

# RIKSA BAHASA

*Jurnal Bahasa, Sastra dan Pembelajarannya*

Vol. 3, No. 1, Maret 2017

ISSN 2460-9978

Riksa  
Bahasa

Vol. 3

No. 1

Hlm. 1-158

Bandung,  
Maret 2017

ISSN 2460-9978



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA  
SEKOLAH PASCA SARJANA  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

# RIKSA BAHASA

Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia dan Pembelajarannya

Volume 3, No. 1, Maret 2017

ISSN 2460-9978

## DAFTAR ISI

JENIS PERTANYAAN PENYIDIK DALAM PEMERIKSAAN PERKARA PIDANA ANAK YANG BERKONFLIK DENGAN HUKUM Andika Dutha Bachari, Dadang Sudana, & Wawan Gunawan – SPs UPI .....	1
PENDIDIKAN KARAKTER LEWAT PEMBELAJARAN APRESIASI DRAMA “AYAHKU PULANG” KARYA USMAR ISMAIL Een Nurhasanah – Universitas Singaperbangsa Karawang (UNSIKA) .....	15
PEMBELAJARAN AKTIF, INOVATIF, LINGKUNGAN, KREATIF, EFEKTIF, MENARIK UNTUK MEMAHAMI STRUKTUR DAN CIRI TEKS FIKSI Hj. Lilis Mulyati – SMK Negeri 1 Sumedang .....	24
ANALISIS KONTEKS, DAN PROSES PENCIPTAAN NYANYIAN <i>LUSI</i> NEGERI DULAK KECAMATAN PULAU GOROM KABUPATEN SERAM BAGIAN TIMUR Abdul Karim Tawaulu – STKIP Gotong Royong Masohi SBT .....	32
GAYA BAHASA SASTRA SUFISTIK TERNATE Muamar Abd. Halil – Universitas Khairun Ternate .....	45
MODEL PEMBELAJARAN SINEKTIK BERBASIS PERTANYAAN TINGKAT TINGGI DALAM PEMBELAJARAN BERBICARA Muhamad Arwani – STAI An-Nawawi Purworejo Jawa Tengah .....	55
KONTRIBUSI BAHASA SUNDA TERHADAP PEMERKAYAAN BAHASA INDONESIA Nandang R. Pamungkas – Balai Bahasa Provinsi Jawa Barat .....	68
PILIHAN KODE DALAM MASYARAKAT DWIBAHASA Kajian Sociolinguistik pada SMP-SMA Semesta Bilingual Boarding School, Semarang Nike Aditya Putri – Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia SPs. UPI .....	78
PERGESERAN IDEOLOGI <i>GENDER</i> DALAM ADAPTASI FILM KE KOMIK DAN <i>GAME</i> PENDEKAR TONGKAT EMAS Ratih Ika Wijayanti – Universitas Indonesia .....	83
MODEL <i>EXPERIENTIAL LEARNING</i> DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS NARASI Resi Amalia – SMP Negeri 1 Sungai Aur .....	94
KAJIAN SEMIOTIKA NOVEL <i>AKU DAN DUNIAKU</i> KARYA HELEN KELLER Rini Mairiza – SMP Negeri 4 Lembang Jaya Kab Solok Sumbar .....	103

KAJIAN STRUKTUR, FUNGSI, DAN NILAI MORAL CERITA RAKYAT SEBAGAI BAHAN PEMBELAJARAN APRESIASI SASTRA Siti Hijiriah – SMP Negeri 1 Labuhanhaji Timur Kab. Aceh Selatan .....	117
PEMBELAJARAN MENULIS TEKS EKSPOSISI DENGAN METODE <i>TWO STAY TWO STRAY</i> Sri Maryati – SMP Negeri 2 Sadaniang, Kab. Mempawah .....	126
MODEL INDUKTIF KATA BERGAMBAR BERBASIS <i>HYPNOTEACHING</i> UNTUK MENGATASI KESULITAN MEMBACA NYARING Supriyatin – SMPN 2 Bengkayang, Kalimantan Barat .....	137
EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MELALUI STUDI LAPANGAN Tanti Hartanti – SMA Negeri 2 Kota Tangerang Selatan .....	151

## PERGESERAN IDEOLOGI GENDER DALAM ADAPTASI FILM KE KOMIK DAN *GAME PENDEKAR TONGKAT EMAS*

Ratih Ika Wijayanti

Universitas Indonesia

Pos-el : [wijyantiratihika@yahoo.com](mailto:wijyantiratihika@yahoo.com)

### ABSTRAK

**Pergeseran Ideologi Gender dalam Adaptasi Film ke Komik dan Game Pendekar Tongkat Emas.** Perubahan media dari film ke komik dan *game Pendekar Tongkat Emas* mengakibatkan perubahan ideologi gender. Film *Pendekar Tongkat Emas* yang dihadirkan dengan mengusung gagasan feminisme kembali dihadapkan pada dominasi patriarki ketika dialihwahanakan menjadi komik dan *game*. Hal ini berkaitan dengan peran sineas, komikus, dan pembuat *game*. Penelitian ini mencoba meninjau bagaimana perubahan media tersebut memengaruhi pergeseran ideologi gender di dalam karya adaptasi. Untuk menjawab persoalan tersebut, penelitian ini menggunakan analisis dalam kajian alih wahana dan pendekatan *reading as a woman*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa gagasan feminisme yang dibangun kuat melalui penggambaran karakteristik, peran sosial, kebebasan, dan kekuasaan perempuan dalam film berubah melanggengkan kembali ideologi patriarki ketika diadaptasi ke dalam komik dan *game*.

