

## **Analisis Semiotika Fashion Harley Quinn dalam Film Birds of Prey**

## **Analysis of Fashion Semiotics Harley Quinn in The Film Birds of Prey**

**Stacia Anggaputri<sup>1</sup>, Altobeli Lobodally<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Institut Teknologi dan Bisnis Kalbis

<sup>1,2,3</sup>Jl. Pulomas Selatan Kav 22, Jakarta Timur, DKI Jakarta, 13210

Email:<sup>1</sup> [staciaangga@gmail.com](mailto:staciaangga@gmail.com); [altobeli.lobodally@kalbis.ac.id](mailto:altobeli.lobodally@kalbis.ac.id)

Received : April 27, 2022 ; Revised: May 15, 2022; Accepted: August 19, 2022

### **Abstract**

*Fashion is not only an attribute because it has a certain meaning. It also appeared in the movie Birds of Prey. This study aims to determine the semiotic analysis of fashion Harley Quinn in the movie Birds of Prey. This study uses the theory of construction of social reality in the mass media, qualitative research approaches and methods of semiotic analysis of Charles Sanders Peirce with the trichotomy of sign, object and interpretant as well as the theory of construction of social reality in the mass media. Researchers see the fashion used by the character Harley Quinn is a sign that has a variety of meanings. Researchers see that fashion in the film is a statement of identity to society, fashion is also a form of differentiation, fashion is an attribute used to support one's activities even fashion is also a tool to attract someone's attention. Through this study, researchers found that film becomes a construction tool for social reality. In this case any sign that appears as a fashion, is born in the form of a new meaning.*

**Keywords:** *Fashion, Film, Semiotics, Theory of Social Reality Construction in Mass Media*

### **Abstrak**

**Abstrak:** Fashion tak hanya atribut semata karena memiliki makna tertentu. Hal ini juga muncul dalam film Birds of Prey. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui analisis semiotika fashion Harley Quinn dalam Film Birds of Prey. Penelitian ini menggunakan teori konstruksi realitas sosial di media massa, pendekatan penelitian kualitatif dan metode analisis semiotika Charles Sanders Peirce dengan trikotominya yaitu sign, object dan interpretant serta teori konstruksi realitas sosial di media massa. Peneliti melihat fashion yang digunakan oleh tokoh Harley Quinn adalah tanda yang memiliki beragam makna. Peneliti melihat bahwa fashion dalam film tersebut adalah sebuah pernyataan identitas diri kepada masyarakat, fashion juga merupakan sebuah bentuk diferensiasi, fashion merupakan atribut yang digunakan untuk mendukung aktifitas seseorang bahkan fashion juga merupakan alat untuk menarik perhatian seseorang. Melalui penelitian ini, peneliti menemukan bahwa film menjadi sebuah alat konstruksi akan realitas sosial. Dalam hal ini setiap tanda yang muncul sebagai fashion, lahir dalam bentuk pemaknaan baru.

**Kata kunci:** Fashion, Film, Semiotika, Teori Konstruksi Realitas Sosial di Media Massa

## 1. Pendahuluan

*Fashion* merupakan sebuah aturan dan kegiatan yang dilakukan seseorang untuk menyampaikan pesan tertentu. *Fashion* dapat membentuk identitas diri baik dari pakaian, dandanan, perhiasan, dan kostum yang dikenakan. Saat ini, *fashion* lebih dikenal dengan sesuatu yang dikenakan oleh seseorang. Setiap negara atau wilayah memiliki gaya dan pakainya masing-masing yang melekat dan tidak berubah dalam jangka waktu panjang itu tidak dapat disebut sebagai *fashion*. Meskipun adopsi dari budaya tidak semua bisa dijadikan sebagai *fashion* dan berhenti pada pakaian baku seperti pakaian tradisional.

*Fashion* dan pakaian menunjukkan nilai sosial atau status, dan orang kerap membuat penilaian terhadap nilai sosial atau status orang lain berdasarkan apa yang dipakai orang tersebut (Barnard, 2018). *Fashion* dan pakaian tidak hanya berfungsi sebagai penutup diri namun juga sebagai ekspresi dari kelas, status, dan *gender*. Seiring dengan waktu, setiap orang dapat menentukan apa yang mereka kenakan sehingga muncul kebebasan dan kesetaraan.

Daya tarik *fashion* seringkali juga muncul dalam sejumlah produk komunikasi massa. Film sebagai produk komunikasi massa dapat digunakan untuk menyampaikan suatu pesan dan memiliki makna yang ada di dalam produk tersebut. Film dapat digunakan juga untuk menggambarkan atau menampilkan suatu realitas dalam kehidupan. Setiap film dibuat dengan pesan yang ingin disampaikan kepada para penontonnya baik secara disengaja maupun tidak disengaja. Dalam film,

penyampaian pesan dibentuk melalui audio visual yang menanamkan ide, gagasan dan cerita. Kekuatan dan kemampuan dalam film mampu menjangkau banyak segmen sosial, lantas membuat para ahli film mengetahui potensi untuk mempengaruhi khalayaknya (Sobur, 2012).

