

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

*Girl power* merupakan sebuah upaya dan keinginan untuk mencapai sebuah kesetaraan yaitu kesetaraan antara kaum perempuan dengan kaum laki-laki. Melalui pola pikir yang meyakini bahwa keinginan apapun yang diinginkan oleh seseorang mampu didapatkan dengan melalui kekuatannya sendiri. *Girl power* juga merupakan sebuah bentuk upaya yang dapat dilakukan oleh seorang perempuan terkait kode seksualitasnya yang dilakukan dengan sadar juga kritis (Arif & Kiwang, 2023). *Girl power* berkaitan dengan sebuah fenomena pemberdayaan perempuan, ungkapan tentang sebuah fenomena budaya yang hadir pada pertengahan tahun 1990-an sampai awal tahun 2000-an yang berelasi dengan gerakan feminisme gelombang ketiga sering dikenal dengan sebutan postfeminisme. Postfeminisme dimulai sejak tahun 1980 yang berlangsung hingga sekarang.

Pada aliran feminisme gelombang tiga terdapat beberapa aliran yang ada didalamnya yaitu feminisme postmodern, feminisme multikultural, feminisme global dan ekofeminisme (Susilawati, 2017). Pada aliran postfeminisme termasuk *girl power*, didalamnya menyangkut tentang sebuah kesetaraan, kepercayaan yang berkaitan dengan kekuatan perempuan yang memiliki sebuah kekuasaan penuh atas diri perempuan itu sendiri karena perempuan dapat menjadi seorang pahlawan bagi diri mereka sendiri. Seorang perempuan digambarkan memiliki sifat-sifat percaya diri, semangat juga sukses yang biasanya berupa gambaran dari seorang perempuan yang digambarkan pada budaya populer seperti halnya gambaran pada video klip maupun film (Restanthi, 2019). Pemikiran postfeminisme merupakan sebuah pemikiran yang berusaha untuk menghilangkan perbedaan antara maskulin dan feminin serta jenis kelamin perempuan dan laki-laki. Aliran postfeminisme berusaha menghilangkan anggapan-anggapan bahwa

perempuan harus hidup mengikuti pemikiran laki-laki dan tidak dapat mengikuti pemikiran perempuan itu sendiri (Restanthi, 2019).

Seiring dengan adanya aliran feminisme gelombang ketiga maka lahirlah sebuah konsep yang bernama *girl power*. *Girl power* merupakan sebuah pemberdayaan perempuan yang digunakan untuk mendefinisikan aliran feminisme yang berhubungan dengan identitas, keyakinan serta perspektif mereka sendiri. *Girl power* digambarkan sebagai sebuah pola pemikiran berupa rasa tidak ingin kalah dengan laki-laki dan segala keinginan dapat dipenuhi dengan kemampuannya sendiri tanpa bergantung kepada laki-laki (Restanthi, 2019). Perempuan dan feminisme merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan sebab feminisme merupakan wacana yang fokus pada permasalahan kehidupan perempuan yang memperjuangkan persamaan hak antara perempuan dengan laki-laki (Maulid, 2022). Aliran feminisme muncul sebagai sebuah alat untuk mengekspresikan pentingnya sebuah visibilitas politik bagi perempuan, hal ini dikarenakan terdapat kondisi budaya barat pada masa 1990-an.

Menurut pendekatan fungsionalis struktural mengatakan bahwa laki-laki dan perempuan dilahirkan dengan ciri-ciri yang berbeda yang meliputi emosi, kepribadian serta kedudukan sosial yang berbeda-beda. Melalui perbedaan tersebut memunculkan anggapan bahwa hal tersebut merupakan sebuah anugerah yang melekat pada diri mereka. Laki-laki dianggap sebagai sosok yang memiliki ciri-ciri maskulin yang diwakili oleh sifat maskulin, rasionalis, agresif, aktif dan menempati posisi sosial dalam masyarakat. Sementara perempuan dicirikan sebagai sosok feminin yang diasosiasikan dengan ciri-ciri feminin yang cenderung irasional, emosional, pasif dan ditempatkan pada posisi sosial di rumah (Maulid, 2022). Setelah melewati berbagai masa, kemudian masuklah masa yang dikenal dengan era postfeminis.

Postfeminisme pada dasarnya muncul sebagai tanggapan terhadap feminisme gelombang kedua dan ketiga, yang sering kali berfokus pada pengalaman perempuan di dunia Barat. Postfeminisme menawarkan kritik terhadap pandangan feminisme sebelumnya yang dianggap tidak cukup inklusif atau terlalu fokus pada pengalaman tertentu saja. Dalam konteks dunia ketiga, postfeminisme harus

mempertimbangkan perbedaan budaya, sosial, dan ekonomi yang signifikan. Di dunia ketiga, postfeminisme sering kali berinteraksi dengan dinamika lokal yang unik serta pengaruh global. Hal ini berarti bahwa gerakan atau wacana postfeminisme mungkin berbeda secara substansial dari versi Barat, karena dipengaruhi oleh kebutuhan dan tantangan lokal seperti kemiskinan, kurangnya akses pendidikan, atau norma-norma budaya yang kuat (Prasetyo, 2013).

