

Semiotika Umberto Eco Dalam Representasi Perempuan Film Animasi Disney Raya and the Last Dragon

Annisa Nurul Fadhillah¹, Ismandianto^{2*}

^{1,2}Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Riau

Email : ismandianto@lecturer.unri.ac.id

Abstrak

Film merupakan salah satu bentuk komunikasi massa yang paling cukup berkembang dan dinamis. film tidak hanya dapat digunakan sebagai media hiburan dan kesenangan semata, namun juga dapat digunakan untuk menggambarkan realitas yang terjadi di dunia nyata, termasuk dalam cara menggambarkan perempuan. Film Animasi Disney Raya and the Last Dragon menggambarkan perempuan secara berbeda dengan penggambaran perempuan pada umumnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana representasi perempuan yang terdapat dalam Film Animasi Disney Raya and the Last Dragon. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan analisis semiotika umberto eco, dan kategori feminim dan maskulin menurut BSRI. Hasil penelitian menunjukkan bahwa representasi perempuan dalam film ini terdapat pada penampilan, ekspresi, dialog, gerak tubuh, dan sikap, yang menunjukkan karakter Raya dan Namaari yang tangguh, cerdas, dan mampu memimpin serta membuat keputusan. Dan Berdasarkan kategori feminim dan maskulin menurut BSRI, berbagai karakter yang ditemukan dalam film ini yaitu karakter maskulin seperti mampu memimpin, suka bersaing, mandiri, dan berani mengambil risiko, sedangkan karakter feminim ditunjukkan pada karakter yang penyayang, simpati, dan penurut.

Kata Kunci: Film, Semiotika, Representasi, Perempuan.

Abstract

Film is one of the most developed and dynamic forms of mass communication. Film not only used as a medium of entertainment and pleasure, but also can used to describe the reality that occurs in the real world, including how to depict women. The animated film Disney Raya and the Last Dragon depicts women differently from the depiction of women in general. This study aims to determine how the representation of women in Disney Raya and the Last Dragon Film. This research is a qualitative research using semiotic analysis of umberto eco, and feminine and masculine categories according to BSRI. The

results show that the representation of women in this film is in appearance, expression, dialogue, gestures, and attitudes, which show the characters of Raya and Namaari who are tough, intelligent, and able to lead and make decisions. And Based on the feminine and masculine categories according to BSRI, various characters found in this film are masculine characters such as being able to lead, like to compete, independent, and dare to take risks, while feminine characters are shown in characters who are loving, sympathetic, and obedient.

Keywords: *Film, Semiotics, Representation, Women*

PENDAHULUAN

Film animasi “Raya and the Last Dragon” merupakan salah satu film produksi Walt Disney Studios yang melibatkan Don Hall dan Carlos López Estrada sebagai sutradara, dan tayang perdana di Indonesia pada 3 Maret 2021 lalu, film ini mendapatkan rating sebanyak 7,4/10 dari situs web IMDb, dan mendapat nilai 93 persen ulasan positif dari setidaknya 250 kritikus film, yang tercatat di situs film Rotten Tomatoes (Dwiastono & Iman, 2021). Selain ditayangkan di bioskop, film ini juga tersedia di situs resmi Disney plus hotstar dan hingga bulan Oktober 2021 lalu berhasil meraih keuntungan sebanyak lebih dari 130,2 juta dollar AS (imdb.com). Secara garis besar, film ini menceritakan tentang Raya, seorang anak dari kepala klan Hati yang berjuang dalam menyatukan kembali permata naga yang terpecah dan direbut oleh berbagai klan. Petualangannya dalam mencari pecahan bola ajaib yang terpisah ini juga dibantu oleh seekor naga bernama Sisu, yang menjadi legenda dalam melawan makhluk gelap jahat bernama Drunn.

Selain digunakan sebagai media hiburan, film juga merupakan media yang dapat menyampaikan pesan dan menggambarkan realitas yang terjadi di kehidupan nyata. Termasuk dalam menggambarkan sosok perempuan. Dalam berbagai media umumnya menggambarkan perempuan sebagai sosok yang anggun, lemah lembut, dan mengerjakan berbagai pekerjaan domestik, serta berada di bawah laki-laki. Freud (dalam Aviomeita, 2016) mengatakan adanya determinasi biologis antara laki-laki dan perempuan disebabkan adanya perbedaan organ anatomis biologis, dimana fisik yang dimiliki kebanyakan perempuan terlihat lebih kecil jika dibandingkan laki-laki, sehingga perempuan terlihat lebih lemah daripada laki-laki. Stigma mengenai makhluk yang lemah lembut, perasa, halus, semuanya dilimpahkan kepada perempuan (Nugroho, dalam Aviomeita, 2016)

Namun, seiring perkembangan zaman, banyak industri film tidak lagi terpaku pada stereotip tersebut. Perempuan sudah mulai digambarkan sebagai sosok yang kuat, mandiri, tangguh, serta tidak terpaku pada laki-laki. Hal ini dapat ditunjukkan dalam berbagai film seperti Wonder Woman, Captain Marvel, Hunger Games, dan lain sebagainya. Dalam film animasi Disney Raya ini, Karakter Raya sebagai tokoh utama digambarkan sebagai

karakter yang mandiri, tangguh, cerdas, dan mampu membuat keputusan sendiri. Selain itu, dari segi penampilan karakter Raya juga berbeda dari stereotip kecantikan pada umumnya. Raya memiliki kulit berwarna sawo matang, rambut berwarna hitam, dan menggunakan celana. Selain itu, Raya juga mahir dalam menggunakan senjata, dan bela diri. Selain karakter Raya, dalam film ini juga menampilkan karakter Namaari, yang juga berperan cukup penting dalam film ini dan sama seperti karakter Raya, Namaari juga digambarkan sebagai karakter yang tangguh, keras, dan mampu memimpin. Selain itu, ia juga memiliki potongan rambut yang menyerupai laki-laki.

