

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Olahraga dilihat dari asal katanya berasal dari bahasa jawa yaitu olah yang berarti melatih diri dan rogo (raga) berarti badan. Olahraga didefinisikan sebagai segala aktivitas atau usaha untuk meningkatkan, membangkitkan, mengembangkan kekuatan fisik dan mental (Cholik & Lutan, 1996). Dalam olahraga terdapat nilai-nilai luhur suatu masyarakat yang terpancar melalui hasrat yang ingin diwujudkan melalui prestasi olahraga. Salah satu pepatah yang sering terdengar bahwa kemajuan suatu bangsa salah satunya dapat terceminkan dari prestasi olahraganya dengan harapan olahraga menjadi alat pendorong gerakan dalam masyarakat bagi lahirnya individu unggul secara mental, fisik, intelektual dan secara sosial.

Olahraga bukan hanya menjadi sebuah hobi atau kesenangan yang dilakukan namun dapat dijadikan sebagai sebuah profesi yang memungkinkan orang untuk meningkatkan keterampilan mereka tetapi juga dapat menjadi sumber pendapatan, yang karenanya olahraga ini merupakan suatu aktifitas fisik yang bisa dilakukan oleh laki-laki maupun perempuan. Kesenjangan pemikiran akan bidang olahraga dikalangan umum ini menjadi suatu perhatian yang tidak pernah berhenti untuk disinggung, bahwa laki-laki adalah kelompok superior baik secara kualitas maupun kuantitas yang layak untuk memainkan dan melakukan olahraga yang berat dan kasar, sehingga olahraga digambarkan sebagai pengalaman validasi maskulinitas (Messner, 1990).

Dengan kata lain olahraga dianggap sebagai aktivitas dengan menggunakan kekuatan fisik sehingga dianggap hanya milik kaum maskulin. Seperti halnya olahraga gulat yang merupakan cabang olahraga beladiri yang mempertontonkan dua orang bertarung di atas matras yang akan sering menggunakan teknik bantingan, menjegal, dan teknik-teknik lainnya yang berbahaya sehingga, hal inilah yang membuat stigma masyarakat terus tertanam bahwa perempuan memang tidak layak dengan hal-hal yang berkaitan dengan olahraga yang kasar dan keras, sebaliknya perempuan harus lebih mengurus hal tradisional (rumah tangga).

Budaya patriarki merupakan pandangan dalam menjabarkan dominasi laki-laki dalam seluruh bidang (Melati, 2019). Ketidaksetaraan gender dalam bidang olahraga dan dalam bidang pekerjaan dapat ditemukan terutama di negara-negara berkembang yang masih menganut budaya patriarki seperti Indonesia, India, Bahrain, Jordan, Kuwait, Suriah, Iran, Sudan (Bank, 2019) Realitas ketidaksetaraan gender di India sangat kompleks dan beragam, karena ada di setiap bidang seperti pendidikan, kesempatan kerja, pendapatan, kesehatan, masalah budaya, masalah sosial, masalah ekonomi (Jha & Nagar, 2015). Faktor-faktor inilah yang menjadi halangan untuk seorang perempuan dapat berkarir didalam bidang olahraga apalagi untuk menjadi atlet.

Tidak ada perempuan yang dilahirkan untuk mendapatkan status seorang atlet. Kedudukan atlet perempuan adalah kedudukan yang dicapai seseorang dengan usaha yang sadar. Posisi ini tidak dicapai sejak lahir. Partisipasi perempuan dalam olahraga masih sangat rendah dibandingkan dengan laki-

laki. Perempuan yang unggul dalam olahraga sering dieksploitasi karena daya tarik seks mereka. Dalam dunia olahraga, ketimpangan ini berujung pada ketimpangan kesempatan. Perempuan dijadikan sebagai faktor pendukung yang kehadirannya tidak menjadi prioritas utama. Dalam beberapa kasus, olahraga perempuan hanyalah sebagai tujuan tambahan dengan maksud kehadiran perempuan sebagai pemberi semangat dan sebagai memotivasi untuk penonton. contohnya *Ring Girl* dalam olahraga tinju, *Umbrella Girls* dalam olahraga MotoGP dan F1 dan *Cheerleaders* dalam olahraga Amerika Football dan Basketball. Masalah perempuan dan olahraga muncul karena mitologi, etika, struktur budaya dan interpretasi agama, yang menempatkan perempuan pada posisi yang tidak biasa untuk memasuki dunia olahraga (Pfister, 2010).

Film merupakan bentuk dominan dari komunikasi massa visual di belahan dunia (Ardianto, 2014). Film merupakan salah satu media massa audio visual yang terkenal. Penonton menonton film secara alami untuk hiburan, setelah bekerja, setelah beraktivitas, atau hanya di waktu luang mereka. Namun, film ini dapat berisi fitur yang berguna dan mendidik, serta fitur yang menarik. Kekuatan film ini yang mempengaruhi penontonnya terletak pada aspek audio visual film tersebut serta kemampuan sutradara dalam menciptakan cerita yang menarik dan menginspirasi bagi penonton saat menonton film tersebut.