Banyak negara dunia ketiga yang memiliki sejarah kolonialisme yang panjang. Postfeminisme di sini harus mempertimbangkan bagaimana warisan ini mempengaruhi struktur gender dan kekuasaan. Misalnya, di beberapa negara Afrika, perempuan mungkin harus berjuang melawan bukan hanya patriarki tradisional tetapi juga dampak dari struktur sosial dan ekonomi yang dibentuk oleh kolonialisme (Tseer et al., 2023). Globalisasi telah membawa perubahan besar di banyak negara dunia ketiga, termasuk dalam hal kesempatan ekonomi dan peran gender. Postfeminisme harus menavigasi bagaimana perempuan dan laki-laki merespons perubahan ini, termasuk bagaimana perempuan bisa berpartisipasi dalam ekonomi global sambil menghadapi batasan budaya dan sosial di rumah.

Negara-negara dunia ketiga sering kali memiliki sejarah kolonialisme yang mempengaruhi struktur sosial dan dinamika gender. Di banyak negara, feminisme harus berurusan dengan sisa-sisa kolonialisme serta tradisi lokal yang kuat. Postfeminisme dalam konteks ini berarti menavigasi antara perjuangan melawan patriarki lokal dan global, sambil mempertimbangkan warisan budaya dan sejarah. Globalisasi membawa masuk nilai-nilai dan praktik Barat, yang dapat bertentangan atau berintegrasi dengan budaya lokal. Ini menciptakan bentuk postfeminisme yang unik, di mana ide-ide feminisme Barat diadaptasi atau disesuaikan dengan kondisi lokal. Misalnya, kampanye untuk hak-hak perempuan sering kali harus menyesuaikan strategi mereka agar sesuai dengan norma dan nilai setempat.

Budaya Jawa, yang merupakan salah satu budaya dominan di Indonesia, memiliki nilai-nilai tradisional yang kuat yang mempengaruhi peran gender. Postfeminisme dalam konteks ini mencerminkan bagaimana ide-ide modern tentang kesetaraan gender berinteraksi dengan nilai-nilai dan norma-norma Jawa.

Dalam budaya Jawa, konsep “**kodrat wanita**” atau peran alami perempuan sering kali ditekankan, dengan perempuan diharapkan untuk mengutamakan keluarga dan rumah tangga. Namun, modernisasi dan pendidikan telah membawa perubahan, di mana perempuan Jawa semakin terlibat dalam kehidupan publik dan ekonomi. Media di Indonesia juga memainkan peran penting dalam membentuk pandangan tentang gender. Sinetron, iklan, dan film sering kali mencerminkan dan mempengaruhi bagaimana peran gender dipahami dalam masyarakat. Representasi ini dapat memperkuat atau menantang norma-norma tradisional tentang maskulinitas dan feminitas (Abidin et al., 2023).

Keberadaan postfeminisme bukanlah suatu bentuk dari penyangkalan atau penolakan terhadap aliran feminisme melainkan suatu proses yang dilakukan sebagai bentuk perubahan yang berkelanjutan baik dalam teori maupun politik feminis. Keberadaan aliran postfeminisme pada masa tersebut merupakan sebuah aliran yang berisikan kritik tentang permasalahan perempuan yang ada di seluruh dunia yang belum di generalisasikan. Oleh karena itu, aliran postfeminisme sangat berupaya untuk dapat tetap bertanggung jawab dalam menjaga suara-suara perempuan khususnya suara-suara perempuan pada ruang publik (Restanthi, 2020). Aliran postfeminisme melalui gerakan *girl power* menawarkan sebuah ruang bagi seluruh perempuan untuk dapat merayakan sisi feminin mereka sekaligus untuk dapat meraih hak-hak sebagai seorang perempuan. Power atau yang biasa disebut dengan kekuatan mengandung dua konsep utama.

Konsep pertama terkait power berisikan sebuah kemampuan untuk dapat mempengaruhi orang lain dan orang di sekitarnya melalui sebuah kemandirian, kecerdasan dan kebebasan dalam memilih. Kedua, berisikan konsep yang menyangkut tentang sebuah kekuatan mental dan fisik yang telah diklaim dimiliki oleh laki-laki. Representasi kekuatan perempuan dan laki-laki tercermin pada budaya media (isu, format, trend, ideologi) yang berkaitan dengan realitas budaya masyarakat. Realitas budaya masyarakat tercermin kedalam dua hal yaitu (1) tayangan media yang menjadi salah satu cerminan dari realitas sosial, (2) realitas sosial terbentuk dari adanya sebuah tayangan pada media. Perempuan menjadi salah satu objek media dalam tayangan media.

