

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam kehidupan sehari-hari bahasa memiliki peran yang penting. Salah satu manifestasi dari pentingnya peran bahasa dapat terlihat pada penggunaan bahasa di media massa. Karena media massa adalah salah satu sarana yang pengaruhnya besar dalam penyebaran penggunaan bahasa. Salah satu contoh media massa yang dapat menjadi sarana penyebaran penggunaan bahasa dan digandrungi oleh masyarakat adalah film.

Film adalah salah satu bagian media massa yang telah banyak mengalami perkembangan. Hingga saat ini banyak jenis film yang dipertontonkan kepada masyarakat. Setidaknya ada sekitar dua puluh empat jenis genre film. Dari kedua puluh empat genre tersebut, genre dengan film terbanyak adalah genre *animation* atau animasi (IMDb, 2019).

Secara harfiah film animasi atau film kartun adalah seperangkat gambar bergerak yang dibuat dengan memotret kumpulan gambar atau sketsa yang mengandung pesan atau informasi (Margono, 2010). Berbicara tentang film animasi, Walt Disney adalah salah satu perusahaan film animasi terbesar saat ini. Pada tahun 1928 pertama kalinya film animasi dibuat dengan suara oleh dua bersaudara Walt Disney dan Roy Disney. Pada saat itu judul film yang diproduksi adalah *Steamboat Willie*.

Munculnya film tersebut melahirkan tokoh Mickey Mouse dan Minnie Mouse yang kini menjadi maskot Walt Disney (The Walt Disney Company, 2019). Film-film animasi yang diproduksi oleh Disney telah menjadi bagian masa kecil dari kebanyakan anak-anak. Pengaruh dan kekuatan yang dimiliki Disney bisa dibilang cukup besar dalam menjangkau target sasarannya. Disney dan film-film yang diproduksinya adalah sebuah aspek penting yang menjadi pengaruh utama bagi penontonnya, utamanya anak-anak. Disney menampilkan pesan yang kuat dan berkelanjutan mengenai gender dan hubungan sosial yang menjadi sesuai dengan standar norma di masyarakat (Tonn, 2008).

Seiring berjalannya waktu, pada masyarakat terjadi perubahan budaya, norma, dan stereotip tentang peran gender. Hal itu juga tergambarkan pada penggambaran-penggambaran karakter di dalam film animasi Disney. Dengan kata lain Disney merepresentasikan peran gender sesuai dengan yang terjadi di masyarakat (Barber, 2015)

Salah satu film animasi dari Walt Disney yang banyak disukai adalah cerita tentang para putri (Guo, 2016). Di Indonesia antusiasme masyarakat terhadap film-film garapan Disney sangat tinggi. Tingginya antusiasme penonton film-film Disney khususnya film yang bertemakan putri adalah karena animasi yang ditampilkan lucu dan lagu-lagu yang ada di dalamnya mudah diingat (Berita Satu, 2019). Sehingga penelitian ini mencoba menganalisis isu gender, lebih tepatnya tentang bagaimana perempuan digambarkan dalam film-film bertema putri yang dibuat oleh rumah produksi Walt Disney. Ada tiga belas judul film animasi bertemakan tentang putri yang telah diproduksi oleh Walt Disney (Disney 2019).

Gender pada umumnya mengacu pada proses sosial yang membagi masyarakat dan praktik sosial berdasarkan identitas seksual (Beasley, 2005). Adanya konsep gender ini untuk menekankan konstruksi sosial tentang maskulinitas dan femininitas dan hubungan tatanan sosial antar lelaki dan perempuan. Kemudian Lorber (1994) mendefinisikan gender sebagai segala institusi sosial yang mudah menyebar yang membentuk sebuah pola ekspektasi dan tatanan proses kehidupan sehari-hari seorang individu yang berupa aspek ekonomi, ideologi, keluarga, dan politik. Selain itu, pandangan sosiologis juga yang menentukan peran-peran gender. Peran-peran gender adalah peran yang ditetapkan oleh masyarakat untuk perempuan dan lelaki yang sesuai dengan gender mereka. Peran-peran tersebut mempengaruhi bagaimana masyarakat melihat dan berekspektasi tentang diri mereka sendiri dan orang lain untuk berperilaku sesuai perilaku maskulin dan feminin. Peran-peran gender ini dipelajari melalui masyarakat atau sosial dan ditentukan secara kultural atau budaya. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa gender adalah sebuah konstruksi sosial (Cameron, 2010). Karena gender merupakan sebuah konstruksi sosial, maka akan sangat mungkin seorang perempuan memandang diri sendiri sebagai maskulin dan laki-laki sebagai feminin.

Pembahasan tentang gender khususnya perempuan tidak pernah ada habisnya. Perempuan cenderung dianggap sebagai sosok yang lemah daripada laki-laki. Selain masih banyak masyarakat yang mengasosiasikan perempuan harus berada di rumah, melakukan pekerjaan-pekerjaan domestik dan merawat keluarga. Seolah-olah perempuan terlahir hanya untuk melakukan dua hal tersebut (Aryangga

dan Nurmaily 2017). Oleh karena itu penelitian ini mencoba menganalisis tentang bagaimana perempuan direpresentasikan dalam film. Karena seperti yang diketahui bahwa film yang ditayangkan secara umum memiliki pengaruh terhadap bagaimana seseorang memandang dunia ini, dan secara khusus bagaimana seseorang memandang gender (Montemurro, 2003). Selain itu penelitian ini menggunakan serial animasi Disney *Princess* karena fenomena Disney dan serial animasinya yang bertema putri telah terbukti memiliki pengaruh yang kuat bagi media yang ditonton oleh anak-anak (England, Descartes and Collier-Meek 2011). Sehingga serial animasi Disney *Princess* dan penggambaran perempuan di dalamnya memiliki efek yang cukup berpengaruh terhadap sudut pandang anak-anak atau generasi muda tentang konsep penggambaran perempuan.

