

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### I.1 Latar Belakang Masalah

Penelitian ini difokuskan pada pergeseran representasi feminitas dalam film *live-action Disney Princesses*. Dimana feminitas sendiri menurut Oxford Languages (2021), mengacu pada atau sifat yang dianggap sebagai karakteristik perempuan. Hal ini menjadi menarik, ketika *The Walt Disney Company* atau “*Disney*” sebagai perusahaan media dan hiburan terbesar di dunia yang menyajikan banyak film ber-*genre fantasy* juga ikut merelevankan diri dengan masyarakat modern. *Disney Princess* sebagai tokoh perempuan ikonik *Disney* yang awalnya terkenal sebagai perempuan anggun, penurut, dan bersandar pada *prince charming*-nya, kini telah bergeser sesuai perkembangan feminisme yang ada. Sekarang, *Disney Princess* dalam pandangan masyarakat tidak lagi seperti yang dahulu, melainkan, para *princess* digambarkan sebagai perempuan yang lebih tegas, berani, dan mandiri.

Film-filmnya yang dipandang menghibur dan bermoral, secara tidak langsung mempengaruhi penontonnya perempuan dan laki-laki terutama anak-anak terkait pola pikir. Anak-anak perempuan diizinkan untuk memiliki angan-angan “*fairy-tales*”, salah satunya menjadi seperti *Disney Princess*. Menurut *Disney* (2015) dan Wohlwend (2009) dalam Golden & Jacoby (2017, p. 1), melebihi sekedar karakter film animasi, *Disney Princess* telah menjadi ikon budaya masa kanak-kanak dan tanda gadis ideal.

Sebutan *Disney Princess* ini berasal dari tokoh karakter perempuan dalam *line* film *Princess* produksi *Disney*. Menceritakan mengenai kisah kehidupan *princess* yang beragam dengan warna-warna yang sesuai karakter masing-masing *princess*-nya. Hingga kini, terdapat 12 *Disney Princess* yang berlabel *official*, sedangkan diluar itu dianggap sebagai *Disney Princess unofficial*.

Melansir Galley (2019) dalam *sfcritic.com*, mengatakan bahwa *Disney Princess* yang berlabel *official* harus memiliki aspek kemanusiaan, merupakan *main character* dalam film, diperkenalkan dalam film seri pertama, lahir sebagai bangsawan atau menikah dengan bangsawan, relevan dengan budaya serta cocok untuk penonton muda, dan merupakan film yang sukses secara finansial.

**Tabel I.1**  
**Judul dan tahun tayang *official Disney Princess***

<i>Disney Princess</i>	Judul Film	Tahun Tayang
Snow White	<i>Snow White</i>	1937
Cinderella	<i>Cinderella</i>	1950
Aurora	<i>Sleeping Beauty</i>	1959
Ariel	<i>The Little Mermaid</i>	1989
Belle	<i>Beauty and The Beast</i>	1991
Jasmine	<i>Aladdin</i>	1992
Pocahontas	<i>Pocahontas</i>	1995
Mulan	<i>Mulan</i>	1998
Tiana	<i>The Princess and The Frog</i>	2009
Rapunzel	<i>Tangled</i>	2010
Merida	<i>Brave</i>	2012
Moana	<i>Moana</i>	2016
Raya	<i>Raya and The Last Dragon</i>	2021

**Sumber: Olahan Peneliti (2021)**

*Disney International* (2010) mengatakan bahwa *Disney* memang memiliki pengaruh kehadiran serta upaya pemasaran yang kuat dalam lingkup masyarakat internasional (England et al., 2011, p. 555). Ditambah lagi dengan kisah yang

mengandung unsur “*hyper reality*”, dimana anak-anak diizinkan untuk berangan-angan dan berfantasi. Sedangkan bagi orang dewasa, *Disney* menjadi tempat pelarian dari kehidupan atau tahap kedewasaannya dan dapat kembali berfantasi (Roberts, 2015, p. 5). Oleh karena itu tidak heran apabila film *Disney Princess*-pun terkenal di seluruh dunia dan bahkan menjadi bagian dari budaya *popular* masyarakat (Azmi et al., 2016, p. 235). Sebagai salah satu *franchise* andalan *Disney*, produksi *Disney Princess* tentu tidak hanya berhenti sampai pada film animasi.

