

Representasi Kekuasaan Perempuan Dalam Film “Resident Evil: Retribution”

Dzuhria Wahyu Pratiwi, Sunarto

dzuhriawp@students.undip.ac.id

Program Studi SI Ilmu Komunikasi

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Diponegoro

Jl. Prof. Soedarto, SH Tembalang Semarang Kotak Pos 1269 Telepon (024) 7465407

Faksimile (024) 7465405 Laman: <http://www.fisip.undip.ac.id> Email : fisip@undip.ac.id

ABSTRACT

Film is one of mass medias to find out the ideology of authority formed in the gender realm through the representation of the roles of women and men. The formation of character in Hollywood action film features women as complements and sweeteners for male heroes more often. The Film “Resident Evil: Retribution” aimed to find out the point of view used in describing women's authority in a film that engage female as the main characters.

This research used a critical paradigm applying standpoint theory. The subject of this study was the scene in the film Resident Evil: Retribution that showed women's authority through observation. This study used the Semiotics data analysis method from Roland Barthes, idest Semiotic Analysis with a lexia and 5 reading codes including hermeneutic code, proarietic code, symbolic code, cultural code, and semic code.

The results of Resident Evil: Retribution film research described women's power as represented through the main female character. Elements of authority in female characters showed the value of masculinity, with appearances such as male attributes, fighting, dominant, brave. The ideology appears in Resident Evil: Retribution was patriarchy, masculinity, women could be judged to have authority if they had masculine traits by appearing like men and managed themselves to look cool and scary.

Keywords: Power, woman, Film, Standpoint Theory, Semiotics analysis.

ABSTRAK

Film sebagai media massa merupakan salah satu sarana untuk mengetahui ideologi kekuasaan yang terbentuk dalam ranah gender melalui representasi peran perempuan dan laki-laki. Pembentukan karakter dalam film aksi hollywood lebih sering menampilkan perempuan sebagai pelengkap dan pemanis bagi pahlawan laki-laki. Film “Resident Evil: Retribution” bertujuan untuk mengetahui sudut pandang yang digunakan dalam menggambarkan kekuasaan perempuan dalam film yang menggunakan karakter perempuan sebagai pemeran utama.

Penelitian ini merupakan penelitian dengan menggunakan paradigma kritis, yang menggunakan teori sudut pandang (Standpoint Theory). Subjek pada penelitian ini adalah adegan pada film Resident Evil: Retribution yang menunjukkan kekuasaan perempuan dengan observasi. Penelitian ini menggunakan metode analisis data Semiotika dari Roland Barthes yaitu menggunakan Analisis Semiotika dengan leksia dan 5 kode pembacaan meliputi kode hermeneutik, kode proarrietik, kode simbolik, kode kultural dan kode semik.

Hasil dari penelitian film Resident Evil: Retribution menggambarkan kekuasaan perempuan yang di representasikan melalui tokoh utama perempuan. Elemen kekuasaan pada tokoh perempuan menunjukkan adanya nilai maskulinitas, dengan penampilan seperti atribut kelaki-lakian, melawan, dominan, berani. Ideologi yang muncul dalam film Resident Evil: Retribution adalah patriarki, maskulinitas, perempuan dapat dikatakan memiliki kekuasaan apabila memiliki sifat maskulin dengan berpenampilan layaknya laki-laki dan membuat dirinya terlihat keren dan menakutkan.

Kata kunci: Kekuasaan, Perempuan, Film , Standpoint Theory, Analisis Semiotika

PENDAHULUAN

Penggambaran perempuan dalam film action, televisi, buku komik, dan video game telah berkembang pesat dalam beberapa tahun belakangan, beralih dari peran stereotip feminin dan menuju peran yang secara tradisional disesuaikan untuk pria. Perkembangan ini berhubungan erat dengan perubahan masyarakat kontemporer dan kejadian terkini di dunia nyata. Perempuan yang biasanya digambarkan sebagai orang yang lemah, tidak cerdas, dan perlu diselamatkan (*damsel in distress*) yang stereotip perempuan sebagai makhluk lemah.

