

Pemimpin perempuan dalam film *raya and the last dragon*

Frizie Febriani Sihole*, Ade Kusuma

Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran”,
Jawa Timur, Indonesia

*Email: febyfriz19@gmail.com

Diterima: 30 April 2022; Direvisi: 13 Oktober 2022; Terbit: 29 Oktober 2022

Abstract

Disney animated films are in great demand by audiences of all ages. The presence of various Disney princess characters attracts the audience's attention, thus becoming a role model for most girls who like Disney Princess. The development of the main female character in Disney animated films has experienced a significant shift. From 1937 until now, there have been three divisions of the Disney princess era, including The Classic Princesses, Rebels Era, and Contemporaries Era. Film Raya and The Last Dragon is a Disney animated film released in 2021. The main female character in the film is a warrior from the land of Kumandra. This study explores how women leader are depicted in Raya and The Last Dragon. This study was analyzed by the Barthes semiotics method in the form of two stages of significance, denotation, and connotation. This research will see how the narrative and cinematic elements in the film make it easier for researchers to answer the formulation of the problem. This study explains that there is a shift in the character of the main character, namely Raya, who is represented as a women leader. Female characters in Disney films and the development of femininity also began to be adjusted. The myth that circulated about women's weak ability to lead was successfully broken in the film Raya and The Last Dragon. In the analysis that has been carried out, the findings obtained are that female leaders through Raya figures are constructed as figures who are willing to sacrifice, brave, strong, and independent.

Keywords: *Disney; animated film; women leader; semiotics.*

Abstrak

Film animasi produksi Disney banyak diminati penonton dari beragam usia. Kehadiran ragam tokoh *Disney princess* mampu menarik perhatian penonton, hingga menjadi *role model* bagi sebagian besar anak-anak perempuan yang menyukai Disney Princess. Perkembangan karakter tokoh utama perempuan dalam film animasi Disney mengalami pergeseran yang cukup berarti. Sejak tahun 1937 hingga sekarang sudah terdapat tiga pembagian era *Disney princess*, diantaranya *The Classic Princesses*, *Rebels Era* dan *Contemporaries Era*. Film *Raya and The Last Dragon* merupakan film animasi Disney yang dirilis tahun 2021. Tokoh utama perempuan dalam film tersebut adalah seorang pendekar yang berasal dari negeri Kumandra. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi tentang pemimpin perempuan digambarkan dalam film *Raya and The Last Dragon*. Penelitian ini dianalisis menggunakan metode semiotika Barthes berupa signifikasi dua tahap, denotasi dan konotasi yang kemudian dibagi dalam penanda, petanda, level denotasi dan konotasi. Penelitian ini akan melihat bagaimana unsur naratif dan sinematik dalam film tersebut, untuk mempermudah peneliti menjawab rumusan masalah. Hasil penelitian ini menjelaskan adanya pergeseran karakter tokoh utama yaitu Raya yang direpresentasikan sebagai pemimpin perempuan. Tokoh perempuan dalam film Disney seiring dengan perkembangan feminitas juga mulai disesuaikan. Mitos yang beredar tentang kemampuan lemah perempuan dalam memimpin berhasil dipatahkan pada film *Raya and The Last Dragon*. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, peneliti menemukan bahwa pemimpin perempuan melalui tokoh Raya dikonstruksi sebagai sosok yang rela berkorban, berani, kuat dan mandiri.

Kata-kata kunci: Disney; Film Animasi; Pemimpin Perempuan; Semiotika.

Pendahuluan

Film merupakan bentuk dari komunikasi massa yang juga merupakan sarana menyalurkan pandangan yang diambil dari realitas sosial yang ada. Film memiliki kekuatan besar dalam mengkonstruksi pesan yang ada. Kekuatan dan kemampuan film untuk menjangkau banyak segmen sosial, kemudian membuat para ahli mengatakan bahwa film memiliki potensi untuk mempengaruhi penontonnya. Film dapat memberikan dampak bagi setiap penontonnya, dapat berdampak positif maupun negatif. Melalui pesan-pesan yang terkandung di dalamnya, film mampu mempengaruhi bahkan mengubah dan membentuk karakter penonton.

Film sebagai salah satu bentuk komunikasi massa memiliki beberapa tipe. Pembagian jenis film dapat ditentukan berdasarkan cara penyampaiannya, jenis film diantaranya adalah film documenter, film film fiksi, dan film eksperimental (Pratista, 2008). Nelmes dalam bukunya yang berjudul "*Introduction to Film Studies*" menjelaskan bahwa di era kontemporer animasi merupakan bentuk sinema yang khas dan khusus. Animasi telah unggul sebagai praktik pembuatan film dan merupakan bentuk ekspresi artistik yang paling fleksibel dan otonom. Selama ini animasi hanya dilihat sebagai film kartun semata dan tidak diperhitungkan bagaimana gaya dan teknik yang berbeda sepanjang sejarah animasi. Disney merupakan salah satu perusahaan film animasi yang mendefinisikan sejarah dan identitas animasi. McLaren berpendapat bahwa esensi sebenarnya dari animasi adalah manipulasi gerakan antar frame, dan pengamatannya masih memberikan wawasan tentang bagaimana animasi dibuat, bahkan di era digital (Nelmes, 2012).

Film animasi yang diproduksi Disney sangat menarik banyak penonton di segala kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Film Disney dikenal sebagai film keluarga yang bisa dinikmati siapapun, khususnya anak-anak. *Disney Princess* adalah salah satu karya Disney yang menarik perhatian anak-anak perempuan di seluruh dunia. Karakter perempuan yang ada dalam film Disney dijadikan *role model* bagi sebagian besar anak perempuan yang menyukai Disney Princess.