*Merchandise* bergambar *Disney Princess* yang beredar di pasar internasional, mulai dari yang *original* produksi *Disney* sampai yang *illegal* atau bukan produksi *Disney* asli, menjadi bukti bahwa *Disney Princess* merupakan tokoh favorit yang diminati masyarakat. *Disney* (2007) dan Masolova (2016) dalam Golden & Jacoby (2017, p. 1) mengatakan bahwa pada penjualan ritel global 2015, produk *Disney Princess* meraih keuntungan \$2,64 miliar, dan menjadikan *merchandise Disney Princess* sebagai produk terlaris kelima di dunia. Selain itu, ada juga *Disney Princess show* yang ditampilkan di *Disneyland* yang mengajak orang-orang untuk bertemu *Disney Princess* secara langsung. Hingga *remake film* dari beberapa film animasi *Disney Princess* menjadi film *live-action*.

**Gambar I.1**  
**Produksi *Disney Princess***



Sumber: Google.com

Melansir Boniface (2019) dalam *website* cbc.ca, mengatakan bahwa pembuatan *remake film Disney Classic* termasuk *Disney Princess* merupakan cara pasti bagi *Disney* untuk kembali mempopulerkan filmnya dan memperkenalkan *magical-tales* pada generasi muda dengan lensa baru yang lebih modern. Dimana *Disney* ingin mengubah dan memperbaharui pola pikir masyarakat mengenai *Disney Princess* yang dahulu menjadi lebih relevan dengan kecenderungan perempuan dan laki-laki zaman sekarang. Selain itu, dengan *remake film* yang lebih nyata ini, *Disney* juga ingin memberikan efek nostalgia dan menghidupkan kembali masa kecil para penggemar *Disney Princess* yang dulunya masih anak-anak tahun 1900-an dan kini telah beranjak dewasa.

Mengingat bahwa *Disney Princess* merupakan ikon budaya *popular* masyarakat internasional. Dimana *Disney Princess* telah menjadi *role model* bagi perempuan ataupun laki-laki dalam peran gender. Maka, dalam pembuatan ulang film animasi menjadi *film live-action*, beberapa hal didalamnya juga memiliki perubahan signifikan.

Mulai dari karakter yang lebih relevan dengan zaman modern, dimana perempuan tidak hanya menjadi perempuan yang lemah dan tidak berdaya, melainkan perempuan digambarkan telah mengadopsi konsep maskulinitas yang lebih berintegritas dan mandiri. Selain itu, ada juga penambahan *scene* dalam alur cerita agar lebih masuk akal, serta musik, tarian, dan visual yang bagus. Berikut merupakan film *Disney Princess* yang di-*remake* oleh *Disney*, *Cinderella* (2015) dari *Cinderella* (1950), *Beauty and The Beast* (2017) dari *Beauty and The Beast* (1991), *Aladdin* (2019) dari *Aladdin* (1992), dan *Mulan* (2020) dari *Mulan* (1998).

**Gambar I.2**  
**Remake film Disney Princess cover**



**Sumber: Google.com**

*Disney Princess* yang melekat di benak masyarakat internasional dengan segala kecantikan fisik maupun karakter *princess*-nya, pakaian indahny, suara nyanyian yang merdu hingga kisah *happy ending*-nya menjadi impian masyarakat terutama anak-anak perempuan. Didukung oleh pernyataan dari Uppal (2019, p. 21) yang mengatakan bahwa penampilan serta perilaku *Disney Princess* menjadi hal signifikan yang sangat mempengaruhi anak-anak perempuan serta laki-laki dalam kehidupan sehari-harinya. Analisis media sesuai pernyataan Dundes dalam Ellington (2009, p. 7) juga mengatakan bahwa film-film produksi Walt *Disney* ternyata memiliki kekuatan yang lebih besar dalam mendidik persoalan peran gender terhadap anak-anak lebih dari institusi religius, keluarga, bahkan sekolah.