Dalam jurnal Kate Haug, menyatakan bahwa karakter wanita sering dijadikan sebagai peran yang lemah diantara laki-laki yang memiliki karakter dominan disebabkan, adanya perbedaan antara laki-laki dan perempuan. Tatanan patriarki simbolis harus ditegaskan kembali sehingga penonton dapat merasa diyakinkan. Pada film Hollywood, di mana citra *femme fatale* populer dalam penggambaran karakter perempuan. Ketidakadilan yang melekat pada perempuan berawal dari perbedaan gender yang dikonstruksikan melalui media seperti film. Media baru mengkonstruksi peran serta gender yang terdapat dilingkungan hal ini

disampaikan melalui karakter-karakter pada cerita tersebut. (Knight, 2010: viii).

Melihat peran perempuan dalam film action, *Resident Evil: Retribution* berbeda pada film lainnya, yakni menggambarkan konsep bahwa peran perempuan dalam film action sebagai peran yang paling penting dalam sorotannya serta dengan penggambaran karakter laki-laki yang dijadikan sebagai tokoh pendukung, selain itu dengan adanya hal ini dapat menampilkan suatu konflik dalam film yang ceritanya tidak hanya pembahasan tentang perjuangan perempuan melawan kekuasaan laki-laki. Selain itu, dalam film *Resident Evil: Retribution* pun menggambarkan kelompok-kelompok perempuan yang diperankan serta dengan karakteristik, dan memiliki peran penting yang dapat berkuasa dengan kepercayaan diri yang besar. *Resident Evil: Retribution* merupakan produk industri film di angkat berdasarkan video games yang berada dalam dominasi peran pria. Namun, adapun beberapa masyarakat yang cenderung masih beranggapan bahwa perempuan hanya memiliki sifat feminin begitu pun sebaliknya, laki-laki diharuskan sebagai maskulin.

KERANGKA TEORITIS

Paradigma Penelitian

Paradigma berhubungan dengan prinsip-prinsip yang utama atau mendasar dan merupakan konstruksi dari buatan manusia (Denzin dan Lincoln, 2005: 183). Pada penelitian ini menggunakan paradigma kritis, sebab hal ini berhubungan dengan paradigma yang akan digunakan yakni paradigma kritis, dimana hal tersebut terdapat suatu aksi yang ada dalam film ini akan dikritisi sebab, adanya pesan feminis *Resident Evil: Retribution*. Munculnya asumsi ini dilandasi dengan adanya permasalahan gender yang telah menggunakan pemberdayaan kekuatan yang tidak sebanding terhadap kaum perempuan oleh kekuasaan dominan.

Standpoint Theory

Teori sudut pandang menggambarkan bahwa adanya bentuk komunikasi yang dapat menghubungkan sikap yang bertujuan untuk melihat dampak komunikasi dalam merubah status quo serta mendapatkan suatu yang berkaitan dengan lokasi sosial dari kelompok-kelompok yang terpinggirkan dan tempat yang menguntungkan di mana mereka mengalami budaya yang dominan dan

terpinggirkan. (West & Turner, 2007: 508-509).

Dalam teori sudut pandang menggunakan tradisi kritis. Sebab, pada tradisi ini menjelaskan bagaimana adanya kekuasaan (power) sebagai bentuk pemikiran yang menentang ketidakadilan. Dalam hal ini tradisi kritis mencoba dalam mempelajari suatu bentuk sistem, struktur kekuasaan, serta kepercayaan yang telah ada dalam ideologi yang telah dominan pada lingkungan yang hanya mampu di kerjakan oleh struktur tradisi kritis ini. Adapun penggambaran gender dalam istilah yang selalu berkembang, menawarkan kemungkinan emansipasi kepada kelompok sosial yang sebelumnya tertindas. (Littlejohn, Karen A Foss, dan John G, 2017: 43-44).

Aliran Feminisme Radikal Kultural

Gerakan feminisme radikal fokus pada kebebasan sistem yang telah mengkonstruksikan seks dan gender hal ini pun menimbulkan fundamental dari penekanan perempuan. Sehingga kelompok feminisme berpendapat hal ini dapat diartikan bahwa secara historis perempuan dan kelompoknya mengalami opresi pertama, yaitu penindasan terhadap

perempuan hal menjadi dampak dalam penyebaran ke setiap lingkungan masyarakat yang dapat di interpretasi. (Tong, 1998:69).