Guna mempermudah dalam melakukan pengumpulan data, pada penelitian ini menggunakan korpus dengan alat bantu *concordancer* yang bernama Antcon. Korpus linguistik sendiri adalah cabang linguistik yang relatif baru, mulai populer ketika muncul komputer pribadi pada tahun 1990-an. Sederhananya, korpus linguistik adalah sebuah studi bahasa berdasarkan contoh penggunaan bahasa pada kehidupan nyata (McEnery & Wilson, 1996). Namun, tidak seperti pendekatan kualitatif murni lainnya, korpus linguistik menggunakan bagian-bagian teks yang diolah secara elektronik, menerapkan metodologi yang lebih kuantitatif seperti penggunaan frekuensi kata yang muncul pada fenomena linguistik tertentu (Baker, 2006).

Ada beberapa penelitian tentang potret wanita dalam film yang telah dilakukan sebelumnya. Penelitian pertama berjudul *ATTITUDE and Identiy*

Categorizations: A Corpus-based Study of Gender Representation ditulis oleh Bakar (2013). Penelitian kedua berjudul *The Portrayal of Women and Gender Roles in Films* yang dilakukan oleh Alzahrani (2016). Kemudian penelitian ketiga dilakukan oleh Nulman (2014) berjudul *Representation of Women in the Age of Globalized Film*. Selain itu penelitian selanjutnya berjudul *Women and Their Portrayal in Indina Movies* dilakukan oleh Rad (2016). Lalu penelitian berikutnya berjudul “*Apparently, women don’t know how to operate doors*”: *A Corpus-based Analysis of Women Stereotypes in the TV Series 3rd Rock from the Sun* yang ditulis oleh Signes (2016). Penelitian terkait di atas merupakan penelitian objek data yang diperuntukkan untuk orang dewasa, sedangkan beberapa penelitian berikutnya menganalisis tentang isu gender pada film animasi Disney yang tidak hanya diperuntukkan untuk orang dewasa saja tetapi juga anak-anak.

Penelitian selanjutnya berjudul *Gender Role Portrayal and the Disney Princess* ditulis oleh England dkk. (2011). Kemudian penelitian terkait berikutnya berjudul *Women’s Power and Stereotype Denial in Pocahontas Movie* yang ditulis oleh Aryangga dan Nurmaily (2017). Lalu penelitian terkait dengan objek Disney yang terakhir adalah “*It’s Called a Hustle, Sweetheart*”: *Zootopia, Moana, and Disney’s (Dis) empowered Postfeminist Heroines* karya milik Seybold (2020).

Dari kajian terkait yang telah disebutkan di atas, terdapat persamaan antara penelitian ini dengan kedelapan penelitian tersebut, yakni tema yang diusung adalah tentang gender pada sebuah wacana. Tetapi selain adanya persamaan, juga terdapat perbedaan yang ditemukan antara penelitian ini dengan kedelapan kajian terkait di atas. Penelitian ini menggunakan objek penelitian film animasi Disney *Princess*

yang diperuntukkan untuk anak-anak sedangkan lima kajian terkait yang telah disebutkan sebelumnya menggunakan objek data berupa wacana seperti film dan teks informasi di internet untuk orang dewasa. Selain itu objek penelitian ini adalah seluruh serial putri dalam Disney yang memungkinkan pembahasan menjadi lebih luas dan mendalam, sedangkan ketiga penelitian dengan objek yang sama-sama berasal dari Disney, hanya menggunakan satu atau dua serial animasi saja.

1.2 Rumusan Masalah

1. Apa saja aspek Teori *Appraisal* yang terdapat dalam serial animasi Disney *Princess*?
2. Bagaimana aspek-aspek tersebut menggambarkan potret perempuan dalam serial animasi Disney *Princess*?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Menjelaskan aspek Teori *Appraisal* yang terdapat dalam serial animasi Disney *Princess*.
2. Menganalisis hubungan aspek-aspek tersebut dalam menggambarkan potret perempuan di serial animasi Disney *Princess*.

1.4 Manfaat Penelitian

Terdapat dua manfaat dari penelitian ini, yang pertama adalah manfaat secara teoritis dan yang kedua adalah secara praksis. Untuk manfaat secara teoritis diharapkan penelitian ini bisa menjadi pengayaan literatur dan menambah kekayaan

penelitian terkait dengan teori *appraisal* yang dikombinasikan dengan penggunaan korpus linguistik. Secara praksis, penelitian ini diharapkan dapat membuat masyarakat mengetahui dan menyadari tentang bagaimana potret perempuan yang direpresentasikan dalam media film. Dengan demikian masyarakat lebih sadar tentang isu gender yang ada dan bisa lebih cermat dan cerdas dalam menghadapi peristiwa sosial yang ada.