

Makna di Balik Penampilan Preman dan Perubahannya dalam Film Bioskop Indonesia di Tahun 1986-2014

Prissy Febrie Tjiabrata¹, Listia Natadjaja², E.Christine Yuwono³

^{1,2,3}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra

Jalan Siwalankerto 121-131 Surabaya

Email: prissyfebrie11@gmail.com

Abstrak

Kejahatan menjadi hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan masyarakat. Kejahatan yang seringkali terjadi adalah perampokan yang pelakunya di Indonesia disebut sebagai preman. Motif kejahatan dan penampilan para preman juga semakin beragam seiring perkembangan jaman. Film yang ditayangkan di bioskop beberapa mengangkat preman sebagai tokoh dalam cerita. Tokoh yang ditampilkan dalam film cenderung mengacu pada tokoh nyata dalam masyarakat dan dikemas sedemikian rupa sehingga tampak menarik. Tokoh preman dalam film mengalami perubahan penampilannya dari tahun 1986-2014 sehingga menarik untuk menganalisa mengenai makna yang menjadi dasar penampilannya dalam film serta perubahan penampilannya di tahun 1986 hingga tahun 2014. Film yang dianalisa adalah film Yang Perkasa (1986), Daerah Jagoan (1991), Serigala Terakhir (2009), dan The Raid 2 (2014). Analisa dilakukan dengan semiotika John Fiske, *the codes of television*, dan dilakukan perbandingan antar film. Ditemukan bahwa ideologi yang mendasari penampilan preman dari tahun 1986-2014 adalah ideologi maskulin. Selain itu terjadi pergeseran penampilan preman dari yang semula cenderung kasual menjadi formal dan berkelas, yang awalnya tampil dengan menunjukkan otot dan kekuatan fisik berubah menjadi mengandalkan kekuatan finansial, serta preman yang semula tampil membedakan diri dengan masyarakat, saat ini penampilan mereka sulit dibedakan dengan masyarakat pada umumnya. Perubahan tersebut juga memunculkan ideologi kelas dalam penampilan preman.

Kata Kunci: Penampilan, Preman, Film Bioskop, Semiotika, Ideologi.

Abstract

Title: The Underlying Meaning of Preman Appearance and Its Changes as Shown in Indonesian Movies from 1986 to 2014

Crime has become an inseparable part of society. The actor behind the frequent crime, which is smuggling and robbery is called 'preman'. Crime motive and the appearance of 'preman' changed through the time. There are several movie titles which elaborate 'preman' as one of the essential character. The characters as shown in movie bear close resemblance to actual figure and was packaged in a way to make it appealing. Within the period 1986 to 2014, the appearance of 'preman' has changed and evolved. The changes made it an interesting topic to analyze, and thus this thesis was created. There are four movie titles that were analyzed, "Yang Perkasa" (1986), "Daerah Jagoan" (1991), "Serigala Terakhir" (2009), and "The Raid 2" (2014). Using the theory of semiotics by John Fiske, the codes of television, it was found that the underlying ideology of 'preman' appearance from 1986 to 2014 is masculinity. 'Preman' who was appear in casual look changed into formal and classy look, and which initially appeared to show muscle and physical strength turned into relying on the financial strength. Other than that, 'preman' originally appeared to distinguish themselves with society, now seems to blend in more with society. The changes also bring class ideology in the appearance of 'preman'.

Keywords: Appearance, Preman, Movie Theaters, Semiotics, Ideology.

Pendahuluan

Dalam hidup berinteraksi di masyarakat, manusia tidaklah lepas dari tindak kejahatan, baik ia sebagai pelaku, korban maupun sebagai pengamat atau saksi tindakan tersebut. Meskipun kejahatan merupakan

tindakan yang merugikan, namun tindak kejahatan terus terjadi dari tahun ke tahun. Bahkan saat ini cara yang digunakan untuk melakukan tindak kejahatan semakin beragam dan bervariasi seiring dengan perkembangan jaman dan teknologi. Selain tindak kejahatan yang bervariasi dan beragam, penampilan

para pelaku kejahatan yang sering kali disebut preman kini juga bermacam-macam.

Preman erat kaitannya dengan bandit. Perbanditan selalu mengacu pada perbuatan individu atau kelompok yang menentang hukum. Istilah bandit muncul dari kalangan penguasa (pemerintah kolonial) yang merasa dirugikan oleh perbuatan seorang atau sekelompok orang. Bandit memiliki pengertian perampok berkawan; seorang yang mencuri, membunuh dengan cara kejam dan tanpa rasa malu (*gangster*); seorang yang mendapat keuntungan dengan tidak wajar; musuh (Suhartono, 1995).

Menurut Wibowo dan kawan-kawan, film adalah alat untuk menyampaikan berbagai pesan kepada khalayak melalui sebuah media cerita. Selain itu film juga merupakan medium ekspresi artistik sebagai suatu alat bagi para seniman dan insan perfilman dalam rangka mengutarakan gagasan-gagasan dan ide cerita (dalam "Definisi Film Menurut Pakar," par.4-5). Sedangkan menurut Effendy film yang diproduksi secara khusus untuk dipertunjukkan di gedung-gedung pertunjukan atau gedung bioskop adalah film teatrical. Film teatrical berbeda dengan film televisi atau sinetron yang dibuat khusus untuk siaran televisi (2003).

Film merupakan cerminan atau gambaran sosial suatu masyarakat. Menurut Fiske dalam bukunya "*Reading Television*", penampilan seseorang dalam "kehidupan nyata" merupakan hasil *encode*. Masyarakat 'melihat' seseorang melalui penampilannya berdasarkan kode umum dalam kebudayaan yang dianutnya. Kode umum tersebutlah yang digunakan *casting director* (ketika menciptakan karakter dalam film) sehingga lebih *stereotype* (2003). Hal tersebut membuat penampilan tokoh yang ada dalam film belum tentu menggambarkan atau mewakili penampilan nyata karakter yang ada dalam masyarakat karena tokoh tersebut sudah di-*encode* sedemikian rupa agar tampil lebih menarik dalam film. Begitu pula sosok preman yang ditampilkan dalam sebuah film, belum tentu sama dengan sosok preman yang ada di masyarakat terutama dalam hal berpenampilan. Namun dalam benak setiap orang, tokoh-tokoh dalam film seringkali menjadi *stereotype* atau standar dalam 'menilai' penampilan seseorang.

Dikutip dari "Outward Appearance: Dressing State and Society in Indonesia" menurut Lurie, Pakaian adalah sebuah ekspresi dari identitas seseorang, karena untuk memilih pakaian, baik di toko maupun di rumah, dilakukan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan diri kita (Nordholt, 1997). Dengan demikian, cara berpenampilan seseorang mampu menunjukkan citra diri orang tersebut. Seiring perkembangan jaman dan kemajuan teknologi, gaya berpenampilan juga tidak lepas dengan perubahan dan tren yang ada. Cara berpakaian, dan berpenampilan

tokoh dalam film cenderung mengikuti tren yang terus berkembang dari tahun ke tahun mulai dari gaya rambut, aksesoris yang digunakan hingga pakaian yang dipakai. Ketika dikaitkan dengan para pelaku kejahatan, dalam hal ini preman, penampilan preman dalam film menjadi sangat menarik untuk dianalisa, melihat bagaimana gaya berpakaianya ketika tokoh tersebut 'dikemas' dalam film yang cenderung mengadopsi suatu gaya atau tren yang sedang populer saat itu. Jika ditinjau kembali, penampilan preman dalam film di tahun 1980an hingga tahun 2010an memiliki perbedaan tampilan visual yang cukup menonjol. Perbedaan penampilan tersebut menarik untuk diteliti dan dilihat perbandingannya. Perubahan apa saja yang dialami hingga terbentuk sosok preman masa kini menjadi objek yang menarik untuk dibahas.

Film menjadi rekaman situasi dan kondisi masyarakat di masanya. Oleh karena itu sosok preman dapat diteliti melalui film-film yang diproduksi dan tayang di bioskop pada jaman itu. Dari berbagai macam film yang menampilkan sosok preman, diambil empat judul film yang dianggap mampu mewakili penampilan preman dari masa ke masa, khususnya di era 1980an hingga 2010an. Melalui film yang berjudul "Yang Perkasa" (1986), "Daerah Jagoan" (1991), dapat dilihat preman pada tahun 1980an dan 1990an. Sedangkan preman di tahun 2000an dan 2010an dapat ditinjau dari film "Serigala Terakhir" (2009), dan "The Raid 2" (2014). Film-film tersebut dipilih dengan pertimbangan yaitu, film tersebut ber-*genre* laga yang mengangkat tokoh preman sebagai karakter utama yang ingin ditampilkan.

Melalui beberapa film-film tersebut, dapat dilakukan identifikasi terkait makna di balik penampilan preman dalam film bioskop Indonesia serta perubahannya dari tahun 1980an - 2010an. Hal tersebut menarik untuk diteliti karena dipercaya adanya makna yang terbentuk dari suatu ideologi sehingga turut mempengaruhi gaya berpakaian seseorang, dalam hal ini preman dalam film bioskop pada jangka waktu tersebut. Dengan demikian dapat dianalisa ideologi apa yang dikonstruksi, mendasari dan mempengaruhi penampilan preman di tahun 1986 hingga 2014 serta perubahan apa yang terjadi selama jangka waktu tersebut.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk menganalisa "Makna di Balik Penampilan Preman dan Perubahannya dalam Film Bioskop Indonesia di Tahun 1986-2014" adalah metode kualitatif. Metode penelitian kualitatif merupakan penelitian yang berakar dari tradisi pemikiran Jerman yang lebih platonik, humanistik, dan idealistik yang seringkali disebut fenomenologisme. Pendekatan penelitian kualitatif digunakan untuk memahami dunia manusia

beserta perilaku mereka karena apa yang tampak di permukaan (tingkat perilaku) sesungguhnya merupakan pantulan dari dunia ide atau makna yang tersembunyi di bagian dalam, yang untuk memahaminya diperlukan suatu proses penghayatan (Bungin, 2003).

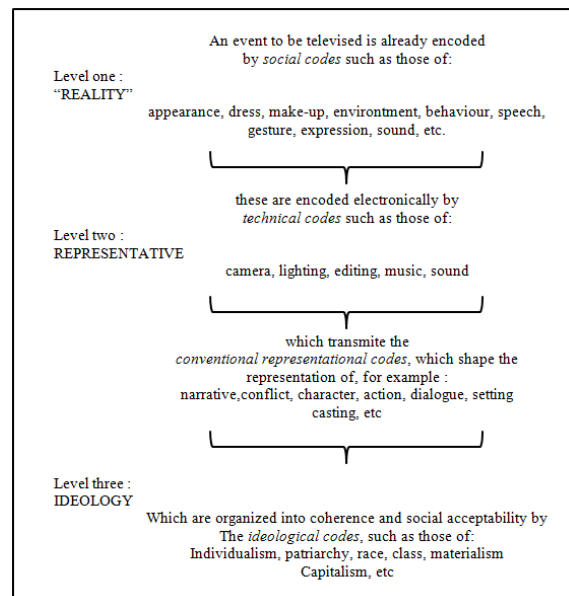
Untuk menemukan makna di balik penampilan preman dalam film, maka digunakan teori semiotika. Semiotika adalah ilmu yang mempelajari mengenai tanda. Semiotika memandang pesan sebagai pembangkitan makna dalam pesan baik oleh penyampai maupun penerima (*encoder* atau *decoder*). Pemaknaan merupakan proses aktif: *Negosiasi* mungkin merupakan istilah yang tepat karena di dalamnya menunjukkan adanya ke sana dan kemari (*to-and-from*), memberi dan menerima (*give-and-take*), di antara manusia dan pesan (Fiske, 2007).

Teori Saussure tentang relasi paradigmatis dan sintagmatik tanda belum memperhitungkan makna sebagai proses negosiasi antara pembaca/penulis dan teks. Roland Barthes yang adalah pengikut Saussure, merupakan orang pertama yang menyusun model semantik untuk menganalisa negosiasi dan gagasan makna interaksi tersebut. Inti teori Barthes adalah gagasan tentang dua tatanan pertandaan (*order of signification*). Tatanan pertandaan pertama adalah landasan kerja Saussure. Tatanan ini menggambarkan relasi antara penanda dan petanda didalam tanda, dan antara tanda dengan referennya dalam realitas eksternal. Barthes menyebutkan tatanan ini sebagai denotasi. Sebuah foto tentang keadaan jalan mendenotasi jalan tertentu; kata "jalan" mendenotasi jalan perkotaan yang membentang diantara bangunan. Namun, foto jalan yang sama dapat dibuat dengan cara yang secara signifikan berbeda. Foto dapat diambil dengan film berwarna, di saat mentari belum meninggi menggunakan *soft focus*, dan membuat jalan tampak ceria, hangat, komunitas yang manusiawi untuk anak-anak bermain di sana. Atau dengan menggunakan film hitam putih, *hard focus*, kontras kuat, dan membuat jalan yang sama kelihatan dingin, tidak manusiawi, tidak ramah, dan lingkungan yang destruktif untuk anak-anak bermain di sana. Kedua foto tersebut bisa diambil dalam waktu yang hampir bersamaan dengan kamera yang lensanya hanya berbeda beberapa sentimeter. Makna denotatif keduanya akan sama namun makna konotasinya yang berbeda. Konotasi menggambarkan interaksi yang berlangsung tatkala tanda bertemu dengan perasaan atau emosi penggunaannya dan nilai-nilai kulturalnya (Fiske, 2007).

