

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Film sebagai salah satu bentuk dari media massa dapat menampilkan tontonan visual yang menarik untuk dinikmati oleh para penontonnya. Dengan makna-makna yang ter muat dalam film selain sebagai media hiburan, film dapat berfungsi sebagai media edukatif, informatif dan persuasif (Ardiyanto & Erdinaya, 2004). Sebagai salah satu bentuk dari komunikasi massa, film mampu memasukkan unsur-unsur ideologi ke dalam alur ceritanya. Melalui film, penonton dapat belajar mengenai banyak hal diantaranya mengenai gender. Gambaran peran gender yang ditampilkan dalam film, secara tidak langsung akan berdampak kepada pemahaman dari penonton tentang bagaimana peran yang ideal bagi laki-laki dan perempuan dalam kehidupan sehari-hari.

Film memiliki berbagai genre salah satunya adalah film animasi, film animasi sendiri disukai oleh semua kalangan usia, walaupun film animasi kerap kali di identikkan sebagai film yang dikhususkan kepada anak-anak. Sebagian besar film animasi, menggambarkan perempuan sebagai seorang yang anggun, berpakaian menggunakan gaun, dan membutuhkan perlindungan dari laki-laki sebagai sosok yang kuat, menjadi pemimpin dan berperan sebagai seseorang pahlawan atau orang yang menyelamatkan (Dewi, 2017). Tetapi, media film bekerja dengan cara menunjukkan kembali apa yang ada di realitas

(representasi), sehingga media film tidak menampilkan realita secara utuh. Pada realitanya, baik perempuan ataupun laki-laki tidak selalu seperti yang diperlihatkan di dalam film.

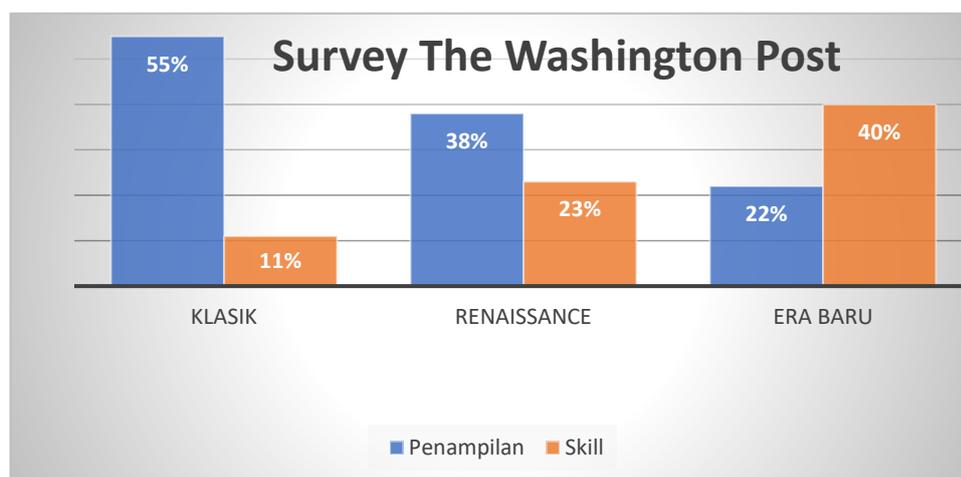
Penampilan peran gender perempuan di dalam film animasi biasanya menggambarkan perempuan dengan ciri yang telah dipaparkan di atas. Contoh film animasi yang menampilkan perempuan atau pun putri selayaknya ciri-ciri yang telah disebutkan adalah Cinderella (2015), Tangled (2010), Frozen (2013). Ketiga film yang dipaparkan merupakan film animasi produksi Disney Princess yang memiliki pendapatan Box Office cukup tinggi dan merupakan film yang terkenal. Pada ketiga film di atas, memiliki kesamaan yaitu seorang perempuan yang anggun tetapi membutuhkan bantuan dari seorang laki-laki atau pangeran untuk membantu dirinya atau melindungi dirinya. Garabedian (2014) mengatakan bahwa Disney menggambarkan tokoh Snow White, Cinderella, dan Sleeping Beauty sebagai seorang perempuan yang naif, pasif, sabar, penurut, lemah lembut, emosional, dan setia menunggu pangeran yang pintar, kuat, pemberani dan aktif untuk menyelamatkan mereka dan mendapat kebahagiaan.

Pembentukan gambaran perempuan sedemikian rupa dapat membawa masalah bagi para perempuan seperti menguatnya pemikiran bahwasanya perempuan hanya yang terlihat fisiknya saja, atau selalu berada di bawah kedudukan laki-laki. Sedikitnya representasi yang positif tentang perempuan di media film, perempuan sering kali dianggap tidak layak untuk menduduki jabatan tertentu dan memandang sebelah mata peran dari perempuan.

Stereotip-stereotip yang beredar di media film mendapat pemakluman dari pihak masyarakat yang berakibatkan secara tidak sadar para masyarakat menerima informasi mengenai stereotip yang beredar dan menganggapnya sebagai hal yang lumrah dan mengesampingkan pandangan alternatif yang tersedia (Erikka,2016).