Pemaknaan terhadap sosok perempuan dapat divisualisasikan melalui berbagai macam komoditas produk dalam industri media salah satunya musik video. Ideologi perempuan yang direpresentasikan dalam sebuah tayangan media, sering divisualisasikan sebagai seseorang yang selalu tertindas dan tersingkirkan. Hal tersebut menjadi salah satu objek yang sampai saat ini terus menerus diproduksi oleh media dan dijadikan sebagai objek dari budaya media (Trijayanto, 2017). Melalui film dan berita yang telah ada dari masa ke masa, sosok perempuan selalu dipandang sebagai objek yang memiliki posisi sebagai sumber masalah. Perempuan pada budaya media selalu direpresentasikan sebagai sosok yang lemah, beban dan tidak dapat melakukan apapun.

Setelah itu stigma bekerja dan mencari nafkah selalu dikaitkan dengan laki-laki, sedangkan mengurus rumah tangga yang selalu dilakukan oleh perempuan tidak disebut sebagai pekerjaan justru perempuan dapat dikatakan bekerja apabila perempuan melakukan sesuatu pekerjaan jika mereka dibayar (Fatonah et al., 2024). Perdebatan yang berkaitan dengan *girl power* di Indonesia sendiri sudah banyak dijadikan sebagai bahan dalam penelitian di media. Hal ini tercermin dari beberapa jurnal yang menggunakan pokok bahasan *girl power* diantaranya jurnal yang mencoba untuk dapat mendorong anak perempuan untuk menjadi *can-do-girls* yang mencakup tentang pesan-pesan yang berkaitan dengan pemberdayaan dari berbagai hal seperti halnya dalam lagu, film atau karakter wanita yang menginspirasi mereka. Melalui pesan-pesan *can-do-girl* diharapkan perempuan dapat berani untuk melawan hegemoni laki-laki pada berbagai bidang dalam kehidupan bahwa perempuan mampu untuk memposisikan dirinya dalam menentukan pilihan hidupnya sendiri. Nilai-nilai *can-do-girl* tersebut mudah disebarkan melalui media.

Hal tersebut ditunjukkan melalui beberapa penelitian yang membahas tentang *girl power* dalam musik video, iklan dan film diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Farida M. Aris (2015) terhadap musik video karya Agnes Mo yang berjudul "*Godai Aku Lagi*" (2009) yang di dalamnya membahas terkait ekspresi Agnes Mo terhadap perlawanan dalam membongkar ideologi yang dilakukan dengan mengusung tema *girl power*. Terdapat pula penelitian terkait *girl power*

dalam iklan Gopay yaitu penelitian yang dilakukan oleh Bangkit Maulana Ziwar dan Hadi Purnama (2021) yang di dalamnya juga mengangkat tema tentang *girl power* yang diperankan oleh artis Indonesia yaitu Pevita Pearce dalam iklan Gopay yang berjudul "*Pevita Ditembak, JoTa Bertindak*" (2020) yang di dalamnya menggambarkan sisi maskulinitas perempuan.

Serta terdapat pula penelitian terkait film yang mengangkat tema *girl power* yaitu penelitian yang dilakukan oleh Victoria Philly Juliana Sumakud dan Virgitta Septyana dalam film Indonesia yang berjudul "*Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak*"(2017). Pada film tersebut mengangkat isu terkait *girl power* atau kekuatan perempuan dalam melawan budaya patriarki. Pada media musik video, iklan dan film tersebut, konsep *girl power* digambarkan sebagai sosok perempuan yang kuat dan pemberani. Pada media massa film kekuatan perempuan atau *girl power* digambarkan melalui film seperti *Sri Asih* (2022), *Mulan* (2020), *Before, Now & Then* (2022), *Penyalin Cahaya* (2021), *Hati Suhita* (2023). Film-film tersebut menggambarkan konsep *girl power* yang digambarkan tidak seperti kebanyakan film lainnya yang dimana pemeran perempuan ditampilkan sebagai sosok yang lemah dan tidak memiliki kecerdasan. *Girl power* dalam film-film tersebut ditunjukkan dengan adanya pemeran perempuan yang digambarkan sebagai sosok perempuan yang memiliki kepribadian kuat dan cerdas (Mardiana, 2023).

Penggambaran konsep *girl power* juga terdapat pada beberapa media iklan seperti iklan Go-Pay dengan tema "*Rumah Pevita Diserang Orang Tidak Dikenal*", iklan Go-Pay dengan tema "*No Clickbait: Pevita Murka*", Iklan Marjan dengan tema "*Rayakan Kemenangan*". Beberapa iklan tersebut mengusung tema *girl power* yang digambarkan melalui alur cerita. *Girl power* dalam iklan-iklan tersebut ditunjukkan dengan tokoh utama perempuan yang digambarkan memiliki sifat maskulin. Biasanya dalam kehidupan masyarakat perempuan dikenal sebagai sosok yang memiliki sifat feminin sedangkan laki-laki merupakan sosok yang memiliki sifat maskulin. Namun, dalam iklan-iklan tersebut menunjukkan sisi berbeda dengan membuat konsep *girl power* yang digambarkan sebagai perempuan dengan sifat maskulin (Subakti, 2023).