Dari pakaian, dandanan, dan perhiasan membangun tanda-tanda yang mewakili realitas sosial tertentu yang menarik dan membekas. Begitu juga dengan film *Birds of Prey* yang menunjukkan sosok wanita kuat melalui Harley Quinn sebagai pemeran utama dalam film ini. Harley Quinn merupakan cerminan baik dari negara, kelas sosial atau status, dan keyakinan agama. *Fashion* yang menjadi ciri khasnya tak hanya unik tetapi juga memiliki daya tarik. Daya tarik muncul karena ia memiliki karakter yang kuat dan pesan dibalikinya. Sosok Harley Quinn ingin menyatakan bahwa perempuan kuat itu selain harus masih muda tetapi juga seksi.

Harley Quinn memiliki selera *fashion* dan pakaian beragam pada film *Birds of Prey* ini ia mengenakan 13 pakaian baik hanya seketika maupun durasi yang panjang. Salah satunya penggunaan celana jeans menjadi bentuk penolakan terhadap perbedaan kelas-kelas. Bahwa apapun yang dikenakan mempunyai cerita atau sejarah seperti jeans yang berasal dari seniman dan pelukis, bukan penambang atau koboi (Barnard, 2018). Harley Quinn memiliki banyak tato dengan arti yang menandakan sesuatu, perempuan yang bertato serta usia yang masih muda memperkuat makna dalam film.

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti membahas tentang makna tanda dalam bentuk *fashion* yang dikenakan oleh Harley Quinn pada film *Birds of Prey* dengan menggunakan analisis semiotika dari Charles Sanders Peirce. Analisis semiotika membahas mengenai arti tanda secara dalam sehingga menggunakan elemen analisisnya pada Charles Sanders Peirce dengan trikotominya yaitu *sign*, *object*, dan *interpretant*. Peneliti akan memaknai setiap tanda mengenai *fashion* Harley Quinn dalam film *Birds of Prey*.

Penelitian ini akan menawarkan pemaknaan akan *fashion* yang digunakan dalam sebuah film. Melalui penelitian ini juga, peneliti berharap dapat menyodorkan pemaknaan baru mengenai *fashion* yang tak sebatas hanya atribut dalam sebuah produk komunikasi massa. Penelitian ini juga dapat menunjukkan kepada pembacanya, mengenai gaya berpakaian dalam film yang ternyata membawa beragam nilai baik yang sudah ada di masyarakat, maupun sebuah nilai baru.

## **2. Kerangka Teori**

### **2.1. Teori Konstruksi Realitas Sosial di Media Massa**

Pada awalnya, konstruksi sosial berasal dari filsafat konstruktivisme dan yang menggagas pokok-pokoknya adalah Giambastista, seorang epistemolog dari Italia, ia adalah pencetus konstruktivisme. Namun diperjelas, dipahami dan disebarkan oleh Jean Piaget. Kemudian Peter L. Berger dan Thomas Luckmann melalui bukunya yang berjudul *Social Construction of Reality*, menulis mengenai konstruksi sosial atas realitas sosial dibangun secara simultan melalui tiga proses

atau tiga momen dialektis, yaitu eksternalisasi, objektivasi, dan internalisasi.

Konstruksi realitas sosial merupakan hasil dari proses interaksi antara individu dengan masyarakat yang bergerak secara dinamis. Salah satu ciri manusia ialah, manusia merupakan makhluk sosial yang tidak bisa hidup sendiri. Dengan demikian, manusia dapat menciptakan dan mengembangkan realitas itu sendiri. Realitas merupakan hasil ciptaan manusia kreatif melalui kekuatan konstruksi sosial terhadap dunia sosial di sekelilingnya (Bungin, 2014).

Realitas sosial yang terjadi di masyarakat dapat membentuk opini massa dan cenderung apriori serta sinis. Realitas dibentuk melalui kenyataan dan pengetahuan yang bersifat ganda, cair dan berkembang sesuai dengan ruang dan waktu. Kenyataan merupakan realitas sebagai kualitas yang terdapat dalam realitas-realitas yang diakui keberadaannya (*being*) yang tidak tergantung kepada kehendak sendiri. Sedangkan pengetahuan dibentuk berdasarkan kepastian realitas-realitas itu nyata (*real*) dan memiliki karakteristik yang spesifik (Wazis, 2018). Namun sebagai realitas, pengetahuan dibentuk melalui pengalaman individu tersebut.

Pada kenyataannya, realitas tersebut dianggap nyata secara objektif oleh masyarakat padahal dibangun secara subjektif melalui interaksi. Jika objektivitas ingin dicapai harus menjalani penegasan berulang-ulang yang diberikan oleh orang lain yang memiliki definisi subjektif yang sama (Wazis, 2018). Realitas juga tidak dapat hanya menggunakan panca indera saja karena apa yang kita lihat merupakan

penggambaran dari realitas yang sesungguhnya yang tidak dapat kita tangkap.

Menurut Berger dan Luckmann, realitas sosial terdiri dari realitas objektif, realitas simbolis, dan realitas subjektif. Realitas objektif terbentuk ketika pengalaman di dunia objektif yang berada di luar diri individu dan dianggap sebagai kenyataan. Realitas simbolis merupakan ekspresi dari realitas objektif dalam berbagai bentuk. Sedangkan realitas subjektif adalah realitas yang terbentuk sebagai proses penyerapan kembali kedua realitas diatas ke dalam individu melalui proses internalisasi (Bungin, 2014).