Menurut Fiske dan Hartley, ada dua poin utama dalam semiotika yaitu, hubungan antara tanda dan maknanya: dan bagaimana tanda itu digabungkan menjadi kode-kode (Fiske, 2007). Kode merupakan sistem pengorganisasian tanda dimana sistem-sistem tersebut dijalankan oleh aturan-aturan yang disepakati

oleh semua anggota komunitas yang menggunakan kode tersebut (Fiske, 2007). Kode menghubungkan antara produser, teks, dan para audience, dan merupakan sebuah agen yang berhubungan dengan naskah melalui teks yang terhubung dengan jaringan dari makna yang membentuk budaya dunia (Fiske, 1997).

Menurut Fiske, adegan yang ditayangkan dalam televisi merupakan hasil *encode* dari kode sosial (*social codes*) yang di-*encode* secara elektronik (*encoded electronically*) dengan kode teknik (*technical code*) yang mengirim kode-kode umum representasi (*conventional representational codes*), yang membentuk representasi terhadap, contohnya narasi, konflik, karakter, *action*, dialog, setting, dll. Pengkodean dalam televisi tersebut dikelompokkan menjadi tiga level antara lain, level pertama merupakan "realitas" ("*reality*"), level kedua adalah representasi (*representation*), dan level ke tiga adalah ideologi (*ideology*). Dalam level "realitas", ditinjau mengenai penampilan, pakaian, make-up, lingkungan, kebiasaan, gaya berbicara (*speech*), pose (*gesture*), ekspresi, suara, dan lain sebagainya. Level kedua yaitu representasi, merupakan pengkodean secara elektronik seperti, kamera, pencahayaan, *editing*, musik dan suara, yang mewakili narasi, konflik, karakter, *action*, *dialogue*, *setting*, *casting*, dan sebagainya. Level ideologi dikaitkan dengan *coherence* dan *social acceptability* melalui kode ideologi (*ideological codes*) seperti individualisme, patriarki, ras, kelas, materialisme, kapitalisme, dan sebagainya (Fiske, 1997).



Sumber: Television Culture, hlm 5
Gambar 1. The Codes of Television

Dalam menganalisis digunakan teknik analisa semiotika John Fiske, *the codes of television*, yang dikategorikan dalam tiga tingkatan yaitu level realitas,

level representasi dan level ideologi (Fiske, 1997). Detail yang dianalisa adalah makna di balik penampilan preman dan perubahannya yang terdapat dalam film bioskop Indonesia di tahun 1986 hingga 2014.

Film yang dianalisa dalam penelitian ini antara lain “Yang Perkasa” (1986), “Daerah Jagoan” (1991), “Serigala Terakhir” (2009), dan “The Raid 2” (2014). Film-film tersebut dipilih dengan pertimbangan bahwa film tersebut mengangkat tokoh preman sebagai tokoh utama dalam film. Film yang dipilih juga menampilkan tokoh preman dengan aktifitasnya seperti menarik bayaran atas jasa yang diberikannya.

Penampilan meliputi pakaian yang digunakan, aksesoris, gaya rambut, senjata yang dipakai, serta *shot*, *angel* kamera dan pencahayaan. Setelah meninjau beberapa tokoh yang telah ditetapkan sebagai sampel penelitian dalam setiap film, maka didapati ideologi yang menjadi dasar pertimbangan dalam berpenampilan tokoh-tokoh preman dalam film tersebut. Dari hasil tinjauan tersebut dapat dilihat makna atau ideologi apa yang mendasari penampilan preman, serta perbandingan gaya berpakaian tokoh preman di tahun 1980an, 1990an, 2000an, dan 2010an.

Pembahasan

Film “Yang Perkasa” (1986)

Dalam film “Yang Perkasa” terdapat dua tokoh preman yang menarik untuk dianalisa yaitu tokoh Bagus dan Teguh. Bagus adalah seorang perantau dari Surabaya yang berhasil mengalahkan Teguh, seorang pemimpin kelompok preman di Jakarta. Bagus kemudian diakui oleh Teguh dan dijadikan pemimpin preman menggantikannya. Dua tokoh tersebut menarik untuk dianalisa penampilannya terkait gaya berpakaian preman dalam film di tahun 1980an.

Untuk menganalisa penampilan tokoh dalam film, digunakan teori semiotika John Fiske yaitu codes of television yang dikelompokkan kedalam tiga level. Analisa diawali dengan meninjau terlebih dahulu level pertama, yaitu level “*reality*”. Dalam level “*reality*” dibedakan lagi bagian-bagian yang akan dianalisa menjadi beberapa bagian yaitu pakaian (penampilan), aksesoris, model rambut, senjata yang digunakan tokoh, dan *gesture* tubuh tokoh yang paling menonjol. Setelah menganalisa level “*reality*”, dilanjutkan dengan menganalisa level kedua yaitu level *representative*. Di level ini, bagian yang dianalisa adalah dari segi teknis yaitu pengambilan gambar yang dilihat dari *proxemics* dan *angel* kamera, pencahayaan, dan *setting* atau penempatan tokoh.

Ditinjau dari level “*reality*”, tokoh Bagus seringkali tampil dengan kaus tanpa lengan atau *singlet* dengan

model *a-shirt* (kaus atletik) yang dipadukan rompi *denim* maupun jaket. Bagus juga sesekali terlihat menggunakan kemeja lengan panjang yang bagian lengannya digulung hingga sebatas siku dan kancing bagian atas kemeja dibiarkan sedikit terbuka, maupun mengenakan kaus *v-neck* lengan panjang yang bagian lengannya juga diangkat hingga sebatas siku. Celana yang dikenakan Bagus bermodel *jeans straight cut* sedangkan untuk sepatu, Bagus mengenakan sepatu kets/sepatu olahraga.



Sumber: Film “Yang Perkasa”

Gambar 2. Penampilan Tokoh Bagus

Dikutip dari buku “Fashion As Communication”, menurut John Fiske dalam bukunya *Understanding Popular Culture*, ia menunjukkan bagaimana *jeans* memproduksi ide mengenai kebebasan, individualitas, dan sifat alami. Pemikiran tersebut kemudian menjadi bagian dari pengertian mengenai *jeans* (Barnard, 2002). Jika dikaitkan dengan film Yang perkasa, *celana jeans* memberi kesan ‘kebebasan’ dimana tokoh Bagus adalah seorang pria berjiwa bebas yang tidak ingin terikat dengan aturan dalam keluarganya sehingga ia merantau dari Surabaya ke Jakarta. Ketika dilihat secara keseluruhan, pakaian yang dikenakan Bagus seperti *a-shirt* ketat, rompi *jeans* dan jaket kulit, penggunaan kemeja yang tidak formal, celana *jeans* dan sepatu kets, membuatnya tampak ‘maskulin’, ‘kasual’, ‘berani’, ‘bebas’, ‘terbuka’, ‘kuat’, ‘jagoan’, dan ‘dinamis’.

Warna pakaian yang dominan digunakan Bagus berwarna biru atau hitam. *Warna biru* mengandung makna ‘kehidupan’, ‘kekuatan’, dan sesuatu yang ‘bersifat dingin’. Dalam pemaknaan negatif, *warna biru* berarti ‘emosional’, ‘egosentris’, dan ‘racun’ (Dameria 2007). Sedangkan *warna hitam* mengandung makna ‘kuat’, ‘fokus’, ‘merusak’, dan ‘menekan’ (Dameria 2007). Ketika diasosiasikan dengan film, *warna biru* memperkuat karakter Bagus yang ‘kuat’ dan ‘egosentris’. Jika dikaitkan dengan karakter tokoh Bagus, ia mampu mengalahkan

musuh-musuhnya dengan tangan kosong. Selain itu dalam film, karakter egosentris yang dimiliki Bagus tampak dari sifatnya yang tidak mudah melepaskan hal yang menjadi miliknya, dalam hal ini cintanya pada Ratih.

Aksesoris yang digunakan Bagus adalah jam tangan yang dipakai di lengan kanan, ikat pinggang berwarna hitam dan dalam suatu *scene* terlihat memakai topi hitam. Aksesoris tersebut membuatnya terkesan 'teratur' dan 'disiplin'; 'berkuasa'; 'tertutup' dan 'terlindungi'

Jika diperhatikan, pakaian yang dikenakan Bagus memiliki detail dari logam seperti pada bagian kerah dan saku kemeja, pada bagian kerah dan pundak jaket dan rompinya, maupun pada ikat pinggangnya. Detail dari *logam* tersebut memberi kesan 'kuat', 'pemberani' dan 'jagoan'. Selain detail dari logam, pada kaus v-neck yang dikenakan Bagus terdapat gambar tengkorak di bagian dada kirinya. *Tengkorak* memberi kesan 'menyeramkan', 'berbahaya' dan 'kematian' dimana kesan tersebut mendukung karakter Bagus dalam film.

Bagus juga terlihat tampil dengan gambar elang yang terdapat pada topi dan tato di lengan kiri atasnya. *Elang* memiliki makna simbolik 'keberanian', 'harga diri', 'kekuasaan', 'kekuatan' dan 'kemenangan'. Jika dikaitkan dengan karakter tokoh Bagus, gambar elang mampu menggambarkan karakternya yang berani, kuat dan berkuasa sesuai dengan perannya sebagai pemimpin kelompok preman, serta memiliki harga diri yang tinggi, terlihat dari bagaimana ia tidak pernah membiarkan apa yang dianggap miliknya direbut orang lain seperti wilayah kekuasaannya maupun kekasihnya, Ratih. Tato pada jaman itu masih belum umum digunakan di Indonesia oleh masyarakat awam. Pada masa Orde Baru di Indonesia, tato dianggap bagian dari dunia kriminalitas dan ada semacam pelarangan bertato oleh pemerintah pada masa itu. Orang yang bertato dianggap sebagai penyakit dimasyarakat dan harus disingkirkan (Mulyana par.2,17). Oleh karena itu, *tato* menjadi simbol 'kriminalitas' sehingga orang yang bertato memberi kesan 'menakutkan', 'jahat', 'mengganggu keamanan dan ketertiban' dan 'liar'.

Gesture tubuh Bagus yang paling menonjol yaitu *meletakkan tangannya di pinggang atau saku celana*. Pose tersebut membuat Bagus tampak 'mendominasi', 'hebat' dan 'jagoan'. Bagus tampil dengan model *rambut yang pendek dan tanpa poni* membuatnya terlihat 'maskulin'. Rambutnya yang *tidak disisir rapi* dan tanpa sentuhan minyak rambut mengesankan karakternya yang 'bebas' dan 'dinamis'.

Pada level *representative*, Bagus seringkali tampak dalam *proxemics medium shot* dan *close-up shot* dengan *angel eye-level shot* sehingga tokoh Bagus tampil 'netral', tidak tampak 'mendominasi'

meskipun ia 'kuat' dan ia tidak tampak 'terintimidasi' meskipun ia seorang preman jalanan. *Close-up shot* mampu menunjukkan sisi 'hangat' dan 'lembut' dimana Bagus begitu mencintai kekasihnya di balik karakternya yang cenderung 'kuat' dan terkesan 'kasar'. *Pencahayaan dalam film tergolong normal cenderung gelap dengan warna terkesan panas*, memberi kesan 'tertutup', 'rahasia', 'terlarang', serta membawa kesan 'arogan', 'menantang' dan penuh 'emosi' baik dalam hal asmara antara Bagus dan Ratih maupun adegan *action* dalam film. Dalam *setting*, Bagus ditempatkan baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan. Dapat disimpulkan bahwa Bagus adalah orang yang 'bebas' dan 'berani' namun dalam beberapa hal ia memiliki keterbatasan, seperti besarnya rasa cintanya terhadap Ratih yang membuatnya tidak berdaya ketika Ratih pergi meninggalkannya.



Sumber: Film "Yang Perkasa"

Gambar 3. Penampilan Tokoh Teguh

Sedikit berbeda dengan tokoh Bagus, dalam level *"reality"* Teguh tampak menggunakan beberapa macam kaus mulai dari kaus tanpa lengan, kaus bermodel *o-neck* hingga kaus singlet dengan model *a-shirt* yang umumnya berwarna dasar putih dengan jaket kulit bermodel *motorcycle jacket* berwarna coklat, maupun kemeja lengan panjang yang digunakan dengan rompi bermodel *motorcycle vest*. Pakaian tersebut digunakan dengan celana *jeans* potongan *straight cut* berwarna hitam, coklat maupun biru dan sepatu kets berwarna hitam. Warna pakaian yang dikenakan Teguh dominan berwarna coklat dan putih. Dilihat secara keseluruhan, pakaian yang dikenakan Teguh seperti kaus, jaket dan rompi, kemeja yang dikenakan secara non-formal, celana *jeans* dan sepatu kets membuatnya terkesan 'kasual', 'bebas', 'santai', 'maskulin', 'dinamis', dan 'berani'.

