

# REPRESENTASI FEMINISME DALAM SERIAL FILM *THE QUEEN'S GAMBIT*: ANALISIS SEMIOTIKA JOHN FISKE

Alvian Ramadana, Pujiyanto\*, Dhara Alim Cendekia

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

\*Corresponding author, email: pujiyanto.fs@um.ac.id

doi: 10.17977/um064v4i12024p8-25

## Keywords

semiotic  
feminism  
film

## Abstract

Gender inequality remains a pervasive issue globally, sparking the development of feminist ideologies. Mass media, particularly television series, serve as a platform to depict societal realities and convey messages, including those related to feminism. "The Queen's Gambit" stands out as a series that portrays the journey of Beth Harmon, a highly intelligent woman breaking barriers by competing in a male-dominated chess arena. This study adopts a descriptive qualitative approach, employing observational data collection as primary data, supplemented by interviews and documentation as secondary sources. Drawing upon John Fiske's semiotic analysis framework, this research delves into the representation of feminism in the protagonist's character within "The Queen's Gambit." The analysis focuses on deciphering the interplay between reality and representation to unveil underlying feminist ideologies embedded in the series. The findings reveal five pivotal scenes that distinctly portray feminist themes. The study uncovers the manifestation of the reality code within the series, elucidated through various elements such as appearance, costume, makeup, behavior, environment, speech, gesture, and facial expressions. Additionally, the analysis identifies the representation code, encompassing cinematography techniques like camera angles, lighting, editing, and sound effects, along with narrative elements such as conflict, character development, actions, and dialogue. Furthermore, the study unveils the ideological code prevalent throughout the narrative, highlighting feminist ideologies including the celebration of women's intellectuality, advocacy for women's rights and responsibilities, portrayal of women's efforts in driving societal transformation, rejection of women's subservience to men, and the depiction of women as agents of social change. In conclusion, this research sheds light on the nuanced portrayal of feminism within "The Queen's Gambit," underscoring the series' role in reflecting and perpetuating feminist ideals. The findings contribute to a deeper understanding of gender representation in media and its implications for societal perceptions and transformations.

## 1. Pendahuluan

Ketidaksetaraan gender menjadi permasalahan serius dan tak kunjung membaik hingga saat ini. Terdapat kurang dari dua pertiga atau 62% perempuan berusia 25-54 tahun berada dalam angkatan kerja dibandingkan dengan laki-laki, mendapatkan sembilan dari sepuluh atau 93% dalam angkatan kerja, ada setidaknya 32 juta anak perempuan masih belum mendapatkan akses pendidikan, serta laki-laki masih menguasai tiga perempat kursi parlemen (United Nations Women's, 2020). Dalam hal ini, terdapat ketidaksetaraan gender yang masih belum teratasi oleh global dalam berbagai aspek, dan laki-laki dianggap sebagai kontrol dalam bermasyarakat.

Ketidaksetaraan gender menjadi permasalahan bagi berbagai pihak. Selain bagi perempuan sendiri, juga menjadi permasalahan bagi pembangunan nasional. Adapun salah satu Tujuan Pembangunan Berkelanjutan Kementerian PPN/Bappenas (2017) menjamin partisipasi penuh dan efektif, serta memberikan kesempatan yang sama bagi perempuan untuk memimpin di semua tingkat pengambilan keputusan dalam kehidupan politik, ekonomi, dan masyarakat.

Oleh karena itu, kesetaraan gender menjadi cita-cita atas segala individu, tidak lain halnya dengan laki-laki.

Fenomena ketidaksetaraan gender menggerakkan perempuan untuk memperjuangkan posisinya agar tidak hanya dijadikan sebagai objek, melainkan dirinya juga memiliki kebebasan untuk dapat eksis dan berkembang di masyarakat. Pada masyarakat umum, perempuan memiliki stereotipe yang lebih rendah dibandingkan dengan laki-laki (Sutanto, 2017:1). Seiring berjalannya waktu, ketidaksetaraan gender dan perlakuan tidak adil terhadap perempuan melahirkan pemikiran untuk menolak perempuan di bawah laki-laki untuk pembebasan dari kontrol terhadap kaum patriarki (Marasabessy, 2021:2).

Ideologi feminisme telah lahir sejak abad ke-18 (Tong, 2017:18) berakar dari ketidaksetaraan gender yang meresahkan perempuan dalam bermasyarakat. Ideologi ini bertujuan agar perempuan sadar akan keberadaan mereka sebagai manusia, kesadaran mereka atas opresi yang diberlakukan oleh kaum patriarki, dan kesadaran mereka atas keterbatasan partisipasi sosial. Mulai pertengahan tahun 1960-an, feminisme mulai membentuk kelompok perempuan (Tong, 2017:34). Hingga kini, suara feminisme masih terdengar di seluruh dunia dalam memperjuangkan hak-haknya. Hak-hak yang diperjuangkan sudah menjadi fenomena budaya kaum feminis dalam memperlakukan perempuan sebagai manusia secara otentik.

Media massa mampu merepresentasi kehidupan budaya bermasyarakat untuk dijadikan alat penyampaian pesan contohnya seperti film. Pada serial film mampu menampilkan kembali seluruh perilaku manusia kedalam sebuah visual, tanda, mitos, dan ideologi-ideologi dari kebudayaan (Sobur, 2013:127) sehingga serial film tak hanya sekedar hiburan yang diminati penonton semata. Namun, memiliki pesan yang direpresentasikan melalui audiovisual dan mengkonstruksi ideologi-ideologi kebudayaan. Oleh karena itu, tidak dapat dipungkiri dewasa ini kerap bermunculan media massa seperti serial film yang mengangkat cerita dengan sudut pandang perempuan untuk dijadikan salah satu representasi feminisme karena dianggap keefektifannya dalam menyampaikan pesan secara representatif (Azahra, dkk., 2021:2).

Sejak kepopuleran isu feminisme di masyarakat, para sineas kerap kali mengangkat isu tersebut untuk dijadikan sebuah film atau serial film yang salah satunya adalah *The Queen's Gambit*. *The Queen's Gambit* merupakan serial film yang diadaptasi dari novel karya Walter Tevis dengan judul yang sama hingga akhirnya pada 23 Oktober 2020 serial film tersebut rilis di Netflix yang disutradarai oleh Scott Frank. *The Queen's Gambit* bercerita tentang seorang tokoh perempuan yatim piatu bernama Beth Harmon yang mandiri dan berusaha menentukan nasibnya sendiri. Berkat kejeniusannya, ia memilih untuk bermain catur dan mengikuti kejuaraan dunia. Meski dalam perjalanan hidupnya mengalami kesulitan, ia memiliki karakteristik yang kuat dan mampu bertanggung jawab terhadap pilihan hidupnya. Dalam tindakannya, Beth tidak goyah selayaknya bidak catur yang digerakkannya (Castillo, 2021). Dalam masa pertumbuhannya di panti asuhan, Beth Harmon menyukai permainan catur. Namun, dalam pandangan masyarakat, catur merupakan permainan yang dimainkan oleh kebanyakan laki-laki dan perempuan tidak seharusnya bermain catur. Beth sebagai perempuan, sempat didiskriminasi akibat bermain catur. Sampai akhirnya Beth Harmon berkembang dan memilih menjadi pecatur profesional serta berhasil memenangkan kejuaraan catur dunia. Kemenangan Beth atas kejuaraan catur mendapatkan pengakuan masyarakat sebagai seorang Ratu Catur Dunia. Hal ini membuat Beth Harmon menjadi representasi feminisme di dalam serial film *The Queen's Gambit*.

Keberhasilannya dalam memerankan Beth Harmon, Anya Taylor-Joy yang merupakan pemeran utama di serial film *The Queen's Gambit* berhasil memenangkan cukup banyak penghargaan. Anya Taylor-Joy memenangkan nominasi *Best Actress – Television Motion Picture* di Golden Globe Awards 2021. Selain itu, di ajang yang sama, serial film *The Queen's Gambit* mampu memenangkan *Best Television Motion Picture*. Anya yang berhasil membawa piala Golden Globe Awards 2021 (Internet Movie Database, 2020) berkat aktingnya sebagai seorang perempuan feminis, membuatnya cocok membawakan sosok Beth Harmon ke dalam serial film tersebut.