Film merupakan salah satu media yang dapat mempengaruhi identitas gender (Citra & Febriana, 2022). Dalam pengkonstruksian gender ini sering kali menimbulkan kesenjangan di antara manusia, terutama antara laki-laki dan perempuan. Laki-laki sering diperlakukan secara istimewa karena dianggap kuat dan rasional. Laki-laki juga lebih dibutuhkan dalam pekerjaan jika dibandingkan dengan perempuan. Perempuan dianggap sebagai seseorang yang lemah dan emosional, serta hanya cocok untuk mengurus rumah dan

anak (Syafe'i, 2015). Dari kesenjangan tersebut timbullah ketidakadilan antara laki-laki dan perempuan yang sering dikenal sebagai ketidakadilan gender. Identitas gender dan ketidakadilan gender yang ada pada masyarakat dapat pula dilihat dari film Disney.

Film Disney dapat mempengaruhi bagaimana identitas gender anak perempuan di dunia terutama di Indonesia. Film Disney merupakan salah satu film yang banyak diminati dan eksistensi dari film Disney sendiri akan mempengaruhi konsep berpikir dari penontonnya. Film Disney dikenal di masyarakat sebagai film tentang kerajaan, sampai pada realita saat ini tokoh tokoh yang ada di film Disney menjadi role model bagi anak anak. Tokoh pada Disney Princess menjadi bukti bahwa saat ini eksistensi tokoh tokoh ini menjadi *role model* yang diyakini sebsagai sebuah konsep yang ideal untuk seorang perempuan. Namun, dalam perkembangannya film Disney juga berkembang dari masa ke masa. Adanya perubahan era dalam film Disney terutama film Disney Princess juga menjadi bukti ada perbedaan karakter tokoh perempuan.

“The more modern princesses, who arrived decades later with Ariel in The Little Mermaid in 1989, are more assertive and involved in their destiny” (Ebner, 2009).

Pada perkembangannya, setiap tokoh yang ada di film Disney mengalami perubahan dan pergeseran karakter. Pergeseran karakter yang terjadi dalam film Disney juga beriringan dengan gelombang feminitas. Dari perubahan dan pergerakan karakter perempuan di film Disney tentu akan mempengaruhi bagaimana gender dikonstruksi. Ada 3 pembagian era dalam Disney Princess, diantaranya *The Classic Princesses*, *Rebels Era* dan *Contemporaries Era*. Era pertama adalah *The Classic Princesses* (1937-1959) yang mencakup tiga film: *Snow White and the Seven Dwarfs* (1938), *Cinderella* dan *Putri Tidur*. Era pertama ini juga disebut dengan istilah *Damsel in Distress* yang menjelaskan bahwa perempuan sangat membutuhkan laki-laki dalam menyelamatkan hidupnya. Era ini juga menunjukkan perempuan yang naïf dan sangat mudah ditipu. Era kedua adalah generasi kedua dari film Disney princess adalah *Rebels Era* (1989-1998). Beberapa contoh film Disney generasi kedua adalah *The Little Mermaid* (1989), *Beauty and the Beast* (1991), *Pocahontas* (1995) dan *Mulan* (1998). Era ini mulai menggambarkan perempuan yang mandiri yang bisa berusaha menggapai impian dan cita citanya dengan kekuatannya sendiri. Era ketiga film putri Disney adalah yang disajikan kepada generasi ketiga, seperti *Princess and The Frog* (2009), *Tangled* (2010), *Brave* (2012) dan *Frozen* (2013). Karakter dalam film generasi ketiga putri Disney berusaha untuk melanggar norma di mana mereka menunjukkan karakteristik yang kuat, kuat, dan ambisius (Ayu, 2018).

Tahun 2021, Disney kembali merilis film animasi dengan tokoh utama perempuan. Tokoh Raya di Film “*Raya and The Last Dragon*” adalah seorang pendekar yang bertugas untuk menjaga permata naga bersama sang ayah, yang merupakan pemimpin Negeri Heart. Peneliti tertarik untuk mengetahui representasi pemimpin perempuan melalui tokoh Raya di film “*Raya and The Last Dragon*”.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, posisi peneliti adalah instrumen kunci penelitian (Sugiyono, 2019). Menurut Creswell (2019:4) penelitian kualitatif sebagai memahami makna pada sejumlah individu atau sekelompok orang dianggap berasal dari masalah sosial serta kemanusiaan.

Penelitian ini menggunakan teori semiotika Roland Barthes Semiotika adalah studi tentang tanda dan simbol yang merupakan tradisi penting dalam pemikiran tradisi komunikasi. Menurut Barthes, memaknai berarti bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, dalam hal mana objek-objek itu hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda (Sobur, 2016). Semiotika Barthes menciptakan sebuah model sistematis yang digunakan untuk menganalisis makna dari sebuah tanda.

Fokus dari analisis Barthes adalah *two order of signification* atau yang biasa disebut signifikasi dua tahap. Tahap pertama yaitu korelasi antara signifier dan signified yang terdapat pada realitas eksternal, yang biasa disebut Barthes sebagai denotasi atau makna yang paling nyata dari tanda. Signifikasi tahap kedua adalah konotasi yang menunjukkan interaksi yang terjadi ketika sebuah tanda berhadapan dengan realita. Konotasi merupakan hubungan antara emosi dari penonton, pembaca, dan kebudayaan yang ada di masyarakat, maka konotasi bersifat subyektif. Pada tahap kedua signifikasi tanda akan berjalan dengan mitos. Mitos merupakan system pemaknaan tingkat kedua. Mitos dilakukan oleh Barthes guna mengkritik beberapa ideologi. Seluruh tanda tentang pemimpin perempuan yang terdapat pada Film *Raya and The Last Dragon* akan dikelompokkan kedalam tanda denotasi, konotasi, mitos.

Setiap film tidak mungkin lepas dari unsur naratif seperti ruang, tokoh, konflik, lokasi, waktu, dan yang lainnya. Seluruh aspek tersebut akan membentuk naratif secara keseluruhan. Unsur kedua adalah unsur sinematik yang merupakan aspek aspek teknis dalam sebuah produksi film. Aspek-aspek dalam unsur tersebut adalah *mise en scene*,

sinematografi, editing, suara/audio (Pratista, 2008). Unsur naratif yang meliputi ruang , tokoh, konflik, lokasi dan lainnya adalah sebagai berikut :

1. Ruang

Ruang merupakan salah satu aspek dalam sebuah film. Tidak ada film yang tidak memiliki ruang. Ruang merupakan wadah atau tempat dimana tokoh dalam film bergerak dan memerankan adegannya. Film secara umum dilakukan dalam sebuah tempat atau lokasi dengan dimensi ruang.

