

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Film merupakan sarana komunikasi visual yang menyampaikan pesan, cerita, atau informasi kepada penonton melalui gambar yang bergerak, suara, dan narasi (Ardiyansah, 2012). Film, sebagai sebuah bentuk seni dan produk budaya, tidak hanya berperan sebagai sumber hiburan; tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk pendidikan, propaganda, dan pencerminan sosial. Dalam konteks ini, film bisa dimanfaatkan untuk meningkatkan kesadaran mengenai isu sosial dan lingkungan serta mempengaruhi pemahaman masyarakat terhadap berbagai tema. Film dapat berfungsi sebagai media yang efisien untuk menyampaikan pesan yang mendalam dan berarti kepada audiens jika dimanfaatkan dengan cara yang benar (Lukman, 2022). Karena itu, pemanfaatan film sebagai alat pembelajaran akan sangat mendukung siswa dalam mengerti isi materi dengan baik melalui pengalaman belajar yang menarik dan interaktif.

Di zaman media yang global dan digital saat ini, gambaran remaja perempuan dalam film memberikan dampak besar terhadap cara remaja membentuk identitas dan pandangan diri mereka sendiri (Long & Wan Yahaya, 2025). Animasi dan media visual lainnya memainkan peran krusial dalam menyampaikan pesan sosial dan nilai-nilai budaya kepada audiens, terutama anak-anak. Kisah *Inside Out 2*, yang dibuat oleh Pixar Animation Studios dan rilis pada tahun 2024, meneruskan cerita Riley yang sekarang mengalami masa remaja, yang melibatkan berbagai perubahan sosial dan psikologis. Ada kemungkinan bahwa cara karakter utama wanita digambarkan dalam film ini membentuk sudut pandang tentang bagaimana remaja wanita seharusnya bertindak, berpikir, dan merasakan (Kerver, 2024). Oleh sebab itu, analisis mengenai metode konstruksi ini dikemukakan dan dilambungkan dalam narasi visual film sangat krusial.

Kisah *Inside Out 2*, yang dibuat oleh Pixar Animation Studios dan sudah rilis pada tahun 2024, meneruskan cerita Riley yang sekarang mengalami masa remaja, yang melibatkan berbagai perubahan sosial dan psikologis. Artikel dari CinemaBlend (2024) ini mengangkat strategi unik yang digunakan oleh tim

produksi film *Inside Out 2* untuk menciptakan cerita yang otentik dan relevan dengan remaja, terutama remaja perempuan. Fokus utama artikel ini adalah pembentukan "Riley's Crew," sebuah kelompok penasihat berisi sembilan gadis remaja dari berbagai daerah di Amerika Serikat. Tujuannya adalah untuk memberikan perspektif langsung tentang pengalaman remaja yang otentik, terutama dalam menghadapi kecemasan, identitas diri, dan emosi kompleks di masa pubertas. Ini merupakan pendekatan partisipatif yang langka dalam industri film, menjadikan *Inside Out 2* sebagai objek yang ideal untuk penelitian representasi.

Representasi merupakan proses penciptaan makna sosial yang melibatkan ideologi dan kekuasaan. Ini bukan hanya sekadar gambar. Stuart Hall (2020) mengemukakan bahwa representasi muncul dari praktik diskursif dan relasi kekuasaan dalam budaya, dan tidak pernah bersifat netral. Salah satu bentuk media yang paling terkenal, film memiliki kemampuan untuk merepresentasikan realitas sosial dan menyebarkan nilai-nilai tertentu kepada penontonnya. Oleh karena itu, untuk mengidentifikasi pesan ideologis yang tersembunyi, karakter remaja perempuan dalam *Inside Out 2* perlu dianalisis. Penting untuk dicatat bahwa media memiliki dampak besar terhadap pembentukan identitas gender di kalangan remaja.