Seiring perkembangan zaman, perempuan tidak lagi mau terpaku pada stereotip gender yang sudah melekat pada masyarakat. Peran gender yang dikonstruksi oleh masyarakat biasanya didominasi oleh laki-laki, dan membatasi perempuan hanya kepada pekerjaan domestik. Hal inilah yang melatarbelakangi banyaknya gerakan sosial yang mendukung adanya kesetaraan gender, dan persamaan hak antara laki-laki dan perempuan. Perempuan menuntut adanya ketersediaan lapangan kerja bagi perempuan dan juga pembagian gaji yang merata. Ketimpangan yang berdasarkan gender masih sering terjadi, terutama di negara berkembang. (Putra, 2021)

Konsep gender sendiri berbeda dengan seks atau jenis kelamin. Istilah seks mengacu kepada dimensi biologis, sedangkan gender mengacu kepada dimensi sosial dan kultural, dimana gender lebih dipengaruhi kepada kondisi sosial dan kultural atau perilaku, sedangkan seks merupakan bawaan biologis ataupun kodrat (Santrock, dalam Putra, 2021)

Untuk dapat mengetahui bagaimana peran perempuan dalam film Disney Raya ini, maka penelitian akan dilakukan mengambil scene yang menunjukkan peran perempuan dalam film ini, dengan menggunakan teori representasi dan semiotika.

Menurut Stuart Hall, representasi merupakan proses dimana arti atau makna diciptakan dengan menggunakan bahasa dan dipertukarkan oleh antar kelompok dalam sebuah kebudayaan. Representasi menghubungkan antara konsep di dalam benak seseorang dengan menggunakan bahasa yang dapat memungkinkan manusia untuk mengartikan orang, benda, kejadian yang nyata, dan khayalan dari orang, benda, dan kejadian yang tidak nyata (Hall, dalam Ekawati, 2016)

Dalam penelitian ini juga menggunakan semiotika, karena pada umumnya film dibangun dengan banyak tanda. Tanda-tanda itu masuk ke dalam sebuah sistem yang bekerja sama dalam membangun efek yang diharapkan (Amanda et al., 2015). Salah satu contoh tanda dalam film Raya ini adalah senjata keris yang selalu dibawa oleh Raya. Keris tersebut selain merupakan senjata untuk bela diri namun juga merupakan benda peninggalan ayahnya yang berubah menjadi batu. Hal ini menandakan selain seorang gadis yang tangguh dan mandiri, Raya juga digambarkan memiliki sisi emosional dan kedekatan dengan ayahnya. Selain itu, pengkhianatan

yang dilakukan oleh Namaari terhadapnya di masa lalu membuatnya tidak percaya siapapun, dan lebih memilih untuk berjuang sendirian.

Menurut Umberto Eco, semiotika berhubungan dengan segala sesuatu yang dapat dianggap sebagai tanda. Semiotik sendiri tidak hanya membahas mengenai apa yang disebut sebagai tanda dalam percakapan sehari-hari, namun juga apa pun yang merupakan singkatan sesuatu yang lain. (Chandler, dalam Imron, 2019). Berbeda dengan ahli semiotika lainnya, semiotika Umberto Eco lebih berfokus kepada semiotika sebagai sebuah disiplin ilmu yang dapat digunakan untuk mengkaji sesuatu yang dapat digunakan untuk berbohong. Jika sesuatu itu tidak dapat digunakan untuk mengekspresikan kebohongan, maka juga tidak dapat digunakan untuk mengekspresikan kebenaran, artinya tidak dapat dipakai untuk 'mengatakan apa-apa' (Eco, 2009). Alasan penelitian menggunakan semiotika Umberto pada film Disney Raya ini adalah karena film Disney Raya dibangun dengan menggunakan banyak tanda dan simbol, yang nantinya akan diinterpretasikan maknanya.

Berangkat dari pemaparan latar belakang yang telah disebutkan diatas, peneliti ingin mengetahui mengenai bagaimana Representasi Perempuan dalam film animasi Disney Raya and The Last Dragon.

KERANGKA TEORI

Semiotika Umberto Eco

Umberto Eco adalah seorang tokoh semiotika yang juga merupakan filsuf berkebangsaan Italia. Menurut Eco, semiotika berurusan dengan sesuatu yang dapat dipandang sebagai tanda. Tanda merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk menggantikan sesuatu yang lain secara signifikan. Sesuatu yang lain tidak perlu harus ada di suatu tempat agar tanda dapat menggantikannya. Oleh sebab itu, semiotika secara prinsip adalah disiplin yang mempelajari mengenai segala sesuatu yang digunakan untuk berbohong. Jika sesuatu tidak dapat digunakan untuk mengekspresikan kebohongan, maka sesuatu juga tidak dapat digunakan untuk mengatakan apa-apa (Eco, dalam Raras, 2010).

