

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Penelitian ini membahas tentang representasi figur ayah dalam sosok Barley pada film *Onward* (2020) dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Figur ayah dirasakan oleh tokoh Ian—anak kedua di keluarga Lightfoot—pada kakaknya (Barley). Ayah Ian (Wilden) meninggal sebelum ia lahir, sehingga Ian tidak pernah bertemu dan tidak memiliki kenangan bersama ayahnya. Ketika ia berulang tahun ke-16, ibu Ian (Laurel) memberikan hadiah titipan Wilden sebelum meninggal; sebuah mantra yang dapat membawa Wilden kembali hidup selama 24 jam untuk bertemu anak-anaknya. Hal tersebut membawa Ian ke dalam sebuah perjalanan petualangan bersama Barley. Ian bersemangat untuk bertemu ayahnya karena ia merasa ingin memiliki kenangan bersama ayahnya untuk dikenang.

Ketidakhadiran figur ayah dalam hidup Ian membuatnya merasa sedih. Ian sering kali merasa tidak percaya diri, bahkan tanpa ia sadari, hal tersebut membawanya kepada keputusasaan dan obsesi untuk bertemu ayahnya. Namun, di akhir perjalanan Ian menyadari bahwa walau ia tidak memiliki seorang ayah, ia memiliki seorang kakak (Barley) yang selalu hadir dalam hidupnya untuk menjaganya. Melalui perjalanan petualangan yang mereka lakukan bersama, Ian menyadari bahwa Barley telah banyak mengajarnya hal-hal baru, bahkan sejak ia kecil. Signifikansi penelitian pada film *Onward* (2020) didasari oleh minimnya penelitian mengenai representasi figur ayah dalam film yang melibatkan anak pertama laki-laki sebagai penggantinya. Pembahasan mengenai pengasuhan anak (*parenting*) sering kali melibatkan ibu, namun sangat jarang melibatkan ayah (Wilson & Prior, 2011). Selain itu, figur ayah yang dirasakan oleh tokoh Ian terdapat pada kakaknya, ketika ayahnya telah tiada. Penelitian ini akan membahas bagaimana representasi figur ayah dalam sosok Barley digambarkan dalam film *Onward* (2020) dengan menggunakan analisis semiotika Roland Barthes.

Pada paruh abad ke-19, ayah di Amerika meninggalkan ladang pertanian dan bisnis mereka untuk mencari pekerjaan yang jauh dari rumah dalam bidang industri ekonomi yang sedang berkembang (Cabrera et al., 2000). Berdasarkan hal tersebut, muncul konstruksi mengenai ayah yang dominan dimana ayah dianggap sebagai pencari nafkah untuk keluarga (Ralph, 1997). Kehadiran ibu secara konsisten dalam perkembangan anak menimbulkan asumsi mengenai hubungan ayah dan anak tidak banyak berpengaruh untuk perkembangan anak (Cabrera et al., 2000).

Konstruksi sosial mengenai konsep ayah (*fatherhood*) tidak mencerminkan rasa cinta yang sama seperti ibu (*motherhood*). Menurut E. H. Pleck, gambaran figur ayah pada zaman kolonial Eropa-Amerika sekitar tahun 1600-1700 cenderung menganut patriarki. Kemudian pada 1830-1900, figur ayah digambarkan sebagai seorang yang mencari nafkah cukup jauh dari rumah. Pada tahun 1900-1970, figur ayah ideal adalah yang bisa bermain dengan anak dan mencerminkan menjadi model peran gender yang tepat. Mulai dari 1970, figur ayah yang ideal semakin bergeser menjadi seseorang yang berbagi tugas bersama ibu untuk membesarkan anak-anaknya (Rohner & Veneziano, 2001).

Menurut studi korelasional yang terdapat dalam buku Lamb berjudul *The Role of Father in Child Development* (2010), penelitian mengenai maskulinitas seorang ayah dan maskulinitas anak laki-laki banyak dilakukan pada tahun 1940-1970. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa tidak ada korelasi yang pasti terhadap sifat maskulinitas ayah yang diwariskan kepada anak. Namun, justru ditemukan bahwa kualitas hubungan yang baik antara ayah dan anak laki-laki akan membuat anak bersifat maskulin dengan sendirinya. Bahkan, kualitas hubungan antara ayah dan anak laki-laki lebih penting daripada sifat maskulinitas yang dimiliki oleh seorang ayah (Lamb, 2010).

Bukti yang tersedia dengan jelas menunjukkan pentingnya ayah bagi kesehatan perkembangan dan kesejahteraan anak-anak mereka. Di saat peran tradisional ayah sebagai pemberi nafkah (*breadwinning*) tetap menjadi penting, peran pengasuhan

ayah secara sosial (*parental influences*) telah berkembang seiring dengan meningkatnya pengetahuan mengenai hal tersebut (Wilson & Prior, 2011). Seperti ibu, ayah juga berkompeten untuk menghadirkan kehangatan, pengasuhan, dan kedekatan dengan anak, dan perkembangan anak dipengaruhi oleh kuantitas dan kualitas keterlibatan ayah (*father involvement*) dalam setiap tahap perkembangan anak (Wilson & Prior, 2011).

Ayah memberikan pengaruh kepada anak mereka melalui kebiasaan, tingkah laku, dan pesan-pesan yang mereka berikan (Lamb, 2010). *Fatherhood*—atau fase menjadi ayah—merupakan sebuah fase pasti yang akan dilalui oleh setiap pria yang telah memiliki anak (Dowd, 2000). Menurut Lamb dalam bukunya *The Role of Father in Child Development* (2010), *fatherhood* terbagi menjadi dua definisi. Pertama, *fatherhood* sebagai status orang tua (*paternal status*), lalu yang kedua adalah *fatherhood* sebagai pengasuhan untuk anak (*fathering*) (Lamb, 2010). Dalam buku Nancy Dowd yang berjudul *Redefining Fatherhood* (2000), Dowd menjelaskan bagaimana pandangan mengenai peran ayah sebagai pencari nafkah dan ibu sebagai pengasuh anak yang juga mengurus pekerjaan rumah telah menjadi pandangan yang usang. Hal tersebut didukung dengan kurang dari 10% keluarga—memiliki anak dengan usia di bawah 18 tahun—setuju dengan pandangan tersebut; pria sebagai pencari nafkah, dan perempuan sebagai pasangan yang bertugas mengurus pekerjaan rumah (Dowd, 2000).

Definisi terkuat mengenai peran ayah dalam konteks sosial (*fatherhood*) adalah sebagai pencari nafkah (*breadwinning*) untuk anak (Dowd, 2000). Namun, perkembangan pandangan ayah pada abad ke-21 mengharapakan figur ayah juga hadir untuk perkembangan anak. Anak-anak yang tumbuh dalam keluarga tanpa figur ayah rentan memiliki masalah dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial, dan hasil akademik yang lebih buruk dibanding anak-anak tumbuh dengan peran orang tua lengkap (Wilson & Prior, 2011). Keabsenan kehadiran ayah dalam hidup anak laki-laki dapat membuat anak tidak memiliki sifat maskulin atau peran seks (*sex role*) yang baik (Lamb, 2010). Namun, ketika seorang anak tidak

mendapatkan kebutuhan dari orang tua mereka, anak akan berusaha mencari kebutuhan tersebut pada orang lain; saudara kandungnya (Bossard & Boll, 1956).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Mack, 2004), kematian ayah yang dirasakan anak pada masa kecil memberikan kedekatan kepada hubungan kakak beradik kandung seperti pertemanan. Kenangan masa kecil yang melibatkan kehilangan anggota keluarga dekat membuat hubungan saudara kandung menjadi lebih dekat. Hal tersebut dijelaskan oleh Bank & Kahn (1982) sebagai sebuah pengalaman yang menghasilkan perkembangan loyalitas persaudaraan (Mack, 2004). Dalam meneliti mengenai hubungan persaudaraan, White (2001) menyarankan untuk menggunakan kerangka teori *hierarchy of kinship relationships* atau kerangka teori mengenai hierarki hubungan kekerabatan. Menurut White, hubungan kekerabatan terbagi menjadi dua yakni *inner circle* atau lingkaran terdalam dengan orang-orang yang memiliki hubungan paling dekat, kemudian *outer circle* atau lingkungan terluar dimana kurang menuntut hubungan keterikatan (White, 2001). White menyatakan dalam Mack (2004) bahwa peristiwa seperti perceraian dan kematian keluarga dapat membuat hubungan kerabat semakin dekat (Mack, 2004).

