

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Identitas dalam kehidupan sehari-hari dapat diartikan dengan bagaimana cara pandang kita sebagai manusia memandang diri sendiri dan bagaimana orang lain memandang kita. Perilaku atau apapun atribut yang menggambarkan diri kita akan berdampak pada bagaimana seseorang memandang identitas kita sebagai seseorang. Konsep identitas tidak hanya persoalan jatui diri namun juga akan berkembang sesuai dengan nasionalitas, keadaan sosial ekonomi, pendidikan, agama, etnis, budaya, maupun gender.

Salah satu identitas yang paling melekat pada seseorang adalah identitas gender. Bagaimana identitas gender terbentuk lahir dari komunikasi dan interaksi sosial di lingkungannya. Banyak masyarakat menyalah artikan gender, yaitu sekedar mengartikan gender dengan jenis kelamin perempuan dan laki laki. Arti gender sendiri adalah sikap atau karakter yang terbentuk pada perempuan dan laki laki berdasarkan konstruksi sosial yang prosesnya panjang.

Dalam *Women's Studies Encyclopedia* yang dikutip oleh Herlina (2018) gender merupakan suatu konsep kultural yang dipakai untuk membedakan peran, perilaku mentalitas, dan karakteristik emosional laki-laki dengan perempuan yang tumbuh dan berkembang di masyarakat. Sehingga jika merujuk pada hal tersebut, gender bukan

lagi soal berbedanya struktur anatomi antara laki-laki dan perempuan, tapi tentang nilai-nilai sosial di antara laki-laki dan perempuan.

Gender menurut Bell & Blaeure diartikan sebagai harapan masyarakat mengenai pria dan wanita yang telah dibentuk sedemikian rupa (Perdana, 2014). Gender merupakan perihal perilaku yang berbeda antara laki-laki dan perempuan yang dibentuk secara sosial, bukan secara kodrat atau ketentuan Tuhan. Namun, dibentuk sendiri oleh manusia melalui proses sosial kultural yang panjang. Dan dalam pengkonstruksian tersebut, bergantung pada nilai-nilai budaya yang berkembang di tengah masyarakat tersebut.

Menurut Oakley, gender adalah masalah budaya, ia merujuk pada klasifikasi sosial dari laki-laki dan perempuan menjadi 'maskulin' dan 'feminin'. Jadi bisa diketahui bahwa ideologi gender merupakan sistem pemikiran dan nilai-nilai yang mengatur bagaimana peran seks, status sosial, dan perilaku yang didahului oleh pembentukan identitas maskulin dan feminin. Dari sini pula dapat ditegaskan sekali lagi, bahwa gender berbeda dengan jenis kelamin. Pada gender, kita akan menemui perbedaan perilaku (*behavioral differences*) antara laki-laki dan perempuan yang dikonstruksikan secara sosial, yakni perbedaan yang bukan kodrat atau yang diciptakan oleh manusia itu sendiri melalui proses sosial dan kultural yang panjang (Puspitarini & Utanto, 2019).

Identitas gender dapat diartikan sebagai konsep tentang pribadi seseorang baik laki laki maupun perempuan yang didasarkan pada perilaku dan sikap. Dalam pengkonstruksian gender ini sering kali menimbulkan kesenjangan di antara manusia,

terutama antara laki-laki dan perempuan. Laki-laki sering diperlakukan secara istimewa karena dianggap kuat dan rasional. Laki-laki juga lebih dibutuhkan dalam pekerjaan jika dibandingkan dengan perempuan. Perempuan dianggap sebagai seseorang yang lemah dan emosional, serta hanya cocok untuk mengurus rumah dan anak. Dari kesenjangan tersebut timbullah ketidakadilan antara laki-laki dan perempuan yang sering dikenal sebagai ketidakadilan gender.

Identitas gender dan ketidakadilan gender yang ada pada masyarakat dapat pula dilihat dari film Disney. Peran gender telah dipelajari oleh beberapa peneliti lintas disiplin sejak bertahun-tahun yang lalu. Representasi laki-laki dan perempuan selalu berbeda. Laki-laki sering digambarkan sebagai maskulin, kuat dan mandiri sementara perempuan digambarkan sebagai feminin, anggun dan lembut (Manda & Suardi, 2015). Disney Princess memiliki kekuatan atau power dalam menggambarkan gender.