Proses signifikasi memerlukan sebuah sistem yang disebut dengan kode untuk menggabungkan entitas yang hadir dengan unit yang tidak hadir. Di dalam sistem kode ini terdapat istilah yang dapat membantu perwujudan signifikasi, seperti fungsi-tanda, ekspresi dan isi, denotasi dan konotasi, dan interpretan. Fungsi tanda merupakan suatu unit yang terbentuk oleh bentuk-ekspresi dan isi yang saling berkaitan menjadi komponen tanda. Fungsi tanda adalah nama yang disarankan untuk menggantikan tanda. Umberto Eco mengatakan bahwa ketika sebuah kode membagi elemen sistem penyampaian menjadi elemen sistem apa yang disampaikan, maka yang pertama menjadi ekspresi dari yang kedua dan yang kedua menjadi isi dari yang pertama. Fungsi tanda lahir ketika sebuah ekspresi dikaitkan dengan sebuah isi, kedua elemen yang saling terkait ini menjadi pemungsi-pemungsi (functives) untuk korelasi tersebut. (Eco, 2009)

Ekspresi dan isi adalah nama lain dari penanda dan petanda. Ekspresi merupakan entitas konkret yang hadir sebagai wakil dari entitas yang tidak hadir. Sedangkan isi merupakan suatu entitas abstrak yang tidak hadir karena lepas dari pengamatan indera. Ekspresi dan isi memiliki dua komponen yaitu bentuk dan substansi, yang dipakai dalam fungsi-tanda. (Eco, 2009)

Denotasi dan konotasi merupakan penyebutan lain dari (tingkatan) isi. Denotasi merupakan tingkatan pertama isi atas dasar konvensi, sedangkan konotasi merupakan isi dari fungsi tanda. Yang membentuk sebuah konotasi adalah kode konotatif yang mendasarinya, sedangkan ciri kode konotatif adalah fakta bahwa signifikasi kedua dan seterusnya secara konvensional bersandar pada konotasi pertama. Jadi, perbedaan antara denotasi dan konotasi terletak pada konvensi kode, terlepas dari fakta bahwa konotasi-konotasi sering kali kurang stabil jika dibandingkan dengan denotasi-denotasi; stabilitas tersebut berhubungan dengan kekuatan dan durasi konvensi kode, tetapi sekali konvensi terbentuk, maka konotasi merupakan konvensi stabil dari suatu fungsi tanda yang pemungsi tandanya adalah fungsi tanda yang lain (Eco, 2009)

Sedangkan Interpretan adalah sesuatu yang memastikan validitas tanda, walaupun tidak ada penginterpretasi. Interpretan merupakan fondasi sistem semiosis yang mampu memeriksa diri sendiri secara keseluruhan. (Mahfudz, 2020)

Representasi

Menurut KBBI, representasi berasal dari perilaku mewakili, keadaan mewakili, apa yang diwakili, dan perwakilan. Representasi juga berarti cermin, gambaran, citra, pantulan, deskripsi, dan taswir. Berkaitan dengan semiotika, representasi dapat disebut sebagai tahap perekaman gagasan, pengetahuan ataupun benda secara fisik. Tepatnya merupakan penggunaan tanda-tanda (gambar, suara, dan sebagainya) untuk menampilkan kembali sesuatu yang diserap, diindra, dibayangkan, atau dirasakan dalam bentuk fisik (Danesi, dalam Aviomeita, 2016)

Representasi adalah bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses dimana makna diciptakan dan dipertukarkan antara anggota suatu budaya. Ini menyangkut penggunaan bahasa, gambar, dan tanda-tanda yang berdiri mewakili sesuatu. Representasi dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari, bagaimana manusia memahami lingkungan satu sama lain.

Menurut Stuart Hall, representasi merupakan salah satu praktik penting yang merepresentasi kebudayaan. Kebudayaan adalah suatu konsep yang luas, dan menyangkut pengalaman berbagi. Jika suatu masyarakat berbagi pengalaman, kode kebudayaan, dan konsep serta berbicara dengan menggunakan 'bahasa' yang sama, sama seseorang tersebut dapat dikatakan berasal dari kebudayaan yang sama. (Nuraini, dalam Muntafida, 2016)

Perempuan dalam Film

Bagaimana seharusnya perempuan bertindak merupakan salah satu bentuk dan wacana utama dalam mengendalikan perempuan. Berbagai peraturan diciptakan untuk mengontrol perempuan agar dapat berperilaku sesuai dengan standar norma sosial yang diharapkan. Media massa termasuk film menampilkan konstruksi mengenai berbagai peran perempuan dalam masyarakat. Pembuatan film lebih mengutamakan kepentingan bisnis dan selera target pasar. Secara dominan baik film Indonesia maupun film luar negeri merujuk kepada perspektif, alur, dan jenis cerita yang banyak diminati penonton. Film menjadi bagian dari industri budaya yang lebih menghasilkan karya yang secara populer disukai sehingga lebih banyak menghasilkan keuntungan. (Sulistiyani, 2021)

Sistem nilai patriarki menempatkan perempuan berada dibawah laki-laki. Sistem patriarki dapat ditemukan di kehidupan sehari-hari, dan memiliki wujud dan intensitas yang bermacam-macam, namun pada dasarnya mengandung unsur-unsur yang merendahkan perempuan seperti diskriminasi, kontrol, kurang dihargai, pemerasan, penindasan dan kekerasan (Krisnawaty, dalam Anggraini, 2018)

Para pakar budaya feminis meneliti representasi perempuan dalam media yang dikhususkan pada film. Maggie Humm (1977) mengemukakan bahwa proyek kaum feminis lebih menekankan bahwa perempuan telah mengalami konstruksi politik dan sering direpresentasikan sebagai kaum tertekan. (Aviomeita, 2016).