Penggambaran sosok perempuan dalam realitas kehidupan tentunya akan membentuk sebuah representasi. Apalagi jika menyangkut kehidupan sosial yang terjadi di masyarakat (Fabianti & Putra, 2021:1). Representasi terhadap realitas yang ada pada serial film dapat membentuk sebuah ideologi di dalamnya yang mana kode-kode tersebut membentuk sebuah sistem yang bekerja sama dengan baik dalam upaya mencapai efek yang diharapkan (Diani, 2017:2). Serial film *The Queen's Gambit* memiliki ciri ideologi feminisme, maka peneliti mengkaji realitas dan representasi untuk membedah ideologi feminisme pada film tersebut. Semiotika John Fiske merupakan ilmu semiotika yang paling relevan untuk mengkaji pemaknaan ideologi sehingga peneliti memilih analisis semiotika John Fiske dalam penelitian ini. Selain itu, semiotika John Fiske (*The Codes of Television*) dirasa paling tepat untuk menganalisis sebuah tanda secara spesifik melalui aspek-aspek teknik visual dalam rangkaian gambar, suara, dan dialog yang membentuk sebuah jalan cerita dalam sebuah televisi atau serial film (Prasetya, 2019:42).

Banyaknya film atau serial film yang mengangkat isu feminisme, dirasa penting keberadaannya untuk menghapuskan stereotipe dalam menuntut kebudayaan perempuan yang telah berkembang di masyarakat. Serial film menjadi peluang besar dalam mendobrak pemikiran perempuan lebih lemah dari laki-laki (Azahra, dkk., 2021:3). Berdasarkan fenomena feminisme di dunia yang belum teratasi, pemberitaan mengenai feminisme yang cukup populer, dan penghargaan yang diperoleh membuat peneliti tertarik untuk menganalisis pemaknaan ideologi feminisme dalam serial *The Queen's Gambit*. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meneliti ideologi feminisme yang terkonstruksi melalui kode-kode realitas dan representasi dalam tokoh utama serial film *The Queen's Gambit* dan unsur-unsur film yang mendukung penandaan feminisme.

## 2. Metode

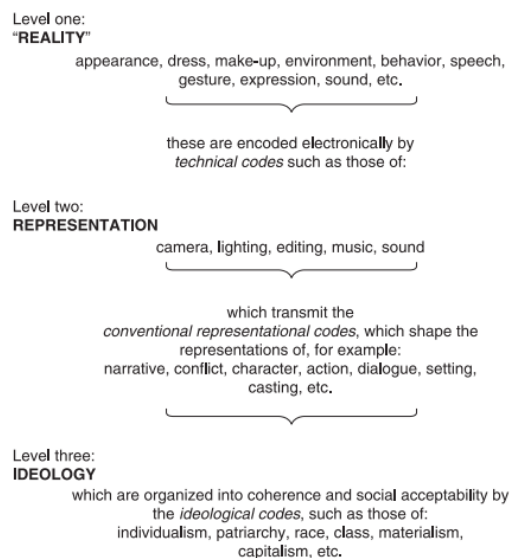
Metode penelitian dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif bertujuan untuk memahami fenomena perilaku yang dialami oleh objek (Moleong, 2014:6). Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan, menggambarkan, dan menjelaskan hasil pengkajian karya yang ada pada serial film *The Queen's Gambit* yang merupakan hasil dari pemaknaan semiotika John Fiske. Peneliti dapat mengungkapkan kode realitas dan representasi untuk menghasilkan ideologi yang terdapat pada film tersebut.

M. Djunaidi Ghony dan Fauzan Almanshur (2012:373) menjelaskan bahwa objek penelitian merupakan apa saja yang diteliti oleh peneliti. Sehingga objek pada penelitian ini adalah tokoh utama beserta unsur-unsur film yang mana menjadi pembangun tanda feminisme dalam serial film *The Queen's Gambit* yang disutradarai oleh Scott Frank. Serial film tersebut memiliki tanda-tanda yang dapat merepresentasikan sebuah makna ideologi kemudian diidentifikasi dan dijabarkan sesuai dengan analisis semiotika John Fiske (*The Codes of Television*).

Sumber data primer pada penelitian ini adalah serial film yang berjudul *The Queen's Gambit* yang diproduksi oleh Scott Frank. Data primer ini diperoleh secara pengamatan. Peneliti melakukan pengamatan secara menyeluruh terhadap serial film ini dengan memilih dan

melakukan tangkap layar terhadap adegan yang dianggap menggambarkan feminisme pada tokoh utama serial film *The Queen's Gambit* untuk nantinya diteliti dengan menggunakan semiotika John Fiske. Selain itu, terdapat data sekunder pada penelitian ini yang berfungsi sebagai pendukung dan pelengkap data primer berupa wawancara dan dokumentasi. Data hasil wawancara diperoleh dari pelaksanaan wawancara dengan narasumber. Lalu hasil data dokumentasi diperoleh dari sumber berupa buku, penelitian relevan, dan artikel jurnal digital yang berhubungan dengan film dan feminisme.

Penelitian ini dibutuhkan teknik untuk menguji dan memeriksa keabsahan data dengan memanfaatkan faktor lain dalam hasil data terhadap objek penelitian. Sugiyono (2013) membagi tiga jenis triangulasi dengan memanfaatkan penggunaan sumber, teknik, dan waktu. Dalam penelitian ini, peneliti hanya menggunakan jenis triangulasi teknik. Adapun untuk mendapatkan keabsahan suatu data dalam penelitian ini, maka perlu melakukan langkah-langkah sebagai berikut: (1) mengkomparasi data hasil pengamatan dengan hasil wawancara; (2) mengkomparasi data hasil wawancara dengan data hasil dokumentasi; dan (3) mengkomparasi data hasil dokumentasi dengan data hasil wawancara.



**Gambar 1. The Codes of Television (Fiske, 1987:5)**

Peneliti mengamati secara keseluruhan serial film *The Queen's Gambit* untuk mencari teks yang relevan merepresentasikan ciri pemikiran feminisme. Setelah mendapatkan *scene* atau adegan yang merepresentasikan ciri pemikiran feminisme, adegan yang dipilih akan dianalisis menggunakan semiotika John Fiske (*The Codes of Television*) yang diantaranya adalah kode realitas (penampilan, kostum, tata rias, perilaku, lingkungan, cara bicara, gesture, ekspresi wajah, dll.), kode representasi (penataan kamera, penataan cahaya, penyuntingan, musik, efek suara, narasi, konflik, karakter, aksi, dialog, *setting*), dan kode ideologi (feminisme).

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1. Serial Film *The Queen's Gambit*

Pada penelitian ini, akan menganalisis representasi feminisme dalam serial film menggunakan teori semiotika John Fiske dengan membedah kode-kode realitas dan representasi serta bagaimana kode-kode tersebut mengkonstruksi sebuah ideologi. Dalam hal ini, serial film *The Queen's Gambit* menjadi objek dalam penelitian ini. Berikut adalah data yang telah didapatkan dari serial film tersebut:



**Gambar 2. Poster serial film The Queens Gambit** (Sumber: [https://www.imdb.com/title/tt10048342/?ref=fn\\_al\\_tt\\_1](https://www.imdb.com/title/tt10048342/?ref=fn_al_tt_1) diakses pada 25 April 2022)

Judul Serial Film : The Queen's Gambit  
 Sutradara : Scott Frank  
 Pemeran : Anya Taylor-Joy sebagai Elizabeth Harmon  
 Genre : Drama  
 Jumlah Episode : 7 Episode  
 Durasi : 393 menit atau 6 jam 55 menit  
 Tanggal Rilis : 23 Oktober 2020  
 Sumber : Netflix

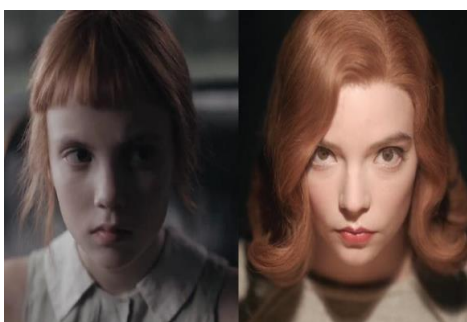
**Tabel 1. Episode serial film The Queen's Gambit (sumber: Netflix)**