Gender sendiri merupakan konsep yang sudah dianggap umum didasarkan oleh pengaruh sosial budaya masyarakat (*social construction*) dan menjadi parameter

dalam mengidentifikasi bagaimana seharusnya peran laki-laki dan perempuan di masyarakat, jelas Sagaf dalam Sutorini et al. (2019, pp. 106–107). Puspita & Nurhayati (2018, p. 158) berpendapat bahwa dengan adanya perbedaan ini maka dampaknya akan berpengaruh kepada kedudukan, hak, dan kewajiban antara keduanya, dimana laki-laki menempati posisi pertama dan perempuan di posisi kedua. Dalam Azmi, et al. (2016, p. 236) mengatakan bahwa perempuan dan laki-laki memang sudah sering dikarakterisasi berdasarkan peran mereka di masyarakat sehingga representasi laki-laki dan wanita pun selalu berbeda. Laki-laki dikaitkan dengan aktivitas fisik, kesederhanaan, dan ketertiban berdaulat sedangkan perempuan dikaitkan dengan imajinasi, kelemahan, pasif, dan irasional (Smith, 2014, p. 4).

Begitu juga dengan film yang selain menjadi hiburan juga merupakan media pendidikan yang menginformasikan tentang masyarakat dunia, membina *character building* dan pewarisan kebudayaan termasuk nilai dan norma (Trianton, 2013, p. 51). Sesuai dengan Thornham (2010, p. 254) yang mengatakan bahwa perempuan seringkali ditindas dalam industri perfilman, diperankan hanya sebagai objek untuk dipandang dan dipahami sebagai inferior, emosional, dan domestik. Dengan maksud bahwa perempuan bungkam dan pasif, tidak melawan keadaan hingga kedatangan penolongnya yaitu laki-laki.

Menurut Bhasin (1996, p. 14), pesan dalam film tidak jarang mengulang atau menonjolkan superioritas laki-laki sebagai pangeran atau orang yang berintelektual lebih tinggi diatas perempuan. Pemahaman yang muncul dari pesan film inilah yang kemudian akan membentuk pola pikir mengenai peran gender perempuan dan laki-

laki, bahwa memang benar laki-laki selalu berada diatas perempuan dan sebaliknya? Hal ini memang digambarkan pada kebanyakan film yang ada, salah satunya *Disney Princess* pada era awal. Namun, Biasini (2018, p. 113) juga berpendapat bahwa, seiring berkembangnya zaman, karakter dari *Disney Princess* semakin berkembang menjadi lebih mandiri, berani, serta mampu menentukan dan berpetualang untuk meraih keinginan mereka sendiri.

Representasi gender dalam film animasi *Disney Princess* secara umum dibagi menjadi tiga era, pada era pertama (1937 – 1950-an) yaitu *Damsel in Distress Era* terdapat *princess* Snow White, Cinderella, dan Aurora yang digambarkan lembut, lugu, penurut, tidak memiliki ambisi yang besar, dan bersandar pada laki-laki. Selain itu, pada era pertama ini, para *princess* juga digambarkan sebagai perempuan yang bekerja dalam sektor domestik seperti mengurus rumah. Pada era kedua (1991 – 1989), yaitu *Adventurous and Rebellious Princess Era* terdapat *princess* Ariel, Belle, Jasmine, Pocahontas, dan Mulan yang digambarkan tidak hanya bersandar pada kecantikan namun juga kepintaran, dapat memberontak, memiliki ambisi untuk berjuang menggapai mimpi, namun masih memerlukan keterlibatan laki-laki.

Pada era ketiga (2009 – Sekarang), yaitu *Strong and Independent Women Era* terdapat *princess* Tiana, Rapunzel, Merida, Moana, dan Raya yang digambarkan tidak lagi anggun dan lugu, namun sangat *independent*, tidak bergantung dengan laki-laki (hanya membutuhkan seminimal mungkin bantuan dari laki-laki), berani menggapai mimpi, menjelajahi dunia, kuat, ambisius, dan memiliki kemauan yang kuat (Azmi et al., 2016, p. 236). Relevan dengan pernyataan, dimana modernitas menjadikan perempuan menciptakan sebuah ruang bahwa rumah dianggap sebagai

tempat rasa sakit, ketidaknyamanan, dan menjadi bagian dari masa lalu (Giles, 2004, p. 164).