Dikutip dari data yang diperoleh dari Carmen Fought dan Karen Eisenhower yang dimuat di The Washington Post (2016), menampilkan bahwasanya film Disney Princess klasik (Seperti Snow White, Cinderella, dan Sleeping Beauty) para perempuan menerima pujian yang menyangkut penampilannya sebanyak 55% dan untuk keterampilannya hanya 11%. Untuk film Disney Princess era Renaissance (yaitu film The Little Mermaid, Beauty and the Beast, Alladin, Pocahontas, dan Mulan) menerima sebanyak 38% pujian menyangkut penampilan perempuannya dan 23% pujian mengenai keterampilan yang ditampilkan. Sedangkan di era Disney Princess yang baru (Princess and the Frog, Tangled, Brave, dan Frozen) pujian yang mengalir berubah, untuk keterampilan mereka mendapat 40% sedangkan untuk pujian mengenai penampilan hanya mendapatkan 22%. Walaupun film Mulan termasuk ke dalam film yang rilis di era Disney Princess Renaissance, film Mulan lebih banyak mendapat pujian berkat keterampilan dibanding penampilannya sebagai perempuan. Film Mulan atau pun Moana memberikan penekanan yang berbeda daripada film-film yang mengangkat cerita fantasi Princess (Guo, 2016).

Tabel 1.1. Tabel mengenai penelitian Carmen Fought dan Karen Eisenhaue



Sumber : Hasil Olah Peneliti

Baker-Sperry & Grauerholz (2003) berpendapat bahwa ketika sosok princess atau putri ditampilkan dalam sebuah film animasi, karakter “putri” yang meliputi penampilan fisik, gaya berpakaian, bagaimana mereka berperilaku dan alur cerita yang disampaikan memberi gambaran yang jelas mengenai nilai-nilai perempuan ideal yang dapat diterima dan diharapkan oleh masyarakat. Akibat dari hal ini, ketika ada perempuan yang berperilaku berbeda dari konstruksi peran gender yang digambarkan pada media film, maka masyarakat akan menganggap perempuan itu buruk dan bukan perempuan yang seutuhnya.

Citra perempuan banyak ditampilkan dalam film, terutama dalam film-film animasi Disney Princess. Hal ini dapat menimbulkan sebuah stereotip kepada penonton, seperti standar kecantikan seorang wanita yang ditampilkan dalam film animasi Disney Princess adalah yang memiliki bentuk badan ‘ideal’

yang sering ada di film-film animasi Disney. Atau pun perempuan, di dalam film animasi Disney Princess ditampilkan terlalu bergantung kepada laki-laki untuk melakukan sesuatu atau pun menyelamatkan mereka. Hal ini secara tidak langsung membentuk sebuah stereotip kepada para penonton film yang mana mereka bisa menerapkan stereotip yang mereka dapatkan dari film-film ini di kehidupan nyata.

Di tengah penggambaran perempuan di film animasi yang di tampilkan sebagai sosok tuan putri yang tidak independen, lemah, dan lain-lain. Film animasi besutan rumah produksi Disney yaitu Mulan (1998) dan kemudian dirilisnya film Moana (2016). Walaupun kedua film ini di rilis dengan jarak waktu yang cukup jauh yaitu terpaut 18 tahun, tetapi film ini menyajikan hal yang baru di mana pemeran utama yaitu Mulan yang merupakan keturunan China, sedangkan Moana sendiri merupakan keturunan dari ras Polinesia. Film Mulan dan Moana hadir menawarkan konstruksi mengenai peran perempuan yang berbeda dari kebanyakan tokoh perempuan yang ada di film animasi lainnya khususnya yang mengangkat cerita tentang fantasi Princess.

Melalui film Mulan, Disney menggambarkan Mulan sebagai tokoh utama yang bukan dari keturunan raja. Dia hanya seorang perempuan yang ceroboh dari keluarga yang biasa yang memiliki hobi menunggangi kuda dan kurang nyaman jika berpenampilan feminim. Sedangkan dalam film Moana, tokoh utama merupakan putri dari seorang raja. Moana ditampilkan dengan kondisi fisik yang tampak lebih realistis daripada film-film animasi Disney Princess lainnya yang memiliki lingkaran perut yang sangat kecil dan tungkai

yang super panjang. Sebagai seorang perempuan dari ras Polinesia, Moana memiliki warna kulit coklat dan rambut yang bergelombang.

Walaupun pada film Mulan dan Moana mengusung ideologi mengenai kesetaraan peran perempuan dalam film animasi, Disney entah secara sengaja atau tidak sengaja masih menyisipkan nilai-nilai patriarki yang menggiring pikiran para penonton film mengenai posisi dan peran seorang perempuan. Pada film Moana, perempuan dicitrakan sebagai manusia dengan segala keterbatasan. Moana dan sang ibu merepresentasikan perempuan sebagai makhluk yang taat dan tertindas. Hal ini ditunjukkan saat Moana bungkam sementara ayahnya membuat keputusan terakhir terhadapnya saat adanya perselisihan dan sang ibu membenarkan pemikiran atau aturan yang dibuat oleh suaminya untuk Moana dan ibunya. Pada film Moana, sistem patriarki terlihat jelas pada sang ayah yang menguasai keluarga dan rakyatnya. Pada sistem patriarki, relasi gender didasari oleh hukum kebabakan. Seperti yang dikatakan Wiyatmi (2012) bahwa patriarki adalah sistem sosial dan budaya yang memberi posisi kepada ayah sebagai dominasi perempuan.