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang berlandaskan kepada filsafat postpositivisme, yang digunakan dalam meneliti objek yang alamiah. Pada penelitian kualitatif, peneliti merupakan instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan dengan triangulasi, analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian lebih menekankan makna daripada generalisasi. (Sugiyono, 2017). Yang akan menjadi objek pada penelitian adalah keseluruhan dari film animasi *Raya and the Last Dragon* yang berdurasi sekitar 1 jam 47 menit, serta memiliki sekitar 71 adegan (scene), dan yang menjadi subjek yang akan diteliti adalah potongan gambar dan adegan dari film animasi Disney *Raya* yang mengandung representasi perempuan. Dari 71 scene yang ada, ada sekitar 10 scene yang merepresentasikan perempuan, yang dipilih dengan menggunakan kategori Feminim dan maskulin menurut BSRI.

Tabel 1. Unit Analisis Data

No	Scene	Audio	Waktu
----	-------	-------	-------

1.	Scene 5	Raya : sepertinya ada yang berusaha menjadi pintar Raya : Ayo tuk-tuk, mari tunjukkan kepintaran yang sebenarnya	Menit 04:00-04:13
2.	Scene 6	Raya : Tunggu sebentar, ini terasa terlalu mudah Raya : Ketua Benja, aku tahu tugasmu adalah mengentikanku, tetapi kau takkan bisa Ketua Benja : Bedakan semangat dengan keterampilan, anak muda. Kujamin kau takkan menginjak lingkaran dalam permata naga. Jari kaki pun tidak. Raya : Keluarkan pedangmu. Kau akan membutuhkannya Ketua Benja : tidak hari ini	Menit 05:45-06:45 (60 detik)
3.	Scene 15	Ketua Benja : Raya, dengarkan. Kau adalah penjaga permata naga. Raya : Mengapa Ba mengatakan ini? Ketua Benja : Masih ada cahayanya (permata naga). Masih ada harapan Raya : Tidak! Kita bisa selamat bersama-sama. Ayah baik-baik saja Ketua Benja : Raya, jangan menyerah dalam menyatukan mereka	Menit 19:06-19:30 (24 detik)
4.	Scene 18	Pengawal : putri Namaari, Negeri ekor penuh dengan Drunn. Putri Benja pasti sudah jadi batu disini. Menemukan gulungan naga tidak sebanding dengan risikonya Namaari : (membanting pengawal) Namaari : Ada lagi yang ingin bertanya kenapa kita disini?	Menit 28:30-29:22 (55 detik)

5.	Scene 27	Boun : mereka (Drunn) merenggut keluargaku Sisu : mereka merenggut keluargaku juga	Menit 41:13-42:55 (1 menit 42 detik)
6.	Scene 40	Namaari : Namun kau mendengar Jenderal. Kita kehabisan ruang. Kita perlu memperluas. Jika kita punya semua potongan permata, kita bisa melakukannya dengan aman. Kau benar, ini bukan keputusan emosional. Ini satu-satunya keputusan untuk menjamin masa depan taring.	Menit 51:45-53:12 (27 detik)
7.	Scene 43	Raya : Baiklah. Kelompok taring mencariku, bukan kau. Jadi, jika kualihkan perhatian mereka, kalian bisa pergi. Sisu : Kau mau melawan semua pasukan? Raya : tidak, hanya menahan mereka.	Menit 58:46-59:03 (17 detik)
8.	Scene 44	Raya : Halo, putri cepak. Senang bertemu denganmu disini Namaari : Kau dan Permata Naga harus ikut denganku Raya : pedangku menolak. Aku tahu kau tidak berani sendirian. Kau bukan apa-apa tanpa pasukanmu	Menit 59:29-59:43 (14 detik)
9.	Scene 46	Raya : Baiklah semuanya, ini rencananya.	Menit 1:04:37-1:05:38 (61 detik)
10.	Scene 52	Namaari : itu sisu, dia bisa perbaiki apa yang kita rusak. Dia bisa mengembalikan semua orang. Ketua Virana : dan itulah yang membuatku takut. Ketika semua orang kembali, pikirmu mereka akan menyerang siapa? Kau lupa, negeri lain akan menyalahkan kita atas kejadian ini. Namaari : namun kita tidak bermaksud menyakiti siapapun Ketua Virana : ya, tetapi jika kita punya naga, dan permata naga, kita akan diampuni	Menit 01:11:57-01:12:38 (41 detik)

Sumber: Data Olahan Peneliti

PEMBAHASAN

Fungsi tanda pada film animasi Disney *Raya and the Last Dragon*

Pada aspek fungsi tanda, representasi perempuan dapat terlihat dari ekspresi, perkataan, gerak tubuh dan juga simbol-simbol. Seperti yang terlihat pada scene 6, Raya berbicara dengan percaya diri dan berani menghadapi ayahnya, juga pada scene ke 43 saat Raya berhadapan dengan Tong, dan pada scene 44 saat menghadapi Namaari. Ekspresi yang ditunjukkan Raya dengan mengangkat kepala, tersenyum sinis dan mengangkat sebelah alisnya menandakan keberanian dan kepercayaan diri. Sedangkan ekspresi kesedihan dan juga empati ditunjukkan pada scene 15 saat Raya kehilangan ayahnya, pada scene 27 saat ia mengenang ayahnya, dan scene 43 saat Raya mengetahui Tong juga kehilangan keluarga karena Drunn. Gerak tubuh yang terlihat pada scene 5 saat Raya mengikuti ujian untuk menjadi penjaga permata naga selanjutnya, dan pada scene 18 saat Namaari membanting pengawal yang meragukan keputusannya, dan pada scene 44 saat Raya bertarung dengan Namaari. Dan dari simbol dapat terlihat dalam scene 27, simbol bunga yang menandakan cinta dan kasih sayang Raya kepada ayahnya.



