

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Masalah

Dari lagu pembukaan di awal, Belle bernyanyi “*Little town is a quite village. Every day like the one before. Little town full of little people.*” Dari awal Belle menceritakan bagaimana kehidupan di kota kecil di tempat ia tinggal. Kehidupan yang setiap hari selalu melulu seperti pada hari – hari sebelumnya.

Belle ingin mengenal kehidupan di luar kota kecil tersebut dan gemar membaca sehingga masyarakat sekitar merasa aneh terhadap dirinya. Ia juga dapat menentukan keinginannya sendiri. Terutama dalam hal asmara, walaupun Belle diincar oleh Gaston pria pujaan para gadis dalam desanya namun ia tidak menghiraukan. Selain itu Belle tidak hanya mengandalkan paras cantiknya, namun ia juga mampu menciptakan penemuan barunya sendiri. Seperti membuat alat mencuci baju. Berbeda dengan cara tradisional mencuci baju seperti yang dilakukan para perempuan biasanya pada era tersebut. Hingga akhirnya Belle bertemu dengan Beast dan tanpa disadari hatinya tertambat pada si buruk rupa tersebut. Hidup Beast bergantung pada Belle, perempuan baik hati ini selalu berinisiatif menyelamatkan hidup Beast. Bahkan mengajarkan berbagai macam hal baru pada Beast hingga Beast menjadi pribadi yang lebih baik.

Berbeda dengan perempuan lainnya dalam film *Beauty and The Beast*. Jika Belle gemar membaca, perempuan lainnya sibuk mengerjakan pekerjaan rumah tangga. Beberapa dari perempuan lainnya sekedar

berjalan-jalan di pasar serta tidak jarang menyinyir Belle. “*But behind that fair facade, I’m afraid she’s rather odd. Very different from the rest of us. She’s nothing like the rest of us is Belle,*” ucap ketiga perempuan lainnya ketika melihat Belle. Bahkan ketika putri Maurice ini mencoba mengajari anak perempuan lainnya membaca justru yang ia dapatkan adalah cibiran dari masyarakat. Penduduk desa menganggap Belle aneh dan tidak dapat memahami karena betapa kutu bukunya perempuan berjiwa petualang tersebut. (sumber: <https://www.hollywoodreporter.com/lists/beauty-beast-differences-between-animated-live-action-movies-why-they-matter-986622/item/beauty-beast-movie-differences-belle-986634>, diakses pada Sabtu, 21 Januari 2018, pukul 13.21 WIB).



Gambar I.1. Belle ditegur karena mengajari membaca
Sumber: Dokumentasi peneliti

Sedangkan perempuan lainnya yang digambarkan dalam film Disney misalnya film dongeng Snow White, Cinderella, The Little Mermaid dan Sleeping Beauty menggantungkan hidup dan matinya, serta hidup bahagia selama-lamanya pada seorang pangeran. Snow White meninggal dan hanya dapat hidup kembali jika mendapat *true love kiss* dari pangeran, begitu pula dengan Putri Aurora dalam film Sleeping Beauty. Berbeda

dengan Belle yang justru Ia lah yang pada akhirnya menyelamatkan hidup Beast dan melepaskan Beast dari kutukan. Serta dengan tangguhny Belle membantu dalam peretempuran melawan rakyat desa yang mengepung Beast.

Selama berabad-abad perempuan hidup dalam dominasi laki-laki. Dimana laki-laki memegang kuasa sedangkan perempuan hanya bersikap pasif atau hanya menerima nasib. Maka banyak dongeng yang memosisikan perempuan sebagai sosok yang lemah, tertindas dan patut diselamatkan (Karolus, 2013: 3). Namun perlu diketahui bahwa sifat pasif yang tercermin dalam diri perempuan bukan merupakan watak bawaan. Melainkan masyarakatlah yang membebankan atau menuntut hal tersebut ada dalam diri setiap perempuan (Saadawi, 2011: 143).