2. Tokoh/Pelaku Cerita

Tokoh atau pelaku cerita dalam sebuah cerita merupakan karakter utama atau pendukung yang ada dalam film. Tokoh adalah motivator utama yang menjalankan alur dalam sebuah cerita. Pelaku cerita terdiri dari protagonis (pemeran utama/seorang jagoan) dan antagonis (karakter pendukung/ tokoh rival).

3. Konflik

Konflik merupakan sebuah masalah yang akan dihadapi oleh tokoh utama untuk mencapai tujuannya namun terhalang masalah oleh tokoh pendukung yaitu antagonis. Namun konflik tidak hanya datang dari tokoh pendukung namun juga bisa datang sendiri dari dalam tokoh utama yang akhirnya menimbulkan konflik batin.

4. Waktu

Waktu dalam unsur naratif merupakan urutan, alur, durasi dan frekuensi. Waktu adalah pola berlangsungnya sebuah film, waktu merupakan salah satu aspek paling penting karena yang mengatur durasi dan pola adegan adalah waktu.

5. Tujuan

Salah satu aspek dalam unsur naratif adalah tujuan. Tujuan merupakan segala sesuatu yang diharapkan oleh tokoh utama. Segala hal yang ingin dicapai oleh oleh pelaku cerita, bisa berupa fisik atau non fisik seperti memperjuangkan kebahagiaan. Dari penjelasan unsur naratif diatas bisa disimpulkan bahwa unsur naratif merupakan pedoman dalam menjelaskan sebuah tema maupun alur cerita dalam sebuah film.

Unsur naratif adalah pembentuk cerita dalam film, sedangkan unsur sinematik adalah segala hal yang berhubungan dengan teknis dalam sebuah film. Unsur naratif dapat disebut sebagai nyawa dalam sebuah film, sedangkan unsur sinematik merukan bagian tubuh dari sebuah film. Unsur sinematik dalam film meliputi :

1. *Mise-en-scene* yaitu segala hal yang terletak di depan kamera yang akan diambil gambarnya dalam produksi sebuah film. Seluruh gambar yang kita lihat di kamera dalam

sebuah film disebut dengan *mise-en-scene*. Ada empat aspek utama dari *mise-en-scene* yakni latar/*setting*, kostum dan *make up*, pencahayaan/*lighting* dan aktor serta pergerakannya.

a) *Setting*

Setting merupakan segala sesuatu yang tampak di depan kamera yang meliputi semua properti yang ada. *Setting* juga dapat diartikan sebagai tempat dimana sebuah film diproduksi.

b) Kostum dan *Make up*

Sesuatu yang dipakai atau dikenakan oleh lakon atau tokoh dalam sebuah film contohnya perhiasan, tata rias wajah, baju, sepatu, kacamata, jam tangan, dan yang lainnya termasuk dalam aspek ini.

c) Pencahayaan/*Lighting*

Lighting adalah unsur penting dalam produksi sebuah film. Tanpa adanya sebuah cahaya kamera tidak dapat mengambil wujud nyata dari adegan yang ada.

d) Aktor

Pemain yang memerankan sebuah tokoh dalam film disebut dengan aktor. Sebuah film membutuhkan seorang aktor untuk memerankan adegan alam alur cerita.

2. Sinematografi

Unsur sinematografi secara umum dapat dibagi menjadi tiga aspek, yakni kamera dan film, framing dan durasi gambar. Kamera dan film adalah teknik untuk merekam dan menyimpak semua stok adegan. *Framing* merupakan hubungan kamera dengan obyek yang akan disorot. Ketiga adalah durasi gambar yaitu, lamanya waktu dalam proses pengambilan obyek oleh kamera.

3. *Editing*

Editing merupakan bagian dari tahap produksi dan pasca produksi. Dalam tahap produksi *editing* berarti proses pemilihan dan penggabungan gambar-gambar yang telah diambil. Sedangkan dalam proses pasca produksi *editing* merupakan teknik-teknik yang digunakan untuk menghubungkan tiap *shot*.

4. Suara/Audio

Suara adalah segala suara yang keluar dari gambar, mencakup dialog, musik dan efek suara (Pratista, 2008)

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Film *Raya and The Last Dragon* yang dirilis pada tahun 2021 yang disutradarai oleh Don Hall, Carlos Lopez Estrada bersama Paul Briggs dan John Ripa dengan durasi film 114 menit. Peneliti memilih 9 *scene* yang menunjukkan representasi pemimpin perempuan melalui tokoh Raya dari total 132 *scene* keseluruhan film *Raya and The Last Dragon*, sebagai corpus penelitian ini.

Adapun karakteristik *scene* yang dijadikan sampel penelitian adalah *scene* yang dirasa peneliti memiliki arti tersirat namun menjadi representasi pemimpin perempuan, melalui tokoh Raya. *Scene* tersebut berasal dari *sequence* dengan *mini-klimaks* dan *klimaks* yang membangun cerita film *Raya and the Last Dragon* dari awal hingga akhir. Dalam film *Raya and the Last Dragon* merupakan karya fiksi, sehingga peristiwa-peristiwa dalam cerita fiksi juga selalu dilatar belakangi oleh tempat, waktu, maupun situasi tertentu.

Tabel 1. Penggalan Scene 15

 Source : (Lembaga Sensor Film Indonesia, 2021)	Denotasi	<i>Scene</i> ini menampilkan Benja selaku Pemimpin Kerajaan Hati yang didampingi oleh Raya. Latar tempat dalam <i>scene</i> adalah halaman istana Negeri Hati. Petandanya adalah memperlihatkan Benja memberikan pidato kepada Kerajaan Kumandra yang telah terpecah belah menjadi lima kerajaan. Disaat itu, suasana sedang tidak kondusif, Raya menghampiri para wakil-wakil Kerajaan Kumandra untuk membuat suasana menjadi tenang.
	Konotasi	Peneliti memaknai bahwa sikap Raya menunjukkan kepemimpinan sebagai penerus ayahnya, Benja. Sikap tersebut diperlihatkan dari gestur Raya yang menundukkan badannya sebagai tanda hormat kepada para kelompok negeri Kumandra. Raya yang melanjutkan pidato ayahnya dapat diartikan usaha Raya untuk mengendalikan suasana ketegangan yang terjadi diantara Kerajaan Kumandra. <i>Scene</i> ini menunjukkan Raya sebagai perempuan juga memiliki kemampuan memimpin.