*Girl power* merujuk pada sebuah gerakan atau konsep yang didalamnya mendorong perempuan untuk dapat menjadi perempuan yang kuat, percaya diri dan mandiri secara individual maupun kelompok. *Girl power* berfokus pada pembebasan perempuan dari stereotip gender tradisional dan pemberdayaan mereka untuk mengejar aspirasi dan potensi mereka. Postfeminisme adalah sebuah kerangka pemikiran yang muncul setelah gelombang feminis kedua, yang menantang beberapa asumsi dan pendekatan feminis tradisional. Hubungan antara *girl power* dan postfeminisme terletak pada bagaimana *girl power* dan postfeminisme menyuarakan tentang kesetaraan dan pemberdayaan terhadap perempuan, walaupun keduanya dilakukan dengan menggunakan penekanan yang berbeda. *Girl power* sering menekankan pada pemberdayaan individual perempuan untuk mencapai potensi mereka sedangkan postfeminisme menekankan terkait gagasan bahwa perjuangan terhadap kesetaraan gender telah berakhir dan perempuan sekarang memiliki kebebasan dan kesempatan yang sama dengan laki-laki.

Terdapat macam-macam aliran dalam postfeminisme diantaranya postfeminisme radikal, postfeminisme kultural, postfeminisme liberal, postfeminisme materialis, postfeminisme queer. Setiap aliran postfeminisme menawarkan perspektif yang berbeda terhadap isu-isu gender dan feminisme dan memperkaya diskusi tentang bagaimana dapat mencapai sebuah kesetaraan gender dan keadilan bagi semua individu. Meskipun mereka mungkin memiliki pendekatan yang berbeda, namun semuanya berkontribusi pada pemahaman yang lebih luas tentang kompleksitas konstruksi gender dan upaya untuk menciptakan dunia yang lebih inklusif dan adil bagi semua orang. Pada musik video lathi mengandung aliran postfeminisme kultural, postfeminisme kultural menyoroti tentang peran budaya dan media massa dalam konstruksi gender serta menekankan tentang pentingnya memahami bagaimana representasi gender dalam budaya populer dapat memengaruhi persepsi dan pengalaman perempuan. Aliran ini menyoroti kompleksitas dan keragaman pengalaman perempuan dalam budaya kontemporer.

Isu terkait *girl power* juga banyak disuarakan melalui musik video. Musik video sering disebut sebagai video klip. Musik video adalah sebuah cerita yang dilatarbelakangi oleh musik kemudian dibuat dengan menggunakan konsep cerita tersebut dan divisualisasikan sedangkan video klip adalah kumpulan gambar-gambar yang menjadi sebuah cerita musik yang panjang. Moller mengatakan bahwa video klip merupakan sebuah film pendek ataupun video yang dijadikan dalam sebuah alunan musik yaitu lagu (Hidayah, 2021). Pada video klip tidak hanya berisi visual saja tetapi juga berisi alur cerita seperti halnya sebuah film yang dimana hal tersebut menjadikan pendengar atau khalayak dapat dengan mudah untuk dapat menangkap juga merasakan pesan yang disampaikan oleh musisi melalui lagu tersebut. Video klip dibaratkan sebagai sebuah bahasa, dimana video klip dapat berkembang menjadi sebuah media komunikasi yang dapat digunakan sebagai alat untuk menunjukkan sebuah realitas sosial yang ada di lingkungan masyarakat.

Saat ini, telah banyak musisi Indonesia yang menyuarakan pesan terkait *girl power* atau kekuatan perempuan, diantaranya melalui lagu “*Don't Touch Me*” karya kolaborasi antara Marion Jola, Danilla Riyadi dan Ramengvrl yang dirilis pada 11 Juni 2021. Karya tersebut merupakan sebuah musik video yang di dalamnya berusaha untuk menampilkan perjuangan baik fisik maupun batin yang dialami oleh seorang wanita dalam kehidupan sehari-hari dimana dalam musik video “*Don't Touch Me*” tersebut berusaha untuk menggambarkan hal-hal yang sesuai dengan realita tentang amarah yang ditimbulkan dari kemurkaan (Kansha, 2021). Terdapat pula video musik hawa sudut jingga karya merahjingga yang merupakan band indie yang berasal dari kota Pontianak. Melalui video hawa sudah jingga yang dirilis pada 9 September 2019, merahjingga berusaha menampilkan *girl power* yang divisualisasikan dengan perlawanan perempuan terhadap budaya patriarki di Indonesia (Merahjingga, 2019).