**Kata Kunci:** alih wahana, film, komik, *game*, ideologi gender

### ABSTRACT

***Gender Ideological Shifting In Adaptation Film To Comics And Game Pendekar Tongkat Emas (Golden Cane Warrior).*** The media transformation of *Pendekar Tongkat Emas* from its movie to comic and game has caused the shift in its gender ideology. *Pendekar Tongkat Emas* movie which is presented with the idea of feminism must be confronted by patriarchal dominance when adapted into comic and game. This issue is related to the role of film makers, comic illustrators, and game makers. Therefore, this study attempts to examine how such media changes affect the shift of gender ideology in its adaptation work. To solve this problem, this research uses analysis in the study of adaptation and *reading as a woman* in feminist literature criticism. The results of this study indicate that the idea of feminism built strongly through the depiction of characteristics, social roles, freedom, and power of women in film has changed in order to perpetuate patriarchal ideology when adapted into comic and game.

**Keywords:** adaptation, film, comic, game, gender ideology

### PENDAHULUAN

Film bukan sekadar media visual yang menawarkan hiburan semata. Lebih dari itu, film merupakan media yang menyampaikan suatu gagasan kepada khalayak penontonnya. Film juga dikatakan sebagai media komunikasi massa. Wibowo, dkk. (2006: 196) menyebutkan bahwa film dapat dimaknai sebagai alat untuk menyampaikan

berbagai pesan kepada khalayak melalui sebuah media cerita. Film juga merupakan media artistik sebagai sarana bagi para seniman dan insan perfilman dalam rangka mengutarakan gagasan dan ide cerita.

Seiring berjalannya waktu, dunia perfilman Indonesia semakin diwarnai oleh beragam genre. Kita tentu masih ingat dengan genre silat yang pada kurun 70-an

hingga awal 90-an mendominasi dunia perfilman Indonesia. Nama-nama pendekar sakti seperti Jaka Sembung, Mandala, Kamandaka, Si Buta dari Gua Hantu, dan lain-lain hampir tidak asing lagi bagi masyarakat Indonesia. Beberapa judul cerita silat yang diadaptasi ke dalam film seperti *Saur Sepuh* karya Niki Kosasih, *Gundala Putra Petir* karya Hasmi, dan *Panji Tengkorak* karya Hans Jaladara, dan masih banyak lagi lainnya, demikian diminati masyarakat. Kebanyakan dari pendekar tersebut didominasi oleh laki-laki.

Pada akhir 90-an sampai sekarang, genre film laga mulai jarang bahkan hampir tidak lagi diminati. Para sineas lebih tertarik untuk menggarap genre drama, komedi, religi, dan horor. Meski beberapa film mengangkat genre aksi seperti film *Merantau*, *The Raid*, *Modus Anomali* dan *Headshot*, tetapi genre laga klasik (silat) jarang diangkat.

Pada masa ini pula, sineas-sineas perempuan mulai bermunculan dengan karya-karyanya yang beragam. Nama-nama seperti Mira Lesmana, Nan Achnas, Nia Dinata, mulai meramaikan dunia perfilman Indonesia dan membawa isu yang berkaitan dengan feminisme. Meskipun begitu, para sineas perempuan tersebut tidak lantas mengaminkan bahwa mereka sengaja memasukkan unsur feminisme dalam setiap karyanya. Film seperti *Kuldesak*, *Petualangan Serina*, dan *Pasir Berbisik* kerap menjadi pembicaraan lantaran mengandung nuansa feminisme dan dibuat oleh sineas perempuan.

Inilah yang kemudian tampak dalam film *Pendekar Tongkat Emas* produksi Miles Production tahun 2014. Mira Lesmana bekerjasama dengan sutradara Ifa Isfanyah menggarap film *Pendekar Tongkat Emas* dengan tujuan membangkitkan kembali genre silat dalam perfilman Indonesia. Film ini seakan diproduksi untuk menjawab kerinduan masyarakat akan genre film laga klasik di tengah gersangnya genre laga dalam perfilman Indonesia modern. Di bawah kekuasaan Mira Lesmana, film ini justru

hadir dengan gagasan yang juga sangat berbeda dari film-film laga yang ramai pada era sebelumnya. Jika selama ini pendekar-pendekar sakti yang diingat masyarakat hampir semuanya adalah laki-laki, film ini justru menghadirkan warna lain dalam kancah dunia persilatan, yakni seorang jagoan perempuan. Ada nafas feminisme yang coba ditampilkan dalam film ini.