Proses pembentukan identitas, termasuk identitas gender, sangat krusial pada masa remaja. UNICEF Indonesia (2023) mengindikasikan bahwa gadis-gadis remaja mengalami tekanan sosial yang besar berkaitan dengan penampilan mereka, prestasi akademis, dan bagaimana media membentuk peran gender mereka. Dampak konten visual di media sosial dan film menyebabkan 58% remaja putri di Indonesia merasa kurang percaya diri (UNICEF, 2023). Oleh karena itu, penting untuk mengevaluasi sejauh mana representasi dalam film mendukung atau malah menghambat remaja dalam berkembang dengan sehat. Film animasi keluarga seperti *Inside Out 2* memanfaatkan nilai pembentukan diri sebagai sarana strategis.

Analisis beberapa film menunjukkan bagaimana unsur visual dan naratif berperan dalam penciptaan makna yang dapat diinterpretasikan secara bervariasi oleh penonton. Hal ini menunjukkan bahwa film dapat berperan sebagai sarana

yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mendidik dan memengaruhi perspektif masyarakat terhadap isu-isu penting (Tuffahati & Claretta, 2023). Dengan cara ini, film memiliki potensi sebagai alat dalam meningkatkan kesadaran kritis mahasiswa dan proses pembelajaran yang efektif, khususnya dalam memahami fenomena sosial yang rumit.

Putri (2017) menyatakan bahwa film dihasilkan oleh individu dari berbagai profesi, seperti produser, sutradara, penulis naskah, dan para aktor, yang berkolaborasi untuk menciptakan karya visual yang mencerminkan budaya dan kondisi sosial suatu negara. Industri perfilman Indonesia telah mengalami perkembangan pesat sejak diakui sebagai salah satu subsektor industri kreatif negara pada tahun 2005. Selain merefleksikan budaya, film juga memiliki peran dalam pendidikan dan penyampaian nilai-nilai sosial kepada masyarakat, seperti yang dapat dilihat dalam berbagai karya film anak negeri.

Sebaliknya, pandemi COVID-19 telah memengaruhi pola menonton film. Muhlisiun (2022) menyebutkan bahwa pembatasan sosial memicu peralihan dari bioskop tradisional ke layanan *streaming* digital, membawa pengalaman menonton film ke dalam ruang pribadi. Ini setara dengan cara film pertama kali diperkenalkan melalui kinetoskop oleh Thomas Edison. Akibatnya, pengalaman menonton film saat ini menjadi lebih bersifat pribadi. Industri film perlu berusaha lebih giat untuk menarik perhatian penonton agar kembali menonton di bioskop. Karena itu, diperlukan pendekatan yang inovatif dan kreatif dalam penyebaran film agar dapat bersaing dengan semakin banyaknya platform digital yang diminati. Strategi itu harus mampu menciptakan pengalaman yang lebih menyenangkan dan interaktif untuk mengundang kembali penonton ke bioskop.

Perubahan ini turut memengaruhi pilihan penonton dalam menikmati konten film. Verakandhi (2024) menyebutkan bahwa adanya video pendek di media sosial, yang biasanya berisi ulasan atau cuplikan film, berdampak pada cara penonton menikmati dan menghargai karya sinema, serta memengaruhi pilihan mereka dalam menentukan film yang ingin ditonton. Ini menunjukkan bahwa penyesuaian terhadap perubahan perilaku penonton akibat pengaruh platform digital sangat penting dijadikan sebagai salah satu fokus utama dalam strategi pemasaran film. Keterlibatan dengan audiens di zaman digital sekarang ini

sangatlah penting. Untuk mencapai audiens yang lebih besar, penting untuk menerapkan strategi yang efektif yang melibatkan penggunaan media sosial.