Episode	Judul Episode	Sinopsis	Durasi
1	Pembukaan	Dikirim ke panti asuhan di usia sembilan tahun, Beth mengembangkan bakat luar biasa dalam bermain catur dan memiliki kecanduan pada obat penenang yang diberikan kepada anak-anak.	59 Menit
2	Pertukaran	Sebagai remaja yang tiba-tiba memasuki kehidupan baru yang membingungkan di pinggiran kota, Beth mengamati teman-teman sekolahnya dan berencana mengikuti turnamen.	65 Menit
3	Pion Ganda	Perjalanan ke Cincinnati membuat Beth dan ibunya harus pergi ke berbagai tempat dan diliputi oleh pers. Beth menargetkan ikut kejuaraan AS Terbuka di Las Vegas.	46 Menit
4	Permainan Tengah	Kelas Bahasa Rusia membuka jalan memasuki kehidupan sosial yang baru. Di Mexico City, Beth bertemu Borgov yang mengintimidasi, dan sang ibu akrab dengan sahabat penanya.	48 Menit
5	Serangan Ganda	Di tempat asalnya, Kentucky, Beth kembali bertemu mantan lawan caturnya yang menawarkan untuk membantunya berlatih menghadapi Kejuaraan AS.	48 Menit
6	Penundaan	Usai berlatih dengan Benny di New York, Beth berangkat ke Paris untuk bertanding ulang melawan Borgov. Namun, sebuah malam liar membuatnya terjerumus ke dalam kehancuran.	60 Menit
7	Permainan Akhir	Kunjungan seorang teman lama memaksa Beth menghadapi masa lalunya dan mengatur ulang prioritasnya. Peristiwa itu bertepatan dengan saat ia mengikuti pertandingan terbesar dalam hidupnya.	67 Menit

Alur cerita dalam serial film ini adalah perjalanan Beth Harmon seorang anak yatim piatu yang telah menemukan ketertarikannya terhadap permainan catur. Beth Harmon yang diasuh di panti asuhan dapat menguasai catur hingga akhirnya menjadi pemain baru catur yang handal.

Di tengah dirinya yang sedang menetapkan jati diri, Beth mendapatkan permasalahan dalam hidupnya, Beth mengalami ketergantungan obat-obatan dan minuman keras.

Latar belakang Beth Harmon menjadi yatim piatu adalah ketika Beth berusia sembilan tahun dirinya mendapatkan musibah. Beth kehilangan ibunya karena menabrakkan dirinya dengan pengendara lain dan akhirnya ia diterima di panti asuhan. Beth bertemu dengan sahabatnya Jolene, satu-satunya yang menjadi temannya yang mana berbeda dengan teman lainnya. Di suatu hari Beth tidak sengaja melihat papan catur di rubanah. Beth merasa penasaran ketika dirinya bertemu dengan Shaibel yang merupakan petugas kebersihan di panti asuhan. Ketika Shaibel mengatakan bahwa gadis tidak bermain catur, alih-alih menurut Beth malah semakin bersikeras untuk mempelajari permainan tersebut. Memikirkan permainan catur dan bermimpi di malam hari menjadi efek samping dari obat penenang yang diberikan kepada semua anak asuhan panti. Beth membayangkan permainan catur dengan menggerakkan menggunakan pikirannya mengenai langkah-langkah dari pion pada atas langit-langit.



**Gambar 3. Karakter Beth kecil (kiri) dan dewasa (kanan)**

Pada suatu waktu Beth Harmon diadopsi oleh seorang ibu pecandu alkohol dan ayah yang tidak pernah pulang ke rumah. Beth resah sehingga menggunakan obat-obatan penenang lagi dan terus mengasah permainan caturnya. Dia mulai bermain catur dan menjadikannya seorang pemain baru berbakat. Ketika ibu angkatnya, Alma, mengetahui bakat dari Beth dan menghasilkan uang dari permainan catur, dia menjadikannya sebagai agen dan mulai memiliki tujuan untuk menguasai dunia dalam permainan catur. Beth menjadi pemain catur profesional hingga pada akhirnya impiannya terwujud dan terlepas dari ketergantungan obat-obatan dan alkohol. Beth mulai mendapatkan pengakuan masyarakat sebagai Ratu Papan Catur Dunia.

*Scene* atau adegan yang dapat diteliti yaitu: (1) Beth mampu menjelaskan jalan setiap bidak catur kepada Shaibel di rubanah panti asuhan (Episode 1), (2) Beth menolak rekomendasi ibunya untuk mengikuti klub perempuan di sekolah (Episode 2), (3) Beth berpartisipasi dalam kompetisi catur di Cincinnati (Episode 3), (4) Beth berdiskusi dengan ayah angkatnya untuk membeli rumah yang sedang ia tempati (Episode 6), dan (5) Beth keluar dari mobil dan menda-tangi taman yang terdapat sekumpulan laki-laki tua yang bermain catur (Episode 7).

Setelah peneliti menemukan lima adegan yang mencirikan feminisme, peneliti menjabarkan setiap adegan untuk menemukan dan menganalisis kode-kode realitas, representasi, dan ideologi yang terdapat pada serial film *The Queen's Gambit*.

### **3.2. Hasil Data Wawancara**

Peneliti menggunakan teknik wawancara tidak terstruktur dengan narasumber dosen yang ahli di bidang desain komunikasi visual, semiotika, dan gender. Wawancara dilaksanakan secara langsung melalui pertemuan daring dengan Aniendya Christianna sebagai narasumber. Menurut Aniendya, serial film *The Queen's Gambit* ini jelas sekali memperlihatkan posisi dan

peran perempuan. Terlihat jelas tanda feminisme dalam karakter Beth Harmon yang ditunjukkan melalui kode-kode. Kode-kode ini saling berhubungan untuk menciptakan sebuah citra feminisme yang dikembangkan untuk tokoh utama yaitu Beth Harmon

Aniendya sepakat bahwa terdapat ideologi feminisme dalam serial film ini lebih tepatnya pada karakter Beth Harmon yang terkonstruksi dalam kode realitas dan representasi. Aniendya juga sepakat terdapat beberapa ciri pemikiran feminisme seperti intelektualitas perempuan, kebebasan hak dan pilihan perempuan, partisipasi perempuan dalam ranah sosial, upaya perempuan untuk menolak menjadi jenis kelamin kedua, dan perempuan mendapatkan transformasi sosialis masyarakat. Serial film *The Queen's Gambit* menyuguhkan bagaimana permasalahan seorang perempuan yang hidup dan berkembang dengan lingkungan laki-laki. Tidak hanya itu, serial film ini juga memberikan pandangan bagaimana hubungan perempuan dengan perempuan yang lain. Di mana seorang Beth harus berjuang menolak pemikiran perempuan yang lain, saat kebanyakan perempuan masih cenderung patuh pada sistem patriarki yang justru meniadakan eksistensi perempuan. Beth pun harus memosisikan dirinya untuk melawan pemikiran lama dari orang-orang di sekitarnya. Dalam studi yang dilakukan, menyimpulkan adanya tujuan ideologi pemikiran feminisme eksistensial adalah perempuan bekerja dan menentukan nasib sendiri, memiliki hak untuk berpartisipasi dengan kelompok intelektual untuk membawa perubahan bagi perempuan, perempuan menolak keberadaannya sebagai jenis kelamin kedua (Tong, 2017:274).