Penggambaran tersebut terlihat dalam film *Onward* (2020). Pada awalnya Ian terlihat tidak selaras dengan Barley karena perbedaan sifat mereka. Ian sering ragu dengan keputusan yang dipilih oleh Barley, bahkan merasa Barley adalah pengacau. Namun, perjalanan petualangan mencari mantra untuk bertemu ayah mereka, membawa mereka kepada hubungan yang lebih dekat. Ian pun dapat menyadari bagaimana selama ini ia tetap merasakan kehadiran ayah dalam kehidupannya berkat Barley yang terus menjaganya. Narasi keluarga dan anak dalam *Onward* (2020) menjadi ciri khas rumah produksi Pixar.

Pixar merupakan bagian dari perubahan lansekap industri hiburan anak-anak (Hart, 2020). *Onward* (2020) diproduksi oleh Pixar sebagai karya ke-22, dan hingga tahun 2022 Pixar telah memproduksi 25 film berdurasi panjang (*feature films*). Sebelum dibeli oleh The Walt Disney Company, Pixar terlebih dahulu

dibeli oleh pendiri Apple Computer—Steve Jobs—pada 1986 (Smith, 2021). The Walt Disney Company membeli Pixar dengan harga penilaian sebesar 7,4 dollar amerika, membuat Steve Jobs sebagai pemegang saham terbesar Disney (Fandom, n.d.). Pixar termasuk salah satu dari empat besar cabang perusahaan Disney di antara lainnya; Disney Animated Canon, Marvel Cinematic Universe, dan Star Wars (Cunningham, 2020).

Disney bukan hanya sebuah perusahaan animasi. Saat ini Disney telah melebarkan perusahaan mereka pada bisnis media, taman bermain dan *resorts*, serta penerbitan lisensi untuk hal-hal yang diproduksi oleh Disney. Hingga saat ini Disney telah memiliki perusahaan lain seperti Pixar, Marvel Studios dan Star Wars, keberadaan Disney sebagai sebuah brand lebih dari sekadar sebuah perusahaan yang memiliki logo (Hubbard, 2017). Ketika film *Tangled* rilis pada 2010, setiap anak perempuan turut ingin memanjangkan rambut mereka seperti Rapunzel. Lalu ketika *Frozen* rilis pada 2013, anak perempuan yang menonton film tersebut ingin mengepang rambut mereka seperti Elsa & Anna (Bennett & Schweitzer, 2014). Keberadaan Disney sejak 1923 dengan segala kesuksesan film yang diproduksi dan perpanjangan bisnisnya tentu tidak bisa diragukan dampaknya bagi anak-anak, dimana hingga saat ini, Disney juga telah menaungi perusahaan-perusahaan besar lainnya—termasuk Pixar.

Menurut Mayes dan Valentine (1979) selain orang tua, media massa seperti televisi, film, dan buku berperan penting untuk membentuk perilaku pada anak (Zurcher et al., 2018). Semakin banyak seseorang menghabiskan waktu di depan televisi, maka secara tidak langsung akan terbentuk persepsi-persepsi yang diberikan oleh media (Balraj & Gopal, 2013). Dalam menonton televisi atau film, anak-anak cenderung bersifat pasif karena hal-hal seperti pergerakan yang cepat atau efek suara dapat menarik perhatian mereka, dimana hal tersebut membuat anak-anak seperti dalam kondisi tidak sadar (Hecht, 2011). Menurut Kirkorian, Wartella, dan Anderson, persepsi anak-anak usia dua hingga tiga tahun terhadap video atau gambar bergerak akan terlihat seperti kejadian nyata, sehingga mereka

tidak dapat memahami konten-konten yang dilihat sebagai bentuk hiburan, melainkan sebagai sebuah kenyataan (Kirkorian et al., 2016). Oleh karena itu, kehadiran film berperan membentuk persepsi anak dalam memandang kondisi sosial dalam realita.

Film merupakan sebuah sarana yang memiliki peran untuk menyebarkan hiburan, menyajikan berbagai cerita atau peristiwa, musik dan drama, serta sajian lain sejenisnya untuk masyarakat umum (McQuail, 2010). Pixar telah membahas konsep *fatherhood* dalam beberapa filmnya, bahkan Pixar berusaha menyampaikan dalam film-film tersebut bahwa hubungan atau konsep ayah dapat hadir sekalipun bukan melalui hubungan yang terikat darah (Hart, 2020). Penggambaran Pixar mengenai *fatherhood* dimulai dengan *Monster Inc.* (2001). Pixar menggambarkan bagaimana monster Sully & Mike mengasuh Boo, anak kecil yang seharusnya takut kepada mereka, namun justru terikat untuk berhubungan baik hingga mengasuhnya.

Selain itu, tergambarkan juga pada film *Up* (2009) dalam hubungan Russel dan Carl. Russel merupakan kakek-kakek tua yang tidak memiliki anak, dan ia sedang berduka karena baru saja kehilangan istrinya, dimana baginya istrinya adalah seluruh hidupnya. Russel bertemu dengan Carl dalam perjalanan impiannya yang belum sempat ia lakukan bersama istrinya. Russel merasa bahwa Carl adalah anak kecil pengganggu, sampai akhirnya ia menyadari bahwa Carl memiliki kondisi keluarga yang tidak baik. Orang tua Carl bercerai saat ia kecil, dan Carl bercerita bagaimana ia merindukan waktu yang ia habiskan bersama ayahnya. Hal tersebut membawa Russel & Carl ke dalam hubungan yang lebih dekat, dimana Russel mengisi figur ayah yang Carl rindukan, dan Carl menjadi seseorang yang dapat Russel perhatikan dan sayangi setelah ia kehilangan istrinya.

Kehadiran *Onward* (2020) membawa Pixar kembali dalam tema besar yang sering mereka bawaikan, yaitu pengasuhan orang tua (*parenting*). Sekali pun Pixar merupakan anak perusahaan Disney, namun Pixar memiliki *approach* yang berbeda dalam film-film mereka. Jika Disney sering mengandaikan dengan konsep

“happily ever after”, Pixar menampilkan film dengan pendekatan *“what if..?”* (Peterson, 2021). Oleh karena itu, Pixar menghadirkan film seperti Toy Story, dengan perandaian bagaimana jika seluruh boneka yang dimiliki oleh anak kecil memiliki perasaan dan dapat berbicara. Seringnya, kita melupakan mereka ketika bertumbuh dewasa, sama seperti yang dilakukan oleh Andy.

Onward (2020) sendiri berasal dari keresahan sang sutradara—Dan Scalon. Sebelumnya Dan juga terlibat dalam produksi sekuel Monster Inc. (2001), yaitu Monster University (2013), sebagai sutradara dan penulis cerita (bersama 2 penulis lainnya). Ketika ingin membuat cerita baru, Dan mengalami kebingungan karena ia merasa tidak memiliki keresahan, dimana menurutnya sebuah cerita biasanya lahir dari sebuah keresahan (Breznicar, 2020). Kemudian Dan menelfon ibunya untuk bercerita bahwa ia sedang merasa tidak memiliki kesedihan. Ibu Dan menjawab bahwa ia kehilangan ayahnya saat masih kecil, Dan menjawab bahwa itu telah terjadi bertahun-tahun lalu, dimana ia tidak memiliki banyak kenangan dengan ayahnya, sehingga hal tersebut tidak membuatnya sedih. Lalu ibu Dan menjawab bahwa justru bagian tersebut yang membuat sedih, dimana Dan tidak dapat merasa sedih terhadap kehilangan ayahnya di usia belia, dan tidak memiliki banyak kenangan bersama ayahnya (Breznicar, 2020).