Selama ini, perempuan dalam film, khususnya film laga, memang seringkali dihadirkan hanya sebagai pemanis. Perempuan mendapatkan porsi yang tidak sebesar porsi laki-laki dalam dominasi karakter di film. Pendekar-pendekar yang menjadi jagoan atau lakon utama dalam film laga, baik silat maupun kolosal, selalu saja direpresentasikan melalui karakter laki-laki dan segala hal yang berbau maskulin. Sekalipun hadir sosok perempuan yang turut andil menjadi pendekar, penggambarannya tetap saja dipengaruhi oleh dominasi patriarki. Film *Pendekar Tongkat Emas* ini menjadi media yang kemudian memberi ruang bagi para perempuan untuk setara dengan laki-laki.

Persoalan yang kemudian muncul adalah ketika film ini diadaptasi ke dalam komik dan *game*. Pembuatan media adaptasi ini merupakan bentuk transmedia ekstensi yang sengaja dibuat Miles Production untuk kebutuhan pemasaran. Film ini diadaptasi ke dalam bentuk komik oleh M&C dan Ragasukma yang digarap oleh dua komikus handal Alex Irzaqi dan Sweta Kartika. Tak lama kemudian, Altermyth Studio juga mengeluarkan media ekstensi dari film ini dalam bentuk *game* android. Dalam pembuatan media ekstensi ini, baik *game* maupun komiknya, Mira Lesmana menyerahkan sepenuhnya kepada komikus dan pembuat *game*-nya, yang berarti bahwa kekuasaan wacana berada mutlak di tangan sang komikus dan pembuat *game*.

Proses adaptasi dan transmedia inilah yang kemudian mengakibatkan beberapa perubahan dan pada akhirnya menggeser ideologi feminisme yang sudah dibangun kuat di dalam film-nya. Meski dalam komik gagasan mengenai kesetaraan perempuan

masih dipertahankan, namun penggambaran perempuan dalam komik kembali dikaitkan dengan kekuasaan laki-laki dalam budaya yang masih patriarkal. Demikian halnya dengan *game* adaptasi *Pendekar Tongkat Emas* ini. Dalam *game*, ideologi feminisme yang demikian kuat digambarkan dalam film justru tidak tampak sama sekali dalam *game*. Oleh karena itu, artikel ini meninjau sejauh mana perubahan media ini dapat mengakibatkan pergeseran ideologi gender yang semula telah dibangun demikian kuat di dalam film. Fokus kajian tersebut ditujukan untuk meninjau bagaimana wacana feminisme dibangun kuat melalui penggambaran karakteristik, peran sosial, kebebasan, dan kekuasaan perempuan dalam film berubah melanggengkan kembali ideologi patriarki ketika diadaptasi ke dalam komik dan *game*.

#### METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis teks dengan fokus kajian pada analisis gender. Penyajian data dan pembahasan dilakukan dengan metode deskriptif analitik. Penganalisisan teks difokuskan pada unsur naratif film dan komik, serta aturan main dalam *game* sebagai bentuk narasi dalam *game* tersebut. Penulis menganalisis perubahan-perubahan yang terjadi dengan menitikberatkan pada perubahan ideologi gender dalam ketiga karya tersebut. Dalam penelitian ini, beberapa teori digunakan untuk menjawab persoalan pergeseran ideologi gender dalam film dan karya adaptasinya. Konsep teori adaptasi dari film ke komik dan *game* yang digunakan dalam analisis ini adalah teori adaptasi dari Linda Hutcheon. Sementara itu, untuk melihat perubahan ideologi gender dalam ketiga media ini penulis menggunakan konsep teori kritik sastra feminis yang diperkenalkan oleh Elaine Showalter dan Jonathan Culler khususnya teori *reading as a woman*.

Adaptasi merupakan sebuah proses pengulangan dari satu media oleh media lain yang tidak dilakukan secara keseluruhan. Hutcheon (2006: 5-8) menyebutkan bahwa

dalam proses adaptasi, berbagai perubahan mungkin saja terjadi. Akan tetapi, perubahan ini bukanlah perubahan yang menurut Walter Benjamin merupakan sebuah perubahan yang memudarkan aura suatu karya (dalam konsep pudarnya aura), melainkan perubahan yang justru menciptakan aura tersendiri bersama media baru. Adaptasi memungkinkan adanya *re-interpretation* dan *re-creation* dalam suatu karya. Perubahan dari film ke komik dan *game* *Pendekar Tongkat Emas* merupakan sebuah adaptasi yang menghasilkan apa yang disebut Hutcheon sebagai *re-creation*.

Sugihastuti (2002: 140) memaparkan bahwa kritik sastra feminis adalah sebuah kritik sastra yang memandang sastra dengan kesadaran khusus akan adanya jenis kelamin yang berkaitan dengan budaya, sastra dan kehidupan manusia. Kritik ini dibagi menjadi dua macam yakni kritik sastra feminis yang melihat perempuan sebagai pembaca dan kritik sastra feminis yang melihat perempuan sebagai penulis. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah kritik sastra feminis dan secara spesifik menggunakan pendekatan *reading as a woman* (membaca sebagai perempuan) yang diperkenalkan oleh Culler.