Pada *scene* 15, Pemimpin Negeri Hati, Benja bersama dengan anaknya yang bernama Raya mengumpulkan seluruh kelompok Kumandra yang terpecah menjadi lima kelompok. Ketika suasana sedang tidak kondusif, Raya mampu meredam suasana menjadi tenang. Peneliti menemukan makna denotasi dari *scene* 15 adalah digambarkan Benja selaku pemimpin Kerajaan Hati didampingi Raya anak perempuannya. Benja ditampilkan memberikan pidato kepada Kerajaan Kumandra. Tujuan dilakukannya pidato tersebut adalah Benja ingin menyatukan negeri Kumandra yang sudah terpecah belah. Suasana pidato saat itu sangat tegang dan tidak kondusif.

Menurut Mulvey perempuan sebagai citra dalam sinema *mainstream* dihasilkan sebagai tontonan untuk pandangan laki-laki. Perempuan hanya bisa berfungsi sebagai obyek

narasi dan menandakan kepasifan (Hollows, 2010). Pada *scene* 15, makna konotasinya adalah peneliti memaknai Raya yang merupakan anak dari Benja pemimpin Kerajaan Hati mengumpulkan wakil-wakil Kerajaan Kumandra untuk menyampaikan pidato dengan tujuan membangun keharmonisan kembali. Peneliti memaknai kehadiran Raya bukan merupakan tanda kepasifan sebagai perempuan. Raya hadir justru menjadi penenang disaat suasana pidato tegang.

Peneliti menangkap makna bahwa sikap yang ditunjukkan oleh Raya menggambarkan bahwa perempuan juga dapat mengambil peran sebagai pemimpin. Hal ini berarti Raya sebagai tokoh perempuan menunjukkan kemampuan untuk mengontrol situasi dan kondisi selayaknya seorang pemimpin seperti ayahnya. Keputusan tersebut mencerminkan karakter seorang pemimpin. Pemimpin harus dapat mengambil keputusan dalam berbagai situasi, dengan memilih yang terbaik di antara sejumlah keputusan alternatif alternatif yang dihadapinya (Alfian & Aria, 2020).

Tabel 2. Penggalan Scene 47


 <p>Source : (Lembaga Sensor Film Indonesia, 2021)</p>	Denotasi	Pada <i>scene</i> 47, terdapat dialog Raya kepada Sisu yang mengatakan “Sisu, jangan”. Petanda dalam <i>scene</i> ini adalah latar potongan Permata Naga di Negeri Ekor, Sisu secara gegabah langsung mengambil potongan Permata Naga. Disaat itu, Raya mengambil potongan Permata Naga menggunakan kayu agar tidak masuk ke dalam perangkap jebakan.
	Konotasi	Peneliti menemukan dialog di <i>scene</i> 47 dimana Raya memberikan peringatan kepada Sisu untuk tidak mengambilnya begitu saja melainkan dengan cara yang dapat menyelamatkan dirinya dan Sisu. Sikap Raya secara cepat mencegah Sisu mengambil potongan Permata Naga tanpa memperhitungkan kondisi disekitarnya dapat diartikan bahwa Raya memiliki karakter cerdas.

Pada *scene* 47 peneliti melihat makna denotasi yaitu Raya sampai pada lokasi keberadaan potongan Permata Naga di Negeri Ekor. Ketika akan mengambil potongan Permata Naga tersebut, Raya sangat berhati-hati dan tidak gegabah. Kalimat Raya “*Sisu, jangan*” adalah bentuk kekhawatiran Raya. Makna konotasinya sendiri peneliti mendapati bahwa Raya sebagai seorang individu mampu dan memiliki jiwa memimpin yang baik.

Dapat dilihat dari bagaimana Raya secara cekatan menghindari munculnya masalah baru pada misi yang dia lakukan. Raya memikirkan segala strateginya dengan matang. *Scene* ini juga menunjukkan jiwa Raya yang memiliki kecerdasan reflektif yang tinggi akan memiliki naluri atau insting serta kemampuan untuk mengatasi dan memecahkan masalah secara spontan. Sikap Raya pada *scene* ini menepis stereotipe masyarakat yang ada bahwa

perempuan diragukan kemampuan memimpinya karena kurang memiliki kecerdasan reflektif yang tinggi (Sany & Rahardja, 2016). Hal ini menunjukkan tokoh Raya sebagai feminisme dalam intelektualitas berfokus pada kapasitas dalam mengambil keputusan secara otonom dan pengambilan keputusan yang hati-hati. Intelektualitas dilihat dari pemenuhan diri atau penggunaan akal untuk mendapatkan apa yang diinginkan (Subardja & Arviani, 2021).

Tabel 3. Penggalan Scene 76

	Denotasi	Pada <i>scene</i> ini, digambarkan kedua kalinya Raya menyelamatkan Sisu. Kecerobohan Sisu hampir saja lenyap oleh Druun karena tidak mau menunggu di perahu. Tindakan yang dilakukan Raya membuktikan dirinya memiliki jiwa kepemimpinan yang dapat memberikan perlindungan kepada Susi.
	Konotasi	Berdasarkan tanda denotasi di atas, tindakan dari Raya dapat diartikan bahwa, meskipun Susi tidak mengindahkan perintah dari Raya untuk menunggu perahu. Raya sebagai pemimpin tetap dapat memberikan perlindungan kepada Susi disaat suasana menegangkan dan merugikan Raya.

