



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

REPRESENTASI FEMINISME LIBERAL DALAM FILM

“THE HUNGER GAMES”

(ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES)

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana Strata 1 (S1) Komunikasi Bidang Studi Broadcasting

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Disusun oleh :

Rizka Amalia Riyannita

44111010216

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2015



UNIVERSITAS MERCU BUANA
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
PROGRAM STUDI BROADCASTING

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : **REPRESENTASI FEMINISME LIBERAL DALAM FILM
THE HUNGER GAMES (ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND
BARTHES).**

Nama : Rizka Amalia Riyannita

NIM : 44111010216

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Bidang Studi : Broadcasting

Jakarta, Januari 2015

Mengetahui,

Pembimbing Skripsi,

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
(Finy F. Basarah, M.Si)



UNIVERSITAS MERCU BUANA
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
BIDANG STUDI BROADCASTING

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : REPRESENTASI FEMINISME LIBERAL DALAM FILM THE HUNGER GAMES (ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES).

Nama : Rizka Amalia Riyannita

NIM : 44111010216

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Bidang Studi : Broadcasting

Jakarta, Januari 2015

Disetujui dan Diterima Oleh

Pembimbing

(Finy F. Basarah, M.Si)

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Mengetahui

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi

Ketua Bidang Studi Broadcasting


(Dr. Agustina Zubair, M.Si)


(Feni Fasta, SE., M.Si)

LEMBAR KELULUSAN SIDANG SKRIPSI

Judul Skripsi : **REPRESENTASI FEMINISME LIBERAL DALAM
FILM THE HUNGER GAMES (ANALISIS
SEMIOTIKA ROLAND BARTHES).**
Nama : Rizka Amalia Riyannita
NIM : 44111010216
Fakultas : Ilmu Komunikasi
Bidang Studi : Broadcasting

Jakarta, Januari 2015

Mengetahui,

1. Ketua Sidang,

Dicky Andika, M.Si

(.....)

2. Penguji Ahli,

Rika Jessica Rahma, M.Ikom

(.....)

3. Pembimbing,

Finy F. Basarah, M.Si

(.....)

Kata Pengantar

Pertama-tama, peneliti ingin mengucapkan syukur dan terimakasih kepada Allah SWT, karena bersyukur merupakan hal yang paling penting setelah kita mendapatkan apa yang sudah kita raih. Syukur alhamdulillah, atas berkat, rahmat, dan ridhoNyalah, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Representasi Feminisme Liberal Dalam Film *The Hunger Games* ini.

Nikmat dan kebahagiaan mana lagi yang kamu dustakan, jika telah selesai menyusun skripsi ini dalam keadaan sehat walafiat tanpa kurang suatu apapun. 2 bulan penuh merupakan waktu yang cukup singkat dalam pengerjaan skripsi ini. Meskipun banyak sekali tekanan dan kejenuhan dalam proses penyusunan skripsi ini, peneliti tetap memiliki rasa tanggung jawab untuk segera menyelesaikan syarat kelulusan untuk meraih gelar Sarjana Strata 1 (S1) ini.

Dengan ini, peneliti ingin mengucapkan terimakasih pada :

1. Allah SWT. Ya Allah terimakasih atas segala jawaban Engkau dari segala doa-doa yang telah lama hamba panjatkan. Terimakasih atas kesehatan dan nafas yang masih Engkau berikan, segala kesukaran yang Kau permudahkan. Hingga hamba dapat menyelesaikan skripsi dengan penuh rasa bangga dan bahagia.
2. Orang tua. Terimakasih kepada Ayah dan Ibu yang selalu memberikan *support* dan doanya untuk saya. Yang selalu memberikan nasihat dan petunjuk jika saya mulai kehilangan semangat. Meskipun berada jauh dari orang tua,

dan mereka hanya bisa memberikan semangat via telepon saja. Dan tentu terimakasih karena merekalah yang telah memberikan dukungan materi sehingga peneliti bisa memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S1).

3. A' Kiki dan Nanda. Kedua saudara laki-laki saya yang selalu memberikan semangat melalui lelucon-leluconnya. Yang selalu membuat saya tertawa dan melepaskan sejenak kejenuhan saya dalam proses penyusunan skripsi ini. Terimakasih A'a Kiki dan adik kecil mungil saya Ananda Rizaldy Albar.
4. Ibu Finy F. Basarah. Yang senantiasa membimbing kami dalam keadaan apapun. Membimbing dari yang awalnya tidak tahu, menjadi tahu, yang membuka cara kami berfikir. Meskipun keadaan di luar hujan, beliau tetap bersedia menunggu kami untuk melaksanakan bimbingan. Meskipun kami sakit, beliau tetap memberi *support* agar kami tetap bersemangat dalam mengerjakan skripsi. Meskipun terkadang kami salah, beliau tetap memberikan nasihat dengan penuh cinta dan kasih sayang. Berkat beliau, skripsi ini terasa begitu mudah dari apa yang telah peneliti bayangkan sebelumnya. Tidak cukup hanya dengan rangkaian kata-kata indah untuk membayar atas semua apa yang telah beliau berikan kepada peneliti selama ini. Terima kasih atas segala waktu serta ketulusan yang telah Ibu berikan.
5. Dr. Agustina Zubair, M.Si selaku Dekanat Fakultas Ilmu Komunikasi.
6. Feni Fasta, M.Si selaku Kepala Program Studi Broadcasting.
7. Seluruh dosen Broadcasting yang telah mengajarkan banyak hal kepada peneliti selama kurang lebih 3 tahun 6 bulan ini.

8. Adi Suryadi Amar Ma'ruf. Lelaki luar biasa yang pernah peneliti kenal. Yang selalu sabar dalam menghadapi naik turunnya *mood* peneliti dalam proses penyusunan skripsi ini. Yang selalu *mensupport* peneliti saat peneliti mulai ingin berputus asa. Telah mengorbankan waktu kebersamaan dan *quality time* yang telah berkurang karena proses penyusunan skripsi ini. Dan telah membantu banyak hal, mengantarkan peneliti bimbingan dan menunggu dengan setia, meminjamkan laptopnya kepada peneliti. Memberikan doa dengan tulus sehingga Allah mengabulkannya. Terimakasih, sayang.
9. Jane Latifany. Teman setia dalam penyusunan skripsi ini. Teman bertukar pikiran, teman begadang bersama, dan teman bimbingan bersama.
10. Ajeng, Febrian, Bobby, Haris, terima kasih atas support yang diberikan.
11. Dan terima kasih teman-teman Broadcasting 2011.



20 Januari 2015

Rizka Amalia Riyannita

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Fokus Penelitian	6
1.3 Identifikasi Masalah	6
1.4 Tujuan Penelitian.....	6
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
1.5.1 Manfaat Akademis.....	7
1.5.2 Manfaat Praktis.....	7
1.5.3 Manfaat Sosial.....	7
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Komunikasi Massa.....	8
2.2 Karakteristik Komunikasi Massa.....	9
2.3 Jenis-jenis Media Massa.....	12
2.4 Film Sebagai Media Massa	15
2.4.1 Jenis-jenis Film	16
2.4.2 Unsur-unsur Film	20
2.4.3 Teks	23
2.5 Representasi.....	25
2.6 Feminisme	26
2.6.1 Feminisme Liberal	28
2.7 Analisis Wacana dan Analisis Wacana Kritis.....	30
2.7.1 Karakteristik Analisis Teks	30
2.8 Semiotika.....	31

2.8.1 Semiotika Roland Barthes	32
--------------------------------------	----

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Paradigma.....	38
3.2 Tipe Penelitian.....	39
3.2 Metode Penelitian	39
3.3 Teknik Pengumpulan Data	40
3.3.1 Data Primer	40
3.3.2 Data Sekunder	40
3.4 Definisi Konsep.....	40
3.5 Unit Analisis.....	42
3.6 Teknik Analisis Data	42

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Objek penelitian	44
4.1.1 Lions Gate Entertainment	44
4.1.2 Film The Hunger Games.....	46
4.1.3 Pemeran Film	51
4.1.4 Profil Sutradara	54
4.2 Hasil Penelitian.....	57
4.3 Pembahasan.....	101
4.4 Mitologi atau Ideologi Tertutup.....	103

BAB V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan.....	105
5.2 Saran	106

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR GAMBAR

1.	Gambar 4.1	57
2.	Gambar 4.2	61
3.	Gambar 4.3	65
4.	Gambar 4.4	68
5.	Gambar 4.5	72-73
6.	Gambar 4.6	76-77
7.	Gambar 4.7	81
8.	Gambar 4.8	85
9.	Gambar 4.9	89
10.	Gambar 4.10	96



DAFTAR TABEL

1. Tabel 4.1	57
2. Tabel 4.2	58
3. Tabel 4.3	62
4. Tabel 4.4	63
5. Tabel 4.5	65
6. Tabel 4.6	66
7. Tabel 4.7	69
8. Tabel 4.8	70
9. Tabel 4.9	73
10. Tabel 4.10	74
11. Tabel 4.11	77
12. Tabel 4.12	78
13. Tabel 4.13	81
14. Tabel 4.14	82
15. Tabel 4.15	86
16. Tabel 4.16	87
17. Tabel 4.17	90
18. Tabel 4.18	91
19. Tabel 4.19	97
20. Tabel 4.20	98



Universitas Mercu Buana
Fakultas Ilmu Komunikasi
Bidang Studi Broadcasting
Rizka Amalia Riyannita
44111010216

Representasi Feminisme Liberal Dalam Film *The Hunger Games*
106 Halaman + 22 Buku + 3 Artikel + 10 Gambar + 20 Tabel + 2 Lampiran

ABSTRAK

Film *The Hunger Games* adalah film yang menceritakan fiksi ilmiah dari Amerika Serikat. Film ini menceritakan tentang sebuah permainan yang dibuat oleh para kaum elit negara untuk diikuti oleh rakyat kecil dari masing-masing distrik. Di dalam film ini, terdapat berbagai macam karakter. Dan banyak karakter yang menggambarkan unsur feminisme liberal.

Feminisme adalah suatu kesadaran akan penindasan dan eksploitasi terhadap perempuan yang terjadi baik dalam keluarga, ditempat kerja, maupun dimasyarakat serta adanya tindakan sadar akan laki-laki maupun perempuan untuk mengubah keadaan tersebut secara leksikal. Feminisme adalah gerakan kaum perempuan yang menuntut persamaan hak sepenuhnya antara kaum perempuan dan laki-laki.

Peneliti tertarik untuk meneliti film *The Hunger Games* ini dengan melihat representasi feminisme liberal menggunakan kajian semiotika Roland Barthes dan memakai paradigma kritis. Sedangkan tipe penelitian yang digunakan adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan menggunakan semiotik. Subjek penelitian ini berupa audio dan visual dari dvd film *The Hunger Games*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa representasi feminisme liberal dalam film *The Hunger Games* tergambarkan dalam hasil analisis. Penelitian ini menyimpulkan bahwa analisis semiotika Roland Barthes merupakan analisis secara kritis yang dapat membongkar ideologi tertutup dengan menemukan makna tersembunyi berdasarkan pemaknaan secara denotatif dan konotatif.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Film dapat disebut sebagai media massa, karena film dapat mempengaruhi pola pikir dan tingkah laku khalayak, didukung oleh beberapa teori salah satunya adalah teori agenda setting. Film yang dapat mempengaruhi pola pikir dan tingkah laku khalayak berarti mempunyai persuasi yang besar bagi audiens. Persuasi merupakan suatu bentuk pengaruh sosial.

Proses komunikasi massa dalam film adalah melalui isi film tersebut. Karena, di dalam film terdapat pesan atau informasi yang ingin disampaikan oleh pembuat film untuk disampaikan kepada audiens atau komunikan. Oleh karena itu, setiap para penulis ide cerita film berlomba-lomba membuat isi film yang menarik, dan mempunyai pesan yang dapat diingat oleh para penontonnya. Dan bahkan jika bisa mempersuasi penontonnya atau membujuk penontonnya. Segala hal positif, negatif, baik dan juga buruk akan terus melekat pada otak penontonnya setelah ia menonton film tersebut. Terkadang, isi cerita dalam film tersebut dapat membuat penontonnya termotivasi dan terinspirasi karena adanya unsur “persuasi” dalam film yang telah ditontonnya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hal inilah yang mendasari maksud dan tujuan dibuatnya sebuah film.

Sesuai dengan banyaknya *genre* film yang ada di Indonesia maupun di luar negeri. Maksud dan pesan dari isi film tentu harus sesuai dengan *genre* film tersebut.

Dari sekian banyak klasifikasi *genre* film tersebut, tidak sedikit film yang bertema tentang perempuan. Baik dari segi kelemahannya, kebaikannya, dan lain sebagainya.

Jika berbicara masalah perempuan, tentu saja hal ini menyangkut tentang *gender*. Tiga puluh tahun lalu, sebuah karya besar telah dihasilkan dalam komunikasi dan *gender*. Semua teori yang berhubungan dengan *gender* mempengaruhi bahasa dan sebaliknya membangun sebuah dunia sosial khusus.

Menurut Shirley Ardener ketika pemaknaan maskulin dan feminin serta pernyataan konflik, maskulin cenderung menang karena dominasi laki-laki di masyarakat. Dan hasilnya adalah perempuan dihilangkan. Penghilangan perempuan dalam penelitian Ardener, membawa ketidakberdayaan perempuan untuk mengekspresikan diri mereka sendiri dalam gaya bahasa pria.¹

Kajian feminis telah bertahun-tahun berpengaruh dalam tradisi kritik. Feminisme didefinisikan secara beragam, mulai dari pergerakan untuk menyelamatkan hak-hak perempuan sampai semua bentuk usaha penekanan. Para ahli feminisme memulainya dengan fokus pada *gender* dan mencari perbedaan antara *seks*-sebuah *kategori biologis*-dan *gender*-sebuah *konstruksi sosial*. Mereka telah menguji, mengkritik, dan menentang asumsi, serta mengalami maskulinitas dan feminitas yang meliputi semua aspek kehidupan, sebagai usaha untuk memperoleh cara-cara yang lebih memberi kebebasan pada perempuan dan pria supaya diakui di dunia. Akan tetapi, penelitian feminis lebih dari sekadar kajian *gender*. Feminis berusaha menawarkan teori-teori

¹ Stephen W. Littlejohn, Karen A. Foss. *Teori Komunikasi*. Salemba Humanika: Jakarta. 2009. Hal 169-170

yang memusatkan pada pengalaman perempuan untuk membicarakan hubungan antara kategori-kategori *gender* dan sosial lainnya, termasuk ras, etnik, kelas, dan seksualitas.²

Kesetaraan *gender* merupakan salah satu hak asasi kita sebagai manusia. Hak untuk hidup secara terhormat, bebas dari rasa ketakutan dan bebas menentukan pilihan hidup tidak hanya diperuntukan bagi para laki-laki, perempuan pun mempunyai hak yang sama pada hakikatnya. Perempuan seringkali dianggap lemah dan hanya menjadi sosok pelengkap.

Berbicara masalah kesetaraan *gender*, maka secara otomatis juga akan membawa kita untuk berbicara *post-modernisme*. *Post-modernisme* dalam pengertian yang paling umum diberi tanda oleh perpecahan dengan *modernitas* dan proyek pencerahan.³ Tradisi *post-modern* agak “*antiteoritis*” karena menyangkal keberadaan struktur khusus dari waktu ke waktu.⁴

Istilah feminisme sendiri masih kurang dikenal bagi masyarakat Indonesia. Mereka lebih mengerti dan memahami emansipasi daripada feminisme. Namun sekarang, setelah dikenal emansipasi di Indonesia, banyak perempuan yang bersedia menduduki jabatan tersebut tanpa rasa takut akan kekuasaan kaum maskulin. Dan ia mengedepankan haknya untuk bebas menentukan pilihan hidup. Sekarang ini, sudah banyak film yang mengangkat nilai feminis. Film Indonesia yang memiliki nilai feminis adalah film khalifah, ombak rindu, berbagi suami, kutunggu jandamu, dan

² Ibid. Hal. 72

³ Ibid. Hal. 71

⁴ Ibid. Hal. 468

lain-lain. Sedangkan film mancanegara yang memiliki nilai feminis adalah *snow white and the huntsman*, *alice in wonderland*, *my wife is a gangster*, dan masih banyak lagi.

Dari sekian banyak film yang bercerita tentang feminisme, peneliti tertarik untuk memilih film *The Hunger Games* untuk diteliti. Film produksi dari Amerika Serikat yang di rilis tanggal 12 Maret 2012 dan masuk ke dalam film *Box Office* tahun 2012 ini disutradarai oleh Gary Ross dan diproduseri oleh Nina Jacobson dan Jon Kilik. Film adaptasi novel karya Suzanne Collins ini merupakan novel fiksi ilmiah tahun 2008. Novel ini dinobatkan sebagai "Buku Terbaik Tahun Ini" oleh *Publishers Weekly* pada tahun 2008, dan sebagai "Buku Anak Terkemuka 2008" oleh *The New York Times*. Novel ini menjadi pemenang *Golden Duck Award 2009* untuk kategori fiksi remaja. Selain itu, *The Hunger Games* menyabet "Cybil Winner 2008" untuk kategori buku fiksi ilmiah dan fantasi terbaik, bersama dengan novel *The Graveyard Book*. Novel ini juga dinobatkan sebagai "Buku Terbaik 2008" oleh *School Library Journal*, serta "*Booklist Editors Choice*" tahun 2008. Pada tahun 2011, novel ini memenangkan *California Young Reader Medal*. Dalam majalah *Parent and Child* edisi 2012, *The Hunger Games* menempati posisi ke-33 sebagai buku terbaik untuk anak-anak, dengan penghargaan "*Most Exciting Ending*". Novel ini juga menjadi salah satu dari 5 buku terlaris sepanjang masa di Kindle. Novel ini juga kontroversial di kalangan orang tua. *The Hunger Games* menempati posisi kelima dalam daftar *American Library Association* sebagai buku yang paling ditentang pada

tahun 2010 dengan alasan "tidak cocok bagi kelompok usia dan unsur kekerasan yang terkandung di dalamnya".⁵

The Hunger Games menempati posisi pertama film terlaris AS untuk tiga pekan berturut-turut, dengan nilai pendapatan mencapai US\$300 juta atau sekitar Rp 2,7 triliun. Film yang dibintangi nomine Oscar Jennifer Lawrence, berhasil mengalahkan Titanic 3D dan versi baru American Pie. Berdasarkan novel Suzanne Collins, *The Hunger Games* bercerita tentang seorang gadis yang dipaksa ikut bagian dalam sebuah pertarungan di televisi hingga mati.

Secara global, film ini meraup US\$460 juta atau sekitar Rp 4 triliun, pendapatan yang luar biasa dari sebuah film dengan anggaran US\$78 juta. Pengamat *box office* Paul Dergarabedian mengatakan kesuksesan film ini tidak lepas dari popularitas bukunya ditambah dengan persaingan film di AS yang sedang sepi saat ini. "Dari mulut ke mulut, ditambah pemilihan tanggal rilis membuat film ini secara efektif mendominasi pasar," katanya.⁶

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengangkat Representasi Feminisme Liberal dalam film "*The Hunger Games*" dengan menggunakan analisis Feminisme Liberal, karena beberapa *scene* yang ada pada film ini menggambarkan bahwa tokoh utama dalam film digambarkan sebagai sosok yang kuat, baik secara fisik maupun psikis.

⁵ The Hunger Games (2015, 19 Januari). Wikipedia [online]. Diakses pada tanggal 19 Januari 2015 dari http://id.wikipedia.org/wiki/The_Hunger_Games/

⁶ The Hunger Games (2015, 19 Januari). Bbc [online]. Diakses pada tanggal 19 Januari 2015 dari http://www.bbc.co.uk/indonesia/majalah/2012/04/120410_hungergames.shtml

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat ditemukan permasalahan sebagai berikut, “Bagaimana representasi feminisme liberal dalam film *The Hunger Games*?”

1.3 Identifikasi Masalah

Peneliti tertarik memilih topik penelitian representasi feminisme liberal dalam film *The Hunger Games* adalah karena terdapat nilai feminisme yang kuat dalam film ini. Dan karena istilah feminisme sendiri masih kurang dikenal oleh masyarakat.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mengungkap realitas semu dalam film *The Hunger Games*.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian representasi feminisme liberal dalam film *The Hunger Games* ini diharapkan memberikan manfaat bagi pembaca baik secara akademis maupun praktis, yaitu:

1.5.1 Manfaat Akademis

Secara akademis peneliti dapat memberikan ilmu pengetahuan tentang representasi, feminisme dan semiotika di bidang ilmu komunikasi. Khususnya dapat menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Memberikan inspirasi bagi sineas mengenai nilai-nilai feminisme khususnya feminisme liberal. Agar film yang akan datang dapat dibuat lebih menarik dan kreatif, penuh makna dan pesan sehingga mampu memberi motivasi kepada masyarakat Indonesia untuk menjadi feminis, khususnya bagi kaum perempuan.
2. Dapat dipergunakan sebagai sebuah referensi untuk evaluasi kekurangan dan kelebihan film bertema feminis yang telah dibuat sebelumnya, sehingga dapat menghasilkan film yang berkualitas untuk kedepannya.