Selanjutnya terdapat video musik “*Reflection From Mulan (2020)*” yang merupakan video musik kolaborasi antara Yura Yunita, Agatha Priscilla, Nadin Amizah dan Sivia Azizah yang dirilis pada 28 Agustus 2020. Pada video musik “*Reflection From Mulan (2020)*” tersebut berusaha menampilkan tema *girl power*



yaitu dengan memvisualisasikan tentang perempuan kuat yang saling menguatkan (Maharani, 2021). Terdapat pula video musik dengan judul “*Bossy*” yang merupakan video musik kolaborasi dari Ramengvrl dan Cinta Laura yang dirilis pada 4 Agustus 2023. Video musik “*Boosy*” tersebut juga berusaha menggambarkan *girl power* yaitu dengan berusaha menggambarkan tentang kepemimpinan antara laki-laki dan perempuan yang seringkali dianggap berbeda dalam menduduki posisi pemimpin (Indonesia, 2023). Serta terdapat musik video yang berjudul “*I Am Me*” yang merupakan musik video karya Ramengvrl. Musik video tersebut dirilis pada 7 Desember 2018 dan di dalam musik video tersebut berusaha mengangkat tema *girl power* yaitu menggambarkan perempuan dalam mendobrak budaya patriarki (Laras, 2020).

Musik video *lathi* karya Weird Genius dan Sara Fajira yang dirilis pada tanggal 25 Juni 2020. Musik video *lathi* mencampurkan unsur Electronic Dance Music (EDM) dengan unsur kebudayaan nusantara yaitu menampilkan beragam kebudayaan daerah di Indonesia antara lain: tari jaipong yang merupakan kebudayaan asal Jawa Barat, tarian kuda lumping yang merupakan kebudayaan dari Jawa Tengah, ada juga kebudayaan wayang kulit yang merupakan kebudayaan asal Jawa Tengah serta debus yang merupakan kebudayaan asal Banten. Tidak hanya menampilkan budaya nusantara saja tetapi dalam musik video *lathi* juga menampilkan tarian modern serta dalam musik videonya juga menggabungkan antara bahasa daerah dengan bahasa Inggris, bahasa daerah yang digunakan adalah bahasa jawa yang dinyanyikan oleh Sara Fajira dengan menggunakan cengkok siden (Creamypandaxx, 2020). Musik video *lathi* karya Weird Genius dan Sara Fajira tersebut mengusung konsep *girl power* yang divisualisasikan dengan penggambaran sosok perempuan melakukan perlawanan terhadap perilaku diskriminasi dengan visualisasi menggunakan campuran budaya jawa (AgnesRasendria, 2024).

Musik Video *lathi* karya Weird Genius dan Sara Fajira memiliki elemen-elemen yang dapat dilihat dari perspektif postfeminisme kultural. Postfeminisme kultural menyoroti tentang bagaimana budaya populer termasuk media massa dan industri musik mempengaruhi representasi dan pengalaman perempuan. Konsep

*girl power* perempuan Jawa mencerminkan pemberdayaan, keberanian, dan kekuatan perempuan dalam konteks budaya dan nilai-nilai tradisional Jawa. Melalui penggabungan postfeminisme kultural dengan konsep *girl power*, perempuan Jawa dapat menemukan kekuatan dan keberanian dalam menghargai dan memperkuat identitas budaya memperjuangkan kesetaraan gender dan pemberdayaan dalam kehidupan modern. Ini memungkinkan mereka untuk membentuk identitas yang unik dan kuat serta menjadi agen perubahan yang positif dalam masyarakat mereka.

Weird Genius merupakan grup musik yang beranggotakan Reza Okravian, Eka Gustiwarna dan Gerald Liu. Weird Genius ini merupakan grup musik yang berdiri sejak tahun 2016 dengan aliran musik elektronik dance music (EDM) dan synth-pop dengan jumlah subscriber sebanyak 2,26 Juta subscriber. Sejak dirilisnya musik video *lathi* pada 26 Maret 2020 hingga saat ini. Musik video tersebut mampu menunjukkan hasil signifikan karena menjadi satu-satunya karya musik Weird Genius yang memiliki pengaruh terhadap jumlah viewers. Hal tersebut terbukti dengan kenaikan viewers terhadap setiap karya musik Weird Genius mulai dari karya musik pertama yaitu musik video “DPS” dengan jumlah viewers 30 Juta penonton, musik video “Lunatic” dengan total viewers 28 Juta penonton, musik video “Big Bang” dengan jumlah viewers 8,6 Juta penonton

Selanjutnya terdapat musik video “Sweet Scar” dengan jumlah viewers 111 Juta penonton, musik video “Wkwk Land” dengan jumlah viewers 10 Juta penonton, musik video “Irukandji” dengan total viewers 3 Juta penonton, musik video “Last Dance” dengan jumlah viewers 1,6 Juta penonton, musik video “Flickshot” dengan jumlah viewers 2,8 Juta penonton, musik video “Peanut Butter” dengan jumlah viewers 1,2 Juta penonton lalu musik video *lathi* yaitu dengan jumlah viewers 142 Juta penonton. Weird Genius juga pernah mendapatkan beberapa penghargaan besar seperti penghargaan dari Google sebagai kategori 10 besar lagu yang banyak dicari di Indonesia serta menjadi grup musik yang mampu mengalahkan beberapa musisi besar kelas dunia. Penghargaan sebagai karya produksi terbaik di AMI Awards 2020, billboard Times Square di New York serta

sebagai lagu teratas dalam youtube music, apple music, spotify, deezer juga itunes.