Gambar 1 Bunga yang ditaburkan

Simbol bunga pada scene ini tidak diartikan secara harfiah, namun menandakan jumlah keluarga yang telah menjadi batu. Selain itu, ini juga menandakan bahwa Raya memiliki kedekatan dan rasa kasih sayang terhadap ayahnya. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Montemayor, orangtua biasanya lebih dekat dengan anak yang memiliki jenis kelamin sama, misalnya ayah yang dekat dengan anak laki-laki dan ibu yang dekat dengan anak perempuannya. Namun dalam kenyataannya, banyak juga ditemukan anak perempuan yang lebih dekat dengan ayah daripada dengan ibu. Hal ini disebabkan karena anak perempuan akan belajar mengenai ketangguhan dan ketegasan dari ayah (Blikon, 2020)

Ekspresi isi pada film Animasi Disney *Raya and the Last Dragon*

Pada aspek ekspresi isi, representasi perempuan dapat terlihat pada sudut pengambilan gambar, pemilihan warna, dan jenis shot yang digunakan dalam scene. Seperti yang terlihat dalam scene 18 diambil dengan sudut pengambilan gambar low angle, yang menunjukkan Namaari yang memiliki kedudukan lebih tinggi dan mendominasi dalam membuat keputusan, sudut pengambilan eye level yang digunakan pada scene 5, 6, 27, 40, 44, dan sudut pengambilan gambar high angle pada scene 15 dan 46, yang menunjukkan dominasi Raya dalam membuat keputusan. Untuk jenis shot digunakan teknik big close up seperti yang terlihat pada scene 15, untuk menunjukkan ekspresi kesedihan Raya saat akan kehilangan ayahnya, teknik medium close up digunakan pada scene 40, 52, teknik medium digunakan pada scene 6, 18, 27, 43, dan teknik long shot digunakan pada scene 5, saat Raya mengikuti ujian untuk menjadi penjaga permata naga berikutnya. Dan dari segi pemilihan warna, untuk suasana yang mengharukan digunakan warna yang gelap seperti warna hitam, seperti yang terlihat dalam scene 15 dan 27, saat Raya mengenang ayahnya yang menjadi batu.

Denotasi dan Konotasi dalam Film animasi Disney Raya and the Last Dragon

Aspek Denotasi dalam film ini dapat dilihat dari Raya yang berjuang dalam mendapatkan permata naga untuk mengembalikan lagi orang-orang yang telah menjadi batu dan menyelamatkan negerinya, Kumandra. Raya sebagai sosok seorang perempuan mampu melakukan bela diri, dan menghadapi berbagai tantangan dan rintangan dalam mendapatkan permata naga tersebut. Sedangkan dari aspek konotasi, dapat dilihat dalam sikap dan perilaku Raya yang pantang menyerah, mampu memimpin dan membuat keputusan, namun disisi lain juga memiliki rasa empat dan kasih sayang terhadap yang lainnya.

Interpretan dalam Film Animasi Disney Raya and the Last Dragon

Dari aspek interpretan, dapat terlihat bahwa Karakter Raya dalam film ini diceritakan sebagai sosok yang mandiri, dimana ia berjuang sendirian dalam mencari naga terakhir ke hampir semua anak sungai di Kumandra. Selain itu ia juga dipercaya oleh ayahnya untuk menjadi penjaga permata naga berikutnya, setelah menjalani beberapa ujian ketangkasan. Pada saat petualangannya mencari permata naga bersama teman-temannya dari klan yang lain, ia memimpin diskusi bagaimana cara mengambil permata naga dari Klan taring, dan ia yang menentukan keputusan yang tepat dalam mengambil permata naga tersebut. Menurut Mulyo dkk (dalam Setiawati et al., 2017), peranan wanita sangat kuat dalam pengambilan keputusan dan produksi dan aktifitas rumah tangga. Wanita yang berasal dari keluarga miskin cenderung lebih berperan dalam mengambil keputusan dibandingkan pria (suami). Peran wanita dalam pengambilan keputusan juga disebabkan oleh beberapa faktor. Penelitian yang dilakukan oleh Mustika dkk (dalam Setiawati, Malihah and Komariah, 2017) menunjukkan bahwa 'jika semakin

tinggi pendidikan wanita maka akan berpengaruh terhadap pengambilan keputusan, dan keputusan oleh wanita akan menjadi bertambah. Dan semakin tua umur pria maka pengambilan keputusan oleh wanita menjadi bertambah, dan semakin bertambahnya umur wanita maka pengambilan keputusan oleh wanita akan menjadi berkurang.