1.5.3 Manfaat Sosial

Penelitian ini juga dapat menjadi bahan pertimbangan bagi penonton untuk bisa lebih bijak lagi dalam menentukan tayangan-tayangan film apa saja yang layak untuk ditonton (berkualitas).

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Komunikasi Massa

Komunikasi terbagi menjadi beberapa jenis, dari sekian banyak jenis-jenis komunikasi, salah satu komunikasi yang sesuai dengan kebutuhan manusia adalah komunikasi massa. Yang mana dalam komunikasi massa memungkinkan pesannya diterima oleh banyak orang dengan menggunakan media massa. Komunikasi massa sendiri merupakan satu topik diantara banyak ilmu sosial dan hanya satu bagian dari lingkup penelitian dari komunikasi manusia.⁷

Dalam komunikasi, hal yang sedang berkembang adalah komunikasi massa. Masyarakat terkadang tidak menyadari bahwa ia sedang melakukan komunikasi melalui media massa. Media massa sendiri merupakan perangkat yang sangat penting bagi komunikasi massa. Media massa terbagi menjadi dua, yaitu media massa cetak (surat kabar, majalah) dan juga media massa elektronik yaitu televisi, radio, dan media *online* (internet).

Berbicara tentang media massa, maka tentu film juga termasuk kedalam media massa, karena pesan yang disampaikan oleh film tersebar untuk seluruh orang yang menontonnya. Dan ada maksud serta tujuan dari isi pesan yang disampaikan dalam film yang terkadang juga dapat bersifat persuasi. Sehingga film adalah sebuah media massa yang cukup berkembang pesat.

⁷ Denis Mc Quail. *Teori Komunikasi Massa*. Salemba Humanika: Jakarta. 2011. Hal. 17

2.2 Karakteristik Komunikasi Massa

Adapun karakteristik komunikasi massa adalah sebagai berikut:⁸

1. Komunikator Terlembagakan

Ciri komunikasi massa yang pertama adalah komunikatornya. Kita sudah memahami bahwa komunikasi massa itu menggunakan media massa, baik media cetak maupun elektronik. Dengan mengingat kembali pendapat Wright, bahwa komunikasi massa itu melibatkan lembaga, dan komunikatornya bergerak dalam organisasi yang kompleks, mari kita bayangkan secara kronologis proses penyusunan pesan oleh komunikator sampai pesan itu diterima oleh komunikan.

Apabila pesan itu akan disampaikan melalui surat kabar, maka prosesnya adalah sebagai berikut: komunikator menyusun pesan dalam bentuk artikel, apakah atas keinginannya atau atas permintaan media massa yang bersangkutan. Selanjutnya, pesan tersebut diperiksa oleh penanggung jawab rubrik. Dari penanggung jawab rubrik diserahkan kepada redaksi untuk diperiksa layak tidaknya pesan itu untuk dimuat dengan pertimbangan utama tidak menyalahi kebijakan dari lembaga media massa itu. Ketika sudah layak, pesan dibuat *settingnya*, lalu diperiksa oleh korektor, disusun oleh *lay-out man* agar komposisinya bagus dibuat *plate*, kemudian masuk mesin cetak, tahap akhir setelah

⁸ Ardianto Elvinaro, Lukiati Komala, Siti Karlinah. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar Edisi Revisi*. Simbiosis Rekatama Media: Bandung. 2012. Hal. 6

dicetak merupakan tugas bagian distribusi untuk mendistribusikan surat kabar yang berisi pesan itu kepada pembacanya.

2. Pesan Bersifat Umum

Komunikasi massa itu bersifat terbuka artinya komunikasi massa itu ditujukan untuk semua orang dan tidak ditujukan untuk sekelompok orang tertentu. Oleh karenanya, pesan komunikasi massa bersifat umum.

3. Komunikannya Anonim dan Heterogen

Komunikasi pada komunikasi massa bersifat anonim dan heterogen. Pada komunikasi antarpersona, komunikator akan mengenal komunikannya, mengetahui identitasnya, seperti: nama, pendidikan, pekerjaan, tempat tinggal, bahkan mungkin mengenal sikap dan perilakunya. Sedangkan, dalam komunikasi massa komunikator tidak mengenal komunikannya (anonim), karena komunikasinya menggunakan media dan tidak tatap muka. Disamping anonim, komunikasi massa adalah heterogen, karena terdiri dari berbagai lapisan masyarakat yang berbeda, yang dikelompokkan berdasarkan faktor: usia, jenis kelamin, pendidikan, pekerjaan, latar belakang budaya, agama dan tingkat ekonomi.

4. Media Massa menimbulkan Keserampakan

Kelebihan komunikasi massa dibandingkan dengan komunikasi lainnya, adalah jumlah sasaran khalayak atau komunikannya yang

dicapainya relatif banyak dan tidak terbatas. Bahkan lebih dari itu, komunikasi yang banyak yang banyak tersebut secara serempak pada waktu yang bersamaan memperoleh pesan yang sama pula.

5. Komunikasi Mengutamakan Isi Ketimbang Hubungan

Salah satu prinsip komunikasi adalah bahwa komunikasi mempunyai dimensi isi dan dimensi hubungan (Mulyana, 2000:99). Dimensi isi menunjukkan muatan atau isi komunikasi, yaitu apa yang dikatakan, sedangkan dimensi hubungan menunjukkan bagaimana cara mengatakannya, yang juga mengisyaratkan bagaimana hubungan para peserta komunikasi itu.

6. Komunikasi Massa Bersifat Satu Arah

Selain ada ciri yang merupakan keunggulan komunikasi massa dibandingkan dengan komunikasi lainnya, ada juga ciri komunikasi massa yang merupakan kelemahannya. Karena komunikasinya melalui media massa, maka komunikator dan komunikannya tidak dapat melakukan kontak langsung. Komunikator aktif menyampaikan pesan, komunikasi pun aktif menerima pesan, namun diantara keduanya tidak dapat melakukan dialog sebagaimana halnya terjadi dalam komunikasi antarpersona. Dengan kata lain, komunikasi massa itu bersifat satu arah.

7. Stimulasi Alat Indra Terbatas

Ciri komunikasi massa lainnya yang dapat dianggap salah satu kelemahannya, adalah stimulasi alat indra yang terbatas. Pada komunikasi antarpersona yang bersifat tatap muka, maka seluruh alat indra pelaku komunikasi, komunikator dan komunikan, dapat digunakan secara maksimal. Kedua belah pihak dapat melihat, mendengar secara langsung, bahkan mungkin merasa.

8. Umpan Balik Tertunda (*Delayed*) dan Tidak Langsung (*Indirect*)

Komponen umpan balik atau yang lebih populer dengan sebutan *feedback* merupakan faktor penting dalam proses komunikasi antarpersona, komunikasi kelompok dan komunikasi massa. Efektivitas komunikasi seringkali dapat dilihat dari *feedback* yang disampaikan oleh komunikan.

2.3 Jenis-jenis Media Massa

Media massa pada dasarnya dapat dibagi menjadi dua kategori, yakni media massa cetak dan media massa elektronik. Media cetak yang dapat memenuhi kriteria sebagai media massa adalah surat kabar dan majalah. Sedangkan media elektronik yang memenuhi kriteria media massa adalah radio siaran, televisi, film, media on-line (internet). Setiap media cetak memiliki karakteristik yang khas.⁹

⁹ Ibid. Hal. 103

1. Surat Kabar

Surat kabar sebagai media massa dalam masa orde baru mempunyai misi menyebarluaskan pesan-pesan pembangunan dan sebagai alat mencerdaskan rakyat Indonesia.

2. Majalah

Mengacu pada sasaran khalayaknya yang spesifik, maka fungsi utama media berbeda satu dengan yang lainnya. Majalah berita mungkin lebih berfungsi sebagai media informasi tentang berbagai peristiwa dalam dan luar negeri, dan fungsi berikutnya adalah hiburan.

3. Radio Siaran

Radio adalah media massa elektronik tertua dan sangat luwes. Radio telah beradaptasi dengan perubahan dunia, dengan mengembangkan hubungan saling menguntungkan dan melengkapi dengan media lainnya (Dominick.2000: 242). Keunggulan radio siaran adalah berada dimana saja.

4. Televisi

Televisi memiliki fungsi yang sama dengan media massa lainnya (surat kabar dan radio siaran), yakni memberi informasi, mendidik, menghibur dan membujuk.

5. Film

Gambar bergerak (film) adalah bentuk dominan dari komunikasi massa visual dibelahan dunia ini. Seperti halnya televisi siaran, tujuan khalayak menonton film terutama adalah ingin memperoleh hiburan. Akan tetapi dalam film dapat terkandung fungsi informatif maupun edukatif, bahkan persuasif. Fungsi edukasi dapat tercapai apabila film nasional memproduksi film-film sejarah yang objektif, atau film dokumenter dan film yang diangkat dari kehidupan sehari-hari secara berimbang.

6. Komputer dan Internet

Menurut Laquey (1997), internet merupakan jaringan longgar dari ribuan komputer yang menjangkau jutaan orang di seluruh dunia. Misi awalnya adalah menyediakan sarana bagi para peneliti untuk mengakses data dari sejumlah sumber daya perangkat keras komputer yang mahal. Internet adalah perkakas sempurna untuk menyiagakan dan mengumpulkan sejumlah besar orang secara elektronis. Informasi mengenai suatu peristiwa tertentu dapat di transmisikan secara langsung, sehingga membuatnya menjadi suatu piranti meriah yang sangat efektif.

2.4 Film Sebagai Media Massa

Film dapat disebut sebagai media massa, karena film dapat mempengaruhi pola pikir dan tingkah laku khalayak, didukung oleh beberapa teori salah satunya adalah teori agenda setting. Film yang dapat mempengaruhi pola pikir dan tingkah laku khalayak berarti mempunyai persuasi yang besar bagi audiens. Persuasi merupakan suatu bentuk pengaruh sosial.

Film merupakan teknologi baru yang muncul pada akhir abad ke-19, tetapi apa yang dapat diberikannya sebenarnya tidak terlalu baru dilihat dari segi isi atau fungsi. Film merupakan kombinasi dari drama dengan paduan suara dan musik, serta drama dari panduan tingkah laku dan emosi, dapat dinikmati benar-benar oleh penontonnya, sekaligus dengan mata dan telinga.¹⁰

Film berperan sebagai sarana baru yang digunakan untuk menyebarkan hiburan yang sudah menjadi kebiasaan terdahulu, serta menyajikan cerita, peristiwa, musik, drama, lawak dan sajian teknis lainnya kepada masyarakat umum. Kehadiran film juga merupakan *respons* terhadap "penemuan" waktu luang di luar jam kerja dan jawaban terhadap kebutuhan menikmati waktu senggang secara hemat dan sehat bagi seluruh anggota keluarga. Jadi, film membuka kemungkinan bagi kelas pekerja untuk menikmati unsur budaya yang sebelumnya telah dinikmati oleh orang-orang yang berbeda di "atas" mereka.

Dengan demikian, jika ditinjau dari segi perkembangan fenomenalnya, akan terbukti bahwa peran yang dimainkan oleh film dalam memenuhi kebutuhan

¹⁰ H.A.W. Widjaja. *Komunikasi & Hubungan Masyarakat*. Bumi Aksara: Jakarta. 2010. Hal. 84

tersembunyi memang sangat besar. Perlu pula dicatat bahwa di antara sekian banyak unsur formatif yang disebut terdahulu, bukanlah unsur teknologi dan iklim sosial yang paling penting, melainkan kebutuhan yang dipenuhi oleh film bagi suatu kelas sosial tertentu (kelas sosial pekerja dan buruh rendah di kota). Film memiliki kemampuan untuk menarik perhatian orang dan sebagian lagi didasari oleh alasan bahwa film memiliki kemampuan mengantar pesan secara unik.

2.4.1 Jenis-jenis Film

Film memiliki beragam jenis cerita untuk disajikan. Jenis-jenis film ini lebih dikenal dengan sebutan *genre* film. Sebagian besar film Indonesia adalah film dengan *genre* drama, seperti drama percintaan, drama komedi, dll. *Genre* horor juga seringkali dipilih oleh para sutradara untuk diangkat ceritanya ke dalam film. Berbeda dengan film mancanegara yang kebanyakan mengangkat film dengan *genre* *action*. Hal tersebut tentu karena secara teknis produksi film mancanegara memiliki kehebatan yang luar biasa dibandingkan dengan di Indonesia. Berikut adalah paparan jenis-jenis atau *genre* film :¹¹

1. Drama

Dalam tema ini film diangkat merupakan aspek-aspek *human interest* sehingga sasaran adalah perasaan penonton untuk meresapi kejadian yang menimpa tokohnya. Tema ini dikaitkan dengan latar belakang kejadiannya,

¹¹ Suhandang Kustadi. *Pengantar Jurnalistik*. Yayasan Nuansa Cendikia: Jakarta. 2004. Hal. 188

seperti jika kejadian di sekitar keluarga maka disebut sebagai drama keluarga.

2. Laga atau Action

Jenis film yang mengandung unsur pertengkaran secara fisik diantara tokoh jahat dan baik, pada adegan perkelahian misalnya tokoh utama bisa digantikan oleh pemeran pengganti atau *standman* yang di perankan seolah-olah pelaku adalah tokoh tersebut. Begitu pula pada tokoh yang lainnya yang membutuhkan peran *standman* tersebut. Film ini biasanya memiliki klasifikasi penonton tertentu dilihat dari isi adegan berbahaya yang tidak bisa diterima oleh klasifikasi penonton tertentu seperti anak-anak.

3. Komedi

Film *genre* ini adalah jenis film yang mengutamakan sisi lucu dan menghibur. Film komedi tidak harus dimainkan oleh pelawak, tetapi juga dapat dimainkan oleh pemain biasa dan selalu menawarkan sesuatu yang dapat membuat penonton tersenyum ataupun tertawa. Dan terdapat dua jenis komedi yaitu komedi *slapstik* yang mempergunakan adegan konyol seperti dilempar kue, dan (*situation comedy/sitcom*) yang menghadirkan adegan lucu dari situasi yang dibentuk dalam alur dan irama film.

4. Tragedi

Film yang bertemakan tragedi biasanya menitik beratkan pada nasib tokoh utama yang selamat dari perampokan atau pembunuhan dan lainnya.

5. Horor

Film yang menawarkan suasana yang menakutkan dan menyeramkan yang dapat membuat bulu kuduk penontonnya merinding. Suasana dibuat sedemikian rupa yang dibantu dengan pembuatan animasi, penambahan *special effect* ataupun dukungan dari artis-artis dalam film tersebut, sehingga terdapat kesan yang mencekam dan menyeramkan.

6. Drama Action

Dalam film drama *action* menyuguhkan suasana drama serta dibalut dengan adegan-adegan pertengkaran fisik. Biasanya film dimulai dengan suasana drama lalu setelah itu suasana tegang berupa pertengkaran-pertengkaran.

7. Parodi

Tema ini merupakan duplikasi dari film-film tertentu yang di plesetkan (disindirkan). Jadi, tema parodi berdimensi film yang sudah ada lantas dikomedikan.

8. Musikal

Merupakan jenis film yang terbagi dua konsep, yaitu percakapan dan musik. Selain melakukan percakapan para tokoh didalam film musikal juga menyanyi dan menari dengan tema yang mendukung cerita.

9. Animasi

Film yang merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak. Dengan bantuan komputer dan grafika komputer, pemuatan film ini menjadi sangat mudah dan tepat. Bahkan akhir-

akhir ini lebih banyak bermunculan film animasi tiga dimensi daripada dua dimensi.

10. Dokumenter

Film yang menyajikan realita melalui berbagai cara dan dibuat untuk berbagai macam tujuan namun harus diakui film dokumenter tidak pernah lepas dari tujuan penyebaran informasi, pendidikan, dan propaganda bagi orang atau kelompok tertentu.

11. Biografi

Film ini adalah kisah atau keterangan tentang kehidupan seseorang. Sebuah biografi lebih kompleks daripada sekedar daftar tanggal lahir atau mati atau tanda-tanda pekerjaan seseorang. Biografi juga bercerita tentang perasaan yang terlibat dalam mengalami kejadian-kejadian tersebut.

12. Fiksi Ilmiah

Suatu bentuk fiksi spekulatif yang terutama membahas tentang pengaruh sains dan teknologi yang diimajinasikan terhadap masyarakat dan para individual.

13. Film Cerita Pendek (*Short Film*)

Durasi film cerita pendek biasanya dibawah 60 menit. Dibanyak negara seperti Jerman, Australia, Kanada, Amerika Serikat, dan juga Indonesia. Film cerita pendek dijadikan laboratorium eksperimen dan batu loncatan bagi seseorang atau sekelompok orang untuk kemudian memproduksi film cerita panjang. Jenis film ini banyak dihasilkan oleh para mahasiswa

jurusan film atau kelompok yang mempunyai dunia film dan ingin berlatih membuat film dengan baik. Sekalipun demikian, ada juga yang memang mengkhususkan diri untuk memproduksi film pendek umumnya hasil produksi ini dipasok ke rumah-rumah produksi (*Production House*) atau saluran televisi.

14. Film Cerita Panjang (*Feature-Length Films*)

Film dengan durasi lebih dari 60 menit lazimnya berdurasi 90-100 menit. Film yang diputar dibioskop umumnya termasuk dalam kelompok ini. Beberapa film, misalnya *Dances With Wolves* bahkan berdurasi lebih dari 120 menit. Film-film produksi India rata-rata berdurasi hingga 180 menit.

2.4.2 Unsur-unsur Film

Film merupakan sebuah karya seni bagi para orang-orang kreatif yang memiliki imajinasi yang tinggi. Disebut seni karena film adalah sebuah "karya" dibalik para pekerja seni di belakangnya yang sangat berpengaruh dalam memberikan kontribusinya pada saat pra produksi, produksi, dan saat pasca produksi film tersebut. Mereka bekerja berdasarkan ide kreatif yang mereka miliki dan berdasarkan imajinasi yang mereka miliki. Berikut ini merupakan sebagian besar unsur-unsur yang terdapat didalam sebuah produksi film:¹²

¹² Marselli Sumarno. *Dasar-dasar Apresiasi Film*. PT. Gramedia Widiasarana Indonesia: Jakarta. 1996. Hal. 31-84

1. Produser

Merupakan seseorang yang mewakili *Executive Producer* untuk melaksanakan program yang akan di produksi, memasuki tahap pra produksi, seorang produser harus memiliki kemampuan berfikir dan/ atau menuangkan ide kedalam satu bentuk proposal dan *treatment program*, tulisan dan/ atau susunan (*rundown*) acara yang akan diproduksi dan melakukan evaluasi bersama dengan pengarah acara atau (*program derekter*) memilih dan menentukan pengisi acara (*talent*), memperhitungkan durasi acara agar tidak terjadi *over time*.

2. Sutradara

Sutradara memiliki tanggung jawab meliputi aspek-aspek kreatif, baik interpretatif maupun teknis dari sebuah produksi film. Sutradara juga harus mampu membuat film dengan wawasan serta keartistikan untuk mengontrol film dari awal produksi hingga tahap penyelesaian. Dengan demikian seorang sutradara harus membuat unsur-unsur yang terpisah menjadi suatu kesatuan dan mengisi film dengan atau jiwa dan makna.

3. Penulis Skenario

Skenario film atau *script* merupakan unsur yang sangat penting dalam film. Naskah sebuah skenario atau sebuah cerita yang sudah ditata dan di persiapkan menjadi naskah yang siap diproduksi. Penantaan dilakukan untuk membuat struktur cerita dengan format-format *standart*. Skenario mempunyai kedudukan penting karena merupakan rantai pertama sebelum

proses pembuatan film, sebelum melalui tahap *shooting*/pengambilan gambar dilapangan karena skenario merupakan cetak biru setelah susunan rencana sebuah film.

4. Penata Fotografi

Penata fotografi atau juru kamera bekerja sama dengan sutradara untuk menentukan jenis shot, jenis lensa, membuat komposisi dari subjek yang hendak di rekam. Ia juga bertanggung jawab memeriksa hasil *shooting* dan menjadi pengawas pada proses film di laboratorium agar mendapatkan hasil karya yang bagus.

5. Penyunting

Seorang editing atau editor bertugas untuk menyusun hasil syuting hingga membentuk pengertian cerita agar sempurna dan mendapatkan isi yang diinginkan.

6. Penata Artistik

Penyusunan segala sesuatu melatar belakangi cerita film atau yang disebut dengan *setting*. Penata artistik bertugas menerjemahkan konsep visual sutradara kepada pengertian-pengertian visual. Penata artistik didampingi oleh tim kerja yang terdiri dari penata kostum, bagian make up tenaga dekorasi, dan jika diperlukan tenaga pembuat efek khusus.

7. Penata Suara

Penata suara adalah media audio-visual dalam film, yang akan membuat pertunjukan film menjadi lebih hidup.