Faktanya, cukup banyak penelitian yang dilakukan terhadap perempuan di Indonesia salah satunya perempuan dalam media. Secara umum, kajian terkait perempuan di media berada dalam kerangka kekerasan simbolik terhadap perempuan. Musik video *lathi* karya Weird Genius dan Sara Fajira merupakan salah satu media musik video yang banyak dijadikan sebagai objek penelitian oleh para peneliti diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Syifa Fahlevi, dkk (2022) dengan judul penelitian "*Representasi Abiosive Relationship Dalam Video Klip Lathi Karya Weird Genius Dan Sara Fajira*", Muhammad Azruddin Nasution, dkk (2022) dengan judul penelitian "*Representasi Bahasa Dan Budaya Dalam Musik Video Lathi*", Farida M, dkk (2023) dengan judul "*Lathi: Ekspresi Resistensi Ataukah Komodifikasi Mitos (Analisis Semiotik Dalam Video Klip "Lathi")*", Lian Agustina setianingsih, dkk (2020) dengan judul "*Teknologi Dan Nilai Mistis Video Musik Lathi Dalam Membentuk Persepsi Audiens*", Rafi rizkiano dan Diah Kusumawati (2022) "*Penggambaran Budaya Jawa Dalam Weird Genius 'Lathi'*". Kelima penelitian terdahulu tersebut menggunakan musik video *lathi* sebagai objek penelitiannya yang diantaranya meneliti terkait isu perempuan dan budaya Jawa.

Semua penelitian tersebut mendorong peneliti untuk melakukan penelitian lain terhadap perempuan, khususnya terkait dengan *girl power*. Penelitian ini berfokus pada pembahasan tentang cara media menggambarkan *girl power* melalui musik video. Pada penelitian ini, peneliti memilih musik video Weird Genius yang berjudul *lathi* di youtube Weird Genius. Penelitian ini penting untuk dikaji karena isu *girl power* merupakan isu yang sesuai dengan realitas kehidupan di masyarakat saat ini. Musik video digunakan sebagai penggambaran atas realita sosial di lingkungan masyarakat yang digunakan oleh para musisi. Musik video sebagai rekaman terhadap realitas yang ada dalam kehidupan masyarakat merupakan salah satu bentuk dari konstruksi masyarakat.

## 1.2 Rumusan Masalah

Merujuk pada latar belakang yang telah dijelaskan secara detail tersebut maka penulis dapat mengambil rincian rumusan masalah sebagai arah penelitian ini, yaitu bagaimana visualisasi dan wacana *girl power* dalam musik video yang berjudul *lathi* Karya Weird Genius dan Sara Fajira dengan pendekatan wacana multimodal Theo van Leeuwen.

## 1.3 Tujuan Penelitian

Melihat latar belakang yang dijelaskan penulis serta rumusan masalahnya, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut mengetahui wacana dan visualisasi *girl power* dalam musik video yang berjudul *lathi* Karya Weird Genius dan Sara Fajira dengan pendekatan wacana multimodal Theo van Leeuwen.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat yaitu sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Melalui penelitian ini, peneliti berharap agar penelitian ini dapat berkontribusi dalam pengembangan penelitian dan menjadi referensi bagi mereka yang tertarik pada penelitian komunikasi dan penyiaran, khususnya di bidang komunikasi pada penelitian yang berfokus pada musik video.

### 2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu memperluas pengetahuan para praktisi yang tertarik pada dunia komunikasi, sehingga media sosial youtube dapat dijadikan sebagai media komunikasi modern yang dapat berperan sebagai media dalam penyampaian pesan melalui visualisasi dalam bentuk musik video.

## 1.5 Metode Penelitian

Metode merupakan kajian yang didalamnya mencakup tentang cara individu mendapatkan pengetahuan yang meliputi paradigma, cara kerja metode dalam mencari pengetahuan. Metode dapat disebut juga sebagai sebuah teknik khusus yang digunakan untuk mengumpulkan data informasi yang didasarkan pada metodologi yang dipilih. Metodologi meliputi prinsip, konsep, prosedur, asumsi juga teori yang menjadi dasar dari suatu metode dalam mencari realitas yang berupa cara-cara pengumpulan data, cara analisis data serta cara menginterpretasikan data.

### 1. Jenis Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan penelitian kualitatif. John W. Creswell mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai sebuah metode yang digunakan untuk dapat mengeksplorasi dan memahami makna yang melekat pada isu-isu sosial atau kemanusiaan yang diberikan oleh individu atau kelompok orang yang berbeda. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan penelitian kualitatif yang dilengkapi dengan metode deskriptif (Creswell, 2013). Penelitian kualitatif pada penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis data secara mendalam kemudian dibuat dalam bentuk deskripsi verbal teks. Penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data dalam bentuk kata-kata yang disusun secara deskriptif dalam konteks tertentu serta menggunakan metode ilmiah. Selain itu penelitian ini menggunakan metode analisis wacana multimodal Theo van Leeuwen untuk dapat memahami wacana pada teks multimodal yang ditampilkan melalui musik video *lathi* yang menunjukkan sebuah isu *girl power* melalui visualisasi perempuan Jawa.