Tokoh Teguh tampak dominan mengenakan pakaian berwarna putih dan coklat. *Warna putih* membawa makna 'jujur', 'tulus' dan 'monoton' (Dameria 2007)

sedangkan *warna coklat* memberi kesan ‘hangat’, ‘alami’, namun ‘tidak bersih’ dan ‘tidak steril’ (Dameria 2007). *Kedua warna* tersebut mendukung karakter tokoh Teguh yang memiliki sifat ‘hangat’, ‘peduli’ dan ‘terbuka’ terhadap Bagus. Ia jujur, tampak apa adanya, terbuka dan peduli. Disamping karakternya yang hangat, Teguh juga terkesan ‘tidak rapi’, ‘tidak teratur’, dan ‘tidak bersih’.

Aksesoris yang digunakan Teguh berupa sebuah ikat pinggang polos berwarna hitam dan dalam sebuah *scene*, Teguh tampak mengenakan ikat kepala berwarna merah. *Ikat pinggang* memiliki makna simbolik ‘kekuasaan’ dan ‘kekuatan’ (Older, 1986). Jika dikaitkan dengan tokoh Teguh, ketika menyerahkan ikat pinggangnya kepada Bagus, secara simbolik ia juga menyerahkan kekuasaannya sebagai kepala preman kepada Bagus. Meskipun begitu, Teguh tampak mengenakan ikat pinggang lain yang menunjukkan bahwa ia tetap memiliki kekuatan dan kekuasaan sebagai seorang preman. Ikat kepala seringkali digunakan para jagoan maupun petarung seperti contohnya Rambo dalam film “*First Blood*”. Kesan tersebut melekat sehingga ketika seseorang menggunakan *ikat kepala* ia akan tampak ‘jagoan’, ‘kuat’, ‘dinamis’ dan ‘tangguh’. Model rambutnya yang *dibiarkannya sedikit panjang serta kumisnya tumbuh tipis* menambah kesan ‘kuat’, ‘maskulin’, ‘bebas’ sekaligus ‘tidak rapi’, ‘tidak teratur’ dan ‘tidak bersih’. Teguh tampak tidak menggunakan jam tangan. Ketika seseorang *mengenakan jam tangan*, ia akan terkesan ‘disiplin’ dan ‘teratur’. Sebaliknya ketika seseorang *tidak mengenakan jam tangan* maka akan terkesan ‘tidak teratur’, ‘tidak disiplin’ namun ‘bebas’, ‘fleksible’, dan ‘tidak terikat’.

Pose Teguh yang menonjol adalah *berdiri santai dengan kedua tangan menggantung di saku celananya*. Pose tersebut memperlihatkan bagaimana Teguh adalah orang yang terkesan ‘santai’ dan ‘percaya diri’. *Tangannya yang berada di luar saku celana* membuatnya tampak lebih ‘terbuka’. Hal tersebut didukung dengan karakter Teguh yang dapat dengan mudah dekat dengan orang yang baru dikenalnya. Ia juga dengan cepat menemukan pekerjaan baru yang lebih baik setelah memutuskan meninggalkan dunia preman. Selain itu, Teguh terlihat sering *mengusap rambutnya*, membuatnya terkesan ‘percaya diri’, ‘menantang’, dan ‘menarik perhatian’.

Dilihat dari level *representative*, Teguh seringkali tampak dalam *proxemics medium shot, close up shot* hingga *extrem close up shoot* dengan *angel eye-level shot*, memberi kesan ‘netral’ serta ‘lebih dekat’ dengan sang tokoh sehingga dapat menunjang kesan ‘hangat’ dan ‘bersahabat’ dalam karakter Teguh. Pencahayaan yang cenderung *normal* dengan *warna yang terkesan hangat* mendukung konstruksi sifat ‘hangat’ dalam karakter Teguh. Dari segi *setting*,

Teguh tampak berada *di dalam ruangan maupun di luar ruangan*. Hal tersebut menunjukkan bagaimana ia adalah seorang yang ‘fleksibel’ dan ‘tidak terikat’ kondisi dan situasi, sehingga sesuai dengan karakternya yang ‘mampu menempatkan diri’ dengan baik.

Film “Daerah Jagoan” (1991)

Tokoh preman dalam film “Daerah Jagoan” yang menjadi objek penelitian adalah tokoh Aryo dan Yanto. Aryo adalah seorang mantan penagih hutang, namun sifat dan karakternya tampak tidak berubah, sedangkan Yanto adalah pemimpin kelompok preman yang gaya berpenampilannya berbeda jika dibandingkan dengan tokoh-tokoh preman lainnya. Dengan pertimbangan tersebut, tokoh Aryo dan Yanto menjadi objek yang sesuai untuk mewakili tokoh preman di tahun 1990an.



Sumber: Film “Daerah Jagoan”

Gambar 4. Penampilan Tokoh Aryo

Aryo tampil menggunakan *t-shirt* yang dipadukan kemeja atau jaket, terkadang menggunakan kaus lengan panjang yang pada bagian lengannya dinaikkan hingga sebatas siku, maupun menggunakan kemeja lengan panjang yang beberapa kancing kemeja bagian atas dibiarkan terbuka dan pada bagian lengan kemeja digulung hingga sebatas siku. Untuk celana, Aryo seringkali tampil menggunakan celana *jeans* biru atau hitam dengan model *regular fit* dan sepatu kets berwarna putih. *Gaya berpakaian* Aryo terkesan ‘kasual’, ‘terlindung’, ‘tertutup’, ‘hangat’, ‘santai’, ‘semi formal’, ‘bebas’, ‘aktif’, ‘dinamis’, dan ‘sporty’. Bahkan dalam acara makan malam bersama Putri dan Sigit di sebuah restoran yang terkesan formal, Aryo mengenakan kemeja lengan panjang dengan *membiarkan beberapa kancing kemeja bagian atasnya terbuka* sehingga terkesan ‘semi formal’, ‘kurang rapi’, cenderung ‘santai’, dan ‘bebas’, serta membuatnya tampak ‘berani’ dan ‘maskulin’. Begitu pula ketika Aryo tampil untuk bekerja, meskipun ia tampak mengenakan pakaian formal berupa kemeja lengkap dengan dasi namun melihat bagaimana cara Aryo mengatakannya dengan *membiarkan kancing pada kerah tetap terbuka dan dasi yang dilonggarkan* membuat pakaian tersebut tampak ‘tidak rapi’, ‘semi formal’, ‘bebas’, dan ‘berani’.

Ario tampak tidak selalu mengenakan jam tangan di tangan kanannya sehingga membuatnya tampak *'flexible'* dan *'tidak menentu'* dimana ia tampak mampu menempatkan diri sesuai dengan situasi dan kondisi yang dihadapinya. Pada *scene* awal, Ario tampak menggunakan sarung tangan kulit berwarna hitam. *Sarung tangan* memiliki makna "kekuatan" dan 'perlindungan'. Jika dikaitkan dengan film "Daerah Jagoan", maka *sarung tangan* yang digunakan Ario mampu menunjukkan bahwa Ario adalah seorang yang 'kuat' dan 'berani'. Dengan kemampuannya dalam bela diri / berkelahi, ia mampu melindungi diri maupun rekannya Sigit, dimana mereka seringkali dihadapkan dengan bahaya yang mengancam karena tuntutan pekerjaan.

Warna pakaian yang dominan digunakan Ario berwarna hitam, maupun warna coklat atau biru yang dikombinasikan *t-shirt* berwarna putih di dalamnya. *Warna-warna tersebut* dapat mendukung karakter Ario yang 'tenang' dan 'bijaksana' dimana ia menyadari kesalahan dalam hidupnya dan mau berubah menjadi lebih baik, 'penuh kasih' baik terhadap istrinya maupun terhadap sahabatnya, 'setia', serta 'bertanggung jawab' terhadap perbuatannya.

Gaya rambut Ario bermodel panjang sebatas pundak dengan poni yang sedikit terbelah di bagian tengah sebatas alis mata. Seorang *pria yang berambut panjang* memiliki makna simbolik 'kekuatan' (Older, 1986). *Gaya rambut* yang dibiarkan panjang semakin mendukung kesan 'kuat', dimana Ario dapat mengalahkan musuhnya dengan tangan kosong. Selain itu, model *rambutnya yang panjang* juga memberi kesan 'sabar', 'hangat', dan 'lembut' yang mendukung karakter tokoh Ario, yang begitu mencintai keluarganya. Disamping itu, *gaya rambut* tersebut juga membawa kesan negatif seperti 'tidak rapi', 'tidak teratur', dan 'tidak terurus'.

Pada bagian klimaks cerita, terungkap bahwa Ario mempelajari ilmu ninja dan menggunakan ilmu tersebut untuk membalas dendam atas kematian istri dan sahabatnya. *Ninja* merupakan sosok yang 'ahli bertarung', 'berkemampuan tinggi', 'berbahaya', 'gesit', 'cepat', dan 'misterius'. Dengan mempelajari ilmu tersebut menunjukkan bagaimana Ario semakin 'ahli', 'kuat', dan 'tangguh' sehingga ia mampu mengalahkan musuhnya dengan lebih cepat dan efektif. *Senjata-senjata ninja* yang digunakan, seperti pedang, senjata lempar (*shuriken*) dan bom asap membawa kesan 'mematikan' dan 'berbahaya'.

Ario selalu tampak *menyatukan kedua tangannya* baik ketika ia sedang duduk maupun dalam posisi berdiri, menunjukkan karakter Ario yang cenderung 'tertutup', 'melindungi diri', dan 'selalu siaga' melihat bagaimana ia adalah mantan preman yang harus menghadapi banyak bahaya sehingga cenderung

tertutup untuk melindungi kerahasiaan dirinya agar tidak melibatkan keluarganya ketika timbul masalah dalam pekerjaannya. Ia juga dituntut untuk selalu siap siaga dalam segala situasi.

Dalam level *representative*, Ario seringkali ditampilkan dalam *proxemics close-up shot* hingga *medium shot* dengan *angel eye-level shot*. Penempatan kamera tersebut mampu menunjukkan detail ekspresi tokoh Ario yang 'kuat' dengan pandangan mata yang 'tajam', 'fokus' dan memberi kesan 'netral' sehingga kesan 'kuat' yang ingin ditampilkan 'tidak dilebih-lebihkan'. *Pencahayaan* dalam film cenderung gelap yang *didominasi warna panas* memberi kesan 'misterius' dan 'menantang'. Dalam *setting*, Ario ditempatkan baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan namun Ario lebih sering tampak berada di dalam ruangan atau di dalam rumah sehingga Ario tampil sebagai sosok yang cenderung 'tertutup', 'terbatas', dan 'terikat', dalam hal ini terikat dengan keluarganya. Meskipun berjiwa bebas, dan semula adalah seorang penagih hutang yang lekat dengan kekerasan namun ia memutuskan untuk meninggalkan semuanya dan mencari pekerjaan yang lebih baik demi masa depan keluarganya.



Sumber: Film "Daerah Jagoan"

Gambar 5. Penampilan Tokoh Yanto

Berbeda dengan Ario, Yanto tampak menggunakan kemeja lengan panjang berwarna ungu, merah, maupun kemeja sejenis berwarna putih yang dipadukan celana kain berwarna coklat dan sepatu kulit berwarna hitam. *Gaya berpakaian* Yanto memberi kesan 'formal', 'rapi', 'profesional', dan 'berkelas' namun sekaligus tampak 'terbatas', dan 'tidak bebas'. Yanto yang mengenakan *pakaian berwarna putih, ungu dan merah*, sesuai dengan karakter Yanto sebagai tokoh antagonis yang 'misterius', 'arogan', 'kuat', 'agresif', 'berbahaya', 'diktaktor', dan 'perfeksionis', tampak dari perilaku-perilakunya yang arogan, agresif, dan diktaktor ketika berinteraksi dengan anak-anak buahnya.

Aksesoris yang dikenakan Yanto hanya berupa ikat pinggang berwarna coklat yang senada dengan celana yang dikenakannya dan tampak menggunakan jam tangan pada tangan kirinya. *Ikat pinggang*

mengandung makna ‘kekuasaan’ dan ‘kekuatan’ (Older, 1986) sehingga semakin mempertegas statusnya sebagai pemimpin kelompok yang ‘kuat’ dan ‘berkuasa’. Bahan *ikat pinggang* yang terbuat dari *kulit* membuat Yanto semakin terlihat ‘maskulin’, ‘formal’, dan ‘kuat’. Berbeda dengan tokoh lain, rambut Yanto sangat panjang sebatas pinggang yang disisir rapi dan dijalin menjadi satu seperti model rambut para ahli kung fu atau silat negeri Tiongkok, membuat Yanto tampak ‘kuat’, ‘gesit’, ‘ahli bela diri’, dan ‘tangguh’, dengan kesan ‘tradisional’ yang kental. Kesan tersebut didukung kemampuan bertarung Yanto yang menguasai ilmu bela diri dengan cukup baik.

Yanto tampak sangat ‘arogan’ dan ‘sombong’, dengan posisi *kepala yang sedikit terangkat* tampak ‘merendahkan lawan’. Yanto juga terlihat sangat ‘diktaktor’ dengan posenya yang *berdiri santai dan memasukan kedua tangannya di saku celana*. *Tangannya yang dimasukkan ke dalam saku* mampu menunjukkan sikapnya yang ‘pasif’, ‘tertutup’, ‘tersembunyi’, ‘diktaktor’, dan ‘tidak perlu berbuat apa-apa’ dengan adanya anak buah yang melakukan berbagai tugas lapangan.