Umumnya, pemaknaan yang sama dianggap sebagai kebenaran seperti yang berasal dari persepsi dan pandangan yang dikonstruksi oleh media massa. Kenyataannya konstruksi realitas media massa tidak sesuai dengan realitas yang ada pada masyarakat. Kebenaran ditentukan oleh pekerja media yang menyusun, menceritakan, dan membentuk sebuah "cerita" (Sobur, 2012). Kegiatan tersebut merupakan upaya untuk mengkonstruksi realitas yang tidak terjadi dalam ruang yang hampa.

Setiap peristiwa yang dialami individu membentuk realitas melalui proses yang disebut tiga momen dialektika yang merupakan hasil ciptaan manusia. Pada tahap eksternalisasi ini proses individu dibentuk berdasarkan kerangka berpikir (*frame of reference*) dan tingkat pengalaman (*field of experience*). Selanjutnya tahap objektivasi sudah adanya kebenaran yang dimunculkan melalui penyebaran opini sebuah produk

sosial yang berkembang di masyarakat. Setelah itu, tahap internalisasi adanya pemahaman individu yang sama dengan orang lain secara keliru karena subjektivitas orang lain menjadi bermakna baginya (Bungin, 2014).

Proses konstruksi sosial media pada tahap pertama, tahap menyiapkan materi konstruksi dimana ini merupakan tugas dari redaksi media massa. Isu yang dijadikan sebagai materi dalam media massa berfokus pada kedudukan (tahta), harta dan perempuan. Selain itu, ada fokus lain seperti yang sifatnya menyentuh perasaan dan sensitif (Bungin, 2014). Selain itu, setiap media massa masing-masing memiliki tujuan dan kepentingan yang berbeda dapat dilihat dari tiga hal penting ialah keberpihakan media massa kepada kapitalisme, keberpihakan semu kepada masyarakat dan keberpihakan kepada kepentingan umum.

Tahap kedua, tahap sebaran konstruksi yang dilakukan dengan menggunakan berbagai strategi seperti pemilihan media dalam penyebaran berdasarkan segmentasi. Tujuan tahap ini agar semua informasi sampai kepada pemirsa atau pembaca secepatnya dan setepatnya serta sesuai apa yang dipandang media dan yang dipandang pemirsa atau pembacanya (Bungin, 2014).

Tahap ketiga, pembentukan konstruksi realitas ini ketika informasi atau pemberitaan telah sampai kepada pembaca atau pemirsa dengan penerimaan langsung membenarkan. Pembentukan ini juga didorong oleh pembaca/pemirsa yang menentukan sendiri media massa

yang digunakan sehingga membuat budaya konsumtif yang tidak bisa dilepaskan.

Tahap keempat, tahap konfirmasi ketika media massa maupun pembaca dan pemirsa memberi argumentasi dan akuntabilitas terhadap pilihannya untuk terlibat dalam tahap ini. Bagi media umpan balik itu penting sebagai eksistensi diri sedangkan bagi pemirsa dan pembaca sebagai bagian untuk menjelaskan mengapa ia terlibat dan bersedia hadir dalam proses konstruksi sosial (Bungin, 2014).

Selain itu, pemilihan media juga memiliki kelebihan dan kelemahannya masing-masing dan memiliki segmen yang berbeda. Tujuan media juga dipengaruhi oleh kekuasaan kapitalisme sehingga adanya dominasi ke arah tertentu. Namun, tidak perlu dikhawatirkan karena setiap media saling mendukung.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teori konstruksi realitas sosial di media massa untuk menggambarkan *fashion* yang dikenakan Harley Quinn dalam film *Birds of Prey*. Sehingga melalui penelitian ini, peneliti mampu untuk menemukan konstruksi pada *fashion* yang dikenakan Harley Quinn dalam film *Birds of Prey*. Penelitian ini juga akan menjabarkan proses konstruksi *fashion* yang dikenakan Harley Quinn dalam film *Birds of Prey*.

## **2.2. Fashion**

*Fashion* pada awalnya di Prancis dan dicatat bahwa sejarah *fashion* adalah sejarah golongan kaya memerintah buruh miskin serta menguasai berbagai aspek kehidupan (Barnard, 2018). *Fashion* dan pakaian dari waktu ke waktu memunculkan

sesuatu yang baru dan berbeda. Maka dari itu, *fashion* akan selalu ada dan dijadikan acuan dalam berpakaian.

Ketika *fashion* pada waktu tersebut sudah menjadi hal yang umum dan dikenakan oleh berbagai kalangan yang bukan seharusnya, maka akan ada sesuatu yang baru atau perkembangan dari *fashion* tersebut agar membuat perbedaan. Kelompok tertentu tidak ingin apa yang ia kenakan juga dikenakan oleh orang dari kelompok yang lebih rendah.

Busana atau yang biasa juga disebut pakaian merupakan salah satu dari sekian banyak arah minat dan pandangan mengenai nilai-nilai yang digunakan seseorang (Sihabudin, 2020). Baik atau tidaknya *fashion* dan pakaian itu bergantung pada situasi dan kondisi karena tentu memiliki makna-makna tersendiri. Perkembangan busana tersebut merupakan hasil dari proses komunikasi yang efektif sehingga menghasilkan karya-karya yang efektif pula dalam dunia *fashion* (Sihabudin, 2020).