Gambar 1.1. Adegan di mana Moana bungkam saat sang ayah memutuskan sesuatu dan ibu Moana yang membenarkan ayah.



Sumber : Hasil Olah Peneliti

Selain melihat kan adegan di mana Moana bungkam saat sang ayah memutuskan sesuatu, pada film Moana masih terlihat bagaimana pembagian tugas yang bisa atau boleh dilakukan antara laki-laki dan perempuan. Perempuan diberi tugas domestik seperti mengayam keranjang. Sementara para laki-laki yang identik dengan kekuatan dan ketangguhan mengambil peran mengerjakan tugas di luar domestik seperti memetik kelapa dan pergi berlayar. Terlihat bagaimana dalam film Moana masih terjadi pembagian tugas diantara perempuan dan laki-laki.

Gambar 1. 2. Menunjukkan perbedaan antara tugas yang dilakukan oleh laki-laki dan perempuan.



Sumber : Hasil Olah Peneliti

Tidak hanya pada film Moana saja yang melihat kan adegan di mana perempuan memiliki kedudukan lebih rendah dari laki-laki. Dalam film Mulanpun perempuan inferior terhadap laki-laki. Hal ini ditunjukkan di beberapa adegan seperti salah satunya adalah ketika percakapan antara Chi-fu dengan Li Shang. Pada percakapan ini menunjukkan bagaimana seorang perempuan tidak akan pernah bernilai meski pun dia telah menjadi pahlawan bagi negaranya sekali pun. Pada adegan ini membuktikan bahwasanya perempuan tidak memiliki kesempatan sedikit pun untuk berperan di ranah publik. Apa pun prestasi yang mereka gapai dan bagaimana berpengaruh nya

mereka terhadap banyak orang, mereka tidak akan berarti apa pun karena mereka adalah seorang perempuan.

Gambar 1. 3. Contoh cuplikan scene yang terdapat pada film Mulan yang menunjukkan bagaimana perempuan digambarkan dalam film.



Sumber : Hasil Olah Peneliti

Dalam dunia akedimisi, penelitian-penelitian mengenai film baik Mulan dan Moana sudah cukup banyak dilakukan, seperti pada penelitian Representasi Perempuan dalam Film Moana oleh Anggraini (2018) dari ETTISAL Journal of Communication, yang meneliti dengan analisis wacana dan menemukan bahwasanya di dalam film Moana memberikan pemaknaan baru mengenai definisi barometer perempuan yang cantik (Anggraini, 2018). Penelitian lainnya mengenai kedua film ini dapat dilihat dari artikel penelitian Kharisma dan Mayangsari (2018) dalam penelitian berjudul Analisis Naratif Tzevetan Todorov dalam Film Moana Sebagai Representasi Kesetaraan Gender yang menemukan bahwas dalam film Moana banyak menampilkan pesan-pesan verbal mengenai kesetaraan gender (Kharisma dan Mayangsari, 2018). Selanjutnya ada penelitian Politik Seksual dalam Film Animasi Disney dari Triastuti (2006) dari Antropologi Indonesia yang menemukan dalam film Mulan, Disney masih melanggengkan ideologi patriarki (Triastuti, 2006).

Isu mengenai ketidaksetaraan peran perempuan dalam film animasi mulai banyak dibicarakan oleh para kritikus dan dalam dunia akademisi. Disney sebagai rumah produksi yang banyak merilis film animasi bertema princess mencoba menjawab kritikan dengan merilis film Mulan dan Moana. Tetapi, peneliti menemukan beberapa temuan dalam film Mulan dan Moana yang menggambarkan perempuan masih tertindas dan harus taat kepada aturan yang dibuat oleh laki-laki, selain itu masih terselip nilai-nilai patriarki pada kedua film ini. Dengan adanya temuan ini, peneliti beranggapan bahwa belum sepenuhnya Disney menggambarkan peran perempuan setara dengan laki-laki dalam film Mulan dan Moana karena temuan-temuan itu menunjukkan hal yang sebaliknya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana representasi peran perempuan di dalam film Mulan (1998) dan Moana (2016).

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari latar belakang dan perumusan masalah yang dipaparkan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana bentuk representasi perempuan yang ditampilkan dalam film Mulan dan Moana. Film Mulan dan Moana menawarkan sesuatu yang baru dibanding film animasi princess lainnya yaitu perempuan dinilai setara dan memiliki peran yang sama

dengan laki-laki di dalam film. Walaupun begitu, peneliti beranggapan bahwa di dalam film Mulan dan Moana masih tersisip nilai-nilai ketidaksetaraan pada perempuan. Peneliti tertarik untuk mengetahui posisi, peran, dan kedudukan perempuan diperlihatkan pada film Mulan dan Moana.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat terutama bagi perkembangan ilmu pengetahuan. Penelitian ini diharapkan mampu berkontribusi memberikan manfaat:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan serta wawasan bagi akademisi khususnya dalam kajian film, yaitu bagaimana perempuan direpresentasikan dalam sebuah film.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi mengenai representasi perempuan yang ter muat di dalam film dan juga bermanfaat untuk menunjukkan bagaimana proses konstruksi makna yang ter muat di dalam sebuah film khususnya pada sebuah film animasi.