Representasi Perempuan dalam Film Animasi Disney Raya and the Last Dragon

Film animasi Disney Raya and the Last Dragon merupakan film karya Don Hall dan Carlos Lopez Estrada, yang menggambarkan perempuan secara berbeda dari penggambaran perempuan pada umumnya. Berdasarkan analisa yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa karakter Raya dan Namaari masing-masing memiliki karakter feminim dan maskulin. Karakter Feminim dapat dilihat dalam penampilan Raya dan Namaari, yang menggunakan berbagai perhiasan seperti anting, gelang, dan aksesori rambut. Sedangkan karakter maskulin dapat dilihat dari penampilan Raya dan Namaari yang menggunakan celana, dan pemilihan warna pakaian yang menggunakan warna yang cenderung tidak mencolok, berbeda dengan karakter princess kebanyakan yang memilih warna yang cenderung lembut, seperti pink, kuning, merah, dan lain sebagainya. Selain itu, Namaari memiliki potongan rambut undercut, yang lebih menguatkan karakternya yang maskulin, dimana umumnya perempuan memiliki potongan rambut yang lebih panjang. Tokoh Namaari juga memiliki penampilan yang berbeda dari stereotip perempuan ideal, dimana perempuan ideal itu identik dengan cantik, bersih, berkulit putih, dan memiliki rambut panjang terurai (Wood, dalam Kosakoy, 2016). Namaari juga memiliki bentuk tubuh yang cenderung kekar dan tidak menampilkan lekuk tubuh yang memunculkan kesan sensualitas (King, dalam Kosakoy, 2016).

Selain dari segi penampilan, karakter maskulin dan feminim juga terlihat dari sifat masing-masing. Berdasarkan kategori feminin dan maskulin BSRI, berbagai karakter yang ditunjukkan dalam Film Disney Raya ini adalah sifat bertindak sebagai pemimpin (*act as a leader*), yang ditunjukkan pada karakter Namaari yang memimpin pasukan pada saat mencari Raya di Klan ekor dan Klan Tulang dalam scene 18 dan 46. Baik Raya maupun Namaari merupakan dua karakter yang kuat, tangguh, dan mampu memimpin. Namaari mampu memimpin pasukan yang bahkan terdapat laki-laki di dalamnya, dan Raya dipercaya sebagai penerus penjaga permata naga berikutnya. Ini menunjukkan baik laki-laki dan perempuan memiliki hak yang sama sebagai penerus kerajaan, dan sudah memiliki tanggung jawab yang besar sejak kecil. Pada umumnya, sebuah organisasi dipimpin oleh seorang pria, namun perkembangan zaman menuntut wanita untuk juga dapat memimpin. Banyak wanita hebat yang mampu menjadi pemimpin, baik itu sebagai presiden, direktur perusahaan, pemimpin organisasi, dan sebagai pemimpin lainnya. Menurut Eagly (Yulianti & Putra, 2018), seorang wanita

memiliki sifat demokratis dan rasa kepedulian yang tinggi sehingga wanita pun berkompeten untuk memimpin sebuah organisasi.

Sifat suka bersaing (*competitive*) ditunjukkan pada saat Namaari mencari Raya hingga ke Klan Tulang untuk mendapatkan permata naga dalam adegan 44, dan terjadinya pertarungan satu lawan satu antara Raya dan Namaari, serta pada adegan 5 dan 6 saat Raya mengikuti adegan ketangkasan dengan ayahnya. Selain itu pada scene ini juga terlihat bahwa Raya dan Namaari sudah terlatih dalam melakukan berbagai kegiatan yang mengandalkan kekuatan fisik seperti bela diri. Menurut Woolum dan Sherrow (dalam Laraswati, 2015), selama berabad-abad hal-hal yang berhubungan dengan atletik, kompetisi, dan kekuatan, dan sportivitas telah dianggap sebagai sifat 'domain maskulin', ataupun hal yang identik dengan kelaki-lakian. Namun seiring perkembangan zaman, jumlah wanita yang mengikuti hal-hal seperti olahraga sudah mengalami perkembangan. Salah satu faktor yang menyebabkan hal ini adalah gagasan bahwa batas antara kedua jenis kelamin tampaknya sudah mulai berkurang di antara Generasi X'ers (Laraswati, 2015). Hal ini menunjukkan bahwa hal-hal yang berhubungan dengan ketangkasan dan ketangguhan merupakan hal yang sudah mulai lumrah dilakukan oleh perempuan.

Sifat berani mengambil risiko (*willing to take a risk*), ditunjukkan karakter Raya yang bertarung sendirian menghadapi Namaari agar teman-temannya bisa menyelamatkan diri dari Klan tulang dalam adegan 43 dan 44. Sifat mudah mengambil keputusan (*makes decision easily*) ditunjukkan pada saat Namaari memberi usulan kepada ibunya mengenai cara memperluas kekuasaan dalam adegan 40, dan pada adegan ke 46, saat Raya memutuskan cara yang tepat untuk mengambil permata naga dari Klan Taring. Menurut Mulyo dkk (dalam Setiawati et al., 2017), peranan wanita sangat kuat dalam pengambilan keputusan dan produksi dan aktifitas rumah tangga. Wanita yang berasal dari keluarga miskin cenderung lebih berperan dalam mengambil keputusan dibandingkan pria (suami). Peran wanita dalam pengambilan keputusan juga disebabkan oleh beberapa faktor. Penelitian yang dilakukan oleh Mustika dkk (dalam Setiawati, Malihah and Komariah, 2017) menunjukkan bahwa pengambilan keputusan wanita bergantung pada tingkat pendidikannya, wanita yang berpendidikan tinggi akan berpengaruh dan semakin bertambah keputusannya. Dan semakin tua umur pria maka pengambilan keputusan oleh wanita menjadi bertambah, dan semakin bertambahnya umur wanita maka pengambilan keputusan oleh wanita akan menjadi berkurang.

