

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Peran perempuan semakin beragam dalam berbagai aspek kehidupan sosial, termasuk di bidang politik, pendidikan, ekonomi, olahraga dan budaya. Perempuan kini aktif terlibat dalam lingkungan publik dan profesional, dan tidak lagi terbatas pada ruang lingkup domestik. Namun, adanya hambatan institusional dan budaya masih sering menghalangi perempuan untuk berpartisipasi dalam sektor-sektor ini, terutama dalam bidang-bidang yang secara tradisional didominasi oleh laki-laki. Menurut Palulungan, Kordi K, & Ramli, perempuan di anggap sebagai sosok yang emosional, irasional, lemah dan memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, perempuan dianggap tidak cocok untuk bekerja di sektor publik yang keras, kompetitif, dan rasional. Perempuan dianggap melanggar kondratnya ketika mereka ingin bekerja, berkarier dan bersaing dengan laki-laki (Palulungan, Kordi K, & Ramli, 2020). Pandangan tersebut tidak hanya mempengaruhi dalam kehidupan domestic, tetapi juga berdampak pada partisipasi perempuan dalam berbagai sektor publik, termasuk olahraga.

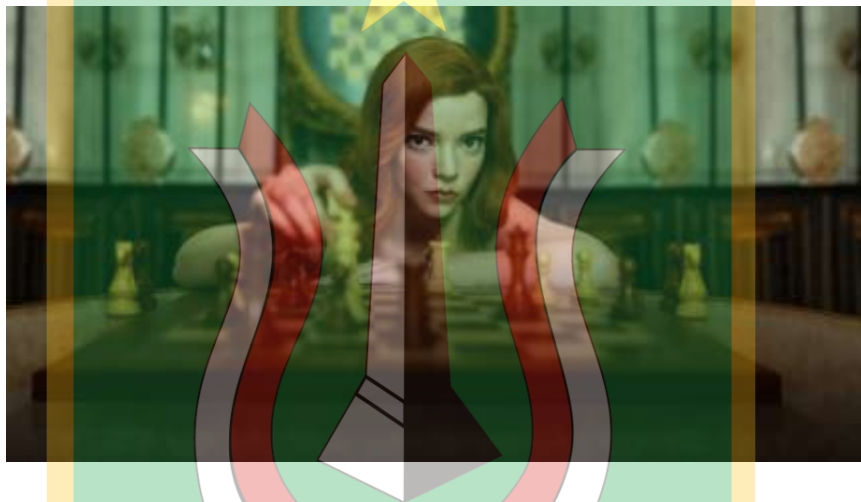
Olahraga adalah salah satu bidang yang dipersepsikan sebagai ruang yang lekat dengan nilai-nilai maskulinitas seperti kekuatan, dominasi dan kompetisi. Berdasarkan data dari International Olympic Committee (2022), hanya 28% perempuan yang menjadi atlet olimpiade. Di Indonesia sendiri, data Kementerian Pemuda dan Olahraga (2023) menunjukkan bahwa partisipasi perempuan dalam olahraga nasional berkisar 30% - 40%, dengan hambatan seperti fasilitas yang kurang ramah gender dan norma budaya, yang membatasi perempuan untuk berpartisipasi aktif. Dari data tersebut, baik dalam hal jumlah pemain, dukungan institusional dan eksposur media, keterlibatan perempuan dalam olahraga seringkali kurang mendapatkan perhatian dibandingkan dengan laki-laki. Kondisi ini menunjukkan bahwa olahraga belum menjadi ruang sosial yang sepenuhnya inklusif bagi perempuan.

Dalam konteks ini, dominasi laki-laki dalam bidang olahraga dapat dipahami melalui konsep *hegemonic masculinity*. Menurut Raewyn Connell dan James W. Messerschmidt, *hegemonic masculinity* merupakan bentuk maskulinitas yang dianggap paling ideal dan memperoleh legitimasi sosial tertinggi dalam Masyarakat. Konsep ini menjelaskan bahwa dominasi laki-laki dalam ruang publik, termasuk bidang olahraga dan kompetisi, bukan semata-mata berasal dari faktor biologis, tetapi merupakan sebuah konstruksi sosial yang menempatkan laki-laki sebagai seorang aktor utama dalam ruang kompetitif, strategis, dan otoritas (Connell & Messerschmidt, 2005). Dalam konteks ini, olahraga sering dipandang sebagai ruang maskulin yang secara sosial lebih melekat dengan identitas laki-laki dibandingkan perempuan.

