing shot (ES)*. Definisi ini, bagaimanapun, adalah tidak pasti dan, paling baik, perkiraan. Dengan kata lain, ini adalah deskripsi relatif.

*Shot* juga dapat ditentukan oleh apa yang dikandungnya. Dua *shot* mencakup dua karakter, tiga *shot*, tiga karakter. *Shot/reverse shot* adalah prinsip pengambilan gambar karakter secara bergantian dalam sebuah percakapan sehingga kita melihat lebih

dulu satu karakter, daripada yang lain. *Over the shoulder shot* berfungsi dengan cara yang sama, kecuali bahwa kita melihat dari balik bahu karakter A ke wajah karakter B; dan kemudian, melewati bahu karakter B ke wajah karakter A.

Shot juga didefinisikan dari posisi kamera terhadap subjek. Terdapat *High Angle* (sudut tinggi) dan *Low Angle* (sudut rendah) *Shots*. Pada *High Angle shot*, posisi kamera ada di atas atau tinggi di atas subjek. Biasa juga disebut sudut pandang Tuhan atau mata burung. *High angle shot* juga dapat menyampaikan perasaan frustrasi. Jika kamera mengambil gambar dari bawah, disebut dengan *low angle shot*. Kebalikan dari *high angle shot*, *low angle shot* membuat subjek terlihat lebih besar daripada aslinya. Sudut pandang ini dapat menunjukkan dominasi atau kekuasaan (Dick, 2005: 49-50).

## 2. *Sequence*

Pada film, *shots* digabungkan untuk membentuk *sequence* (urutan), atau apa yang umumnya kita anggap sebagai *scene* (adegan). *Scene* adalah unit aksi yang terjadi di lokasi yang sama dan terdiri dari satu atau banyak *shot*. *Sequence* adalah sekelompok *shots* yang membentuk segmen mandiri dari film yang, pada umumnya, dapat dipahami dengan sendirinya. Dari definisi tersebut, *scene* dan *sequence* tampaknya hampir sinonim, dan untuk semua tujuan praktis mereka. Perbedaan utama adalah

bahwa mungkin ada *scene* dalam *sequence*, tetapi tidak *sequence* dalam *scene*. *Sequence* juga dapat diidentifikasi sebagai linier, asosiatif, dan montase (Dick, 2005: 61).

### 3. Dari *Shot* ke *Shot*

Untuk membuat *sequence* dan *scene*, pembuat film harus memutuskan bagaimana mengatur serangkaian *shots* sehingga satu menggantikan yang lain. Pembuat film dapat berpindah dari satu *shot* ke *shot* lainnya dengan menggunakan potongan atau transisi (Dick, 2005: 65).

#### a. *Cut* (Potongan)

*Cut* adalah salah satu istilah yang paling umum digunakan dalam film. Ini bisa berupa kata kerja yang diteriakan sutradara untuk mengakhiri syuting atau kata benda yang berarti potongan film atau gabungan antara dua gambar terpisah. Ini juga bisa menjadi versi film dalam berbagai tahapannya, yaitu potongan kasar (*rough cut*), potongan sutradara (*director's cut*), dan potongan akhir (*final cut*) (Dick, 2005: 66).

#### b. *Transitions* (Transisi)

Pada potongan tidak ada jembatan di antara *shot*; satu *shot* hanya menggantikan yang lain. Berikut ini adalah transisi utama yang digunakan dalam film, yaitu *the fade*, *the dissolve*, *the form dissolve*, *the wipe*, dan *the iris* (Dick, 2005: 67).



#### 4. Merakit *Shot*

Pengeditan (*Editing*) melibatkan pemilihan dan pengaturan pengambilan gambar berdasarkan pertimbangan berikut: tempatnya dalam narasi, kontribusinya pada suasana adegan tertentu atau film secara keseluruhan, peningkatan ritme film, penjelasan makna film yang lebih dalam, dan pemenuhan mereka atas tujuan pembuat film. Bentuk penyuntingan yang paling umum dalam film naratif adalah penyuntingan kontinuitas, yang mencakup penyusunan gambar-gambar sehingga mereka mengikuti satu sama lain dengan lancar dan tanpa interupsi, berbeda dengan cara film difilmkan sedikit demi sedikit (Dick, 2005: 75).