### 3.3. Analisis Semiotika John Fiske pada Serial Film *The Queen's Gambit*

Tabel 2. Adegan Beth mampu menjelaskan setiap jalan bidak catur kepada Shaibel

Visual
 <p>Totapi yang itu hanya bisa maju.</p> <p>Yang itu bergesek maju dan mundur, atau bolak-balik.</p> <p>Lalu yang ini?</p>





Kode realitas	Kode representasi
<p>Beth dengan penampilan dan riasan yang terlihat polos menggunakan seragam standar panti asuhan mendatangi kembali Shaibel. Ketika menemui Shaibel, Beth juga berperilaku cerdas dengan cara berbicara yang tegas seraya menunjuk bidak catur yang ada di depan Shaibel. Gestur Beth dengan menatap mata Shaibel merupakan tanda Beth yang meyakinkan Shaibel bahwa Beth benar-benar mengetahui dasar permainan catur dan ingin mempelajari lebih dalam permainan tersebut.</p>	<p>Penataan kamera pada adegan ini menggunakan <i>Two shot</i> untuk memperlihatkan Beth dan Shaibel yang berada di rubanah dan akan memainkan catur. Lalu terdapat juga jarak <i>close-up</i> untuk menunjukkan bidak catur yang dimaksud Beth dan menampilkan ekspresi Beth ketika meyakinkan kepada Shaibel. Sehingga <i>cut in</i> menjadi teknik penyuntingan untuk menggabungkan kedua <i>shot</i> tersebut. Terdapat <i>lighting</i> yang menjadi lampu di atas papan catur. Beth sebelum mendekat ke arah Shaibel, terlihat gelap. Ketika mendekat ke arah Shaibel, Beth terlihat terang dengan menjelaskan bagaimana bidak catur berjalan. Kode representasi konvensional pada adegan ini terdapat konflik di mana Shaibel menghiraukan keberadaan Beth dan Shaibel melontarkan narasi bahwa perempuan tidak bermain catur. Dengan karakter cerdasnya, Beth memberikan aksi untuk menjelaskan bagaimana setiap bidak catur berjalan dengan berkata “Yang itu bergerak maju dan mundur, atau bolak balik, sepanjang petak, jika ada ruang untuk berpindah. Namun, yang itu hanya bisa maju. Yang tinggi itu bisa bergerak ke mana pun”.</p>
Ideologi	
<p>Dalam adegan ini terdapat representasi bentuk pemikiran feminisme, perempuan juga memiliki intelektualitas dan memiliki hak untuk ikut serta dalam kegiatan intelektual (Tong, 2007:274).</p>	






Suatu hari Beth tidak sengaja melihat Shaibel, penjaga panti asuhan, yang sedang memainkan caturnya di rubanah yang merupakan tempat Shaibel menyendiri dan beristirahat. Beth Harmon begitu tertarik dengan permainan yang dimainkan oleh Shaibel, Beth dengan polosnya bertanya permainan apa yang Shaibel mainkan. Shaibel dengan masa bodohnya menjawab permainan yang ia mainkan dinamakan catur. Dengan berani Beth meminta untuk Shaibel mengajarkan permainan tersebut. Namun, Shaibel menolak karena tidak ingin bermain dengan orang asing.

Shaibel memberikan pernyataan dengan berkata “Perempuan tidak bermain catur” perkataan Shaibel disini sebagai kode konflik yang menganggap Beth sangat polos. Hal ini memicu Beth untuk menunjukkan bahwa dirinya benar-benar mengetahui dasar permainan catur. Mendengar perkataan itu, Beth mendekat ke arah Shaibel dan menjelaskan bagaimana setiap bidak catur berjalan dengan tujuan agar Beth tidak dianggap bodoh dan polos.

Perempuan bukan tidak dapat bermain catur, melainkan kesempatan mereka untuk dapat berkembang dalam permainan tersebut dibatasi. Perkataan Shaibel bahwa perempuan tidak bermain catur tentu merupakan sebuah seksisme yang diberlakukan kepada Beth Harmon (Azahra, dkk., 2021:10) di mana perempuan dianggap lebih rendah daripada laki-laki. Permainan catur tidak membedakan siapa pemainnya sehingga siapa saja dapat memainkan permainan tersebut. Beth menggambarkan sebuah bentuk pemikiran feminisme bahwa perempuan memiliki hak dalam ikut serta dalam kegiatan intelektual, di mana kegiatan tersebut merupakan kegiatan ketika seseorang berpikir, melihat, dan berencana. Ikut serta dalam kegiatan intelektual, merupakan upaya perempuan untuk membangun perubahan bagi perempuan (Tong, 2017:274).



**Tabel 3. Beth menolak rekomendasi ibunya untuk mengikuti klub perempuan di sekolah**

Visual	
	
Aku akan pulang larut lagi besok. Ada urusan sepulang sekolah.	Kau bergabung dengan klub?
	
Aku tak menyangkal bahwa memperluas kehidupan sosial	Kudengar Fairfield punya klub bagus.
	
Saat kau seusiaku, bagaimana kau memperluas kehidupan sosialmu?	
Kode realitas	Kode representasi
Beth yang pulang larut malam terlihat tergesa-gesa dengan baju yang selalu ia pakai. Baju ini pilihan ibunya ketika berbelanja di Ben Snyder's. Ketika hendak menaiki tangga Beth ditanyai oleh ibunya, perilaku dan ekspresi wajah Beth menunjukkan ketidakpeduliannya dengan gaya bicara yang membuat seakan ibunya tidak bisa membalas perkataan Beth. Postur tubuh Beth berdiri tegak sambil meletakkan tangannya padasusunan tangga.	Penataan kamera pada adeganini menggunakan <i>medium shot</i> dan <i>two shot</i> untuk percakapan mereka berdua. Dalam adeganini sudut pandang kamera yang digunakan adalah <i>low angle</i> di mana membuat Beth terasa lebih berkuasa. Kode konflik pada adeganini terdapat pada perkataan ibu angkat Beth, Alma, yaitu "Aku tak menyangkal bahwa memperluas kehidupan sosial itu penting bagi gadis seusiaku. Aku hanya ingin tahu apakah kelas tari atau klub perempuan tak bagus untuk menjalin pertemanan. Kudengar Fairfield punya klub yang bagus". Pada kode dialog terdapat pada balasan Beth yaitu "Saat kau seusiaku, bagaimana kau memperluas kehidupan sosialmu?". Pada kode aksi Beth meninggalkan Alma dan lari menaiki tangga. <i>Setting</i> yang terdapat pada adeganini adalah <i>setting</i> tempat yaitu ruang tengah di mana terdapat tangga menuju ke lantai dua.
Ideologi	
Padaadeganini terdapat representasi bentuk pemikiran feminisme, tidak ada definisi perempuan yang ajeg dalam mengambil keputusan dan bereksistensi. Oleh karena itu, setiap perempuan harus dapat menentukan nasibnya sendiri dan dapat bertanggung jawab atas keputusan yang diambil (Tong, 2017:282). Beth menunjukkan bentuk ketidakpeduliannya atas rekomendasi Alma karena ia memiliki jalannya sendiri untuk tumbuh dan berkembang melalui permainan catur.	

Adegan ini menceritakan ketika Beth pulang larut setelah membeli obat penenang menggunakan resep lama ibunya. Beth datang dan tidak memberi salam kepada Alma karena Beth tidak ingin Alma tahu bahwa ia telah membeli obat penenang. Beth yang tergesa-gesa menaiki tangga seketika terhenti ketika Alma menanyakan mengapa Beth pulang larut malam. Beth menjawab kalau ia baru saja berjalan-jalan keluar. Kemudian, Beth berpamitan untuk pulang lebih larut lagi besok karena ia ada urusan setelah sepulang sekolah. Alma mengira bahwa Beth mengikuti klub di sekolah, tapi nyatanya Beth mengikuti pertandingan catur di turnamen Kentucky State Championship. Alma yang memutar matanya seraya membalikkan badan pada Beth sambil mengatakan "Aku tak menyangkal bahwa memperluas kehidupan sosial itu penting bagi

gadis seusiamu. Aku hanya ingin tahu apakah kelas tari atau klub perempuan tak bagus untuk menjalin pertemanan. Kudengar Fairfield punya klub yang bagus”. Ketika Alma memutar mata memiliki tanda bahwa ia tidak setuju dengan apa yang disukai oleh Beth. Dengan tegas dan berani Beth menjawab “Saat kau seusiaku, bagaimana kau memperluas kehidupan sosialmu?” sambil menunjukkan ketidakpedulian rekomendasi yang diberikan oleh Alma. Alma yang terlihat bingung dan terdiam tidak dapat merespon perkataan Beth yang bergegas untuk menaiki tangga kembali.