Source : (Lembaga Sensor Film Indonesia, 2021)

Pada scene 76 peneliti menemukan adegan Raya yang memberikan pertolongan kepada Sisu yang sedang dijebak oleh Nenek tua warga Kerajaan Kuku. Sisu hampir saja menjadi batu karena dibawa oleh Nenek tua ke tempat Druun berada. Ditampilkan pada scene ini bahwa Sisu seakan meremehkan aturan yang sudah dibuat Raya. Karena kecerobohan yang dilakukan Sisu, semua misi bisa saja lenyap. Namun saat itu Raya tetap melindungi Sisu. Peneliti menangkap makna denotasi pada adegan tersebut adalah Raya tetap menjalankan misinya dan berperan sebagai pelindung ketika Sisu ceroboh.

Dalam makna konotasi peneliti memaknai tindakan Raya tersebut adalah bentuk perlindungan kepada Sisu. Perempuan sering dianggap lemah soal mengontrol keseimbangan emosi. Salah satu cirinya dalam film Disney adalah tokoh perempuan biasanya digambarkan sebagai tokoh yang mudah kecewa dan menangis (Biasini, 2018). Raya berkali kali hampir gagal menyelesaikan misinya hanya karena kecerobohan Sisu. Namun Raya tidak menunjukkan kekecewaannya, ia justru melindungi Sisu. Peneliti meyakini bahwa tindakan Raya tersebut bisa menjadi bukti bahwa Raya bisa mengontrol emosinya.

Tabel 4. Penggalan Scene 82


 <p>Source : (Lembaga Sensor Film Indonesia, 2021)</p>	Denotasi	Pada <i>scene</i> ini, diperlihatkan dialog Raya yang mengatakan “ <i>Maaf Sobat, biar kutangani?</i> ”. Petanda dalam <i>scene</i> ini adalah nada bicara Raya yang tegas saat berbicara dengan Tuktuk dan posisinya Raya seakan memberikan ketenangan bagi Tuktuk.
	Konotasi	Berdasarkan tanda denotasi di atas, Peneliti memaknai dialog Raya, Raya memahami posisinya sebagai pemimpin ketika terjadi kegaduhan. Petandanya adalah untuk menenangkan suasana Raya melakukan dengan cara yang kreatif yakni mengajak bermain petak umpet yang <i>notabene</i> Little Noi dan Ongis sebagai anak kecil yang suka bermain. Cara tersebut mampu memberikan ketenangan di perahu.

Scene yang berikutnya adalah *scene* 82, peneliti menemukan makna denotasi Raya menenangkan kerusuhan kecil yang terjadi antara Boun, Ongis dan Little Noi hingga membuat makanan ketumpahan saos sambal yang kemudian dimakan oleh Tuktuk. Kerusuhan tersebut memicu kemarahan Boun.

Dalam film Disney perempuan seringkali digambarkan sebagai sosok yang membutuhkan pihak lain untuk menolong. Pada *scene* 82, memperlihatkan ketenangan Raya sebagai seorang pemimpin ketika dihadapkan pada suasana kerusuhan. Pada *scene* 82 peneliti justru memaknai dialog Raya yaitu “*Maaf Sobat, biar kutangani ?*” ini sebagai bentuk tawaran pertolongan. Secara visual digambarkan bahwa Raya sedang mengalihkan suasana yang semula gaduh menjadi tenang. Peneliti melihat bahwa kalimat penawaran Raya tersebut adalah bentuk bahwa Raya bisa mengatasi segala hal. Raya hadir bukan untuk ditolong tapi untuk menolong.

Peneliti menemukan adanya ideologi yang membentuk karakter perempuan yaitu Raya di film ini. Hal ini tampak jelas melalui bagaimana Raya digambarkan menjadi *problem solver* terhadap masalah yang ada. Sehingga ideologi tersebut menepis anggapan ideologi gender telah membentuk budaya patriarkal di masyarakat dan menciptakan male *dominated culture*, budaya yang didominasi oleh dan mengutamakan laki-laki sehingga memunculkan ketidakadilan (Mulyadi, 2016).


Tabel 5. Penggalan Scene 89

 Source : (Lembaga Sensor Film Indonesia, 2021)	Denotasi	Pada <i>scene</i> ini, terdapat dialog Raya yang mengatakan “ <i>Kelompok Taring mencariku bukan kau (Tong), jadi kualihkan perhatian mereka, kalian bisa pergi?</i> ”. Petanda dalam <i>scene</i> ini adalah keberanian Raya untuk menghadapi Namaari dan para pasukannya dan menyuruh pergi dengan nada yang tegas.
	Konotasi	Berdasarkan tanda denotasi di atas, Peneliti memahami bahwa Raya rela berkorban dan pasang badan agar teman-temannya tidak ikut dalam kondisi yang bahaya. Dalam <i>scene</i> ini sekali lagi memperlihatkan bahwa Raya merupakan orang yang mementingkan keselamatan orang lain dibandingkan dirinya sendiri.

Scene 89 menampilkan keberanian Raya menghadapi Namaari beserta pasukannya seorang diri dan tidak ingin membahayakan teman-temannya yang lain. Peneliti menangkap makna denotasi pada dialog Raya “*Kelompok Taring mencariku bukan kau (Tong), jadi kualihkan perhatian mereka, kalian bisa pergi?*”. Makna konotasi yang peneliti maknai adalah Raya sebagai seorang individu mampu dan memberanikan diri sekaligus ingin melindungi teman-temannya dari serangan Namari dan pasukannya. Karakter seperti itu menyampaikan kesan berani melakukan perlawanan, dan juga direpresentasikan sebagai sosok yang berani mengambil keputusan dengan berbagai resiko yang ada (Elsha, 2019).

Terlebih, posisinya potongan Permata Naga diserahkan ke Sisu sebagai wujud kepercayaannya. Tindakan Raya ini berkali-kali dapat dilihat, mengingat beberapa kali Sisu telah melakukan kesalahan yang membahayakan Raya. Akan tetapi Raya, sekali lagi menunjukkan tanggung jawabnya sebagai pemimpin yang mementingkan keselamatan orang lain dibandingkan dirinya sendiri. Hal ini diperkuat oleh gagasan yaitu perempuan pemimpin cenderung memastikan kesejahteraan orang lain (Frankel, 2007).