Pada aliran feminis radikal kultural ini relevan dalam mendukung teori standpoint sebab, mendukung kepentingan perempuan melalui teks-teks atau simbol-simbol tentang konsep “gender perempuan”, yang terkait mengenai karakteristik serta yang diperankan oleh gender yang di anut oleh masyarakat. Berdasarkan pemikiran Marilyn French, asumsi mengenai sosok perempuan tradisional lebih dipandang positif, dibandingkan dengan sikap laki-laki. Serta, dengan adanya perbedaan stratifikasi gender ini yang dikatakan, strata atau kedudukan laki-laki dominan dibanding dengan perempuan yang menimbulkan adanya suatu stratifikasi kelas. Menurutnya, munculnya *value* feminin yang menggabungkan antar konstruksi sosial yang telah diciptakan oleh ideologi patriakal (Tong, 1998: 79).

Representasi

Representasi dimaknai dengan beberapa simbol yang dapat membentuk secara kultural. Serta dijelaskan pada suatu bahasa, sehingga adanya representasi ini

menunjukkan sebuah kode dalam teks, gambar, sekuen, cerita, dan sebagainya yang mewakili ide, emosi, fakta dan sebagainya. Bahasa terdiri dari tanda-tanda yang disusun dalam berbagai hubungan. Representasi bergantung dalam adanya tanda serta gambar yang ada sehingga dapat dipahami secara kultural, dalam pembelajaran bahasa serta makna ataupun system tekstual secara timbal balik. Hal ini dilakukan melalui adanya fungsi simbol yang merepresentasikan apa yang kita ketahui dan merepresentasikan realitas (Hartley, 2004: 265).

Kekuasaan

Konsep kuasa menurut Foucault menghasilkan perlawanan, pergulatan dan perubahan. Sedangkan menurut Ramazanoglu (dalam Brooks, 1997: 94) perlawanan dianggap sebagai konsep yang diproduksi oleh kuasa. Foucault berpendapat dengan adanya kekuasaan maka resistensi akan terjadi secara bersamaan serta kekuasaan tidak akan terjadi tanpa adanya suatu perlawanan. Sudah sejak lama, laki-laki dianggap sebagai pihak yang mampu berpikir logis, dan analitis. Sedangkan, perempuan adalah makhluk emosional, penyayang,

dan pemelihara. Pemikiran esensialis itu berdampak pada kehidupan pribadi dan publik perempuan. Partisipasi perempuan diruang publik dibatasi dan dikontrol secara ketat oleh perwakilan otoritas yang maskulin, seperti suami, ayah, pendeta dan hukum (Gaviota, 2021: 58).

Film Action

Sebuah film dapat juga memiliki lebih dari satu genre. Genre ditentukan dari efek emosi yang ditimbulkan dari film tersebut, yang dalam sebuah film, di mana terdapat karakter-karakter atau simbol-simbol yang memiliki makna-makna tertentu yang diketahui oleh banyak orang (McKee, 1997: 89). Salah satu genre yang digemari oleh masyarakat adalah genre film *action*. Film *action* merupakan film yang didalamnya terdapat adegan-adegan yang sebagian banyak tentang adu fisi, perkelahian atau tindakan eksplosif dan tanpa aturan oleh pemainnya.

Representasi Kekuasaan Perempuan

Representasi kekuasaan perempuan merupakan suatu makna yang menghadirkan kembali kemampuan untuk bertindak dalam menggunakan faktor lain yang terbentuk dalam suatu sumber yang dapat bertujuan

mendapatkan hasil yang diinginkan. Konstruksi gender yang terjadi dalam individu yang ditunjukkan kaum laki-laki dan perempuan telah menghasilkan peran penting dalam kategori jenis kelamin yang terjadi secara alami. Hubungan adanya kekuasaan ini dapat muncul sebagai terbentuknya konstruksi sosial yang akan terjadi dalam kebudayaan dan ideologi yang terdapat pada suatu hal budaya, ras, dan jenis kelamin tertentu.