Setiap orang memiliki unsur lain seperti usia, mental, kebudayaan yang berbeda-beda. Serta tipe psikologis yang unik antara orang satu dengan lainnya yang membentuk diri masing-masing setiap orang. Maka seseorang tidak dapat dituntut untuk harus memiliki 1 atau lebih faktor yang sama seperti orang lainnya begitu juga dengan perempuan (Barnhouse, 1992: 55).

Relasi subordinat perempuan telah menempatkan laki-laki sebagai pemimpin. Kondisi ini memunculkan berbagai macam ketidakadilan terhadap perempuan. Ideologi yang dijadikan dasar berpikir ini menentukan sistem hubungan antara jenis kelamin yang dilatarbelakangi landasan hukum perbapakan. Sehingga segala sudut pandang dilihat dari sudut pandang laki-laki. Ideologi ini mejadi timpang karena membuat perempuan diposisikan subordinat terhadap laki-laki hingga merugikan salah satu pihak. Manusia kehilangan jati dirinya akibat konstruksi sosial budaya ini (Murniati, 2004: XXIII). Hubungan kuasa yang dimiliki laki-laki untuk tetap

menguasai perempuan melalui berbagai macam cara inilah disebut budaya patriarki (Bhasin, 1996: 1).

Dalam buku wanita Indonesia Suatu Konsepsi dan Obsesi menjelaskan bahwa laki-laki dan perempuan sama-sama tidak ada yang memiliki kedudukan yang lebih tinggi atau lebih rendah. Namun beberapa orang masih menganggap bahwa perempuan berada di posisi inferior dan laki-laki di posisi superior. Kondisi ini disebabkan karena wawasan yang sempit (Hemas, 1992: 34). Ideologi yang sudah dibentuk masyarakat tersebut telah mengakar dan digunakan sebagai pandangan hidup untuk mengatur kehidupan bermasyarakat. Ideologi gender ini menjadi rancu dan merusak relasi perempuan dan laki-laki ketika dicampuradukkan dengan pengertian jenis kelamin (Murniati, 2004: 78). Istilah gender telah digunakan sejak awal 1970-an untuk menunjukkan feminitas dan maskulinitas yang dibentuk oleh budaya (Jackson & Jones, 2009: 225).

Tuchman (Ross, 2012: 367) mengatakan bahwa, banyak acara televisi termasuk film menuntun penonton berpikir bahwa konstruksi sosial yang dibentuk selama ini merupakan hal yang benar. Seperti dimana halnya perempuan seharusnya tidak bekerja dan laki-laki harus bekerja. Menggambarkan peran dan tugas perempuan secara *stereotype*. Menonjolkan bahwa perempuan sudah seharusnya mengarahkan hatinya pada rumah tangga mereka.

Mulvey menyatakan bahwa tanda “perempuan” dalam film merupakan tanda yang dibentuk oleh dan untuk budaya patriarkal. Yang memungkinkan laki-laki dapat menuntaskan fantasinya mengenai perempuan idaman mereka, yaitu perempuan yang bungkam dan hanya sebagai objek (Jackson & Jones, 2009: 371). Dari film dan televisi sampai majalah, koran, radio, memaparkan perempuan dengan sifat yang *stereotype*

tersebut dan terdistorsi. Pesan-pesan tentang superioritas laki-laki dan inferioritas perempuan selalu diulang-ulang (Bhasin, 1996: 14).

Penulis menggunakan film *Beauty and The Beast* untuk diteliti karena keunikannya yang berbeda dari film Disney *Princess* sebelumnya. Terutama dalam film *live action*. Karena deretan film dongeng animasi *Disney Princess* yang selama ini telah dibikin menjadi *live action* hanyalah baru *Snow White and the Hunstman*, *Cinderella*, dan *Maleficent (Sleeping Beauty)*. Belle sebagai perempuan kali ini digambarkan sebagai perempuan yang aktif dalam artian berjiwa petualang ingin keluar dari desanya. Hidupnya tidak bergantung pada laki-laki. Justru Beast lah yang pasif dan menggantungkan nasibnya pada Belle. Belle terbukti sebagai perempuan berintelektual tinggi yang diakui oleh Lefou & Gaston terlihat jelas dari kebiasaannya membaca buku. Ketika tinggal di kastil Beast, ia juga memiliki kuasa untuk pergi meninggalkan istana. Namun ia memilih untuk kembali dan menyelamatkan Beast. Bukan karena ia pangeran yang kaya tetapi karena kebaikan hati Belle yang memedulikan Beast.