E. Kerangka Teori

1. Film Sebagai Medium Representasi

Graeme Turner dalam bukunya *Film as Social Media Practice* (1999) menjelaskan bahwasanya film pada saat ini tidak lagi di maknai

sebagai sebuah karya seni tetapi lebih sebagai sebuah praktik sosial. Film adalah sebuah hasil produk dari budaya dan bentuk wujud dari praktik sosial di mana nilai yang terkandung dalam sebuah film dapat mengajarkan kita tentang sistem dan proses dari sesuatu budaya. Turner melihat makna film sebagai representasi dari realitas di masyarakat dan bukan hanya sebatas refleksi dari sebuah realitas saja. Sebagai refleksi realitas, film hanya membuat realitas yang ada pindah ke layar tanpa merubah apa pun dari realitas itu. Tetapi sebagai representasi, film membentuk dan menampilkan kembali realitas yang didasari oleh kode-kode dan ideologi dari kebudayaannya.

Representasi dapat di definisikan sebagai penggunaan tanda (gambar, bunyi, dan lain-lain) untuk menggambarkan sesuatu yang dilihat, dibayangkan atau dirasakan dalam bentuk fisik tertentu. Charles Peirce berpendapat bahwa bentuk fisik dari sebuah representasi di analogikan dengan huruf X, dan Y, X di sini sebagai representasi atau yang merepresentasikan sedangkan Y adalah objek yang di representasikan. Makna-makna yang telah dibentuk dari representasi di analogikan dalam bentuk ($X = Y$) yang disebut interpretasi, sedangkan keseluruhan proses dalam menentukan makna representasi disebut interpretasi (Danesi, 2011). Istilah representasi sendiri dalam menunjuk bagaimana seseorang, sekelompok, gagasan atau pendapat dapat diwujudkan dalam bentuk sebuah film.

Film adalah sebuah proses sosial dalam membuat gambar, suara, dan tanda yang memperlihatkan sesuatu yang lain, menjadi medium yang merepresentasikan realita yang kemudian diperlihatkan kepada penonton, Turner dalam (Yani, 2018). Stuart Hall dalam bukunya *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices* (1997) menjelaskan bahwasanya representasi adalah menggunakan bahasa untuk mengatakan sesuatu tentang makna, atau untuk mewakili, kata yang bermakna kepada orang lain (Hall, 1997).

Stuart Hall menjelaskan tiga pendekatan terhadap representasi yang dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Reflektif: menjabarkan bagaimana suatu kebenaran sebagai pandangan dalam kehidupan nyata, sedangkan makna hanya sesuatu untuk mengelabui fenomena yang pada akhirnya, bahasa mempunyai peran sebagai pemberi pesan terhadap pandangan tersebut, sehingga menjadi refleksi kepada pandangan atau makna yang ada (Hall, 1997).
- b. Intensional: menjelaskan bagaimana bahasa bukanlah cerminan suatu makna dengan sendirinya melainkan terdapat seseorang yang bertanggung jawab terhadap representasi, hal inilah yang berperan penting dalam menyampaikan suatu representasi yang ada (Hall, 1997).
- c. Konstruksionis: menjabarkan bagaimana suatu makna digambarkan melalui bahasa dan visual atau gambar, pada pendekatan ini bahasa

dan visual tidak hanya bekerja secara individu dalam merekonstruksi suatu makna, tetapi bekerja sama dengan cara sistem penandaan di mana dapat meliputi berbagai aspek yang terdapat di dalam kehidupan seperti budaya, ideologi dan lain sebagainya serta konsep-konsep representasi lainnya (Hall, 1997).

Ketiga pendekatan yang dijelaskan di atas, peneliti memutuskan memilih pendekatan konstruksionis sebagai pendekatan yang sesuai dengan konteks penelitian, di mana dalam membuat suatu makna selain menggunakan bahasa juga melalui visual atau gambar dengan menyisipkan suatu tanda-tanda yang dapat di konstruksikan sehingga dapat membuat makna secara keseluruhan.

2. Representasi Perempuan dalam Film

Hadirnya perempuan dalam industri film kerap kali menjadi perbincangan dan perdebatan bagi para kritikus film, akademisi, gerakan perempuan serta masyarakat umum. Opini-opini yang muncul tentang penggambaran mengenai perempuan dalam film yang umumnya terbentuk melalui bagaimana peran perempuan itu sendiri di dalam sebuah film. Mulvey dalam (Santoso, 2011) memperlihatkan bagaimana nilai patriarki masyarakat Barat memberi dampak signifikan dalam visualisasi perempuan dalam film, karena: “Woman then strands in patriarchal culture as a signifier for the male order, bound by symbolic order in command by imposing them on the silent image of woman still tied to her place as

bearer, not maker of meaning.” Dengan begitu, representasi perempuan merupakan salah satu unsur yang bisa diamati di dalam film.