METODE PENELITIAN

Tipe penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif dengan menggunakan pendekatan analisis semiotika Roland Barthes dengan subyek penelitian berupa potongan adegan dari film “Resident Evil: Retribution” yang menunjukkan bagaimana representasi kekuasaan perempuan yang ditampilkan dalam film *action*.

Terdapat 7 adegan yang menampilkan representasi kekuasaan perempuan yang mengandung makna pada sebuah kekuasaan perempuan yang akan di analisis, adegan-adegan tersebut meliputi, adegan (3) Dalam adegan tersebut, terlihat penampilan Alice sebagai seorang perempuan, menjadi mencolok karena penampilan fisik yang sangat

berbeda dengan karakter perempuan lainnya. Gambaran atribut Alice yaitu pakaian (tebal dan tertutup) namun masih memperlihatkan bagian lengan, sepatu booth kulit.

Adegan (17) Dalam adegan ini untuk menghadapi serangan dari para zombie, Alice menggunakan senjata kecil yakni, berupa pistol yang sudah ia siapkan sebelumnya untuk berjaga-jaga apabila ada yang menyerangnya dirinya secara tiba-tiba.

Adegan (18) Alice memasuki ruang yang berisi senjata serta dirinya bertemu dengan Ada Wong. Pada saat itu Alice mencoba untuk melakukan test dalam penggunaan senjata yakni pistol guna untuk berjaga-jaga.

Adegan (25) Dalam adegan ini, saat mereka akan melakukan perjalanan ia mendengar suara aneh yang ternyata berupa serangan zombie. Lalu, terjadilah serangan yang terjadi secara mendadak yang harus di musnahkan oleh Alice dan Ada Wong untuk menyingkirkan para zombie yang akan menyerangnya.

Adegan (42) Alice memegang kendali penuh dalam mengendarai mobil. Saat itu Alice muncul dengan tiba-tiba sambil mengendarai mobil ini mencoba untuk

menyelamatkan teman-temannya dari serangan monster zombie dan pasukan yang mencoba untuk melawannya.

Adegan (48) Pada adegan ini Alice berusaha untuk melawan oberliga, karena ia melihat Becky yang terjebak didalam sarang oberliga, tampak pula Becky masih hidup.

Adegan (55) Ketika Alice bertarung melawan Jill Valentine, saat pertarungan sengit melawan Jill Valentine kali ini Jill memiliki kemampuan bertarung di atas Alice dan menggulingkannya. Jill menyerang Alice bertubi-tubi dan serangan Jill mampu membuatnya tumbang, disisa-sisa tenangnya Alice teringat sesuatu lalu meraih laba-laba merah di dada Jill.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Sigmantik Leksia

Dalam analisis ini terdapat aspek diantaranya yakni, **aspek naratif** pada unsur ini film dapat terbagi menjadi tiga bagian yaitu tahap pendahuluan ini akan membahas mengenai perkenalan para tokoh, serta pada bagian ini pun menunjukkan bagaian cerita yang akan diperankan oleh para pemain. Selanjutnya tahap pertengahan, akan

mulai dimunculkan adanya konflik yang terjadi dengan jalan cerita secara klimaks. Pada tahap penutup, ini akan menjadi bagian akhir yang menyimpulkan bagaimana tokoh cerita apakah akan berakhir dengan baik, buruk atau menggantung.

Selanjutnya, terdapat **aspek sinematografi**, berdasarkan 7 leksia yang telah di pilih, terdapat beberapa pengambilan gambar yang meliputi *long shot, medium close up, full shot, extreme long shot, medium shot, extreme close up*, dan *Close up*. Selain itu dalam pergerakan gambar yang dilakukan meliputi *panning, tracking*, dan *zooming*.

Kemudian terdapat **aspek editing**, dalam 7 analisis leksia ini menggunakan teknik action cut merupakan penyuntingan yang menggambarkan aksi dalam melakukan potongan tindakan dari shot satu ke yang tindakan shot lain pembingkaiian yang berbeda dengan gerakan yang tampak halus dan berkesinambungan.. (Thompson & Bowen, 2009: 88).