Dalam level *representative*, melalui pencahayaan yang cenderung gelap dan pengambilan gambar dari sisi samping maupun belakang, tokoh Yanto tampak semakin ‘misterius’. *Angel* kamera yang didominasi *medium shot* dengan *eye-level shot* membuat Yanto ‘tidak tampak mendominasi’ namun tetap mampu ‘menampilkan detail ekspresi’ yang dimiliki.

Dalam *setting*, Yanto seringkali berada *di dalam ruangan*, menunjukkan bagaimana ia adalah seorang diktaktor sejati. Namun dengan kematian anak-anak buahnya yang dibunuh oleh Ario, Yanto terpaksa harus menghadapi Ario seorang diri. Sebelum bertarung, Yanto hendak menyerang Ario dengan pistolnya namun sebelum ia sempat meraih pistolnya, Ario terlebih dahulu berhasil menjauhkan dan menyingkirkan pistol tersebut. *Pistol* mengandung makna simbolik ‘kekuasaan’, ‘kekerasan’, ‘prinsip maskulin’, dan ‘paksaan’ (Older, 1986). Jika dikaitkan dengan film, ‘kekuasaan’ yang dimiliki Yanto berhasil diambil darinya, dalam hal ini anak buahnya dan pistolnya. Ketika bertarung, Ario sempat menendang Yanto hingga menyebabkan Yanto membentur kaca jendela di lantai dua dan jatuh ke lantai dasar. Adegan tersebut seolah memaksa Yanto keluar dari zona nyamannya yang selalu berada di dalam ruangan ke luar ruangan dan dipaksa menghadapi Ario dengan kekuatannya sendiri.

Film “Serigala Terakhir” (2009)

Dalam film “Serigala Terakhir”, tokoh yang dianalisa adalah Jarot, Ale dan Bos Besar. Tokoh Jarot pernah menjadi bagian dalam dua kelompok preman, karena Jarot semula berada dalam kelompok Ale namun

kemudian memilih bergabung dalam kelompok Naga Hitam. Ale adalah sahabat Jarot sekaligus pemimpin kelompok preman di kampungnya (preman kelas menengah), sedangkan Bos Besar adalah pemimpin kelompok Naga Hitam, kelompok preman kelas atas. Ketiga tokoh tersebut dapat mewakili perbedaan penampilan antar kelompok preman sekaligus perbedaan penampilan berdasarkan status dalam kelompok.



Sumber: Film “Serigala Terakhir”

Gambar 6. Penampilan Tokoh Jarot

Saat masih dalam kelompok Ale, Jarot seringkali tampil menggunakan kaus tanpa lengan longgar yang dipadukan celana *jeans* dan sepatu kets berwarna hitam. Warna pakaian yang digunakannya cenderung berwarna-warni. Jarot juga tampak menggunakan bandana karet di kepalanya. Penampilannya memberi kesan ‘kasual’, ‘non formal’, ‘santai’, ‘dinamis’, dan ‘bebas’. Sekaligus tampak ‘tidak rapi’, ‘kotor’, dan ‘kumal’ karena *pakaian* yang dikenakan tampak *tidak rapi dan kotor*. Pakaian yang *berwarna-warni* memberi kesan bahwa Jarot adalah sosok yang ‘dinamis’ dan ‘bebas’ karena ia tidak tampak terikat dengan hanya menggunakan satu warna yang dominan.

Jarot tampak *tidak selalu mengenakan ikat pinggang* sehingga terkesan ‘tidak teratur’, ‘tidak selalu terikat’, ‘tidak konsisten’, ‘fleksibel’, dan ‘bebas’. Gaya rambut Jarot dibiarkan panjang sebatas bahu dan menggunakan *headband* atau bandana karet tipis, membuatnya tampak semakin ‘dinamis’ dan ‘aktif’ karena dengan menggunakan *headband* ia dapat beraktifitas dengan lebih bebas dan nyaman tanpa terganggu dengan rambutnya yang panjang. Di sisi lain, penggunaan *headband* juga membuatnya tampak ‘jagoan’. *Rambut* Jarot yang dibiarkan *panjang* memberi kesan ‘kuat’, ‘sabar’, ‘lembut’, dan ‘hangat’. Kesan tersebut didukung dengan sikap Jarot yang selalu bersikap baik terhadap Fatir serta rasa cintanya terhadap Aisyah yang begitu tulus. Namun *rambut panjang* juga membuatnya tampak ‘tidak rapi’, ‘tidak bersih’, dan ‘tidak terawat’.

Ketika berkelahi, Jarot mengalahkan musuhnya dengan tangan kosong namun terkadang ia menggunakan benda-benda disekitarnya sebagai senjata disaat terdesak. Menghadapi musuh dengan

tangan kosong menunjukkan bahwa Jarot adalah sosok yang 'kuat' dan 'berani' sedangkan ketika ia memanfaatkan benda di sekitarnya sebagai senjata membuatnya terkesan 'spontan' dan 'tidak berpikir panjang'.

Ketika berada dalam kelompok Ale, Jarot seringkali melakukan gerakan merentangkan kedua tangannya. *Tangan yang diangkat diatas kepala* memiliki makna simbolis 'kemenangan' dan 'mencari perhatian' (Older, 1986). Sedangkan *tangan yang direntangkan* memiliki makna simbolik 'perlindungan' dan 'sambutan' (Cooper 1999). Jika dikaitkan dengan tokoh Jarot, gerakan tersebut mampu menunjukkan bahwa tokoh Jarot adalah tokoh yang 'berani', 'bebas', dan 'percaya diri'. Gerakan tersebut seringkali dilakukan Jarot ketika sedang bersama dengan kelompoknya sehingga menunjukkan bahwa Jarot menjadi pribadi yang berani dan percaya diri karena adanya dukungan dan bantuan dari sahabat-sahabatnya.

Dalam level *representative*, tokoh Jarot seringkali tampil dalam *medium shot* hingga *long shot* dengan *angel eye-level shot*. Jarot ditampilkan 'terintimidasi' dengan keadaan lingkungannya namun *gesture* yang dilakukannya mampu menunjukkan bagaimana ia mampu menghadapi lingkungan sekitarnya yang menekan dengan penuh 'keberanian' dan 'kebebasan' tanpa rasa takut. *Pencahayaan* dibuat *cenderung normal dan terang* memberi kesan 'terbuka' dan 'hangat'. Mendukung kesan bahwa tokoh Jarot adalah seorang yang terbuka dan hangat di balik penampilannya yang terkesan tidak teratur. Jika dilihat dari segi *setting*, Jarot dominan tampil di *luar ruangan*, menunjukkan bagaimana hidup Jarot penuh 'kebebasan', 'berani', 'tidak terbatas', dan 'terbuka'.

Penampilan Jarot berubah drastis ketika ia berada dalam kelompok Naga Hitam, dengan tampil menggunakan kemeja lengan panjang, celana *trouser*, celana dengan motif kulit ular, atau celana *jeans* dengan model *slim* maupun *boot-cut* yang dipakai dengan sepatu kulit, sehingga membuatnya tampak lebih 'rapi', 'elegan', 'berkelas', 'formal', 'profesional', 'tidak bebas', 'terbatas', 'mapan' dan 'modis' tanpa mengurangi kesan 'berani' dan 'maskulin' dengan membiarkan beberapa *kancing kemeja bagian atasnya terbuka* dan bagian *lengan kemeja* sesekali tampak digulung sebatas siku sedangkan bagian bawah *kemeja dimasukkan rapi* ke dalam celana.

Ikat pinggang membuatnya terlihat semakin 'kuat', 'rapi', 'formal', dan tampak 'profesional'. Warna pakaian yang dikenakan Jarot beragam dan beberapa kemejanya memiliki motif-motif abstrak. Dalam beberapa *scene* Jarot tampak menggunakan celana dengan motif kulit ular. *Warna pakaian yang beragam* dengan *motif abstrak* membuatnya terlihat

'dinamis'. Sedangkan celana dengan *motif kulit ular* memberikan kesan 'berani', 'elegan', 'berbahaya', 'menakutkan', dan 'berkelas'.

Model rambut Jarot juga berubah menjadi lebih *pendek* dan *ditata rapi* dengan diberi sedikit minyak rambut dan disisir ke belakang atau ke samping, membuatnya tampak semakin 'rapi', 'teratur', dan lebih 'terurus'. Ia juga tampak memiliki kumis tipis sehingga membuatnya terkesan 'maskulin'. *Perubahan gaya rambut* juga menandakan adanya 'perubahan cara pandang' yang memberi kesan bahwa seseorang menjadi 'pribadi yang baru'. Jika dibandingkan dengan film, Jarot yang sebelumnya tampak bebas menjadi pribadi yang lebih teratur dan terbatas ketika ia bergabung dengan kelompok Naga Hitam.

Jarot terlihat menggunakan aksesoris berupa kalung emas serta jam tangan emas yang dikenakan di tangan kirinya dan pada sebuah *scene* ia tampak mengenakan *sunglasses* coklat, membuatnya tampak semakin 'mapan', 'elegan', 'terhormat', 'kelas atas', 'disiplin', 'terikat', dan lebih 'teratur', 'tertutup', 'misterius', 'tidak terbaca', 'terlindungi', 'modis', dan 'bergaya'. Dalam kelompok Naga Hitam, Jarot membawa senjata berupa pistol. *Pistol* memiliki makna simbolik 'kekuasaan', 'kekerasan', 'prinsip maskulin', dan 'paksaan' (Older, 1986) sehingga membuatnya terlihat lebih 'berkuasa' dan semakin 'maskulin'. Selain itu *pistol* membuatnya tampak lebih 'efektif' dan 'cepat' dalam menangani musuhnya.

Jarot tampak tidak sebebas dan seberani seperti ketika ia berada dalam kelompok Ale, dilihat dari *gesture*-nya setelah ia bergabung dengan kelompok Naga Hitam, yaitu tampil dengan posisi *kedua tangan pada sisi tubuhnya dengan bahu terlihat sedikit turun dan kedua kaki terbuka selebar bahu yang bertumpu pada salah satu kaki*, membuatnya tampak 'berbeban', 'tidak bersemangat', 'terbuka', dan 'tidak siaga'.

Dalam level *representative* Jarot tetap tampil dalam *proxemics medium shot* hingga *long shot* dengan *angel eye-level shot*, tampak 'terintimidasi' dengan lingkungannya. Ia juga tampak 'sendirian' dan 'kesepian' dengan *pencahayaan yang cenderung lebih gelap*. Dilihat dari segi *setting*, Jarot masih ditempatkan di luar ruangan namun frekuensinya berada di dalam ruangan semakin meningkat. Hal tersebut menunjukkan meskipun ia terlihat 'bebas' namun ia tidak sebebas ketika ia dalam kelompok Ale, Jarot kini lebih 'terikat' dan 'terbatas' dengan aturan kelompoknya.

Ale yang menjadi pemimpin kelompok preman kelas menengah menjadi tokoh yang dianalisa selanjutnya. Dalam level "*reality*", ketika Ale masih bersama Jarot dan masa awal ketika Jarot dipenjara, ia tampak menggunakan *t-shirt*, celana *jeans* dengan model

straight maupun celana *jeans* selutut dan sepatu *sneakers* hitam. Rambutnya dibiarkan tumbuh sedikit panjang dan tampak tidak ditata dengan baik. Ketika Jarot telah bebas dan memilih bergabung dengan kelompok Naga Hitam, penampilan Ale tampak berbeda dengan menggunakan kemeja lengan panjang yang bagian lengannya dilipat sebatas siku dengan kancing kemeja bagian atas dibiarkan terbuka. Terkadang ia mengenakan jaket kulit dan *t-shirt* maupun kaus lengan panjang yang bagian lengannya dinaikkan sebatas siku yang dipadukan dengan celana *jeans* dan sepatu kulit berwarna coklat. Selain itu, rambutnya dipotong lebih pendek dari sebelumnya meskipun masih tampak tidak tertata dengan rapi. Ale tampak menggunakan ikat pinggang berwarna hitam namun tidak tampak mengenakan jam tangan. Jika dilihat dari *cara berpakaian*, Ale terlihat ‘kasual’, ‘tidak rapi’, ‘bebas’ ‘berani’, ‘kuat’, dan terkesan ‘jagoan’. Ketika ia mengenakan *sepatu sneakers*, ia lebih terkesan ‘bebas’ namun ketika ia mengenakan *sepatu kulit*, ia tidak lagi tampak bebas melainkan terlihat lebih ‘formal’ dan ‘lebih rapi’, serta terlihat lebih ‘maskulin’, ‘mapan’, dan ‘dewasa’. Ale tampak menggunakan pakaian yang *berwarna-warni* dan *bermotif abstrak* sehingga mendukung karakternya yang ‘bebas’ dan ‘dinamis’.