8. Penata Musik

Sejak dulu musik dianggap penting untuk mendampingi film, karna musik memiliki fungsi:

- a. Merangkaikan adegan
- b. Menutupi kelemahan atau cacat dalam film
- c. Menunjukkan suasana batin tokoh tokoh utama film
- d. Menunjukkan suasana waktu dan tempat
- e. Mengiringi kemunculan susunan kerabat kerja atau nama-nama pendukung produksi
- f. Mengiringi adegan dengan ritme yang cepat
- g. Mengatisipasi adegan mendatang dan membentuk ketegangan dramatik
- h. Menegaskan karakter lewat musik

2.4.3 Teks

Teks merupakan elemen multimedia yang menjadi dasar untuk menyampaikan informasi, karena teks adalah jenis data yang paling sederhana dan membutuhkan tempat penyimpanan yang paling kecil. Teks merupakan cara yang paling efektif dalam mengemukakan ide-ide kepada pengguna, sehingga penyampaian informasi akan lebih mudah dimengerti oleh masyarakat.¹³

¹³ Fred T. Hofstetter. *Multimedia Literacy*. 2001. P 16

Adapun elemen-elemen yang terdapat dalam gambar adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1

Technical Device :¹⁴

	<i>Signifier</i>	<i>Signified</i>
<i>Camera Angle</i>	<i>High (looking up)</i>	<i>Power, authority</i>
	<i>Low (looking down)</i>	<i>Disempowerment</i>
	<i>Eye-level</i>	<i>Equality</i>
<i>Camera Distance</i>	<i>Big close up</i>	<i>Emotion, internal focalization</i>
	<i>Close up</i>	<i>Intimacy, internal focalization</i>
	<i>Medium shot</i>	<i>Involment, internal focalization</i>
	<i>Long shot</i>	<i>Distance, context, external focalization</i>
<i>Camera movement</i>	<i>Pan (camera rotates on fixed point)</i>	<i>Context, external, focalization</i>
	<i>Tracking (camera runs on track parallel to action)</i>	<i>Involvement, pace, internal focalization</i>
	<i>Tilt (following movement up and</i>	<i>Effect of movement- drama or humor</i>

¹⁴ Keith Shelby & Ron Cowdery. *How To Study Television*. London Macmillan Press, Ltd. 1995. P 57-58

	<i>down)</i>	
	<i>Crane (high shot moving quickly to or from subject)</i>	<i>Entrance to or withdrawal from diagetic</i>
	<i>Handheld</i>	<i>Participation in diagetic, point of view</i>
	<i>Zoom in</i>	<i>Surveillance, external focalization</i>
	<i>Zoom out</i>	<i>Relation of subject to context</i>
<i>Focus</i>	<i>Sharp focus</i>	<i>Diagetic reality; anticipation</i>
	<i>Soft focus</i>	<i>Interpersonal function; mood</i>
	<i>Selective focus</i>	<i>Significance; privileging</i>
<i>Lighting</i>	<i>High key</i>	<i>High modality; positive mood</i>
	<i>Low key</i>	<i>Low modality; uncertainty; negative mood</i>
	<i>Back lighting</i>	<i>Interpersonal function; high value</i>
	<i>Fill (closest to natural light)</i>	<i>Diagetic reality</i>

2.5 Representasi

Menurut Turner, makna film sebagai representasi dari realitas masyarakat, berbeda dengan film sekadar sebagai refleksi dari realitas. Sebagai representasi dari

realitas, film membentuk dan menghadirkan kembali realitas berdasarkan kode-kode, konvensi-konvensi, dan ideologi dari kebudayaannya. Film selalu mempengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan muatan pesan (*message*) di baliknya. Dengan kata lain film tidak bisa dipisahkan dari konteks masyarakat yang memproduksi dan mengkonsumsinya. Selain itu sebagai representasi dari realitas, film juga mengandung muatan ideologi pembuatnya sehingga sering digunakan sebagai alat propaganda.¹⁵

Representasi adalah tindakan menghadirkan atau merepresentasikan sesuatu baik orang, peristiwa, maupun objek lewat sesuatu yang lain di luar dirinya, biasanya berupa tanda atau simbol. Representasi ini belum tentu bersifat nyata tetapi bisa juga menunjukkan dunia khayalan, fantasi, dan ide-ide abstrak.¹⁶

2.6 Feminisme

Secara etimologis feminis berasal dari bahasa Prancis, yaitu *femme* (women) berarti perempuan (tunggal) yang berjuang untuk memperjuangkan hak-hak kaum perempuan (jamak), sebagai kelas sosial. Dalam pengertian yang paling luas, feminis adalah gerakan kaum perempuan untuk menolak segala sesuatu yang di marginalisasikan, di subordinasikan, dan direndahkan oleh kebudayaan dominan baik

¹⁵ Alex Sobur. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2009. Hal. 127-128

¹⁶ Stuart Hall. *Representation: Cultural Representations dan Signifying Practices*. London: Sage Publications. 1997. P 28

dalam bidang politik dan ekonomi maupun kehidupan sosial pada kehidupan sosial umumnya.¹⁷

Dalam ilmu sosial kontemporer lebih dikenal sebagai gerakan kesetaraan *gender*. Feminis membedakan antara *gender* dan jenis kelamin. Jenis kelamin merujuk pada bagaimana laki-laki dan perempuan dipandang secara biologis, sementara *gender* merupakan peran ideologis dan material yang dibentuk serta dilekatkan oleh masyarakat terhadap kedua jenis kelamin tersebut. *Gender* kemudian digunakan untuk menjustifikasi perlakuan tidak adil serta menjadi dasar ideologi suatu bentuk ketidakadilan sosial.

Secara umum, istilah feminisme merujuk pada pengertian sebagai ideologi pembebasan perempuan, karena yang melekat dalam semua pendekatannya adalah keyakinan bahwa perempuan mengalami ketidakadilan karena jenis kelaminnya.¹⁸

Dalam pengertian yang lebih sempit, yaitu dalam sastra, feminisme dikaitkan dengan cara-cara memahami karya sastra baik dalam kaitannya dengan proses produksi maupun resepsi.

Dalam dunia sastra, dikenal istilah kritik sastra feminisme, yaitu cara menganalisis posisi perempuan ditengah-tengah masyarakat. Bagaimana perempuan di posisikan di dalam teks sastra dan kaitannya dengan konstruksi budaya patriarkal yang telah mendominasi peradaban. Dasar pemikiran berperspektif feminis adalah

¹⁷ Feminisme (2015, 29 Januari). Danie Frosina [online]. Diakses pada tanggal 29 Januari 2015 dari <http://daniefrosina.blogspot.com/2013/01/tarian-bumi-dalam-balutan-feminisme.html>

¹⁸ Kasiyan. *Manipulasi dan Dehumanisasi Perempuan dalam Iklan*. Ombak: Yogyakarta. 2008. Hal. 73

upaya pemahaman kedudukan dan peran perempuan seperti tercermin dalam karya sastra.¹⁹

Laki-laki dan perempuan telah direpresentasikan oleh media sesuai dengan stereotip-stereotip kultural untuk mereproduksi peranan-peranan jenis kelamin secara tradisional.

2.6.1 Feminisme Liberal

Aliran pemikiran politik yang merupakan asal mula feminisme liberal, berada dalam proses rekonseptualisasi, pemikiran ulang, dan penstrukturan ulang. Hal tersebut yang menyulitkan untuk menentukan status pemikiran feminis liberal. Jika kita ingin mengukur akurasi dari klaim provokatif Susan Wendell, bahwa feminisme liberal telah berkembang jauh dari dasar awalnya, maka kita harus mensurvei status pemikiran liberal kontemporer, dan memutuskan sendiri apakah retorika pemikiran liberal sesungguhnya menyuarakan orasi feminis. Alison Jaggar, dalam *Feminist Politics and Human Nature*, mengamati bahwa pemikiran politis liberal mempunyai konsepsi atas sifat manusia, yang menempatkan keunikan kita sebagai manusia dalam kapasitas kita untuk bernalar.²⁰

Menurut Elshtain, feminis liberal adalah keliru ketika mereka menyanyikan “lagu-lagu pujian bagi apa yang orang Amerika sendiri sebut sebagai *rat race* (balap

¹⁹ Suwardi Endraswara. *Metodologi Penelitian Sastra: Epistemologi, Model, Teori, dan Aplikasi*. Pustaka Widyatama: Yogyakarta. 2003. Hal. 146

²⁰ Rosemarie Putnam Tong. *Feminist Thought: Pengantar Paling Komprehensif kepada Arus Utama Pemikiran Feminis*. Jalasutra: 2004. Hal. 15

tikus)*” untuk mengimplikasikan bahwa baik perempuan maupun laki-laki seharusnya menyerap nilai-nilai tradisional maskulin. Artikel yang ditulis bagi perempuan mengenai cara berpakaian untuk mencapai sukses, dan berhasil di dunia laki-laki, atau yang memperingatkan perempuan untuk tidak menangis di ranah publik, menghindari pertemanan yang intim, bersikap tegas, dan memainkan bola keras, untuk akhirnya menghancurkan apa yang sesungguhnya merupakan hal-hal terbaik menjadi seorang perempuan: kemampuan yang telah dipelajarinya, menurut Elshtain, untuk menciptakan dan memelihara komunitas melalui hubungannya dengan teman dan keluarga. Perempuan seharusnya tidak mempelajari pelajaran ini. Daripada saling didorong untuk meniru perilaku tradisional seorang laki-laki yang berhasil, yang menghabiskan waktu minimalnya di rumah dan maksimalnya di kantor, perempuan seharusnya bekerja menuju masyarakat yang di dalamnya laki-laki dan perempuan mempunyai waktu yang sama untuk dihabiskan bersama teman dan keluarga, serta untuk partner dan kolega profesional.²¹

Istilah feminisme liberal adalah salah satu istilah yang sukar dimengerti. Di dalam istilah tersebut feminisme liberal mencakup sebagai opini yang lebih luas, tidak semua di antaranya dapat diperbincangkan. Namun, secara umum bisa dikatakan bahwa para feminis liberal bekerja kearah masyarakat egaliter yang akan menegakkan hak tiap individu untuk memenuhi potensi mereka. tradisi feminis liberal kembali ke masa-masa paling awal dari feminisme: John Stuart Mill dan Mary Wollstonecraft mengatakan untuk tujuan perubahan sosial dalam rangka

²¹ Ibid. Hal. 55

memberikan perempuan status dan kesempatan-kesempatan yang sama seperti halnya laki-laki.²²

Feminis egalitarian yang menuntut hak yang sejajar dengan laki-laki, dengan perkataan lain, hak-haknya untuk memperoleh tempat dalam waktu yang linear, misalnya feminisme liberal dan feminisme marxis.²³

2.7 Analisis Wacana dan Analisis Wacana Kritis

Istilah analisis wacana adalah istilah umum yang dipakai dalam banyak disiplin ilmu dan dengan berbagai pengertian. Meskipun ada gradasi yang besar dari berbagai definisi, titik singgungnya adalah analisis wacana berhubungan dengan studi mengenai bahasa/pemakaian bahasa. Bagaimana bahasa dipandang dalam analisis wacana? Di sini ada beberapa perbedaan pandangan. Paling tidak ada tiga pandangan mengenai bahasa dalam analisis wacana. Pandangan pertama diwakili oleh kaum *positivisme-empiris*. Pandangan kedua, disebut sebagai *konstruktivisme*. Pandangan ketiga disebut sebagai pandangan kritis.²⁴

2.7.1 Karakteristik Analisis Teks

Paradigma ini memandang bahwa realitas kehidupan sosial bukanlah realitas yang netral, tetapi dipengaruhi oleh kekuatan ekonomi, politik, dan sosial. Oleh karena itu konsentrasi analisis pada paradigma kritis adalah menemukan kekuatan

²² Sarah Gamble. *Feminisme dan Postfeminisme*. Jalasutra: Yogyakarta. 2010. Hal. 341-342

²³ Aquarini Priyatna Prabasmoro. *Kajian Budaya Feminis*. Jalasutra: Yogyakarta. 2006. Hal. 40

²⁴ Eriyanto. *Analisis Wacana Pengantar Analisis Teks Media*. LkiS Group: Yogyakarta. 2001. Hal. 3-5

yang dominan tersebut dalam memarjinalkan dan meminggirkan kelompok yang tidak dominan.²⁵

Seseorang yang membaca suatu teks berita tidak menemukan makna dalam teks, sebab yang dia temukan dan hadapi secara langsung adalah pesan dalam teks. Makna itu diproduksi lewat proses yang aktif dan dinamis, baik dari sisi pembuat, maupun khalayak pembaca.²⁶

2.8 Semiotika

Tanda-tanda (*signs*) adalah basis dari seluruh komunikasi (Littlejohn, 1996:64). Manusia dengan perantaran tanda-tanda, dapat melakukan komunikasi dengan sesamanya. Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, di tengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia.²⁷

Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, serta dengan menggunakan pendekatan semiotika yang dikemukakan oleh Roland Barthes. Urusan analisis semiotika adalah melacak makna-makna yang diangkat dengan teks berupa lambang-lambang (*signs*). Dengan kata lain, pemaknaan terhadap lambang-lambang dalam tekslah yang menjadi pusat perhatian analisis semiotika.²⁸

²⁵ Ibid. Hal. 49

²⁶ Ibid. Hal. 87

²⁷ Alex Sobur. Op. Cit. Hal. 15

²⁸ Pawito. Op. Cit. Hal. 155-156

2.8.1 Semiotika Roland Barthes

Roland Barthes yang dikenal sebagai salah seorang pemikir strukturalis yang *getol* mempraktekan model linguistik dan semiologi Saussure karenanya metode pemaknaan tanda-tanda Barthes disebut semiologi Barthes. Baginya semiologi bukanlah suatu perkara (*cause*), semiologi bukanlah suatu ilmu (*science*). Baginya semiologi adalah sebuah petualangan (*adventure*), yaitu bahwa ilmu ini mendatangi saya (m'advient-yaitu sesuatu yang berasal dari significant). Petualangan ini, yang bersifat personal, tetapi bukannya subjektif.²⁹

Barthes menggunakan istilah denotasi dan konotasi untuk menunjuk tingkatan-tingkatan makna. Makna denotasi adalah makna tingkat pertama yang bersifat objektif (*first order*) yang dapat diberikan terhadap lambang-lambang, yakni dengan mengaitkan secara langsung antara lambang dengan realitas atau gejala yang ditunjuk. Kemudian makna konotasi adalah makna-makna yang dapat diberikan pada lambang-lambang dengan mengacu pada nilai-nilai budaya yang karenanya berada pada tingkatan yang kedua (*second order*).³⁰

Berkenaan dengan semiologi Roland Barthes yang menarik adalah digunakannya istilah mitos (*myth*), yakni rujukan bersifat kultural (bersumber dari budaya yang ada) yang digunakan untuk menjelaskan gejala atau realitas yang ditunjuk dengan lambang-lambang penjelasan mana yang notabene adalah makna konotatif dari lambang lambang yang ada kemudian menghadirkan makna-makna

²⁹ Roland Barthes. *Elemen-Elemen Semiologi*. Jalasutra: Yogyakarta. 2012. Hal. 2-3

³⁰ Pawito. Op. Cit. Hal. 163

tertentu dengan berpijak pada nilai-nilai sejarah dan budaya masyarakat. Hal inilah yang menginspirasi peneliti untuk memilih semiologi Roland Barthes.

Bagi Barthes, teks merupakan konstruksi lambang-lambang atau pesan yang pemaknaannya tidak cukup hanya dengan mengaitkan *signifier* dengan *signified* semata sebagaimana disarankan oleh Saussure, namun juga harus dilakukan dengan memerhatikan susunan (*construction*) dan isi (*content*) dari lambang. Karena hal ini maka pemaknaan terhadap lambang-lambang, selayaknya dilakukan dengan merekonstruksi lambang-lambang bersangkutan. Dalam upaya rekonstruksi ini, deformasi rupanya tak terelakkan: banyak hal diluar (atau tepatnya dibalik) lambang (atau mungkin bahasa) harus dicari untuk dapat memberikan makna terhadap lambang-lambang, dan inilah yang disebut mitos.³¹

Bagan 2.1³²

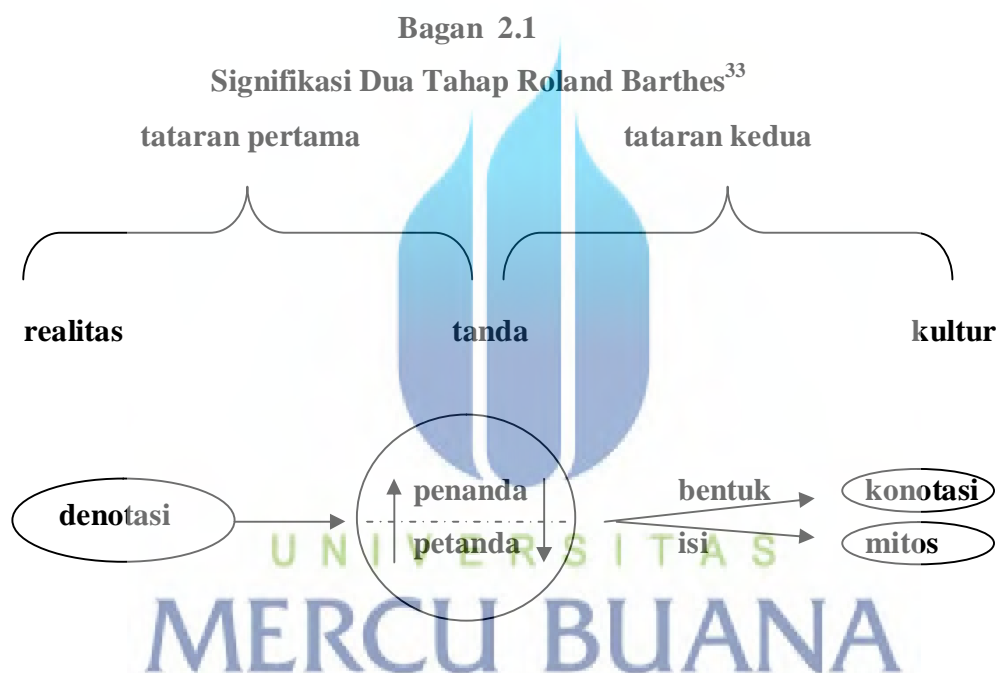
Bagan Semiotika Roland Barthes

1. Signifier (Penanda)	2. Signified (Pertanda)
3. Denotative Sign (Tanda Denotative)	
4. Connotative Signifier (Penanda Konotatif)	5. Connotative Signified (Petanda Konotatif)
6. Connotative Sign (Tanda Konotatif)	

³¹ Pawito. Op. Cit. Hal. 164

³² Alex Sobur. Op.Cit. Hal. 68

Dari peta Barthes diatas terlihat tanda denotatif terdiri atas penanda dan petanda. Akan tetapi, pada saat bersamaan, tanda denotatif adalah juga penanda konotatif. Dengan kata lain, hal tersebut merupakan unsur material. Jadi dalam konsep Barthes, tanda konotatif tidak sekedar memiliki makna tambahan namun juga mengandung kedu bagian tanda denotatif yang melandasi keberadaannya.



Tahapan pertama adalah pemaknaan tanda yang berdasarkan atas realitas dari tanda dan tahapan kedua adalah tahapan penandaan yang didasarkan atas kultur budaya yang ada didalam masyarakat. Dari kedua tahapan penandaan ini kemudian muncullah istilah denotasi, konotasi, dan mitos. Keterangan lebih detail tentang signifikansi penandaan Barthes adalah sebagai berikut:

³³ John Fiske. *Cultural and Communication Studies: Sebuah pengantar paling Komprehensif*. Jalasutra: Yogyakarta. 2004. Hal. 122

1. Denotasi

Tataran pertandaan pertama adalah landasan kerja Saussure. Tataran ini menggambarkan relasi antara penanda dan petanda di dalam tanda, dan antara tanda dengan referennya dalam realitas eksternal. Barthes menyebut tataran ini sebagai denotasi.

2. Konotasi

Dalam istilah yang digunakan Barthes, konotasi dipakai untuk menjelaskan salah satu dari tiga cara kerja tanda dalam tataran pertandaan kedua. Konotasi menggambarkan interaksi yang berlangsung tatkala tanda bertemu dengan perasaan atau emosi penggunaannya dan nilai-nilai kulturalnya. Bagi Barthes, faktor penting dalam konotasi adalah penanda dalam tataran pertama. Penanda tataran pertama merupakan tanda konotasi.