Salah satu olahraga yang menarik untuk diteliti dalam hal ini adalah catur. Berbeda dengan olahraga fisik lainnya, catur adalah olahraga yang menekan pada strategi, pemikiran dan konsentrasi. Namun, dibandingkan dengan pria, partisipasi dan representasi wanita di dunia catur masih sangat rendah. Jumlah pemain catur perempuan di seluruh dunia jauh lebih sedikit dibandingkan dengan pemain laki-laki. Berdasarkan data dari Fédération Internationale des Échecs (FIDE) yaitu Federasi Catur Internasional tahun 2023, hanya 15-20% dari 600.000 pemain terdaftar yang merupakan perempuan. Di tingkat profesional, hanya 40 atau 2,2% dari 1.800 Grand Master (GM) di seluruh dunia yang merupakan perempuan. Hanya dua atau 4% dari 50 Grand Master (GM) nasional di Indonesia yang merupakan perempuan (FIDE, 2023). Menurut data dari Persatuan Catur Indonesia (Percasi) (2023), perempuan hanya menyumbang 16,7% dari 1.800 peserta dalam edisi 2022 Olimpiade Catur, hal ini menunjukkan tingkat partisipasi yang rendah dalam kompetisi besar.

Karena fenomena keterlibatan dan representasi wanita yang rendah dalam dunia catur tersebut menggambarkan peran dan kesempatan yang tidak setara antara pria dan wanita dalam subjek yang seharusnya netral secara biologis, hal ini menjadi perhatian. Menurut Stuart Hall, proses menciptakan makna menggunakan sebuah bahasa disebut dengan representasi, peran aktif dan imajinasi yang dimainkan manusia dalam memahami dunia adalah tempat di mana representasi harus dipahami (Hall, 1997). Dalam film dan serial televisi, representasi perempuan

secara signifikan mempengaruhi cara orang memandang perempuan dan peran mereka dalam kehidupan. Namun, banyak film dan konten media yang populer masih merepresentasikan perempuan dengan stereotif yang menyepelkan dan membatasi peran mereka, seperti gambar perempuan yang lemah, bergantung pada laki-laki, atau hanya sebagai objek visual saja. Namun, ada juga film dan serial yang menampilkan perempuan sebagai tokoh utama dengan karakter kuat, pintar, dan mandiri, yang menantang norma patriarki dan stereotip gender. Seperti, serial *The Queen's Gambit* yang berhasil menarik perhatian global dengan menceritakan perjuangan seorang perempuan muda dalam dunia catur yang secara historis didominasi oleh laki-laki.



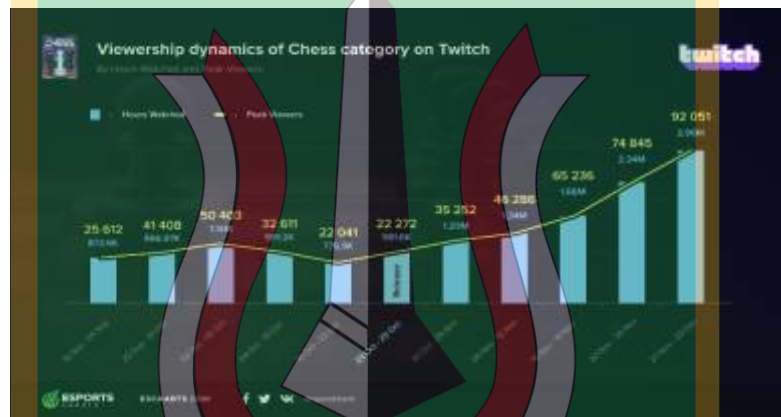
Gambar 1. 1 Beth Harmon di Serial *The Queen's Gambit*

Sumber : [The Queen's Gambit Cast, News, Videos and more](#)

Serial *The Queen's Gambit* merupakan drama produksi Netflix yang pertama kali ditayangkan pada 23 Oktober 2020 dan disutradarai oleh Scott Frank. Serial ini diadaptasi dari novel yang berjudul sama karya Walter Tevis yang terbit pada tahun 1983 (Friedlander, 2020). *The Queen's Gambit* mengisahkan perjalanan seorang perempuan bernama Elizabeth Harmon yang berkembang menjadi pemain catur jenius sejak ia umur 9 tahun. Ketertarikannya terhadap dunia catur bermula ketika ia tinggal di sebuah panti asuhan, setelah mengalami trauma kehilangan ibu kandungnya akibat kecelakaan mobil. Dalam satu peristiwa penting, Beth secara tidak sengaja menyaksikan seorang petugas panti asuhan bernama William Shaibel

yang sedang memainkan permainan catur seorang diri, hal tersebut membuat ia penasaran dan mulai meminta Schaibel untuk mengajarnya bermain catur.