Sumber: Film “Serigala Terakhir”
Gambar 7. Penampilan Tokoh Ale

Dilihat dari model rambut Ale, ketika ia berambut panjang, ia terkesan ‘bebas’ dan ‘kuat’ sekaligus tampak ‘tidak rapi’. Ketika rambutnya dipotong lebih pendek, Ale tampak lebih ‘rapi’ dan ‘maskulin’. Perubahan gaya rambut juga memberi kesan ‘perubahan sudut pandang’, ‘suasana yang baru’, dan ‘pribadi yang baru’. Jika dikaitkan dengan film, Ale menjadi semakin dewasa dan tidak sebebaskan dulu seiring berjalannya waktu, terutama tampak dari caranya berpenampilan yang terlihat lebih rapi dari sebelumnya.

Ale terlihat mengenakan ikat pinggang berwarna hitam meskipun selalu tertutupi kaus maupun kemeja yang dikenakannya sehingga Ale seolah tidak ingin menunjukkan kekuasaan dan kekuatannya sebagai pemimpin kelompok dengan berbaaur dan bekerja bersama anggota kelompoknya yang lain. Pada adegan akhir, terlihat Ale memiliki senjata berupa pistol yang tersimpan dalam sebuah kotak. *Pistol*

memiliki makna simbolik ‘kekuasaan’, ‘kekerasan’, ‘prinsip maskulin’, dan ‘paksaan’ (Older, 1986). Hal tersebut menunjukkan bahwa meskipun Ale adalah seorang pemimpin kelompok dan memiliki kekuasaan ia tidak menggunakan kekuasaannya dengan bertindak diktaktor. Dilihat dari pose yang dilakukan Ale, ia tampak berdiri tegak dengan kedua tangan di sisi tubuhnya dan kakinya dibuka selebar bahu yang bertumpu pada satu kaki. *Gesture* tubuhnya tersebut membuat Ale tampak ‘siaga’, ‘siap’, ‘kuat’, dan ‘terbuka’ sehingga membuatnya tampak ‘maskulin’.

Jika ditinjau dari level *representative*, Ale ditampilkan dengan *proxemics medium shot* dan *long shot* dengan *angel eye-level shot* yang membuatnya terkesan ‘netral’ dengan tampil ‘tidak mendominasi’. Hal tersebut ditunjang dengan sikapnya yang tidak menggunakan kekuasaannya dengan bersikap diktaktor dan otoriter walaupun ia adalah pemimpin kelompok. Pencahayaan terhadap tokoh Ale tampak *normal cenderung gelap* sehingga ia tampak ‘cukup terbuka’, namun juga menampilkan kesan ‘menyedihkan’ dan ‘kesepian’. Ale selalu ditempatkan dalam posisi yang mencolok di antara teman-temannya dengan berada di posisi paling depan atau di tengah, membuatnya tampak ‘mendominasi’, ‘memimpin’, menjadi ‘pusat perhatian’, dan terkesan ‘mencolok’. Dalam *setting* Ale ditempatkan baik *di dalam ruangan* maupun *di luar ruangan*. Namun intensitasnya berada di luar ruangan lebih besar sehingga ia tampak ‘bebas’, ‘terbuka’, ‘tidak terbatas’, ‘tidak aman’, meskipun tetap ‘terikat’ dimana ia sebagai tulang punggung keluarganya memiliki tanggung jawab yang besar dan mengikat disamping pekerjaannya yang terkesan ‘bebas’.



Sumber: Film “Serigala Terakhir”
Gambar 8. Penampilan Tokoh Bos Besar

Berbeda dengan Ale, Tokoh Bos Besar tampil dengan setelan jas berwarna hitam atau putih yang senada dengan warna celana kainnya. *Kemeja* digunakan dengan membiarkan kancing pada bagian kerah kemeja tidak terkancing dengan kerah dikeluarkan dari jas namun bagian bawah kemeja dimasukkan rapi ke dalam celana kainnya, dan tampak mengenakan sepatu kulit, membuat penampilan Bos Besar tampak ‘berani’, ‘maskulin’, ‘elegan’, ‘rapi’, ‘berkelas’, ‘formal’, dan ‘profesional’. Pakaianya yang

berwarna *hitam atau putih* membuatnya tampak 'sederhana' dan 'monoton'.

Bos Besar mengenakan cincin batu yang dikenakan di jari kelingking kanannya. *Cincin* mengandung makna simbolis 'pernikahan', 'kewenangan', 'kekuatan', dan 'ikatan' (Older, 1986). Jika dihubungkan dengan tokoh Bos Besar, cincin memberi kesan 'kekuasaan', 'kekuatan', sekaligus 'berkelas', dan 'mapan' secara finansial. Model *rambutnya* yang di beri sentuhan minyak rambut dan disisir rapi ke belakang membuat penampilannya semakin 'rapi' dan 'teratur'. Bos Besar seringkali terlihat dalam posisi duduk dengan kedua tangan disatukan, membuatnya terlihat 'diktaktor', 'berkuasa', 'tertutup' dan 'siap sedia'.

Dalam level *representative*, Bos Besar ditampilkan dengan *proxemics medium shot* dalam *angel eye-level shot*, membuatnya tampak 'netral', tidak tampak 'mendominasi' maupun 'terintimidasi'. Jika dikaitkan dengan karakternya dalam film, walaupun ia adalah seorang pemimpin kelompok, ia menganggap anak buahnya sebagai 'keluarga' sehingga meski ia tampak 'diktaktor', ia tidak tampak 'mengintimidasi'. *Pencahayaannya yang cenderung gelap* membuat Bos Besar terlihat 'misterius' dan 'dingin'. Ketika ditinjau dari segi *setting*, tokoh Bos Besar selalu ditempatkan di dalam ruangan sehingga tampak 'pasif', 'terbatas', 'bekerja di balik meja', 'tidak terkena matahari', 'tidak berkeringat', terkesan 'bersih', dan 'terlindungi' sehingga semakin mendukung kesan 'mengatur', 'diktaktor', 'pasif', dan 'tertutup'.

Film "The Raid 2" (2014)

Dalam film "The Raid 2", ada beberapa tokoh yang menjadi objek pengamatan yaitu "Yuda" alias Rama, Uco, Bangun, Bejo, dan Alicia (Hummer Girl). Rama adalah seorang mata-mata yang menyamar dengan nama "Yuda" dan berhasil masuk menjadi anggota kelompok mafia yang dipimpin oleh Bangun. Uco adalah anak Bangun, seorang bos mafia. Bejo adalah pemimpin muda suatu kelompok mafia, sedangkan Alicia merupakan salah satu kaki tangan Bejo. Kelima tokoh tersebut memiliki perbedaan berpenampilan dalam kelompok preman sehingga menarik untuk dianalisa.

Ditinjau dari level "*reality*", Rama memperoleh pakaian dan segala fasilitas hidup ketika bergabung dalam kelompok Bangun. *Pakaian baru* membawa makna simbolis 'memperbarui kepemilikan' dan *berganti pakaian*, dapat diartikan bahwa ia mengubah '*personality*', 'peran', 'pemikiran', 'loyalitas', dan lain-lain (Older, 1986). Jika dikaitkan dengan tokoh Rama, secara konotasi Rama diterima dalam kelompok sehingga ia harus tunduk dan patuh kepada pemimpin kelompok yaitu Bangun walaupun hanya sebatas tampilan luarnya saja mengingat statusnya sebagai seorang polisi yang sedang menyamar.



Sumber: Film "The Raid 2"

Gambar 9. Penampilan Tokoh Rama

Gaya berpakaian yang menggunakan jaket dan *t-shirt*, dipadukan dengan celana *jeans* atau celana *cargo* dan sepatu *sneakers* membuatnya terkesan 'kasual', 'tidak formal', 'cenderung santai', 'bebas', 'maskulin', 'terlindungi', 'dinamis', 'tertutup', 'berani', 'kuat', dan '*sporty*'. Menurut Reich, *jeans* tidak membawa perbedaan kekayaan maupun status, menggunakannya dapat dianggap sebagai menentang nilai sosial, dimana pembagian kekayaan dan status dianggap penting dalam masyarakat (Barnard, 2002). Dalam film, *jeans* tidak digunakan oleh Bangun dan Uco yang statusnya dalam kelompok lebih tinggi dibandingkan Rama sehingga ketika Rama mengenakan celana *jeans*, maka celana *jeans* seolah mempertegas adanya 'perbedaan status' dan 'kelas' dalam kelompok. Disamping itu, dengan mengenakan *celana jeans*, Rama semakin tampak 'kasual', 'bebas', 'santai', dan 'non formal'.

Warna pakaian yang digunakan umumnya berwarna hitam. *Warna hitam* mengandung makna simbolis 'kematian', 'kejahatan', 'dosa', dan lain-lain (Older, 1986) sedangkan menurut Damaria, warna hitam mengandung makna 'kuat', 'fokus', 'merusak', dan 'menekan' (Older, 1986). Ketika dihubungkan dengan perannya dalam kelompok, ketika menjalankan tugas-tugasnya, Rama dituntut untuk selalu fokus serta memiliki kekuatan fisik yang baik. Selain itu ia juga dituntut untuk tidak segan-segan melukai lawan-lawannya ketika menjalankan tugasnya. Dengan menggunakan pakaian berwarna hitam, ia dapat bersembunyi dan mudah beraktifitas terutama di tempat yang gelap atau di malam hari tanpa terdeteksi sehingga *warna hitam* juga membawa kesan 'rahasia', 'tersembunyi', 'berbahaya', dan 'tertutup'.

Model rambut Rama yang dipotong pendek seperti *model rambut anggota militer*, membuatnya terlihat 'berani', 'disiplin', 'teratur', dan 'kuat'. Aksesoris yang dikenakan Rama berupa jam tangan yang dikenakan di tangan kanan, membuat Rama terlihat semakin 'disiplin' dan 'teratur'. Rama tidak membawa senjata apapun karena ia menguasai bela diri pencak silat, khas Indonesia.

Gesture tubuh Rama selalu terlihat berdiri tegak dengan kedua kaki terbuka selebar bahu, terkesan ‘santai’ namun tampak ‘stabil’ dan ‘tetap siaga’. Dengan pose tersebut, Rama dapat tetap siaga melihat ia berada dalam penyamaran, tampak sering terlibat dalam perkelahian dan selalu berada dalam situasi yang berbahaya.

Di level *representative*, Rama seringkali tampil membelakangi maupun menghadap kamera dengan *proxemics close-up* hingga *long shot* dalam *angel eye-level shot*, menampilkan tokoh Rama secara ‘lebih detail’ dan ‘dominan’, mempertegas kesan ‘kuat’ dan ‘tangguh’, tidak terkesan ‘mendominasi’ tokoh lain, terkesan ‘berani’, ‘kuat’, dan ‘tangguh’ dalam menghadapi ‘intimidasi’ dan ‘serangan’ terhadap dirinya, terutama dalam adegan bertarung. Posisinya yang seringkali membelakangi kamera menimbulkan kesan ‘misterius’, ‘rahasia’, dan ‘tertutup’. Selain itu ada juga yang memanfaatkan *dutch angel shot* untuk memberi kesan ‘janggal’ dan ‘misterius’ terhadap tokoh Rama. Pencahayaan untuk tokoh Rama cenderung gelap sehingga menimbulkan kesan ‘dingin’, ‘tersamarkan’, ‘mendebarakan’, ‘rahasia’, dan ‘misterius’ karena Rama sedang dalam situasi yang krusial dan berbahaya. Dari segi *setting*, Rama ditempatkan baik *di dalam ruangan* maupun *di luar ruangan* yang menunjukkan bahwa meskipun ia ‘bebas’ secara fisik, namun ia ‘terikat’ dengan peraturan kelompoknya serta terhadap tugas yang diperolehnya dari Bunawar. Ia juga memiliki keluarga yang harus dilindunginya, sehingga ia tidak dapat bertindak gegabah karena dapat membongkar penyamarannya dan beresiko membahayakan keluarga dan dirinya sendiri.



Sumber: Film “The Raid 2”

Gambar 10. Penampilan Tokoh Uco

Tokoh selanjutnya yang menjadi objek analisa adalah Uco, anak Bangun. Dilihat dari level “*reality*”, Uco tampil menggunakan setelan jas berwarna hitam dan sepatu kulit dengan warna senada. Terkadang ia bahkan tampak menggunakan dasi. Dengan gaya berpakaian demikian, Uco tampak ‘maskulin’, ‘rapi’, ‘formal’, ‘berkelas’, dan ‘profesional’, sekaligus tampak ‘terikat’, ‘terbatasi’, dan ‘tidak bebas’. Uco tampak ‘semi formal’, ‘lebih bebas’, ‘berani’,

‘jagoan’, dan ‘maskulin’ ketika ia *mengenakan kemeja dengan membiarkan kancing bagian atasnya terbuka, menggulung lengan kemeja, membiarkan jasanya tidak terkancing, menaikkan kerah jas* atau bahkan *menanggalkan jasanya, hingga tidak mengenakan dasi*.