3. Mitos

Cara kedua dari tiga cara Barthes mengenai cara bekerjanya tanda dalam tataran kedua adalah melalui mitos. Bagi Barthes, mitos merupakan cara berfikir dari suatu kebudayaan tentang sesuatu, cara untuk mengonseptualisasikan atau memahami sesuatu. Bila konotasi merupakan pemaknaan tataran kedua dari penanda, mitos merupakan tataran kedua dari petanda.³⁴

³⁴ Ibid. Hal. 118-119

Aspek lain dari mitos yang ditekankan Barthes adalah dinamisannya. Mitos berubah dan beberapa diantaranya dapat berubah dengan cepat guna memenuhi kebutuhan perubahan dan nilai-nilai kultural dimana mitos itu sendiri menjadi bagian dari kebudayaan tersebut.³⁵

Signifikansi tahap pertama merupakan hubungan antara *signifier* dan *signified* di dalam sebuah tanda terhadap realitas eksternal. Barthes menyebutnya sebagai denotasi yaitu makna paling nyata dari tanda. Konotasi adalah istilah yang digunakan Barthes untuk menunjukkan signifikansi tahap kedua. Hal ini menggambarkan interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi dari pembaca serta nilai-nilai dari kebudayaannya. Konotasi mempunyai makna yang subyektif atau paling tidak intersubjeksi. Pemilihan kata-kata kadang merupakan pilihan terhadap konotasi, misalnya kata “penyuapan” dengan “memberi uang pelicin”. Dengan kata lain, denotasi adalah apa yang digambarkan tanda terhadap sebuah objek, sedangkan konotasi adalah bagaimana menggambarkannya.

Pada signifikansi tahap kedua yang berhubungan dengan isi, tanda bekerja melalui mitos (*myth*). Mitos adalah bagaimana kebudayaan menjelaskan atau memahami beberapa aspek tentang realitas atau gejala alam. Mitos merupakan produk kelas sosial yang sudah memiliki suatu dominasi. Mitos primitif misalnya, mengenai hidup dan mati, manusia dan dewa dan sebagainya. Sedangkan mitos masa kini misalnya mengenai feminitas, maskulinitas, ilmu pengetahuan, dan kesuksesan. Didalam mitos pula sebuah petanda dapat memiliki beberapa penanda. Petanda lebih

³⁵ Ibid. Hal. 125

miskin daripada penanda, sehingga dalam praktiknya terjadilah pemunculan konsep secara berulang-ulang dalam bentuk-bentuk yang berbeda. Mitologi mempelajari bentuk-bentuk tersebut karena pengulangan konsep terjadi dalam wujud pelbagai bentuk tersebut.³⁶

Barthes mengartikan mitos sebagai cara berpikir kebudayaan tentang sesuatu, sebuah cara mengonseptualisasikan atau memahami sesuatu hal. Barthes menyebut mitos sebagai rangkaian konsep yang saling berkaitan. Mitos adalah sistem komunikasi, sebab ia membawa pesan. Mitos tidak hanya berupa pesan yang disampaikan dalam bentuk verbal (kata-kata lisan ataupun tulisan), namun juga dalam berbagai bentuk lain atau campuran antara bentuk verbal dan nonverbal. Misalnya dalam bentuk film, lukisan, fotografi, iklan, dan komik. Semuanya dapat digunakan untuk menyampaikan pesan.³⁷



³⁶ Alex Sobur. Op. Cit. Hal. 71

³⁷ Ibid. Hal. 224

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Paradigma

Paradigma yang digunakan adalah paradigma kritis. Karena, paradigma ini tidak sekedar melakukan kritik terhadap ketidakadilan sistem yang dominan yaitu sistem sosial kapitalisme, melainkan suatu paradigma untuk mengubah sistem dan struktur tersebut menjadi lebih adil. Paradigma pada hakikatnya merupakan suatu upaya untuk menemukan kebenaran atau untuk lebih membenarkan kebenaran. Usaha untuk mengejar kebenaran dilakukan oleh para filsuf, peneliti maupun oleh para praktisi melalui model-model tertentu. Model tersebut biasanya dikenal dengan paradigma.³⁸

Pandangan ini dipengaruhi oleh ide dan gagasan Marxis yang melihat masyarakat sebagai suatu sistem kelas. Masyarakat dilihat sebagai suatu sistem dominasi, dan media adalah salah satu bagian dari sistem dominasi tersebut. Kalau pandangan pluralis percaya bahwa kelompok-kelompok masyarakat dapat secara bebas bertarung dalam ruang yang terbuka, maka pandangan kritis juga justru melihat masyarakat didominasi kelompok elit.³⁹ Paradigma merupakan pola atau model tentang bagaimana sesuatu distruktur (bagian dan hubungannya) atau bagaimana

³⁸ Lexy J. Moleong. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarta: Bandung, 2010. Hal. 49

³⁹ Eriyanto. *Op. Cit.* Hal. 22

bagian-bagian berfungsi (perilaku yang didalamnya ada konteks khusus atau dimensi waktu).⁴⁰

3.2 Tipe Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang penulis tetapkan yaitu untuk mengetahui bagaimana representasi feminisme liberal dalam film *The Hunger Games*, maka dalam penelitian ini penulis menggunakan tipe penelitian deskriptif.

Penelitian deskriptif menurut Kenneth D. Bailey adalah suatu penelitian yang bertujuan untuk memberikan gambaran tentang suatu fenomena secara detail (untuk menggambarkan apa yang terjadi). Dari penjelasan di atas, maka penulis dapat menyimpulkan peneliti ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif.

3.3 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis semiotika oleh Roland Barthes. Penelitian semiotika merupakan salah satu bentuk analisis teks media yang bersifat kualitatif.

Maka, dengan menggunakan analisis semiotika oleh Barthes, peneliti mengharapkan dapat mengungkap makna dibalik sebuah tanda seperti kata, gambar, bahasa tubuh, maupun teks dalam film. Selain itu peneliti juga mengharapkan agar dapat membongkar ideologi tertutup yang ada di dalam film "*The Hunger Games*".

⁴⁰ Lexy J. Moleong. Op. Cit. Hal. 49

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan. Teknik pengumpulan data yang diperlukan untuk mendapatkan data adalah:

3.4.1 Data Primer

Data primer adalah data utama yang menjadi materi penelitian. Digital Video Disc (DVD) dari film *The Hunger Games* yang telah beredar di Indonesia merupakan dokumentasi yang digunakan menjadi data utama penelitian ini.

3.4.2 Data Sekunder

Data Sekunder adalah data yang dijadikan pelengkap guna melancarkan proses penelitian. Buku, artikel, majalah, dan bahan tertulis lainnya menjadi data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini.

3.5 Definisi Konsep

Untuk memudahkan penelitian ke tahap selanjutnya, peneliti terlebih dahulu menjelaskan mengenai konsep-konsep yang ada dalam penelitian ini, yaitu :

1. Representasi

Representasi adalah tindakan menghadirkan atau merepresentasikan sesuatu baik orang, peristiwa, maupun objek lewat sesuatu yang lain

di luar dirinya, biasanya berupa tanda atau simbol. Reprerentasi ini belum tentu bersifat nyata tetapi bisa juga menunjukkan dunia khayalan, fantasi, dan ide-ide abstrak.⁴¹

2. Feminisme Liberal

Feminisme adalah suatu kesadaran akan penindasan dan eksploitasi terhadap perempuan yang terjadi baik dalam keluarga, ditempat kerja, maupun dimasyarakat serta adanya tindakan sadar akan laki-laki maupun perempuan untuk mengubah keadaan tersebut secara leksikal. Sedangkan feminisme liberal adalah gerakan kaum perempuan yang menuntut persamaan hak sepenuhnya antara kaum perempuan dan laki-laki.⁴²

3. Film

Film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan.

4. Semiotika

Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya

⁴¹ Stuart Hall. Op.Cit. Hal. 28

⁴² Najmah Sa'idah, Husnul Khatimah. *Revisi Politik Perempuan*. Idea Pustaka Utama: Jakarta. 2003. Hal. 34

berusaha mencari jalan di dunia ini, ditengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia.⁴³

3.6 Unit Analisis

Unit analisis yang dilakukan dalam penelitian ini berupa teks audio dan visual yang termasuk dalam unsur sinematik film yang meliputi:

1. Gambar (visual), meliputi *shot size*, angle kamera, kostum, properti, tata cahaya, aktivitas objek dan lingkungan sekitarnya.
2. Dialog (audio), meliputi teks yang ditampilkan dan musik latar.

Dibagi berdasarkan *sequence* yang terdapat dalam film *The Hunger Games*. Adapun unsur-unsur tersebut memiliki makna lain yang bisa berkembang dari sekedar makna denotasinya yang terkait pada feminisme.

3.7 Teknik Analisis

Analisis data adalah suatu kegiatan untuk peneliti, memeriksa mempelajari, membandingkan data yang ada dan membuat interpretasi yang diperlukan. Selain itu, analisis data dapat digunakan untuk mengidentifikasi ada tidaknya masalah.

Teknik analisis data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah secara kualitatif untuk melihat dan memaparkan makna yang dibentuk atau dibentuk oleh visual di dalamnya. Data yang didapat dari film *The Hunger Games* yang

⁴³ Alex Sobur. Op. Cit. Hal. 15

menganalisis representasi feminisme ini kemudian akan diamati menggunakan teori semiotika Roland Barthes.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Gambaran Umum Obyek Penelitian

4.1.1 Lions Gate Entertainment

Lionsgate Entertainment Corporation adalah perusahaan hiburan Kanada yang telah ada dalam inkarnasi yang berbeda. Perusahaan ini dibentuk di Vancouver, British Columbia, tapi bermarkas di Santa Monica, California. Pada tahun 2007, sebagai film independen paling sukses secara komersial dan perusahaan distribusi televisi di Amerika Utara.

Lionsgate didirikan pada tahun 1995 oleh Frank Giustra, seorang investor bank di Vancouver yang berharap untuk memanfaatkan industri film yang berkembang di kota kelahirannya. Perusahaan membeli sejumlah fasilitas produksi kecil dan distributor, termasuk Montreal berbasis Cinepix Film Productions (CFP), Trimark Pictures dan terutama Artisan Entertainment (yang sendiri dulunya LIVE Entertainment, dan sebelum itu adalah Vestron Pictures. Mereka telah menjual hak distribusi mereka ke Kanada dan terbentuk Maple Pictures, didirikan dan juga dimiliki bersama oleh dua mantan eksekutif Lions Gate, Brad Pelman dan Laurie Mei.

Ini pertama kalinya menyumbangkan keberhasilan dalam film *American Psycho* pada tahun 2000, yang memulai trend memproduksi dan mendistribusikan film secara kontroversial untuk Studio Amerika. Film terkenal lainnya termasuk

Affliction, Gods and Monsters, Dogma, Saw dan Michael Moore documentary *Fahrenheit 9/11'*, yang menjadi Studio Film terlaris dan tertinggi.

Lionsgate memainkan peran penting dalam pembiayaan bersama dan bersama-sama dengan Relativity Media di sebagian besar studio film yang terakhir dirilis oleh mereka pada 2010's *Kick-Ass*, dengan divisi Relativity's Rogue Pictures dan Universal Pictures (perusahaan induk Rogue) sebagai mitra diam saja, dengan distribusi parsial yang diawasi oleh Universal.

Lionsgate, bersama dengan MGM dan Paramount Pictures/Viacom, juga merupakan pemilik bersama Epix, sebuah saluran film baru di televisi berbayar yang memulai debutnya pada tanggal 30 Oktober 2009 pada Verizon FiOS sistem IPTV, yang akan saingan dengan HBO dan Showtime, pada 20 April 2008.

Lionsgate telah memperkenalkan sebuah label film keluarga baru, Lions Gate Family Entertainment. Film pertama yang akan dirilis di bawah label ini akan menjadi *Alpha and Omega*. Lions Gate Family Entertainment akan dikombinasikan dengan aksi langsung dan film animasi.

Pada tahun 2009, Lionsgate bersama dengan Sony Pictures Entertainment, Warner Bros, Paramount, dan Metro-Goldwyn-Mayer, membuat saham untuk Hulu (dimiliki oleh News Corporation, NBC Universal/General Electric, dan The Walt Disney Company) untuk film dan acara TV. Lionsgate juga menyatakan mereka akan mulai bekerja di bidang pembuatan album musik, nantinya pada tahun 2011.

Distribusi film terbaru dipilih (*non-in-house*) untuk membayar per-view dan dalam permintaannya berada di bawah pengawasan NBC Universal Television Distribution pada Universal Pictures (Universal secara resmi diadakan sebagai hak video rumah dan televisi untuk banyak film-film awal dari Lionsgate), sementara yang lainnya akan didistribusikan baik untuk televisi kabel dan siaran televisi melalui Debmart-Mercury, divisi sindikasi Lionsgate's.

4.1.2 Film *The Hunger Games*

Pada tanggal 8 Agustus 2011, saat masih syuting film, Lionsgate mengumumkan bahwa film kedua dalam trilogi *The Hunger Games, Catching Fire*, dijadwalkan akan dirilis pada 22 November 2013. Pada bulan November 2011, Lionsgate mengumumkan bahwa penulis skenario *Slumdog Millionaire* dan *127 Hours*, Simon Beaufoy akan berpartisipasi dalam film kedua.

Woody Harrelson mengungkapkan dalam sebuah wawancara bahwa ia telah menandatangani kontrak untuk empat film, dan katanya, akan ada salah satu buku yang mungkin akan dipecah menjadi dua film. Pada bulan Februari 2012 *The Hollywood Reporter* mengabarkan bahwa Jennifer Lawrence, Josh Hutcherson dan Liam Hemsworth telah menandatangani kontrak untuk keseluruhan film.

The Hunger Games adalah sebuah film fiksi ilmiah Amerika Serikat tahun 2012 yang disutradarai oleh Gary Ross, diangkat dari novel dengan judul yang sama karangan Suzanne Collins. Film ini diproduksi oleh Nina Jacobson dan Jon

Kilik, dengan skenario ditulis oleh Ross, Collins, dan Billy Ray. Film ini dibintangi oleh Jennifer Lawrence, Josh Hutcherson, Liam Hemsworth, Woody Harrelson, Elizabeth Banks, dan Donald Sutherland.

Lionsgate mengkonfirmasi pada bulan Maret 2011 bahwa sekitar 30 aktris diaudisi untuk peran Katniss Everdeen, termasuk Hailee Steinfeld, Abigail Breslin, Emma Roberts, Saoirse Ronan, Chloë Moretz, Jodelle Ferland, Lyndsy Fonseca, Emily Browning, Shailene Woodley dan Kaya Scodelario. Pada 16 Maret 2011 diumumkan bahwa aktris peraih nominasi Oscar, Jennifer Lawrence telah mendapatkan peran tersebut.

Meskipun Lawrence berusia 20 tahun ketika film dibuat, yang artinya empat tahun lebih tua dari karakternya, Collins mengatakan bahwa karakter Katniss menuntut "kedewasaan dan kekuatan" dan mengatakan bahwa ia lebih suka aktris yang usianya lebih tua dibanding yang lebih muda untuk memerankan Katniss.

Sedangkan calon untuk pemeran Peeta selain Josh Hutcherson antara lain Alexander Ludwig (yang kemudian memerankan Cato), Hunter Parrish, Lucas Till, Evan Peters, David Gale Henrie, Drew Roy, dan Robbie Amell.

The Hunger Games menceritakan tentang seorang perempuan berusia 16 tahun bernama Katniss Everdeen (Jennifer Lawrence) yang tinggal di sebuah tempat bernama Distrik 12, di mana mayoritas penduduknya bekerja sebagai penambang. Distrik 12 adalah sebuah distrik terakhir, salah satu dari 12 distrik di negara yang disebut Panem. Panem sendiri merupakan sebuah negara dimana dulunya Amerika Utara pernah berada, yang setelah bencana besar di Bumi menjadi satu-satunya

wilayah yang selamat. Karena pemberontakan gagal terhadap pemerintahan Panem 75 tahun sebelumnya, pemerintahan Panem lantas melakukan sebuah kompetisi maut yang diadakan di ibukota negara yang bernama Capitol.

Kompetisinya bernama *The Hunger Games*, yang diikuti oleh sepasang anak muda berusia antara 12-18 tahun dan dipilih dari 12 distrik yang ada di Panem. Kompetisi telah dilakukan selama 74 tahun berturut-turut. Tujuan diadakan kompetisi ini adalah untuk merekatkan hubungan antara distrik, sekaligus menyegarkan ingatan tentang mereka yang terbunuh akibat pemberontakan di distrik-distrik dan mengingatkan seluruh penduduk betapa berkuasanya pemerintahan Panem yang dipimpin oleh Presiden Snow (Donald Sutherland).

Dalam *The Hunger Games*, ke 24 anak terpilih ditempatkan di suatu arena di Capitol. Di arena yang dipenuhi dengan CCTV canggih itu, ke 24 kontestan diharuskan saling membunuh dan kompetisi tersebut disiarkan secara langsung oleh televisi dalam konsep reality show.

Layaknya reality show, para kontestan *The Hunger Games* juga memerlukan personaliti menarik agar mereka bisa mendapatkan sponsor. Sponsor ini berfungsi untuk menyelamatkan para kontestan dari beberapa kali kejadian maut. Perolehan sponsor ini bergantung pada kemampuan masing-masing kontestan untuk bertahan hidup.

Kini saatnya *The Hunger Games* membuka audisi di masing-masing distrik. Saat tiba di Distrik 12, tempat tinggal Katniss, setiap warga dikumpulkan di sebuah tanah lapang dan kontestan dipilih dari pengundian yang dilakukan oleh seorang wanita

nyentrik perwakilan Capitol bernama Effie Trinket (Elizabeth Banks). Lalu terpilihlah Primrose Everdeen (Willow Shields), adik semata wayang Katniss, yang berumur 12 tahun dan Peeta Mellark (Josh Hutcherson). Sadar bahwa adiknya tidak sanggup untuk bertarung, Katniss menawarkan diri sebagai relawan menggantikan sang adik.

Katniss pun menitipkan adik serta ibunya kepada sahabat karib sekaligus rekannya berburu di hutan, Gale Hawthorne (Liam Hemsworth). Berbekal keahlian memanah dan jimat berupa pin berbentuk burung *mockingjay*, Katniss dan Peeta pun kemudian dibawa ke Capitol. Katniss dan Peeta lalu mendapat mentor, mantan pemenang *The Hunger Games*, Haymitch Abernathy (Woody Harrelson). Haymitchlah yang kemudian mengajarkan mereka trik untuk bertahan hidup.

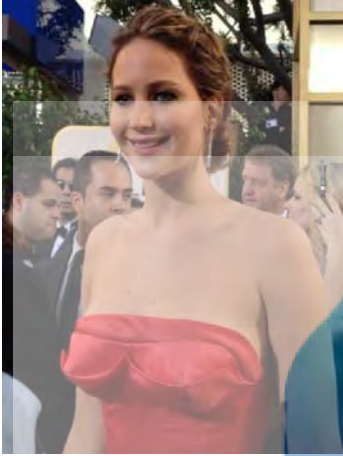

Sebelum kompetisi dimulai, Peeta dan Katniss harus menjalani sebuah pelatihan dan rangkaian penampilan di depan publik Capitol, serta harus menjalani sesi wawancara demi mendapatkan sponsor dengan presenter tetap, Caesar Flickerman (Stanley Tucci). Mereka berdua pun diharuskan menjalani rangkaian "perawatan kecantikan", lewat seorang penata gaya modis bernama Cinna (Lenny Kravitz).

Katniss adalah tipikal pribadi yang memiliki daya tarik alami. Kenaturalannya merebut hati semua orang, termasuk salah seorang konstestan belia bernama Rue (Amandla Stenberg), yang lalu menjadi semacam penggemarnya. Tapi kompetisi adalah kompetisi. Saat ketua dewan juri, Seneca Crane (West Bentley), mengumumkan pertandingan maut dimulai, Katniss dan Peeta harus menghadapi kompetitor brutal dan rekayasa pemilik acara agar mereka bertahan hidup. Atau pilihan lainnya, dibunuh dengan sadis.

Katniss & Peeta berhasil bertahan beberapa hari dari kejamnya *The Hunger Games* ini, meski Katniss berbeda lokasi dengan Peeta. Peeta bergabung dengan aliansi yang dipimpin Cato Alexander Ludwig, seseorang yang sangat diandalkan dalam membunuh secara sadis dari Distrik 2. Kecerobohan Katniss terjadi ketika ia ingin menjatuhkan sarang lebah beracun ke arah kawanannya Cato, namun justru berbalik mengenai dirinya. Katniss pingsan seharian dan diselamatkan oleh Rue. Saat ingin menghancurkan aliansi Cato, Rue tewas dibunuh oleh Marvel (Jack Quaid), walaupun Katniss akhirnya berhasil membunuh Marvel. Katniss lalu mengubur Rue di arena, dan orang-orang di Distrik 11 membuat semacam kerusuhan karena kesal atas kematian Rue.

Setelah berhasil menemukan Peeta, Katniss bergabung dan berhasil mengalahkan aliansi Cato, walaupun Cato masih hidup. Mendekati akhir pertandingan, Capitol melepas anjing mutan ke arena. Rekan Rue dari Distrik 11 tak kuasa menahan keanasannya dan tewas. Peserta yang bertahan hidup adalah Katniss, Peeta, dan Cato, sampai di sebuah tempat bernama Cornucopia. Di sana, mereka bertarung dengan Cato, dengan panah Katniss, Cato berhasil terbunuh, Capitol kemudian mengubah peraturan bahwa hanya ada 1 pemenang. Dalam kepasrahan, Katniss dan Peeta yang sedang jatuh cinta ingin memakan buah beri beracun. Di saat itulah Capitol berubah pikiran, mereka berdua dinobatkan sebagai pemenang Hunger Games.