Beberapa *fashion* juga ada yang terkait dengan warna dan bentuk tubuh sehingga tidak selalu mengenai pakaian. Semua *fashion* dan pakaian bertujuan untuk mendekorasi atau mempercantik tubuh namun dapat ditemukan dalam beberapa budaya maupun wilayah bahwa tidak terkena atau terdampak dari *fashion* yang ada maupun marak di masyarakat.

## **3. Metode Penelitian**

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif dan paradigma konstruktivisme. Paradigma konstruktivisme mengkaji bagaimana pesan dikonstruksikan

atau disusun. Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivisme untuk mengetahui keberagaman konstruksi pemaknaan *fashion* yang digunakan oleh Harley Quinn dalam film *Birds of Prey*. Metode penelitian kualitatif juga disebut metode penelitian konstruktif, karena dengan metode ini peneliti dapat mengkonstruksi fenomena yang berserakan menjadi bangunan baru yang mudah dipahami (Sugiyono, 2018). Penelitian ini lebih pada kedalaman daripada keluasan yang mengambil data melalui kata, video dan gambar dalam film.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mendapatkan kedalaman data. Sedangkan untuk analisisnya, peneliti menggunakan Semiotika dari Charles Sanders Peirce. Semiotika mempelajari sistem-sistem, aturan-aturan, konvensi-konvensi yang memungkinkan tanda-tanda tersebut mempunyai arti (Kriyantono, 2014). Dalam penelitian ini, analisis semiotika yang digunakan adalah Semiotika Peirce dengan ketiga elemen analisisnya yaitu, *Sign* (sesuatu yang berbentuk fisik, dan dapat ditangkap panca indera), *Object* (konteks sosial yang menjadi referensi dari tanda), dan *Interpretant* (makna yang ada dalam benak seseorang tentang objek yang dirujuk sebuah tanda) (Kriyantono, 2014).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Pada data primer dalam penelitian ini diperoleh dari hasil pengamatan dengan observasi yang dilakukan oleh peneliti. Kegiatan observasi adalah kegiatan yang setiap saat dilakukan dengan panca indera dalam

mengamati objek-objek (Kriyantono, 2014). Observasi secara khusus mengambil sumber atau data dari hasil tangkapan layar dari film tersebut atau dapat disebut dokumentasi. Kemudian dipadukan dengan data sekunder yang digunakan untuk melengkapi data primer. Pada penelitian ini menggunakan tinjauan pustaka dan rujukan elektronik yang berhubungan dengan *fashion* yang ditunjukkan dalam produk komunikasi massa.

#### **4. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Berkaitan dengan rumusan masalah “Bagaimana analisis semiotika *fashion* Harley Quinn dalam film *Birds of Prey*?”. Peneliti menemukan adanya makna dibalik *fashion* yang dikenakan oleh Harley Quinn baik warna, pakaian, aksesoris, dandanan dan kostumnya. Karena *fashion* adalah komunikasi nonverbal yang maknanya tidak langsung atau maknanya tersirat. Penelitian ini menggunakan bahan penelitiannya yaitu film *Birds of Prey*. Kemudian menggunakan analisis teks-semiotika Charles Sander Peirce dengan trikotominya yaitu *sign*, *object*, dan *interpretant*. *Sign* adalah bahan analisis yang dapat ditangkap oleh panca indera manusia. *Object* adalah pemaknaan yang dirujuk oleh tanda tersebut sedangkan *interpretant* adalah pemikiran dari orang-orang yang menggunakan tanda dan memaknainya. Peneliti akan memaknai seluruh *scene* lebih tepatnya terdapat 13 *scene* yang menunjukkan adanya *fashion* dalam film *Birds of Prey*. Berikut adalah salah satu *scene* yang peneliti maknai:



Gambar 1 Screenshot scene film *Birds of Prey*; Durasi: 01.26.03

Sumber : olah data peneliti

*Medium shot* adalah pengambilan gambar seperti gambar 1 terlihat dari kepala hingga pinggul yang menunjukkan Harley Quinn bersama dengan teman-temannya. Mereka sedang berada di sebuah tempat dengan banyak lampu yang menyala yang menandakan bahwa tempat tersebut sedang dihuni, dipakai atau digunakan. Pada bagian belakangnya terlihat perbedaan cahaya yang menunjukkan perpindahan ke tempat yang berbeda.

Awalnya *bra* atau *brassiere* terbuat dari dua potong sapu tangan dan pita sempit dipatenkan di Amerika pada tahun 1914 oleh Mary Phelps Jacob (Poespo, 2009). *Bra* yang dikenakan Harley Quinn adalah *sport bra* yang nyaman digunakan untuk banyak gerakan. *Bra* yang digunakan sudah pernah ia kenakan sebelumnya sehingga menandakan bahwa ia belum menggantinya. *Pattern* adalah pola atau desain yang dicetak, dijahit, atau ditenun oleh pabrik dengan pola dekorasi yang sama atau berulang (Kim, 2017). *Argyle* adalah pola warna-warni bentuk berlian atau *diamond pattern*, menyerupai tartan yang berasal dari klan Argyle, Skotlandia (Poespo, 2009). Motif berlian ini menjadi ciri khasnya karena pada berbagai keadaan baik pakaian atau aksesoris yang ia kenakan menggunakan motif tersebut.