Ada 3 pembagian era dalam Disney Princess, diantaranya *The Classic Princesses*, *Rebels Era* dan *Contemporaries Era*. Era pertama adalah *The Classic Princesses* (1937-1959) yang mencakup tiga film: *Snow White and the Seven Dwarfs* (1938), *Cinderella* dan *Putri Tidur*. Karakter wanita dalam film ini adalah Putri Salju, Cinderella dan Aurora. Era pertama ini juga disebut dengan istilah *Damsel in Distress* yang menjelaskan bahwa perempuan sangat membutuhkan laki-laki dalam menyelamatkan hidupnya. Menurut Biasini (2018) *Damsel in Distress* adalah suatu istilah klasik yang ada dalam dunia literatur, seni, film, dan video game untuk karakter seorang perempuan yang sedang dalam keadaan sulit dan membutuhkan pertolongan pria untuk menyelamatkan nyawanya.

Era awal Disney Princess ini, hampir seluruh Princesses hanya pasrah pada persoalan dan keadaan mereka. Karakter princess dalam film-film tersebut memiliki karakteristik yang serupa. Princess dalam era ini digambarkan sebagai seorang perempuan yang bertutur kata sopan, angun, lembut dan mengandalkan kekuatan laki-laki untuk mencapai keinginan atau impian mereka. Era ini juga menunjukkan perempuan yang naif dan sangat mudah ditipu. Penggambaran perempuan saat itu disesuaikan dengan kondisi pada masa itu, dimana perempuan di masa itu harus bekerja di sektor domestik dan tidak mendapatkan pendidikan yang layak.

Era kedua adalah generasi kedua dari film Disney princess adalah *Rebels Era* (1989-1998). Pembentukan karakter princess di era pertama dan kedua ini kurang lebih sama, namun Disney mulai menambah karakter baru di era kedua. Era ini mulai menggambarkan perempuan yang mandiri yang bisa berusaha menggapai impian dan cita-citanya dengan kekuatannya sendiri. Namun, karakter wanita masih mempertahankan stereotip gender karena di akhir film, karakter wanita tidak melakukan penyelamatan terakhir tanpa keterlibatan karakter pria (England et al., 2011). Beberapa contoh film Disney generasi kedua adalah *The Little Mermaid* (1989), *Beauty and the Beast* (1991), *Pocahontas* (1995) dan *Mulan* (1998).

Era ketiga film putri Disney adalah yang disajikan kepada generasi ketiga, seperti *Princess and The Frog* (2009), *Tangled* (2010), *Brave* (2012) dan *Frozen* (2013). Karakter dalam film ini adalah Tiana, Rapunzel, Merida, dan Anna dan Elsa. Mereka adalah karakter yang sangat mandiri, dan tidak digambarkan sebagai sosok yang ramah dan lembut, tidak seperti karakter generasi pertama. Mereka berani dan

mengejar impian mereka dengan bantuan minimal dari karakter laki-laki. Mereka berkemauan keras, suka berpetualang, dan berani. Karakter dalam film generasi ketiga putri Disney berusaha untuk melanggar norma di mana mereka menunjukkan karakteristik yang kuat, kuat, dan ambisius (Ayu, 2018).

Evolusi dan perubahan karakteristik putri-putri Disney dipengaruhi oleh pandangan budaya dan masyarakat terhadap peran gender selama era produksi. Heritage (2015) menunjukkan bahwa *Walt Disney Company* harus memenuhi target audiens yang lebih luas dan karakteristik bahasa yang digunakan harus sesuai dengan kondisi temporal masyarakat. Era pertama sampai akhir memperlihatkan pergeseran karakter para princess dalam film Disney. Raya hadir menjadi salah satu film Disney yang rilis di tahun 2021. Raya di film “*Raya and The Last Dragon*” memang bukan masuk dalam kategori Disney Princess, namun Raya hadir menjadi tokoh utama perempuan di Film Disney (Standar Ketenagakerjaan Internasional: Manual Program, 2019). Sama seperti Moana film tahun 2016 yang menunjukkan karakter perempuan sebagai tokoh utama.