4.1.3 Pemeran Film

Pemeran Film	Peran
	<p>Katniss Everdeen adalah salah satu karakter utama protagonis yang berusia 16 tahun. Katniss dan keluarganya berasal dari Distrik 12, sebuah distrik pertambangan batu bara yang merupakan distrik paling miskin dan paling padat penduduknya di sebuah negara fiksi bernama Panem.</p>
	<p>Peeta Mellark adalah karakter protagonis dalam novel trilogi <i>The Hunger Games</i>. Dia adalah peserta laki-laki dari Distrik 12, bersama Primrose Everdeen (yang selanjutnya digantikan oleh kakaknya, Katniss Everdeen) untuk berpartisipasi dalam <i>Hunger Games</i> ke-74.</p>



Gale Hawthorne adalah seorang remaja berumur 18 tahun dan merupakan teman berburu sekaligus teman terdekat Katniss Everdeen. Ayahnya tewas dalam ledakan tambang, sehingga ia terpaksa menjadi tulang punggung keluarga bagi ibu dan adik-adiknya.



Haymitch Abernathy adalah salah satu karakter protagonis yang digambarkan sebagai "pria paruh baya yang berperut gendut" yang merupakan pemenang dari *Hunger Games* ke-50, 24 tahun sebelum kisah di buku pertama dimulai. Saat berusia 16 tahun, ia menjadi peserta dalam *Quarter Quell* kedua, di mana empat orang peserta dari setiap distrik dikirim ke arena.



Primrose Everdeen (Prim), adalah adik Katniss. Dia berusia 12 tahun di kisah *The Hunger Games* dan 13 tahun di *Catching Fire* dan *Mockingjay*. Seperti ibunya, ia memiliki rambut pirang dan mata biru.



Presiden Coriolanus Snow adalah karakter antagonis utama dalam trilogi *The Hunger Games*. Presiden Snow adalah penguasa otokratis di Capitol dan semua distrik di Panem.

4.1.4 Profil Sutradara



Gary Ross lahir 3 November 1956, umur 59 tahun adalah seorang sutradara, penulis naskah, dan produser film Amerika Serikat. Ia menyutradarai film *The Hunger Games*, serta *Pleasantville* dan penerima nominasi Film Terbaik, *Seabiscuit*.

Berikut adalah Filmografi Gary Ross :

Tahun	Judul	Sutradara	Penulis naskah	Produser
1988	<i>Big</i>	Tidak	Ya	Ya
1992	<i>Mr. Baseball</i>	Tidak	Ya	Tidak
1993	<i>Dave</i>	Tidak	Ya	Tidak

Tahun	Judul	Sutradara	Penulis naskah	Produser
1994	<i>Lassie</i>	Tidak	Ya	Tidak
1997	<i>Trial and Error</i>	Tidak	Tidak	Ya
1998	<i>Pleasantville</i>	Ya	Ya	Ya
2003	<i>Seabiscuit</i>	Ya	Ya	Ya
2008	<i>The Tale of Despereaux</i>	Tidak	Ya	Ya
2012	<i>The Hunger Games</i>	Ya	Ya	Tidak

Penghargaan :

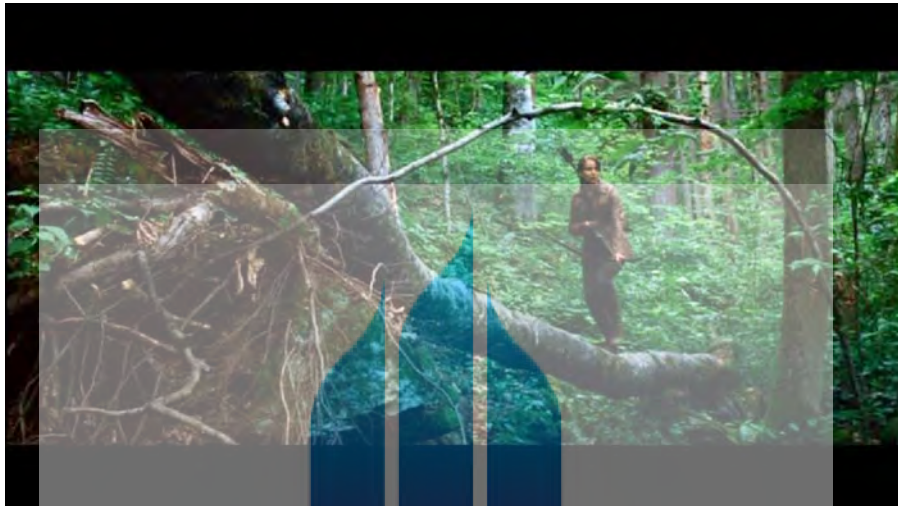
- UNIVERSITAS
MERCU BUANA
- *Academy Award for Best Picture Nominasi - "Seabiscuit" (2004)*
 - *Academy Award for Best Writing (Adapted Screenplay) Nominasi - "Seabiscuit" (2004)*
 - *Academy Award for Best Writing (Original Screenplay) Nominasi - "Dave" (1994)*
 - *Academy Award for Best Writing (Original Screenplay) Nominasi - "Big" (1989)*
 - *Broadcast Film Critics Association Award for Best Screenplay Nominasi - "Seabiscuit" (2004)*

- *Directors Guild of America Award Nomination - "Seabiscuit" (2004)*
- *Producers Guild of America Award Nomination - "Seabiscuit" (2004)*
- *Producers Guild of America Nova Award, Most Promising Producer - "Pleasantville" (1999)*
- *Satellite Award for Best Adapted Screenplay Nomination – “Seabiscuit” (2004)*
- *Satellite Award for Best Adapted Screenplay Win – “Pleasantville” (1999)*
- *Satellite Award for Best Film Musical or Comedy Nomination – “Pleasantville” (1999)*
- *Satellite Award for Best Director Nomination – “Pleasantville” (1999)*
- *USC Scriptor Award - "Seabiscuit" (2004)*
- *Writers Guild of America Award Nomination - "Seabiscuit" (2004)*
- *Writers Guild of America Paul Selvin Award - "Dave" (1994)*
- *Writers Guild of America Award Nomination - "Dave" (1994)*
- *Writers Guild of America Award Nomination - "Big" (1989)*

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

4.2 Hasil Penelitian

Teks 1



Gambar 4.1

Katniss Sebagai Tulang Punggung Keluarga

Tabel 4.1

Denotatif 1: Katniss Sebagai Tulang Punggung Keluarga

Penanda Denotatif	Petanda Denotatif
Seorang perempuan dengan mengenakan pakaian lengkap untuk memanah. Sedang berpijak diatas batang pohon ditengah hutan belantara dengan membawa alat untuk memanah.	Katniss Everdeen adalah seorang perempuan yang pandai berburu dan memiliki kemampuan memanah yang baik. Meskipun memanah adalah sebuah hal yang asing bagi sosok perempuan,

	namun bagi Katniss adalah sebaliknya. Dari adegan diatas maka dapat dilihat bahwa seperti halnya laki-laki, Katniss sebagai perempuan juga dapat menjadi tulang punggung keluarga.
Tanda Denotatif	
Seorang perempuan dengan mengenakan pakaian lengkap untuk memanah. Sedang berpijak diatas batang pohon ditengah hutan belantara dengan membawa alat untuk memanah. Katniss Everdeen adalah seorang perempuan yang pandai berburu dan memiliki kemampuan memanah yang baik. Dari adegan diatas maka dapat dilihat bahwa seperti halnya laki-laki, Katniss sebagai perempuan juga dapat menjadi tulang punggung keluarga.	

Tabel 4.2

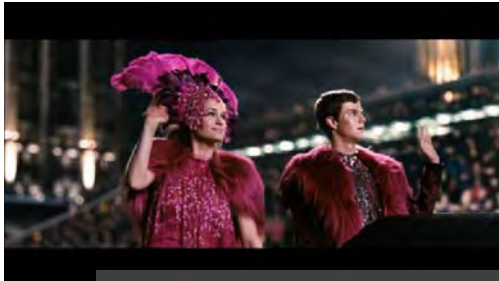
Konotatif 1: Katniss Sebagai Tulang Punggung Keluarga

Penanda Konotatif	Petanda Konotatif
Seorang perempuan dengan mengenakan pakaian lengkap untuk memanah. Sedang berpijak diatas batang pohon ditengah hutan belantara dengan membawa alat untuk memanah. Katniss Everdeen	Katniss merupakan seorang yang terlahir dari keluarga yang kurang mampu. Sejak ayahnya meninggal, Katniss menggantikan posisi ayahnya dengan menjadi tulang punggung keluarga.

<p>adalah seorang perempuan yang pandai berburu dan memiliki kemampuan memanah yang baik. Dari adegan diatas maka dapat dilihat bahwa seperti halnya laki-laki, Katniss sebagai perempuan juga dapat menjadi tulang punggung keluarga.</p>	<p>Dengan berlatar keluarga kurang mampu, dan Ibunya yang tidak memiliki pekerjaan, Katniss menghidupi Ibu dan adiknya dengan menjadikan berburu sebagai mata pencaharian. Umumnya masyarakat kecil harus bekerja keras untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari, yang umumnya pekerjaan tersebut adalah pekerjaan kasar. Berburu di hutan termasuk pekerjaan kasar; tidak dilakukan di tempat yang bagus dengan segala fasilitasnya. <i>Angle camera</i> yang terdapat pada scene ini adalah <i>long shot</i>, pengambilan gambar dengan teknik <i>long shot</i> ini, menunjukkan sebuah konteks. Konteks yang dimaksud adalah sebagai sebuah penunjuk bahwa Katniss merupakan seorang pejuang untuk menghidupi Ibu dan adiknya dengan berburu binatang di tengah hutan belantara. Pada gambar terlihat Katniss</p>
--	--

	<p>berdiri pada batang pohon, dengan suasana di tengah-tengah hutan belantara dengan sebuah alat pemanah. Di sini, terlihat Katniss sedang mengarahkan pandangannya pada lingkungan sekitar untuk berjaga-jaga dan mencari mangsa.</p>
<p>Tanda Konotatif</p>	
<p>Katniss Everdeen adalah seorang perempuan yang pandai berburu dan memiliki kemampuan memanah yang baik. Dari adegan diatas maka dapat dilihat bahwa seperti halnya laki-laki, Katniss sebagai perempuan juga dapat menjadi tulang punggung keluarga. Katniss merupakan seorang yang terlahir dari keluarga yang kurang mampu. Sejak ayahnya meninggal, Katniss menggantikan posisi ayahnya dengan menjadi tulang punggung keluarga. Dengan berlatar keluarga kurang mampu, dan ibunya yang tidak memiliki pekerjaan, Katniss menghidupi Ibu dan adiknya dengan menjadikan berburu sebagai mata pencaharian. Umumnya masyarakat kecil harus bekerja keras untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari, yang umumnya pekerjaan tersebut adalah pekerjaan kasar. Berburu di hutan termasuk pekerjaan kasar; tidak dilakukan di tempat yang bagus dengan segala fasilitasnya.</p>	

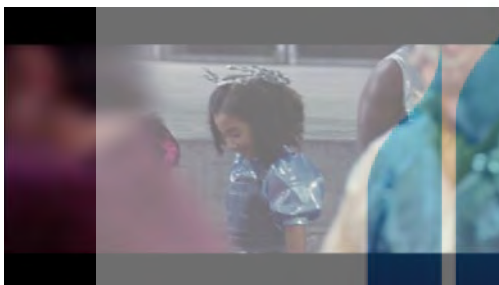
Teks 2



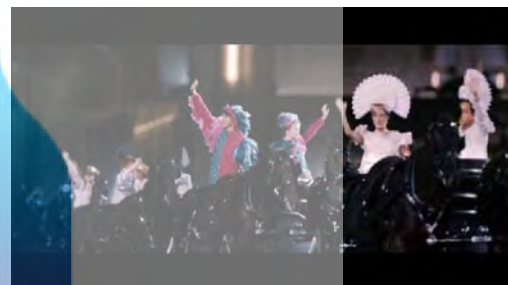
Gambar 4.2a



Gambar 4.2b



Gambar 4.2c



Gambar 4.2d

Gambar 4.2a, 4.2b, 4.2c dan 4.2d

Peserta Perempuan di dalam Hunger Games

Dialog

Claudius Templesmith : “Inilah mereka, inilah mereka. Persembahkan tahun ini!”

Caesar Flickerman : “Lari yang paling menarik.”

Claudius Templesmith : “Itu hanya membuatmu merinding.”

Caesar Flickerman : “Tidakkah kau menyukai penata gayanya? Mereka sangat dengan jelas bisa merefleksikan karakter dari masing-masing distrik.”

Claudius Templesmith : “Itu dia distrik 4!”

Caesar Flickerman : “Aku melihatnya. Sangat bagus!”

Caesar Flickerman : “Dan di belakang mereka kita punya dua pekerja perencana energi.”

...

Caesar Flickerman : “Dan kemudian.. Apa itu yang di belakang? Sekarang kau lihat?

Aku suka itu! Dua anak muda saling berpegangan tangan. Mengatakan : “Aku bangga! Aku dari distrik 12!” Kita tidak boleh diremehkan. Aku menyukainya!”

Claudius Templesmith : “Kita sangat yakin akan memperhatikan mereka segera!”

Tabel 4.3

Denotatif 2 : Peserta Perempuan di dalam Hunger Games

Penanda Denotatif	Petanda Denotatif
Seorang perempuan dan laki-laki yang berdampingan mengenakan pakaian <i>parade show</i> . Mereka merupakan peserta dari distrik lain.	Di dalam <i>Hunger Games</i> , tidak hanya peserta laki-laki yang mengikuti pertandingan mengerikan ini. Terdapat peserta perempuan dari masing-masing distrik untuk bertanding di dalam permainan ini. Sama halnya dengan laki-laki bahwa bukan hanya laki-laki saja yang memiliki sifat pemberani. Tetapi, perempuan juga memiliki sifat pemberani.

Tanda Denotatif
<p>Seorang perempuan dan laki-laki yang berdampingan mengenakan pakaian <i>parade show</i>. Mereka merupakan peserta dari distrik lain. Di dalam <i>Hunger Games</i>, tidak hanya peserta laki-laki yang mengikuti pertandingan mengerikan ini. Terdapat peserta perempuan dari masing-masing distrik untuk bertanding di dalam permainan ini. Sama halnya dengan laki-laki bahwa bukan hanya laki-laki saja yang memiliki sifat pemberani. Tetapi, perempuan juga memiliki sifat pemberani.</p>

Tabel 4.4

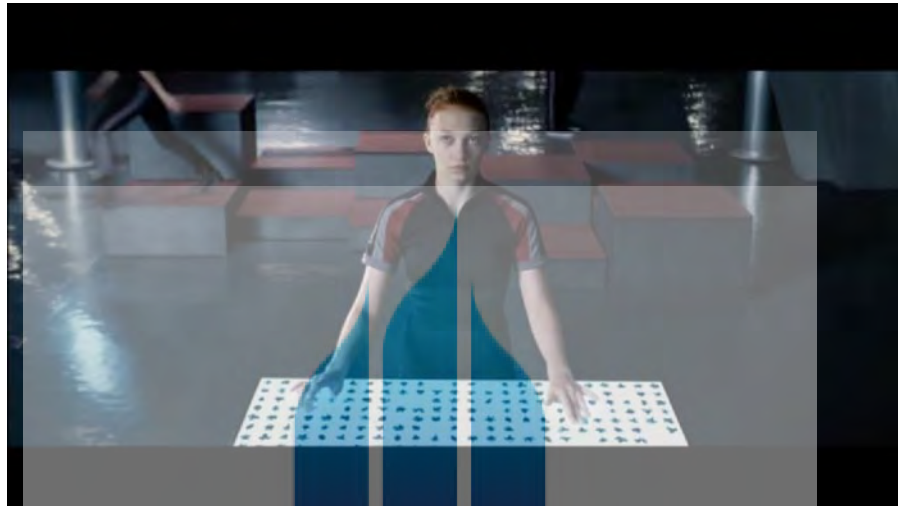
Konotatif 2 : Peserta Perempuan di dalam Hunger Games

Penanda Konotatif	Petanda Konotatif
<p>Seorang perempuan dan laki-laki yang berdampingan mengenakan pakaian <i>parade show</i>. Mereka merupakan peserta dari distrik lain. Di dalam <i>Hunger Games</i>, tidak hanya peserta laki-laki yang mengikuti pertandingan mengerikan ini. Terdapat peserta perempuan dari masing-masing distrik untuk bertanding di dalam permainan ini. Sama halnya dengan laki-laki bahwa bukan hanya laki-laki saja</p>	<p>Para peserta <i>Hunger Games</i> yang diikuti oleh rakyat kecil dari masing-masing distrik dengan penuh paksaan ini tidak bisa menolak dan berbuat apa-apa. Mereka hanya mengikuti permainan yang dibuat oleh kaum elit negara, dengan penuh harapan dan semangat untuk tetap hidup serta terbebas dari unsur paksaan tersebut. Teknik pengambilan gambar pada gambar 4.2a, 4.2b, 4.2c dan 4.2d</p>

<p>yang memiliki sifat pemberani. Tetapi, perempuan juga memiliki sifat pemberani.</p>	<p>adalah <i>medium shot</i>. Pengambilan gambar menggunakan <i>medium shot</i> adalah menunjukkan adanya hubungan personal yang intens dengan objek, atau adanya hubungan antara sponsor dengan para peserta dan hubungan antara kaum elit negara dengan peserta. Sedangkan posisi <i>low angle</i> adalah untuk menunjukkan adanya dominasi dari para kaum elit negara sebagai pembuat keputusan dan sebagai pemilik segala peraturan. Dan pada gambar, terlihat wajah-wajah penuh semangat pada masing-masing peserta untuk menghadapi kejamnya pertandingan.</p>
<p>Tanda Konotatif</p>	
<p>Seorang perempuan dan laki-laki yang berdampingan mengenakan pakaian <i>parade show</i>. Mereka merupakan peserta dari distrik lain. Para peserta <i>Hunger Games</i> yang diikuti oleh rakyat kecil dari masing-masing distrik dengan penuh paksaan ini tidak bisa menolak dan berbuat apa-apa. Mereka hanya mengikuti permainan yang dibuat oleh kaum elit negara, dengan penuh harapan dan semangat untuk tetap hidup serta</p>	

terbebas dari unsur paksaan tersebut.

Teks 3



Gambar 4.3

Peserta Perempuan Berlatih Sebelum Pertandingan

UNIVERSITAS

Tabel 4.5

Denotatif 3 : Peserta Perempuan Berlatih Sebelum Pertandingan

Penanda Denotatif	Petanda Denotatif
Seorang perempuan dengan menggunakan pakaian <i>sport</i> untuk berlatih sebelum bertanding, dengan alat simulasi ditangannya dan dengan tatapan lurus kedepan fokus dengan simulasinya.	Didalam adegan ini, terlihat bahwa seorang peserta perempuan ini sedang fokus berlatih untuk menghadapi pertandingan. Semangat juang yang tinggi dan tekad yang kuat, tidak hanya

	<p>dimiliki laki-laki, namun perempuan juga memiliki hal tersebut. Terlihat pada adegan diatas bahwa peserta perempuan ini tidak menyia-nyiakan kesempatan waktu pelatihan yang disiapkan. Ia berlatih menggunakan alat simulasi untuk menyiapkan mental saat pertandingan dimulai.</p>
Tanda Denotatif	
<p>Seorang perempuan dengan menggunakan pakaian <i>sport</i> untuk berlatih sebelum bertanding, dengan alat simulasi ditangannya dan dengan tatapan lurus kedepan fokus dengan simulasinya. Terlihat pada adegan diatas bahwa peserta perempuan ini tidak menyia-nyiakan kesempatan waktu pelatihan yang disiapkan. Ia berlatih menggunakan alat simulasi untuk menyiapkan mental saat pertandingan dimulai.</p>	

Tabel 4.6

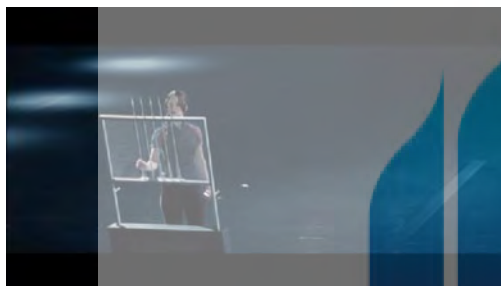
Konotatif 3 : Peserta Perempuan Berlatih Sebelum Pertandingan

Penanda Konotatif	Petanda Konotatif
<p>Seorang perempuan dengan menggunakan pakaian <i>sport</i> untuk berlatih sebelum bertanding, dengan alat</p>	<p>Rakyat kecil ini hanya bisa mengikuti segala peraturan yang dibuat oleh kaum elit negara. Peserta perempuan ini sedang</p>

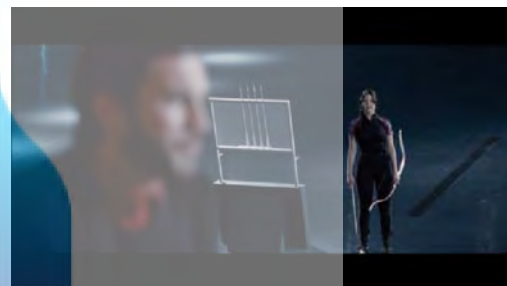
<p>simulasi ditangannya dan dengan tatapan lurus kedepan fokus dengan simulasinya. Terlihat pada adegan diatas bahwa peserta perempuan ini tidak menyiakan kesempatan waktu pelatihan yang disiapkan. Ia berlatih menggunakan alat simulasi untuk menyiapkan mental saat pertandingan dimulai.</p>	<p>memaksimalkan waktu pelatihannya untuk melatih simulasi otaknya agar dapat memasang trik saat pertandingan untuk bertahan hidup. Dengan teknik pengambilan gambar <i>medium shot</i>, dengan posisi kamera <i>high angle</i>. Pengambilan gambar menggunakan <i>high angle</i>, memiliki maksud adanya sebuah kekuasaan, atau dominasi dari petinggi atau kaum elit negara terhadap para peserta <i>Hunger Games</i>. Sedangkan pada gambar jelas terlihat bahwa peserta perempuan ini memiliki keinginan dan semangat berlatih untuk memenangkan <i>Hunger Games</i>.</p>
<p>Tanda Konotatif</p>	
<p>Seorang perempuan dengan menggunakan pakaian <i>sport</i> untuk berlatih sebelum bertanding, dengan alat simulasi ditangannya dan dengan tatapan lurus kedepan fokus dengan simulasinya. Terlihat pada adegan diatas bahwa peserta perempuan ini tidak menyiakan kesempatan waktu pelatihan yang disiapkan. Ia berlatih menggunakan alat simulasi untuk menyiapkan mental saat pertandingan dimulai.</p>	

Rakyat kecil ini hanya bisa mengikuti segala peraturan yang dibuat oleh kaum elit negara. Peserta perempuan ini sedang memaksimalkan waktu pelatihannya untuk melatih simulasi otaknya agar dapat memasang trik saat pertandingan untuk bertahan hidup.