Kuasa memang seolah-olah dipegang oleh Belle, berada di posisi superior. Belle direpresentasikan sebagai perempuan yang pintar, yang dapat membuat penemuan tidak seperti perempuan lainnya di desa dimana yang ia tinggal hanya mengerjakan rumah tangga. Namun meskipun Belle dapat membuat penemuan, itu pun digunakan untuk mengerjakan pekerjaan rumah tangga yaitu mesin cuci. Selain itu saat Belle tinggal di kastil bersama Beast, Belle berkali-kali memiliki kesempatan dan kemauan untuk melarikan diri. Saat ia keluar dari kastil, Belle diserang oleh sekawan serigala lalu Beast datang menolong, saat itu Belle lagi-lagi dihadapkan untuk meninggalkan Beast atau tetap tinggal dan menolong Beast. Namun Belle pada ujungnya tanpa ada paksaan dari Beast ia sendiri yang mengekang

dirinya untuk tetap tinggal di kastil bersama Beast dan merawat Beast yang terluka parah melawan serigala.

Belle seolah-olah direpresentasikan memiliki kuasa atas laki-laki yaitu Beast namun tanpa disadari lagi-lagi *stereotype* perempuan yang berada di bawah kuasa laki-laki ini justru ditonjolkan. Belle atas kemauannya sendiri, ia mengekang untuk tetap tinggal di kastil sesuai dengan keinginan Beast tanpa ada permintaan kata sedikitpun dari Beast kepada Belle untuk tetap tinggal. Sepintar-pintarnya Belle pun, Ia tetap mengurus pekerjaan rumah tangga saat di desanya. Posisi kuasa laki-laki mendominasi perempuan dan *stereotype* mengenai perempuan dalam mengurus rumah tangga inilah yang berusaha dipecahkan oleh Belle namun lagi-lagi tidak berhasil, ia tetap di bawah kuasa Beast sebagai laki-laki. Batasan-batasan tak kasat mata yang sulit untuk dipecahkan oleh perempuan, yang menghalangi akses perempuan ke posisi level yang lebih tinggi inilah yang disebut *glass ceiling*.

Glass-ceiling merupakan garis penutup yang melampaui kemampuan perempuan dimana perempuan sulit untuk memecahkan batasan tersebut agar masuk dalam level posisi yang lebih tinggi. Hal ini dikarenakan adanya batasan-batasan atau larangan-larangan yang tertanam di benak masyarakat, dimana pada ujungnya akan membatasi peluang-peluang yang seharusnya didapatkan oleh perempuan (Kleiman, 1996 dalam Coyne., dkk, 2004: 15).

Seperti Gottfried mengatakan bahwa perempuan telah melakukan kegiatan, hal yang sama seperti yang dilakukan laki-laki, namun tetap diklasifikasikan pada posisi yang lebih rendah (Gottfried, 1988 dalam Reid, 2003: 4). Bukti empiris atau bukti hasil penemuan dari *glass-ceiling* yang membatasi gender secara tak kasat mata ini salah satunya ialah sikap yang memberikan perhatian atau sikap peduli yang seringkali dilekatkan pada

sosok perempuan. Padahal tidak harus perempuanlah yang memiliki sikap peduli atau memberi perhatian. Namun hasil konstruksi sosial lah yang memberikan label demikian pada perempuan (Coyne., dkk, 2004: 2).