Hal tersebut kemudian digambarkan Dan dalam film Onward (2020), dimana sama seperti dirinya, Ian juga tidak memiliki banyak kenangan bersama ayahnya. Ian telah kehilangan ayahnya, bahkan sebelum ia lahir. Seiring ia tumbuh dewasa, Ian merasa ingin bertemu dengan ayahnya dan memiliki kenangan bersama. Namun tanpa Ian sadari, hal tersebut membawanya kepada obsesi dan membuatnya acuh terhadap apa yang telah ia miliki. Bahwa kehilangan ayahnya tidak mengurangi kasih sayang ibu & kakaknya untuknya. Kehadiran kakaknya yang mungkin tidak pernah ia sadari, telah memberikan banyak pelajaran dan mendampinginya sejak ia kecil. Perjalanan yang ia lakukan bersama Barley telah membuatnya tersadar, bagaimana ia masih bisa merasakan kasih sayang seorang ayah walau tanpa kehadiran fisiknya secara langsung.

Pemilihan film *Onward* (2020) mempertimbangkan bagaimana film tersebut diproduksi oleh rumah produksi ternama, yaitu Pixar Studios dimana saat ini juga merupakan bagian dari The Walt Disney Company. Pixar identik dengan *parenting* sebagai tema utama dalam film-film mereka, dimana rilisnya *Onward* (2020) membawa Pixar kepada tema utama tersebut (Hart, 2020). Selain itu, cerita *Onward* (2020) berasal dari kisah nyata sang sutradara, dimana ia kehilangan figur ayahnya di usia belia (Breznican, 2020). Sekalipun tidak mencapai *box office*, namun *Onward* (2020) berhasil mencapai beberapa nominasi *awards* ternama, beberapa diantaranya adalah Piala Oscar (*Academy Awards*) pada 2021 dengan nominasi *best animated feature film*. Selain itu, *Onward* (2020) disulih suara oleh aktor-aktor ternama, yaitu Tom Holland (Ian Lightfoot) dan Chris Pratt (Barley Lightfoot) yang juga masuk dalam nominasi *Critics Choice Super Award* sebagai *best animated movie*, *best voice actor in animated movie* (didapatkan oleh pengisi suara kedua tokoh utama, Barley dan Ian Lightfoot), serta *best voice actress in animated movie*.

Tidak hanya dari segi audio visual, *Onward* (2020) juga berhasil masuk nominasi *Grammy Awards* pada 2021 dengan nominasi *best song written for visual media*. *Onward* (2020) mungkin tidak berhasil menembus *box office* akibat dua minggu tepat setelah perilisannya secara global, pandemi COVID-19 membuat seluruh bioskop harus tutup. Namun, berkat rilisnya aplikasi VOD (*Video on Demand*) milik Disney, yaitu Disney+, *Onward* (2020) masih dapat dinikmati oleh penonton. Meskipun pencapaian suatu film tidak dapat diukur secara pasti dalam layanan VOD, pencapaian *Onward* (2020) juga tidak dapat diragukan melalui nominasi-nominasi yang berhasil mereka raih, mulai dari *Oscar Academy Awards*, hingga *Grammy Awards*. Walaupun pencapaian mereka tidak terukur secara jumlah penonton *box office*, namun *Onward* (2020) masih dapat diakui melalui nominasi-nominasi yang mereka dapatkan.

Bagaimana figur ayah direpresentasikan dalam film *Onward* (2020) menjadi menarik untuk diteliti dengan latar belakang figur ayah yang tidak dapat diabaikan

dalam tumbuh kembang anak. Pixar sebagai sebuah rumah produksi ternama juga berusaha menggambarkan bagaimana figur ayah dapat dirasakan dalam berbagai bentuk, tidak harus dengan hubungan ayah dan anak yang terikat darah. Bahkan, dalam film *Onward* (2020), digambarkan ketika keberadaannya sudah tidak ada di dunia lagi. Menggunakan analisis semiotika Roland Barthes peneliti akan berusaha menjabarkan bagaimana figur ayah yang juga berpengaruh terhadap maskulinitas anak direpresentasikan dalam film.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana representasi figur ayah dalam sosok Barley pada film *Onward* (2020)?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana representasi figur ayah dalam sosok Barley pada film *Onward* (2020).

1.4 Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terkait penelitian berbasis semiotika terutama dengan pendekatan semiotik Roland Barthes. Selain itu, dapat memberi kontribusi terhadap penelitian mengenai representasi figur ayah dalam sosok pengganti, seperti figur ayah. Penelitian ini diharapkan juga bermanfaat bagi kajian representasi ayah yang berperan dalam perkembangan anak.

1.5 Tinjauan Pustaka

1.5.1 Riset-riset mengenai Representasi Figur Ayah dalam Film

Peneliti melihat dua penelitian terdahulu sebagai pembanding terhadap penelitian yang akan dilakukan. Pada penelitian pertama yang dilakukan oleh Aldrian Suzy S. Azharine (2022) peneliti melihat kesesuaian topik serta penggunaan metodologi penelitian, yaitu mengenai *fatherhood* dengan analisis semiotika Roland Barthes. Berdasarkan penelitian yang dilakukan

oleh Azharine (2022), ditemukan bagaimana Matthew Logelin (Kevin Hart) menjalankan peran ayah menurut perkembangan konsep *fatherhood*, yaitu “*new man as nurturer*”. Terlihat dalam penelitian tersebut bagaimana Matthew Logelin (Kevin Hart) menjalani perannya dalam ranah domestik dan publik sebagai orang tua tunggal. Kemudian berdasarkan penelitian tersebut juga ditemukan bahwa konsep maskulinitas pada sosok ayah tidak hanya ditentukan melalui fisik seorang laki-laki, namun juga terlihat dari nilai dan norma yang dibangun oleh budaya sehingga bersifat dinamis dan mengalami perubahan seiring perkembangan zaman.

Pada penelitian kedua yang dilakukan oleh Hendika Sekti Pramana (2015) menggambarkan bagaimana waria tetap menjalankan perannya sebagai seorang ayah terlepas dari pekerjaannya. Hal tersebut diamati oleh Pramana (2015) melalui bagaimana tokoh IpuY lebih menggunakan gesturnya sebagai laki-laki ketika berbicara dengan Cahya, seperti memposisikan dirinya sebagai seorang ayah, meskipun di saat ia sedang berdandan sebagai seorang waria. Selain itu, IpuY juga memberikan gestur kasih sayang kepada Cahya seperti mengelus kepala, memeluk, menunjukkan perhatian dan kepeduliannya sebagai seorang ayah. Urgensi yang dirasakan oleh Pramana (2015) terhadap penelitian yang ia lakukan adalah dimana waria dipandang sebagai kelompok kelas dua bahkan di bawah wanita yang berposisi *the second sex role* dalam budaya patriarki.

Terdapat perbedaan yang ditelaah oleh peneliti dibandingkan dengan kedua penelitian yang telah dilakukan. Perbedaan pertama terdapat pada bagaimana figur ayah direpresentasikan dalam film. Pada penelitian yang dilakukan oleh Azharine (2022) dan Pratama (2015) figur ayah direpresentasikan secara langsung pada tokoh yang terdapat dalam film, sedangkan dalam penelitian ini figur ayah hadir pada kakak pertama yang dirasakan oleh adiknya. Selain itu, kedua film yang digunakan dalam kedua

penelitian tersebut merupakan film *live action*, sedangkan penelitian ini menggunakan film animasi yang diproduksi oleh Pixar Studios.