Teks 4



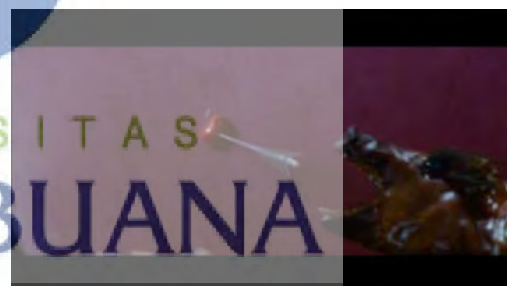
Gambar 4.4a



Gambar 4.4b



Gambar 4.4c



Gambar 4.4d

Gambar 4.4a, 4.4b, 4.4c, dan 4.4d

Peserta Perempuan Menunjukkan Bakat dan Keunggulannya

Dialog

Katniss Everdeen : “Katniss Everdeen. Distrik 12”

...

Katniss Everdeen : “Terima kasih. Untuk pertimbangan kalian.”

Tabel 4.7

Denotatif 4 : Peserta Perempuan Menunjukkan Bakat dan Keunggulannya

Penanda Denotatif	Petanda Denotatif
<p>Pada <i>scene</i> ini digambarkan bahwa peserta diminta untuk menunjukkan bakat dan kemampuannya di depan elit negara. Katniss menunjukkan bakatnya dalam memanah dengan menggunakan baju <i>sport</i> dan membidik sasaran.</p>	<p>Setiap peserta diminta untuk menunjukkan bakat dan kemampuannya di depan elit negara. Katniss menunjukkan bakat memanahnya karena ia telah terbiasa berburu di hutan di dekat tempat tinggalnya. Di dalam gambar, terlihat Katniss membidik apel karena ia merasa diremehkan saat memanah tidak tepat sasaran. Maka, seperti halnya laki-laki, Katniss memiliki sifat pemberani dan tidak takut akan resiko kekalahan, saat ia menembak apel yang tepat berada di dekat kaum elit negara.</p>
Tanda Denotatif	
<p>Katniss menunjukkan bakatnya dalam memanah dengan menggunakan baju <i>sport</i> dan membidik sasaran. Di dalam gambar, terlihat Katniss membidik apel karena ia merasa</p>	

diremehkan saat memanah tidak tepat sasaran. Maka, seperti halnya laki-laki, Katniss memiliki sifat pemberani dan tidak takut akan resiko kekalahan, saat ia menembak apel yang tepat berada di dekat kaum elit negara.

Tabel 4.8

Konotatif 4 : Peserta Perempuan Menunjukkan Bakat dan Keunggulannya

Penanda Konotatif	Petanda Konotatif
<p>Katniss menunjukkan bakatnya dalam memanah dengan menggunakan baju <i>sport</i> dan membidik sasaran. Di dalam gambar, terlihat Katniss membidik apel karena ia merasa diremehkan saat memanah tidak tepat sasaran. Maka, seperti halnya laki-laki, Katniss memiliki sifat pemberani dan tidak takut akan resiko kekalahan, saat ia menembak apel yang tepat berada di dekat kaum elit negara.</p>	<p>Sangat jelas terlihat akan ketidaksamaan derajat antara kaum elit negara dengan peserta <i>Hunger Games</i>, sekaligus pemberontakan dari rakyat kecil agar ia bisa dipandang di mata kaum elit negara. Saat Katniss menunjukkan bakat memanahnya, ia justru tidak dipandang oleh kaum elit negara. Hingga Katniss menunjukkan keahlian memanah yang sebenarnya dengan memanah apel yang berada di dekat kaum elit negara, yang dimaksudkan untuk menunjukkan bahwa ia tidak ingin kemampuannya dikucilkan/diremehkan hanya karena ia</p>

	<p>adalah rakyat kecil yang lemah dan penurut. Gambar di ambil dengan menggunakan teknik pengambilan <i>long shot</i>, dengan posisi kamera diatas atau dapat disebut dengan <i>high angle</i>. Pengambilan gambar <i>long shot</i> adalah untuk mendeskripsikan suasana tegang dan mencekam pada saat para peserta ingin menunjukkan bakatnya. Pengambilan <i>long shot</i> ini juga dapat menunjukkan ekspresi wajah dan Bahasa tubuh Katniss yang dibawah tekanan, namun ia tetap ingin berjuang semampunya demi terbebas dari games mengerikan ini. Sedangkan posisi kamera <i>high angle</i> adalah pandangan dari mata kaum elit negara saat memandang kepada Katniss. Artinya adalah terdapat ketidaksejajaran status sosial antara Katniss dengan para kaum elit negara.</p>
<p>Tanda Konotatif</p>	

Katniss menunjukkan bakatnya dalam memanah dengan menggunakan baju *sport* dan membidik sasaran. Di dalam gambar, terlihat Katniss membidik apel karena ia merasa diremehkan saat memanah tidak tepat sasaran. Maka, seperti halnya laki-laki, Katniss memiliki sifat pemberani dan tidak takut akan resiko kekalahan, saat ia menembak apel yang tepat berada di dekat kaum elit negara. Sangat jelas terlihat akan ketidaksamaan derajat antara kaum elit negara dengan peserta *Hunger Games*, sekaligus pemberontakan dari rakyat kecil agar ia bisa dipandang di mata kaum elit negara. Saat Katniss menunjukkan bakat memanahnya, ia justru tidak dipandang oleh kaum elit negara. Hingga Katniss menunjukkan keahlian memanah yang sebenarnya dengan memanah apel yang berada di dekat kaum elit negara, yang dimaksudkan untuk menunjukkan bahwa ia tidak ingin kemampuannya dikucilkan/diremehkan hanya karena ia adalah rakyat kecil yang lemah dan penurut.



Gambar 4.5a

Gambar 4.5b



Gambar 4.5c

Gambar 4.5a, 4.5b, 4.5c

Peserta Perempuan & Peserta Laki-laki Memulai Pertandingan

Tabel 4.9

Denotatif 5 : Peserta Perempuan & Laki-laki Memulai Pertandingan

Penanda Denotatif	Petanda Denotatif
<p>Semua peserta bersiap berlari untuk mengambil barang-barang yang dibutuhkan.</p> <p>Pada gambar terlihat bahwa seluruh peserta dengan sigap mengambil barang-barang yang sudah disediakan.</p>	<p>Pada <i>scene</i> ini, digambarkan bahwa seluruh peserta bersiap mengambil barang yang mereka butuhkan. Peserta perempuan dengan sigap mengambil barang-barang yang telah disediakan sama halnya dengan laki-laki.</p> <p>Peserta perempuan tersebut juga memiliki sifat cekatan dalam hal berfikir dan bertindak.</p>
Tanda Denotatif	
<p>Pada gambar terlihat bahwa seluruh peserta dengan sigap mengambil barang-barang yang sudah disediakan. Peserta perempuan dengan sigap mengambil barang-barang yang telah</p>	

disediakan sama halnya dengan laki-laki. Peserta perempuan tersebut juga memiliki sifat cekatan dalam hal berfikir dan bertindak.

Tabel 4.10

Konotatif 5 : Peserta Perempuan & Laki-laki Memulai Pertandingan

Penanda Konotatif	Petanda Konotatif
<p>Pada gambar terlihat bahwa seluruh peserta dengan sigap mengambil barang-barang yang sudah disediakan. Peserta perempuan dengan sigap mengambil barang-barang yang telah disediakan sama halnya dengan laki-laki. Peserta perempuan tersebut juga memiliki sifat cekatan dalam hal berfikir dan bertindak.</p>	<p>Setiap peserta yang telah mengikuti pelatihan mental ini mau tidak mau harus siap menghadapi kejamnya <i>Hunger Games</i> ini sesuai dengan keputusan yang telah dibuat oleh pemerintah The Capitol. Hingga akhirnya, masing-masing peserta memiliki tujuan yang sama, yaitu tetap dapat hidup, dan dapat memenangkan <i>The Hunger Games</i>. Gambar ini diambil dengan teknik yang berbeda, pada gambar 4.5a digunakan teknik <i>long shot</i> dan posisi kamera <i>high angle</i>. Sedangkan pada gambar 4.5b dan 4.5c digunakan teknik <i>medium shot</i> dan <i>eye level</i>. Pengambilan <i>long shot</i> digunakan untuk</p>

	<p>menggambarkan kesiapan para peserta saat bersiap memulai pertandingan dengan barang-barang yang sudah disiapkan untuk diambil oleh peserta. Teknik <i>high angle</i> diambil adalah karena adanya unsur dominasi dan ketidaksejajaran status sosial antara kaum elit negara dengan para peserta yang hanya merupakan rakyat biasa. Sedangkan pada gambar yang menggunakan teknik <i>medium shot</i>, adalah untuk menunjukkan ekspresi wajah peserta dalam kesiapannya memulai pertandingan ini. Pada gambar 4.5b, terlihat peserta lain yang sedang melihat-lihat keadaan sekitar untuk menyusun trik dan mengamati barang yang akan ia ambil. Sedangkan pada gambar 4.5c terlihat ekspresi peserta perempuan ini sedang mengambil peralatan untuk berperang, namun dengan ekspresi penuh ketakutan namun ia tetap</p>
---	--

	semangat untuk berjuang melawan kerasnya pertandingan ini.
Tanda Konotatif	
<p>Pada gambar terlihat bahwa seluruh peserta dengan sigap mengambil barang-barang yang sudah disediakan. Peserta perempuan dengan sigap mengambil barang-barang yang telah disediakan sama halnya dengan laki-laki. Peserta perempuan tersebut juga memiliki sifat cekatan dalam hal berfikir dan bertindak. Setiap peserta yang telah mengikuti pelatihan mental ini mau tidak mau harus siap menghadapi kejamnya <i>Hunger Games</i> ini sesuai dengan keputusan yang telah dibuat oleh pemerintah The Capitol. Hingga akhirnya, masing-masing peserta memiliki tujuan yang sama, yaitu tetap dapat hidup, dan dapat memenangkan <i>The Hunger Games</i>.</p>	

Teks 6



Gambar 4.6a



Gambar 4.6b



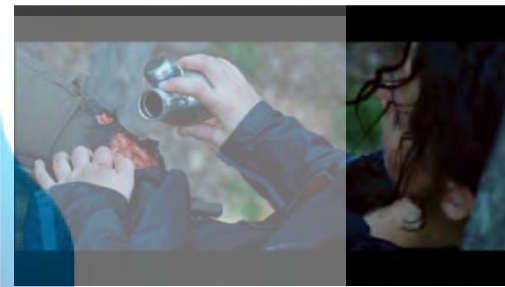
Gambar 4.6c



Gambar 4.6d



Gambar 4.6e



Gambar 4.6f

Gambar 4.6a, 4.6b, 4.6c, 4.6d, 4.6e, 4.6f

Katniss Mempertahankan Diri

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
Tabel 4.11
Denotatif 6 : Katniss Mempertahankan Diri

Penanda Denotatif	Petanda Denotatif
Katniss mempertahankan dirinya sendiri dengan menemukan sungai untuk mengambil air, membuat alat panggang makanan dari batang pohon, memanjat pohon untuk melindungi dirinya dari	Bagi seorang perempuan pada umumnya hal ini belum tentu dapat ia lakukan. Namun, Katniss dapat mempertahankan dirinya sendiri ditengah hutan belantara. Seperti halnya laki-laki yang dapat

<p>serangan lawan, dan bahkan mengobati luka bakarnya sendiri menggunakan air sungai yang tadi telah ia ambil.</p>	<p>melakukan pertahanan hidup sedemikian rupa ditengah hutan, dapat memotong kayu dan batang-batang pohon sebagai alat untuk memasak, dapat memakan apa saja demi kelangsungan hidup, hal itu juga yang terdapat di dalam jiwa pejuang Katniss.</p>
<p>Tanda Denotatif</p>	
<p>Katniss mempertahankan dirinya sendiri dengan menemukan sungai untuk mengambil air, membuat alat panggang makanan dari batang pohon, memanjat pohon untuk melindungi dirinya dari serangan lawan, dan bahkan mengobati luka bakarnya sendiri menggunakan air sungai yang tadi telah ia ambil. Seperti halnya laki-laki yang dapat melakukan pertahanan hidup sedemikian rupa ditengah hutan, dapat memotong kayu dan batang-batang pohon sebagai alat untuk memasak, dapat memakan apa saja demi kelangsungan hidup, hal itu juga yang terdapat di dalam jiwa pejuang Katniss.</p>	

Tabel 4.12

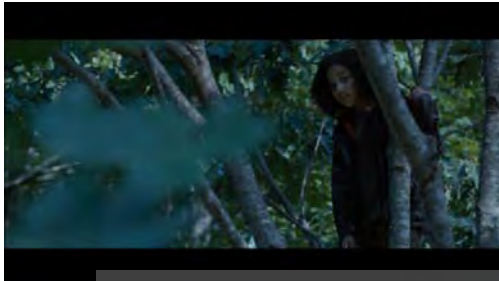
Konotatif 6 : Katniss Mempertahankan Diri

Penanda Konotatif	Petanda Konotatif
<p>Katniss mempertahankan dirinya sendiri dengan menemukan sungai untuk</p>	<p>Di sini terlihat bahwa Katniss sangat berjuang agar dapat tetap hidup di tengah</p>

<p>mengambil air, membuat alat panggang makanan dari batang pohon, memanjat pohon untuk melindungi dirinya dari serangan lawan, dan bahkan mengobati luka bakarnya sendiri menggunakan air sungai yang tadi telah ia ambil. Seperti halnya laki-laki yang dapat melakukan pertahanan hidup sedemikian rupa ditengah hutan, dapat memotong kayu dan batang-batang pohon sebagai alat untuk memasak, dapat memakan apa saja demi kelangsungan hidup, hal itu juga yang terdapat di dalam jiwa pejuang Katniss.</p>	<p>kerasnya pertandingan. Ia tidak ingin kalah dalam pertandingan dan terus bertahan diri untuk memperjuangkan haknya untuk menang dan agar terbebas dari segala macam bentuk dominasi dari pemerintah The Capitol. Teknik pengambilan gambar pada <i>scene</i> ini pada umumnya menggunakan teknik pengambilan gambar <i>medium shot</i> dengan posisi kamera <i>eye level</i>. Pengambilan gambar dengan kedua teknik ini, tidak merujuk pada sesuatu yang bersifat “dominasi atau kepemimpinan”, hanya saja untuk kepentingan pandangan mata, yang memperlihatkan situasi Katniss saat berjuang mempertahankan dirinya untuk tetap hidup di tengah hutan belantara. Perjuangan Katniss untuk bertahan hidup yang tidak biasa, dari ekspresi wajah Katniss yang diambil pada gambar, tidak</p>
--	--

	<p>terlihat ekspresi ketakutan. Katniss terlihat penuh dengan semangat dan percaya diri untuk bertahan hidup dan memenangkan games ini agar terbebas dari kejamnya <i>The Hunger Games</i>.</p>
<p>Tanda Konotatif</p>	
<p>Katniss mempertahankan dirinya sendiri dengan menemukan sungai untuk mengambil air, membuat alat panggang makanan dari batang pohon, memanjat pohon untuk melindungi dirinya dari serangan lawan, dan bahkan mengobati luka bakarnya sendiri menggunakan air sungai yang tadi telah ia ambil. Seperti halnya laki-laki yang dapat melakukan pertahanan hidup sedemikian rupa ditengah hutan, dapat memotong kayu dan batang-batang pohon sebagai alat untuk memasak, dapat memakan apa saja demi kelangsungan hidup, hal itu juga yang terdapat di dalam jiwa pejuang Katniss. Di sini terlihat bahwa Katniss sangat berjuang agar dapat tetap hidup di tengah kerasnya pertandingan. Ia tidak ingin kalah dalam pertandingan dan terus bertahan diri untuk memperjuangkan haknya untuk menang dan agar terbebas dari segala macam bentuk dominasi dari pemerintah The Capitol. Dari ekspresi wajah Katniss yang diambil pada gambar, tidak terlihat ekspresi ketakutan. Katniss terlihat penuh dengan semangat dan percaya diri untuk bertahan hidup dan memenangkan games ini agar terbebas dari kejamnya <i>The Hunger Games</i>.</p>	

Teks 7



Gambar 4.7a



Gambar 4.7b



Gambar 4.7c



Gambar 4.7d

Gambar 4.7a, 4.7b, 4.7c dan 4.7d

Katniss & Roe Bertahan Melawan Musuh

Dialog

Roe : “Pssst.. (Menunjukkan sarang lebah, dan memerintahkan untuk dijatuhkan kepada musuh)”

Tabel 4.13

Denotatif 7 : Katniss & Roe Bertahan Melawan Musuh

Penanda Denotatif	Petanda Denotatif
Katniss bertahan melawan musuhnya	Roe, seorang perempuan muda salah satu


<p>dengan bantuan dari Roe, seorang peserta perempuan dari distrik lain. Katniss memotong batang pohon yang terdapat sarang lebah di atasnya untuk menyerang musuhnya yang sedang tertidur di bawah pohon.</p>	<p>peserta dari Distrik 11, yang membantu Katniss menyerang lawannya. Roe-lah yang memberikan ide kepada Katniss untuk menyerang musuhnya menggunakan sarang lebah tersebut. Perempuan usia Roe bahkan memiliki otak yang cerdas untuk mempertahankan diri dari serangan lawan sama seperti laki-laki pada umumnya.</p>
Tanda Denotatif	
<p>Katniss bertahan melawan musuhnya dengan bantuan dari Roe, seorang peserta perempuan dari distrik lain. Roe-lah yang memberikan ide kepada Katniss untuk menyerang musuhnya menggunakan sarang lebah tersebut. Perempuan usia Roe bahkan memiliki otak yang cerdas untuk mempertahankan diri dari serangan lawan sama seperti laki-laki pada umumnya.</p>	

Tabel 4.14

Konotatif 7 : Katniss & Roe Bertahan Melawan Musuh

Penanda Konotatif	Petanda Konotatif
<p>Katniss bertahan melawan musuhnya dengan bantuan dari Roe, seorang peserta</p>	<p><i>Scene</i> ini menggambarkan ada keterikatan batin antara sesama peserta</p>

<p>perempuan dari distrik lain. Roe-lah yang memberikan ide kepada Katniss untuk menyerang musuhnya menggunakan sarang lebah tersebut. Perempuan usia Roe bahkan memiliki otak yang cerdas untuk mempertahankan diri dari serangan lawan sama seperti laki-laki pada umumnya.</p>	<p><i>Hunger Games</i>, karena ia merasa bahwa ia memiliki kesetaraan derajat dan ia sedang dikuasai oleh para kaum elit negara. Hingga pada akhirnya mereka bersatu untuk memasang trik demi memenangkan pertandingan ini. Teknik <i>medium shot</i> dan <i>eye level</i> yang terdapat pada gambar 4.7a, 4.7b, dan 4.7c digunakan untuk menunjukkan hubungan atau kontak perbincangan antara Katniss dengan Roe, sedangkan <i>eye level</i> menunjukkan adanya kesetaraan derajat antara Katniss dengan Roe. Disini juga terlihat bahwa ada keterikatan batin antara Katniss dan Roe, meskipun seharusnya mereka bertanding dengan sportif, dan saling membunuh. Tetapi tidak dengan mereka berdua, mereka justru bersatu untuk memasang trik melawan musuh dari distrik lain. Dengan bersatunya Katniss dan Roe pada</p>
---	---

	<p>pertandingan ini, dapat dilihat bahwa ada rasa intimitas dan kedekatan karena mereka adalah rakyat biasa yang sedang dipaksa menghadapi games ini dari para kaum elit negara.</p> <p>Sedangkan pada gambar 4.7d yang menggunakan teknik <i>long shot</i> dengan <i>high angle</i> adalah hanya sebagai penunjuk bahwa musuh Katniss sedang tertidur pulas, dengan menunjukkan latar tempat dan suasana di bawah pohon dengan sudut pandang Katniss yang sedang berada atau melihat musuhnya dari atas.</p>
<p>Tanda Konotatif</p>	
<p>Katniss bertahan melawan musuhnya dengan bantuan dari Roe, seorang peserta perempuan dari distrik lain. Roe-lah yang memberikan ide kepada Katniss untuk menyerang musuhnya menggunakan sarang lebah tersebut. Perempuan usia Roe bahkan memiliki otak yang cerdas untuk mempertahankan diri dari serangan lawan sama seperti laki-laki pada umumnya. <i>Scene</i> ini menggambarkan ada keterikatan batin antara sesama peserta <i>Hunger Games</i>, karena ia merasa bahwa ia memiliki</p>	

kesetaraan derajat dan ia sedang dikuasai oleh para kaum elit negara. Hingga pada akhirnya mereka bersatu untuk memasang trik demi memenangkan pertandingan ini. Disini juga terlihat bahwa ada keterikatan batin antara Katniss dan Roe, meskipun seharusnya mereka bertanding dengan sportif, dan saling membunuh. Tetapi tidak dengan mereka berdua, mereka justru bersatu untuk memasang trik melawan musuh dari distrik lain. Dengan bersatunya Katniss dan Roe pada pertandingan ini, dapat dilihat bahwa ada rasa intimitas dan kedekatan karena mereka adalah rakyat biasa yang sedang dipaksa menghadapi games ini dari para kaum elit negara.