Film *Beauty And The Beast* rilis pada 17 Maret 2017. Film animasi *live-action* berdurasi 2 jam 9 menit ini bergenre keluarga, fantasi, musikal serta mendapat banyak penghargaan. Genre fantasi merupakan film yang berhubungan dengan tempat, peristiwa, serta karakter yang tidak nyata. Serta berhubungan dengan unsur magis, mitos, negeri dongeng, imajinasi, halusinasi serta alam mimpi. Sedangkan musikal merupakan film yang megkombinasi unsur musik lagu, tari serta gerak (koreografi). Lagu-lagu dan tarian biasanya mendominasi sepanjang film dan biasanya menyatu dengan cerita. Dapat dinikmati oleh seluruh anggota keluarga (Pratista, 2008: 15).

Dimana banyak film animasi bahkan Disney *Princess* sendiri sering menyuguhkan film *Princess* dimana perempuannya berperilaku pasif, berada di posisi inferior, menunggu pangeran datang untuk menyelamatkan. Menggunakan karakteristik *stereotype* perempuan yang telah mengakar kuat dalam diri masyarakat dan budaya patriarki yang selama ini berkuasa. Peneliti menggunakan metode semiotik untuk membedah fenomena & tanda dalam film.

Foto bergerak ialah awal permulaannya terciptanya film. Dibuat oleh Eadward Muybridge tahun 1877 seorang fotografer Inggris. Tiga kategori utama film adalah film fitur, film dokumentasi, dan film animasi yang secara umum dikenal 'film kartun'. Film fitur merupakan karya fiksi, film dokumenter merupakan film nonfiksi. Animasi adalah teknik pemakaian film untuk menciptakan ilusi gerakan dari serangkaian gambaran benda dua atau tiga dimensi. Animasi tradisional dibuat menggunakan

sketsa namun jaman sekarang hampir semua dibuat secara digital dengan komputer (Danesi, 2010: 134).

Animasi *live-action* merupakan bagaimana suatu cerita diperankan. Film diperankan oleh manusia atau hewan asli lalu diproses menggunakan komputer. Animasi yang dimaksud ialah tekniknya dalam membuat film yaitu menggunakan komputer untuk menunjang gambaran dalam film. Namun untuk ceritanya diperankan melalui *live-action* yaitu manusia asli atau hewan (sumber: <https://www.waltdisney.org/blog/walt-disney-and-live-action-films>, diakses pada Minggu, 25 Februari 2018, pukul 15.25 WIB). Dapat dilihat juga melalui pelopor animasi *live-action* yaitu film buatan Burton, dikatakan *live action* karena ada kesepakatan dengan pemain karakter dan situasi yang nyata dikombinasikan dengan teknik animasi yang menggunakan komputer (McMahan, 2006: 20).

Film Animasi mampu membuat hal yang unik dan menarik tanpa batas. Baik secara naratif, visual, maupun ekspresi tidak dibatasi oleh apapun. Pembuat film dapat bereksplorasi segala-galanya mengenai idenya. Karena film animasi tidak dibatasi baik oleh aktor, pencahayaan ataupun kemampuan teknik fotografi. Maka suara-suara yang kreatifpun dapat dikreasikan sesuai dengan keinginan (Pilling 2012: 2).

Film sendiri merupakan bidang kajian yang relevan bagi analisis semiotika. Sesuai dengan teknik analisis data yang digunakan peneliti yaitu analisis Semiotika milik Barthes. Seperti Van Zoest (dalam buku Sobur, 2016: 128) mengemukakan bahwa film dibangun oleh banyak tanda. Tanda-tanda yang dibentuk akan bekerjasama dengan baik untuk memberi hasil yang diharapkan. Gambar, suara dan musik menjadi hal yang penting dalam film. Sistem semiotika yang lebih penting lagi dalam film digunakannya tanda-tanda ikonis, yakni tanda-tanda yang menggambarkan sesuatu.

Menurut John Fiske, semiotika adalah studi tentang bagaimana tanda dari jenis karya apapun dalam masyarakat yang mengkomunikasikan makna (John Fiske dalam buku Vera, 2014: 2).