Pada penelitian ini, peneliti akan menganalisis film menggunakan elemen grafis dan suara yang terdapat pada film. Bagian yang akan dianalisis bukan keseluruhan film melainkan sepuluh *scene* yang sudah dipilih berdasarkan teori wanita karier.

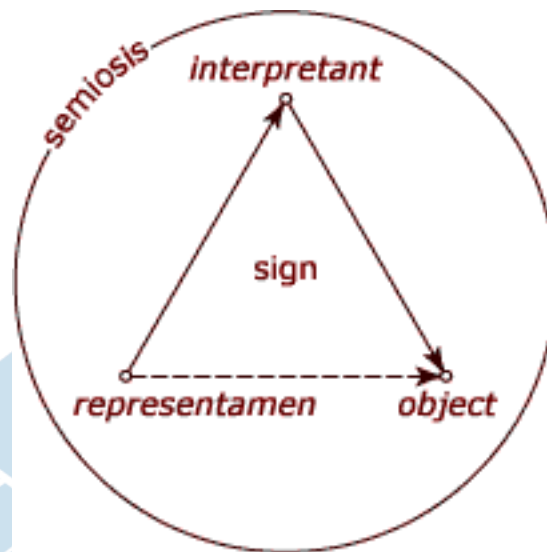
#### 4. Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce

Istilah semiotika secara etimologis berasal dari bahasa Yunani *Semeion* yang artinya adalah tanda. Definisi dari tanda ialah sebagai suatu hal yang mewakili hal lain atas dasar konvensi sosial yang sudah terbangun sebelumnya. Semiotik modern memiliki dua bapak yaitu Charles Sanders Peirce dan Ferdinand de Saussure. Saussure memperkenalkan semiotik

sebagai suatu ilmu analisis tanda dan menganggap bahasa semiotik sebagai sebuah sistem tanda, sedangkan Peirce mengusulkan kata 'semiotik' sebagai sinonim dari logika.

Teori tanda Peirce atau semiotik adalah penjelasan tentang penandaan, representasi, referensi, dan makna. Bagi Peirce, mengembangkan teori tanda yang menyeluruh merupakan pusat dari filosofis dan intelektual. Peirce juga menganggap teori tanda sebagai pusat karyanya tentang logika, sebagai media untuk penyelidikan dan proses penemuan ilmiah, dan bahkan sebagai salah satu cara yang mungkin untuk 'membuktikan' pragmatismenya (Atkin, 2013).

Hipotesis yang mendasari dari teori Peirce adalah dilakukan melalui tanda-tanda. Melalui tanda-tanda akan memungkinkan untuk berfikir dan memberi makna pada apa yang ditampilkan oleh alam semesta (Romdhoni, 2019:15). Peirce merupakan ahli filsafat dan logika sehingga ia menyebut kajian tersebut dengan istilah semiotika. Peirce melihat bahwa tanda terdiri dari tiga bagian yang saling terkait, yaitu tanda, objek, dan interpretan.



Gambar 1 Segitiga Makna Tanda (sumber:

<https://cseweb.ucsd.edu/~ddahlstr/cse271/peirce.php>

Tanda atau penanda merupakan sesuatu yang mempunyai bentuk fisik yang dapat ditangkap oleh panca indera manusia dan merupakan suatu hal yang merepresentasikan hal lain di luar tanda itu sendiri. Peirce menggunakan banyak istilah untuk elemen penanda termasuk “representamen”, “representasi”, dan “dasar”. Menurut Peirce, tanda dapat dibagi menjadi tiga, diklasifikasikan berdasarkan kualitas (*qualisign*), fakta eksistensial (*sinsign*), atau konvensi dan hukum (*legisign*) (Atkin, 2013). *Qualisign* merupakan kualitas yang terdapat pada tanda, seperti keras, lemah, lembut, dan merdu. *Sinsign* merupakan eksistensi aktual benda atau peristiwa yang ada pada tanda, misal kata kabut atau keruh yang ada pada kata air sungai keruh menandakan ada hujan di hulu sungai. *Legisign* merupakan norma yang ada pada tanda, contohnya rambu-rambu lalu lintas yang menandakan hal-hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan oleh pengendara

Peirce juga berpikir bahwa tanda juga dapat diklasifikasikan menurut bagaimana suatu objek dapat berfungsi dalam penandaan. Menurut Peirce, objek “menentukan” tanda-tandanya, artinya sifat objek membatasi sifat tanda dalam kaitannya dengan apa yang dibutuhkan oleh penandaan. Menurut Peirce, objek dapat terbagi menjadi tiga, yaitu kualitatif, eksistensial atau fisik, dan konvensional.