1.5.2 Representasi Figur Ayah dalam Film Hollywood

Ketika membahas mengenai representasi, peneliti banyak merujuk kepada Stuart Hall yang telah banyak membahas mengenai representasi melalui bukunya *Culture, Media, and Identities* (1997). Menurut Stuart Hall (1997), representasi merupakan produksi makna oleh sebuah konsep yang terdapat dalam kepala kita melalui bahasa (Hall, 1997). Representasi merupakan sebuah proses penggunaan bahasa untuk mengungkapkan sesuatu, atau merepresentasikan, menggambarkan dunia secara utuh kepada orang lain (Ida, 2014). Representasi juga merupakan sebuah proses penting dimana sebuah makna diproduksi dan dipertukarkan oleh antar anggota dalam suatu budaya (Hall, 1997).

Menurut Stuart Hall (1997) terdapat dua proses atau dua sistem representasi. Pertama adalah *mental representation*, yaitu sebuah “sistem” dimana pemahaman kita mengenai sebuah objek, seorang manusia, atau kejadian-kejadian yang terjadi—lalu kita saksikan—berkorelasi dengan sebuah konsep dalam kepala kita. Bagian kedua dalam sistem representasi adalah bahasa. Ketika kita memiliki sebuah konsep dalam kepala kita, maka kita butuh mengkomunikasikannya melalui bahasa. Oleh sebab itu, bahasa menjadi bagian kedua dalam sistem representasi, dimana menurut Stuart Hall (1997) proses representasi tidak dapat terlepas dari keterlibatan bahasa.

Budaya sebagai salah satu bagian dalam proses representasi berperan sebagai *shared meanings* atau *shared conceptual maps* (Hall, 1997). Ketika kita memiliki sebuah konsep di dalam kepala kita (*mental representation*), konsep tersebut akan berbeda dari yang dimiliki oleh setiap individu. Namun, ketika kita memiliki peta konseptual yang sama (*conceptual maps*), maka kita dapat menginterpretasi hal tersebut dengan cara yang serupa. Ketika kita dapat

memaknai hal tersebut dengan cara yang serupa, maka kita memaknai bahwa kita memiliki budaya yang sama atau “*belong to the same culture*”.

Dalam penelitian ini, memahami bagaimana representasi figur ayah dalam sosok Barley ditampilkan dalam film *Onward* (2020) berarti juga melihat bagaimana konsep ayah dipelajari dalam budaya barat. Hal tersebut mengingat bahwa *Onward* (2020) diproduksi oleh Pixar, yaitu sebuah rumah produksi ternama yang didirikan di Amerika. Selain itu, bagaimana industri film menggambarkan peran ayah sebelum-sebelumnya juga berpengaruh untuk membentuk bagaimana representasi ayah dalam industri perfilman Hollywood. Seperti yang diungkapkan oleh Jenkins (2016) dalam bukunya, dimana film superhero Hollywood sering menggunakan kehadiran ayah sebagai motif pelaku utamanya untuk menyelamatkan atau merubah dunia (Jenkins, 2016).

Film-film superhero Hollywood sering menggunakan narasi Oedipal dimana terjadi keterikatan antara anak dan ayah, dimana kedekatan tersebut harus diselesaikan atau mengalami sebuah permasalahan dalam narasi yang disampaikan. Segala gairah ditampilkan untuk mendukung motivasi pemeran utama sebagai bentuk pembuktian, bahwa mereka pantas untuk mendapatkan kasih sayang seorang ayah (Jenkins, 2016). Seperti misalnya dalam film *Batman Begins* (2005), *Trilogi Spiderman* (2002, 2004, 2007), serta film seri Netflix—*Daredevil* (2015), menggunakan kematian ayah sebagai dorongan pemeran utama untuk memperbaiki dunia karena mereka merasa bertanggung jawab atas kematian ayahnya (Jenkins, 2016).

Jenkins (2016) berusaha menganalisis hal tersebut dengan mengaitkan pada konsep yang disampaikan Sigmund Freud mengenai “*Primal Father*”. Dalam buku Sigmund Freud yang berjudul *Totem and Taboo* (1913), Freud menjelaskan bagaimana kehadiran ayah dalam kehidupan anak-anaknya merupakan sebuah ancaman bagi sifat “kejantanan” mereka. Oleh karena itu anak-anak merasa bertanggung jawab atas kematian orang tua mereka, dimana

melalui rasa bersalah dan kehilangan tersebut, figur ayah kembali dihadirkan dalam bentuk *totem animal/figure* yang “disembah” oleh anak-anaknya. Seperti dalam *Daredevil* (2015), Matt Murdock meniru tanduk iblis dari gaun tinju ayahnya yang kemudian diletakkan pada kostum superheronya. Lalu dalam film *Batman* (2015) terdapat binatang kelelawar sebagai simbol ketakutan dan kehilangan yang dirasakan oleh Bruce Wayne atas kehilangan ayahnya. Kedua totem tersebut digunakan sebagai sebuah “hal” yang dapat membuat mereka lebih kuat; simbol ketakutan yang harus dilawan atau sebagai “kepercayaan” untuk memberikan kemampuan super kepada mereka (Jenkins, 2016).

Onward (2020) bukanlah film superhero yang menarasikan kesuksesan Ian untuk mendapatkan kemampuan super. Namun, narasi yang dimiliki oleh film-film superhero tersebut senada dengan yang dialami oleh Ian, dimana Ian merasa bahwa kehilangan ayahnya—bahkan tidak mengenal ayahnya sedikitpun membuatnya lemah dan merasa tidak percaya diri. Perbedaannya, alih-alih menjadi semakin kuat dengan kekuatan super seperti *Batman* dan *Daredevil*, Ian justru menyadari bahwa kasih sayang yang selalu ia cari telah ia dapatkan dari kakaknya yang selalu menemaninya sejak kecil.

Memahami bagaimana representasi figur ayah digambarkan dalam film *Onward* (2020) berarti juga melihat bagaimana konsep ayah dipelajari dalam budaya barat dan bagaimana figur ayah telah direpresentasikan dalam film-film Hollywood. Hal tersebut mengingat bahwa *Onward* (2020) diproduksi oleh Pixar, yaitu sebuah rumah produksi ternama yang didirikan di Amerika. Film merupakan sebuah sarana yang memiliki peran untuk menyebarkan hiburan, serat menyajikan berbagai cerita atau peristiwa, musik dan drama, serta sajian lainnya kepada masyarakat umum (McQuail, 2011).

Dalam penelitian ini, representasi merujuk pada segala konstruksi yang dibentuk oleh media terutama media massa terhadap segala bahan realitas seperti objek, peristiwa, masyarakat, hingga identitas budaya. Representasi

yang ditampilkan dalam film dapat berupa kata-kata, tulisan, maupun gerakan audio visual. Bagaimana film sebagai sebuah sarana untuk menyampaikan representasi menggambarkan figur yang mencerminkan pentingnya kehadiran ayah untuk perkembangan anak.

1.5.3 *Fatherhood, Maskulinitas, dan Siblings Relations*

Menurut KBBI, ayah merupakan orang tua kandung laki-laki. *Fatherhood* merupakan sebuah fase yang pasti dilalui oleh setiap pria (Dowd, 2000). Menurut Snarley (1993) setidaknya 90% pria memutuskan untuk menikah, dan 90% dari jumlah pria dengan status menikah tersebut akan menjadi ayah (Dowd, 2000). Pleck (2007) membedakan definisi *fatherhood* dalam riset menjadi *fertility status* atau status kesuburan dengan *fatherhood* sebagai perilaku orang tua (*parental behaviour*) dan identitas (Pleck, 2007). Pleck (2007) menyampaikan bahwa *fatherhood* sebagai *parental behaviour* atau *fertility status* melihat figur ayah dari kondisi demografis keluarga. Penelitian mengenai *fatherhood* yang berkaitan dengan apa dan kapan laki-laki akan memiliki anak secara biologis, adoptif, atau anak asuh, dan jika itu terjadi, berapa banyak kemungkinan anak yang dimiliki, mempertimbangkan konteks hubungan dan proses adaptasi terhadap transisi menjadi pria berkeluarga. Lalu mempertimbangkan bagaimana transisi kesuburan berkaitan dengan proses transisi pendewasaan pria sebagai kepala keluarga. Sedangkan riset mengenai *fatherhood* sebagai sebuah perilaku atau identitas melihat bagaimana pria yang telah memiliki anak menjalani dan melakukan peran mereka sebagai seorang ayah (Pleck, 2007).