Pada adegan tersebut terdapat kode realitas yang dapat merepresentasikan feminisme berupa kode kostum. Dalam kode kostum terlihat Beth masih menggunakan baju pilihan ibunya ketika berbelanja di Ben Snyder’s. Beth menggunakan baju itu setiap kemana ia pergi termasuk ke sekolah. Hal ini menjadi tanda bahwa Beth masih dalam kontrol Alma dan belum sepenuhnya mendapat kebebasan untuk bersosial. Perilaku dan ekspresi wajah Beth juga menunjukkan sikap ketidakpeduliannya terhadap apa yang disarankan oleh Alma dan postur tubuh berdiri tegak seakan dirinya tidak goyah dalam mengambil keputusan. Beth mencoba untuk bebas dalam menentukan segala hidupnya sendiri tanpa ada batasan untuk berkembang termasuk memperluas kehidupan sosial sesuai yang dikatakan oleh Alma.

Pada adegan tersebut juga terdapat juga kode representasi feminisme berupa kode penataan kamera, kode konflik, kode *setting*, dan kode aksi. Dalam kode penataan kamera, Beth diletakkan dengan sudut pandang *low angle* di mana Beth terkesan mendominasi. Hal ini menunjukkan bahwa Beth berkuasa atas dirinya sendiri dan tidak dapat diatur sekalipun itu Alma. Selain itu, terdapat juga kode konflik yang memicu Beth untuk berkata sedemikian rupa kepada Alma. Alma yang mencoba untuk mengatur bagaimana Beth bersosial, alih-alih Beth menanyakan balik bagaimana ketika Alma dulu memperluas kehidupan sosialnya. Terdapat juga kode *setting* yaitu tangga dalam adegan ini yang terlihat simbolik. Menaiki tangga dapat diasumsikan dengan bagaimana cara seseorang untuk menuju ke tingkat rumah selanjutnya. Pada hal ini tangga dapat disimbolkan dengan bagaimana Beth untuk tumbuh dan berkembang ke tahap selanjutnya. Dengan kode aksi, Beth tidak peduli dengan saran dari Alma dan segera menaiki tangga seraya berkata “Turnamen berlangsung sampai hari minggu”. Hal ini menunjukkan beth telah memilih caranya sendiri untuk tumbuh dan berkembang melalui permainan caturnya.

Pada adegan tersebut juga terdapat kode ideologi feminisme, di mana seorang Alma ibu angkat Beth yang menginginkan Beth untuk mengikuti klub perempuan. Namun, Beth menolak bergabung dengan klub perempuan seperti menari dan pemandu sorak yang disarankan oleh temannya ketika di kantin. Selain hubungan perempuan dengan laki-laki, adegan ini juga memperlihatkan permasalahan hubungan antara perempuan dengan perempuan lain yang memiliki pola pikir yang patriarki (Aniendya, 2022). Beth memilih untuk tidak menghabiskan waktunya dengan kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh perempuan. Setiap perempuan bebas dalam memaknai dirinya sendiri, bagaimana dirinya berperilaku, bagaimana dirinya bereksistensi, dan bagaimana dirinya memilih jalannya untuk berkembang. Pemikiran ini membantu perempuan untuk melepaskan semua beban yang menghambat kemajuan mereka sebagai diri yang autentik (Tong, 2017:282).

**Tabel 4. Beth berpartisipasi dalam pertandingan catur di Cincinnati**

Visual	
Kode realitas	Kode representasi
<p>Beth berpenampilan elegan dan kostum yang terlihat lebih modern dibanding pertandingan sebelumnya. Kostum yang berupa gaun kotak-kotak adalah sebuah kiasan pola papan catur. Sepatu yang ia gunakan juga telah mengikuti era modern di tahun 60-an seperti yang digunakan oleh teman-temannya di Fairfield. Gestur yang dilakukan oleh Beth Harmon ketika ia mengayunkan tangan ke arah lawannya untuk berjabat tangan. Beth dengan percaya diri dan gaya bicara yang tegas membuat lawannya terdominasi olehnya.</p>	<p>Penataan kamera pada adegan ini menggunakan <i>full shot</i> untuk menunjukkan penampilan Beth dan lingkungan disekitarnya. Dalam adegan ini juga menggunakan sudut pandang <i>low angle</i> untuk memperlihatkan Beth yang terlihat dominan. Gerakan kamera juga mengikuti arah gerak Beth dengan teknik <i>tracking</i>. Kode cahaya pada adegan ini menggunakan cahaya natural matahari yang masuk melewati jendela-jendela pada ruangan tersebut. Cahaya ditampilkan dengan berantakan. Pada kode dialog terdapat perkataan Beth ketika berjabat tangan dengan lawannya "Beth Harmon". Lawan Beth membalas dengan berkata "Sial". Pada kode aksi ini, Beth berjalan di antara laki-laki tersebut sehingga kode lingkungan yang terdapat pada adegan ini ialah laki-laki yang terdapat di sekitar Beth Harmon.</p>
Ideologi	
<p>Pada adegan ini terdapat representasi bentuk pemikiran feminisme, Beth yang telah menjadi juara di kejuaraan Kentucky State Championship, membuatnya semakin percaya diri mengikuti pertandingan di Cincinnati. Hal ini merupakan bentuk representasi upaya perempuan dalam menghentikan kondisinya sebagai jenis kelamin kedua dengan mengikuti kegiatan-kegiatan pada lingkungan yang didominasi laki-laki untuk mencapai transformasi sosialis di masyarakat (Tong, 2017:274).</p>	







Beth mendatangi lokasi pertandingan catur dengan percaya diri melewati laki-laki di sekelilingnya. Beth disambut oleh panitia di meja pendaftaran dengan sangat ramah, berbeda dengan kejuaraan sebelumnya, Beth tidak disambut dengan ramah dan meletakkan Beth pada pertandingan tanpa peringkat. Beth menuju ke meja pertandingan dan bertemu dengan lawan pertamanya, Beth mengulurkan tangan untuk berjabat tangan dengan lawannya. Lawan pertama Beth merasa tertekan dengan keberadaan Beth.

Kode realitas pada adegan ini ditunjukkan dengan penampilan Beth yang elegan dan modis. Sebelumnya, Beth selalu mengenakan baju yang dipilihkan oleh ibunya. Beth mendapat intimidasi oleh teman-temannya di sekolah dikarenakan penampilannya yang ketinggalan jaman. Di Cincinnati, Beth menggunakan setelan gaun dengan motif kotak-kotak. Motif kotak-kotak dalam setelan gaun Beth terlihat menyerupai catur. Setelan gaun tersebut merupakan pertama kali dirinya menentukan bagaimana dirinya berpenampilan ketika membelinya di Ben Snyder's sehingga baju ini mempertandakan titik balik seorang Beth mencoba untuk mencari jati dirinya (Figueiredo, 2021:4). Kode gestur terdapat pada tangan Beth yang mengulurkan tangannya untuk berjabat tangan dengan lawannya, seraya Beth melihat ke arah lawannya dengan menunjukkan keagresifannya. Berbeda dengan lawannya, dengan meraih tangan Beth tapi tidak

melihat ke arah Beth dan menunjukkan kepasifan. Kode cara berbicara Beth terlihat tegas dan percaya diri dengan memperkenalkan dirinya melalui nama “Beth Harmon” di mana ia telah dikenal memenangkan kejuaraan Kentucky State Championship.

Kode representasi pada adegan ini ditunjukkan dengan kode-kode yang baik. Penataan kamera menggunakan ukuran *shot* yaitu *full shot* untuk menampilkan kembali realitas penampilan Beth yang percaya diri dengan penampilannya. Selain itu, *full shot* berguna untuk memperlihatkan lingkungan di sekitar Beth yang mayoritas adalah laki-laki. Beth berjalan dengan pergerakan kamera *tracking* memperlihatkan Beth memiliki kendali penuh atas ruangan tersebut dan Beth berjalan dengan sudut pandang *low angle* membuatnya terlihat dominan dibandingkan orang-orang di sekitarnya. Cahaya yang menyorot langsung ke arah Beth ketika berada di meja pertandingannya membuat penonton secara langsung memfokuskan ke arah Beth. Pada kode dialog, Beth berkata “Beth Harmon”. Pemberitaan Beth Harmon, pemuda yang memenangkan kejuaraan di Kentucky State Championship membuat Beth terkenal di Cincinnati sehingga lawannya merasa tertekan dengan keberadaan Beth. Lingkungan Beth yang mayoritas laki-laki memberikan makna bahwa Beth berkegiatan di lingkungan yang mayoritas adalah laki-laki.