Semiotika dalam istilah Barthes yaitu *semiologi* (Kurniawan dalam Sobur, 2016: 15), pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan memaknai hal-hal (*things*). Memaknai (*to signify*) dalam hal ini tidak dapat dicampuradukkan dengan mengkomunikasikan. Memaknai berarti bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi namun dalam hal mana objek-objek itu justru hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda. Suatu tanda menandakan sesuatu yang lain dari dirinya sendiri, dan makna (*meaning*) inilah hubungan antara suatu objek atau ide dan suatu tanda (Littlejohn dalam Sobur, 2016: 15).

Bila Saussure menekankan pada penandaan dalam tanda denotatif, maka Roland Barthes menyempurnakan semiologi Saussure dengan mengembangkan sistem penandaan pada konotatif. Barthes juga melihat sisi lain dari penandaan yaitu mitos yang menandai suatu masyarakat (Vera, 2014: 27). Tanda denotatif menghasilkan makna yang eksplisit, langsung dan pasti. Merupakan makna yang sebenarnya yang disepakati secara sosial, rujukannya pada realitas. Tanda konotatif merupakan tanda yang mempunyai keterbukaan makna atau makna yang implisit, tidak langsung dan tidak pasti. Artinya terbuka pada kemungkinan terhadap penafsiran-penafsiran baru. Merupakan makna yang subjektif dan bervariasi (Vera, 2014: 28). Konotasi identik dengan operasi ideologi, yang disebutnya 'mitos' dan berfungsi untuk mengungkapkan dan memberikan pembenaran bagi nilai-nilai dominan yang berlaku pada periode tertentu (Hoed, 2008: 59 dalam Vera, 2014: 28).



Gambar I.2. Film Snow White And The Huntsman

Sumber: IMDB

Film animasi *live action* Snow White And The Huntsman yang didistribusikan oleh Universal Pictures pada 30 Mei 2012 mengusung film *Princess*. Menceritakan seorang putri yang bernama Snow White, namun tidak lama setelah itu ibu Snow White meninggal. Lalu sang Raja dalam peperangan bertemu dengan seorang tawanan yang cantik jelita lalu mereka menikah. Tidak diketahui oleh Raja bahwa perempuan tersebut ialah seorang penyihir licik yang mengincar tahtanya. Tidak lama kemudian Raja meninggal, Snow White hidup menderita bersama ibu tirinya tersebut, ia dijadikan tahanan. Suatu saat Snow White berusaha untuk kabur dan berhasil, setelah itu ia bersama Huntsman dan Pangeran berusaha untuk melawan penyihir tersebut untuk merebut kerajaannya. Dalam perjalanannya melawan penyihir, ia tertipu dengan hasutan ibu tirinya tersebut untuk memakan apel beracun. Seperti pada film animasinya, begitu pula dengan film *live action* ini juga menceritakan dimana ketika ia

memakan apel tersebut ia meninggal dan hanya dapat hidup kembali ketika mendapat "true love kiss" dari laki-laki yang tulus mencintainya.



Gambar I.3. Film Animasi Live Action Maleficent

Sumber: IMDB

Selain Snow White and The Hunstman adapula Maleficent. Film ini garapan Disney yang merupakan *live action* dari film animasi Sleeping Beauty yang dibuat ulang. Pada Film *live-action* Sleeping Beauty ini diambil dengan sudut pandang yang berbeda yaitu justru dari peri jahat sebagai tokoh utama bernama Maleficent yang memberi kutukan pada sang putri yaitu Aurora. Namun di sini Sang Putri, Aurora juga sama dengan Snow White and The Hunstman yaitu masih terikat dalam *stereotype* perempuan dimana perempuan hanya bersikap pasif dan membutuhkan pangeran atau laki-laki untuk menyelamatkannya. Aurora yang pada umur 17 tahunnya mendapat kutukan tertidur selamanya sampai ada pangeran yang benar-benar tulus mencintainya dan memberikan "true love kiss," maka Aurora dan seluruh kerajaan akan bangun dan terlepas dari kutukan.