Tabel 6. Penggalan Scene 98


	Denotasi	Pada <i>scene</i> ini, ditampilkan Raya yang sedang melakukan <i>briefing</i> dengan teman-temannya guna melancarkan misi terakhirnya untuk kompak bekerjasama. Petanda dalam <i>scene</i> ini adalah latar tempat Kerajaan Taring yang dijaga dengan ketat. Raya menyampaikan rencananya dengan tenang dan lugas.
	Konotasi	Berdasarkan tanda denotasi di atas, dapat dipahami bahwa kerajaan terakhir adalah Kerajaan Taring dengan wilayah yang sulit untuk diakses. Cara yang dilakukan Raya dengan mengedepankan kerjasama dan berani mengambil resiko.

Source : (Lembaga Sensor Film Indonesia, 2021)

Scene 98 menggambarkan Raya yang menjelaskan rencana pengambilan potongan Permata Naga terakhir kepada teman-temannya. Hal ini dilakukan karena perlu strategi khusus mengingat Kerajaan Taring menjadi wilayah keberadaan musuh bebuyutan Raya yakni Namaari serta wilayah yang paling dijaga ketat dari lima kerajaan. Makna denotasi dalam adegan ini adalah ditampilkan Raya yang sedang melakukan *briefing* dengan teman-temannya guna melancarkan misi terakhirnya untuk kompak bekerjasama.

Sedangkan makna konotasi yang peneliti maknai adalah Raya merupakan perempuan memiliki kemampuan bertarung yang hebat, keputusannya memasuki wilayah Kerajaan Taring dengan kerjasama yang dibangun bersama teman-temannya dapat diartikan bahwa Raya berani mengambil resiko yang akan terjadi demi melakukan hal yang menurut dia benar. Peneliti memaknai bahwa pembuat film berusaha mengkonstruksi karakter Raya yang berani mengambil resiko juga ambisius. Dalam era awal Disney, tokoh perempuan diatampilkan tidak memiliki ambisi. Cinderella contohnya, yang pasrah tunduk kepada aturan ibu tiri dan dua kakak tirinya. Berbeda dengan Raya yang tidak hanya memiliki harapan akan dirinya sendiri namun ambisi untuk menyelamatkan dunia. Tindakan Raya ini juga dapat dilihat pada *scene* 119.

Tabel 7 Penggalan Scene 119

	Denotasi	Pada <i>scene</i> ini, digambarkan Raya yang sedang membantu teman-temannya kesulitan menghadapi banyaknya Druun. Petanda dalam <i>scene</i> ini adalah latar suasana yang sebelumnya Raya dengan luapan emosinya ingin menghajar Namaari namun Raya lebih mementingkan keselamatan teman-temannya dan rakyat Kerajaan Taring.
	Konotasi	Peneliti memaknai bahwa sikap yang ditunjukkan Raya sebagai pemimpin lebih mementingkan keselamatan bersama dibandingkan mengutamakan kepentingan pribadi. Pengendalian emosi yang kuat, alasan mengapa Raya pantas ditonjolkan sikap kepemimpinannya.

Source : (Lembaga Sensor Film Indonesia, 2021)

Peneliti menangkap makna denotasi yaitu Raya meluapkan emosinya kepada Namaari. *Scene* ini menggambarkan Raya yang membantu teman temannya dalam kesulitan. Adegan ini menampilkan Raya meninggalakan Namaari dan membantu teman temannya. Peneliti memaknai Raya menampilkan aksi heroik Raya beserta teman-temannya yang menyelamatkan rakyat Kerajaan Taring dari serangan Druun. Disaat itu, Raya benar-benar ingin meluapkan emosinya melihat Susi terbunuh karena dipanah oleh Namaari. Saat itu sebenarnya Raya bisa saja menghajar Namaari, namun Raya memilih untuk mengesampingkan egonya dan mengutamakan keselamatan teman temannya.

Pada era pertama Disney Princess, yaitu era *The Classic Princesses* (1937-1959) yang didalamnya terdiri dari tokoh perempuan yaitu Putri Salju, Cinderella, dan Aurora. Era pertama ini juga disebut dengan istilah *Damsel in Distress* yang menjelaskan bahwa perempuan sangat membutuhkan laki-laki dalam menyelamatkan hidupnya. Menurut (Biasini, 2018) *Damsel in Distress* adalah suatu istilah klasik yang ada dalam dunia literatur, seni, film, dan video game untuk karakter seorang perempuan yang sedang dalam keadaan sulit dan membutuhkan pertolongan pria untuk menyelamatkan nyawanya. Princess dalam era ini digambarkan sebagai seorang perempuan yang bertutur kata sopan, angun, lembut dan mengandalkan kekuatan laki laki untuk mencapai keinginan atau impian mereka.

Raya hadir sebagai tokoh utama perempuan yang berbeda dengan karakter Disney Princess era pertama. Peneliti memaknai bahwa banyak karakter Raya yang semakin menguatkan identitasnya sebagai pemimpin. Raya bisa mnegandalakan dirinya sendiri untuk menyelesaikan masalah bahkan dia datang sebagai penyelamat negri Kumandra.

Kostum dan *make up* sebuah film kostum tidak hanya sekedar sebagai penutup tubuh semata namun juga memiliki beberapa fungsi sesuai dengan konteks naratifnya (Pratista,

2008:71). Kostum adalah sesuatu yang mengacu pada pemakaian pakaian pada setiap karakter. Sedangkan *make up* atau tata rias wajah untuk mewujudkan wajah pelaku cerita. Peneliti memilih dua scene yang dapat dianalisis lebih lanjut berdasarkan unsur kostum dan *make up*.