Budaya dominan patriarki di dalam kehidupan sudah ada sejak lama seiring berjalannya waktu, dan tanpa disadari hampir semua aspek kehidupan, budaya patriarki sudah masuk ke dalamnya termasuk di dalam bidang perfilman. Yang mana hal ini memengaruhi penggambaran perempuan yang ideal dalam sebuah film harus sesuai dengan nilai-nilai patriarki tersebut dan tidak boleh keluar dari budaya dominasi patriarki, semisal di dalam film terdapat penguasa yang menggambarkan budaya dominan patriarki di mana perempuan dalam film wajib di perankan secara khusus dalam film.

Perempuan sering kali di representasikan lemah karena adanya ideologi patriarki. Banyaknya macam realitas ditampilkan dalam film, perempuan di film digambarkan lemah dan seringkali memiliki kedudukan di bawah laki-laki sehingga kerap kali tidak mempunyai kesempatan menjadi pemimpin. Gerakan feminisme pada dasarnya menginginkan laki-laki dan perempuan berada di kedudukan yang sejajar. Melalui gerakan feminisme kedudukan antara perempuan dan laki-laki adalah satu hal yang diperjuangkan.

Dalam perspektif feminis yang diutarakan oleh Mulvey dalam (Nadhifah, 2011) dari bukunya yaitu *Visual Pleasure and Narrative Cinema* menjelaskan bagaimana perempuan ditampilkan dalam film

berdasarkan dari sistem patriarki sosial yang mana tokoh perempuan dalam film bukanlah sebagai pencipta makna, tetapi hanyalah sebagai pembawa makna, dengan hal ini perempuan berperan di dalam film dibentuk oleh laki-laki, oleh karena itu tidak jarang kita menyaksikan perempuan hanyalah sebagai objek dari sebuah film yang ditampilkan, dan jarang menjadi subjek utama.

Selain itu Mulvey menyajikan beberapa data pembahasan yang menarik. Kehadiran perempuan dalam sebuah film adalah sekedar memenuhi naluri *Scopophilia*, *Scopophilia* sendiri bermakna bagaimana seseorang sebagai subjek mendapatkan kenikmatan ketika menjadikan orang lain sebagai objek pandangan tertentu. Kehadiran perempuan dalam film, kerap tidak mendapat apresiasi sebagai subjek, yang turut serta menentukan kualitas film atau keberadaan film itu sendiri. Perempuan kerap dianggap sebagai pelengkap, yang hanya diperhatikan dari keberadaan fisik mereka semata. Gambaran umum tentang perempuan yang terdapat dalam film dengan fokus kepada bagaimana keterlibatan perempuan itu sendiri secara keseluruhan dalam film di mana berdasar bentuk dari laki-laki ternyata juga disetujui oleh perempuan itu sendiri (Irawan, 2014).

Luviana (2015) berpendapat bahwa dalam industri media khususnya di Indonesia, stereotip tentang perempuan melekat dalam berbagai macam tayangan. Stereotip tersebut misalnya perempuan digambarkan sebagai orang yang mudah menangis, tidak mandiri,

emosional dan lain-lain sedangkan laki-laki ditempatkan sebagai sosok yang perkasa, dominan, dan tidak pernah menangis. Selain itu, kecantikan paras perempuan selalu erat kaitannya dengan industri media. Seorang selebriti perempuan harus tampil cantik, jika tidak maka akan menjadi bahan ejekan fisik seperti wajah kurang menjual dan dianggap ‘kalah’ dari selebriti perempuan cantik lainnya.

Menurut Errika (2016), Stereotip adalah salah satu bentuk paling umum dari representasi media. Stereotip adalah pelabelan yang mana mengelompokkan orang atau suatu kumpulan dan cenderung negatif. Stereotip dalam teks-teks media menciptakan hubungan instan dengan penontonnya. Akibatnya, hal-hal yang bersangkutan dengan gender sangatlah mudah menjadi komoditas di industri media. Perempuan dalam media kerap kali digambarkan sebagai objek bagi laki-laki. Pada iklan-iklan sebuah produk kecantikan kebanyakan di perankan oleh perempuan yang mana setelah mereka memakai produk tersebut, penampilan perempuan akan mengalami perubahan penampilan yang signifikan di mana mereka akan disukai oleh laki-laki. Oleh karena itu, perempuan dituntut harus memiliki penampilan fisik yang menarik demi laki-laki (Erikka, 2016).

Masih banyak media yang menggambarkan perempuan sebagai “tubuh belaka” atau masih berhubungan dengan seksualitas. Tampilan perempuan sebagai makhluk domestik juga masih dominan yang berarti

kurang berimbang nya perempuan di media sebagai sosok intelektual dan yang memiliki karir (Erikka, 2016).

3. Peran Gender Perempuan

Definisi peran gender menurut Nugroho (2008) adalah sebuah peran dan tanggung jawab yang dipegang baik perempuan maupun laki-laki yang ditetapkan oleh budaya dan sosial, hal di mana laki-laki dan perempuan di sosialisasikan untuk melakukannya. Maka peran gender perempuan adalah peran dan tanggung jawab perempuan yang ditetapkan oleh budaya dan segala hal di mana perempuan di sosialisasikan untuk melakukannya.

Menurut Moser (1993) berikut ini ialah kategorisasi peran gender perempuan:

a. Peran Reproduksi

Peran ini berkaitan dengan bagaimana perempuan menjalankan perannya dalam memperhatikan dan memelihara rumah tangga dan seluruh anggota keluarga.