Teks 8



Gambar 4.8

Musuh Perempuan Dari Distrik Lain

Tabel 4.15

Denotatif 8 : Musuh Perempuan Dari Distrik Lain

Penanda Denotatif	Petanda Denotatif
<p>Pada gambar ini terlihat peserta perempuan dari distrik lain sedang tersengat lebah. Peserta perempuan ini tak lain adalah musuh atau lawan dari Katniss.</p>	<p>Dengan adanya peserta perempuan yang kemudian menjadi musuh Katniss, menandakan bahwa pada permainan ini benar-benar terjadi peperangan tanpa memandang musuh perempuan atau laki-laki. Artinya peserta perempuan pun mengikuti permainan dengan sportif, saling lawan tanpa memandang kesamaan <i>gender</i>, atau perbedaan <i>gender</i>, seperti halnya laki-laki.</p>
<p>Tanda Denotatif</p>	
<p>Pada gambar ini terlihat peserta perempuan dari distrik lain sedang tersengat lebah. Peserta perempuan ini tak lain adalah musuh atau lawan dari Katniss. Dengan adanya peserta perempuan yang kemudian menjadi musuh Katniss, menandakan bahwa pada permainan ini benar-benar terjadi peperangan tanpa memandang musuh perempuan atau laki-laki. Artinya peserta perempuan pun mengikuti permainan dengan sportif, saling lawan tanpa memandang kesamaan <i>gender</i>, atau perbedaan <i>gender</i>, seperti halnya laki-laki.</p>	

Tabel 4.16

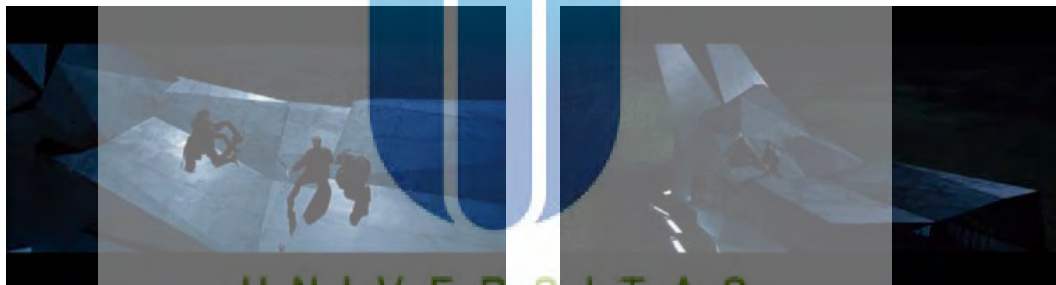
Konotatif 8 : Musuh Perempuan Dari Distrik Lain

Penanda Konotatif	Petanda Konotatif
<p>Pada gambar ini terlihat peserta perempuan dari distrik lain sedang tersengat lebah. Peserta perempuan ini tak lain adalah musuh atau lawan dari Katniss. Dengan adanya peserta perempuan yang kemudian menjadi musuh Katniss, menandakan bahwa pada permainan ini benar-benar terjadi peperangan tanpa memandang musuh perempuan atau laki-laki. Artinya peserta perempuan pun mengikuti permainan dengan sportif, saling lawan tanpa memandang kesamaan <i>gender</i>, atau perbedaan <i>gender</i>, seperti halnya laki-laki.</p>	<p>Terlihat seorang musuh perempuan Katniss dari distrik lain yang sedang berjuang untuk mempertahankan hidupnya agar masih dapat melanjutkan pertandingan ini demi membanggakan distriknya. Meskipun ia terus mendapatkan tekanan yang diberikan oleh elit negara kepadanya, ia tetap mencoba untuk bertarung dan bertahan hidup untuk memenangkan pertandingan ini dan terbebas dari tuntutan para elit negara. Gambar ini menggunakan teknik <i>long shot</i> dengan <i>eye level</i>. <i>Long shot</i> di ambil untuk menunjukkan latar suasana yang penuh dengan serangan lebah, dan suasana yang mengerikan saat peserta perempuan ini disengat oleh ribuan lebah. Sedangkan <i>eye level</i> ini di ambil, adalah</p>

	<p>karena adanya kesetaraan antara peserta perempuan ini dengan peserta yang lain. Dalam gambar ini, terlihat perjuangan peserta perempuan ini untuk lari dari sengatan lebah yang menyengat dirinya. Ia berusaha berlari dari sengatan lebah-lebah, untuk bertahan hidup. Meskipun pada akhirnya ia tidak berhasil bertahan hidup dari sengatan lebah.</p>
<p>Tanda Konotatif</p>	
<p>Pada gambar ini terlihat peserta perempuan dari distrik lain sedang tersengat lebah. Peserta perempuan ini tak lain adalah musuh atau lawan dari Katniss. Dengan adanya peserta perempuan yang kemudian menjadi musuh Katniss, menandakan bahwa pada permainan ini benar-benar terjadi peperangan tanpa memandang musuh perempuan atau laki-laki. Artinya peserta perempuan pun mengikuti permainan dengan sportif, saling lawan tanpa memandang kesamaan <i>gender</i>, atau perbedaan <i>gender</i>, seperti halnya laki-laki. Terlihat seorang musuh perempuan Katniss dari distrik lain yang sedang berjuang untuk mempertahankan hidupnya agar masih dapat melanjutkan pertandingan ini demi membanggakan distriknya. Meskipun ia terus mendapatkan tekanan yang diberikan oleh elit negara kepadanya, ia tetap mencoba untuk bertarung dan bertahan hidup untuk memenangkan pertandingan ini dan terbebas dari tuntutan</p>	

para elit negara. Gambar ini di ambil untuk menunjukkan latar suasana yang penuh dengan serangan lebah, dan suasana yang mengerikan saat peserta perempuan ini disengat oleh ribuan lebah. Dan memperlihatkan adanya kesetaraan *gender* antara peserta perempuan ini dengan peserta yang lain. Dalam gambar ini, terlihat perjuangan peserta perempuan ini untuk lari dari sengatan lebah yang menyengat dirinya. Ia berusaha berlari dari sengatan lebah-lebah, untuk bertahan hidup. Meskipun pada akhirnya ia tidak berhasil bertahan hidup dari sengatan lebah.

Teks 9



Gambar 4.9a

Gambar 4.9b



Gambar 4.9c



Gambar 4.9d

Gambar 4.9a, 4.9b, 4.9c dan 4.9d

Katniss & Peeta Melawan Cato

Dialog

Cato : “Teruskan! Tembak! Dan kami berdua jatuh dan kau menang. Silahkan! Lagi pula mati. Aku selalu ingin minum sampai tidak begitu sekarang!”

...

Cato : “Bagaimana? Apakah itu yang kau mau? Huh?”

Peeta : Tidak!”

Cato : “Aku masih bisa melakukannya. Aku masih bisa melakukannya. Membunuh sekali lagi. Hanyalah satu-satunya yang bisa aku lakukan. Membawa kebanggan untuk distrik. Bukan masalah!”

Tabel 4.17

Denotatif 9 : Katniss & Peeta Melawan Cato

Penanda Denotatif	Petanda Denotatif
Pada adegan ini, Katniss dan Peeta berusaha melawan Cato diatas sebuah alat terbang milik elit negara pada malam hari. Katniss menggunakan pemanahnya untuk membunuh Cato.	Katniss dan Peeta berusaha melawan Cato. Katniss dengan gagap gempita dan semangat juangnya terus berusaha agar ia tidak jatuh dan dinyatakan kalah. Katniss dan Peeta sebagai pendamping Katniss berusaha untuk tetap hidup berdua. Disini, sama seperti halnya Peeta, Katniss memiliki pertahanan hidup yang luar

	<p>biasa. Ia bangkit kembali meskipun sempat terjatuh demi mendapatkan kemenangan <i>Hunger Games</i>. Maka sifat terus bangkit dan semangat juang yang dimiliki Katniss merupakan hal yang amat sangat jarang dimiliki oleh sebagian perempuan.</p>
<p>Tanda Denotatif</p>	
<p>Pada adegan ini, Katniss dan Peeta berusaha melawan Cato diatas sebuah alat terbang milik elit negara pada malam hari. Katniss menggunakan pemanahnya untuk membunuh Cato. Katniss dan Peeta sebagai pendamping Katniss berusaha untuk tetap hidup berdua. Disini, sama seperti halnya Peeta, Katniss memiliki pertahanan hidup yang luar biasa. Ia bangkit kembali meskipun sempat terjatuh demi mendapatkan kemenangan <i>Hunger Games</i>. Maka sifat terus bangkit dan semangat juang yang dimiliki Katniss merupakan hal yang amat sangat jarang dimiliki oleh sebagian perempuan.</p>	

Tabel 4.18

Konotatif 9 : Katniss & Peeta Melawan Cato

Penanda Konotatif	Petanda Konotatif
Pada adegan ini, Katniss dan Peeta	Pada <i>scene</i> pertarungan antara Katniss,

<p>berusaha melawan Cato diatas sebuah alat terbang milik elit negara pada malam hari. Katniss menggunakan pemanahnya untuk membunuh Cato. Katniss dan Peeta sebagai pendamping Katniss berusaha untuk tetap hidup berdua. Disini, sama seperti halnya Peeta, Katniss memiliki pertahanan hidup yang luar biasa. Ia bangkit kembali meskipun sempat terjatuh demi mendapatkan kemenangan <i>Hunger Games</i>. Maka sifat terus bangkit dan semangat juang yang dimiliki Katniss merupakan hal yang amat sangat jarang dimiliki oleh sebagian perempuan.</p>	<p>Peeta dan Cato ini terdapat unsur ketidakperdulian Katniss dan Peeta terhadap pemenang <i>Hunger Games</i> ke-74. Karena Katniss dan Peeta telah jatuh hati, ia tidak ingin saling membunuh dan memilih untuk mati berdua dan tidak ada pemenang dari <i>games</i> ini. Hal ini menunjukkan bahwa, mereka berdua tidak peduli akan keputusan atau peraturan yang telah dibuat oleh kaum elit negara. Dan mereka bersatu demi kebahagiaan mereka, demi membanggakan distrik mereka dan sekaligus untuk membuktikan kepada dunia, bahwa distrik 12 adalah distrik yang hebat. Disini terlihat bahwa meskipun mereka hanya rakyat kecil, tetapi mereka memiliki keberanian untuk dapat merubah apa yang sudah ditentukan oleh elit negara. Teknik <i>wide angle</i> yang digunakan pada gambar 4.9a dan 4.9b ini,</p>
---	---

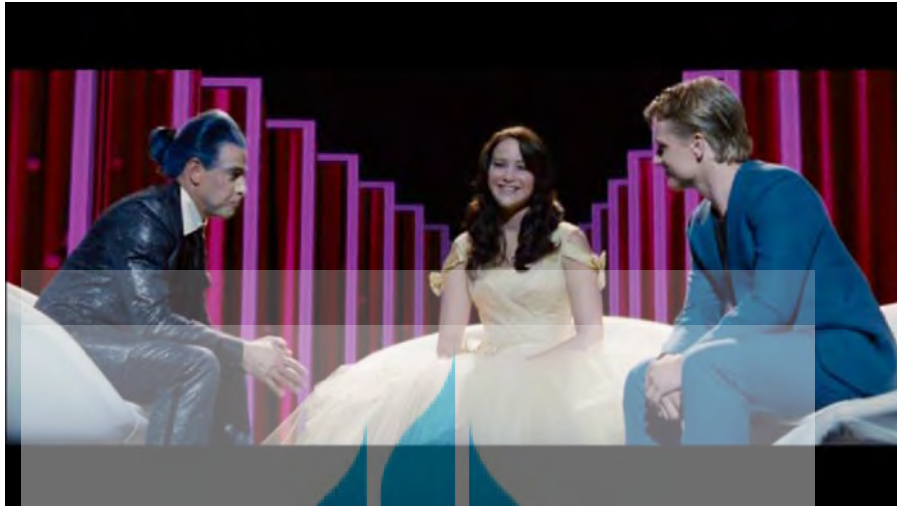
	<p>adalah untuk mendramatisir cerita. Disamping untuk mengambil ketiga subjek, teknik ini juga digunakan untuk memperlihatkan <i>setting</i> tempat dengan suasana mencekam dan menegangkan. Sedangkan <i>high angle</i> di ambil untuk menunjukkan bahwa ada unsur perbedaan derajat antara peserta dengan para kaum elit negara. Pada <i>scene</i> ini jelas menunjukkan masing-masing peserta berjuang untuk memenangkan <i>Hunger Games</i>. Namun berbeda dengan Katniss dan Peeta, mereka tidak peduli apakah mereka akan memenangkan <i>Hunger Games</i> atau tidak, mereka tidak ingin membunuh satu sama lain. Mereka tidak peduli meskipun kalah dan tidak ada pemenang <i>Hunger Games</i>. Yang mereka inginkan adalah berjuang untuk mengakhiri <i>games</i> ini dan terbebas dari kekuasaan para kaum elit negara.</p>
---	--

	<p>Sedangkan teknik <i>medium shot</i> dengan <i>eye level</i> pada gambar 4.9c dan 4.9d digunakan untuk menunjukkan ekspresi wajah dengan penuh ketegangan dan perjuangan masing-masing peserta untuk memenangkan <i>Hunger Games</i>. <i>Eye level</i> digunakan karena masing-masing peserta memiliki kesamaan derajat sebagai rakyat kecil yang dituntut untuk mengikuti games ini.</p>
<p>Tanda Konotatif</p>	
<p>Pada adegan ini, Katniss dan Peeta berusaha melawan Cato diatas sebuah alat terbang milik elit negara pada malam hari. Katniss menggunakan pemanahnya untuk membunuh Cato. Katniss dan Peeta sebagai pendamping Katniss berusaha untuk tetap hidup berdua. Disini, sama seperti halnya Peeta, Katniss memiliki pertahanan hidup yang luar biasa. Ia bangkit kembali meskipun sempat terjatuh demi mendapatkan kemenangan <i>Hunger Games</i>. Maka sifat terus bangkit dan semangat juang yang dimiliki Katniss merupakan hal yang amat sangat jarang dimiliki oleh sebagian perempuan. Pada <i>scene</i> pertarungan antara Katniss, Peeta dan Cato ini terdapat unsur ketidakperdulian Katniss dan Peeta terhadap pemenang <i>Hunger Games</i> ke-74. Karena Katniss dan Peeta telah jatuh hati, ia tidak ingin saling membunuh dan</p>	

memilih untuk mati berdua dan tidak ada pemenang dari *games* ini. Hal ini menunjukkan bahwa, mereka berdua tidak peduli akan keputusan atau peraturan yang telah dibuat oleh kaum elit negara. Dan mereka bersatu demi kebahagiaan mereka, demi membanggakan distrik mereka dan sekaligus untuk membuktikan kepada dunia, bahwa distrik 12 adalah distrik yang hebat. Disini terlihat bahwa meskipun mereka hanya rakyat kecil, tetapi mereka memiliki keberanian untuk dapat merubah apa yang sudah ditentukan oleh elit negara. Pada *scene* ini jelas menunjukkan masing-masing peserta berjuang untuk memenangkan *Hunger Games*. Namun berbeda dengan Katniss dan Peeta, mereka tidak peduli apakah mereka akan memenangkan *Hunger Games* atau tidak, mereka tidak ingin membunuh satu sama lain. Mereka tidak peduli meskipun kalah dan tidak ada pemenang *Hunger Games*. Yang mereka inginkan adalah berjuang untuk mengakhiri *games* ini dan terbebas dari kekuasaan para kaum elit negara.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Teks 10



Gambar 4.10

Katniss & Peeta Sebagai Pemenang Hunger Games ke-74

Dialog

Caesar Flickerman : “Apa yang kau rasakan saat menemukan dia di pinggir sungai?”

Katniss Everdeen : “Aku merasa seperti menjadi orang yang paling bahagia di dunia.

Aku tidak bisa bayangkan bila hidup tanpa dia.”

Caesar Flickerman : “Kau sendiri bagaimana, Peeta?”

Peeta : “Dia baru saja menyelamatkan nyawaku.”

Katniss Everdeen : “Kami saling menyelamatkan.”

Caesar Flickerman : “Para hadirin semuanya, bintang silang kekasih dari distrik 12.

Pemenang Hunger Games ke-74 tahun ini!”