Djajanegara (2000: 27-39) menyebutkan beberapa ragam kritik sastra feminis; salah satunya adalah kritik sastra feminis ideologis. Dalam kritik ini, perempuan ditempatkan sebagai pembaca (*reading as a woman*). Kritik ini digunakan untuk membongkar kerja ideologi patriarki dalam mendominasi penulisan dan pembacaan karya sastra. Showalter (1981: 182) menyebutkan bahwa pembacaan ideologis ini berkaitan dengan posisi feminis sebagai pembaca yang memfokuskan pembacaan pada bagaimana citra dan stereotip perempuan dihadirkan dalam sebuah karya sastra, kelalaian dan kesalahpahaman tentang kritik perempuan, serta perempuan dihadirkan sebagai tanda. Sejalan dengan hal itu, Culler (1982: 46) menyatakan bahwa dalam konsep perempuan sebagai pembaca, fokus pembacaan diarahkan pada pengalaman

wanita dengan mengaitkan struktur sosial dan pengalaman mereka sebagai pembaca dengan apa yang digambarkan di dalam karya. Kritik ini membongkar bagaimana psikologi karakter dan sikap perempuan dicitrakan baik oleh penulisnya, genre tulisannya, maupun periode penulisannya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### • **Adaptasi Pendekar Tongkat Emas**

Film *Pendekar Tongkat Emas* merupakan film bergenre silat (laga klasik) yang diadaptasi menjadi komik dan *game*. Dalam film, struktur naratifnya berisi kisah pendekar perempuan bernama Cempaka yang merupakan pendekar legendaris yang memiliki jurus dan senjata tongkat emas. Cempaka bersama keempat muridnya, Biru, Gerhana, Dara, dan Angin, mengasingkan diri dari dunia persilatan karena rasa bersalah Cempaka terhadap musuh-musuhnya yang tewas di medan pertempuran.

Cerita ini digerakan oleh intrik pewarisan senjata legendaris tongkat emas dan jurusnya yang tidak bisa diserahkan kepada sembarang orang. Tongkat emas dan jurusnya adalah senjata terkuat di dunia persilatan yang membuat pemiliknya sangat dikagumi sekaligus ditakuti oleh seluruh pendekar dari semua perguruan. Persoalan muncul ketika Cempaka mewariskan tongkat emas kepada Dara, murid ketiganya. Biru sebagai murid tertua sekaligus murid dengan ilmu bela diri terkuat pun merasa marah atas keputusan gurunya. Biru membunuh Cempaka dan merebut tongkat emas dari Dara. Sementara itu, Dara bekerjasama dengan Elang (anak Cempaka yang ditinggalkan bertahun-tahun) belajar menguasai jurus tongkat emas dan merebut kembali tongkat emas. Dara dan Elang bekerjasama dalam menyelamatkan dunia persilatan dari tindak kesewenang-wenangan yang dilakukan oleh Biru.

Berbeda dengan film, struktur naratif komik *Pendekar Tongkat Emas* justru berisi kisah legendaris Cempaka ketika masih muda. Cempaka yang terkenal sebagai pendekar tongkat emas harus menghadapi

kelompok Macan Willis yang frustrasi karena tidak mendapatkan air keabadian di Lembah Angin dan ingin merebut tongkat emas sebagai gantinya. Narasi dalam komik lebih berupa prekuil dari narasi dalam film. Cempaka yang masih muda dan kuat harus menghadapi segerombolan musuhnya yang kesemuanya adalah laki-laki. Di dalam komik ini jugalah diceritakan awal mula bertemunya Cempaka dengan murid keempatnya, Angin.

Di dalam *game*, struktur narasi ini lebih ditekankan pada aturan-aturan main di dalamnya. *Game Pendekar Tongkat Emas* ini diberi judul dalam bahasa Inggris *The Golden Cane Warrior* dengan tujuan bahwa sasaran *game* ini lebih kepada masyarakat global. Empat pendekar yang dipilih untuk menjadi avatar *game* ini adalah Cempaka (Christine Hakim), Dara (Eva Cellia), Elang (Nicholas Saputra), dan Biru (Reza Rahardian). Keempatnya merupakan tokoh utama dalam film. Meski filmnya merupakan film silat, tetapi *game* adaptasinya bukanlah sejenis *game* aksi atau *game combat*. Dengan *core* serupa *game Fruit Ninja*, *game* ini menampilkan *challenge* berupa batu, telur, dan daun yang harus dipukul dengan tongkat masing-masing.

*Game* ini lebih menekankan pada permainan penguasaan *skill* dalam mengumpulkan skor. Skor/*point* ini yang nantinya akan digunakan untuk memenuhi persyaratan menjadi murid dari keempat pendekar tersebut. Yang menarik adalah harga *skill point* untuk masing-masing pendekar tersebut. Cempaka bebas dimainkan oleh semua pemain pemula, Dara dilabeli dengan harga *skill point* 100, sementara Elang dan Biru dilabeli harga *skill point* 250. *Skill Point* ini juga semacam level permainan. Tantangan setiap karakter juga berbeda. Tantangan yang harus dihadapi ketika menjadi murid Cempaka adalah batu-batu kecil, tantangan murid Dara adalah butiran telur, tantangan Elang adalah daun, dan tantangan Biru adalah batu besar yang sulit dihancurkan. Dilihat dari harga *skill point* dan tantangannya, level

tertinggi dalam *game* ini dimiliki oleh Biru dan Elang, sementara di dalam film kekuasaan tertinggi berada di bawah pemegang tongkat emas dalam hal ini Cempaka dan Dara.