Untuk aspek selanjutnya merupakan aspek latar musik yang dilakukan dalam 7 analisis leksia menggunakan menggunakan berbagai audio memuat

unsur *diegetic sound* dan *non diegetic sound*.

Analisis Sinematik Leksia

Pada penelitian ini menampilkan analisis sinematik yang bertujuan untuk mengetahui *mise en scene* seperti, setting, tindakan dan penampilan.

Adapun **aspek latar** yang menjadi highlight pada tanda leksia yang telah dianalisis ini meliputi ruang kendali komputer Umbrella Corporation, lokasi simulasi Shibuya-Tokyo, ruang bawah tanah, kapal arcadia, dan area terbuka yang bersalju. Waktu dalam pengambilan film paling banyak dilakukan yakni pada malam hari.

Dalam **aspek tindakan** yang dilakukan oleh Alice, menunjukkan bagaimana ekspresi tegas, sangar, dan percaya diri seperti yang dilakukan dari analisis leksia yang telah dipilih. Adegan ini meliputi adegan 3, 17, 18, 25, 42, 48, dan 55.

Pada **aspek penampilan** terlihat Alice pada film “Resident Evil: Retribution” sendiri memiliki karakteristik yang unik dari segi kostum maupun make up. Di awal adegan, dimana penampilan Alice sebagai seorang perempuan, menjadi mencolok karena penampilan fisik yang

sangat berbeda dengan karakter perempuan lainnya. Gambaran atribut Alice yaitu pakaian (tebal dan tertutup) namun masih memperlihatkan bagian lengan, sepatu boot kulit. Selain itu Alice juga menggunakan ikat pinggang yang biasanya digunakan untuk membawa senjata kecil di badannya seperti pistol.



Gambar 1: Penampilan kostum Alice dengan atribut (senjata) yang digunakannya

Analisis Paradigmatik: 5 Kode Pembacaan Roland Barthes

Kode Hermeneutik

Dari beberapa pertanyaan yang telah dimunculkan pada kode hermeneutik terdapat beberapa adegan yang memiliki kesamaan pertanyaan dan jawaban, diantara lain pada leksia pertama, kedua (Adegan 3, 17) dengan pertanyaan yang menekankan sebuah sistem patriarki **“Mengapa Alice memiliki keberanian dalam bertindak melakukan hal berbahaya?”**

Tokoh dalam film berbuat dengan tujuan tertentu, berdasarkan motif-motif yang sesuai dengan kepribadian mereka umumnya (Boggs, 1992:55). Aksi yang memperlihatkan bagaimana pertarungan yang terjadi dalam film merupakan suatu kegiatan yang biasanya dilakukan oleh laki-laki karena sebagian besar kegiatannya menggunakan kekuatan fisik, sementara perempuan kerap kali dianggap lemah. Adanya konstruksi gender dari masyarakat tentang bagaimana seharusnya laki-laki dan perempuan itu bertindak mengakibatkan beberapa kegiatan tertentu didasarkan atas jenis kelamin juga. Seperti misalnya dalam dunia pekerjaan kegiatan maskulin cenderung mengandalkan kekuatan atau keberanian seperti tentara, petinju, supir dan lain-lain, sementara pekerjaan perempuan feminin yang memerlukan kehalusan, ketelitian dan perasaan seperti salon, juru masak, penjahit, dan lain-lain (Darwin, 1994:4).