Dorongan untuk melakukan penelitian tentang ayah banyak besar dan perkembangan akibat meningkatnya pengakuan akan pentingnya peran ayah dalam perkembangan anak yang dimulai pada 1980 (Pleck, 2007). Salah satu penelitian mengenai peran ayah adalah Michael E. Lamb pada tahun 1981 mengenai peran ayah dalam perkembangan anak. Lamb menuliskan penelitian

tersebut dalam buku yang berjudul *The Role of Father in Child Development*. Selain itu, terdapat peneliti lain seperti Natasha J. Cabrera, dan Joseph H. Pleck. Dalam penelitian ini, peneliti akan banyak merujuk kepada penelitian atau teori-teori yang disampaikan oleh ketiga ilmuwan tersebut.

Menurut Natasha J. Cabrera (2000) riset mengenai ayah meningkat seiring dengan perubahan konsep keluarga di Amerika. Pada pertengahan abad ke-19 perempuan mulai banyak terlibat dalam sebagai tenaga kerja buruh (Cabrera, 2020). Pada 1950, berdasarkan riset yang dilakukan oleh *U.S. Department of Labor, Bureau of Labor Statistics* 12% dari perempuan yang menikah dan memiliki anak yang duduk di bangku prasekolah terlibat dalam satuan tenaga kerja buruh, dan proporsi tersebut meningkat sebanyak 2/3 pada tahun 1997. Pada 1995, *U.S. Department of Labor, Bureau of Labor Statistics* menyampaikan bahwa sebanyak 10 juta anak-anak di bawah 6 tahun tidak mendapatkan perawatan orang tua karena ibu mereka dipekerjakan. Selain itu, faktor yang meningkatnya penelitian mengenai ayah adalah keabsenan ayah berasosiasi dengan buruknya kemampuan pencapaian di sekolah. Menurut Hetherington & Stanley-Hagan (1986) anak laki-laki yang tumbuh besar tanpa ayah cenderung memperlihatkan permasalahan mengenai pengembangan peran seks dan perkembangan identitas gender, pencapaian di sekolah, serta penyesuaian psikososial dan pengendalian diri (Cabrera et al., 2000).

Menurut Lamb (2010), riset mengenai keterlibatan ayah dalam konsep pengasuhan anak (*fathering*) tidak hanya mencakup mengenai seberapa sering interaksi ayah dengan anak, namun juga dalam kehangatan-respon dan kontrol mereka, yang diekspresikan terutama dalam pemantauan dan pengambilan keputusan (Lamb, 2010). Anak-anak dalam keluarga tanpa figur ayah rentan terhadap lebih banyak masalah penyesuaian dan hasil akademik yang lebih buruk (Wilson & Prior, 2011). Wilson & Prior (2011) juga menyampaikan 3 dimensi keterlibatan seorang ayah dan anak (*fathering*). Pertama, selalu berada di sekitar anak dan responsif terhadap tawaran mereka serta kebutuhan

mereka (*accessible*). Kedua, berinteraksi dengan anak, memperhatikan kebutuhan dan ketertarikan yang dimiliki oleh anak dan secara aktif terlibat dalam aktivitas anak (*engaged*). Ketiga, memikirkan, merencanakan mengorganisir, dan mengatur kebutuhan anak meskipun keberadaan seorang ayah secara fisik tidak dekat dengan anak (*responsibility*) (Wilson & Prior, 2011).

Pengasuhan ayah memiliki karakter yang lebih unik dibanding ibu. Pengasuhan ayah cenderung melibatkan fisik, tidak terprediksi, dan permainan yang membangkitkan gairah (Wilson & Prior, 2011). Hal tersebut sangat dinikmati oleh anak-anak, terutama anak laki-laki, dan gaya ayah yang unik ini berkontribusi pada keamanan keterikatan anak-anak. Pengalaman bermain dengan ayah sangat penting untuk membantu anak-anak di usia muda mengelola emosi yang intens, dan mengurangi perilaku agresif dengan implikasi penting bagi keterampilan sosial anak-anak dan penerimaan teman sebaya (Wilson & Prior, 2011).

Ayah memberikan pengaruh kepada anak mereka melalui kebiasaan, tingkah laku, dan pesan-pesan yang mereka berikan (Lamb, 2010). Tingginya tingkat keterlibatan ayah dalam perkembangan anak berasosiasi positif dengan penyesuaian psikososial pada anak, tingkat kompetensi kognitif dan sosial yang lebih tinggi, peningkatan tanggung jawab sosial, kemampuan berempati, pengontrolan diri, kepercayaan diri, kedewasaan sosial dan kemampuan hidup (Wilson & Prior, 2011). Menurut Knibiehler, figur ayah dilihat sebagai simbol patriarki yang memegang kekuasaan cukup besar dalam keluarga (Lamb, 2010).

Menurut Pleck dan Pleck (1997) dalam Lamb (2010), misalnya, ayah Eropa-Amerika dipandang terutama sebagai guru moral selama fase kolonial sejarah Amerika (Lamb, 2010). Berdasarkan konsensus umum, para ayah terutama bertanggung jawab untuk memastikan bahwa anak-anak mereka tumbuh dengan *value* yang tepat (*appropriate sense of value*), yang diperoleh

dari studi alkitab dan teks-teks kitab suci lainnya. Namun, pada masa industrialisasi, fokus utama ayah yang berperan sebagai pemimpin moral bagi anak, bergeser menjadi pencari nafkah untuk mendukung keluarga atau *breadwinner*. Kemudian, mungkin sebagai akibat *The Great Depression* yang terjadi pada 1929-1939, dimana membuat banyak pria yang juga berperan sebagai kepala keluarga menjadi jatuh miskin, ilmuwan sosial datang untuk menggambarkan ayah sebagai *sex role* sebagai bentuk keprihatinan atas kegagalan banyak pria untuk menjadi model perilaku maskulin bagi anak-anak mereka (Lamb, 2010). Sepanjang abad ke-20, para ayah didesak untuk terlibat dalam peran pengasuhan anak mengikuti kritik feminis dan ilmiah terhadap maskulinitas dan feminitas. Pada akhir tahun 1970, muncul perhatian terhadap figur ayah dengan munculnya konsep *new nurturant father*.

Maskulinitas dalam konteks pengasuhan anak merupakan bagian dari ideologi patriarki, dimana hal tersebut merupakan salah satu variasi dari ideologi hegemoni yang membenarkan penguasaan satu kelompok (Darwin, 1999). Pria didefinisikan seakan memiliki posisi yang lebih superior terhadap perempuan dalam aspek kehidupan, baik domestik, maupun publik. Hegemoni laki-laki atas perempuan memperoleh legitimasi dari nilai-nilai sosial, agama, hukum negara, dan sebagainya. Hal tersebut juga tersosialisasi secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Salah satunya terlihat dalam peran pengasuhan anak. Kehadiran anak sangat jarang merubah pola kerja pria (Dowd, 2000). Laki-laki tetap melanjutkan pekerjaannya untuk anak, sedangkan perempuan lebih sering menyesuaikan pekerjaannya ketika hadir kehadiran anak. Kebanyakan wanita mengambil cuti pada saat kelahiran atau adopsi anak-anak mereka, perempuan jauh lebih mungkin mengakomodasi pekerjaan untuk keluarga. Oleh karena itu, terjadi perubahan dalam pola kerja upahan perempuan dengan pilihan pekerjaan mereka, dengan pilihan jam mereka, atau dengan bekerja paruh waktu.