Film Raya menceritakan kisah petualangan Raya mencari naga di negeri Kumandra untuk menyelamatkan dunia. Raya yang memimpin para sahabatnya berjuang untuk mencari naga yang akan menyelamatkan dunia. Film “*Raya and The Last Dragon*” adalah salah satu bentuk pergeseran tokoh Disney. Raya ditampilkan menjadi tokoh utama dari Asia Tenggara yang berkarakter kuat (Rukmini, 2021).

Film *Raya and The Last Dragon* adalah film animasi yang menguasai puncak Box Office di Amerika Serikat dan Kanada, yang berhasil mencetak pendapatan

sebesar US\$ 8,6 juta atau setara dengan Rp 123,4 miliar (dalam kurs Rp 14.328). Film ini sudah diputar sebanyak 2.045 kali di bioskop di Amerika Serikat. Tidak hanya itu, banyak artis Indonesia yang turut berperan dalam film ini sebagai dubber atau pengisi suara (Rukmini, 2021). Peneliti mengamati ada aset dalam film ini yang jelas menunjukkan identitas Asia Tenggara (Saraswati et al., 2021). Film yang rilis pada tanggal 5 Maret 2021 ini sukses memikat hati penonton khususnya dari Asia Tenggara. Film ini cukup membuat Indonesia bangga karena munculnya ikon seperti batik, keris, wayang dan beberapa ikon lainnya.

Film Disney merupakan salah satu film yang banyak diminati dan eksistensi dari film Disney sendiri akan mempengaruhi konsep berpikir dari penontonnya. Film Disney dikenal di masyarakat sebagai film tentang kerajaan, sampai pada realita saat ini tokoh-tokoh yang ada di film Disney menjadi *role model* bagi anak-anak. Sehingga diyakini sebagai sebuah konsep yang ideal untuk seorang perempuan. Hal tersebut menjadi penting yang akhirnya peneliti tertarik untuk menggali lebih dalam bagaimana representasi pemimpin perempuan dalam film "*Raya and The Last Dragon*".

Peneliti tertarik untuk menganalisis penggambaran pemimpin perempuan yang memimpin timnya untuk menyelamatkan dunia. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting untuk menganalisis representasi perempuan dalam film Disney "*Raya and The Last Dragon*". Sehingga penelitian ini berjudul, "**REPRESENTASI PEMIMPIN PEREMPUAN DALAM FILM DISNEY (STUDI SEMIOTIKA**

## **TENTANG REPRESENTASI PEMIMPIN PEREMPUAN DI FILM RAYA AND THE LAST DRAGON)**

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti dapat merumuskan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut: “Bagaimana representasi pemimpin perempuan dalam film Disney *Raya and The Last Dragon*?”

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Dari latar belakang serta perumusan masalah maka tujuan dan kegunaan penelitian sebagai berikut:

1. Tujuan teoritis yaitu untuk memberikan manfaat secara akademis terhadap isu pemimpin perempuan pada film.
2. Teori praktis yaitu menjelaskan representasi pemimpin perempuan dalam film Disney “*Raya and The Last Dragon*”.

### **1.4. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Dapat memberikan informasi tambahan pemikiran mengenai penelitian yang serupa kepada pembaca sebagai referensi tambahan dan pengembangan pengetahuan khususnya dalam cakupan bidang Ilmu Komunikasi.

- b. Dapat memberikan informasi mengenai makna konotatif dan denotatif (semiologi) dalam Film Disney “*Raya and The Last Dragon*” khususnya pada representasi pemimpin perempuan.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi penulis, sebagai sarana untuk menyalurkan pengetahuan teoritis yang diperoleh selama berada dibangku perkuliahan dan dari penelitian dan literatur-literatur yang sudah ada.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah bahan masukan bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan dapat menjadi salah satu referensi bagi peneliti selanjutnya yang tertarik dengan analisis semiologi khususnya mengenai semiologi dalam film.