Contoh : - Menjaga anak, karakter perempuan mengawasi anak.

b. Peran Produktif

Peran ini berhubungan dengan proses produksi barang-barang konsumsi atau generasi pendapatan melalui kerja di dalam atau pun di luar rumah,

Contoh : - Melakukan pekerjaan di luar atau di dalam rumah demi mendapat nafkah.

c. Peran Masyarakat

Peran ini dibagi menjadi dua jenis peran yaitu peran pengelolaan masyarakat dan peran politik masyarakat. Peran pengelolaan masyarakat adalah sebuah pekerjaan sukarela yang banyak dilakukan oleh perempuan untuk mengisi waktu luang, seperti mengikuti organisasi kolektif kegiatan sosial, jasa upacara atau sebuah perayaan. Sedangkan peran politik masyarakat lebih dominan dilakukan oleh para laki-laki. Laki-laki memiliki profil yang lebih tinggi dalam hal pengambilan keputusan di ranah publik dan cenderung untuk memegang posisi mayoritas dalam politik lokal. Namun tidak dapat di pungkiri, pada saat ini banyak perempuan yang memiliki ruang dalam ranah politik. Keuntungan peran ini adalah pekerjaan mereka mendapat bayaran dan mampu meningkatkan status atau kekuatan mereka.

Contoh : - Berpartisipasi dalam politik masyarakat lokal, karakter perempuan menjadi sebuah anggota dari kelompok politik di masyarakatnya (ratu kerajaan, putri kerajaan, penasehat kerajaan, dan lainnya).

4. Semiotika

Semiotika dalam buku *Semiotika Komunikasi* karya Alex Sobur (2016), berarti sebuah studi yang mempelajari tentang makna atau arti dari tanda maupun lambang. Seseorang yang menyebut semiologi akan berfikir tentang pemikiran dari Ferdinand de Saussure. Tetapi, istilah *semiotics* sering kali diidentifikasi sebagai karya yang dihasilkan oleh Charles Sanders Peirce dan Charles Morris.

Istilah semiotika dan semiologi memiliki pengertian yang sama, tetapi yang memberi pembeda di antara keduanya adalah penggunaan kedua istilah tersebut yang mana biasanya menunjukkan pemikiran pemakainya, semiologi oleh Saussure dan *semiotics* oleh Peirce. Saussure mengartikan semiologi sebagai ilmu yang mengkaji kehidupan tanda-tanda yang terdapat di dalam masyarakat yang akhirnya menjadi bagian dari disiplin psikologi sosial. Tujuannya ialah untuk mengetahui proses terbentuknya tanda-tanda dan juga kaidah yang mengaturnya (Sobur, 2016).

Sementara itu, istilah semiotika atau semiotik yang dikenal oleh Peirce pada akhir abad ke-19 memiliki arti sebagai doktrin formal tentang tanda-tanda. Menurut Peirce, hal yang tersusun oleh tanda-tanda tidak hanya sebatas bahasa atau sistem komunikasi saja melainkan seluruh isi dunia karena jika tidak ada manusia maka tidak akan bisa menjalin hubungan dengan realitasnya. Pada zaman itu, tanda masih bermakna sebagai suatu hal yang merujuk ke hal lainnya, seperti jika ada asap berarti ada api. Teks seperti surat, iklan, makalah, komik, kartun dan semua hal yang memiliki

potensi menjadi “tanda” dapat dilihat di dalam aktivitas penanda, yaitu proses signifikasi yang menggunakan tanda sebagai penghubung antara objek dan interpretasi.

Sampai saat ini, semiotika dibedakan menjadi dua jenis yaitu semiotika signifikasi dan semiotika komunikasi. Semiotika signifikasi menekankan pada teori tentang tanda serta pemahamannya dalam konteks tertentu. Pada semiotika signifikasi, yang dipentingkan adalah segi pemahaman terhadap suatu tanda. Dengan demikian, proses kognitif pada si penerima tanda menjadi perhatian dibandingkan dari proses komunikasinya. Pada semiotika komunikasi menekankan pada teori mengenai proses produksi tanda yang di asumsi kan menjadi enam faktor dalam komunikasi (pengirim, penerima, pesan, saluran komunikasi, dan acuan atau hal yang dibicarakan).

Semiotika sering kali digunakan untuk mencari makna atau tanda untuk mendapatkan penafsiran yang bersifat objektif dalam melakukan suatu penelitian seperti realita sosial dan representasi yang terdapat dalam film. Dengan menjelaskannya menjadi suatu komponen-komponen makna. Pada film tentunya dapat ditemukan berbagai tanda-tanda atau makna tertentu yang disisipkan sesuai dengan apa yang diinginkan oleh pembuatnya. Tanda atau makna yang dimasukkan dalam film bekerja sama dalam upaya untuk menciptakan suatu efek yang diharapkan ditangkap oleh para audien. Dalam setiap pembuatan film terdapat suatu tanda atau makna yang ingin disampaikan pada audien dengan cara merepresentasikan tokoh

melalui media citra atau pun image, yang mana dianggap sebagai realitas yang dibuat oleh pembuat film.