**Tabel 5. Adegan Beth berdiskusi dengan ayah angkatnya untuk membeli rumah yang sedang ia tempati**

Visual	
	
	
	
Kode realitas	Kode representasi
Pada adegan ini Beth menunjukkan perilaku tenang dan metodis dalam berdiskusi dengan Wheatley setelah ayahnya menginginkan Beth pergi dari rumahnya. Kostum yang digunakan oleh Beth adalah mantel tidur milik Alma. Riasan yang terdapat pada adegan ini Beth terlihat lebih dewasa	Penataan kamera dalam adegan ini ditunjukkan dengan teknik pergerakan kamera dan sudut pandang. Pergerakan kamera dengan kombinasi <i>boom</i> dan <i>tilt</i> sehingga membuat sudut pandang <i>low angle</i> pada Beth dan <i>high angle</i> pada Alma. Hal ini menimbulkan kesan lemah dan kuat pada setiap karakter (Pratista, 2008:104). Teknik penyuntingan menggunakan <i>shot-reverse shot</i> untuk memperlihatkan negosiasi Beth dan Wheatley. Kode konflik yang terjadi pada adegan ini adalah Wheatley

dibandingkan dengan Beth masih kecil ketika terakhir bertemu dengan Wheatley, terlihat dari rambutnya yang telah menyentuh bahu. Ekspresi Beth yang garang dan cara berbicara yang tegas, membuatnya terlihat agresif. Tatapan mata Beth yang tajam begitu mendominasi Wheatley.

menginginkan Beth untuk meninggalkan rumahnya dan meminta hak atas rumahnya kembali. Kode narasi dalam adegan ini adalah ketika Wheatley mengatakan bahwa Alma adalah perempuan yang menyedihkan atas kematiannya. Kode dialog pada adegan ini adalah "7000 dollar. Namun, akan kukurangi dengan biaya pemakaman Ibu. Akan kutunjukkan kuitansinya". Membeli rumah yang telah ia tempati menjadi kode aksi dalam adegan ini.

#### Ideologi

Pada adegan ini terdapat representasi bentuk pemikiran feminisme, Beth menolak keberadaan perempuan sebagai objek sehingga dalam konteks ini, Beth dapat mengatasi operasi terhadap Alma dan dirinya sendiri yang dilakukan oleh Wheatley (Tong, 2017:274).

Kode ideologi pada adegan memiliki ideologi feminisme bagaimana perempuan harus bekerja dengan upaya mencapai transformasi sosialis masyarakat. Dalam *scene* ini, merupakan awal dari Beth diakui keberadaannya setelah memenangkan kejuaraan di Kentucky State Championship dan obsesinya untuk menang menjadi lebih tinggi. Beth jelas menunjukkan kepercayaan dirinya ketika berada di lingkungan mayoritas laki-laki. Dengan bekerja di luar rumah bersama dengan laki-laki, perempuan dapat merebut kembali kesempatan perempuan untuk statusnya sebagai seorang subjek dibandingkan sebagai objek kaum patriarki (Tong, 2017:274).

Pada adegan (Tabel 5) menceritakan Wheatley, ayah angkat Beth, mendatangi rumah yang dihuni oleh Beth. Maksud dari kedatangannya adalah meminta kembali hak atas rumah yang selama ini ditempati oleh Beth setelah Alma meninggal. Beth yang kecewa dengan perilaku Wheatley, menegaskan bahwa Beth adalah anak yang telah diadopsi oleh Wheatley. Di sini Beth menatap tajam Wheatley, tetapi Wheatley tidak menatap balik Beth. Wheatley juga mengatakan pada Beth, Alma yang menjadi istrinya merupakan perempuan yang tidak bisa diam. Alma yang merasa kesepian saat ditinggal oleh Wheatley bekerja, Alma yang dibelikan piano, tetapi tidak lama kemudian ia menginginkan seorang anak. Di mana anak tersebut merupakan Beth yang telah diadopsi oleh Wheatley dan Alma. Wheatley juga mengatakan Beth adalah yatim piatu sok pintar sehingga Wheatley berpikir bahwa mereka berdua merupakan perempuan yang sama menyusahkannya. Alih-alih Beth menghadirkan sosok Alma dalam dirinya dengan mantel Alma yang ia kenakan. Beth dengan perilaku tegasnya dalam berdiskusi dengan Wheatley, kesal dan berusaha membalikkan keadaan dengan sifat cerdasnya untuk Beth membeli rumah tersebut. Namun, Beth bernegosiasi mengurangi biaya pemakaman Alma yang selama kematian Alma, Wheatley tidak bertanggung jawab atas dirinya sebagai seorang suami.

Pada kode realitas dalam adegan ini adalah Beth ditampilkan dengan perilaku yang tenang dan cerdas ketika bernegosiasi. Kostum yang dipakai oleh Beth berupa mantel rumah milik Alma. Hal ini menunjukkan kedekatan Beth dengan ibunya. Mantel ini, mencoba menghadirkan kembali Alma di depan Wheatley dengan posisi yang berbeda, yaitu lebih unggul atau dominan. Setiap perkataan Wheatley, Beth mampu menjawab dan membalikkan keadaan saat berdiskusi. Kode tata rias dalam adegan ini ditunjukkan Beth dengan rambut yang menyentuh bahu, di mana Beth terlihat lebih dewasa, kuat, dan mandiri. Sebelum ditinggal oleh Wheatley, Beth masih kecil dan masih dalam masa pertumbuhan atau pubertas. Beth dengan polosnya, tidak mengerti keberadaan Wheatley, di mana Wheatley merupakan laki-laki yang tidak bertanggung jawab atas keluarganya. Ekspresi dan cara bicara Beth saat berdiskusi membuatnya terlihat agresif dan mendominasi. Hal ini ditunjukkan ketika Beth meminta Wheatley untuk menatap mata Beth, di mana saat Beth berbicara, Wheatley tidak pernah melihat ke arah mata Beth.



Kode representasi dalam adegan ini adalah menghadirkan kembali realitas menggunakan teknik penataan kamera yaitu dengan teknik pergerakan dan sudut pandang kamera. Pergerakan kamera yang terdapat pada adegan ini ketika kamera dengan sudut pandang *eye level* pada *shot* Beth dan Wheatley, seketika bergerak dengan kombinasi *boom* dan *tilt* untuk memberikan pesan. Pada *shot* Beth, kamera bergerak dan menampilkan sudut pandang *low angle*, sebaliknya Wheatley ditampilkan dengan *high angle*. Sudut pandang *low angle* dengan meletakkan subjek dengan sudut pandang yang rendah memiliki kesan yang kuat dan dominan. Sebaliknya, *high angle* memiliki kesan yang lemah dan intimidasi (Pratista, 2008:104). Hal ini pergerakan kamera memberikan makna ketika kamera meletakkan sudut pandang *low angle* pada Beth, Beth mulai membalik keadaan untuk mengintimidasi lawan bicaranya. Teknik penyuntingan menggunakan *shot reverse-shot* dalam memperlihatkan Beth dan Wheatley secara bergantian ketika sedang berdiskusi.

Kode representasi konvensional, narasi pada adegan ini terdapat pada Wheatley yang mengatakan Alma adalah perempuan yang menyedihkan atas kematiannya. Narasi yang dilontarkan pada Beth ini justru membuat Beth merasa geram dan berusaha membela Alma yang selama ini mendukungnya setiap Beth bertanding catur. Kode dialog yang diucapkan pada Beth sebagai upaya membela Alma dengan mengatakan dialog pertama yang diucapkan oleh Beth adalah "Apakah kau pernah mendengarnya bermain piano? Ya tapi apakah kau sungguh mendengarkannya?". Kemudian dialog kedua "Alma tidak menyedihkan, tapi terjebak. Ada perbedaan. Dia tidak bisa melepaskan diri. Menyedihkan? Yah aku sedang melihatnya" diikuti dengan pergerakan kamera untuk membuat Beth dengan sudut pandang rendah. Dialog ini adalah upaya Beth untuk menegaskan bahwa Alma tidaklah menyedihkan, tetapi Alma terdesak sebagai peran ibu rumah tangga dengan suami yang tak di sampingnya.

