

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Raya and The Last Dragon merupakan film terbaru dari Walt Disney Animation Studios bergenre laga petualangan yang di rilis pada 3 Maret 2021. Film yang berdurasi 1 jam 54 menit ini disutradarai oleh Don Hall dan Carlos Lopez Eztrada dengan penulis naskah Adele Lim dan Qui Nguyen. Sebelum melakukan produksi film animasi ini, para kreator animasi melakukan riset ke 6 negara di Asia Tenggara yaitu Malaysia, Vietnam, Laos, Singapura, Kamboja dan Indonesia. Setelah melakukan pendalaman riset yang dilakukan para creator tersebut berhasil mendapatkan ide untuk karakter utama yaitu Raya (Aprilianto,2021). Film Raya and The Last Dragon menjadi film pertama yang mengangkat tentang kebudayaan Asia Tenggara yang cukup kompleks. Salah satunya unsur budaya Indonesia yang terdapat pada film ini seperti, penggunaan musik gamelan, wayang kulit, atap rumah gadang, hingga pedang yang dimiliki karakter utama dalam film ini yang menyerupai bentuk keris (Dwiastono dan Iman,2021).



*Gambar 1.1*

Film Raya and The Last Dragon tidak hanya menampilkan disisi persepsi budaya saja, namun di balik layar film ini terdapat hal-hal unik lainnya. Yang pertama yaitu penulis skenario film Raya and The Last Dragon yaitu Adele Lim yang berdarah Malaysia dan Qui Nguyen yang

berdarah Vietnam dan pengisi suara yang sebagian besar berdarah Asia Tenggara seperti Awkwafina memerankan sosok naga bernama Sisu yang merupakan orang berdarah Singapura dan Kelly Marie pengisi suara karakter utama dalam film yaitu Raya yang merupakan keturunan dari Vietnam. Yang ke dua yaitu adanya campur tangan seniman asal Indonesia yang ikut berpartisipasi dalam pembuatan film ini yaitu Juliana Wijaya sebagai ahli bahasa dan dua seniman asal Bali yang berbasis AS yaitu Emiko Saraswati yang mendalami tari Bali dan Jawa serta Dewa Putu Berata seorang ahli yang menciptakan komposisi gamelan. Yang ketiga yaitu pemilihan nama Raya yang tak lepas dari peranan orang Indonesia sebagai ahli bahasa yaitu Juliana Wijaya. Penggambaran tokoh yang dekat dengan kehidupan budaya Asia Tenggara membuat nama Raya dirasa cocok karena memiliki makna yang bagus. Raya memiliki arti "besar" dan "merayakan" (Dwiastono dan Iman,2021).

Film Disney *Raya and The Last Dragon* menjadi salah satu film yang berhasil menyusul kesuksesan seperti pada film-film Disney sebelumnya. Film *Raya and The Last Dragon* berhasil merajai *Box Office* Amerika Serikat dan mendapatkan posisi pertama yang berhasil bertahan selama tiga pekan hingga berhasil mengalahkan *Tom and Jerry* yang berada di posisi ke dua pada pekan kedua. Tak hanya merajai *Box Office* film ini berhasil masuk dalam ajang bergengsi yaitu *Annie Award* ke-49 dan memimpin nominasi terbanyak dalam ajang *Annie Award* ke-49 dengan 10 nominasi termasuk dalam film animasi terbaik (Mudopar,2021).

Keberhasilan film ini di dukung dengan keuntungan yang di dapat senilai \$23,5 juta di Amerika Serikat dan Kanada dan \$47,8 juta dari wilayah lain. Sedangkan total keuntungan yang di dapat dari seluruh dunia sebesar \$71,3 juta dari hari pertama penayangan film. Salah satu kritikus film Amerika Serikat *Rotten Tomatoes* mengungkapkan bahwa

animasi *Raya and The Last Dragon* adalah animasi yang indah ditambah dengan audio-visual yang terampil (Diananto,2021).

Film adalah sebuah media massa yang sangat kompleks perpaduan antara audio dan visual dengan penggambaran realitas sosial sekitar dengan penyampaian pesan sehingga dapat mempengaruhi emosional penonton dari gambar visual yang di hadirkan (Alfathoni & Manesah,2020:1-2). Panuju (dalam Asri,2020:74) film digunakan sebagai media pembelajaran bagi penontonnya tak hanya sebagai hiburan, namun mampu menyampaikan pesan secara langsung melalui gambar, dialog dan penggambaran karakter yang di nilainya lebih efektif.