Melalui bukunya yang berjudul *La Revolution maternelle* (The Maternal Revolution) pada tahun 1998, Knihbiehler mengungkapkan pentingnya konsep *motherhood* dan *fatherhood* sebagai komponen dasar warga negara karena orang tua bertanggung jawab atas masa depan dan kehidupan anak (Dauphin, 2020). Selain itu, hal tersebut merupakan upaya atas kesetaraan keterlibatan antara ibu dan ayah dalam perkembangan anak. Wilson & Prior (2011) menyatakan bahwa hubungan baik antara ayah dan anak, atau orang dewasa dengan ayah, akan membawa dampak baik kepada hubungan dengan saudara kandung. Hal tersebut secara tidak langsung berdampak dalam meminimalisir kesulitan dalam penyesuaian sekolah, kemajuan dalam bidang akademik dan peningkatan prestasi pada masa dewasa (Wilson & Prior, 2011). Namun, kehadiran saudara kandung di sekitar seorang anak juga berpengaruh bagi perkembangannya, dimana sebagian besar anak di Amerika dan Eropa (setara dengan 80%) tumbuh dengan memiliki saudara kandung (Dunn, 1992). Ketika seorang anak tidak mendapatkan kebutuhan dari orang tua mereka, anak akan berusaha mencari kebutuhan tersebut dalam orang lain; saudara kandungnya.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Kristin Y. Mack (2004) menyatakan bahwa kematian ayah yang dirasakan oleh anak pada masa kecil membawa mereka kepada kedekatan seperti teman. Kenangan masa kecil yang melibatkan kehilangan anggota keluarga yang dekat membuat hubungan antar saudara kandung menjadi lebih dekat (Mack, 2004). Hal tersebut dijelaskan oleh Bank & Kahn (1982) sebagai sebuah pengalaman yang menghasilkan perkembangan loyalitas persaudaraan (Mack, 2004).

Dalam film *Onward* (2020) terlihat bagaimana tokoh Ian memiliki permasalahan tidak percaya diri, pemalu, dan canggung terhadap lingkungan

di sekitarnya. Ian bahkan merasa frustrasi atas dirinya sendiri, membuatnya terbawa dalam keinginan untuk bertemu ayahnya karena ia merasa ayahnya merupakan sosok yang elegan dan dapat dijadikan panutan. Namun, seiring dengan perjalanan yang ia lakukan bersama kakaknya, Ian mendapatkan perhatian dari Barley. Pada awalnya Ian tidak menyadari hal tersebut, sampai akhirnya Ian sadar bahwa Barley telah menjaga dan mengasihinya sejak ia kecil. Sekalipun ia tidak memiliki seorang ayah, Ian sadar bahwa ia memiliki Barley.

Penelitian ini akan membahas bagaimana Ian mengalami kesulitan akibat absennya figur ayah dalam hidupnya. Ian memiliki sifat yang canggung, tidak percaya diri, dan takut untuk mencoba hal-hal baru. Namun, seiring Ian menyadari bahwa ada sosok Barley yang memenuhi kebutuhannya untuk menjaga dan membimbingnya layaknya seorang ayah, Ian mulai percaya diri. Melalui analisis lebih lanjut, peneliti akan menjelaskan bagaimana figur ayah yang direpresentasikan dalam film—bagaimana Barley memenuhi kebutuhan Ian atas kasih sayang seorang ayah.

1.5.4 Grammar of Film dan Representasi

Mise-en-scene merupakan segala sesuatu yang tertangkap di depan kamera (pengaturan latar, lampu, kostum, hingga aktor itu sendiri) dan bagaimana elemen tersebut saling berinteraksi untuk menghasilkan makna yang kemudian diinterpretasi oleh penonton (Hayward, 2007). Menurut Susan Hayward (2007) *mise-en-scene* merupakan media berekspresi bagi para pembuat film, dimana kritikus dapat membaca dan menentukan kekhususan dari karya sinematografi tersebut (Hayward, 2007).

Sedangkan menurut Warren Buckland (2015) *miss-en-scene* secara harfiah berarti segala sesuatu yang tertampil di atas panggung, mulai dari pengaturan latar, lampu, hingga pergerakan tokoh/subjek. Istilah *mise-en-scene* diambil dari pengaturan penampilan teater, dimana secara harfiah mise-

en-scene bermakna ‘*putting on stage*’ (segala yang tertampil di panggung) atau ‘*staging*’ (penataan panggung) (Buckland, 2015).

Menurut Nick Lacey (1998), *mise-en-scene* merupakan bentuk demonstrasi sutradara film untuk mengontrol segala sesuatu yang muncul dalam frame, dimana segala sesuatu yang tertampil ditempatkan karena suatu alasan, dan setiap gambar memiliki makna sebagai sebuah kode yang ingin diinterpretasikan (Lacey, 1998). Terdapat tiga komponen utama dalam *mise-en-scene* (Lacey, 1998):

1. *Subject*

Subjek bisa berupa satu orang atau sekumpulan orang yang bisa terlihat. Bagaimana subjek diletakkan dalam frame tersebut membentuk sebuah komposisi, seperti ketika sebuah objek biasanya ditempatkan pada sepertiga atau duapertiga bagian dari pinggir layar. Hal tersebut akan membuat objek tampak lebih natural dibanding ketika objek berada tepat di tengah layar. Pengaturan komposisi peletakan objek tersebut disebut dengan *rule of thirds*.

2. *Lighting*

Pengaturan cahaya menjelaskan bagaimana sebuah gambar “menyala”, seperti penggunaan lampu untuk menggambarkan pagi hari atau malam hari. Terdapat 3 poin utama dalam penggunaan lampu, yaitu *key light*, *fill light*, dan *back light*.

Key light merupakan lampu yang langsung tertuju kepada subjek utama. Biasanya terletak 45° sejajar di atas kamera. Jenis lampu *key light* merupakan lampu yang “keras”—secara langsung menciptakan bayangan dari subjek dengan intensitas yang tinggi (cerah) atau rendah (redup).

Fill light merupakan lampu yang lebih lembut dibanding *key light*, dimana lampu tersebut berfungsi untuk “mengisi” bayangan yang dibentuk oleh *key light*.

Sedangkan *back light*, berbeda dengan *fill light* dan *key light*, dipancarkan dari bagian belakang subjek agar subjek tidak menyatu dengan *background*.

3. *The setting of the image*

Setting atau latar digunakan untuk memberikan gambaran yang memperkuat subjek, seperti ketika subjek menggunakan pakaian renang dengan latar musim panas. Subjek menjadi bagian paling penting dalam gambar, sehingga akan berguna membaginya menjadi *foreground* dan *background* atau *figure* dan *ground*.

Penciptaan makna adalah hal penting dalam menganalisis; bagaimana makna dari sebuah gambar dan bagaimana makna tersebut disampaikan. Gambar-gambar direpresentasikan sebagai sebuah kode (subjek atau symbol) yang maknanya telah disepakati. Bagian *grammar of film* ini akan membahas bagaimana makna kode-kode sebagai simbol yang terdapat dalam film disepakati.

Dalam film, *mise-en-scene* berarti segala yang tertampilkan di depan kamera; pengaturan latar, lampu, dan pergerakan tokoh. Warren Buckland dalam bukunya *Film Studies: an Introduction* memberikan sebutan lain yaitu ‘*mise-en-shot*’ dimana segala sesuatu yang ditata untuk mengambil *mise-en-scene*. Menurut Warren Buckland (2015), proses pembuatan film terbagi dalam menerjemahkan *mise-en-scene* menjadi film dan bagaimana hal tersebut direkam menjadi bentuk film (*mise-en-shot*) (Buckland, 2015).

Shot adalah rekaman suatu adegan dari satu sudut pandang tertentu dalam satu waktu. *Shot* merupakan cakupan terkecil dari film (Thompson & Bowen, 2009) Tiga bagian dasar dari *shot* adalah *medium shot*, *close up*, dan

long shot, dimana berdasarkan ketiga bagian dasar tersebut masih bisa dikembangkan lagi menjadi *extreme long shot*, *very long shot*, *long shot/wide shot*, *medium long shot*, *medium shot*, *medium closeup*, *close-up*, *big close-up*, *extreme close-up*.