Peneliti menggunakan metode analisis wacana multimodal Theo van Leeuwen bertujuan memberikan penjelasan lebih detail mengenai visualisasi dan wacana *girl power* dalam media. Alasan peneliti menggunakan metode analisis wacana multimodal karena metode ini sesuai dengan penelitian yang peneliti lakukan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan multimodal menggunakan metafungsi dari teori film seperti dalam buku *Multimodal Film Analysis: How Films Mean* untuk melakukan analisis video musik (MV) *lathi*

oleh Weird Genius dan Sara Fajira. Melalui metode tersebut penerapan analisis dilakukan dengan menguraikan elemen-elemen kunci yang berkontribusi pada cara film menyampaikan sebuah makna. Pada penelitian ini, berdasarkan pada buku *Multimodal Film Analysis: How Films Mean* maka dalam musik video (MV) dapat dilihat aspek-aspek visual, auditori, dan tekstual serta bagaimana aspek-aspek tersebut bekerjasama untuk menciptakan makna keseluruhan.

Hal tersebut berarti bahwa metode ini melihat bagaimana gambar, suara, dan narasi berinteraksi untuk menyampaikan pesan kepada penonton. Berdasarkan dalam buku *Film Analysis: How Films Mean* mengeksplorasi cara-cara dimana film menyampaikan makna melalui penggunaan tiga metafungsi utama yang diadaptasi dari teori linguistik Michael Halliday (Bateman & Schmidt, 2013), yang disebut sebagai Sistemik Fungsional:

1. Makna Ideational (Representasional)

Makna representasional dalam film berhubungan dengan apa yang ditampilkan dalam frame dan bagaimana hal tersebut menggambarkan dunia film. Ini melibatkan analisis elemen-elemen seperti karakter, objek, setting, dan tindakan.

2. Makna Interpersonal

Makna interpersonal berkaitan dengan bagaimana film berinteraksi dengan penonton. Ini melibatkan analisis bagaimana elemen-elemen visual dan auditori digunakan untuk menciptakan hubungan antara film dan penontonnya.

3. Makna Textual (Komposisional)

Makna komposisional mengacu pada bagaimana elemen-elemen dalam frame diatur untuk membentuk keseluruhan makna. Ini mencakup aspek tata letak visual, keseimbangan, pencahayaan, dan penggunaan ruang.

## **2. Prosedur Penelitian**

Prosedur-prosedur penelitian merupakan langkah-langkah yang digunakan untuk dapat mengumpulkan data-data selama proses penelitian. Data-data yang dikumpulkan melalui langkah-langkah tersebut digunakan untuk dapat menjawab

rumusan masalah penelitian. Pembahasan yang ada pada prosedur-prosedur penelitian meliputi tahap pra penelitian, tahap pelaksanaan penelitian dan tahap analisis data.

#### **a. Tahap Pra Penelitian**

Tahap persiapan adalah tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian. Pada proses ini peneliti mengidentifikasi terkait referensi dan alternatif yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian yang akan dilakukann berupa hal dasar yang akan digunakan sebagai landasan bagi keberlangsungan pelaksanaan penelitian. Pada tahap ini, peneliti fokus mengumpulkan refrensi tentang *girl power* myang berupa jurnal maupun skripsi terdahulu dari rentang tahun 2015 hingga 2024.

#### **b. Tahap Pelaksanaan Penelitian**

Dalam proses ini, peneliti memulai dengan mengamati dan mengumpulkan visual dari musik video *lathi* melalui channel youtube Weird Genius yang bertujuan untuk melihat visualisasi dan wacana *girl power* yang ditampilkan melalui musik video *lathi* karya Weird Genius dan Sara Fajira. Pengamatan dilakukan dengan menonton musik video *lathi* secara berulang-ulang agar dapat memperoleh data yang sesuai dengan tema penelitian yaitu visualisasi dan wacana *girl power*.

#### **c. Tahap Analisis Data**

Setelah semua tahap pencarian selesai serta peneliti telah memperoleh data yang diperlukan maka tahap selanjutnya adalah proses analisis. Data pada peenlitan ini berupa *screen capture* dari *scene* yang menunjukkan visualissai dan wacana *girl power*. Data-data yang telah diperoleh kemudian akan dianalisis untuk mendapatkan makna pada teks visual dengan menggunakan penggunaan tiga metafungsi utama yang diadaptasi dari teori linguistik Michael Halliday yang disebut sebagai Sistemik Fungsional.