Representasi gender di media, terutama dalam film, merupakan isu yang banyak diperbincangkan dalam beberapa tahun terakhir. Studi menunjukkan bahwa perempuan sering kali mengalami stereotip yang menghambat perkembangan karakter maupun pembentukan identitas perempuan dalam film. Smith et al. (2018) mengungkapkan bahwa hanya 31% dari tokoh utama dalam film yang diteliti adalah perempuan, dan ketika perempuan diperlihatkan, mereka sering kali terjebak dalam posisi yang pasif atau sekunder. Hal ini dapat memengaruhi perspektif remaja perempuan terhadap diri mereka dan kemampuan mereka. Studi ini mengindikasikan bahwa karakter perempuan dalam film sering kali digambarkan dengan ketidakstabilan emosional saat menghadapi berbagai masalah. Sebab itu, sangat penting untuk menyelami lebih jauh mengenai bagaimana emosi perempuan dalam film menjadi pusat perhatian, terutama berkaitan dengan emosi remaja.

Representasi perempuan dalam film animasi dapat secara tidak langsung menciptakan norma gender tertentu, memperkuat atau melawan stereotip tradisional yang ada dalam masyarakat. Selama bertahun-tahun, film animasi seringkali menggambarkan perempuan dalam peran yang terbatas, seperti tokoh yang lemah, terlalu emosional, atau bergantung pada pria (Smith et al., 2018). Fenomena ini mengindikasikan bahwa meskipun ada pergeseran dalam representasi gender di beberapa film tetapi masih belum sepenuhnya menyeluruh dan konsisten. Representasi kompleks dan bervariasi perempuan dalam film animasi bisa berkontribusi terhadap perubahan cara pandang remaja mengenai peran gender serta membangun pemahaman yang lebih mendalam tentang kekuatan perempuan. Dengan demikian, film animasi memiliki potensi sebagai sarana pendidikan yang efektif dalam meningkatkan kesadaran gender pada generasi muda dan dapat memotivasi perubahan sosial.

Tingkat konsumsi film animasi di kalangan anak muda meningkat 23% selama sepuluh tahun terakhir, menjadikan media ini sebagai salah satu sumber utama bagi remaja dalam membangun konsep diri dan interaksi sosialnya (Liu, 2023). Penelitian ini mengungkapkan bahwa film animasi tidak hanya dapat

menarik perhatian remaja, tetapi juga berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan nilai-nilai positif dan pendidikan yang berkaitan dengan kehidupan mereka. Oleh karena itu, sangat penting untuk memanfaatkan potensi tersebut dalam proses belajar dan pembentukan karakter remaja. Dengan demikian, pemanfaatan media seperti film animasi bisa berkontribusi pada pembentukan identitas yang positif dan meningkatkan mutu pendidikan karakter di kalangan pemuda.

Pemanfaatan film animasi sebagai sarana pembelajaran dapat mendukung penyampaian pesan-pesan moral dan karakter yang relevan, sehingga remaja bisa menginternalisasikan nilai-nilai itu dalam kehidupan sehari-hari. Di samping itu, kerja sama antara pendidik dan animator sangat diperlukan untuk menghasilkan konten yang mendidik dan menarik untuk penonton muda (Tamrin et al., 2023). Kolaborasi ini akan memberikan efek baik karena akan menjadikan film animasi tidak hanya sekadar hiburan, tetapi juga sebagai sarana pendidikan yang mampu membentuk karakter remaja dengan cara yang menarik. Pendidikan yang menggunakan media seperti film animasi akan sangat mendukung pertumbuhan sosial dan moral remaja. Dengan metode yang tepat, remaja dapat memperoleh banyak pengetahuan tentang nilai-nilai penting sambil menikmati pengalaman menonton yang menyenangkan.