Terdapat tiga macam tanda yang menjadi pembeda, yaitu ikon, indeks, dan simbol. Ikon merupakan tanda yang mirip dengan objek yang diwakilinya. Dengan kata lain, ikon memiliki ciri yang sama dengan apa yang dimaksud. Tidak diperlukan kesepakatan dalam memakai ikon. Indeks adalah tanda yang memiliki hubungan sebab-akibat dengan apa yang diwakilinya. Terakhir, jika penanda objek berhasil mengharuskan bahwa tanda itu menggunakan beberapa kebiasaan, konvensi atau aturan hukum sosial yang berhubungan dengan objek, maka tanda itu adalah simbol. Contoh dari ikon, indeks, dan simbol: ikon adalah potret dan lukisan, indeks adalah tanda alam dan kausal, simbol adalah kata-kata dan sebagainya (Peirce, 1998).

*Interpretant* atau pengguna tanda merupakan konsep pemikiran oleh orang yang memakai tanda dan mendefinisikan ke suatu makna tertentu atau makna yang ada pada pikiran seseorang tentang objek yang dirujuk oleh sebuah tanda. Seperti halnya tanda dan objek, Peirce berpendapat bahwa tanda dalam hubungannya dengan penafsirnya dapat diklasifikasikan. Tiga kategori menurut ciri hubungan dengan objeknya yang digunakan tanda dalam menghasilkan seorang penafsir, yaitu kualitas, fakta eksistensial atau

ciri-ciri konvensional. Jika tanda menentukan *interpretant* dengan memfokuskan pemahaman mengenai tanda pada ciri-ciri kualitatif yang digunakannya dalam menandakan objek, maka tanda itu diklasifikasikan sebagai *rheme*. Jika suatu tanda menentukan interpretant dengan memfokuskan pemahaman tentang tanda pada ciri-ciri eksistensial yang digunakan dalam menandakan suatu objek, maka tanda itu adalah *dicent* (hubungan nyata dengan objeknya). Terakhir, jika sebuah tanda menentukan interpretant dengan memfokuskan pemahaman pada beberapa fitur konvensional atau seperti hukum yang digunakan dalam menandakan objek, maka tanda itu adalah *delome*, atau sering disebut sebagai argumen (Peirce, 1998).

Kemampuan untuk memahami tanda dalam beberapa pola penalaran dan sistem tanda memungkinkan kita untuk memperoleh informasi dari tanda (dengan penalaran deduktif) atau membuat dugaan tentang tanda (dengan penalaran induktif dan abduktif). Jadi, setiap kali memahami tanda, fokus pada ciri konvensional yang berhubungan dengan objek. Hal tersebut memungkinkan untuk lebih memahami tanda sebagai bagian dari sistem pengetahuan dan tanda yang diatur oleh aturan, dan lain-lain (Atkin, 2013).

## F. Kerangka Konsep

Fenomena wanita di media Indonesia yang masih dominan menampilkan sisi "tradisional" dari wanita dan kurang menunjukkan sisi intelektual dan karier wanita



Film Devil On Top (2021) yang menggambarkan seorang wanita karier *modern* pada sosok Sarah. Selain itu juga, film Devil On Top menggambarkan adanya konflik-konflik yang biasa terjadi pada seorang wanita yang memiliki peran ganda.



Penggambaran terhadap wanita karier pada karakter Sarah terlihat pada 10 *scene*.



Analisis data menggunakan Semiotika Charles Sanders Peirce dengan segitiga makna yaitu representamen, object, dan interpretant yang terdapat pada 10 *scene*.



Representasi wanita karier pada film Devil On Top.