Beradaptasi dari film animasinya, film *Disney Princess live-action* juga merepresentasikan gender sesuai era *princess*-nya namun ditambahkan unsur-unsur yang lebih relevan dalam masyarakat modern. Dalam film *live-action Cinderella* (2015), Cinderella memang masih digambarkan sebagai perempuan yang lemah, emosional, pasrah terhadap keadaan dan kemudian ditolong oleh seorang pangeran. Seperti perkataan Karolus (2013, p. 3) beberapa dongeng yang legendaris sering merepresentasikan perempuan sebagai pribadi yang pasrah akan kehidupan sampai sang pangeran datang untuk menyelamatkannya dan hidup bahagia. Namun perbedaannya, ketika Cinderella merasa tertekan terhadap perilaku ibu tirinya, Cinderella sempat menunggangi kuda ke hutan sebagai bentuk ekspresi daripada hanya menangis seperti dalam film animasinya. Meskipun sering merasa tertekan, Cinderella tidak pernah berperilaku kurang ajar terhadap keluarga tirinya, Ia tahu kapan harus melawan dan diam. Cinderella *live-action* digambarkan lebih berprinsip dan berintegritas terutama dengan ucapannya yang sangat terkenal “*Be Courage and Be Kind*”.

*Beauty and The Beast live-action* (2017) digambarkan bahwa Belle memiliki rasa ingin tahu serta kepercayaan diri yang lebih tinggi daripada film animasinya, seperti membaca buku, mengajari perempuan lain membaca, hingga keinginan untuk berkeliling dunia. Belle dalam film *live action*-nya tidak hanya digambarkan sebagai perempuan yang pintar namun lebih dari itu, Belle adalah seorang *inventor*



yang berarti bahwa, Belle memiliki *skill* lebih dari hanya mengurus rumah. Hal ini sampai membuat Belle dicibir oleh masyarakat kota dan menganggapnya aneh.

Jasmine dalam film *live-action Aladdin* (2019) digambarkan sebagai perempuan yang sudah berani untuk memberontak dan tidak lagi pasrah akan keadaan. Dalam filmnya, Jasmine juga melakukan perlawanan terhadap stereotip kerajaan yang mengatakan bahwa perempuan harus diam dan tetap tidak terlihat. Terkenal dengan *soundtrack* filmnya yang berjudul “*Speechless*” memiliki arti untuk melepas belenggu suatu tradisi yang merugikan dirinya, yaitu tradisi negeri Agrabah dimana perempuan tidak boleh berpendapat serta tidak boleh menjadi pemimpin. Namun pada akhirnya, Jasmine justru dipercaya dan berhasil menjadi sultan di negeri Agrabah.

Hingga akhirnya *release* film *live-action Mulan* (2020) yang merepresentasikan konsep perempuan maskulin. Ditambah dengan pernyataannya yang mengatakan “*I will bring honor to us all*” menjadi perkataan yang *powerful* untuk dikatakan seorang perempuan. Mulan tidak lagi digambarkan sebagai perempuan yang anggun dalam jajaran *Disney Princess*, Mulan memiliki karakter yang berani, memberontak, memiliki ambisi terhadap dirinya sendiri, serta aktif.

Berbeda dengan film animasinya, dalam film *live-action* representasi ambisi, serta sikap emosional yang minim Mulan lebih diperjelas ketika ia harus menjalani pelatihan tentara China melebihi ambisi semua peserta laki-laki. Selain itu, film Mulan merepresentasikan adanya gangguan-gangguan yang terjadi pada perempuan ketika mengadopsi sifat-sifat maskulin (Cheu, 2013, p. 116). Mulan

menjadi seorang *warrior* sebagaimana seharusnya yang biasanya digambarkan kepada laki-laki dengan prinsip “*Loyal, Brave, and True*”.

Berdasarkan penjabaran fenomena diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pergeseran Representasi Feminitas Dalam Film *Live-Action Disney Princesses*”. Peneliti menemukan beberapa penelitian serupa mengenai objek penelitian representasi yaitu pada penelitian milik Diani (2017) dan Sutorini et al. (2019). Meskipun memiliki objek penelitian dan metode penelitian yang sama yaitu semiotika, namun subjek penelitian yang dipilih berbeda. Diani (2017) meneliti representasi feminisme pada film *Maleficent* dan Sutorini et al. (2019) meneliti semiotika gender pada film *Brave*.

Adapun penelitian serupa yang memiliki subjek penelitian *Disney Princess* yang dikaitkan pada fenomena gender seperti milik peneliti. Namun dalam setiap penelitian tersebut dapat ditarik garis pembedanya, yakni milik Stover (2013) yang penelitiannya berfokus pada post-feminis *Disney Princess* dan menggunakan metode penelitian *transdisciplinary research*. Penelitian milik Robinson et al. (2020) berfokus pada opini, sikap, dan kepercayaan anak pra-remaja terhadap *Disney Princess* dan menggunakan metode penelitian *Q Methodology*. Kemudian penelitian milik Hine et al. (2018) yang berfokus pada representasi gender *Disney Prince* dan *Disney Princess* menggunakan metode penelitian *Content Coding Analysis*. Penelitian milik Azmi et al. (2016) yang berfokus pada *gender and speech pada Disney Princess* menggunakan metode penelitian analisis wacana kritis Sara Mills.