Di zaman globalisasi media saat ini, film animasi menjadi salah satu produk budaya yang sangat berpengaruh dalam membentuk pandangan publik terhadap identitas sosial, termasuk peran gender (Priya, 2024). Media visual, terutama film, berperan tidak hanya sebagai alat hiburan, tetapi juga sebagai agen sosialisasi yang menginternalisasikan nilai, norma, dan perspektif dunia kepada penontonnya, terutama kaum muda. Tingginya paparan remaja perempuan terhadap gambaran karakter dalam media menunjukkan kebutuhan analisis kritis mengenai pola representasi itu. Analisis ini akan sangat berguna untuk mengidentifikasi pengaruh film animasi terhadap pembentukan identitas sosial dan nilai-nilai karakter remaja, serta akan mampu mengungkap kemungkinan risiko dan representasi yang tidak seimbang. Maka dari itu, sangat penting untuk menciptakan film animasi yang mencerminkan nilai-nilai karakter yang positif dan beragam.

Secara tidak langsung menciptakan norma gender tertentu seperti perempuan berhak untuk bersikap tegas dan berani. Hal ini memperkuat atau melawan stereotip tradisional yang ada dalam masyarakat yang dimana perempuan seharusnya bersikap lembut dan penyayang. Jika seorang perempuan bersikap tegas atau agresif, maka ia akan dianggap sebagai sosok yang tidak feminim. Representasi kompleks dan bervariasi perempuan dalam film animasi bisa berkontribusi terhadap perubahan cara pandang remaja mengenai peran gender serta membangun pemahaman yang lebih mendalam tentang kekuatan perempuan. Dengan demikian, film animasi memiliki potensi sebagai sarana pendidikan yang efektif dalam meningkatkan kesadaran gender pada generasi muda dan dapat memotivasi perubahan sosial.

Penelitian Praptiningsih (2017) mendukung pandangan itu dengan membuktikan bahwa media massa Indonesia sering kali menggambarkan perempuan dalam konteks domestik dan romantis. Ilustrasi ini sering kali tidak memperhatikan kompleksitas pengalaman perempuan, terutama selama fase perkembangan remaja yang penuh dengan perubahan emosional dan psikososial. Sejalan dengan itu, Watun (2019) mencatat bahwa kemajuan emosional remaja perempuan dalam film animasi sering disederhanakan menjadi cerita seputar percintaan, alih-alih menyelami kompleksitas emosional yang lebih mendalam seperti kecemasan, pencarian identitas, dan pergolakan sosial. Penelitian ini menekankan pentingnya representasi yang lebih bervariasi dan realistis tentang perempuan agar pengalaman mereka tercermin dengan lebih tepat. Tidak hanya krusial bagi masyarakat dalam mengevaluasi perempuan, tetapi juga untuk membangun ruang bagi narasi yang lebih akrab dan mendalam mengenai perempuan.

"Inside Out 2" adalah kelanjutan dari film "Inside Out" yang berhasil secara kritis, meneruskan eksplorasi mengenai emosi dan pengalaman hidup, dengan menyoroti karakter remaja perempuan. Film ini memberikan peluang untuk menyelami cara karakter remaja perempuan diperlihatkan, serta bagaimana emosi dan pengalaman mereka tercermin dalam alur cerita film. Mansur (2019) menyatakan, "Media tidak hanya merefleksikan realitas sosial, tetapi juga membentuk cara kita memahami diri kita sendiri dan orang lain." Sebagai

hasilnya, sangat penting untuk menganalisis tentang representasi perempuan muda dalam film ini. Di antara pemuda, pembentukan identitas dan pemahaman gender akan terwujud, terutama melalui sosok remaja perempuan yang kaya dan bervariasi. Sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya tentang gender dalam film animasi, analisis ini akan mengungkapkan dinamika emosi yang terjadi pada remaja perempuan dengan pendekatan kualitatif.

Film animasi telah menjadi salah satu jenis media yang paling berpengaruh dalam membentuk perspektif dan pemahaman publik, khususnya di kalangan pemuda. Berdasarkan penelitian Adiningtyas dan Santoso (2022), film animasi tidak hanya berperan sebagai bentuk hiburan, tetapi juga sebagai media untuk menyampaikan pesan-pesan sosial yang rumit, termasuk permasalahan gender dan identitas. Dalam konteks ini, film animasi dapat memainkan peran signifikan dalam membentuk cara remaja melihat diri mereka dan lingkungan sekitar. Pemanfaatan film animasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Ini akan menghasilkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa, sehingga meningkatkan motivasi serta partisipasi mereka dalam proses belajar.