Perilaku Wheatley jelas merupakan tindakan seksisme yang diberlakukan kepada Alma dan Beth. Dalam konteks ini, perempuan menjadi stereotipe yang banyak tingkah dan tidak bisa diam sehingga menyusahkan laki-laki (Azahra, dkk., 2021:18). Oleh karena itu, Wheatley menanamkan mitos bahwa perempuan memiliki stereotipe yang buruk. Bersamaan dengan berkembangnya kebudayaan, laki-laki mendapatkan bahwa laki-laki dapat menguasai perempuan dengan menciptakan mitos-mitos tentang perempuan (Tong, 2017:267).

Upaya Beth dalam adegan ini merupakan pemikiran feminisme untuk mendobrak mitos-mitos perempuan dan menolak internalisasi bahwa wanita di bawah laki-laki, seperti operasi yang dilakukan oleh Wheatley. Hal ini merupakan bentuk pemikiran feminisme, di mana perempuan untuk menghentikan kondisinya sebagai jenis kelamin kedua, perempuan harus dapat mengatasi kekuatan-kekuatan dari operasi yang dilakukan dan menjadikan perempuan sebagai jenis kelamin kedua. Perempuan juga harus memiliki pendapat dan cara seperti laki-laki untuk mencapai transformasi di masyarakat (Tong, 2017:274).

Setelah memenangkan kejuaraan di Moskow melawan Borgov, Beth mendapat undangan dari Presiden Amerika Serikat untuk berkunjung ke Gedung Putih yang disediakan papan catur di sana lalu ada makan malam di Klub Catur Rusia di Georgetown. Mendengar hal itu, Beth meminta mobil untuk menepi dan Beth memilih untuk berjalan-jalan di taman. Beth mendatangi sekumpulan laki-laki tua yang sedang bermain catur. Setelah mendekat, sosok Beth dikenali dan Beth mendapat perlakuan yang menggembirakan oleh laki-laki tersebut. Beth seakan menjadi Ratu Catur di dunia setelah memenangkan kejuaraan di tempat mereka. Laki-laki tua saling berdatangan mengerumuni Beth dan meraih tangan Beth untuk berjabat tangan. Beth diajak bermain dengan laki-laki tua yang duduk di balik kerumunan. Beth menerima permainan kasual dan duduk di belakang bidak catur hitam tanpa merebutkan kejuaraan (Tabel 6).

**Tabel 6. Adegan Beth berjalan-jalan di taman Kota Moskow dan mendatangi sekumpulan laki-laki tua bermain catur**

Visual	
	
Kode realitas	Kode representasi
<p>Penampilan Beth ditampilkan cantik dan glamor dengan menggunakan pakaian serba putih. Rambut merah dan lipstik merah membantu memfokuskan wajah Beth terhadap pakaian yang serba putih. Kode lingkungan pada adegan ini adalah laki-laki tua yang sedang bermain catur di taman. Beth berjabat tangan dengan laki-laki tua menjadi kode gesture pada adegan ini seraya memberikan senyuman kepada semua laki-laki yang terdapat di taman.</p>	<p>Kode kamera pada adegan ini ditunjukkan dengan kamera yang mengikuti arah Beth berjalan (<i>tracking</i>). Sudut pandang <i>high angle</i> berfungsi untuk memperlihatkan kerumunan laki-laki tua mendatangi Beth, dan menggunakan <i>full shot</i> dan <i>close up</i> untuk memperlihatkan Beth Harmon bersama lingkungannya serta menjelaskan ekspresi Beth Harmon. Menggunakan penyuntingan <i>cut to action</i> untuk memperlihatkan aksi jabat tangan oleh beberapa laki-laki. Musik yang digunakan pada adegan ini adalah kunci mayor untuk memperkuat nuansa atau <i>mood</i>. Penekanan naratif pada adegan ini adalah di mana seorang Beth Harmon menjadi bintang catur dunia.</p>
Ideologi	
<p>Beth Harmon mendapatkan pengakuan masyarakat, dirinya adalah bintang catur dunia. Pemikiran feminis memiliki harapan besar pencapaian transformasi sosialis masyarakat, di mana berakhirnya konflik antara subjek dan objek atau laki-laki dan perempuan pada khususnya (Tong, 2017:275)</p>	

Kode realitas pada adegan ini memperlihatkan Beth Harmon dengan tampilan yang cantik dan glamor. Seorang Beth mematahkan pendapat masyarakat bahwa yang glamor tidak bermain catur. Kostum serba putih yang digunakan oleh Beth pada episode terakhir ini menyerupai bidak catur ratu putih. Terdapat metafora pada kostum ini, yaitu menandai akhir dari perjalanan Beth



Harmon untuk menjadi Ratu Catur Dunia dan melewati semua kepribadian gelap dalam dirinya. Kostum ini memiliki simbol bentuk bola tepat di atas topi Beth yang sama persis di miliki oleh bidak ratu catur. Rambut dan lipstik merahnya berfungsi untuk memfokuskan wajah Beth. Kode lingkungan yang terdapat pada adegan ini adalah sekumpulan laki-laki tua yang bermain catur di taman. Kode ini mengingatkan pada sosok Shaibel, di mana Shaibel merupakan sosok penting di balik kesuksesan Beth Harmon. Ekspresi wajah Beth menunjukkan senyum leburnya yang memiliki arti kebahagiaan dan kegembiraan. Beth merasa nyaman berada di situasi seperti ini.

Kode representasi pada adegan ini terdapat kode-kode realitas yang dihadirkan kembali. Kode kamera menjadi salah satu peran penting untuk menunjukkan *blocking* pada adegan ini. Menggunakan pergerakan kamera yaitu *tracking*, berfungsi untuk mengikuti arah Beth Harmon yang sedang berjalan di tengah-tengah kumpulan laki-laki tua yang bermain catur. *Tracking* ini juga berfungsi melihatkan Beth atas kebebasannya, dan memilih untuk berjalan di taman dibandingkan menghadiri undangan Presiden Amerika Serikat. Sudut pandang yang digunakan pada adegan ini adalah sudut pandang *high angle* dengan menempatkan kamera pada sudut pandang yang tinggi. Sudut ini berfungsi untuk memberikan informasi naratif (Studio Binder, 2021). Oleh karena itu, Beth Harmon terlihat memiliki warna paling kontras dibanding dengan laki-laki yang mengerumuninya jika dilihat dari sudut pandang tinggi. Kemudian kode penyuntingan pada adegan ini menggunakan *cut to action* untuk menunjukkan banyaknya laki-laki yang ingin berjabat tangan dan menyambut Beth Harmon. Penekanan naratif pada adegan ini adalah ketika Beth Harmon telah menjadi Bintang Catur Dunia dan dikenali oleh masyarakat luas berkat kecerdasannya. Hal ini yang memberikan aksi jabat tangan sehingga jabat tangan menjadi kode aksi dalam adegan ini. Kode ini memberikan pesan bahwa laki-laki yang berada di taman itu telah mengenal Beth Harmon bahkan bisa saja menjadikan Beth Harmon sebagai idola mereka. Musik yang digunakan pada adegan ini menggunakan kunci mayor. Kunci mayor dapat membantu menjelaskan protagonis yang telah mendapatkan pencapaiannya atau pengakuannya (Fiske, 1987:8).

Bidak pion yang bergerak ke depan akan bertransformasi menjadi bidak ratu. Sama halnya dengan Beth Harmon, 7 Episode perjalanannya melewati segala kesulitandan permasalahan dalam dirinya. Kode ideologi pada adeganterakhir ini adalah ketika Beth Harmon telah mendapatkan pencapaiannya yaitu menjadi Ratu Catur Dunia, Beth telah mendapatkan apresiasi dan banyak penggemar. Hal ini ditunjukkan pada kode lingkungan kerumunan laki-laki tua yang berada di taman. Perempuan dalam mencapai transformasi sosialis masyarakat adalah salah satu strategi yang harus ditegakkan untuk perempuan menghentikan kondisinya sebagai jenis kelamin kedua (Tong, 2017:274).