Tabel 8. Penggalan Scene 70

	Denotasi	Pada <i>scene</i> ini, menggambarkan penampilan Raya memakai topi cacing untuk menyamar dalam menjalankan misinya di Kerajaan Kuku. Ditampilkan secara visual, <i>scene</i> ini menampilkan Raya menggunakan aksesoris topi cacing.
	Konotasi	Peneliti menggambarkan pemakaian topi cacing pada Raya menunjukkan totalitas Raya dalam menjalankan misinya agar penyamarannya tidak disadari oleh warga Kerajaan Kuku maupun Pemimpin Kerajaan. Peneliti memaknai kesungguhan Raya sampai menggunakan topi cacing sebagai bentuk perjuangan yang dilakukan Raya


Source : (Lembaga Sensor Film Indonesia, 2021)

Peneliti memilih *scene* 70 yang masuk pada unsur kostum dan *make up*. Makna denotasi pada *scene* ini menampilkan wajah Raya yang di rias sesuai karakter wajah Asia Tenggara dan memakai cacing untuk menyamar guna menjalankan misinya mengambil potongan Permata Naga di Kerajaan Kuku.

Peneliti menemukan makna konotasi dari adegan ini. Topi merupakan aksesoris yang menjadi aspek penunjang penampilan dengan berbagai fungsinya, salah satunya untuk mendukung adegan dalam menjalankan peran. Peneliti menemukan Raya memakai topi cacing menyamar memasuki kerajaan Kuku dengan maksud mengambil potongan Permata Naga. Pada *scene* ini, peneliti memaknai pemakaian topi cacing pada Raya menunjukkan totalitas Raya dalam menjalankan misinya agar penyamarannya tidak disadari oleh warga Kerajaan Kuku maupun Pemimpin Kerajaan. Peneliti memaknai kesungguhan Raya sampai menggunakan topi cacing sebagai bentuk perjuangan yang dilakukan Raya.

Tokoh perempuan dalam film Disney biasanya ditampilkan menggunakan aksesoris rambut seperti mahkota. Raya justru digambarkan menggunakan aksesoris rambut yaitu cacing. Disaat aksesoris dari tokoh perempuan Disney lainnya adalah untuk memperindah dan mempercantik penampilan. Raya memakai cacing justru untuk memperkuat penyamarannya dalam melanjutkan misinya. Raya tidak memakai aksesoris tersebut untuk mempercantik diri.

Tabel 9. Penggalan Scene 119

 <p>Source : (Lembaga Sensor Film Indonesia, 2021)</p>	Denotasi	Pada <i>scene</i> ini, digambarkan tokoh Raya yang sedang mengamati situasi disekitarnya ketika sampai di tempat potongan Permata Naga yakni Kerajaan Ekor. Ditampilkan secara visual, <i>scene</i> ini menampilkan Raya menggunakan pakaian jubah berwarna merah dengan membawa senjata pedang kerisnya.
	Konotasi	Peneliti menggambarkan bahwa pakaian jubah berwarna merah yang digunakan Raya merepresentasikan layak seorang Ratu. Warna merah mengandung makna keberanian. Hal ini sesuai dengan karakter peran Raya yang memiliki keberanian dalam menghadapi kondisi dan situasi apapun. Terlebih lagi, tampilan Raya didukung dengan senjata yang dibawa Raya yaitu pedang keris yang memiliki makna mendalam yaitu terinspirasi dari budaya Indonesia.

Peneliti melihat makna denotasi pada adegan ini tokoh Raya digambarkan melihat potongan Permata Naga di Kerajaan Eko dengan menggunakan pakaian jubah dan didukung membawa aksesoris senjata pedang kerisnya. Sedangkan makna konotasinya, peneliti meyakini tampilan Raya menggunakan pakaian Jubah berwarna merah yang mendukung karakter Raya sebagai sosok yang hebat dan pahlawan. Warna merah pada jubah Raya juga dimaknai oleh peneliti sebagai makna keberanian. Hal ini sesuai dengan karakter peran Raya yang memiliki keberanian dalam menghadapi kondisi dan situasi apapun. Adapun Raya membawa pedang keris mempunyai makna tersendiri. Senjata Raya tersebut terinspirasi dari kebudayaan Indonesia di mana keris menjadi budaya tradisional Jawa.

Pakaian merupakan salah satu atribut yang dapat membentuk identitas diri seseorang. Tata cara yang digunakan oleh Raya tidak terlepas dari budaya yang melekat padanya. Raya menggunakan sebuah jubah merah dengan rambut terurai dengan tali yang melilit di tangannya. Berbeda dengan tokoh perempuan Disney lainnya yang menggunakan pakaian gaun berkilau dengan warna yang bersih. Raya justru menggunakan baju yang sangat lusuh. Peneliti memaknai pakaian yang dikenakan Raya memperkuat karakternya sebagai pemimpin, warna merah dimaknai sebagai keberanian. Rambut serta aksesoris seperti sepatu dan tali pada tangan Raya juga mendukung karakter Raya yang pemberani, ambisius, dan kuat.

Secara visual Raya juga ditampilkan memiliki senjata yaitu keris. Peneliti memaknai Keris yang ada pada Raya memiliki makna filosofis yang mendalam pada konstruksi identitas Raya sebagai pemimpin. Peneliti melihat bahwa Raya bukan hanya sosok yang berani dan ambisius, namun dengan keris tersebut dapat menunjukkan wujud kemandirian

dan bentuk tidak bergantung pada orang lain. Dengan keris tersebut Raya dapat melindungi diri dan teman temannya.

Peneliti menemukan adanya ideologi feminisme yang ditampilkan oleh pembuat film. Haskell (1987) menjelaskan bahwa film adalah lahan yang kaya akan penggalian stereotype perempuan. Stereotype perempuan yang dilihat dalam sebuah film menjadi refleksi dari stereotype tentang perempuan yang ada di masyarakat. Perempuan memiliki kesempatan untuk tidak terbelenggu pada budaya patriarki dan mampu hidup mandiri tanpa bergantung pada kekuatan manapun (Lahdji, 2016). Secara keseluruhan Tokoh Raya di film *Raya and The Last Dragon* mendobrak stereotype yang ada pada masyarakat. Konstruksi budaya membentuk bahwa perempuan itu irrasional atau emosional, hal tersebut membuat perempuan tidak bisa tampil memimpin. Akibatnya muncul sikap yang memposisikan perempuan pada posisi yang tidak penting (Perdana, 2014). Raya dalam menjalankan misinya justru menjadi *problem solver* dan *decision maker*. Raya begitu percaya diri menampilkan kesungguhannya menjadi pemimpin untuk menyelamatkan negeri Kumandra.