Selanjutnya kode hermeneutik yang sama juga ditunjukkan pada pertanyaan pada adegan kelima, keenam, dan ketujuh (Adegan 42, 48, dan 55) memiliki konsen mengenai kepemimpinan perempuan. Pertanyaan yang muncul pada ketiga

adegan ini adalah **“Mengapa perempuan dalam film *action* cenderung dikonotasikan sebagai hal buruk?”**

Perempuan pejuang sebagai karakter yang independen karena tidak terstereotip bahwa perempuan selalu tergantung pada laki-laki. Pahlawan merupakan peran yang selali diisi oleh laki-laki dalam kebanyakan film-film *hollywood*. Hal tersebut menggambarkan karakter perempuan yang terbukti memiliki ketahanan fisik yang kuat. Dalam lingkungan yang secara umum, individu feminin cenderung lebih menyukai gaya komunikasi yang ekspresif dan berbagi, sedangkan individu maskulin lebih cenderung memilih gaya komunikasi yang dominan dan tegas. (Littlejohn dan Karen A Foss, 2009: 533-534). Perempuan dipandang secara lemah pada struktur sosial yang ada jika mereka disandingkan dengan laki-laki. Namun, dalam kehidupannya mereka memiliki hak penuh antara satu sama lain untuk mendapat kebahagiaan bagi dirinya sendiri.

Kode Proariatik

Pada 7 leksia yang ada dalam film (Adegan 3, 17, 18, 25, 42, 45, 55) Alice

cenderung melakukan tindakan dengan menunjukkan ekspresi wajah yang tampak garang, marah, kesal, dan tegas dengan mengerutkan alisnya serta menatap tajam ke arah lawannya, ketika bertemu dengan para zombie dan pasukan Umbrella Corporation yang mencoba menghadangnya. Tindakan yang dilakukan Alice pada keempat leksia dengan menunjukkan ekspresi yang tampak kesal, garang, marah, dan tegas ini adalah adanya komunikasi non-verbal yang memahami berupa emosi, ekspresi dan gerakan tubuh manusia. Dalam komunikasi non-verbal bahwa ekspresi wajah yakni suatu bentuk pengaturan dari otot-otot wajah untuk berkomunikasi dalam keadaan emosional terhadap reaksi pesan yang akan ditangkap oleh penerima (Budyatna & Ganiem, 2010: 125-127).

Kode Simbolik

Pada adegan pertama kode simbolik yang muncul adalah Alice menggunakan atribut pada badan yang dirinya kenakan serta aura wajah yang garang. Wajah Alice identik dengan penuh dengan debu, hal ini terlihat kotor dan hitam seperti tokoh laki-laki dalam film tersebut. Sehingga menampakkan bahwa Alice

memiliki karakter wajah garang, tegas, dan kuat. Dalam penelitian perempuan ditampilkan ke media digambarkan dengan sosok yang mempunyai tubuh ideal, kulit putih, dan berambut panjang (Antariksa, 2021: 9).

Kemudian pada adegan 25 dan 42, menunjukkan adanya kesamaan pada saat Alice terlihat mampu melakukan hal ekstrem tanpa ragu-ragu. Tindakan ini menunjukkan, kepercayaan diri bahwa bagaimana keadaannya seseorang dapat melakukan apapun yang dirinya lakukan. Dapat dinyatakan percaya diri merupakan sesuatu kepercayaan dengan kemampuan diri sendiri yang menyadari bentuk kemampuan yang dimiliki dapat dipergunakan secara tepat memanfaatkan kelebihanannya (Hakim, 2002: 6).

Kode Kultural

Dalam adegan 18, 25 dan 42 perempuan tidak seharusnya mencoba untuk menjadi seperti laki-laki. Dengan adanya tuntutan menerapkan nilai dan sifat yang secara kultural akan dikaitkan dengan perempuan (emosi, saling kebergantungan, perdamaian) dan meninggalkan nilai serta sifat yang dikaitkan dengan laki-laki (independensi,

intelektual, hirarki, dominasi) (Tong: 1998:71).

Dalam adegan 48 membahas mengenai penampilan tokoh perempuan dalam film *action* menarik. Dalam *bbc indonesia* menyatakan sebagaimana pentingnya dalam memerankan karakter perempuan pada peran secara beragam, hal ini dapat memberi inspirasi mengenai peran secara menyeluruh di dalam berbagai bidang (<https://www.bbc.com/indonesia/majalah-46562825>).