Kode realitas yang terdapat dalam serial film *The Queen's Gambit* adalah tampilan eksplisit yang ditampilkan Beth Harmon meliputi penampilan, kostum, tata rias, perilaku, lingkungan, cara bicara, gesture, dll. Kode penampilan dalam penelitian ini, ketika Beth belum mencapai transformasinya, Beth ditampilkan seperti anak kecil yang polos hingga ketika mencapai transformasinya, Beth ditampilkan dewasa dan glamor. Dalam kode kostum, sebelum mencapai transformasinya, Beth masih menggunakan baju standarisasi perempuan hingga pada akhir pencapaian transformasi, Beth menggunakan baju sesuai dengan apa yang menjadi jati dirinya. Dalam kode tata rias, Beth tidak menggunakan riasan yang mencolok agar Beth terlihat masih polos ketika masih belum mencapai transformasinya, hingga pada akhirnya riasan yang ditampilkan kepada Beth ketika mencapai transformasinya, Beth ditampilkan dengan cantik dan terlihat dewasa. Kode perilaku yang terlihat pada Beth adalah perilaku yang cerdas, percaya diri, dan tenang. Kode lingkungan pada serial film ini terdapat pada lingkungan Beth yang cenderung memiliki sosial dengan laki-laki, ketika Beth berpartisipasi dalam pertandingan catur. Kode cara

bicara Beth ditunjukkan dengan cara bicara yang terkesan tegas sehingga Beth terlihat agresif. Kode gesture untuk melihat komunikasi Beth secara nonverbal. Kode representasi yang terdapat dalam serial film *The Queen's Gambit* menampilkan kembali realitas tokoh utama Beth melalui penataan kamera, penataan cahaya, penyuntingan, musik, efek suara, narasi, konflik, karakter, aksi, dialog, dan *setting*. Dalam kode penataan kamera, penggunaan sudut pandang *low angle* digunakan untuk memperlihatkan Beth untuk menunjukkan kekuatan, kekuasaan, dan dominasi. Dalam kode penataan cahaya digunakan untuk memperlihatkan keberadaan Beth. Kode penyuntingan menggunakan beberapa teknik untuk menyambung, dan memotong *shot* yang memperlihatkan realitas Beth Harmon seperti *cut in*, *shot reverse-shot*, dan lain-lain. Kode konflik dan narasi ditunjukkan sebagai penyebab Beth untuk menunjukkan aksinya sebagai representasi feminisme sehingga terdapat kode dialog untuk upaya Beth melawan lawan bicaranya. Kode aksi ditampilkan kembali dengan melihat dominasi, pengambilan keputusan, dan kepercayaan diri Beth dalam melawan segala bentuk yang berusaha menghilangkan eksistensinya. Kode karakter menampilkan sosok Beth sebagai karakter protagonis.

#### 4. Simpulan

Kode ideologi dalam serial film ini khususnya pada tokoh Beth Harmon, menunjukkan ciri-ciri pemikiran feminisme. Pada adegan pertama, Beth Harmon menunjukkan representasi perempuan juga memiliki intelektualitas dan berhak untuk ikut serta dalam kegiatan intelektual. Pada adegan kedua, Beth Harmon menunjukkan representasi perempuan memiliki hak atas dirinya sendiri untuk bereksistensi dan menentukan nasib atau jalan hidupnya sendiri. Pada adegan ketiga, Beth Harmon menunjukkan representasi upaya perempuan dalam menghentikan kondisinya sebagai jenis kelamin kedua dengan mengikuti kegiatan-kegiatan atau bekerja pada lingkungan yang didominasi oleh laki-laki untuk mencapai transformasi sosial di masyarakat. Pada adegan keempat, Beth Harmon menunjukkan representasi perempuan dalam menolak internalisasi bahwa keberadaan perempuan di bawah laki-laki. Pada adegan kelima, Beth Harmon memiliki representasi wujud perempuan dalam pencapaian transformasi sosial dalam masyarakat.

#### Daftar Rujukan

- Azahra, R., Rifai, M., & Arindawati, W. A., (2021). Representasi seksisme dalam serial drama Netflix *The Queen's Gambit* dari pandangan Roland Barthes. *Jurnal Spektrum Komunikasi*, 9(1), 24-44. DOI: 10.37826/spektrum.v9i1.157
- Castillo, L., (2021, Februari 15). *The Queen's Gambit's* take on feminism. *UMKC Women's Center*. Diakses dari <https://info.umkc.edu/womenc/2021/02/15/the-queens-gambits-take-on-feminism>
- Christina, Aniendya (personal communication, 2022 belum ada waktu spesifik waktu wawancara)
- Diani, A., Lestari, M. T., & Maulana, S., (2017). Representasi feminisme dalam film *Maleficent*. *ProTVF: Jurnal Kajian Televisi dan Film*, 1(2) 139-150. DOI: 10.24198/ptvf.v1i2.19873
- Fabianti, R. H., & Putra, F. D., (2021). An analysis of feminism in the movie *The Hunting Ground* Reviewed from The Semiotics of John Fiske. *COMMICAST*, 2(2) 130-132. DOI: 10.12928/commicast.v2i2.3404
- Figueiredo, C. M., Diogo, A. R., (2021). Constructed images and the Inner self: Reading identities in *The Queen's Gambit*. *Advances in Industrial Design*, 260, 585-592. DOI: 10.1007/978-3-030-80829-7\_73
- Fiske, J., (1987). *Television culture*. London: Routledge & Methuen.
- Fiske, J., (1990). *Cultural and communication studies: Sebuah pengantar paling komprehensif*. (Iriantara, Y., Terjemahan). Yogyakarta: Jalasutra.
- Ghony, M, D., & Almanshur, F., (2012). *Metode penelitian kualitatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Internet Movie Database. (2021). *Golden globes, USA (2021)*. Diakses pada 2 Februari 2022, dari <https://www.imdb.com/event/ev0000292/2021/1>

- Kementerian Perencanaan Pembangunan Nasional/Bappenas. (2017). *Ringkasan metadata indikator Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (TPB)/Sustainable Development Goals (SDGs) Indonesia*. Jakarta, Indonesia: Bappenas.
- Marasabessy, N., (2021). Patriarchy and women's emancipation in Indonesian film: Marlina the Murderer in four acts and Perempuan Berkalung Sorban. *Muharrrik: Jurnal Dakwah dan Sosial*, 4(2), 143-168. DOI: 10.37680/muharrrik.v4i02.821
- Moleong, L., (2014). *Metode penelitian kualitatif, edisi revisi*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Prasetya, A. B., (2019). *Analisis semiotika film dan komunikasi*. Malang: Intrans Publishing.
- Pratista, H., (2008). *Memahami film*. Yogyakarta: Homarian Pustaka.
- Sobur, A., (2013). *Semiotika komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Studio Binder. (3 April 2022). The ultimate guide to camera shots (50+ types of shots and angles in film). Diakses dari <https://www.studiobinder.com/blog/ultimate-guide-to-camera-shots/#high-angle-shot.html>
- Sugiyono, (2013). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutanto, O., (2017). Representasi feminisme dalam film *Spy*. *Jurnal E-Komunikasi*, 5(1). Diakses dari <https://publication.petra.ac.id/index.php/ilmu-komunikasi/article/view/6164>
- Tong, R. P., (2017). *Feminist thought: Pengantar paling komprehensif kepada aliran utama pemikiran feminis*. (Priyatna, A., Terjemahan). Yogyakarta: Jalasutra.
- UN Women. (2020). *Press release: Ahead of International Women's Day, new UN Women report warns that progress towards gender equality is lagging and hard-fought gains are under threat*. (2020, March 5). Diakses dari <https://www.unwomen.org/en/news/stories/2020/3/press-release-ahead-of-international-womens-day-report-warns-that-progress-is-lagging>