### 3. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian kualitatif, peneliti berperan sebagai instrumen penelitian. Tugas peneliti adalah untuk menentukan fokus penelitian, memilih sumber data, mengumpulkan data, mengevaluasi, menganalisis dan menafsirkan data hingga kesimpulan serta bertindak sebagai pelapor dari hasil penelitian. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan untuk memperoleh data sesuai kebutuhan. Dalam konteks ini, bagi peneliti untuk memperoleh data yang sebanyak-banyaknya, peneliti melakukan pengumpulan data dengan berbagai cara, antara lain:

#### a. Observasi Visual

Pada teknik observasi dilakukan untuk mengumpulkan data visual dalam musik video *lathi* karya Weird Genius dan Sara Fajira. Teknik observasi visual diperlukan untuk dapat mengenali situasi dan fenomena yang sedang terjadi. Dalam observasi ini, peneliti mencatat baik secara terstruktur maupun semi terstruktur. Observasi dilakukan dengan menonton langsung musik video *lathi* karya Weird Genius dan Sara Fajira yang ditampilkan dalam channel youtube Weird Genius. Observasi visual dilakukan dengan menonton adegan-adegan dalam musik video *lathi* karya Weird Genius dan Sara Fajira. Observasi visual dilakukan dengan melakukan seleksi, pencatatan dan analisis yang dilakukan sesuai dengan pendekatan penelitian yang digunakan.

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data observasi visual dari musik video yang berjudul *lathi* karya Weird Genius dan Sara Fajira. Sumber data ini umumnya dibagi menjadi dua sumber, yaitu:

1. Data primer, dalam penelitian ini data primer adalah data yang berupa data dasar atau utama yang dijadikan sebagai objek penelitian. Data ini merupakan data teks visual pada musik video *lathi* dengan durasi 3:07 yang diamati secara langsung melalui channel youtube Weird Genius dan Sara Fajira.
2. Data sekunder penelitian ini meliputi data pendukung lainnya baik berupa buku dan jurnal tentang *girl power* maupun data pendukung dari media massa dan penelitian terdahulu yang membahas tentang isu *girl power*.



Pada penelitian ini, peneliti mengumpulkan tiga jurnal dan dua skripsi yang meneliti tentang musik video *lathi*. Pada penelitian ini, peneliti juga mengumpulkan data dari media massa untuk menguatkan data penelitian berupa foto dan profil director musik video *lathi*, sinopsis, hingga lirik lagu.

#### **4. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data merupakan sebuah proses yang membutuhkan refleksi secara terus-menerus terhadap data yang artinya proses ini adalah proses yang selalu melibatkan proses pengumpulan data, interpretasi data hingga pelaporan hasil penelitian. Pada teknik analisis data terdapat langkah-langkah yang digunakan yaitu mengumpulkan data kualitatif, melakukan klasifikasi data sesuai dengan fokus penelitian, menganalisis data berdasarkan dengan tema serta melaporkan hasil penelitian.

##### **a. Analisis Data**

Proses analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kualitatif dengan menggunakan model analisis wacana kritis multimodal Theo van Leeuwen. Analisis wacana kritis multimodal Theo van Leeuwen ini memudahkan proses analisis dan juga interpretasi data yang berupa video, foto dan teks. Dalam analisis data, hal pertama yang dilakukan yaitu mengklasifikasikan data-data baik data yang bersifat primer maupun data yang bersifat sekunder. Teknik analisis yang telah dipilih dalam penelitian ini kemudian dipilih dan digunakan untuk mengklasifikasikan dan mengumpulkan data-data yang kemudian pada tahap akhir diambil sebuah kesimpulan. Berikut langkah-langkah yang akan dilakukan dalam pengumpulan data pada penelitian ini:

1. Identifikasi data yang diperoleh baik data primer maupun sekunder. Dalam hal ini data berupa musik video karya Weird Genius yang dapat dilihat pada channel youtube Weird Genius. Pada langkah ini, peneliti memilih menggunakan musik video musik *lathi* karena musik video tersebut sesuai dengan isu yang dibahas pada penelitian ini yaitu tentang *girl power*.

2. Mengklasifikasikan data sesuai fokus penelitian yang diberikan dan mengidentifikasi wacana tentang isu *girl power* dalam musik video *lathi* karya Weird Genius. Pada penelitian ini peneliti mengklasifikasikan isu *girl power* dengan membagi musik video *lathi* menjadi tiga sequence. Pembagian tiap sequence peneliti lakukan dengan menonton berulang musik video *lathi* dan memahami alur dalam musik video tersebut. Pada penelitian ini, peneliti memperoleh data sebanyak 32 gambar, tetapi peneliti hanya mengambil 13 gambar untuk dilakukan analisis. 13 gambar tersebut terdiri dari 6 gambar dalam sequence I, 5 gambar dalam sequence II dan 2 gambar dalam sequence III. Reduksi data dari 32 gambar menjadi 13 gambar dilakukan karena menyesuaikan dengan pokok bahasan dalam penelitian yaitu terkait kekerasan, tipu daya dan *girl power*.
3. Menganalisis data berdasarkan analisis wacana multimodal Theo van Leeuwen. Analisis dilakukan pada 13 gambar dengan menggunakan tiga metafungsi Theo van Leeuwen untuk menganalisis visualisasi dan wacana yang dibentuk dalam musik video *lathi*.
4. Setelah menganalisis data penelitian lalu menarik kesimpulan dari hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian.