Film dengan tema atau genre olahraga telah berhasil meraih sukses besar secara komersial di seluruh dunia. Film olahraga menceritakan kisah tentang semangat manusia yang menang atas kesulitan film olahraga seperti Rocky,

The Karate Kid dan King Richard adalah beberapa contoh suksesnya film genre olahraga dengan jumlah penonton terbanyak (Phillips, 2020). Produser dan pembuat film telah memahami bahwa mempromosikan olahraga melalui film berfungsi sebagai latar belakang yang ideal untuk mengkomunikasikan banyak masalah sosial yang relevan karena merupakan metafora dinamis untuk kenyataan. Faktanya, narasi olahraga melalui film telah mendapatkan ruang yang lebih cerah di dunia hiburan. Film olahraga dapat menciptakan kesadaran populer di kalangan penonton yang tidak terbatas pada batasan apapun (Dunning, 2003). Genre pembuatan film olahraga memiliki potensi besar sebagai agen perubahan yang sangat berpengaruh bagi pola pikir manusia. Film olahraga dapat memberikan dampak yang besar didalam masyarakat karena melintasi segala usia dan jenis kelamin dengan melihat dan memahami isu-isu sosial seperti keluarga, ekonomi, kepercayaan, politik, dll (Sosim & Johnson, 2019).

Film Bollywood atau film dari India saat ini telah menjadi salah satu kiblat perfilman dunia (Prasetya, 2019). Tidak dapat dipungkiri bahwa film produksi Negara India tersebut telah mencapai kejayaannya berkat pemanfaatan teknologi dan kemampuan akting dari para pemainnya. Selain itu, faktor meningkatnya pemahaman mengenai dunia perfilman juga turut andil dalam mendongkrak perfilman di negara tersebut. Dunia perfilman India mengalami kemajuan pesat di era 1950an, tepatnya setelah adanya perubahan undang-undang mengenai perfilman dan pertelevisian di India.

Perkembangan film Bollywood pada era ini telah menjadi sebuah industri atau bisnis yang juga mengandalkan aspek teknologi. Keunggulan film Bollywood terletak pada keahlian para sineas dan penonjolan aspek budaya yang tidak pernah terlupakan dalam *content* perfilman India (Prasetya, 2019). Industri perfilman di India seolah telah mewajibkan aspek tersebut sebagai salah satu daya tarik dari apa yang ingin disampaikan dalam film. Tidak semua film India disebut film Bollywood karena mereka memiliki klasifikasi sendiri. Film Bollywood lebih merujuk pada sebuah film layar lebar yang menggunakan bahasa Hindi. Produk berbahasa Hindi ini saat ini telah diekspor ke beberapa negara seperti Inggris, Amerika Serikat dan Jepang hingga negara-negara kawasan Afrika. Hal ini yang membuktikan bahwa film Bollywood telah memiliki daya saing di dunia hingga saat ini film Bollywood telah beredar di dunia lebih dari 250 judul film (Prasetya, 2019).

Dalam film *Dangal*, ketidaksetaraan gender terlihat didalam bidang olahraga yang dipandang terpisah dari pekerjaan, serta reaksi masyarakat terhadap situasi yang berbeda digambarkan dengan jelas, film ini diangkat dari kisah nyata dengan menggambarkan unsur budaya yang ingin di sampaikan. Dikutip dari majalah Times News India film ini mendapat *Critic's Rating* 4.5/5 dan dinilai sebagai film yang memberikan inspirasi serta menghibur, Film *Dangal* menawarkan beberapa kejutan karena kemenangan bersejarah Geeta dan Babita di Commonwealth Games dan mengikuti kejuaraan rekap perjalanan mereka yang sulit dan dengan penuh semangat menangkap kembali tekad ayah mereka yang keras kepala untuk menjadikan mereka pegulat

profesional melawan rintangan dan merangkum kemenangan bersejarah Phogats, yang membawa kejayaan India, film ini juga pasti akan menginspirasi lebih banyak wanita untuk secara serius mempertimbangkan kushti atau Gulat sebagai olahraga (Iyer, 2017).

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana Representasi Feminisme Tokoh Geeta Dalam Film Dangal?

1.3 Tujuan Penelitian

Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat positif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui representasi feminisme tokoh geeta dalam film dangal.

1.4 Manfaat Penelitian

- a. Manfaat akademis: Penulis berharap penelitian ini bisa menjadi ide atau sumber informasi untuk pembaca atau peneliti lain yang ingin membuat penelitian yang bertema seputar representasi perempuan terkait feminisme dalam film. Diharapkan penelitian ini mampu memberikan masukan dalam ilmu komunikasi.
- b. Manfaat praktis: Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan masukan dan menjadi awal informasi bagi penelitian serupa. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan gambaran tentang bagaimana film

dijadikan sebagai alat atau media untuk merepresentasikan kembali suatu realitas menurut versi pembuatannya.