## **G. Metodologi Penelitian**

### **1. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis teks media dengan menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce. Menurut Nawawi dan Martini (1996: 73), penelitian kualitatif deskriptif merupakan penelitian yang melukiskan atau menggambarkan suatu objek penelitian berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya. Penelitian deskriptif kualitatif berusaha mendeskripsikan seluruh gejala atau keadaan yang ada pada saat penelitian dilakukan. Penelitian ini bersifat tekstual karena tidak melakukan penelitian langsung ke lapangan. Dalam studi analisis teks media berpandangan bahwa media bukanlah sesuatu yang netral dan menjadi ruang di mana kelompok dominan menyebarkan pengaruhnya dengan meminggirkan kelompok lain yang tidak dominan. (Eriyanto, 2011: 51). Menurut Eriyanto (2011:52) penelitian ditujukan untuk menyingkap sumber ketidakadilan dan berusaha melakukan transformasi sosial untuk mengubah situasi yang tidak adil.

Analisis semiotika menganalisis tidak hanya realitas media massan namun juga konteks realitas pada umumnya. Semiotik mempelajari hakikat mengenai keberadaan suatu tanda (Bungin, 2007). Kelebihan semiotik dengan analisis lain adalah kemampuan untuk melihat teks dengan lebih detail dan melihat apa yang tersembunyi dibaliknyanya. Menurut Bungin (2007: 164), bahasa yang dipakai media mampu memengaruhi cara melafalkan, tata bahasa, susunan kalimat, perluasan dan modifikasi dan akhirnya mengubah dan atau mengembangkan percakapan. Pada semiotika Charles Sanders Peirce menggunakan segitiga makna yaitu representamen, object, dan interpretant

## **2. Proses Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer merupakan informasi utama yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu film Devil On Top produksi MD Picture tahun 2021. Sedangkan untuk data sekunder merupakan data yang didapatkan dari buku-buku perpustakaan, informasi dari situs internet, dan dokumen-dokumen pendukung lainnya mengenai film Devil On Top sebagai pelengkap data yang mendukung tujuan penelitian. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan dokumentasi dan studi pustaka.

Menurut Bungin (2007), terdapat langkah-langkah analisis struktural yang umumnya digunakan dalam konteks semiotika, yaitu:

1. Langkah 1:



Peneliti akan melihat dan mendengarkan keseluruhan film Devil On Top. Dari menonton akan diperoleh pengetahuan dan kesan tentang cerita, tokoh-tokoh, dan berbagai tindakan yang dilakukan, serta berbagai peristiwa yang dialami.

2. Langkah 2:

Peneliti akan memilah film tersebut sesuai dengan fokus kajian penelitian, sehingga diperlukan pemutaran ulang film secara berulang kali dengan teliti dan seksama untuk memperoleh gambaran dan pengetahuan yang jelas sebagai dasar dalam analisis semiotika

3. Langkah 3:

Peneliti akan melihat dan mendengarkan film yang setiap *scene* mengandung deskripsi peristiwa atau tindakan yang dialami oleh tokoh. Oleh karena itu, peneliti harus mencermati peristiwa yang terjadi dalam film beserta kata kata yang diucapkan oleh sang tokoh

4. Langkah 4:

Peneliti memperhatikan adanya relasi atau kalimat yang menunjukkan hubungan tertentu antar *scene* dalam suatu cerita. Dalam analisis struktural, suatu kalimat dipandang mengandung peristiwa-peristiwa apabila kalimat tersebut memperlihatkan relasi atau hubungan antarelemen.

5. Langkah 5:

Peneliti akan menganalisis kalimat-kalimat tersebut dan gambar agar selanjutnya dapat disusun dan diinterpretasikan oleh peneliti. Temuan

data dituliskan menggunakan tabel lalu dinarasikan sesuai dengan interpretasi penulis.

6. Langkah 6

Peneliti akan mencoba menarik hubungan relasi antar kalimat dan gambar secara keseluruhan sehingga dapat mengkonstruksikan sebuah makna tanda secara internal yang dapat disimpulkan sebagai sebuah makna tanda.

7. Langkah 7:

Peneliti akan menarik kesimpulan akhir dengan cara menginterpretasikan representamen, objek, dan interpretan dengan kesimpulan yang sesuai konteksnya dengan kenyataan

a. Dokumentasi

Metode ini dilakukan dengan mengidentifikasi simbol dan tanda yang mewakili identitas wanita karier yang muncul dalam bentuk gambar atau materi audiovisual apa pun dalam film *Devil On Top*. Simbol-simbol dan gambar serta pesan-pesan yang diperoleh lewat dialog dari adegan yang terdapat pada film *Devil On Top* yang berdurasi 107 menit dengan 58 *scene*.