Penelitian ini menggunakan semiotika Barthes karena pada teori yang dikemukakan Barthes banyak membahas tentang budaya, yang mana salah satunya adalah mengenai gender. Yang membedakan antara teori Barthes dengan teori Saussure adalah di mana Barthes ingin menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara teks dengan pengalaman pribadi dan budaya penggunanya, dan juga interaksi antara konvensi dalam teks dengan konvensi yang dialami penggunanya. Dasar dari teori ini adalah terletak pada kenyataannya, kalimat yang sama dapat di maknai secara berbeda oleh orang yang berbeda dan juga situasi dan kondisi yang memengaruhi orang tersebut (Rahmawati, 2017).

Menurut Barthes, semiotika pada dasarnya adalah mempelajari bagaimana kemanusiaan memaknai hal-hal. Dalam urusan ini, memaknai tidak dapat digabungkan dengan mengkomunikasikan. Oleh sebab itu, memaknai diartikan bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari sebuah tanda (Sobur, 2016). Hal ini juga menjadi latar belakang penulis menggunakan semiotika Roland Barthes karena peran gender yang ada di dalam film *Mulan* dan *Moana* secara tidak sadar akan dipercaya oleh penontonnya kalau perempuan harus berperilaku feminin, hanya boleh di rumah saja, dan hal lainnya yang identik dengan perempuan sehingga *Mulan* dan *Moana* hadir untuk menolak tuntutan tersebut. Selain itu, peran gender perempuan dalam

film Mulan dan Moana didasari oleh ketidaksetaraan peran gender perempuan di dalam masyarakat.

5. Kode Teknis dalam Film

Menurut Turner (1999) dalam Nissa (2012), menguraikan kode-kode yang terdapat dalam film sebagai sebuah sistem penanda (the signifying system). Berikut ini adalah beberapa sistem penandaan yang dapat memberi pengaruh di dalam film dalam pembuatan makna yaitu:

a. Kamera

Kamera merupakan sebuah rangkaian praktik rumit dalam produksi film yang melibatkan manipulasi pada kamera itu sendiri guna pengambilan sorotan kamera, format ukuran layar, hingga pembingkaihan gambar. Berikut merupakan istilah-istilah yang digunakan dalam pembuatan film:

1) Sorotan Kamera (camera shot)

- Point of view: menggunakan kamera sebagai mata dari seorang yang kita dapat melihat dari sudut pandang suatu karakter. Point of view atau biasa disingkat menjadi POV sendiri bersifat subjektif.
- Close-up: Teknik kamera ini biasa digunakan untuk mengundang empati kepada karakter atau bisa dipakai untuk penekanan terhadap sesuatu yang sedang disorot.
- Extreme close-up: Teknik yang kurang lebih sama dengan close-up, tetapi sedikit memberi efek dramatis.

- Medium Shot: Teknik kamera yang hanya menunjukkan benda atau orang yang sedang disorot tanpa menunjukkan apa yang ada di sekitarnya sehingga benda atau orang yang sedang disorot terisolir dari lingkungannya.
- Long Shot: Teknik kamera yang menyorot dari jarak yang jauh dan sering dipakai untuk menghubungkan suatu objek atau orang dengan lingkungan yang ada di sekitarnya.

2) Sudut Pengambilan Gambar (camera angle)

- Low-angle : kamera menyorot ke atas ke arah orang atau objek sehingga memberikan kesan berkuasa terhadap apa yang sedang disorot.
- Straight on: kamera merekam apa yang terjadi dengan posisi yang sejajar dengan arah pandangan mata namun tidak memberi kesan apa-apa.
- High-angle: kamera menyorot melihat ke bawah pada suatu objek atau orang yang memberikan kesan bahwa objek tersebut terlihat kecil, lemah, dan tidak penting.

3) Fokus (depth of field)

Penggunaan fokus dapat memberikan suatu makna. Jika kamera ter fokus pada suatu objek dan latar di belakang objek dibuat buram atau tidak jelas, maka perhatian penonton akan ter fokus pada objek yang sedang disorot. *Deep Fokus Shot* adalah kondisi di mana semua hal yang ada dalam frame ter fokus yang

memberi kebebasan kepada para penonton untuk memilih fokus yang mereka ingin.

4) Pembingkaiian Gambar (framing)

Framing adalah penempatan terhadap suatu objek ke dalam satu frame kamera.

- Suara (sound)

Penggunaan suara dalam suatu film juga merupakan aspek yang penting. Suara berperan aktif sebagai fungsi naratif dan dapat menambah efek emosional. Peran utama dari suara adalah memperkuat realisme dengan memproduksi suara-suara yang dapat digunakan sesuai kejadian yang bisa dilihat, contohnya adalah ketika terdengar suara benda yang pecah juga menunjukkan gambar kaca lemari yang pecah.

- Pencahayaan (lighting)

Pencahayaan memiliki dua fungsi, yang pertama adalah fungsi ekspresif yang digunakan untuk menetapkan mood dan memberi kontribusi bagi cerita. Fungsi yang kedua adalah fungsi realisme, adalah fungsi yang paling sering digunakan. Pencahayaan ini berfungsi untuk menerangi karakter dan latar nya secara natural, sehingga membuat

penonton tidak menyadari dan tidak merasakan lighting sebagai sebuah teknologi yang terpisah.