Contoh film yang memiliki pesan moral dan bahan pembelajaran salah satunya *Moana*, film yang bercerita tentang sebuah petualangan seorang perempuan dalam mencari orang setengah dewa bernama Maui guna menyelamatkan desanya dari kejahatan dari Te Ka iblis yang berbentuk kawah volcano. Pembelajaran yang dapat diambil dari film *Moana* yaitu keberanian, kekuatan, kerja sama, pantang menyerah dan selalu mengakui kesalahan yang diperbuat (Istiqamah,2020:56).

Pembagian peranan gender dalam film sangatlah penting untuk menyampaikan maksud dan tujuan agar audiens dapat dengan mudah menerima pesan dari film tersebut. Menurut (Brodo dalam Hidayat,2021:15) mengatakan bahwa gender dianggap sebagai penyifat (pelabelan) antara laki-laki dan perempuan dalam konstruksi sosio-kultur. Gender digunakan untuk menjelaskan bukan hanya sekedar penyifatan bawa perempuan feminin dan laki-laki maskulin, namun gender lebih menjelaskan tentang hubungan antara hak-kewajiban, kepentingan, peran, kekuasaan hingga moralitas dan rasionalitas. Sedangkan menurut DalimoenThe (2020:12-13) gender dianggap sebagai peranan dan tanggung jawab antara laki-laki dan perempuan sesuai dengan konstruksi sosial di dalamnya. Kepercayaan masyarakat



tentang gender terletak pada pendapat mengenai laki-laki yang dianggap maskulin dan perempuan yang dianggap feminin.

Maskulin merupakan label yang diberikan kepada seseorang yang mempunyai sifat kelaki-lakian seperti kuat, mandiri, pemberani, eksplorasi, rasional, kekar, perkasa. Sedangkan feminin diberikan kepada seseorang berperilaku dan bersifat emosional, lemah lembut, tidak mandiri (Rokhmansyah, 2016:7-9). Ketika laki-laki bersifat feminin maka masyarakat akan menganggapnya aneh, banci dan melanggar norma yang ada dalam masyarakat, begitu pula perempuan yang berpenampilan maskulin dalam masyarakat akan dianggap aneh, lesbian, urakan dan melanggar agama (Apriliyani, 2018:99).

Menurut pendapat (Hermes dalam McQuail's, 2010:120) berpendapat bahwa "Kita perlu mengetahui bagaimana media merepresentasikan gender karena konstruksi feminis dan maskulinitas merupakan bagian dari ideologi dominan. Menurut pendapat (Campbell dan Storo dalam Anindya, 2018:27) stereotip gender pada pria atau perempuan yang berperilaku sebagaimana mestinya, kemudian stereotip itu akan muncul dari latar belakang budaya sebuah wilayah dan berkembang dalam proses interaksi perilaku dalam ranah pribadi.

Citra yang dibentuk dalam media akan dapat mempengaruhi penonton dalam merepresentasikan sebuah pandangan seseorang dengan orang lain seperti halnya pandangan terhadap perempuan (Thadi, 2018:31). Penonton mempunyai cara pandang yang berbeda-beda dalam menilai sebuah tayangan media. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi cara pandang tersebut seperti, faktor pendidikan, pengalaman dan lingkungan sehingga akan membentuk pola pemikiran yang berbeda. Model komunikasi *encoding* dan *decoding* Stuart Hall berusaha menjelaskan bagaimana pesan tersebut dibuat, disebarluaskan dan diinterpretasikan. Khalayak tidak hanya sebagai penerima pesan dari media namun khalayak dapat memproduksi pesan yang disampaikan (Alamsyah, 2020:96). Dalam proses *decoding* latar

belakang seperti faktor usia, pendidikan, pengalaman dan jenis kelamin dapat mempengaruhi audiens dalam memaknai sebuah pesan.