Tanpa ingin mengurangi esensi cerita secara keseluruhan, peneliti memilih sepuluh *scene* yang berkaitan dengan rumusan masalah yang ingin diteliti. Dari sepuluh *scene* tersebut, peneliti menemukan semiotika wanita karier yang direpresentasikan dalam bentuk pendekatan representasi Stuart Hall menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce. Selain itu,

dipilihnya *scene* tersebut berdasarkan karakteristik, profesi, cara berpakaian, properti, dan cara berkomunikasi yang merepresentasikan seorang wanita karier. Terdapat kategori pemilihan *scene* berdasarkan teori wanita karier yaitu:

1. Wanita karier dengan jabatan tinggi
2. Wanita karier yang menjaga penampilan
3. Diskriminasi gender pada wanita karier di ruang publik
4. Wanita karier yang tegas
5. Wanita karier yang cerdas
6. Peran ganda wanita karier
7. Dampak dari peran ganda wanita karier

Hal tersebut lah yang membuat peneliti memilih sepuluh *scene* di bawah ini:

1. Adegan Sarah datang ke kantor Facade dan disapa oleh karyawan lain (00.41-01.10).
2. Adegan Sarah minum kopi yang terlalu banyak gula dan memarahi Boni karena menaruh terlalu banyak gula (04.50-05.27).
3. Adegan Angga, Boni, Rudi, dan Richard yang membicarakan tentang Sarah saat makan siang (07.57-08.30).
4. Adegan Sarah memecat karyawan karena melanggar peraturan kantor (15.23-17.15).
5. Adegan Sarah melakukan presentasi dihadapan klien (19.23-20.16).

6. Adegan Sarah dan Angga yang lembur di kantor membuat keperluan meeting namun tiba-tiba Sarah ditelpon karena ada urusan rumah (39.26-40.21).
7. Adegan Sarah berbicara ke Angga untuk tidak memberitahu teman kantornya tentang urusan pribadi Sarah (45.11-45.43).
8. Adegan Sarah yang mencoba menentang keputusan Pak Firman namun diancam oleh Pak Firman (1.06.50-1.07.56)
9. Adegan Sarah yang hampir dilecehkan oleh Pak Firman di luar kantor (1.11.19-1.12.29)
10. Adegan Sarah yang menceritakan isi hatinya karena bekerja dibawah tekanan (1.13.40- 1.14.50)

b. Studi Pustaka

Agar mendapatkan data pendukung untuk penelitian ini maka studi pustaka diperoleh dari makalah, buku-buku, jurnal, internet, dan sumber-sumber lainnya yang dapat mendukung dan relevan dengan penelitian ini.

### **3. Proses Analisis Data**

Analisis data menurut Miles dan Huberman (1994: 1), kegiatan analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berkesinambungan hingga selesai untuk memastikan bahwa data tersebut terpenuhi. Data yang muncul dalam penelitian kualitatif berwujud kata-kata dan bukan serangkaian angka. Data yang didapat telah dikumpulkan melalui proses pengumpulan data. Proses analisis data dilakukan untuk menjawab masalah penelitian. Terdapat tiga

proses dalam analisis data menurut Miles dan Huberman, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi.

a. Reduksi Data

Reduksi data dapat diartikan sebagai suatu proses penyempurnaan data, baik pengurangan maupun penambahan terhadap data. Pada proses reduksi data, hanya hasil data atau data yang berkaitan dengan masalah penelitian yang direduksi (Miles dan Huberman, 1994: 10). Pemilihan *scene* berdasarkan dari rumusan masalah yang diteliti menjadi kriteria penilaian untuk mereduksi dari 58 *scene* yang ada menjadi sepuluh *scene* saja.

b. Penyajian Data

Menurut Miles dan Huberman (1994: 11), penyajian data merupakan suatu kumpulan informasi yang tersusun untuk memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian yang baik merupakan cara utama untuk analisis kualitatif yang baik. Penyajian hasil temuan data pada penelitian ini menggunakan narasi dan tabel coding berisi potongan gambar dari *scene*, dialog, *background*, dan durasi.

c. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan proses untuk merumuskan makna dari hasil penelitian dengan kalimat yang singkat, padat, dan mudah dipahami. Kesimpulan yang sudah ada tetap diverifikasi selama penelitian berlangsung (Miles dan Huberman, 1994: 11).