Ia juga menghias tubuhnya dengan tato dengan motif berlian. Tanda tersebut memiliki makna yang mendalam bagi dirinya. Begitu juga dengan aksesoris yang tidak pernah luput dari Harley Quinn, ia memakai aksesoris yang sama dengan sebelumnya menunjukkan kesetiaan dan kecintaan dengan aksesoris tersebut.

Palu dalam KBBI adalah alat yang digunakan untuk memukul palu, godam, dan martil (Bahasa, 2016). Palu dengan ukuran besar seperti digambar digunakan untuk memukul orang. Palu tersebut bukan merupakan palu biasa tetapi kepunyaan Harley Quinn yang di desain khusus sesuai dengan gayanya. Motif pada palu ini adalah *argyle* dengan warna merah yang sama dengan tato di tangannya. Ia juga membawa sepatu roda yang biasanya dipakai pada acara atau kegiatan tertentu sebagai hiburan maupun dalam perlombaan. Sepatu roda adalah sepatu tertutup dengan bagian bawah menggunakan roda untuk berjalan.



Gambar 2 Screenshot scene film *Birds of Prey*; Durasi: 01.26.14

Sumber : olah data peneliti

*Long shot* adalah pengambilan gambar keseluruhan dari kepala hingga kaki. Pada gambar 2 terlihat Harley Quinn dan teman-temannya yang berada dalam terowongan sedang diawasi oleh musuh atau lawan. Teman-teman

Harley Quinn sudah siap baik dari posisi hingga membawa senjata untuk bertarung. Begitu juga dengan Harley Quinn yang membawa palu dan sepatu roda. Musuh yang berada diluar terowongan memakai topeng wajah untuk menutupi identitas dirinya agar tidak dikenali. Para musuh ini juga membawa senjata berupa kapak, kapak biasanya digunakan untuk suatu pekerjaan seperti membelah kayu dan lainnya.

*Overalls* adalah celana yang mempunyai sambungan badan dengan tambahan tali pada bahu (Windriani, 2016). Model celana yang menyambung dengan atasan ini juga dapat disebut *dungaree*. *Cuban heels* adalah sepatu *boots* bertumit pendek, lurus, dan agak tebal untuk menyangga kaki pada sanggurdi para *gaucho* (koboi Amerika Selatan) (Poespo, 2009). Pada bagian depan agak lancip menambah kesan kaki yang panjang.

*Zipper* dipatenkan pada tahun 1893 sebagai sebuah sistem jepitan penutup/pengunci yang dikonstruksikan dari serentetan mata-kait (*hook and eyes*) dengan kunci jepitan untuk membuka dan menutupnya (Poespo, 2009). Pertama kali digunakan untuk dompet uang dan tempat tembakau hingga pada tahun 1930-an, Schiaparelli adalah salah satu desainer yang pertama kali menggunakan *zipper* pada busana (Poespo, 2009). Pertengahan abad ke-20, *zipper* telah lebih disempurnakan dan disusun dari dua jalur (*strip*) metal atau plastik pada setiap bukaannya, yang ketika digabungkan dua deret gigi metal atau plastik akan mengunci pada satu arah dan terbuka pada lainnya (Poespo, 2009). Pada gambar ini *zipper* tidak tertutup

sehingga terlihat bagian perut dan tertutup oleh *bra*. Hal tersebut menandakan bahwa ia ingin menarik perhatian orang yang melihatnya. Penggunaan warna pink untuk *bra* membuat kesan menggoda pada bagian tersebut.



Gambar 3 Screenshot scene film *Birds of Prey*;  
Durasi: 01.28.21  
Sumber : olah data peneliti

Pada gambar 3 juga menggunakan *long shot* yang memperlihatkan Harley Quinn sedang berdiri sendiri dengan melihat ke arah kiri dengan tangan kanan memegang palu dan menunjuk berlawanan arah dari pandangannya. Palu digunakan sebagai penunjuk arah atau jalan untuk teman-temannya keluar dari tempat tersebut. Pada gambar ini masih satu kesatuan dengan gambar sebelumnya namun ada yang berbeda dari Harley Quinn masih yaitu, dirinya mengganti sepatunya dengan sepatu roda yang dirinya bawa. Penggunaan sepatu roda ini menandakan bahwa ia siap beraksi dengan tetap bermain. Sehingga terlihat ia tidak serius namun mempunyai persiapan.

Tempat Harley Quinn berdiri ada di sebuah panggung pendek berbentuk lingkaran yang dapat berputar. Pada bagian ujung lingkaran tersebut terdapat patung atau pajangan tangan-tangan yang sama berwarna biru yang diberi jeda



satu sama lain. Tangan adalah salah satu bagian tubuh yang penting untuk mengerjakan sesuatu. Jadi dapat dimaknai adanya orang yang memiliki kekuasaan tertentu sehingga dapat menggunakan tangan orang lain sebagai pengganti. Penomoran pada bagian pergelangan tangan tersebut menandakan adanya pilihan dan kekuatan untuk mengendalikan.