Amerika Serikat merupakan negara yang mempunyai industri film terbesar di dunia yang terkenal dengan sebutan Hollywood. The Walt Disney Company atau Disney merupakan salah satu perusahaan film terutama animasi asal Amerika Serikat yang didirikan oleh Walt Disney. Disney menjadi salah satu perusahaan yang terkenal dengan cerita mengenai para *princess* dan lagu-lagunya yang sangat terkenal. Penggemar karya-karya Disney tak hanya berasal dari anak-anak namun orang dewasa juga menyukai penggambaran cerita yang di buat. Namun terdapat sisi lain yang banyak disoroti dan mendapatkan kritik tentang penggambaran pada tokoh animasi Disney yaitu tentang moralitas dan stereotip yang digambarkan dalam film memiliki efek khususnya pada anak.

Film Disney jika dilihat sekilas dianggap hanya sebagai hiburan yang dianggap tidak menyimpang, namun beberapa peneliti memiliki keprihatinan tentang hal-hal yang tanpa di sadari terdapat di dalam film Disney tentang penggambaran stereotip tentang ras dan gender. Tak hanya stereotip saja namun Disney juga mendapatkan kritik tentang penggambaran kesehatan mental yang ada di animasi tersebut. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti Psikologi di *University of Calgary* membuktikan bahwa 85% dari 43 animasi Disney sebelum 2004 memicu penyakit mental dengan penggambaran tokoh Disney yang di rendahkan dan di kucilkan (Gray,2019).

Penggambaran perempuan pada masa awal era domestik karakter Snow White, Sleeping Beauty dan Cinderella digambarkan sebagai sosok yang lemah tidak dapat mengambil keputusan untuk dirinya sendiri, tidak berdaya dan digambarkan sebagai ibu rumah tangga yang tugasnya hanya beres-beres dan bergantung kepada laki-laki agar dapat diselamatkan dan berharap memiliki kehidupan yang lebih baik (Gray, 2019).

Karakter *Princess* dalam animasi Disney selalu digambarkan memiliki wajah yang cantik, kulit putih, tubuh yang ramping sehingga akan membentuk pola pikir bagi penonton khususnya anak-anak jika seorang putri harus memiliki kriteria tersebut agar dapat disebut dirinya sebagai seorang putri. Prinsip kecantikan yang dimunculkan kemudian akan melahirkan sebuah wacana. Sehingga akan dipahami dan diterapkan sebagai sebuah kebenaran. Penggambaran karakter *princess* seperti gaya berpakaian dan penampilan fisik akan memberi gambaran dengan jelas tentang nilai-nilai bahwa perempuan dengan postur ideal dapat diterima dan diharapkan di dalam masyarakat (Yunizar, 2013 :684-685).

Pada masa era domestik laki-laki digambarkan sebagai sosok pahlawan yang tangguh pemberani, penguasa, dan dominan contohnya seperti pada film *Tarzan* dan *Aladin*. "Karakter perempuan selalu di kesampingkan contohnya total dialog dalam film dalam *The Little Mermaid* 32%, film *Mulan* perempuan hanya 23% dan 10% dalam film *Aladin*" (Gray, 2019). Dalam penelitian yang dilakukan (Faherty dalam Salsabil, 2019:159) mengenai ras, gender dan kerentanan sosial pada animas Disney menyatakan bahwa mayoritas tokoh dalam Disney didominasi oleh tokoh laki-laki dengan persentase 63% dan tokoh perempuan 27%.

Disney tak hanya mendapatkan kritik mengenai stereotip, penggambaran standar kecantikan salah satu karakter Disney dalam film *Inner Workings* yang tidak realistis mendapat beberapa kritik dari para penonton. Kate merupakan salah satu tokoh perempuan yang digambarkan memiliki pinggang yang kecil dan bokong yang besar sehingga menuai banyak kritik dari para audiens karena dianggap salah (Oktiani,2021). Menurut pendapat (Thornham dalam Biasini,2018:113) perempuan dalam film seringkali mendapatkan penindasan, mereka di perankan dengan citra palsu sebagai objek. Objek yang di maksud sebagai objek seks atau penggoda pria.