Peneliti mendapatkan temuan bahwa perempuan yang biasanya menjadi obyek dalam sebuah film, pada film ini Raya justru menjadi subyek. Perempuan hanya bisa berfungsi sebagai obyek narasi dan menandakan kepasifan. Akibatnya, menurut Mulvey bahwa kerangka yang mendasari semua sinema *mainstream* terorganisasi di sekitar hasrat laki-laki. Dalam "*Afterthought*", Mulvey juga mengemukakan pertanyaan apakah tokoh utama perempuan akan memberikan sesuatu untuk perempuan (Hollows, 2010). Film *Raya and The Last Dragon* bisa menjadi jawaban dari pertanyaan Mulvey bahwa film ini bisa mengkonstruksi perempuan. Film ini membuktikan bahwa perempuan bisa menjadi seorang pemimpin. Perempuan tidak melulu hanya menjadi peran yang diselamatkan namun juga bisa menyelamatkan.

Kesimpulan

Hasil penelitian menemukan bahwa perempuan mampu menjadi seorang pemimpin. Peneliti menemukan bahwa ada pergeseran karakter perempuan dilihat dari bagaimana Raya direpresentasikan sebagai pemimpin perempuan. Tokoh perempuan dalam film Disney seiring dengan perkembangan feminitas juga mulai disesuaikan. Mitos yang beredar tentang kemampuan lemah perempuan dalam memimpin juga berhasil dipatahkan melalui film ini. Peneliti menemukan bahwa perempuan bisa mengontrol emosi dan mengesampingkan egonya untuk misi yang dijalankannya. Karakter rela berkorban juga berhasil dimunculkan dalam beberapa adegan di film ini.

Film Disney adalah film yang akan terus dikonsumsi anak-anak dari masa ke masa. Film *Raya and The Last Dragon* bisa menjadi salah satu pengaruh baik kepada anak-anak terutama anak perempuan. Seiring dengan perkembangan zaman, feminisme juga akan terus berkembang. Kedepannya akan ada produk film Disney yang dikeluarkan, maka sebaiknya dilakukan penelitian lanjutan terhadap film terutama dalam menganalisis tanda dan simbol yang ada dalam sebuah film.

Daftar Pustaka

- Alex Sobur. (2016). *Semiotika Komunikasi*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Alfian, N., & Aria, V. (2020). Gaya Kepemimpinan Dalam Pengambilan Keputusan Terhadap Sebuah Organisasi. *Jurnal Kepemimpinan*, 1(2), 1–12.
- Ayu, A. P. (2018). Zootopia: Kontestasi Dalam Multikultur. *Jurnal Urban*, 1(2), 115–215. <https://jurnalurban.pascasarjanaikj.ac.id/index.php/jurnalurban/article/view/7>
- Biasini, N. (2018). Pergeseran Representasi Feminitas dalam Film Animasi Disney Princess. *Widyakala Journal*, 5(2), 111. <https://doi.org/10.36262/widyakala.v5i2.113>
- Citra, S., & Febriana, P. (2022). Gender Role Analysis of Mulan and Bori Khan in Mulan 2020 Film. *Indonesian Journal of Cultural and Community Development*, 11(1), 7–13. <https://doi.org/10.21070/acopen.4.2021.3032>
- Creswell, J. W. (2019). *Research Design Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran* (IV; A. Faw). Pustaka Pelajar.
- Ebner, S. (2009). *Is The Princess Stereotype Harming Our Daughters?* The Times. <https://www.thetimes.co.uk/article/is-the-princess-stereotype-harming-our-daughters-tg6q2qzkgxv>
- Elsha, D. D. (2019). Representasi Perempuan Dalam Film Spectre. *Jurnal Pikma: Publikasi Ilmu Komunikasi Media Dan Cinema*, 1(2), 63–77. <https://doi.org/10.24076/PIKMA.2019v1i2.387>
- Frankel, L. (2007). *See Jane Lead : 99 Ways for Women to Take Charge at Work and in Life*. Warner Business Books.
- Joanne Hollows. (2010). *Feminisme, Feminitas, dan Budaya Populer* (1th ed.). Jelasutra.
- Lahdji, R. F. (2016). Objektifikasi Perempuan Dan Tubuh: Wacana Tubuh Perempuan Dalam Lirik Lagu Dangdut Populer Tahun 2000-2013. *Lakon: Jurnal Kajian Sastra Dan Budaya*, 4(1), 103. <https://doi.org/10.20473/lakon.v4i1.1938>
- Lembaga Sensor Film Indonesia. (2021). *Raya and The Last Dragon*. <https://lsf.go.id/movie/raja-and-the-last-dragon-2021/>
- Mulyadi, U. (2016). Representasi Perempuan dalam Film Zahrana. *Jurnal Ilmiah Komunikasi /MAKNA*, 6(2), 150–158. <https://doi.org/10.30659/jikm.6.2.150-158>
- Nelmes, J. (2012). Introduction to film studies. In *Film Studies*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429026843-1>
- Perdana, D. D. (2014). Stereotip Gender dalam Film Anna Karenina. *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(2), 123–130.
- Pratista, H. (2008). *Memahami Film*. Homerian Pustaka.
- Sany, N., & Rahardja, E. (2016). Membedah Stereotip Gender: Persepsi Karyawan Terhadap Seorang General Manager Perempuan. *Diponegoro Journal of Management*, 5(3), 1–9. <http://ejournal-s1.undip.ac.id/index.php/management>
- Subardja, N. C., & Arviani, H. (2021). Representasi Postfeminime dalam Film;

- Intelektualitas, Kepemimpinan dan Kedudukan Princess “Mulan.” *Representamen*, 7(2), 46–61. <https://doi.org/10.30996/representamen.v7i02.5725>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (2nd ed.). CV Alfabeta.
- Syafe'i, I. (2015). Subordinasi Perempuan dan Implikasinya Terhadap Rumah Tangga. *Jurnal Studi Keislaman*, 15(1), 143–166. <https://doi.org/10.24042/ajsk.v15i1.716>