Sifat mandiri (*independent*) ditunjukkan karakter Raya yang mencari permata naga sendirian selama 6 tahun hingga akhirnya ia menemukan Sisu. Sedangkan karakter feminim pada film ini dapat dilihat dari sifat Raya yang penyayang (*Affectionate*) dan memiliki kedekatan emosional dengan ayahnya. Petualangannya dalam mencari permata naga juga disebabkan karena ia ingin mengembalikan ayahnya yang telah menjadi batu.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Montemayor, orangtua biasanya lebih dekat dengan anak yang memiliki jenis kelamin sama, misalnya ayah yang dekat dengan anak laki-laki dan ibu yang dekat dengan anak perempuannya. Namun dalam kenyataannya, banyak juga ditemukan anak perempuan yang lebih dekat dengan ayah daripada dengan ibu. Hal ini disebabkan karena anak perempuan akan belajar mengenai ketangguhan dan ketegasan dari ayah (Blikon, 2020). Selain itu Raya juga bersimpati (*Sympathetic*) dan turut merasakan kesedihan yang dirasakan orang-orang di sekitarnya saat mereka kehilangan orang yang disayangi. Hal ini dapat dilihat pada saat Raya mengetahui bahwa Tong hanya satu-satunya penduduk Klan Tulang yang tertinggal, dan Tong juga kehilangan istri dan anaknya. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Ainurrahmi, perempuan memiliki tingkat empati yang lebih tinggi dibandingkan pria. Hal ini dapat dilihat dari sisi psikologinya, dimana perempuan cenderung mengutamakan perasaannya, dibandingkan dengan laki-laki yang cenderung menggunakan logika. Oleh karena itu perempuan akan cenderung lebih peka dengan orang lain dengan menunjukkan perilaku empati terhadap lingkungan sekitarnya (Ainurrahmi, 2020).

Karakter Namaari juga menunjukkan karakter feminim saat ia tidak berani mengganggu keputusan ibunya untuk membuat Raya menyerahkan permata naga dan juga Sisu. Walaupun Namaari mampu memimpin sebuah pasukan, namun ia tetap menurut (*Yielding*) dan tidak membantah atas keputusan ibunya. Hal ini juga mengindikasikan bahwa Chief Virana mendidik Namaari secara otoriter. Pola asuh secara otoriter cenderung menggunakan pendekatan seperti diktator, menghendaki ketaatan mutlak, dan anak harus tunduk terhadap kemauan orangtua, dan anak yang dibesarkan dalam keluarga otoriter cenderung merasa tertekan, dan penurut (Lidyasari, 2013)

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisa yang telah dilakukan dan dipaparkan diatas, maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut. Berdasarkan konsep semiotika Umberto Eco, pada aspek fungsi tanda, representasi perempuan dapat terlihat dari ekspresi, perkataan, gerak tubuh dan juga simbol-simbol. Ekspresi yang ditunjukkan Raya dengan mengangkat kepala, tersenyum sinis dan mengangkat sebelah alisnya menandakan keberanian dan kepercayaan diri. Sedangkan ekspresi kesedihan dan juga empati ditunjukkan pada saat Raya kehilangan ayahnya, dan saat Raya mengetahui Tong juga kehilangan keluarga karena Drunn. Gerak tubuh yang terlihat pada saat Raya mengikuti ujian untuk menjadi penjaga permata naga selanjutnya, dan saat Namaari membanting pengawal yang meragukan keputusannya, serta pada saat Raya bertarung dengan Namaari. Dan dari simbol dapat terlihat dalam simbol bunga yang menandakan cinta dan kasih sayang Raya kepada ayahnya.

Pada aspek ekspresi isi, representasi perempuan dapat terlihat pada sudut pengambilan gambar, pemilihan warna, dan jenis shot yang digunakan dalam scene. Sudut pengambilan gambar yang dilakukan adalah low angle, eye level, dan sudut pengambilan gambar high angle. Untuk jenis shot digunakan teknik big close up, medium close up, medium, serta long shot. Dan dari segi pemilihan warna, untuk suasana yang mengharukan digunakan warna yang gelap seperti warna hitam, pada saat Raya mengenang ayahnya yang menjadi batu.

Pada aspek denotasi, dalam film ini dapat dilihat dari Raya yang berjuang dalam mendapatkan permata naga untuk mengembalikan lagi orang-orang yang telah menjadi batu dan menyelamatkan negerinya, Kumandra. Raya sebagai sosok seorang perempuan mampu melakukan bela diri, dan menghadapi berbagai tantangan dan rintangan dalam mendapatkan permata naga tersebut. Sedangkan dari aspek konotasi, dapat dilihat dalam sikap dan perilaku Raya yang pantang menyerah, mampu memimpin dan membuat keputusan, namun disisi lain juga memiliki rasa empat dan kasih sayang terhadap yang lainnya.