Peneliti dapat menyimpulkan dari *fashion* dan pakaian yang dikenakan oleh Harley Quinn dapat menunjukkan kedudukan atau status dari apa yang dipakai. *Fashion* dan pakaiannya membedakan Harley Quinn dengan orang lain.

Pada penelitian ini menggunakan teori Konstruksi Realitas Sosial di Media Massa yang dibangun melalui tiga proses atau tiga momen dialektis, yaitu eksternalisasi, objektivasi, dan internalisasi. Tahap eksternalisasi terjadi pada saat pembuatan film *Birds of Prey* yang terinspirasi dari buku komik. Eksternalisasi mengacu pada pengalaman serta data yang digunakan dalam film ini. Sutradara film ini adalah Cathy Yan juga menambahkan gaya jalanan, peragaan busana dan editorial mode (Sollosi, 2020). Gaya jalanan ini disesuaikan dalam film dengan banyak *scene* Harley Quinn berada di jalanan sehingga mempengaruhi pakaian yang ia kenakan. Pada saat Harley Quinn berjalan baik didalam maupun diluar ruangan selayaknya berjalan pada peragaan busana yaitu dengan elegan dan percaya diri. Tak hanya itu saja, Erin Benach selaku perancang busana juga menambahkan *fashion zeitgeist* dalam film pahlawan tersebut (Sollosi, 2020). Kata "*zeitgeist*" berasal dari bahasa Jerman "*zeit*" yang berarti waktu dan "*geits*" yang

berarti semangat. Jika diterjemahkan secara harfiah artinya "semangat pada eranya". Dalam dunia *fashion* bisa diartikan sebagai tren, gaya, atau pandangan (prospek) pada periode tertentu (Kim, 2017). Maka Harley Quinn mengenakan *fashion* dan pakaian yang mengekspresikan dirinya yang berbeda dan unik menjadi sesuatu yang baru. Pada *scene* Harley Quinn menggunakan jaket tebal dengan rumbai-rumbai itu memakai desain dengan jenis anarki *punk-rock* yang menunjukkan adanya penentangan atau perlawanan. Sosok Harley Quinn disampaikan sesuai dengan cerita yang merepresentasikan terkurung dan terkekang.

Film ini termasuk film Warner Bros. Pictures yang merupakan salah satu bagiannya terdapat DC Comics. Pada DC Comics, film ini adalah lanjutan dari film "*Suicide Squad*" pada tahun 2016. Pada film ini berbeda dari film yang sebelumnya baik pemeran utama, sutradara, perancang busana dan sebagainya. Sehingga memunculkan perbedaan pendapat mengenai kedua film tersebut. Meskipun begitu awal cerita disangkutpautkan dengan film sebelumnya yang kemudian berdiri sendiri dengan cerita yang baru.

Selain itu, pembuatan film ini juga ingin menunjukkan *fashion* yang hanya memiliki daya tarik pada lawan jenis tetapi juga kenyamanan dari penggunaanya. *Fashion* dan pakaian yang mencerminkan karakter berdasarkan cerita yang ditulis oleh Christiana Hodson. Christiana Hodson bukan merupakan penulis dari film sebelumnya, ia menulis cerita dalam film "*Bumblebee*". Tidak hanya itu, pembuatan film ini

juga diproduksi oleh Margot Robbie yaitu pemeran Harley Quinn.

Perpaduan yang berbeda-beda ini membuat *fashion* menarik ditampilkan dalam setiap *scene*. Pengambilan berbagai ide, pengalaman, dan pengetahuan dikemas menjadi satu menjadi kesatuan yang unik. Pengalaman dari film sebelumnya masih mengikat dalam dirinya yang kemudian akhirnya memunculkan sesuatu yang baru. Tahap ini adalah tahap awal yang mendasar dan membutuhkan perencanaan yang matang. Sehingga apa yang mau disampaikan kepada penonton dapat menjadi bagian penting dalam dirinya.

Tahap selanjutnya yaitu objektivasi pada film ini status ditunjukkan melalui *fashion* dan pakaian. Salah satu tanda yang digunakan dalam film ini adalah *fashion* dan pakaian yang ingin menyampaikan suatu kebenaran. Sehingga melalui film ini dapat membuat orang-orang menjadi terpengaruh dengan *fashion* dan pakaian untuk mengekspresikan diri. Adanya nilai dan pandangan dalam film dapat menciptakan makna baru. *Fashion* dan pakaian dapat menjadi simbol yang ditiru oleh individu maupun kelompok. Maka orang-orang dapat menggunakan hal yang sama meskipun semua orang ingin menjadi berbeda tetapi tetap diterima dalam masyarakat yang mempunyai ciri khas atau nilai tertentu. Dalam film ini juga Harley Quinn juga menunjukkan identitas dirinya dengan *fashion* dan pakaian yang memiliki daya tarik dan unik. Ia ingin menjadi berbeda dari orang lain sehingga adanya diferensiasi diri yang ditunjukkan dari penggunaan

*stocking*, jubah, sepatu roda, dan lainnya.