Beth menunjukkan bakat luar biasa dalam catur dan ikut dalam turnamen meskipun belum punya pengalaman atau peringkat. Cerita mengikuti perjalanan Beth dari seorang gadis muda yang pendiam dan introvert hingga menjadi pemain catur perempuan terbaik dunia pada era 1950-1960-an. Selain perjuangannya menguasai permainan catur, serial ini juga menggambarkan perjuangan Beth melawan ketergantungan obat dan alcohol, serta trauma masa lalu yang membayangnya. Ia kemudian berambisi untuk menjadi juara dunia dan menghadapi lawan berat asal Rusia, Vasily Borgov, dalam pertandingan catur kelas dunia.



Gambar 1. 2 Dampak dari The Queen's Gambit di Platform Twitch

Sumber: Chesswatch.com

Sejak dirilis pada 23 Oktober 2020, serial The Queen's Gambit menunjukkan pengaruh luar biasa tidak hanya terasa di dunia film, tetapi juga pada budaya populer dan aktivitas digital masyarakat. Berdasarkan data dari ChessWatch, setelah penayangan serial ini, kategori catur di platform steaming Twitch mengalami peningkatan jam tayang sebesar 46%, kenaikan puncak penonton (peak viewers) hingga 29% serta pertumbuhan jumlah unique viewers mencapai 1,8 juta, hal ini menunjukkan peningkatan sebesar 122% dibandingkan bulan sebelumnya (Borisov, 2020).



Gambar 1. 3 Prestasi The Queen's Gambit

Sumber: The Hollywood Reporter

Dari segi prestasi, *The Queen's Gambit* berhasil meraih berbagai penghargaan internasional. Dalam ajang 73rd Primetime Emmy Awards tahun 2021, serial ini berhasil memenangkan 11 penghargaan dari total 18 nominasi. Beberapa kategori bergengsi ini antara lain *Outstanding Limited or Anthology Series*, serta *Outstanding Directing for a Limited or Anthology Series or Movie* yang diraih oleh sang sutradara Scott Frank. Tak hanya itu saja, serial ini juga memperoleh sejumlah penghargaan teknis seperti *Production Design*, *Sound Editing*, *Sound Mixing* dan *Costume Design*. Dalam ajang 78th Golden Globes Awards tahun 2021, berhasil memenangkan dua kategori bergengsi yaitu *Best Television Limited Series or Motion Picture Made for Television* dan *Best Actress in a Limited Series or Motion Picture Made For Television* yang diraih oleh Anya Taylor-Joy sebagai Pemeran Utama Beth Harmon. (Feinberg, 2021)

Pencapaian yang telah diraih oleh serial *The Queen's* ini menandai keberhasilan besar yang membawa isu perempuan dan patriarki masuk ke perhatian publik secara luas. Keberhasilan ini juga berdampak pada peningkatan minat terhadap permainan catur, yang pada gilirannya bisa melunturkan stereotip bahwa catur adalah dunia eksklusif laki-laki.



Gambar 1. 4 Beth pertama kali bertemu Mr. Shaibel

Sumber : The Queen's Gambit (2020) Miniseries Review – Robert Fantozzi

Fenomena keterbatasan akses dan diskriminasi terhadap perempuan dalam dunia catur direpresentasikan secara jelas dalam serial *The Queen's Gambit*. Pada episode awal, terdapat adegan ketika Beth Harmon pertama kali bertemu dengan William Shaibel, seorang petugas kebersihan panti asuhan ketika ia sedang bermain catur. Beth yang melihat itu juga ingin belajar bermain catur. Dalam interaksi tersebut, Beth diremehkan dengan pernyataan bahwa catur “bukan untuk perempuan”. Adegan ini menggambarkan hambatan awal yang dihadapi perempuan dalam mengakses pendidikan dan belajar di bidang-bidang yang dianggap maskulin, sekaligus mencerminkan kenyataan rendahnya partisipasi perempuan di dunia catur secara global.