Perbedaan citra laki-laki dan perempuan di dalam media. Laki-laki selalu berperan sebagai subjek yang mempunyai hasrat dengan perempuan, sedangkan perempuan di dalam media berperan sebagai objek dari fantasi laki-laki, dengan mempertontonkan bagian tubuh agar dapat memuaskan laki-laki (Nayahi,2015). Menurut pendapat Sari (2019:2) kebanyakan ideologi dalam media menindas perempuan yang disalurkan menggunakan bahasa yang unik di dalam film. Budaya yang ada di dalam media ini akan membentuk konstruksi kehidupan sehari-hari, yang akan menciptakan identitas seseorang termasuk perempuan.

Setelah menuai berbagai kritik akhirnya Disney mengalami pergeseran sedikit demi sedikit dalam penggambaran karakter *princess* Disney. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Biasini yang berjudul Pergeseran Representasi Femitas Dalam Film Animasi Disney *Princess* menyatakan bahwa adanya pergeseran bagaimana karakter *princess* Disney ditampilkan seperti tampilan rambut dan warna kulit yang beragam. Namun untuk tampilan bentuk tubuh masih mengacu pada standar bahwa perempuan yang harus bertubuh kurus dan lebih kecil dari pada laki-laki. Meskipun pada realitanya tidak semua perempuan memiliki tubuh yang kurus. (Biasini,2018:120-12)

Beberapa tokoh *princess* yang mulai mengalami pergeseran seperti tokoh Moana, dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan Anggraini (2018:47-48) yang menyatakan bahwa tokoh Moana direpresentasikan sebagai seseorang yang pemberani enerjik, aktif dan mandiri, sehingga akan menambah wawasan khususnya anak-anak bahwa perempuan yang cantik tidak hanya yang tinggal di kastil dan diperlakukan seperti *princess*. Menjadikan bukti jika Disney mulai mengalami pergeseran tentang penggambaran tokoh perempuan. Tak hanya Moana di era Disney yang baru mulai bermunculan tokoh yang mulai melakukan sebuah pemberontakan tentang stereotipe perempuan seperti Frozen, Mulan, Brave yang digambarkan sebagai pahlawan, mandiri, tangguh, dan tidak lagi membutuhkan laki-laki untuk menyelamatkan mereka.

Dalam beberapa karakter tersebut perempuan ingin memiliki hak dan martabat setara dengan laki-laki tanpa adanya tembok pembatas antara sifat maskulin dan feminin di dalamnya.

Film ini tidak lepas dari penggambaran karakter maskulinitas dan feminitas pada penggambaran tokohnya. Penggambaran karakter yang unik dan tidak biasa membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini dan berfokus pada resepsi penonton terkait penggambaran maskulinitas perempuan di dalam film *Raya and The Last Dragon*.

### 1.2 Rumusan Masalah

Citra perempuan di dalam media selalu dijadikan sebagai objek pemuas hasrat laki-laki sedangkan laki-laki selalu berperan sebagai subjek yang selalu menindas perempuan. Pembagian peranan gender dengan label perempuan sebagai feminin dan laki-laki sebagai maskulin membuat hak dan kewajiban antara keduanya menjadi terbatas. Perempuan selalu diidentikkan sebagai manusia yang lemah lembut dan selalu bergantung kepada laki-laki, sedangkan laki-laki selalu diidentikkan sebagai sosok yang kuat, pemberani dan energik. Pembagian peranan gender dan citra yang terbentuk di dalam sebuah media akan mempengaruhi sebuah cara pandang atau persepsi antara orang satu dengan orang yang lain berbeda. Seperti halnya cara pandang penonton ketika melihat tayangan dalam media pasti akan mempunyai persepsi yang berbeda-beda dalam menangkap sebuah pesan dari media.

Disney selalu merepresentasikan seorang *princess* selalu tinggal di sebuah kerajaan, Memiliki badan ramping, rambut lurus dan kulit yang putih sehingga akan membentuk pola pikir penonton khususnya anak-anak jika seorang putri haruslah sesuai dengan apa yang mereka lihat di dalam media. Oleh sebab itu Disney mulai mengalami pergeseran dan melahirkan karakter-karakter baru contohnya film *Raya and The Last Dragon* yang rilis tahun 2021. Berbeda dengan jalan cerita Disney lainnya dalam film *Raya and The Last Dragon* menceritakan sebuah



petualangan seorang diri dalam mencari seekor naga guna menyelamatkan negerinya dari kehancuran dan kejahatan Drun. Yang menarik dalam film ini adalah tokoh yang berada di dalam film ini didominasi oleh perempuan yang memerankannya.