Uco tampak mengenakan *jam tangan* di lengan kanannya yang menandakan bahwa ia adalah orang yang ‘teratur’ dan ‘disiplin’ namun ‘tidak bebas’ dan ‘terikat waktu’. Selain itu, Uco juga mengenakan *ikat pinggang* dengan model formal berwarna hitam membuatnya terlihat semakin ‘rapi’ dan ‘maskulin’ namun ‘terikat’. Warna pakaian yang dikenakan Uco cenderung berwarna hitam. *Warna hitam* memiliki makna simbolik ‘penyesalan’, ‘kematian’, ‘berkabung’, ‘kebodohan’, ‘kejahatan’ dan ‘kesalahan’ (Older, 1986). Ketika dikaitkan dengan tokoh Uco, warna hitam mendukung karakter Uco, yang ‘tidak bijaksana’ dan ‘tidak berpikir panjang’ dimana ia tergiur dengan kekuasaan sehingga mengorbankan salah satu anggota kelompoknya yang paling setia dan dipercaya, bahkan tidak segan-segan membunuh ayahnya sendiri. Selain itu, dengan menggunakan *warna hitam yang dipadukan warna putih maupun biru muda*, Uco tampil lebih ‘sederhana’ sehingga membuatnya tampak ‘elegant’ dan ‘maskulin’. *Model rambutnya* yang ditata rapi membuat Uco terlihat semakin ‘rapi’, ‘teratur’, dan ‘elegant’.

Uco tidak terlihat membawa senjata. Namun dalam beberapa *scene* ia tampak memiliki sebuah pistol maupun senjata yang diperolehnya dari Bejo. *Pistol* memiliki makna simbolik ‘kekuasaan’ dan ‘kekerasan’ (Older, 1986) sehingga ketika dikaitkan dengan tokoh Uco dalam film, maka Uco yang semula tidak memiliki kekuasaan karena berada di bawah kekuasaan ayahnya, memperoleh kekuasaan dari orang lain yaitu Bejo.

Ditinjau dari segi pose, ketika sedang berbicara dengan ayahnya, Uco tampak *menyatukan kedua tangan di depan tubuhnya* sehingga terkesan ‘patuh’. Selain itu, jika dilihat dari *gesture* tubuhnya ketika berdiri di samping ayahnya, Uco tampak melipat tangannya. *Melipat tangan* memiliki makna simbolik ‘tenang’ dan ‘puas’ (Older, 1986). Menunjukkan bagaimana ia merasa ‘tenang’, ‘aman’, dan ‘puas’ dengan keberadaan ayahnya yang memiliki kekuasaan. Disamping itu, melipat tangan juga memberi kesan ‘arogan’, ‘sombong’, dan ‘menantang’. Ketika ia tidak sedang bersama Bangun, Uco tampil dengan pose *berdiri dengan kedua kaki dibuka selebar bahu dan kedua tangannya berada di depan saku celana*, memberi kesan ‘siaga’, ‘melindungi diri’, dan ‘menahan diri’.

Dari level *representative*, tokoh Uco tampak ditonjolkan dengan *proxemics close-up* hingga

medium shot dalam *angel eye-level* dan *low level shot*, membuatnya tampil ‘mendominasi’ dan ‘mengintimidasi’. Meskipun Uco tidak memiliki kekuasaan yang besar, karakternya yang berani dan ambisius membuatnya ditampilkan mendominasi dan mengintimidasi. Pencahayaan yang *cenderung gelap* dan *pengambilan gambar dari sisi wajahnya* membuat Uco terlihat ‘misterius’, ‘penuh rahasia’ dan ‘tersembunyi’. Selain itu, dari segi *setting* Uco dominan ditempatkan di dalam ruangan, membuatnya tampil ‘terikat’, ‘terbatas’ namun ‘terlindungi’ dimana ia masih berada di bawah kekuasaan ayahnya. Ketika dikaitkan dengan film, ambisi Uco yang besar membuat dia ingin menunjukkan kemampuannya kepada sang ayah agar dapat terlepas dari kondisi yang mengikat dan terbatas tersebut.



Sumber: Film “The Raid 2”

Gambar 11. Penampilan Tokoh Bangun

Setelah menganalisa penampilan Uco, selanjutnya menganalisa tokoh Bangun, ayah Uco yang merupakan pemimpin kelompok. Bangun memiliki status yang lebih tinggi dibandingkan Rama maupun Uco dalam kelompok. Dalam level “*reality*”, Bangun tampil menggunakan *setelan jas lengkap dengan dasi yang terpasang rapi dan sepatu kulit*, terlihat sangat ‘rapi’, ‘elegant’, ‘formal’, ‘maskulin’, ‘berkelas’, dan ‘profesional’ layaknya pengusaha kelas atas, namun juga tampak ‘terikat’ dan ‘terbatasan’. Ketika dikaitkan dengan tokoh Bangun, penampilannya mampu menggambarkan karakternya yang menjalankan pekerjaannya dengan profesional dan penuh perhitungan. *Rambut* Bangun yang sudah tampak memutih disisir rapi ke sebelah kanan memberi kesan bahwa ia adalah orang yang ‘berpengalaman’ dan ‘bijaksana’ diukur dari pengalaman hidup yang sudah dijalaninya. Ia juga tampak ‘rapi’, ‘sederhana’, dan ‘formal’ dengan potongan *rambutnya yang pendek dan ditata rapi*.

Bangun tampak mengenakan jam tangan pada tangan kanannya meskipun tertutupi oleh lengan kemeja yang rapi terkancing. Dengan menggunakan *jam tangan*, menunjukkan bahwa Bangun adalah sosok yang ‘disiplin’, ‘teratur’, dan ‘menghargai waktu’ sehingga semakin mendukung kesan ‘profesional’ dalam tokoh Bangun, namun sekaligus memberi kesan ‘terikat waktu’ dan ‘tidak bebas’. Bangun juga terlihat mengenakan sebuah cincin di jari manis tangan kirinya. *Cincin* memiliki makna simbolik ‘pernikahan’, ‘kewenangan’, ‘kekuatan’, dan ‘ikatan’

(Older, 1986). Jika dikaitkan dengan tokoh Bangun dalam film, sebagai pemimpin kelompok ia memiliki ‘kekuatan’ dan ‘wewenang’ dalam mengatur kelangsungan kelompoknya. Disamping itu, ia juga ‘terikat’ sebagai seorang ayah dan terhadap kelompoknya sebagai pemimpin kelompok. Dalam beberapa *scene* ketika Bangun berada di luar kantornya, ia tampak menggunakan kacamata hitam, menunjukkan bagaimana Bangun cenderung ‘tertutup’ dan ‘melindungi diri’ karena profesinya yang berbahaya dan memiliki banyak musuh.

Warna pakaian yang digunakan Bangun yaitu *abu-abu* memiliki makna simbolik ‘kebijaksanaan’ dan ‘keadaan tersembunyi’ (Older, 1986), sedangkan warna *putih* memiliki makna simbolis ‘damai’, ‘kesederhanaan’, dan ‘kebijaksanaan’. Warna-warna tersebut mendukung karakter tokoh Bangun yang bijak dalam mengambil keputusan serta cenderung menyelesaikan masalah dengan jalan damai, seperti meminta maaf kepada kelompok Goto ketika kelompok mereka berseteru karena perbuatan anaknya. Dalam film, Bangun dominan tampil dalam *posisi duduk* sehingga terkesan ‘pasif’ dan ‘diktaktor’ dimana ia cenderung ‘bekerja di balik meja’ dan menugaskan anaknya Uco serta anak-anak buahnya dalam melakukan pekerjaan lapangan.

Ketika ditinjau dari level *representative*, Bangun ditampilkan dengan *proxemics close-up* dan *long shot* dalam *eye level shot*. Ketika ia sedang berdialog, Bangun ditampilkan secara *close-up* namun setelah itu tokoh Bangun tampil dalam *long shot* membuatnya tampak sendiri dan ‘terintimidasi’ lingkungannya, ‘dingin’, ‘kesepian’, dan ‘memberi jarak’. Jika dikaitkan dengan karakternya dalam film, dengan menampilkan tokoh Bangun secara *close-up* mampu menunjukkan bagaimana ia ‘mendominasi’ keadaan serta memperkuat kesan ‘otoriter’ yang ingin ditampilkan dalam karakter Bangun namun di balik semuanya itu tokoh Bangun adalah sosok yang ‘menjaga jarak’ dengan orang lain sehingga ia tampak ‘kesepian’ yang ditunjukkan melalui *proxemics long shot*. Tokoh Bangun seringkali tampil dalam pencahayaan yang cenderung gelap, memberi kesan ‘dingin’, ‘tersembunyi’, dan ‘rahasia’, yang sesuai dengan pekerjaannya sebagai pemimpin kelompok mafia.



Sumber: Film “The Raid 2”

Gambar 12. Penampilan Tokoh Bejo

Tokoh selanjutnya adalah Bejo yang merupakan seorang pemimpin kelompok yang ambisius. Dalam level “*reality*”, Bejo tampak mengenakan *setelan jas* yang dikenakan dengan sangat rapi lengkap dengan dasi yang terpasang dengan baik serta jas yang dikancingkan dengan sempurna, dan mengenakan *sepatu kulit* berwarna hitam membuat Bejo terlihat ‘rapi’, ‘sangat formal’, ‘maskulin’, ‘berkelas’, ‘profesional’, ‘elegan’, ‘kaku’, ‘teratur’, ‘terikat’, dan ‘tertutup’. Rambutnya yang tertata rapi membuatnya tampak semakin ‘rapi’ dan ‘teratur’. Sedangkan kumis dan jenggotnya yang dibiarkan tumbuh tipis namun tetap ditata dengan rapi mampu menampilkan sisi ‘maskulin’ dalam diri Bejo.

Warna pakaian yang digunakan Bejo berwarna hitam atau abu-abu. *Warna hitam* memiliki makna simbolik ‘kematian’, ‘kejahatan’, dan lain-lain (Older, 1986) sedangkan *warna abu-abu* memiliki makna simbolik ‘kebijaksanaan’ dan ‘keadaan tersembunyi’ (Older, 1986). Ketika dikaitkan dengan tokoh Bejo, Bejo terlihat ‘misterius’, ‘jahat’, dan terkesan ‘berbahaya’. Ia juga tampak ‘bijak’ dalam menjalankan aksinya sehingga mampu mempengaruhi Uco untuk mencapai tujuannya.

Bejo tampak *tidak selalu mengenakan jam tangan* di tangan kanannya. Sehingga membuatnya terkesan ‘fleksibel’, ‘tidak terbatas’, dan lebih ‘bebas’. Ia terlihat mengenakan sarung tangan kulit berwarna hitam dan tongkat kayu untuk membantunya berjalan. *Sarung tangan* memiliki makna simbolik ‘kuasa’ dan ‘perlindungan’ (Older, 1986). Ketika dikaitkan dengan tokoh Bejo, sebagai pemimpin kelompok mafia, Bejo memiliki kuasa terhadap anak-anak buahnya. Ia bahkan tidak segan-segan mengorbankan anak buahnya dibunuh agar tujuannya tercapai. Dengan banyaknya jumlah anak buah yang dimilikinya, Bejo memiliki perlindungan yang cukup walaupun ia tidak bisa berkelahi dengan keterbatasan fisiknya. Dilihat dari penggunaannya sebagai alat bantu berjalan, *tongkat* memberi kesan ‘lemah’ dan ‘terbatas’ dimana Bejo meskipun memiliki kekuasaan, ia juga memiliki keterbatasan dan kelemahan secara fisik. Di sisi lain, *tongkat* membuat Bejo tampak ‘berkuasa’, ‘diktaktor’, dan ‘otoriter’. Bejo juga terlihat mengenakan *kacamata* dengan lensa kaca berwarna coklat gelap membuat Bejo semakin tampak ‘terlindungi’, ‘tertutup’, ‘misterius’, dan ‘tidak terbaca’.

Di bagian dalam pergelangan tangan kirinya, Bejo tampak memiliki tato. Tato yang dimiliki Bejo tidaklah tampak terekspos sehingga dapat disimpulkan bahwa tato tersebut dibuat bukan untuk menampilkan kehebatan dan kekuatan agar tampak jagoan melainkan sebagai identitas suatu kelompok, karena tato yang dimiliki Bejo memiliki kesamaan bentuk tato maupun letaknya dengan seseorang yang menyerang Uco di penjara yang diduga merupakan

salah satu anak buah Bejo. Dengan demikian *tato* yang dimiliki Bejo mengandung konotasi ‘hubungan’ atau ‘keterkaitan’ dengan suatu kelompok.

Bejo tidak tampak membawa senjata namun di bagian akhir film, Bejo terlihat menggunakan senjata berupa senapan yang diambilnya dari balik meja bar. Dengan *tidak membawa senjata namun selalu menyimpannya*, menunjukkan bahwa Bejo meskipun memiliki ‘kuasa’, ia ‘lemah’ dan ‘tidak terlindungi’, terutama ketika anak buahnya tidak ada di sekitarnya sehingga ia harus menggunakan senjata yang disimpannya untuk melindungi dirinya. Pose yang dominan dilakukan Bejo yaitu kedua tangannya *tampak bertumpu pada tongkat*, baik ketika ia dalam posisi berdiri maupun dalam posisi duduk. Ketika melakukan pose demikian, Bejo terkesan ‘tertutup’, ‘misterius’, dan ‘siaga’ dengan tetap menggenggam tongkatnya dalam keadaan dan situasi apapun. Pose tersebut sekaligus membuat Bejo terlihat ‘lemah’ karena harus selalu bergantung dan bertumpu pada tongkatnya.