Kehadiran tokoh Beth Harmon digambarkan sebagai satu-satunya perempuan di antara para pemain catur laki-laki dalam beberapa adegan turnamen. Kehadirannya menimbulkan reaksi heran, sikap meremehkan dan keraguan terhadap kemampuannya. Beberapa adegan ini menunjukkan bagaimana kehadiran perempuan secara simbolis dibatas dalam dunia catur yang secara historis dikenal sebagai bidang yang didominasi oleh laki-laki. Disisi lain, film ini menggambarkan perubahan sikap dan pengakuan terhadap kemampuan Beth ketika ia mengalahkan seorang pemain catur yang lebih berpengalaman, menandakan perubahan makna posisi perempuan dalam bidang tersebut.



Gambar 1. 5 Kompetisi pertama Beth melawan Juara US

Sumber : Popsugar di Pinterest

Serial ini menampilkan tokoh utama yang direpresentasikan sebagai figure perempuan yang progresif, memiliki kecerdasan tinggi, serta perjalanan karier yang gemilang. Kehadiran karakter Beth Harmon menjadi simbol baru yang menantang pandangan bahwa perempuan identik dengan kelemahan dibandingkan laki-laki. Alur cerita menyoroti perjuangan hidup Beth dalam dunia catur yang erat dan melawan seksisme terhadap kaum perempuan. Perempuan yang terjun ke dalam dunia catur kerap diremehkan dan dianggap mudah dikalahkan oleh laki-laki, semata-mata karena identitas gendernya. Oleh karena itu, Beth harus berulang kali membuktikan kemampuan dan kecerdasannya melalui kemenangan dalam berbagai kompetisi catur agar mendapat pengakuan dan kepercayaan dari lawan-lawannya. Serial ini dengan jelas menggambarkan karakter utama wanita yang seringkali diabaikan dalam dunia *intellectual games*. Dalam kenyataannya, sosok wanita dalam arena catur sering kali tidak diperhitungkan, kekuasaan pria dalam permainan ini sudah sejak lama, yang menjadikan permainan catur sebagai olahraga yang berfokus pada pria atau *male-centered sport*.



Gambar 1. 6 Beth Harmon dalam Kompetisi Catur yang Didominasi Laki-laki

Sumber : Why The Queen's Gambit Is Such Smart Visual Storytelling - Justin Kownacki

Selain disampaikan melalui dialog, tanda-tanda visual dan naratif seperti komposisi adegan, ekspresi tokoh, relasi kuasa dalam kompetisi, serta alur cerita yang dibangun juga berfungsi untuk menggambarkan bagaimana perempuan digambarkan dalam film ini. Tanda-tanda tersebut tidak bersifat netral, tetapi lebih membawa makna tertentu yang dapat mempengaruhi cara pandang penonton terhadap perempuan dalam bidang yang maskulin. Oleh karena itu, diperlukannya pendekatan yang mampu mengungkapkan makna dibalik tanda-tanda tersebut.

Pendekatan Semiotika Roland Barthes menjadi relevan karena memungkinkan para peneliti memahami bagaimana makna diciptakan melalui sistem tanda. Barthes menjelaskan bahwa makna dalam suatu teks terbentuk melalui sistem tanda yang disebut sebagai sistem tanda dua tahap (two order of signification), yaitu denotasi, konotasi dan mitos (Wahjuwibowo, 2018). Melalui pendekatan ini. Representasi perempuan dalam serial The Queen's Gambit ini dapat dianalisis untuk melihat bagaimana serial ini tidak hanya menggambarkan perempuan dalam dunia catur tetapi juga sebagai teks media yang dapat menjelaskan makna tentang perempuan, kompetisi, dan kekuasaan dalam olahraga. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang bagaimana representasi media berkontribusi pada pemahaman dan perubahan sosial terkait gender di dunia catur.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, adapun hal yang perlu diungkap dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Representasi Perempuan dalam Dunia Maskulin pada Serial The Queen’s Gambit?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berkenan dengan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian adalah “Untuk Mengetahui bagaimana Representasi Perempuan dalam Dunia Maskulin pada Serial The Queen’s Gambit”

1.4 Manfaat Penelitian

1.1.1 Manfaat Akademik

- a. Penelitian ini dapat memberikan kontribusi nya pada pengembangan ilmu komunikasi, khususnya dalam kajian media dan representasi gender. Dengan menggunakan analisis semiotika, penelitian ini menawarkan pemahaman yang mendalam tentang bagaimana media audiovisual dapat membangun makna dan pesan terkait perempuan dalam konteks dunia yang didominasi oleh laki-laki.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi studi akademis dikemudian hari yang ingin membahas representasi gender dalam media massa dan memperkaya wacana akademik mengenai feminisme dan konstruksi sosial gender di media.