Dari struktur narasi ketiga media ini, tampak bahwa ada perubahan struktur narasi pada setiap media yang juga berdampak pada gagasan dalam ketiga media tersebut. Di dalam film, eksplorasi cerita difokuskan pada intrik pewarisan tongkat emas sehingga peran perempuan (Cempaka dan Dara) lebih ditonjolkan. Sementara dalam komik adaptasinya, peran dan kekuatan perempuan (Cempaka) kembali dihadapkan pada kekuasaan laki-laki. Begitu pula di dalam *game* adaptasinya, peran perempuan (Cempaka dan Dara) justru tidak sebesar peran laki-laki (Biru dan Elang) jika dilihat dari perbandingan harga *skill point* dan tantangan yang harus dihadapi keempat karakter ini.

#### • Karakter dan Peran Sosial Perempuan

Dalam film *Pendekar Tongkat Emas* citra perempuan yang ditonjolkan adalah perempuan yang lebih mengedepankan rasionalitas dibanding sisi emosionalnya. Karakter perempuan di dalam film ditampilkan sebagai perempuan yang tangguh, pantang menyerah, berani, dan tenang. Perempuan-perempuan dalam film ini menolak citra submisif yang selama ini dilekatkan dalam diri perempuan.

Cempaka digambarkan sebagai perempuan yang tenang, bijaksana, dan memiliki jiwa pemimpin. Ia merupakan pendekar yang ditakuti di seluruh penjuru dunia persilatan. Semua guru dari seluruh perguruan silat menghormatinya sebagai seorang pendekar yang tetap rendah hati meski telah menguasai seluruh ilmu persilatan. Di dalam film, Cempaka menempati peran sosialnya sebagai seorang pemimpin Perguruan Tongkat Emas yang sangat disegani oleh seluruh perguruan silat yang ada.

okoh  
pere  
mpu  
an  
kedu  
a  
dala  
m



Gambar 1 *Scene* 00:05:30 Cempaka melatih Dara dan murid lainnya

film ini adalah Dara. Tokoh ini digambarkan sebagai perempuan muda yang masih impulsif sekaligus polos. Meski demikian, Dara juga adalah perempuan pemberani yang pantang menyerah. Kepada Dara-lah, Cempaka mewariskan tongkat emas. Meski masih belum berpengalaman, Dara digambarkan rendah hati dan tidak tergiur akan nama besar dan kekuasaan, sehingga Cempaka menjatuhkan pilihannya pada Dara. Dalam film ini, Dara memiliki peran sosial sebagai pewaris tongkat emas yang berarti juga pemimpin berikutnya Perguruan Tongkat Emas dan seluruh dunia persilatan.

Kemudian, tokoh perempuan ketiga adalah Gerhana. Tokoh ini merupakan tokoh antagonis yang digambarkan sebagai pasangan Biru. Di dalam film ini, Gerhana ditampilkan dengan karakternya yang tenang, pandai mengatur siasat, dan merupakan wanita kuat di balik keberhasilan Biru. Meski peran sosial Gerhana dalam film ini masih berada di balik kekuasaan laki-laki (Biru), namun ketika dipahami lebih dalam lagi, justru Gerhana-lah yang menjadi penggerak segala tindakan Biru. Gerhana yang menguatkan Biru untuk membunuh Cempaka dan merebut tongkat emas. Gerhana pulalah yang mengatur siasat untuk masuk ke dalam perguruan Sayap Merah dan meracuni pemimpinnya untuk mendapatkan kekuasaan di dunia persilatan. Bahkan dalam hal ranjang, Gerhana jugalah yang lebih memegang kendali atas Biru.

Sementara itu, di dalam komik, gambaran tokoh perempuan hanya diwakili oleh Cempaka. Cempaka digambarkan sebagai wanita cantik dengan rambut panjang tergerai. Di dalam komik, sosok Cempaka merupakan sosok yang tangguh dengan kemampuan bela dirinya yang luar biasa, ditambah ia merupakan pemilik senjata legendaris tongkat emas. Meski digambarkan sebagai pendekar yang kuat, namun sisi femininitas Cempaka masih tampak. Cempaka dalam komik ditampilkan sebagai perempuan yang emosional (murung), tidak agresif, mudah terpengaruh, dan kurang berambisi. Hal ini tampak dari tidak tertariknya Cempaka dengan sumber air kehidupan yang diburu oleh Macan Wilis.

Selain itu, motivasi Cempaka memenangkan pertarungan juga bukan karena ia menerima tantangan dari Macan Wilis, tapi karena ingin menyelamatkan Angin.

Dilihat dari nama-nama jurus yang digunakan, jurus Cempaka lebih bernada feminin jika dibandingkan dengan jurus penjahat-penjahatnya yang kesemuanya adalah laki-laki.