Representasi remaja perempuan dalam film animasi tidak hanya menunjukkan tokoh imajiner, tetapi juga mencerminkan serta membangun konstruk sosial terkait identitas, perasaan, dan fungsi gender. Film animasi sebagai elemen budaya populer memainkan peran krusial dalam menyampaikan nilai-nilai tertentu, khususnya kepada anak-anak dan remaja yang merupakan salah satu target audiens utamanya. Dalam konteks ini, *Inside Out 2* muncul sebagai salah satu film yang berusaha menggambarkan kerumitan emosional seorang gadis remaja bernama Riley, yang kini memasuki masa remaja dan menghadapi tekanan sosial serta dinamika emosi yang semakin rumit.

Transformasi dan kemajuan emosional selama periode remaja, terutama untuk perempuan, merupakan fase yang penting dan penuh arti. Film *Inside Out 2* menampilkan aspek ini lewat visualisasi emosi-emosi baru seperti cemas, iri, malu, dan bosan, yang menggambarkan perjuangan internal Riley sebagai gadis remaja yang mencari jati diri. Representasi ini dapat dipahami sebagai cerminan dari pengalaman emosional remaja perempuan dalam kehidupan sehari-hari,

namun juga perlu dianalisis: apakah narasi dan visual yang disajikan menciptakan ruang yang kompleks, realistis, dan memberdayakan, atau malah memperkuat stereotip tertentu?

Penelitian tentang representasi perempuan dalam film "Turning Red" (Alpina, 2023) menunjukkan bahwa pengalaman pubertas remaja perempuan mulai mendapatkan ruang yang lebih luas di media animasi. Penelitian tersebut mengangkat tema representasi gadis remaja Asia dalam konteks perubahan biologis dan kultural. Alpina menekankan bagaimana karakter Meilin Lee digambarkan dalam hubungannya dengan keluarganya, budayanya, dan perubahan tubuhnya, serta bagaimana film ini berupaya merepresentasikan pengalaman pubertas perempuan dari sudut pandang yang cukup progresif. Namun, studi tersebut lebih menekankan pada aspek budaya dan identitas ras, serta hubungannya dengan perubahan fisik (pubertas), dan belum cukup membahas dinamika perubahan emosional internal pada remaja perempuan sebagai fokus utama cerita.

Di sinilah terdapat celah penelitian yang krusial untuk diteliti, yaitu jika Turning Red lebih fokus pada perubahan fisik dan pertentangan budaya, maka Inside Out 2 memberikan perspektif yang berbeda, yaitu melalui gambaran langsung emosi dalam pikiran gadis remaja. Oleh karena itu, sangat penting untuk menilai bagaimana Inside Out 2 menggambarkan pengalaman emosional tersebut: Apakah film ini mampu menampilkan kompleksitas batin remaja perempuan secara menyeluruh? Bagaimana emosi seperti cemas, cemburu, dan malu dipahami dalam konteks perkembangan karakter Riley sebagai gambaran dari banyak remaja perempuan di dunia nyata?

Dengan pendekatan kualitatif, studi ini bertujuan untuk menganalisis representasi gadis remaja dalam "Inside Out 2," serta bagaimana film ini dapat berkontribusi pada pemahaman yang lebih mendalam mengenai emosi dan identitas remaja perempuan. Melalui analisis karakter, alur cerita, dan aspek visual dalam film, diharapkan dapat ditemukan pemahaman baru mengenai kontribusi film animasi dalam membentuk pandangan gender dan identitas di kalangan remaja dan juga mampu memberikan wawasan mengenai betapa rumitnya emosi yang dirasakan oleh remaja perempuan, serta berbagai tantangan

yang mereka hadapi dalam proses pembentukan identitas mereka. Film ini berpotensi untuk melanjutkan eksplorasi tema identitas, serupa dengan cara *Inside Out* merepresentasikan emosi Riley saat menghadapi perubahan dalam hidupnya.