Dalam level *representative*, Bejo tampak menonjol dengan tampil dalam *close-up shot* hingga *long shot* dengan *angel low level shot*. *Low angel shot* membuat tokoh Bejo tampak ‘mendominasi’ dan ‘mengintimidasi’ dengan kekuasaan yang dimilikinya. Ketika tampil dalam *long shot*, Bejo tampak ‘terintimidasi’ lingkungan sekitarnya dengan dirinya yang tampak ‘tidak terlindungi’, ‘terbatas’, dan ‘lemah’ secara fisik. *Pencahayaan yang cenderung gelap* membuat Bejo terkesan ‘misterius’ dan ‘tersembunyi’. Ketika ditinjau dari segi *setting*, Bejo selalu ditempatkan di *dalam ruangan*. Hal tersebut menunjukkan bahwa Bejo adalah tokoh yang ‘terbatas’ dan ‘terlindungi’. Selain itu dengan berada di *dalam ruangan*, tokoh Bejo terkesan lebih ‘diktaktor’ dalam menjalankan pekerjaannya.



Sumber: Film “The Raid 2”

Gambar 13. Penampilan Tokoh Alicia

Tokoh terakhir yang dianalisa adalah Alicia (Hummer Girl). Alicia menjadi satu-satunya tokoh preman wanita dalam film “The Raid 2”. Ditinjau dari level “*reality*”, Alicia tampil mengenakan pakaian terusan atau *dress* diatas lutut berwarna putih yang digunakan dengan jaket kulit berwarna coklat, dan pada *scene* lain tampak mengenakan *t-shirt* ketat berwarna putih dan jaket kulit hitam yang dipadukan dengan celana *jeans skinny* dengan model *ripped*. Untuk sepatu, Alicia terlihat mengenakan sepatu *boots* berwarna hitam. *Pakaian terusan* atau *dress* menjadi pakaian andalan para wanita untuk tampil ‘feminin’. Ketika dikenakan, *dress* membuatnya tampak ‘feminin’ di

balik pekerjaannya yang berkesan 'maskulin'. *T-shirt putih ketat* dan *skinny jeans* dengan model *ripped*, mampu menunjukkan lekuk tubuh pemakainya sehingga dengan memakai pakaian tersebut, Alicia tampak 'feminin' dan 'seksi', sekaligus terkesan 'bebas' dan 'kasual'. *Jaket kulit* memiliki kesan konotasi 'perlindungan', 'kuat', dan 'maskulin' membuat tokoh menjadi terlihat lebih 'maskulin' dan 'kuat'.

Sepatu *boots* yang digunakan Alicia adalah sepatu *boots* dengan model *combat boots* yang umumnya digunakan oleh para tentara dengan karakteristik jalinan tali sepatu yang banyak. Dilihat dari kegunaannya sepatu *combat boots* memiliki makna konotasi sebagai 'pelindung'. Disamping itu, *combat boots* yang digunakan Alicia mampu memberi kesan 'maskulin', 'kuat', 'berani', dan 'melindungi' karena identik digunakan para anggota militer. Rambut Alicia yang panjang diikat dengan model *ponytail* di belakang kepalanya, membuatnya tampak 'sederhana', 'rapi', 'dinamis', dan 'aktif'. Warna pakaian yang digunakannya yaitu berwarna *putih dan coklat* serta *putih dan hitam*, jika dikaitkan dengan karakter Alicia dalam film, semakin mendukung kesan 'sederhana' yang ingin ditampilkan.

Alicia tampak menggunakan kacamata hitam untuk menutupi bekas luka pada wajahnya. Dengan menggunakan *kacamata hitam*, Alicia terkesan 'tertutup', 'melindungi diri', 'misterius', dan 'tidak terbaca'. Alicia memiliki bekas luka pada wajahnya, tepatnya pada mata bagian kanannya. *Bekas luka* memberi kesan 'cacat' dan 'tidak sempurna'. Ketika dikaitkan dengan tokoh Alicia dalam film, *luka* tersebut dapat mewakili 'pengalamannya' dalam bertugas sehingga membuat tokoh Alicia terkesan 'profesional', 'berpengalaman', dan 'tangguh'.

Alicia membawa senjata berupa dua buah palu. Palu umumnya digunakan untuk membantu pekerjaan berat seperti pertukangan yang identik dengan pekerjaan laki-laki. *Palu* juga memiliki makna simbolik 'kekuasaan', 'penghancuran', dan 'kekuatan fisik' (Older, 1986). Jika dikaitkan dengan tokoh Alicia maka palu tersebut mampu membuatnya tampak 'kuat', 'mematikan', dan terlihat 'maskulin'. Selain itu, ia juga terkesan 'kreatif' dengan memanfaatkan *palu sebagai senjata* andalannya, mengingat kegunaan utama palu bukanlah sebagai senjata namun sebagai alat bantu pertukangan. *Gesture* tubuh Alicia yang menonjol adalah berdiri tegak dengan kedua kakinya terbuka selebar bahu dan kedua tangannya menggenggam palu sebagai senjatanya. Alicia tampak 'serius', 'siaga', 'stabil', dan 'siap menyerang', sehingga semakin mendukung perannya sebagai salah satu dari tiga orang kaki tangan Bejo yang paling kuat, walaupun ia adalah seorang wanita.

Jika dilihat dari level *representative*, Alicia seringkali ditampilkan dalam *proxemics long shot* dengan *low-angle shot*. Katika tampil dalam *proxemics long shot*, Kombinasi antara *long shot* dan *low angle shot* dapat membuat tokoh Alicia tampak 'kuat' dan 'berani' karena mampu menghadapi tekanan maupun intimidasi dari lingkungannya ataupun musuhnya. Dengan demikian terlihat bahwa meskipun Alicia adalah seorang wanita, ia mampu menghadapi situasi di sekitarnya dengan berani dan tidak kalah dengan tokoh pria yang ada dalam film "The Raid 2".

Ideologi Di Balik Penampilan Preman Dalam Film

Setelah menganalisa dari level "*reality*" dan level *representative*, maka dapat dilihat bagaimana penampilan preman-preman tersebut serta makna di balik gaya berpakaian mereka. Dalam penelitian ini, tokoh preman yang dianalisa terbagi menjadi dua yaitu pemimpin preman dan anggota kelompoknya. Dalam film "Yang Perkasa", kedua tokoh secara keseluruhan menunjukkan kesan 'maskulin' sebagai kesan utama yang ditampilkan dengan cenderung menunjukkan bentuk tubuh yang atletis, kekar dan perkasa dengan gaya berpakaian yang kasual menggunakan kaus singlet ketat yang dipadukan dengan jaket atau rompi dan celana *jeans*, dengan baju yang dimasukan lengkap dengan ikat pinggang kulit. Film "Yang Perkasa" memiliki kecenderungan mengikuti gaya berpakaian seperti karakter Rambo dalam film "First Blood" (1982) yang tampil maskulin dengan pakaian ketat, menampilkan otot dan bentuk tubuh atletis, serta mengenakan ikat kepala. Dalam berpakaian, antara tokoh yang berperan sebagai pemimpin dan anggota kelompoknya tidak terlihat perbedaan yang menonjol dan dalam film di tahun 1980an tersebut, kelompok preman masih ditampilkan sebagai kelompok kecil yang beroperasi di lahan-lahan parkir dan belum terorganisir dengan baik. Pemimpin kelompok adalah mereka yang paling kuat secara fisik dibandingkan dengan anak buahnya.

Memasuki tahun 1990an, gaya maskulin ditampilkan dengan penampilan yang sedikit berbeda dalam film "Daerah Jagoan" melalui tokoh Ario dan Yanto. Tokoh preman tampil dalam kesan yang semi formal dengan didominasi penggunaan kemeja. Tokoh Ario tampil maskulin dengan gaya kasual menggunakan *t-shirt* dan jaket maupun kemeja dengan membiarkan beberapa kancing kemeja bagian atas terbuka yang dipadukan dengan celana *jeans*, sedangkan tokoh Yanto tampil maskulin dengan menggunakan kemeja lengan panjang dan celana *trouser* yang dikenakan dengan rapi. Dalam film ini mulai ada perbedaan berpenampilan antara preman dan pemimpin kelompoknya. Walaupun terdapat sedikit perbedaan dalam gaya berpakaian, namun kedua tokoh tetap mampu menampilkan kesan maskulin dengan gayanya masing-masing. Dalam gaya bertarung, film ini tampak dipengaruhi budaya Jepang dan Tionghoa dengan salah satu tokoh menguasai ilmu ninja

sedangkan tokoh yang lain menguasai ilmu silat atau kung fu dan gaya rambut yang khas. Hal ini menunjukkan adanya sedikit pergeseran dimana semula film-film cenderung mengikuti gaya Barat namun kini gaya Timur sudah mulai diminati dan diadopsi. Dalam film “Daerah Jagoan”, kelompok preman sudah mulai terorganisir dengan cukup baik. Pemimpin preman adalah mereka yang paling kuat dibandingkan anak-anak buahnya dan sudah mulai pasif dengan bekerja di balik meja dan menugaskan anak-anak buahnya melakukan pekerjaan lapangan meskipun terkadang masih tampak aktif bekerja dan ikut melakukan pekerjaan di lapangan bersama anak-anak buahnya..

Berbeda dengan kedua film sebelumnya, film “Serigala Terakhir” menampilkan gaya maskulin dengan tampilan yang berbeda antar kelompok. Dalam film ini terdapat dua kelompok preman dengan kelas yang berbeda yaitu preman kelas menengah dan preman kelas atas. Tokoh Jarot yang pernah menjadi bagian dalam kedua kelompok menunjukkan perbedaan yang signifikan dalam gaya berpakaian ketika ia berada dalam masing-masing kelompok. Ketika berada dalam kelompok preman kelas menengah (kelompok Ale), Jarot tampil dengan gaya maskulin yang cenderung kasual dengan mengenakan kaus longgar, celana *jeans* dan sepatu kets sedangkan ketika ia bergabung dengan kelompok preman kelas atas yaitu kelompok Naga Hitam, Jarot tampil lebih rapi, elegan dan berkelas dengan mengenakan jas dan kemeja lengan panjang yang dipadukan dengan celana *trouser* maupun celana *jeans* dan sepatu kulit. Penampilan Ale yang merupakan pemimpin kelompok preman kelas menengah tampil maskulin dengan gaya kasual dengan mengenakan *t-shirt* maupun kemeja dan celana *jeans straight* serta sepatu kulit, sedangkan Bos Besar yang menjadi pemimpin kelompok Naga Hitam tampak maskulin dan formal dengan mengenakan setelan jas dengan gaya formal yang rapi dan berkelas. Dalam film ini penampilan antara pemimpin kelompok dengan anggota kelompoknya tidak memiliki perbedaan yang besar. Perbedaan berpenampilan lebih terasa kental antar kedua kelompok, bukan lagi antara anggota kelompok. Peran pemimpin kelompok dalam film “Serigala Terakhir” berbeda antara kedua kelompok preman. Ale yang adalah pemimpin kelompok preman kelas menengah, terlihat aktif melakukan pekerjaannya, berbeda dengan Bos Besar yang terkesan pasif dengan bekerja di balik meja. Dalam kelompok preman kelas menengah, pemimpin preman adalah mereka yang paling menonjol kuat dan disegani anggota lain sedangkan dalam kelompok preman kelas atas, pemimpin preman bukanlah mereka yang paling kuat secara fisik, melainkan kuat secara finansial dan disegani karena kekuasaannya.

Dalam film “The Raid 2”, ideologi berpenampilan yang maskulin ditampilkan dengan gaya yang berbeda

antara pemimpin kelompok dengan anggota kelompoknya. Tokoh Rama yang adalah anggota kelompok, tampil maskulin dengan gaya yang cenderung kasual mengenakan *t-shirt*, jaket dan celana *jeans*. Uco tampil lebih formal, rapi dan berkelas dengan setelan jas, kemeja dan celana kain serta sepatu kulit. Bangun yang menjadi pemimpin kelompok tampil maskulin dengan gaya formal dengan mengenakan setelan jas lengkap dengan dasi dan sepatu kulit. Tokoh Bejo tampil sangat formal mengenakan setelan jas yang digunakan dengan sangat rapi lengkap dengan dasi dan sepatu kulit, sedangkan tokoh Alicia yang merupakan satu-satunya karakter preman wanita dalam film “The Raid 2” tampil maskulin namun tetap feminin dengan mengenakan *dress* atau *t-shirt* ketat dan *skinny jeans* yang dipadukan dengan jaket kulit dan sepatu *boots*. Penampilan antara pemimpin kelompok dengan anggotanya kembali memiliki perbedaan yang cukup mencolok walaupun tetap menunjukkan kesan maskulin. Anggota kelompok tampil dengan gaya yang cenderung kasual sedangkan pemimpin kelompok tampil dengan gaya formal dan berkelas. Dalam film “The Raid 2”, pemimpin preman tampak pasif dengan bekerja di balik meja. Pemimpin kelompok sudah bukan mereka yang kuat secara fisik melainkan mereka yang memiliki kekuasaan secara finansial. Selain itu kesan yang semula ada bahwa preman identik dengan pekerjaan pria mulai runtuh dengan adanya tokoh preman wanita dalam film tersebut.