Gambar 2 (hlm 4) Cempaka memandang Lembah Angin



Gambar 4 (hlm 27)



Gambar 4 (hlm 28)



Gambar 5 (hlm 18)

Dari gambar di atas, tampak jurus Perisai Penjuru Angin yang kemudian di lawan oleh penjahatnya dengan jurus Benteng Lapis Baja dan Taring Pemburu Nyawa. Untuk menggambarkan Cempaka, sang komikus lebih memilih jurus Perisai Penjuru Angin yang terkesan lembut dan tenang sebagaimana galibnya angin. Sementara jurus lawannya (laki-laki) diberi nama jurus Benteng Lapis Baja dan Taring Pemburu Nyawa yang terkesan keras dan gagah. Dari penggambaran ini, sang komikus masih melekatkan stereotip femininitas dan maskulinitas bahwa jurus perempuan harus

bernada feminin dan jurus laki-laki harus bernada maskulin.

Berbeda dengan kedua media di atas, di dalam *game*, karakteristik dan peran sosial ini tidak begitu tampak. Meskipun begitu, citra perempuan di dalam *game* ini bisa ditelisik dari tantangan yang ada dalam level tokoh-tokoh ini. Di level pertama, pemain *game* dihadapkan untuk menjadi murid Cempaka. Tantangan yang harus dihadapi adalah batu-batu kecil yang harus dipukul dengan tongkat bambu. Dalam sekali pukul batu kecil ini bisa langsung hancur, tidak membutuhkan waktu yang

lama dan hanya perlu berkonsentrasi. Kemudahan menghadapi tantangan ini menggambarkan bagaimana permainan sebagai murid Cempaka hanyalah permainan dasar. Hal ini menunjukkan bahwa karakter Cempaka dalam *game* memiliki tingkatan peran yang rendah dibandingkan dengan karakter lainnya.

Karakter Cempaka juga digambarkan lembut, sabar, dan perhatian. Suara Christine Hakim mewakili karakter Cempaka di akhir permainan bernada lembut, pelan, dan memotivasi. Kesabaran dan kelembutan seakan dilekatkan menjadi

karakter Cempaka dalam *game* seperti yang tampak dalam gambar berikut.

Sementara itu, Dara dengan tantangannya berupa telur yang tidak boleh dipukul dan hanya boleh didaratkan dengan tongkat secara lembut, halus, dan pelan-pelan menggambarkan sosok Dara yang rapuh, lembut, dan halus. Ketika menjadi murid Dara, pemain benar-benar harus berhati-hati agar telornya tidak pecah. Hal ini semakin mengukuhkan konstruksi bahwa kerapuhan, kelembutan, dan kehalusan adalah milik perempuan sehebat apapun ilmu bela dirinya.



Gambar 6 Level Cempaka



Gambar 7 Level Dara

Dari gambar tersebut, tampak penggambaran karakter Dara yang seakan mengukuhkan citra perempuan sebagai sosok yang lemah. Hal ini berbeda dengan cara Altermyth menampilkan kekuatan laki-laki di dalam *game*. Biru digambarkan dengan tantangan melawan batu besar dalam batas waktu satu satu menit. Batu besar yang baru bisa dihancurkan setelah empat atau lima kali pukulan tongkat ini seakan menampilkan citra laki-laki yang kuat dan keras.

Dari penggambaran karakteristik dan peran sosial perempuan dalam ketiga media ini tampak bahwa di dalam film perempuan

digambarkan lebih kuat, berani, dan tenang dibandingkan yang muncul di dalam komik dan *game*. Perempuan dalam film menempati perannya di ruang publik sebagai pendekar yang keluar dari peran domestiknya. Bahkan, perempuan dalam film digambarkan menempati peranan sosial yang tinggi sebagai pemimpin dan pengendali. Sementara dalam komik, perempuan digambarkan masih terikat konstruksi sosialnya sebagai perempuan yang emosional. Oleh karenanya, ketika ia harus membunuh musuhnya atau ingat akan anak yang ditinggalkannya, ia menjadi demikian sentimental dan timbul perasaan

penyesalan. Demikian halnya perempuan di dalam *game*. Perempuan dalam *game* ini digambarkan sebagai sosok yang lembut, penuh kehati-hatian, dan cenderung penyayang. Citra perempuan dan stereotipnya demikian ditonjolkan di dalam *game*.

- **Kebebasan dan Kekuasaan Perempuan atas Dominasi Laki-Laki**

Kebebasan perempuan yang digambarkan dalam film, komik, dan *game Pendekar Tongkat Emas* ini adalah kebebasan perempuan berkaitan dengan dominasi laki-laki, baik di ruang personal maupun di ruang publik. Mira Lesmana dalam film menggambarkan bagaimana perempuan memiliki kebebasan yang setara dengan laki-laki. Jika dalam budaya patriarki, laki-laki merupakan penguasa atau pengendali perempuan, di dalam film ini gagasan itu seakan-akan dibalikkan. Akan tetapi, kebebasan tersebut justru kembali mendapatkan kekangan dominasi patriarki ketika film ini diadaptasi menjadi komik dan *game*.

Dalam film, Cempaka secara sadar memutuskan memenuhi amanah gurunya untuk melanjutkan Perguruan Tongkat Emas dan menyelamatkan dunia persilatan dari kejahatan. Seperti tampak dalam dialog Cempaka dan Naga Putih pada *Scene* 01:11:07 berikut.