Kode Semik

Di dalam film, karakteristik maskulin Alice yang paling banyak serta dominan ditonjolkan. Mitos yang muncul ini terjadi ketika kembali melihat film *action* lainnya, karakter perempuan yang mereka gambarkan selalu dikonstruksikan dengan sifat lemah lembut yang menunjukkan sisi feminitasnya. Hal ini sebaliknya dengan perempuan yang menjadi sosok pasif identik ketika membutuhkan pertolongan dan diselamatkan oleh pria. Sosok perempuan dalam film *action* sering digambarkan sebagai sosok yang lemah, mengalah, dan tidak mandiri (Elsha, 2020:65).

Laki-laki dianggap lebih gigih dan gesit dalam mengatasi permasalahan serta mencari solusi (Kurniasari, 2015:52). Dalam pola pikir ini bersumber dari konstruksi gender masyarakat yang beranggapan yakni pria merupakan memiliki hak dalam pengambilan putusan, sebaliknya perempuan hanya mengikuti putusan pria (Kurniasari, 2015:52). Beranggapan bahwa perempuan mengambil keputusan yang tidak baik sebab, keputusannya dianggap tidak rasional, serta tidak berdasarkan data (Salsabil, 2019:172).

SIMPULAN

Dalam film ini terdapat tujuh adegan yang menggambarkan kekuasaan perempuan yang digambar dalam film Resident Evil: Retribution. Sosok Alice digambarkan sebagai karakter perempuan dengan gaya berinteraksi maskulin yang dilihat dari tindakan saat bertarung dengan lawannya. Dalam sebagian besar adegan ia selalu digambarkan pada saat menggunakan senjata tajam.

Representasi merupakan gambaran yang mewakili suatu hal, pada film ini representasi dapat dilihat melalui 5 kode pembacaan yang telah di analisis. Pada kode hermeneutik, representasi yang

muncul dalam mendefinisikan kekuasaan perempuan ada pada melalui pola sudut pandang narasi dalam film dengan menampilkan atribut serta tindakan sebagai seorang pemimpin yang menambah rasa kepercayaan diri. Representasi yang muncul dalam kode proarrietik menggambarkan bahwa kekuasaan ditandai apabila seorang perempuan yang memiliki karakter seperti bertarung dan ahli dalam menggunakan senjata, maka dapat dikatakan sebagai perempuan maskulin. Kode simbolik yang dihasilkan dari penelitian bahwa ada syarat dan ketentuan tertentu yang menjadi simbol dari kekuasaan. Riasan wajah seperti identik penuh debu, kotor dengan ekspresi sengit, tangguh, marah, dan serius ditunjukkan lebih dominan. kemudian dari kode kultural yang telah dianalisis menghasilkan bahwa pahlawan super identik dengan peran laki-laki dalam melakukan aksi heroik sebaliknya dengan perempuan menampilkan dengan stereotip feminin apanila dibandingkan dengan laki-laki yang digambarkan secara maskulin. Film ini memunculkan representasi tentang kesadaran yang ditandai pada saat penggambaran kekuasaan perempuan terlihat jelas dalam

film ini. Subjektivitas Alice yang ditampilkan dengan perempuan yang memiliki sifat maskulin serta heroik, dapat terlihat dari berbagai perilaku kompetitif Alice.

DAFTAR PUSTAKA

Barker, Chris. (2006). *Cultural Studies: Teori dan Praktik*, Terj. Nurhadi. Yogyakarta: Kreasi Wacana.

Budiman, Kris. (2011). *Semiotika Visual: Konsep, Isu, dan Problem Ikonisitas*. Yogyakarta: Jalasutra.

Fakih, Mansour. (2008). *Analisis Gender & Transformasi Sosial*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Knight, Gladys L. (2010). *Female action heroes: A guide to women in comics, video games, film, and television*. Santa Barbara, Calif: Greenwood.

Kriyantono, Rachmat. (2009). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Prenada Media Group.

Littlejohn, Stephen W & Karen A. Foss. (2009). *Encyclopedia of Communication Theory*. London: Sage Publication.

Sobur, Alex. (2006). *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar Untuk Analisis*

Wacana. Bandung: Remaja Rosda Karya.

West, Richard & Lynn H.Turner. (2007). *Pengantar Teori Komunikasi*. Jakarta. Salemba Humanika.