Tabel 4.19

Denotatif 10 : Katniss & Peeta Sebagai Pemenang Hunger Games ke-74

Penanda Denotatif	Petanda Denotatif
<p>Penobatan Katniss dan Peeta sebagai pemenang Hunger Games ke 74. Katniss menggunakan gaun mewah dan elegan yang dipadukan dengan Peeta yang menggunakan kemeja hitam serta blazer biru disertai dengan sorot lampu panggung membuat mereka semakin terlihat serasi.</p>	<p>Katniss dan Peeta dinobatkan sebagai pemenang Hunger Games ke 74. Namun, meskipun Katniss dan Peeta yang dinobatkan sebagai pemenangnya, Katniss tetap memegang kendali permainan ini, ia dapat lebih unggul dari Peeta, terlihat pada komposisi gambar yang menempatkan Katniss pada <i>central</i> atau tengah panggung. Dengan begitu, bukan hanya laki-laki saja yang hebat dan bisa memenangkan pertandingan mengerikan seperti <i>Hunger Games</i>, Katniss Everdeen sosok perempuan dengan semangat juang yang tinggi dan tidak pernah mau berputus asa, dengan kemampuan memanah serta berburu, dan kemampuan untuk bertahan hidupnya yang luar biasa akhirnya ia pantas</p>

	mendapatkan kemenangan dengan seorang lelaki yang mendampinginya yaitu Peeta.
Tanda Denotatif	
<p>Katniss dan Peeta dinobatkan sebagai pemenang <i>Hunger Games</i> ke 74. Katniss menggunakan gaun mewah dan elegan yang dipadukan dengan Peeta yang menggunakan kemeja hitam serta blazer biru disertai dengan sorot lampu panggung membuat mereka semakin terlihat serasi. Meskipun Katniss dan Peeta yang dinobatkan sebagai pemenangnya, Katniss tetap memegang kendali permainan ini, ia dapat lebih unggul dari Peeta, terlihat pada komposisi gambar yang menempatkan Katniss pada <i>central</i> atau tengah panggung. Katniss Everdeen sosok perempuan dengan semangat juang yang tinggi dan tidak pernah mau berputus asa, dengan kemampuan memanah serta berburu, dan kemampuan untuk bertahan hidupnya yang luar biasa akhirnya ia pantas mendapatkan kemenangan dengan seorang lelaki yang mendampinginya yaitu Peeta.</p>	

Tabel 4.20

Konotatif 10 : Katniss & Peeta Sebagai Pemenang Hunger Games ke-74

Penanda Konotatif	Petanda Konotatif
Katniss dan Peeta dinobatkan sebagai pemenang <i>Hunger Games</i> ke 74. Katniss	Dapat dilihat dari ekspresi wajah Katniss dan Peeta yang sumringah dengan wajah

<p>menggunakan gaun mewah dan elegan yang dipadukan dengan Peeta yang menggunakan kemeja hitam serta blazer biru disertai dengan sorot lampu panggung membuat mereka semakin terlihat serasi. Meskipun Katniss dan Peeta yang dinobatkan sebagai pemenangnya, Katniss tetap memegang kendali permainan ini, ia dapat lebih unggul dari Peeta, terlihat pada komposisi gambar yang menempatkan Katniss pada <i>central</i> atau tengah panggung. Katniss Everdeen sosok perempuan dengan semangat juang yang tinggi dan tidak pernah mau berputus asa, dengan kemampuan memanah serta berburu, dan kemampuan untuk bertahan hidupnya yang luar biasa akhirnya ia pantas mendapatkan kemenangan dengan seorang lelaki yang mendampingiya yaitu Peeta.</p>	<p>penuh kelegaan, memperlihatkan bahwa ada rasa kebahagiaan antara mereka berdua telah terbebas dari <i>games</i> mengerikan ini, dan dari segala tuntutan kaum elit negara yang bersifat memaksa. Mereka menunjukkan bahwa meskipun mereka hanya rakyat kecil, tetapi mereka dapat ‘melawan’ kaum elit negara dengan merubah ketentuan kaum elit negara. Digunakan teknik pengambilan <i>medium shot</i> pada gambar ini. Dengan tujuan untuk menunjukkan hubungan antara ketiga subyek dengan penonton. Maksudnya adalah agar terjadi kedekatan dan hubungan antara pemenang <i>hunger games</i>, pembawa acara, dan penonton agar dapat berkomunikasi dengan baik. Sedangkan teknik <i>low angle</i> menunjukkan bahwa pada scene ini ketiga subjek di atas mendominasi pada scene ini, yang artinya mereka adalah</p>
---	--

	<p>pemenang dari <i>Hunger Games</i> ke-74 dan juga menggambarkan arah pandang penonton. Pada <i>scene</i> akhir yang menunjukkan mereka-lah pemenang <i>Hunger Games</i> ke-74 ini, menunjukkan bahwa semua perjuangan mereka untuk memenangkan <i>Hunger Games</i> ini tidak sia-sia.</p>
<p>Tanda Konotatif</p>	
<p>Katniss dan Peeta dinobatkan sebagai pemenang <i>Hunger Games</i> ke 74. Katniss menggunakan gaun mewah dan elegan yang dipadukan dengan Peeta yang menggunakan kemeja hitam serta blazer biru disertai dengan sorot lampu panggung membuat mereka semakin terlihat serasi. Meskipun Katniss dan Peeta yang dinobatkan sebagai pemenangnya, Katniss tetap memegang kendali permainan ini, ia dapat lebih unggul dari Peeta, terlihat pada komposisi gambar yang menempatkan Katniss pada <i>central</i> atau tengah panggung. Katniss Everdeen sosok perempuan dengan semangat juang yang tinggi dan tidak pernah mau berputus asa, dengan kemampuan memanah serta berburu, dan kemampuan untuk bertahan hidupnya yang luar biasa akhirnya ia pantas mendapatkan kemenangan dengan seorang lelaki yang mendampinginya yaitu Peeta. Dapat dilihat dari ekspresi wajah Katniss dan Peeta yang sumringah dengan wajah penuh kelegaan, memperlihatkan bahwa ada rasa</p>	

kebahagiaan antara mereka berdua telah terbebas dari *games* mengerikan ini, dan dari segala tuntutan kaum elit negara yang bersifat memaksa. Mereka menunjukkan bahwa meskipun mereka hanya rakyat kecil, tetapi mereka dapat ‘melawan’ kaum elit negara dengan merubah ketentuan kaum elit negara.

4.3 Pembahasan

Dari paparan film *The Hunger Games* yang telah peneliti paparkan di analisis, beberapa *scene* ditemukan mengandung nilai Feminisme Liberal. Penelitian ini fokus pada Feminisme Liberal yang terdapat dalam film *The Hunger Games*. Peneliti menjalankan penelitian ini dengan menggunakan analisis semiotika dengan menggunakan Metodologi dan Semiologi Roland Barthes, dimana menurut Barthes tanda denotatif adalah juga penanda konotatif. Dengan demikian konotatif merupakan kekuatan yang menunjukkan nilai Feminisme Liberal pada film *The Hunger Games*.

Dalam film ini, representasi Feminisme Liberal adalah perempuan memiliki hak untuk menyetarakan *gendernya* dengan kaum lelaki. Feminisme Liberal seperti yang ditunjukkan pada tabel 4.1 dimana Katniss Everdeen yang merupakan seseorang yang pandai berburu, untuk menghidupi Ibu dan adiknya setelah ayahnya meninggal. Seperti halnya laki-laki yang dapat menjadi tulang punggung keluarga, Katniss juga dapat menjadi tulang punggung keluarga demi kelangsungan hidup keluarganya.

Selain itu ditunjukkan pada tabel 4.2 dan 4.3 bahwa bukan hanya laki-laki yang dapat mengikuti pertandingan mengerikan ini, tetapi perempuan juga dapat mengikutinya, bahkan seorang perempuan dengan fokus berlatih sebelum dimulainya

pertandingan untuk memperjuangkan haknya untuk menang dan untuk membanggakan distriknya. Sama halnya dengan laki-laki, pada tabel ini jelas tergambar bahwa semangat juang dan tekad yang kuat tidak hanya dimiliki laki-laki saja. Namun perempuan juga dapat memiliki hal tersebut.

Unsur Feminisme Liberal juga dapat ditunjukkan pada tabel 4.4, yaitu Katniss menunjukkan keahliannya memanah, karena tidak dipandang oleh para kaum elit negara, lalu ia menunjukkan perasaan kesalnya dengan memanah apel yang berada di dekat para kaum elit negara tanpa perasaan takut seperti halnya laki-laki yang memiliki jiwa keberanian yang tinggi.

Peserta perempuan memasang trik untuk berebut mengambil barang yang telah disediakan seperti terlihat pada tabel 4.5. Disini terlihat bahwa setiap peserta perempuan memiliki trik dan dapat bergerak cekatan untuk mengambil barang yang ia butuhkan sama seperti peserta laki-laki yang lainnya.

Seperti halnya laki-laki, peserta perempuan dapat bertahan hidup sendiri pada pertandingan ini. Hal ini dapat dilihat pada tabel 4.6 dan 4.7 Ditunjukkan pada saat Katniss dengan keahliannya mencari sumber air, memotong batang pohon runcing, serta membuat penggangan sebagai alat untuk memasaknya. Lalu datang Roe seorang perempuan muda dari distrik 11 yang memberikan ide cerdiknyanya kepada Katniss untuk melawan musuh.

Perjuangan Katniss dan Peeta dalam melawan Cato dapat dilihat pada tabel 4.9. Katniss berjuang untuk memenangkan *Hunger Games*, dengan gagap gempita dan keberanian, ia berusaha melawan Cato meskipun semestinya Peeta juga merupakan

musuhnya, namun Katniss tidak melakukannya. Ia lebih memilih kalah bersama Peeta, dengan mati bersama-sama dengan memakan buah beri beracun. Daripada harus membunuh Peeta lalu mendapatkan kemenangan sendiri. Katniss memiliki keberanian untuk melawan Cato sama halnya dengan laki-laki.

4.4 Mitologi atau Ideologi Tertutup

Dari tataran Film *The Hunger Games* yang di paparkan oleh peneliti. Maka, peneliti dapat menyimpulkan bahwa ideologi tertutup dalam film ini adalah ideologi sosialis komunis yang menerangkan bahwa ada perjuangan rakyat kecil atau kaum miskin dalam menghadapi kekuasaan dan penindasan dari para kaum elit negara. Perjuangan yang dimaksud adalah berjuang agar rakyat kecil tidak dipandang sebelah mata oleh para kaum elit negara.

Ideologi sosialis komunis yang terdapat pada film *The Hunger Games* ini dapat dilihat bahwa pada setiap *scenanya* menunjukkan unsur perjuangan baik laki-laki maupun perempuan. Perjuangan yang terdapat pada film ini adalah, perjuangan untuk mempertahankan diri agar tetap bertahan hidup, perjuangan untuk memenangkan permainan sadis ini, perjuangan untuk terbebas dari segala tuntutan dan aturan dari kaum elit negara, dan perjuangan untuk menunjukkan bahwa tidak hanya kaum elit negara saja yang dapat dipandang oleh dunia, tetapi rakyat kecil juga pantas untuk dipandang oleh dunia. Rakyat kecil juga bisa menentukan keputusannya sendiri, dan rakyat kecil juga bisa lebih dominan dari kaum elit negara saat seluruh

mata dunia melihat kesuksesannya dalam penganugerahan pemenang *Hunger Games* ke-74.

Unsur perjuangan pada film ini tidak hanya ditunjukkan pada karakter Katniss saja, namun juga pada peserta dari distrik lain. Terlihat pada semangat para peserta dalam melakukan *parade show* untuk menggaet sponsor pada *scene* awal, lalu semangat peserta saat berlatih sebelum bertanding, dan semangat peserta pada saat pertandingan berlangsung.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat ditarik beberapa kesimpulan:

1. Tanda denotatif Feminisme Liberal pada film *The Hunger Games* ini yang peneliti temukan adalah bahwa seperti halnya laki-laki, perempuan juga dapat melakukan hal yang dapat dilakukan oleh laki-laki. Perempuan juga dapat menjadi tulang punggung keluarga, dapat bertahan hidup dan menghadapi segala tantangan.
2. Tanda konotatif yang tergambar dalam representasi Feminisme Liberal pada film *The Hunger Games* ini adalah bahwa masyarakat kecil berjuang untuk terbebas dari segala kekuasaan dan tuntutan dari para kaum elit negara agar mereka tidak lagi dipandang sebelah mata dan agar apa yang mereka sampaikan dapat didengar dan dipandang oleh para kaum elit negara.
3. Ideologi atau mitologi tertutup dalam film ini adalah ideologi sosialis komunis. Sosialisme adalah rasa perhatian, simpati dan empati antar individu kepada individu lainnya tanpa memandang status. Sedangkan Komunisme adalah gerakan kaum buruh dalam memperjuangkan haknya untuk didengar dan dipandang oleh para petinggi negara.

5.2 Saran

Ada beberapa saran yang ingin Peneliti sampaikan sebagai berikut:

1. Peneliti masih banyak kekurangan dalam penelitian ini, diharapkan untuk Peneliti lain yang ingin menggunakan semiotika Roland Barthes, diharapkan agar lebih teliti untuk mengambil gambar yang ingin dimaknai. Serta penemuan ideologi tertutup yang harus sesuai dengan pemaknaan denotatif dan konotatif gambar yang sudah diteliti.
2. Untuk para sineas yang ingin membuat film seperti *The Hunger Games* ini, diharapkan lebih banyak memuat unsur edukasi yang ditampilkan.



DAFTAR PUSTAKA

- Barthes, Roland. 2012. *Elemen-Elemen Semiologi*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Elvinaro, Ardianto., Lukiati Komala., and Siti Karlinah. 2012. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar Edisi Revisi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Endraswara, Suwardi. 2003. *Metodologi Penelitian Sastra: Epistemologi, Model, Teori, dan Aplikasi*, Yogyakarta: Pustaka Widyatama.
- Eriyanto. 2001. *Analisis Wacana Pengantar Analisis Teks Media*. Yogyakarta: LkiS Group.
- Fiske, John. 2004. *Cultural and Communication Studies: Sebuah pengantar paling Komprehensif*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Gamble, Sarah. 2010. *Feminisme & Postfeminisme*, Yogyakarta: Jalasutra.
- Hall, Stuart. 1997. *Representation: Cultural Representations dan Signifying Practices*, London: Sage Publications.
- Hofstetter, Fred T. 2001. *Multimedia Literacy*. McGraw Hill: Irwin.
- Kasiyan. 2008. *Manipulasi dan Dehumanisasi Perempuan dalam Iklan*, Yogyakarta: Ombak.
- Kustadi, Suhandang. 2004. *Pengantar Jurnalistik*, Jakarta: Yayasan Nuansa Cendikia.
- Littlejohn, Stephen W. 2009. *Teori Komunikasi*, Jakarta: Salemba Humanika.
- Moleong, Lexy J. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- McQuail, Denis. 2011. *Teori Komunikasi Massa*, Jakarta: Salemba Humanika.

- Pawito. 2007. *Penelitian Komunikasi Kualitatif*, Yogyakarta: LkiS Pelangi Askara Yogyakarta.
- Sa'idah, Najmah., and Husnul Khatimah. 2003. *Revisi Politik Perempuan*, Jakarta: Idea Pustaka Utama.
- Shelby, Keith., and Ron Cowdery. 1995. *How To Study Television*. London Macmillan Press, Ltd.
- Sobur, Alex. 2001. *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik dan Analisis Framing*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sobur, Alex. 2009. *Semiotika Komunikasi*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sumarno, Marselli. 1996. *Dasar-dasar Apresiasi Film*, Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Tong, Rosemarie Putnam. 2004. *Feminist Thought: Pengantar Paling Komprehensif kepada Arus Utama Pemikiran Feminis*, Yogyakarta: Jalasutra.
- Prabasmoro, Aquarini Priyatna. 2006. *Kajian Budaya Feminis*, Yogyakarta: Jalasutra.
- Widjaja, H.A.W. 2010. *Komunikasi & Hubungan Masyarakat*, Jakarta: Bumi Aksara.



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Sumber lain :

<http://daniefrosina.blogspot.com/2013/01/tarian-bumi-dalam-balutan-feminisme.html>

http://id.wikipedia.org/wiki/The_Hunger_Games/

http://www.bbc.co.uk/indonesia/majalah/2012/04/120410_hungergames.shtml



LAMPIRAN



CURRICULUM VITAE

Personal Information

Nama Lengkap : Rizka Amalia Riyannita
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat, Tanggal Lahir : Banjarbaru, 28 Oktober 1993
Kewarganegaraan : Indonesia
Agama : Islam
Umur : 21 Tahun
Tinggi / Berat Badan : 158 cm / 45 kg
Status : Belum Menikah
Alamat : Jl. Kemanggisan Raya No. 116 RT. 005 RW. 013 Palmerah,
Jakarta Barat 11480
Domisili : Jakarta
Telepon : 082250699810 / 089618171760
Email : ichta.bebah@yahoo.com



Latar Belakang Pendidikan

FORMAL

Tahun 1997 - Tahun 1999 : TK Dharma Wanita Banjarbaru Kalimantan Selatan

Tahun 1999 - Tahun 2005 : SDN Banjarbaru Utara 7 Kalimantan Selatan

Tahun 2005 - Tahun 2008 : SMPN 1 Banjarbaru Kalimantan Selatan

Tahun 2008 - Tahun 2011 : SMAN 2 Banjarbaru Kalimantan Selatan

Tahun 2011 : Universitas Mercu Buana Jakarta

NON FORMAL

Tahun 2009 – Tahun 2010 : Kursus Bahasa Inggris di LIA

Tahun 2010 – Tahun 2011 : Kursus Bahasa Inggris di BEC

Pengalaman Organisasi

- Anggota Panitia Masa Orientasi Siswa SMPN 1 Banjarbaru
- Anggota Nasyid SMPN 1 Banjarbaru
- Anggota Paduan Suara SMAN 2 Banjarbaru
- Anggota Paduan Suara Idaman Banjarbaru

Event dan Seminar

1. Peserta Kuliah Umum : Perkembangan Ilmu Komunikasi Melalui Perpektif Keilmuan dan Profesi di Masa Depan Universitas Mercu Buana 27 September 2011
2. Diklat Penyiaran Se-Jabodetabek ke-XI “Make Your Talent Shine With Radio Broadcast” Universitas Mercu Buana 1 Oktober 2011
3. Seminar Creative Entrepreneurship Universitas Mercu Buana 19 Oktober 2011
4. Seminar & Talkshow Madre The Movie With Vino G Bastian Universitas Mercu Buana
5. Peserta Kuliah Umum dan Bedah Buku Pak Harto “The Untold Stories” Universitas Mercu Buana 25 Mei 2012
6. Seminar Komunikasi Politik “Aktualissi Praktek Komunikasi Politik Kontemporer” Universitas Mercu Buana 20 Juni 2012
7. Peserta Kuliah Umum Etik UMB Tema : Softskill dan Hardskill” Universitas Mercu Buana 23 November 2012

8. Seminar “Bedah Film Dibalik Frekuensi dan Diskusi Publik : Pertarungan Jurnalis dibalik Berita” Universitas Mercu Buana 10 April 2013
9. Entrepreneur Festival Asia – Pasific Youth Entrepreneur Conference Grand Indonesia 13-15 Juni 2014

Keahlian

1. Berkomunikasi (Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris)
2. Ahli dalam mengoperasikan komputer (Ms. Office, Adobe Photoshop, Adobe Premiere, Final Cut Pro, Movie Maker)
3. Mengerti Internet (Email, Web, Social Media)
4. TOEIC Score : 660

Hasil Produksi

1. Short Movie “Get Merry” sebagai Main Talent
2. Reality Show “Kompor Meleduk” sebagai Main Talent & Wardrobe
3. Iklan Politik “Partai Selalu Keren” sebagai Main Talent & Wardrobe
4. Short Movie “UMPAN” sebagai Main Talent
5. Variety Show “UPSIC” sebagai Host & Wardrobe
6. Video Klip “Maafkanlah” sebagai Main Talent & Wardrobe
7. Video Klip Cover “Someone Like You” sebagai Main Talent & Produser
8. Soft News Car Free Day sebagai Host & Produser
9. Talk Show “Grande Show” sebagai Team Kreatif & Home Band
10. Stop Motion Video “As A Queen” sebagai Produser & Ide Kreatif
11. Video Klip Cover “Perahu Kertas” sebagai Main Talent
12. Variety Show “Showsis” sebagai Host & Singer

13. Short Movie “Only Mine” sebagai Main Talent
14. Short Movie “Rosemary” sebagai Clipper & Wardrobe
15. Short Movie “Bunda” sebagai Asisten Sutradara & Script Writer
16. Short Laga Movie “Secret Mission” sebagai Main Talent, Sutradara & Editor
17. Variety Show “Musik Kampus” sebagai Host & Tim Kreatif
18. Video Klip Cover “Kosong” sebagai Main Talent & Sutradara

Prestasi

1. Piagam Penghargaan sebagai Peserta Lomba Tartil Al-Qur’an Banjarbaru Kalimantan Selatan 2002
2. Piagam Penghargaan sebagai Panitia Masa Orientasi Siswa SMPN 1 Banjarbaru 2007
3. Juara 1 Lomba Nasyid se-Kalimantan Selatan 2007
4. Juara 1 Lomba Menyanyi Lagu Perjuangan Memperingati Seabad Kebangkitan Nasional Dan HUT Tentara Alri Divisi IV Pertahanan se-Kalimantan Selatan 2008
5. Juara 3 Lomba Menyanyi Lagu Pop Duta Rasa Food Court se-Kalimantan Selatan 2008
6. Finalist 10 Besar Singing Of Love se-Kalimantan Selatan 2008
7. Juara Harapan 1 Lomba Menyanyi Lagu Banjar Dalam Rangkaian Acara “Biology Care” se-Kalimantan Selatan 2008
8. Peserta Festival Penyanyi Pop dan Daerah se-Kalimantan Selatan 2009
9. Semi Finalist 15 Besar Festival Menyanyi Lagu Daerah Bintang Banua se-Kalimantan Selatan 2009
10. Juara 2 Festival Menyanyi Lagu Daerah dan Pop se-Kalimantan Selatan 2009
11. Juara 3 Lomba Band Antar Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat Kalimantan Selatan 2009

12. Juara 1 Nyanyi Solo Putri Festival dan Lomba Seni Siswa (FLS2N) Tingkat Kota Banjarbaru Kalimantan Selatan 2009
13. Finalis 10 Besar Lomba Menyanyi Solo Putri Festival dan Lomba Seni Siswa (FLS2N) Tingkat Nasional Yogyakarta 2009
14. Juara 1 Wanita Pemilihan Bintang Radio LPP RRI se-Kalimantan Selatan 2010
15. Juara Favorite Pemilihan Bintang Radio LPP RRI se-Kalimantan Selatan 2010
16. Peserta Festival Menyanyi Bintang Radio Tingkat Nasional RRI dan Negara Serumpun Yogyakarta 2010
17. Juara 1 Singing Contest Pekan Farmasi se-Kalimantan Selatan 2010
18. Juara 2 Band Competition PT. Telkomsel se-Kalimantan Selatan 2010
19. Peserta Judging Indonesian Idol Mewakili Kalimantan Selatan Tingkat Nasional 2010
20. Finalis Calon Bintang Televisi On Air TV FM Management 2011
21. Juara 1 Lomba Menyanyi Lagu Pop BNI Fair se-Kalimantan Selatan 2011
22. Finalist 10 Besar Blok M Square Idol 2 se-DKI Jakarta 2011
23. Peserta Judging Indonesian Idol 10 A Decade of Dreams se-DKI Jakarta 2014



Demikian Daftar Riwayat Hidup ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Hormat saya,

(Rizka Amalia Riyannita)