1. Long Shot

Long shot (LS) merupakan shot yang lebih inklusif jika dibandingkan dengan *medium shot* dan *close-up shot* karena ia menangkap bagaimana keadaan di lingkungan sekitar subjek. Selain itu, pada *long shot* (LS) keadaan di sekitar subjek atau objek akan terlihat sebagai sebagian besar frame.



Gambar 1. 1 Contoh Long Shot

a. Extreme Long Shot (XLS/ELS)

Bisa juga disebut *very wide shot* atau *very wide angle shot*. *Extreme long shot* (XLS) menunjukkan sebagian besar lingkungan di dalam ruangan. Selain itu, *extreme long shot* (XLS) biasa digunakan sebagai *establishing shot* pada bagian awal film atau ketika memulai sekuens baru dalam film.

b. Very Long Shot (VLS)

Very long shot (VLS) bisa digunakan untuk *establishing shot* ketika memperkenalkan suatu subjek dan membawa subjek tersebut lebih dekat ke kamera. Pada *very long*

shot (VLS) lingkungan di dalam ruang film masih sangat penting karena memenuhi sebagian besar layar, tetapi sosok manusia lebih terlihat dan detail pakaian dapat diamati.

c. *Long Shot/Wide Shot* (LS/WS)

Long shot/wide shot (LS/WS) dianggap sebagai *full body shot*—lebar tetapi mendekati subjek dengan kepala dan kaki terlihat dalam frame. Subjek manusia terlihat lebih besar dibanding keadaan lingkungan yang ditampilkan, namun masih terlihat.

d. *Medium Long Shot* (MLS)

Pada *medium long shot* (MLS), menampilkan bagian tubuh subjek yang terpotong. Biasanya *framing* akan memotong pada bagian kaki, atau menampilkan tepat di atas lutut. Namun, pemilihan untuk memotong tersebut bergantung pada kostum atau gerakan tubuh subjek pada saat diabadikan.

2. *Medium Shot* (MS)

Medium shot merupakan jenis *shot* yang hampir mendekati bagaimana kita, sebagai manusia, melihat lingkungan di sekitar kita secara langsung. Ketika kita berada dalam ruangan dan berbincang dengan orang lain akan terdapat jarak yang membuat kita melihat satu sama lain dalam *range medium shot*. Jarak dalam *medium shot* berkisar antara 1,5-3 meter, dimana jarak tersebut akan membuat penonton nyaman melihatnya karena seperti sudut pandang biasa.



Gambar 1. 2 Contoh *Medium Shot*

3. *Close-up (CU)*

Close-up shot (CU) merupakan shot yang intim. *Close-up shot (CU)* memberikan pandangan yang diperbesar dari beberapa orang, objek, atau aksi, sehingga memberikan informasi yang lebih detail kepada penonton. Jika menggunakan analogi sebelumnya dimana kita berada dalam ruangan dengan seseorang, ketika orang tersebut memberikan sebuah gambar mobil, kita dapat melihat gambar tersebut namun beberapa detail dalam gambar akan tidak terlihat jelas. Jadi, kita mengambil gambar tersebut dan melihat gambar tersebut lebih dekat, sehingga pada akhirnya gambar tersebut terlihat lebih jelas. *Close-up shot (CU)* memberikan gambaran lebih detail dan presisi terhadap suatu gambar.



Gambar 1. 3 Contoh *Shot Close Up*

a. *Medium Close-up (MCU)*

Dalam *medium close-up shot* (MCU) ekspresi dalam wajah tokoh terlihat jelas—bagaimana pandangan mata mereka, tata rias, warna dan gaya rambut, hingga emosi yang terpancar dari wajah mereka. *Medium close-up* (MCU) pasti memotong di atas sendi siku.

b. *Close-up* (CU)

Close-up shot (CU) atau bisa juga disebut “*head shot*” merupakan *shot* wajah penuh yang menampilkan detail dalam mata dan meyakinkan penonton mengenai emosi yang terpancar dari mata, mulut, dan ekspresi wajah aktor. Kondisi Kesehatan dan rambut wajah pada aktor laki-laki dan penggunaan tata rias pada aktor perempuan dapat terlihat jelas pada *close up shot* (CU).

c. *Big Close-up* (BCU)

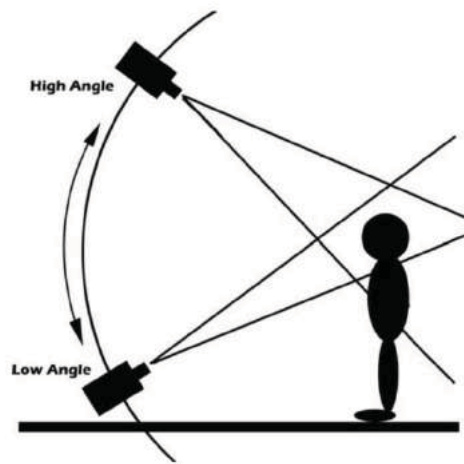
Segala detail yang terdapat pada wajah dapat terlihat jelas, seperti pergerakan wajah. Ekspresi yang ditampilkan harus halus, sedikit pergerakan kepala bisa ditoleransi sebelum subjek bergerak keluar frame. *Shot big close-up shot* menggambarkan suatu subjek dan bagaimana subjek tersebut mengalami emosi; sedih, ketakutan, romantisme, dan sejenisnya.

d. *Extreme Close-up* (ECU/XCU)

Extreme close-up shot merupakan framing pengambilan gambar yang sangat detail—menampilkan salah satu aspek dari subjek seperti mata, mulut, telinga, atau tangan. Hal tersebut membuat penonton bisa menjadi kesulitan untuk memahami karena tidak ada penggambaran lingkungan di sekitar. *Extreme close-up shot* (ECU/XCU) bisa digunakan pada karya

dokumenter, seperti film medis atau studi ilmiah, bisa juga digunakan untuk karya fiksi naratif atau karya film dengan seni eksperimental.

Selain melalui *shot*, memberikan pemahaman kepada penonton dapat melalui *angle* atau teknik pengambilan gambar kamera. Menurut Thompson & Bowen (2009) terdapat dua jenis *angle* kamera, yaitu *high angle shot* dan *low angle shot* (Thompson & Bowen, 2009).



Gambar 1. 4 Penggunaan Angle kamera, High dan Low

1. *High angle shot*

High angle shot membuat subjek yang tampil terkesan kecil, lemah, patuh, terlihat tidak berkuasa, dan berada dalam posisi yang tidak menjanjikan. Kamera memberikan kesan subjek/tokoh yang tampil menjadi lebih pendek dan kecil ketika memperkecil tampilan mereka terhadap lantai atau tanah di sekitarnya.

Namun ketika *high angle shot* ditampilkan dalam *point of view shot* atau shot sudut pandang, maka subjek/tokoh yang ditampilkan memiliki “kekuasaan” atau posisi yang tinggi. Hal tersebut dapat terlihat pada tokoh raja, raksasa, objek yang terbang, atau kapal alien luar angkasa.

2. *Low angle shot*

Berbeda dengan *high angle shot*, *low angle shot* menampilkan subjek yang lebih signifikan dengan kekuasaan yang lebih besar, serta tampilan fisik yang lebih tinggi dan besar. Sedangkan dalam *low angle POV* mengimplikasikan tokoh yang bersifat kecil dan lemah.

Pemahaman mengenai *grammar of film* membantu penulis untuk memahami tanda-tanda representasi yang terdapat dalam film. Bagaimana setiap “tanda” yang digunakan dalam film memberikan makna kepada penonton sesuai dengan “*grammar*” yang telah disepakati secara universal. Mengingat bahwa dalam representasi menurut Stuart Hall (1997) menggunakan konsep *shared meanings* dan *shared languages*, dimana agar makna dapat tercapai perlu terdapat kesepahaman yang telah disepakati melalui tanda-tanda yang digunakan (Hall, 1997).