Dengan demikian terlihat bahwa dari film di tahun 1986 hingga tahun 2014, kesan maskulin tetap dipertahankan. Pekerjaan yang identik dengan kekerasan, kekuatan, dan laki-laki membuat ideologi maskulin tetap bertahan dan menjadi ideologi dalam gaya berpenampilan para tokoh preman dalam film-film yang diteliti dalam penelitian ini. Walaupun memiliki ideologi yang sama yaitu maskulin, namun cara menampilkan kesan maskulin tiap tokoh di setiap era berbeda-beda. Tokoh preman terutama pemimpin preman yang dahulu ditampilkan lebih kasual kini tampil dengan lebih formal. Semula para tokoh preman terkesan membedakan diri dari masyarakat awam dengan berpenampilan bebas, kasual dan cenderung memperlihatkan otot dan bentuk fisik sehingga tampak menakutkan dan terkesan jagoan namun saat ini tokoh preman tampak mengenakan setelan jas yang memberi kesan formal dan sudah tidak lagi dapat dibedakan dengan masyarakat awam. Perubahan gaya berpakaian tersebut tampaknya sekaligus mempengaruhi sistem kerja mereka. Semula di tahun 1980an, pemimpin kelompok preman adalah mereka yang unggul dalam kekuatan fisik atau yang paling kuat dalam kelompoknya sedangkan anggota kelompok adalah mereka yang cenderung lebih lemah secara fisik dibandingkan pemimpinnya. Hal tersebut kemudian terus bergeser hingga di tahun 2010an, pemimpin kelompok tidak lagi mereka yang kuat

secara fisik namun mereka yang memiliki kekuasaan lebih secara finansial, berwibawa, dan lebih unggul dalam menyusun strategi atau lebih terpelajar sedangkan mereka yang menjadi anggota kelompok adalah mereka yang lebih unggul dalam kekuatan fisik. Disamping itu, ideologi kelas mulai ditampilkan dalam gaya berpenampilan para tokoh. Saat ini dalam film-film, preman tidak lagi identik dengan kalangan bawah dan sebatas mereka yang bekerja di terminal dan tempat-tempat parkir dengan penampilan yang terkesan kotor, kusut, kelas bawah, dan menyeramkan, melainkan sudah terkesan rapi dan berkelas. Penampilan preman dalam film yang tampak rapi, kini sudah sulit bahkan tidak dapat lagi dibedakan penampilannya dengan masyarakat awam. Perkembangan gaya berpakaian/tren berpakaian yang muncul di masyarakat secara sadar maupun tidak sadar turut mempengaruhi gaya berpakaian para tokoh.

Pergeseran juga terjadi dalam pemilihan referensi berpenampilan. Jika di tahun 1980an cenderung mengikuti gaya Barat namun juga mengambil unsur-unsur dari gaya Timur seperti film “Yang Perkasa” yang tampak mengadopsi gaya berpakaian tokoh Rambo dalam film “*First Blood*” yang populer di awal tahun 80an dan gaya bertarung Bruce Lee dengan suara-suaranya yang khas, yang populer di tahun 70an, maka di tahun 1990an terjadi pergeseran dengan lebih dominan mengangkat gaya Timur seperti Jepang dan Hongkong dengan adanya karakter ninja dan karakter pria dengan model seperti tokoh Lord Sheng Kuan dalam film Jackie Chan yang berjudul “*Snake in the Eagle’s Shadow*” (1978). Di tahun 2000an, gaya berpenampilan kembali mengikuti gaya berpakaian ala Barat dengan jas dan pistol sebagai senjatanya, sedangkan di tahun 2010an, cara berpenampilan tidak lagi terbatas mengikuti gaya Barat maupun Timur saja namun semakin membaaur walaupun secara umum lebih didominasi gaya berpakaian ala Barat. Budaya-budaya Indonesia seperti pencak silat dan beberapa kesenian daerah juga sudah mulai disorot dan ditampilkan, seperti yang terdapat dalam film “*The Raid 2*”. Hal tersebut menandakan bahwa tren yang ada di masyarakat dan tren berpenampilan tokoh dalam film saling mempengaruhi, terlihat dari bagaimana gaya berpenampilan di tahun 1990an mengalami pergeseran akibat populernya film Asia yang masuk ke tanah air, mengimbangi film-film Barat yang populer dan mendominasi perfilman saat itu, dan film Indonesia di tahun 2010an yang mulai melangkah ke dunia internasional dan mulai memasukkan unsur-unsur yang menjadi ciri khas Indonesia.

Kesimpulan

Dari hasil pengamatan yang dilakukan, ideologi yang mendasari penampilan para tokoh preman dari tahun

1986 hingga tahun 2014 tidaklah berubah, yaitu ideologi maskulin. Maskulinitas menjadi ideologi yang dianggap paling sesuai untuk menggambarkan tokoh preman dengan pekerjaannya yang identik dengan kekerasan dan kriminalitas, sehingga dari tahun ke tahun ideologi tersebut tetap dipertahankan sebagai dasar dalam penampilan tokoh preman dalam film. Walaupun maskulinitas menjadi ideologi penampilan tokoh preman, namun cara untuk menampilkan kesan maskulin dalam setiap tokoh di setiap era berbeda-beda.

Di tahun 1980an, kesan maskulin ditampilkan dengan menunjukkan otot dan bentuk tubuh yang atletis dengan gaya yang cenderung kasual, sedangkan di tahun 1990an kesan maskulin ditunjukkan dengan tampil lebih rapi dan semi formal. Di tahun 2000an, gaya berpakaian untuk menampilkan kesan maskulin semakin beragam. Kelompok preman juga sudah mulai terbagi antara preman kelas atas dan menengah. Preman kelas menengah menampilkan kesan maskulin dengan pakaian yang kasual, sedangkan kelompok preman kelas atas tampil maskulin dengan gaya formal dan tampil lebih modis dan bergaya. Memasuki tahun 2010an, preman tampil maskulin dengan gaya kasual, sedangkan para pemimpin kelompok preman tampil lebih profesional, formal, dan berkelas. Di sini para pemimpin preman bukan lagi mereka yang paling kuat seperti pada tahun 1980an, melainkan cenderung bekerja di balik meja. Selain itu preman sudah bukan lagi pekerjaan yang hanya dilakukan pria dengan hadirnya tokoh Alicia yang adalah seorang preman wanita.

Perubahan penampilan tokoh preman mengalami pergeseran, terutama para pemimpin kelompok. Semula preman terkesan memisahkan diri dari masyarakat dengan tampil layaknya jagoan, mempertunjukkan kekuatannya sehingga ditakuti karena otot dan tampilan fisiknya, namun saat ini preman dalam film tampil formal layaknya pengusaha kelas atas dan sudah tidak lagi dapat dibedakan dengan masyarakat awam, lebih menonjolkan kekuatan finansial dan terkesan lebih terpelajar dengan memainkan strategi dan bukan lagi otot sehingga tidak lagi memberi kesan menakutkan. Mereka yang menjadi pemimpin bukan lagi mereka yang unggul secara fisik, namun mereka yang memiliki kekuasaan secara finansial dengan anggota-anggota kelompok yang kuat dan terlatih. Perubahan cara berpakaian juga turut mempengaruhi sistem kerja preman yang semula bergaya kasual dan bekerja di lapangan menjadi berpenampilan formal dan bekerja di balik meja.

Dalam berpenampilan, berbagai referensi penampilan menjadi pertimbangan untuk menampilkan sosok maskulin dengan lebih menarik dalam diri sang tokoh sehingga menyebabkan adanya pergeseran penampilan menyesuaikan perkembangan jaman. Jika

di tahun 1980an penampilan preman dalam film cenderung mengikuti gaya Barat, di tahun 1990an, penampilan preman mulai bergeser mengikuti gaya Timur dengan adanya tokoh ninja dan tokoh dengan gaya rambut khas ahli silat, walaupun gaya berpakaianya masih mengikuti gaya Barat. Di tahun 2000an, gaya berpakaian kembali didominasi gaya Barat dengan gaya kasual maupun formal mengenakan setelan jas, serta senjata berupa pistol, sedangkan di tahun 2010an, gaya berpakaian tidak lagi terbatas gaya Barat saja namun juga gaya Timur meskipun tetap didominasi gaya Barat. Selain itu, di tahun 2010an, budaya-budaya Indonesia sudah mulai diangkat dalam film, seperti yang ada dalam film "The Raid 2". Perubahan cara berpenampilan tersebut kemungkinan besar dipengaruhi oleh kemajuan jaman dan teknologi yang turut mempengaruhi perubahan tren berpakaian di masyarakat. Pemikiran dan selera masyarakat, dalam hal ini selera berpakaian, ikut tergeser akibat perubahan tren sehingga turut mempengaruhi kesan yang ditimbulkan dalam berpakaian. Jika di tahun 1980an, dengan mengenakan *jeans* terkesan keren dan jagoan, kini menggunakan *jeans* belum tentu terkesan keren dan jagoan karena model-model *jeans* yang ada saat ini lebih beragam dibandingkan tahun 1980an sehingga kesan yang ditampilkan juga menyesuaikan dengan model *jeans* yang digunakan. Inovasi yang terus menerus dilakukan serta temuan-temuan baru mengakibatkan tren terus mengalami pergeseran dan perputaran. Apa yang populer dan menjadi tren saat ini belum tentu akan terus bertahan dan tetap menjadi tren di masa yang akan datang. Oleh karena itu dalam mengkonstruksi penampilan tokoh dalam film, yang dalam penelitian ini adalah preman, tidaklah lepas dari tren yang sedang berkembang dengan tetap memperhatikan persepsi atau pandangan masyarakat mengenai maskulinitas pada saat itu sehingga kesan yang ingin dibangun sesuai dengan apa yang dipahami oleh penonton.

Ucapan Terima Kasih

Dalam pengerjaan Tugas Akhir ini, banyak pihak yang turut membimbing dan mendukung sehingga penulis mampu menyelesaikan laporan skripsi ini dengan baik. Oleh karena itu melalui kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu Listia Natadjaja, ST.,MT.,M.Des., dan Ibu E. Christine Yuwono, S.Sn.,M.Hum. selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan mendukung serta memberi banyak saran dan masukan selama penelitian dan penulisan laporan, Bapak Budi Prasetyadi, S.Sn. (Alm.), selaku dosen pembimbing kedua yang telah menginspirasi, membimbing serta mendukung penulis dalam mengerjakan laporan skripsi, Ibu Maria Nala D.,S.Sn.,M.Hum. dan Bapak Erandaru,ST.,M.Sc., selaku dosen penguji yang telah memberi banyak

saran dan masukan demi penyempurnaan laporan skripsi. Semoga Tuhan Yang Maha Esa selalu membuka pintu berkat-Nya serta mencurahkan rahmat-Nya untuk membalas setiap bantuan, dukungan dan kebaikan yang telah berikan.

Daftar Pustaka

Barnard, M. (2002). *Fashion As Communication : 2nd Ed.* New York : Routledge.

Bungin, B. (2003). *Analisis Data Penelitian Kualitatif.* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Cooper, J.C. (1999). *An Illustrated Encyclopaedia Of Traditional Symbols.* Slovenia: Mladinska Knjiga.

Dameria, A. (2007). *Color Basic: Panduan Dasar Warna Untuk Desainer & Industri Grafika.* Jakarta: Link & Match Graphic.

"Definisi Film Menurut Pakar". (2015). *Bimbingan.* Diunduh 03 Februari 2015 dari <<http://www.bimbingan.org/definisi-film.htm>>

Effendy, O. (2003). *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi.* Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.

Evans, Gareth, dir. *The Raid 2.* (2014). PT. Merantau Films.

Firdaus, Dhany, dir. (1991). *Daerah Jagoan.* PT. Budiana Film. Diunduh Februari 2015 dari <<https://www.youtube.com/watch?v=XFxcie5wwvI>>

Fiske, J, and John H. (2003). *Reading Television.* New York: Routledge.

Fiske, J. (1997). *Television Culture.* New York: Routledge.

Fiske, J. (2007). *Cultural and Communication Studies: Sebuah Pengantar Paling Komperhensif.* Trans. Yosol Iriantara dan Idi Subandu Ibrahim. Yogyakarta: Jalasutra.

Margens, Torro, dir. (1986). *Yang Perkasa.* PT. Kanta Indah Film. Diunduh Februari 2015 dari <<https://www.youtube.com/watch?v=nEDmFyzrsqg>>

Mulyana, Ade. "Tato : Dari Budaya Elite, Kriminalitas, Ke Gaya Hidup Masyarakat Modern". Diunduh 17 Februari 2015 dari http://www.academia.edu/7161019/TATO_DARI_BUDAYA_ELITE_KRIMINALITAS_KE_GAYA_HIDUP_MASYARAKAT_MODERN

Nordholt, H.S. (1997). *Outward Appearance: Dressing State & Society in Indonesia*. Netherlands: KITLV Press.

Olderr, S. (1986). *Symbolism: A Comprehensive Dictionary*. United States of America: McFarland.

Suhartono. (1995). *Bandit-Bandit Pedesaan Di Jawa: Studi Historis 1850-1942*. Yogyakarta: Aditya Media.

Upi, dir. *Serigala Terakhir*. (2009). Investasi Film Indonesia. Diunduh Februari 2015 dari <<https://www.youtube.com/watch?v=Qpzy-LNEAo>>