Naga Putih: “Cempaka apakah kau akan tetap berkeras untuk meneruskan perguruan bertarung dan meninggalkan bayimu? Benarkah kau tidak akan mengubah pilihanmu?”

Cempaka: “Bukan karena semata perintah guru yang tak mungkin kuhindari, namun hati nuraniku meminta diriku untuk meneruskan tugas mulia ini.” (PTE, 2014).

Keputusan ini membuatnya harus memilih dua peran dengan tanggung jawab yang sama-sama besar, membesarkan

anaknyanya atau menjadi pendekar tongkat emas dan menyelamatkan banyak orang dari kejahatan. Bagi Cempaka tanggung jawabnya sebagai ibu dan pendekar merupakan tanggung jawab yang sama pentingnya. Cempaka percaya bahwa tanggung jawab terhadap bayi yang dilahirkannya bukan hanya tanggung jawabnya sendiri. Lebih dari itu, tanggung jawab berdua bersama suaminya (Naga Putih). Pemikiran ini diperkuat dengan kenyataan mundurnya Naga Putih dari dunia persilatan. Oleh karena itu, Cempaka dapat meninggalkan anaknya karena percaya bahwa anaknya aman bersama Naga Putih.

Dengan mengambil keputusan menjadi pendekar tongkat emas, Cempaka memilih meninggalkan peran domestiknya untuk mendapatkan perannya di ruang publik. Film ini juga sekaligus menggambarkan bahwa peran domestik bukan hanya milik perempuan melainkan tanggung jawab bersama antara suami dan istri.

Pengambilan keputusan ini juga memerlihatkan bagaimana film ini menempatkan perempuan sebagai manusia yang bisa keluar dari konstruksi sosialnya sebagai perempuan dan tidak ada yang mempermasalahkannya. Cempaka tidak digugat oleh tokoh mana pun, termasuk anaknya sendiri (Elang), atas keputusannya meninggalkan anaknya dan lebih memilih menjadi pendekar tongkat emas. Sementara itu, laki-laki dalam film ini justru digambarkan sebaliknya. Ia lebih memilih ruang domestik dibandingkan dengan perannya di ruang publik. Hal ini digambarkan melalui tokoh Naga Putih yang lebih memilih membesarkan anaknya dibanding ikut andil dalam dunia persilatan meski dirinya juga merupakan pewaris jurus tongkat emas. Film ini seakan membalikkan pandangan bahwa ruang publik bukan hanya milik laki-laki dan ruang domestik bukan hanya tempat perempuan. Hal ini jelas dengan menempatkan laki-laki (Naga Putih) di ruang domestik.

Film ini menyajikan tiga pasang relasi laki-laki dan perempuan yakni relasi

Cempaka dan Naga Putih, Dara dan Elang, serta Gerhana dan Biru. Dalam relasi Cempaka-Naga Putih dan Dara-Elang, pembalikan ruang sosial domestik-publik sangat kentara. Di sini perempuan memegang kebebasan nasibnya sendiri tanpa dominasi kekuasaan laki-laki. Laki-laki dalam relasi ini tidak menjadi penghalang kebebasan perempuan, sebaliknya mereka justru menjadi pendukung. Sementara itu, relasi Gerhana-Biru menampilkan gambaran bagaimana perempuan juga dapat menjadi subjek yang mampu mengendalikan kekuasaan laki-laki.

Di dalam komik, unsur kebebasan perempuan tidak terlalu ditonjolkan. Kekuasaan dalam komik masih didominasi oleh laki-laki meskipun dalam pertarungan pendekar perempuanlah yang menang. Akan tetapi, stereotip bahwa perempuan adalah makhluk yang lemah sedangkan laki-laki makhluk yang kuat ini masih demikian lekat. Dalam komik juga tampak bagaimana motivasi karakter menggambarkan kekuasaan mereka akan ruang domestik dan ruang publiknya. Motivasi bertahan hidup Cempaka adalah adanya bayi (Angin) yang harus ia selamatkan.



Gambar 8 (hlm 22)

Dalam hal ini, rasa empati dan kasih sayang menjadi penggerak tokoh perempuan. Sementara bagi tokoh laki-laki, motivasi mereka adalah ego dan keinginan untuk menguasai dunia. Dari penggambaran ini

tampak bahwa komikus justru menampilkan pertentangan antara femininitas melawan maskulinitas yang penggambarannya masih dipengaruhi adanya stereotip bahwa perempuan lebih memiliki motivasi domestik sedangkan laki-laki lebih memiliki motivasi akan dunia luar.

Demikian halnya dengan penggambaran yang ada di *game*. Peran



Gambar 9 *Game* PTE

perempuan dalam *game* sangat didominasi oleh kekuasaan laki-laki. Hal ini bisa dilihat dari bagaimana perempuan dalam *game* ini dilabeli dengan *skill point* yang lebih kecil dibanding laki-laki.