Selain itu, pada setiap *scene* baik tindakan, pikiran serta *fashion* dan pakaian berkesinambungan yang mengkonstruksi pesan yang ingin disampaikan. Pembuatan tanda-tanda ini terlihat dan semakin jelas dengan *sign*, *object* dan *interpretant* karena dapat ditemukan maknanya. Namun terdapat pemaknaan yang subjektif karena ada berbagai kemungkinan yang melekat dalam tanda tersebut.

*Fashion* dan pakaian yang dikenakan Harley Quinn menunjukkan identitas jati diri yang melekat. Peneliti dapat melihat perubahan-perubahan yang terjadi bahwa *fashion* adalah gaya hidup. Gaya hidup yang mengekspresikan dirinya menjadi tempat perlindungan baik fisik maupun untuk mengelabui orang-orang.

Pada objektivasi, Harley Quinn semakin nampak jelas dibungkus sebagai representasi sesuatu yang terkekang. Peneliti menemukan bahwa ia berusaha untuk bebas sehingga adanya metamorfosis yang akhirnya membuat ia mandiri dan tidak bergantung kepada siapa-siapa. Bahwa ia dibangun sebagai orang yang memiliki independensi diri. Itu semua tampak melalui audio dan visual pada bagian tabel analisis. Makna tersebut dapat disampaikan kepada orang-orang dengan audio dan visual dalam film ini. Aplikasi dari tanda tersebut dalam film ini masuk pada bagian internalisasi.

Pada tahap internalisasi yang digunakan sebagai wujud tanda baik audio dan visual seperti pada visual terlihat dari *fashion* dan pakaian yang ia kenakan, misalnya jaket rumbai-rumbai, sepatu roda, *leggings*, dan

sebagainya. Itu semua ingin merepresentasikan dirinya baik transformasi dari dirinya yang lama menuju dirinya yang baru. Bahwa dari *fashion* dan pakaiannya, semua orang dapat melihat perbedaan, perubahan, dan pergerakan menuju identitas dirinya dari awal hingga akhir cerita.

Kemudian semakin diperjelas dengan audio seperti *backsound* dan suara pemain dapat dengan mudah menuangkan makna kepada penonton. Tambahan musik dapat menjadi bagian penting dan pendukung dalam film ini seperti ketika berbicara diiringi dengan musik semakin membuat pemaknaan yang kuat. Pada salah satu *scene* juga terdapat bagian Harley Quinn menyampaikan pesan dengan sebuah musik dan tarian serta *fashion* dan pakaian yang ia kenakan. Walaupun dapat terjadi perbedaan arti atau makna tersembunyi itu mungkin saja terjadi. Karena tanda dapat mengandung agama, ilmu pengetahuan, kesenian, dan filsafat secara mendalam. Pemaknaan dari tanda ini dituangkan dalam bahasa sehingga lebih mudah dipahami oleh orang-orang dengan tanda verbal.

Tahap internalisasi merupakan hasil dari pemaknaan atau penafsiran yang telah dilakukan oleh peneliti dalam film ini. Internalisasi menjadi wujud tanda yang dituangkan pada *scene-scene* dalam film ini. Sehingga ketiga tahap ini tidak dapat dipisahkan karena suatu proses yang menghasilkan pemaknaan. Pada film ini, *fashion* dan pakaian memiliki makna yang saling terkait dan terwujud dalam setiap *scene*. *Fashion* adalah komunikasi dan dari apa yang dikenakan oleh Harley Quinn ingin mengkomunikasikan sesuatu.

*Fashion* memiliki makna-makna yang pasti namun juga dapat berubah seiring dengan waktu dan pemakaiannya. Sama halnya dengan *fashion* dan pakaian yang dikenakan oleh Harley Quinn memiliki makna tertentu mulai dari pakaian dan aksesoris yang berbeda maupun yang sama pada setiap *scene*.

Pada berbagai kesempatan Harley Quinn selalu menggunakan berbagai aksesoris, seperti gelang, kalung, cincin dengan jumlah yang menandakan ekspresi dirinya yang melekat sehingga menjadi identitas dari pemakai. Bahwa dalam komunikasi secara kesinambungan disampaikan dalam setiap *scenanya* melalui *fashion* dan pakaian. Tidak hanya aksesoris saja, keseluruhan dari *fashion* dan pakaian yang ia kenakan menunjukkan seperti apa dirinya. Pemaknaan dari *fashion* Harley Quinn ingin menunjukkan simbolisasi status dan metamorfosis dirinya terutama pada *scene* terakhir yang menunjukkan akhir dari perjuangannya. Bahwa dalam film *Birds of Prey*, Harley Quinn adalah representasi dari perjuangan dirinya yang terkekang, terutama untuk para wanita.

Identitas diri tampak melalui proses-proses yang berlangsung dalam hidupnya. *Fashion* dan pakaian yang dikenakan oleh Harley Quinn selalu menunjukkan daya tariknya agar ia menjadi fokus atau perhatian utama. Hal itu membuat adanya pemahaman atau ideologi baru melalui film ini. Bahwa sosok yang ingin dilihat dan diperhatikan harus memiliki diferensiasi. Penciptaan makna terus dibangun hingga pada akhir film yang pada akhirnya ia mencapai titik kebebasan.