1.1.2 Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini dapat digunakan oleh para pembuat konten media, seperti sineas, penulis scenario dan produser, untuk lebih peka dan kritis dalam menggambarkan perempuan dalam karya seni mereka.
- b. Penelitian ini dapat digunakan oleh kalangan pendidik untuk menumbuhkan kesadaran kritis para mahasiswa dan masyarakat luas terhadap pesan yang disampaikan media tentang gender, sehingga mampu mendorong konsumsi media yang kritis dan berwawasan.

1.1.3 Manfaat Sosial

- a. Penelitian ini memiliki peran dalam meningkatkan kesadaran masyarakat tentang ketimpangan gender yang masih ada pada representasi perempuan di media massa.
- b. Penelitian ini dapat meningkatkan kesadaran kritis terhadap cara media menggambarkan perempuan, sehingga penonton dapat lebih selektif dalam menginterpretasikan pesan dan ideologi yang tersirat dalam film atau serial.

1.5 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini dipaparkan secara garis besar latar belakang permasalahan yang mendasari penelitian, khususnya mengenai isu representasi perempuan dalam ruang maskulin yang ditampilkan melalui media populer. Bab ini juga memuat rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian (akademik, praktis, sosial), serta sistematis penelitian. Pada bagian ini penulis menjelaskan bagaimana representasi perempuan dalam dunia maskulin dikonstruksi melalui tanda dan makna dalam serial *The Queen's Gambit*.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab kedua ini berisi kajian terhadap penelitian-penelitian terdahulu yang relevan sebagai dasar pembandingan dan penguatan posisi penelitian. Selain itu, bab ini juga memaparkan landasan teori dan konsep yang digunakan untuk menganalisis permasalahan penelitian. Teori yang digunakan meliputi teori representasi Stuart Hall. Semiotika Roland Barthes. Seluruh teori dan konsep tersebut digunakan untuk membahas bagaimana perempuan direpresentasikan dalam dunia catur yang secara historis dan sosial didominasi oleh laki-laki.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ketiga menjelaskan metode penelitian yang digunakan, meliputi pendekatan penelitian kualitatif deskriptif dengan metode analisis semiotika Roland Barthes. Bab ini juga memaparkan objek dan subjek penelitian, teknik pengumpulan data melalui observasi teks media dan studi Pustaka. Teknik analisis data, serta teknik keabsahan data yang menggunakan triangulasi. Penjelasan ini bertujuan untuk memberikan gambaran sistematis mengenai proses penelitian yang digunakan.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab keempat ini berisi pemaparan mengenai gambaran umum objek penelitian, temuan data, serta analisis dan pembahasan hasil penelitian. Pada bab ini, peneliti menguraikan objek penelitian berupa serial *The Queen's Gambit*, termasuk latar cerita dan karakter utama yang dianalisis. Selanjutnya, bab ini menyajikan temuan data yang diperoleh dari adegan, dialog, dan visual yang relevan dengan representasi perempuan dalam dunia catur. Analisis dilakukan dengan menggunakan teori representasi dan interaksionisme simbolik untuk membahas bagaimana perempuan direpresentasikan melalui tokoh Beth Harmon dalam ruang sosial yang didominasi oleh laki-laki.

BAB V KESIMPULAN

Bab kelima ini berisi kesimpulan dan penutup dari keseluruhan penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan disusun berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pada bab sebelumnya untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Selain itu, bab ini juga memuat penegasan akhir mengenai representasi perempuan dalam dunia catur yang ditampilkan dalam serial *The Queen's Gambit*, serta implikasi teoretis dan praktis dari penelitian ini. Bab penutup diharapkan dapat memberikan gambaran menyeluruh mengenai temuan penelitian serta kontribusinya dalam kajian komunikasi, media, dan gender.