Dari gambar tersebut, tampak Cempaka dapat dimainkan secara gratis dengan tantangan yang relatif mudah karena terhitung level dasar. Sementara itu, Dara dilabeli dengan *skill point* 100 lebih kecil dibandingkan Elang dan Biru yang dilabeli *skill point* 250. Cempaka yang merupakan pendekar silat paling dihormati seharusnya memiliki *skill point* tertinggi dibanding ketiga muridnya. Akan tetapi, di dalam *game*, ia bahkan menempati *skill point* lebih rendah dari Dara. Selain itu, tantangan yang harus dihadapi ketika memainkan level dengan karakter Biru dan Elang juga relatif lebih sulit dibanding level Cempaka dan Dara. Dari gambaran ini, tampak bahwa kekuasaan atau level tertinggi permainan ada pada karakter tokoh laki-laki. Jika dibandingkan dengan film, tentu ini sangat berbeda. Di dalam film kekuasaan tertinggi berada di tangan Dara dan Cempaka. Ada upaya *Altermyth* untuk membuat level permainan karakter laki-laki lebih

menantang dibandingkan dengan level permainan karakter perempuan.

Dari pembahasan ketiga media ini, tampak adanya pergeseran kebebasan dan kekuasaan perempuan dari film ke komik dan *game*. Di dalam film, perempuan diberi ruang dan kebebasan sehingga kehadirannya cenderung menguatkan konstruksi ideologi feminisme. Sementara di dalam komik dan *game*, citra perempuan kembali dilekatkan

dengan konstruksi femininitasnya sebagai perempuan sehingga dominasi patriarki justru muncul kembali. Dominasi patriarki ini juga demikian tampak dalam *game* yang menampilkan laki-laki lebih unggul (berkuasa) dari perempuan. Jika digambarkan dalam bentuk tabel, perbandingan pergeseran gagasan ketiga media tersebut adalah sebagai berikut.

**Tabel Perbandingan Gagasan Ketiga Media**

Gagasan	Film	Komik	Game
Karakter Perempuan	Rasional, kuat, pemberani, pengendali	Emosional, empati tinggi, keibuan	Lemah dibandingkan lelaki, halus, lembut, sangat berhati-hati
Peran Sosial Perempuan	Pemimpin perguruan silat, pengatur strategi	Pendekar yang berkelana, penolong	Level dasar (pemula)
Kebebasan Perempuan	Perempuan memiliki kebebasan untuk memilih ruang publik/domestiknya	Kebebasan masih dipengaruhi konstruksi femininitas	Kebebasan tidak terlalu tampak
Kekuasaan Perempuan	Kekuasaan perempuan tinggi melawan dominasi patriarki	Kekuasaan perempuan masih berada dalam bayang-bayang dominasi patriarki dengan mengukuhkan femininitas dan maskulinitas	Perempuan berada dalam dominasi kekuasaan laki-laki. Laki-laki digambarkan lebih unggul dari perempuan.
Sintesis	Mengkonstruksi ideologi feminisme	Mengukuhkan ideologi patriarki	Mengukuhkan ideologi patriarki

## SIMPULAN

Dari pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa adaptasi film *Pendekar Tongkat Emas* menjadi komik dan *game* mengakibatkan pergeseran ideologi. Dalam media film, *Pendekar Tongkat Emas* menyajikan sebuah konstruksi ideologi feminisme. Sementara itu, ketika diadaptasi ke media lain (komik dan *game*), *Pendekar Tongkat Emas* justru kembali mengukuhkan dominasi patriarki. Pergeseran ideologi

dalam ketiga media ini menunjukkan bahwa adaptasi sebuah karya dapat menimbulkan perubahan bergantung pada kekhasan setiap medianya.

Di dalam film perempuan digambarkan sebagai subjek yang memiliki peran sosialnya di ruang publik terlepas dari ruang domestik. Perempuan dalam film adalah subjek yang memiliki kebebasan untuk memilih terlepas dari dominasi kekuasaan laki-laki. Di dalam komik, perempuan kembali dihadapkan pada

pergulatan peran dan ruang sosialnya. Sisi femininitas perempuan dilekatkan kembali dan dihadapkan pada kekuasaan maskulinitas laki-laki. Di dalam *game*, dominasi maskulinitas itu semakin tampak. Perempuan di dalam *game* digambarkan lebih lemah dari laki-laki. Kekuasaan laki-laki dalam *game* yang ditunjukkan melalui *skill point* dan tantangan permainan yang keduanya menunjukkan dominasinya atas perempuan.

#### PUSTAKA RUJUKAN

- Antara News. 2014. *Dua Komikus Eksplorasi Cerita "Pendekar Tongkat Emas"*. [Online]. Tersedia di :<http://m.analisadaily.com/read/dua-komikus-eksplorasi-cerita-pendekar-tongkat-emas/> Diunduh 26 April 2017.
- Culler, Jonathan. 1982. *On Deconstruction Theory of Criticism after Structuralism*. New York: Cornell University Press.
- Djajanegara, Soenarjati. 2000. *Kritik Sastra Feminis: Sebuah Pengantar*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hutcheon, Linda. 2006. *A Theory of Adaptation*. Great Britain: Rotledge & Francis Group.
- Showalter, Elaine. 1981. "Feminist Criticism in The Wilderness". *Critical Inquiry*, 8 (2), Writing and Sexual Difference. Winter,
- Sugihastuti & Suharto. 2016. *Kritik Sastra Feminis Teori dan Aplikasinya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wibowo, dkk. 2006. *Teknik Program Televisi*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.