Interpretasi representasi perempuan karier melalui tanda-tanda dalam sepuluh *scene* pada film *Devil On Top*, peneliti menggunakan semiotika yang dikemukakan oleh Charles Sanders Peirce dengan menggunakan model triadik atau yang sering disebut juga dengan “*triangle meaning semiotics*” atau yang dikenal juga dengan teori segitiga makna untuk menganalisis makna dari tanda-tanda yang terdiri dari tanda (*representament*), objek, dan *intepretant*.

Setelah menemukan objek dari sepuluh *scene*, akan dianalisis melalui tiga bagian dari objek, yaitu ikon, indeks, dan simbol. Analisis tersebut sesuai dengan pengertian teori semiotika Peirce. Objek yang termasuk dalam ikon jika memiliki ciri yang sama dengan apa yang diwakili, contohnya Sarah datang ke kantor dengan pakaian rapi. Objek yang termasuk dalam indeks jika memiliki hubungan sebab-akibat dengan apa yang diwakili, contohnya Sarah disegani karyawannya karena ia adalah seorang *boss*. Objek yang termasuk dalam simbol jika ada konvensi, kebiasaan atau aturan hukum sosial yang menghubungkannya dengan objek, contohnya Sarah menggunakan sepatu hak tinggi karena ia seorang wanita.

Dengan menggunakan model triadik Peirce dapat memperlihatkan peran besar subjek dalam perubahan bahasa. Peirce dalam melihat tanda (*representament*) menilai sebagai bagian yang tidak dapat terpisahkan dari objek referensinya serta pemahaman subjek atas tanda (*interpretant*). Oleh sebab itu, peneliti memilih semiotika Peirce untuk menganalisis data agar

penulis dapat menemukan makna (*interpretant*) atau pesan dari setiap tanda (*representament*) dan objek yang terdapat pada sepuluh *scene* yang menggambarkan mengenai perempuan karier yang ditinjau melalui komunikasi verbal dan nonverbal.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih sepuluh *scene* dari 58 *scene* yang terdapat dalam film Devil On Top. Kemudian peneliti melakukan analisis dengan menggunakan model segitiga Peirce, yaitu *representamen* (tanda), *object*, dan *interpretant* (makna). Dari hubungan triadik tersebut, peneliti mengambil rumus Peirce untuk menemukan representasi wanita karier dan mengetahui ikon, indeks, dan simbol pada *scene* Devil On Top.

Contoh *scene* ke-1 yang telah dipilih oleh peneliti dari film Devil On Top yang dianalisis menggunakan semiotika Charles Sanders Peirce.

a. Scene 1

Pada *scene* satu, terlihat Sarah berjalan memasuki kantor Facade. Karyawan yang sedang bermain dan mengobrol bergegas beres-beres saat diberitahu jika Sarah sudah datang. Saat Sarah lewat, karyawan menyapa Sarah. Terdapat dialog antar karyawan yang memberitahu bahwa Sarah sudah datang. Pada awal kedatangan Sarah ditampilkan dengan *close-up shot* kaki Sarah yang menggunakan high heels. Dalam shot lain ditampilkan karyawan yang sedang sibuk beres-beres setelah diberitahu kedatangan Sarah. Tanda atau representamen pada *scene* satu adalah *background* dengan *genre upbeat, close-up shot*, sepatu hak tinggi, pakaian rapi dan

*fashionable*, tas. Lokasi berada di kantor dengan *setting* pagi hari terlihat dari jendela yang masih terang. Object pada *scene* satu adalah Sarah yang masuk kantor dengan ditampilkannya kaki serta dialog dari para karyawan yang mengumumkan Sarah sudah datang. Lalu interpretant pada *scene* satu adalah ditampilkannya kaki sebagai awal kemunculan Sarah untuk menandakan kekuatan wanita dan memberi kesan penasaran pada tokoh utama. *Close-up shot* bertujuan untuk menggambarkan kedatangan Sarah dengan menampilkan kaki dan hak tinggi.