1.5.5 Analisis Semiotika Roland Barthes

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis semiotika Roland Barthes. Semiotik merupakan sebuah studi yang mempelajari tentang bahasa, dimana bahasa menjadi pengaruh dominan yang membentuk persepsi manusia dan pikiran manusia tentang dunia. Semiotik merupakan metode yang digunakan untuk menganalisis tanda-tanda. Semiotik pertama kali dikenalkan oleh ahli linguistik Ferdinand de Saussure (Swiss) dan Charles Pierce (Amerika) dengan sebutan *semiology* atau *semiotics* yang berasal dari bahasa Yunani *semion* yang berarti tanda (Ida, 2014). Bahasa merupakan salah satu faktor yang penting dalam memberikan model umum tentang bagaimana budaya dan representasi berkerja (Hall, 1997).

Semiotika Roland Barthes merujuk kepada skema milik Saussure mengenai “*signifier/signified=sign*”. Namun, Roland Barthes membagi pemaknaan semiotiknya menjadi dua tingkatan, yaitu tingkatan signifikansi

pertama atau *primary signification*, kemudian tingkatan signifikansi kedua atau *secondary signification*. Selain itu, Barthes juga menyatakan konsep mitos pada tingkatan signifikansi kedua. Mitos menurut Barthes adalah sebuah ideologi yang dipahami sebagai bentuk ide dan praktik, dimana secara aktif mempromosikan nilai-nilai dan kepentingan yang dimiliki kelompok dominan (Ida, 2014).

Pemaknaan dalam setiap tingkatan, baik signifikansi tingkat pertama maupun kedua, terdiri dari *signifier*, *signified*, dan *sign*. Tingkatan signifikansi pertama Tingkatan signifikansi pertama (*primary signification*) merupakan pemaknaan denotasi, yaitu pemaknaan secara jelas kasat mata yang terlihat pada teks (Kusuma & Nurhayati, 2017). Berikutnya pemaknaan konotasi terdapat pada tingkatan signifikansi kedua (*secondary signification*). Konotasi merupakan makna yang terkandung dalam tanda-tanda. Selain itu, pada *secondary signification* juga terdapat mitos, yaitu nilai-nilai yang tumbuh dalam suatu budaya masyarakat. Namun, unsur mitos merupakan sesuatu yang berkembang dalam benak masyarakat akibat pengaruh sosial atau budaya (Kusuma & Nurhayati, 2017). Barthes peduli bagaimana tanda-tanda dapat terbentuk dari nilai dominan atau ideologi masyarakat tertentu, dimana nilai-nilai tersebut terlihat seolah natural atau alamiah (Ida, 2014).

1. <i>Signifier</i> (Penanda)	2. <i>Signified</i> (Petanda)
3. <i>Denotative Sign</i> (Tanda Denotatif)	
4. <i>Connotative Signifier</i> (Penanda Konotatif)	5. <i>Connotative Signified</i> (Petanda Konotatif)
6. <i>Connotative Sign</i> (Tanda Konotatif)	

Tabel 1. 1 Tingkat signifikansi analisis menurut Roland Barthes

Berdasarkan tabel 1.1, terlihat bagaimana pemaknaan dalam konsep semiotika Roland Barthes. Pada tingkatan signifikansi pertama, pemaknaan terbagi menjadi penanda (*signifier*), dan petanda (*signified*), dimana kemudian tercipta makna denotasi. Setelah melalui tingkatan signifikansi pertama (*primary signification*) dan terdapat makna denotasi, pemaknaan tanda berikutnya terbagi menjadi penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*) pada tingkat konotasi. Melalui pemaknaan konotasi, makna terbentuk akibat mitos yang terdapat dalam masyarakat.

Barthes dalam Ida (2014) menjelaskan bahwa mitos merupakan sebuah ideologi yang secara aktif “mempromosikan” nilai-nilai dan kepentingan yang dimiliki oleh kelompok dominan dalam masyarakat yang memiliki struktur kekuasaan (Ida, 2016). Barthes mengatakan bahwa penyampaian nilai-nilai yang dianut oleh kelompok dominan melalui tanda-tanda, dilakukan seolah-olah hal tersebut natural atau alamiah. Konsep ayah dalam peran pengasuhan (*fatherhood*) pada budaya Amerika selalu menjadi konsep yang “beragam”. Seiring berjalannya waktu, definisi ayah terus bergeser mulai dari sebagai figur kepala keluarga yang “dominan”, kemudian sebagai pembimbing moral, lalu pencari nafkah (*breadwinner*), *sex role*, “pendukung” dalam rumah tangga (*marital support*), hingga pada akhirnya terlibat dalam peran pengasuhan atau *nurturance*. Peneliti menggunakan analisis semiotika Roland Barthes untuk melihat bagaimana representasi figur ayah dalam sosok Barley pada film *Onward* (2020) dengan mempertimbangkan nilai-nilai kelompok dominan atau “budaya populer” yang terdapat dalam film.

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis semiotika Roland Barthes. Metode analisa semiotika Roland Barthes membagi signifikasi makna menjadi dua tingkatan. Tingkatan signifikasi

pertama (*primary signification*) disebut juga makna denotasi, sedangkan pada signifikasi kedua atau (*secondary signification*) disebut juga makna konotasi dimana terdapat juga mitos dalam tingkatan tersebut.

1.6.2 Tipe Penelitian

Penelitian ini merupakan tipe penelitian deskriptif yang menjelaskan bagaimana film *Onward* (2020) merepresentasikan figur ayah dalam sosok Barley. Peneliti menjelaskan setiap *miss-en-scene* dengan acuan *grammar of the film* mengenai *shot* dan *angle* pengambilan gambar, kostum, dan dialog.

1.6.3 Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah film animasi *Onward* (2020), dimana film dilihat sebagai teks. Menurut Ida (2014) teks adalah semua yang tertulis, gambar, film, video, foto, desain grafis, lirik lagu, dan lain-lain yang menghasilkan makna. Sebagaimana sebuah kata, gambar-gambar dalam film dapat bermakna konotasi dan denotasi (Ida, 2014). Makna tersebut dipengaruhi oleh angle kamera, posisi actor dalam frame, penggunaan sorotan lampu untuk memberikan penekanan pada beberapa aspek, serta efek yang dihasilkan oleh warna pencahayaan.

1.6.4 Unit Analisis

Unit analisis dalam penelitian ini adalah adegan dan dialog dalam potongan *scene* film animasi *Onward* (2020), dimana kedua unsur tersebut merupakan bagian *mise-en-scene* film.

1.6.5 Teknik Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan cara menonton film animasi *Onward* (2020) secara menyeluruh. Selama proses menonton dilakukan, peneliti mencatat data yang ditemukan dalam film yang berkaitan dengan representasi figur ayah. Selain itu, pengumpulan data juga dilakukan melalui tangkapan adegan yang dirasa mengandung representasi

figur ayah dalam sosok Barley pada film. Pada proses pengumpulan data, peneliti akan berfokus pada interaksi antara dua tokoh utama yaitu kakak beradik Ian dan Barley Lightfoot.

Data-data yang didapat melalui film akan menjadi data primer peneliti, sedangkan data-data sekunder diperoleh oleh peneliti melalui studi pustaka berbagai literatur yang membahas mengenai representasi figur ayah dalam film animasi, baik berupa buku, artikel, jurnal, dan literatur lainnya yang dapat diakses secara daring maupun luring. Langkah berikutnya setelah data-data terkumpul peneliti akan melakukan transkrip pada potongan adegan film yang telah dipilih sebagai data primer dalam penelitian ini.

1.6.6 Teknik Analisis Data

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan melalui potongan *scene* dalam film peneliti akan menganalisis data tersebut melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Melakukan analisis secara denotasi (*primary signification*) yaitu memberikan pemaknaan denotasi menggunakan *grammar of film* sebagai pendoman.
2. Setelah melalui proses pertama, peneliti akan melakukan analisis data secara konotasi (*secondary signification*) atau pemaknaan konotasi dengan menggunakan data-data literatur atau kepustakaan.
3. Langkah terakhir setelah makna denotasi dan konotasi diperoleh, peneliti akan menggunakan keduanya sebagai acuan untuk mendapatkan mitos mengenai representasi figur ayah dalam sosok Barley pada film *Onward* (2020).