Maka kedua film *live action remake* ini berbeda dengan film *Beauty And The Beast* membawakan sosok perempuan yang berusaha melawan *stereotype* perempuan.

Pada peneliti terdahulu milik Illona Grace, mahasiswa Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya yang berjudul *Representasi Perempuan dan Alam dalam Perspektif Ekofeminisme dalam Film "Maleficent"* tahun 2016, menjelaskan bahwa perempuan direpresentasikan berbeda dengan perempuan secara *stereotype* yang lemah dan pasif. Namun meski penggambaran ini seolah-olah menyanjung perempuan ternyata penggambaran ini malah justru sebagai bentuk penindasan terhadap perempuan.

Dibandingkan penelitian di atas, peneliti memiliki kesamaan objek yaitu representasi perempuan dan kesamaan subjek, yaitu film Disney *Princess* namun berbeda judul film dengan peneliti. Serta objek yang dipilih Illona lebih melihat representasi perempuan yang ekofeminisme, perempuan yang digambarkan dekat dengan alam. Sedangkan objek peneliti yaitu representasi perempuan yang melawan *stereotype-stereotype* perempuan. Seperti perempuan tidak harus selalu pasif, perempuan juga mampu berada di posisi superior. Namun dalam perebutan kekuasaan ini Belle sebagai perempuan memang telah berusaha membongkar *stereotype-stereotype* yang ada namun tetap terbentur *glass ceiling* yang mengekang perempuan untuk masuk dalam level yang lebih tinggi.

Selain itu adapula peneliti terdahulu milik Fanny Puspitasari, mahasiswa Universitas Kristen Petra Surabaya yang berjudul *Representasi Stereotipe Perempuan dalam Film Brave*. Film animasi Disney bertema *Princess* dimana perempuannya direpresentasikan seolah-olah mematahkan *stereotype* perempuan namun pada akhir film justru malah mengukuhkan.

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif dengan menggunakan metode analisis naratif. Penelitian tersebut memiliki kesamaan objek dengan peneliti yaitu representasi perempuan dan subjek yang merupakan film animasi Disney *Princess*. Namun berbeda judul film yang diteliti oleh penulis yaitu Film *Beauty And The Beast*. Serta berbeda metode penelitian yang digunakan, penulis menggunakan metode penelitian semiotik milik Barthes sedangkan Fanny Puspitasari menggunakan metode analisis naratif Vladimir Propp.

Penulis ingin meneliti Representasi Perempuan Dalam Film *Beauty And The Beast*. Menggunakan pendekatan dan jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan metode penelitian semiotik milik Barthes. Dimana objek yang diambil dalam penelitian ini yaitu representasi perempuan dan subjeknya ialah film *Beauty and The Beast*.

I.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perempuan direpresentasikan di dalam film *Beauty and The Beast* ?

I.3. Tujuan penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui representasi perempuan dalam film *Beauty and The Beast*.

I.4. Batasan Masalah

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Peneliti ingin melihat bagaimana perempuan direpresentasikan dalam film *Beauty and The Beast*. Maka metode penelitian yang digunakan adalah metode

analisis semiotika Barthes. Objek penelitian yang diambil yaitu representasi perempuan, dan subjek penelitian yang diangkat penulis yaitu film *Beauty and The Beast*.

I.5.1. Manfaat Penelitian

I.5.1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk menambah wawasan peneliti dan pembaca mengenai metode penelitian kualitatif, analisis semiotika, dan representasi perempuan dalam media, terutama dalam film *Beauty and The Beast* yang menjadi subjek penelitian.

I.5.2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi masyarakat mengenai bagaimana perempuan direpresentasikan dalam film *Beauty and The Beast*. Selain itu masyarakat diharapkan menjadi pribadi yang berpikir kritis dan dapat memaknai pesan yang tersimpan dalam film animasi *live action*.