Dari aspek interpretan, dapat terlihat bahwa Karakter Raya dalam film ini diceritakan sebagai sosok yang mandiri, dimana ia berjuang sendirian dalam mencari naga terakhir ke hampir semua anak sungai di Kumandra. Selain itu ia juga dipercaya oleh ayahnya untuk menjadi penjaga permata naga berikutnya, setelah menjalani beberapa ujian ketangkasan. Pada saat petualangannya mencari permata naga bersama teman-temannya dari klan yang lain, ia memimpin diskusi bagaimana cara mengambil permata naga dari Klan taring, dan ia yang menentukan keputusan yang tepat dalam mengambil permata naga tersebut. Namun disisi lain ia juga memiliki sisi kasih sayang, simpati dan juga peduli terhadap yang lainnya. Sedangkan karakter Namaari merupakan karakter yang keras, dan ia dipercaya memimpin pasukan yang terdapat laki-laki di dalamnya. Pada saat ada yang tidak setuju dengan keputusannya, ia tidak ragu-ragu dalam melawan orang tersebut. Ia juga mampu menentukan keputusan dan solusi yang tepat saat Chief Virana dan Jenderal Atitaya mencari cara untuk memperluas wilayah kekuasaan. Namun disisi lain ia tidak berani menantang ibunya yang juga merupakan pemimpin Klan Taring.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainurrahmi, E. (2020). *Penggambaran Empati Pada Orang Dewasa* [Skripsi Sarjana. Malang : Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang]. <https://eprints.umm.ac.id/61491/%0Ahttps://eprints.umm.ac.id/61491/1/SKRIPSI.pdf>
- Amanda, D., Lestari, M. T., & Maulana, S. (2015). Reperesentasi Feminisme dalam Film Maleficent. *Jurnal Ilmiah LISKI (Lingkar Studi Komunikasi)*,

1(2), 119. <https://doi.org/10.25124/liski.v1i2.818>

- Anggraini, N. (2018). Representasi Perempuan dalam Film Moana. *ETTISAL Journal of Communication*, 3(1), 47.
<https://doi.org/10.31000/nyimak.v3i1.1219>
- Aviomeita, F. (2016). Representasi Perempuan dalam Film (Analisis Semiotika Representasi Perempuan dalam Film "Fifty Shades of Grey") [Skripsi Sarjana. Medan : Departemen Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sumatera Utara]. In *Skripsi Universitas Sumatera Utara*. <http://repositori.usu.ac.id/handle/123456789/20499>
- Blikon, C. D. D. (2020). Kelekatan Remaja Putri dengan Ayah yang Bekerja di Luar Kota. In *Universitas Sanata Dharma Yogyakarta*. Skripsi Sarjana. Yogyakarta : Program Studi Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Sanatadharma.
- Ekawati, J. (2016). *Representasi Feminisme dalam Film Siti (Analisis Semiotika Roland Barthes)*. Skripsi Sarjana. Surabaya : Program Studi Ilmu Broadcasting Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Almamater Wartawan Surabaya.
- Imron, A. (2019). *Simbol dalam Tafsir Al-Ibri< Z Li< Ma'Rifah Al-Qur'a< N Al-'Azi< Z (Analisis Semiotika Roland Barthes)* [Skripsi Sarjana. Surabaya : Jurusan Ilmu Al-Quran dan Tafsir Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Tulungagung]. <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/id/eprint/12290>
- Kosakoy, J. P. (2016). Representasi Perempuan dalam Film Star Wars VII : The Force Awakens. *Jurnal E - Komunikas*, 4, 2-4.
<https://media.neliti.com/media/publications/82771-ID-representasi-perempuan-dalam-film-star-w.pdf>
- Laraswati, M. (2015). *Konsep Peran Gender pada Atlet Wanita Karate Shinkyokushin*. Skripsi Sarjana. Surabaya : Fakultas Psikologi Universitas Airlangga.
- Lidyasari, A. T. (2013). Pola Asuh Otoritatif sebagai Sarana Pembentukan Karakter Anak dalam Setting Keluarga. <http://Staff.Uny.Ac.Id/>, 1-10.
- Mahfudz, H. K. (2020). Pendekatan Semiotika dalam Studi Islam (Telaah Makna Semiosis Syirik). *Jurnal Indo-Islamika*, 1(2), 171-178.
<https://doi.org/10.15408/idi.v1i2.16643>
- Muntafida, A. (2016). Representasi Diskriminasi Sosial dalam Novel "Bumi Manusia" Karya Pramoedya Ananta Toer. In *Euphytica* (Vol. 18, Issue 2). Skripsi Sarjana. Semarang : Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi Universitas Semarang.
- Putra, J. R. (2021). *Representasi Maskulinitas Perempuan dalam Film (Analisis Semiotika pada Film Atomic Blonde dan Terminator Dark Fate)* (Vol. 4, Issue 1). Skripsi Sarjana. Yogyakarta: Program Studi Ilmu Komunikasi

Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Yogyakarta.

Setiawati, E., Malihah, E., & Komariah, S. (2017). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perempuan Berpendidikan Tinggi Berperan Sebagai Pengambil Keputusan Dalam Keluarga Di Kelurahan Isola. *Sosietas*, 7(1), 329–334. <https://doi.org/10.17509/sosietas.v7i1.10345>

Yulianti, R., & Putra, D. D. (2018). Women Leadership: Telaah Kapasitas Perempuan Sebagai Pemimpin. *MADANI Jurnal Politik Dan Sosial Kemasyarakatan*, 10(2), 14–29.