- Edit (editing)

Pada proses edit ini, digunakan sebagai kontribusi dalam film sehingga membuat film terlihat berjalan secara natural dan tanpa adanya campur tangan pembuat film. Metode yang biasa digunakan dalam proses edit adalah pemotongan antar gambar yang dilakukan secara sederhana untuk menghubungkan dua gambar menjadi satu.

Film adalah suatu sistem penandaan yang kompleks di mana makna yang dihasilkan merupakan suatu produk dari penggabungan sistem-sistem yang dipaparkan di atas. Penggabungan tersebut dapat dicapai melalui sistem yang satu sama lain saling melengkapi atau pun bertentangan. Sistem ini memiliki seperangkat konvensi yang terpisah dan memiliki cara sendiri untuk merepresentasikan sesuatu.

F. Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian yang menggunakan metode semiotik. Semiotika adalah metode yang berbasis pada analisis yang mempunyai fungsi untuk mengkaji suatu tanda tertentu, tanda-tanda tersebut dianalogikan sebagai suatu alat yang akan digunakan untuk mencari tahu mengenai makna yang terdapat di dunia, diantara manusia atau bersama-sama manusia itu sendiri,

suatu tanda menandakan sesuatu yang lain selain dirinya sendiri, dan makna ialah hubungan antara suatu obyek atau ide dan suatu tanda (Sobur, 2016).

1. Objek Penelitian

Objek penelitian dalam penelitian ini adalah film animasi bertema tentang Princess yang dirilis oleh Disney berjudul Mulan dan Moana.

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mempermudah dan memperkuat penelitian ini, diantaranya yaitu:

a. Studi Pustaka

Studi pustaka pada penelitian ini yaitu data-data yang diperoleh dari buku, jurnal, artikel, internet, dan sumber-sumber yang berhubungan dengan penelitian ini.

b. Dokumentasi

Peneliti akan menjadikan film Mulan dan Moana sebagai data primer yang digunakan untuk meneliti film. Selanjutnya, peneliti akan mengamati, mendengarkan, dan mencatat setiap data yang terdapat dalam film Mulan dan Moana.

3. Teknik Analisis Data

Setelah semua data dapat terkumpul, selanjutnya adalah menganalisis data yang sudah terkumpul tersebut. Tujuan analisis data pada dasarnya adalah untuk mengatur, mengelompokkan, mengorganisasikan, dan mengurutkan data-data yang sudah terkumpul. Data-data tersebut dapat

berupa gambar, artikel, foto, dokumen, dan sebagainya. Langkah-langkah yang dilakukan untuk menganalisis data ini adalah:

- a. Pada penelitian ini, tahapan pertama analisis data dilakukan dengan mulai mengamati, memahami alur cerita dan skenario yang ada pada film *Mulan* dan *Moana*.
- b. Mengolah dan mengumpulkan data, melalui cara meng-capture adegan yang berhubungan dengan representasi perempuan dalam film *Mulan* dan *Moana*.
- c. Adegan yang sudah dipilih kemudian dianalisis dengan literatur-literatur yang berhubungan dengan masalah penelitian,
- d. Setelah menganalisis adegan yang dipilih menggunakan literatur, dilakukan analisis terhadap simbol-simbol atau tanda yang mengandung makna tersirat dari adegan-adegan yang sudah dipilih. Pada tahap ini terjadi proses pemaknaan sesuai dengan metode penelitian yang digunakan oleh peneliti. Proses pemaknaan pada peta Roland Barthes memiliki dua tahap signifikasi. Tahapan pertama, peneliti menjelaskan makna denotasi yaitu, makna tanda yang eksplisit, langsung dan pasti. Denotasi merupakan makna yang sebenar-benarnya, yang disepakati bersama secara sosial, yang rujukannya pada realitas.
- e. Setelah mengetahui makna denotasi yang ada, peneliti memasuki tahapan kedua dari peta Roland Barthes yaitu, menjelaskan makna

konotasinya. Makna konotasi adalah makna tanda yang implisit atau mempunyai keterbukaan makna, tidak langsung dan tidak pasti, yang berarti terbuka kemungkinan terhadap penafsiran-penafsiran baru.

- f. Tahapan terakhir, setelah proses pemaknaan dan menganalisis setiap adegan yang sesuai dengan yang ingin diteliti di dalam film, maka ditariklah sebuah kesimpulan berupa uraian singkat tentang analisis dan pembahasan sesuai dengan fokus dan tujuan penelitian (Vera, 2014).

4. Sistematika Penulisan

Sistematika pada penulisan ini berguna untuk memperoleh gambaran yang jelas dari penelitian yang dilakukan, sistematika penulisan ini terdiri dari empat bab yang akan di susun secara sistematis.

- a. Bab pertama berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka teori, metode penelitian, dan sistematika penulisan.
- b. Bab dua berisi mengenai profil dan sinopsis tentang film Mulan (1998) dan Moana (2016).
- c. Bab tiga berisi tentang pemaparan dan hasil penelitian dan analisis data dari film Mulan dan Moana .
- d. Bab empat merupakan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan dan saran.