Berdasarkan rumusan masalah di atas pertanyaan penelitian ini adalah “Bagaimana resepsi penonton terhadap maskulinitas dalam film *Raya and The Last Dragon*?”

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana resepsi atau pemikiran penonton terhadap maskulinitas perempuan yang digambarkan dalam film *Raya and The Last Dragon* produksi Disney.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

#### **1.4.1 Manfaat praktis**

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat mengubah pemikiran masyarakat tentang pemikiran negatif tentang perempuan maskulin, karena tidak semua perempuan maskulin berperilaku dan bersifat buruk. Kemudian untuk mahasiswa diharapkan dapat menjadi acuan mahasiswa yang akan melakukan penelitian mengenai masalah gender khususnya maskulinitas perempuan di dalam media.

#### **1.4.2 Manfaat teoritis**

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menambah dan memperluas ilmu pengetahuan dalam bidang Ilmu Komunikasi khususnya pada Komunikasi massa mengenai masalah gender di dalam media, dan peneliti berharap dengan adanya penelitian ini dapat memberikan informasi serta referensi pada mahasiswa yang melakukan penelitian sejenis.

### 1.5 Batasan Masalah Penelitian

Batasan permasalahan digunakan untuk memfokuskan penelitian pada pokok penelitian yang diinginkan untuk menghindari pelebaran atau penyimpangan masalah yang diangkat di dalam penelitian tersebut. Dengan adanya batasan masalah maka penelitian yang dilakukan lebih terarah dan mempermudah dalam membahas masalah sesuai dengan tujuan penelitian yang diinginkan. Batasan dalam penelitian ini yaitu membahas seputar bagaimana resepsi penonton terhadap gaya maskulin yang ditunjukkan perempuan di dalam film *Raya and The Last Dragon* ditambah dengan menggunakan resepsi audiens Stuart Hall sebagai dasar analisis.

### 1.6 Sistematika Bab

#### BAB I PENDAHULUAN

##### 1.1 Latar Belakang Masalah

Latar belakang berisikan penjelasan mengenai penjabaran fenomena sosial yang akan dilakukan, penjabaran permasalahan yang akan diangkat dalam melakukan penelitian dan alasan pemilihan situasi yang melatarbelakangi pemilihan topik tersebut sehingga perlu diangkat dalam sebuah penelitian dan dicarikan penyelesaiannya.

##### 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah muncul berdasarkan isi dari permasalahan yang muncul di latar belakang. Pertanyaan yang muncul akan diselesaikan dengan pengumpulan data pada saat penelitian dilakukan.

##### 1.3 Tujuan Penelitian

Uraian tentang maksud dan tujuan yang ingin dicapai dalam melakukan penelitian ini.

##### 1.4 Manfaat Penelitian

Harapan dan pencapaian tujuan dari penelitian yang diinginkan oleh peneliti.

##### 1.5 Batasan Permasalahan

Membatasi permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian agar terarah dan fokus pada pokok permasalahan.

#### 1.6 Sistematika Penulisan Bab

Gambaran dari isi setiap bab dalam penelitian.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

#### 2.1 Landasan Teori

Menguraikan teori-teori yang digunakan dan relevan dengan penelitian yang akan dilakukan.

#### 2.2 Penelitian Terdahulu

Penjabaran tentang penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti-peneliti terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti.

#### 2.3 Kerangka Pemikiran

Alur pemikiran dari penelitian yang akan dilakukan

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Menguraikan tentang paradigma penelitian, jenis penelitian, objek dan subjek penelitian, metode yang digunakan, teknik analisis dan keabsahan data.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Menguraikan hasil dari penelitian yang dilakukan serta bukti-bukti yang ditemukan di lapangan dari permasalahan yang diangkat sesuai dengan teori, konsep, hipotesis dan metode yang digunakan pada saat melakukan penelitian

### **BAB V PENUTUP**

Berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan berupa argumentasi dan saran serta penelitian lanjutan yang penting untuk dikembangkan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Daftar referensi dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu yang kemudian dijadikan pijakan penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

### **LAMPIRAN**

Berisikan berkas pendukung penelitian.