Berbeda dengan penelitian milik Uppal (2019) yang berfokus pada representasi *Disney Princess* bagi anak-anak perempuan di daerah tertentu (Fiji, India, Sweden) menggunakan metode penelitian *Fairclough's critical discourse analysis* (CDA). Penelitian milik Streiff & Dundes (2017) berfokus pada *stereotype* gender pada *Disney Princess* Moana menggunakan metode penelitian *Psychoanalytic*. Penelitian oleh Downey (1996) berfokus pada *female empowerment* dalam film *Beauty and the Beast* juga menggunakan metode penelitian *Psychoanalytic*.

Serta penelitian milik Smith (2014) yang berfokus pada efek feminisme dari *fairy tales* menggunakan metode penelitian *mixed method*. Sedangkan penelitian milik peneliti berfokus pada pergeseran representasi feminitas *Disney Princess* dalam film *live-action*-nya, yakni *Cinderella* (2015), *Beauty and The Beast* (2017), *Aladdin* (2019), dan *Mulan* (2020). Dimana *Disney* ingin mengubah dan memperbaharui pola pikir masyarakat perempuan maupun laki-laki mengenai *Disney Princess classic* menjadi lebih modern dengan film *live-action Disney Princess* terbarunya.

Penelitian pergeseran representasi feminitas dalam *film live-action Disney Princesses* ini akan diteliti menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dan menggunakan metode analisis semiotika milik Roland Barthes, dimana semiotika merupakan metode analisis untuk mengkaji tanda atau bentuk signifikasi melalui kehidupan sosial. Lebih tepatnya, Roland Barthes menekankan adanya interaksi antara pengalaman dan budaya personal dengan teks komunikasi (Kriyantono, 2006, p. 272). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik pengumpulan data dokumentasi. teknik dokumentasi ini dilakukan

dengan cara mengumpulkan beberapa teks visual berupa *shot* adegan dalam film. Oleh karena itu pada akhirnya, metode ini mampu membantu peneliti dalam menjawab dan menganalisa bagaimana pergeseran representasi feminitas dalam film *live-action Disney Princesses*.

## **I.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana pergeseran representasi feminitas dalam film *live-action Disney Princesses*?

## **I.3 Tujuan Penelitian**

Penelitian dengan metode semiotika ini bertujuan untuk mengetahui pergeseran representasi feminitas dalam film *live-action Disney Princesses*.

## **I.4 Batasan Masalah**

Agar penelitian ini dapat tercapai sesuai tujuan yang ditentukan, maka penelitian ini dibatasi pada:

- a) Objek penelitian ini adalah pergeseran representasi feminitas dalam film *live-action Disney Princesses*.
- b) Pergeseran representasi feminitas yang diteliti dalam film *live-action Disney Princesses* hanya Cinderella dari film *Cinderella* (2015), Belle dari film *Beauty and The Beast* (2017), Jasmine dari film *Aladdin* (2019), dan Mulan dalam film *Mulan* (2020).
- c) Subjek penelitian ini adalah film *live-action Disney Princesses*.

- d) Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis semiotika milik Roland Barthes.

## **I.5 Manfaat Penelitian**

### **I.5.1 Manfaat Akademik**

Peneliti berharap dengan adanya penelitian pergeseran representasi feminitas dalam film *live-action Disney Princesses*, Mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi maupun akademisi yang lain dapat memperoleh pengetahuan tambahan, khususnya dalam bidang media, serta dapat berguna sebagai informasi tambahan yang diperlukan bagi peneliti-peneliti lain yang sedang melakukan penelitian serupa.

### **I.5.2 Manfaat Praktis**

Dari penelitian ini, peneliti berharap dapat menjadi informasi tambahan serta evaluasi yang dapat dipertimbangkan oleh para pembuat film serupa. Selain itu, peneliti juga berharap dengan penelitian ini dapat menjadi langkah perkembangan bagi penelitian serupa dengan metode analisis semiotika dalam film.