Film *Birds of Prey* menyajikan tokoh sentral Harley Quinn yang menggunakan sejumlah *fashion* dalam berbagai *scene*. Peneliti melihat *fashion* yang digunakan oleh tokoh Harley Quinn adalah tanda yang memiliki beragam makna. Peneliti melihat bahwa *fashion* dalam film tersebut adalah sebuah pernyataan identitas diri kepada masyarakat, *fashion* juga merupakan sebuah bentuk diferensiasi, *fashion* merupakan atribut yang digunakan untuk mendukung aktifitas seseorang bahkan *fashion* juga merupakan alat untuk menarik perhatian seseorang. Melalui penelitian ini, peneliti menemukan bahwa film menjadi sebuah alat konstruksi akan realitas sosial. Dalam hal ini setiap tanda yang muncul sebagai *fashion*, lahir dalam bentuk pemaknaan baru.

### 5. Simpulan

*Prey* ini dibuat dengan tujuan yang ingin dicapai yaitu untuk mengetahui analisis semiotika *fashion* Harley Quinn dalam film *Birds of Prey*. Penggunaan *fashion* tertentu dapat digunakan untuk mengekspresikan dirinya sesuai dengan nilai yang dianut. Pada film ini, *fashion* dan pakaian ingin merepresentasikan identitas diri seorang Harley Quinn seperti ketika dalam keadaan senang maka tampak dari warna yang digunakan. Pembuat film menyesuaikan baik cerita dan *fashion* sehingga dapat dimaknai secara lebih jelas dan dalam. Tidak hanya itu saja dengan adanya aspek-aspek lain memperjelas identitas dirinya. Pada film ini, pembuat film mengangkat dari cerita komik dengan gaya

jalan, peragaan busana, dan juga *fashion zeitgeist*.

*Fashion* dan pakaian dapat dijadikan alat untuk mengelabui diri yang tidak ingin diketahui oleh orang-orang baik untuk menipu maupun adanya rasa tidak percaya diri. *Fashion* juga dapat dijadikan bentuk transformasi diri sesuai dengan jalan cerita yang mengusung perubahan dan perlawanan juga disesuaikan dengan *fashion* dan pakaian yang digunakan sehingga dapat menjadi transformasi identitas diri. Maka penelitian ini menemukan bahwa identitas diri dikonstruksi melalui pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki individu sehingga *fashion* menyesuaikan dengan hal tersebut. Karena *fashion* juga merupakan hasil dari pikiran dan kegiatan yang diolah dan ditanamkan berdasarkan nilai-nilai yang dianut.

Maka dapat dikatakan bahwa suatu *fashion* dapat digunakan sebagai identitas diri dan diferensiasi. *Fashion* dapat berubah dengan adanya imitasi dan modifikasi yang dapat semua orang lakukan. Bahwa tidak selalu *fashion* dan pakaian untuk melindungi diri, namun dapat menjadi ekspresi dan simbolisasi status.

Pada penelitian ini, peneliti berharap agar dapat membantu baik dari bidang akademis dan praktis mengenai *fashion* dalam film *Birds of Prey*. Melalui penelitian ini, peneliti menambah khasanah pemaknaan akan *fashion* yang muncul dalam sebuah produk komunikasi massa. Penelitian ini juga dapat menjadi bahan evaluasi bagi para sineas dalam berkarya, bahwa *fashion* tak hanya sebatas atribut, namun dapat

menentukan makna baru dari diri seseorang.

Penelitian selanjutnya juga dapat menggunakan pendekatan kuantitatif dengan mengukur pengaruh terhadap gaya berpakaian yang menciptakan tren *fashion*. Selain itu, pembuat film juga dapat memperhatikan etika dan norma dari *fashion* dan pakaian dalam film sehingga tidak menjadi ancaman yang ada di masyarakat tertentu.

Penelitian ini juga dapat dilanjutkan dengan paradigma kritis bahwa *fashion* dijadikan sebagai sebuah bagian dari industri dan komersialisasi yang membuat tren di kalangan masyarakat. Hal itu karena tren belum tentu hal yang positif sehingga perlu untuk menyadari adanya norma. Norma yang perlu disesuaikan dengan budaya, tempat, keadaan dan lainnya.

### References

- Bahasa, B. P. dan P. (2016). *KBBI*. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/khawatir>
- Barnard, M. (2018). *Fashion Sebagai Komunikasi*. Jalasutra.
- Bungin, B. (2014). *Sosiologi Komunikasi*. Kencana.
- Kim, K. (2017). *Fashion From A to Z*. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Kriyantono, R. (2014). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Kencana.
- Poespo, G. (2009). *A to Z istilah fashion* (N. Lystiani (ed.); 1st ed.). Gramedia Pustaka Utama.
- Sihabudin, A. (2020). *Komunikasi dibalik Busana*. Arruz Media.
- Sobur, A. (2012). *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar Analisis Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis Framing*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Sollosi, M. (2020). *Breaking down the fierce, funky fashion of Birds of Prey*. Explore Entertainment. <https://ew.com/movies/birds-of-prey-fashion/?slide=6523734#6523734>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Evaluasi*. Penerbit Alfabeta.
- Wazis, K. (2018). *Konstruksi Realitas Media Massa* (Suluh Medi).
- Windriani, M. (2016). *Visual Dictionary of Fashion*. Elex Media Komputindo.