1.2. Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini, rumusan masalah yang akan dibahas adalah bagaimana remaja perempuan di film animasi "*Inside Out 2*" direpresentasikan dalam menghadapi perubahan dan perkembangan emosional?

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis bagaimana karakter remaja perempuan dalam film "*Inside Out 2*" digambarkan dan apa maknanya. Mengidentifikasi dan mengeksplorasi emosi yang ditampilkan oleh karakter remaja perempuan, serta kontribusi dari emosi tersebut pada pengembangan karakter dan alur cerita.

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui pendekatan kualitatif dengan tujuan untuk mengeksplorasi secara menyeluruh makna, persepsi, dan pengalaman subjek terhadap fenomena yang diteliti. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dari perspektif teoritis dan praktis karena pendekatan sistematis yang didasarkan pada teori-teori yang relevan. Berikut penjelasan lebih lanjut tentang manfaat teoritis dan manfaat praktis dari penelitian ini:

1.4.1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan studi Ilmu komunikasi, terutama dalam memperkaya pemahaman mengenai representasi gender dalam media animasi dan aplikasi teori Representasi Stuart Hall dalam konteks analisis film. Penelitian ini dapat menambah khazanah ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang studi media, gender, dan psikologi. Dengan menganalisis representasi remaja perempuan, penelitian ini dapat memberikan wawasan baru tentang

bagaimana media mempengaruhi persepsi gender. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmu komunikasi dan memberikan penjelasan tentang representasi gender dalam media, serta bagaimana hal ini berpengaruh terhadap pembentukan identitas remaja perempuan.

1.4.2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi pembuat film animasi dalam menciptakan representasi remaja perempuan yang lebih beragam dan bertanggung jawab. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat meningkatkan kesadaran kritikus media dan masyarakat umum mengenai pentingnya analisis kritis terhadap representasi gender dalam media populer. Penelitian ini dapat membantu masyarakat, terutama orang tua dan pendidik, untuk lebih memahami bagaimana film animasi dapat mempengaruhi cara remaja perempuan melihat diri mereka sendiri dan dunia di sekitar mereka. Hasil penelitian dapat memberikan masukan bagi pembuat film dan animator tentang pentingnya representasi yang adil dan positif dari remaja perempuan, serta dampaknya terhadap audiens muda. Temuan dari penelitian ini dapat digunakan untuk merancang program intervensi yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran remaja perempuan tentang emosi dan identitas mereka, serta membantu mereka dalam mengatasi masalah yang berkaitan dengan stereotip gender.

1.5. Sistematika Bab

Penyajian laporan skripsi ini dibagi dalam beberapa bab dengan tujuan mempermudah pencarian informasi yang dibutuhkan dan juga untuk menunjukkan penyelesaian pekerjaan yang sistematis. Pembagian bab sebagai berikut :

BAB I. Pendahuluan, berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika bab.

BAB II. Tinjauan pustaka berisi landasan teori dan kerangka berpikir. Pada penelitian ini menggunakan teori representasi oleh Stuart Hall.

BAB III. Metodologi penelitian, berisi desain penelitian (pendekatan penelitian, paradigma, serta metode), objek penelitian, jenis sumber data, Teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

BAB IV. Hasil dan pembahasan, berisi hasil penyajian data dan pembahasan. Berisi tentang hasil penelitian dan pembahasannya, hasil ini diperoleh dengan menggunakan metode analisis.

BAB V. Penutup, berisi kesimpulan dan saran. Pada bab ini berisi tentang kesimpulan yang diperoleh berdasarkan tujuan dan hasil penelitian. Kemudian terdapat beberapa saran akademis dan praktis.

