

1. PENDAHULUAN

Film pada dasarnya adalah kumpulan gambar yang bergerak dan memiliki sebab dan alasan. Ada berbagai macam film yang ada saat ini, salah satunya adalah film animasi. Animasi adalah bentuk ekspresi *audio visual* yang menarik dan sangat bisa beradaptasi yang sangat menyatukan gambar bergerak dan suara bersama untuk menceritakan cerita dan menjelaskan ide. Mulai dari contoh nyata seperti film, serial televisi, dan iklan komersial, melalui pengembangan kegunaan seperti situs *web*, aplikasi seluler, dan permainan, animasi membuktikan bahwa itu adalah media yang memiliki kemampuan untuk menghibur, menginformasi, mendidik, dan juga menginspirasi. animasi adalah tata cara pemanfaatan film untuk mewujudkan mimpi gerak dari suatu rangkaian gambar beberapa dimensi benda. Pembentukan konvensional keaktifan film secara konsisten dimulai bersamaan dengan kesiapan *storyboard*, yang merupakan perkembangan gambaran yang mengutarakan potongan cerita yang signifikan.

Film secara konsisten merekam kebenaran yang berkembang dan tercipta di arena publik, dan kemudian memproyeksikannya secara visual dengan disertai audio ke dalam layer dan membentuk suatu proses representasi sosial di dalamnya. Graeme Turner dalam Sobur (2013) tidak akan menganggapnya sebagai kesan masyarakat. Bagi Turner, pentingnya film sebagai penggambaran kebenaran masyarakat tidak sama dengan film hanya sebagai gambaran dunia nyata. Sebagai kesan dunia nyata, film pada dasarnya memindahkan realitas ke layar tanpa mengubah realitas itu. Sementara itu, sebagai representasi dari dunia nyata, film membentuk dan sekali lagi menghadirkan realitas bergantung pada kode, pertunjukan, dan sistem kepercayaan budaya.

Saat ini film animasi yang diperuntukkan untuk segala umur khususnya anak-anak justru disuguhkan dengan bentuk film energik dengan berbagai pesan, gambar dan penggambaran tentang orientasi seksual, dan mereka telah mengarang negeri fantasi pemuda tak bercacat. Kemunculan sebenarnya para tokoh dalam film-film yang dihidupkan, pekerjaan sosial mereka

dan posisi mereka di mata publik dan perilaku mereka tanpa disadari membentuk perspektif anak muda tentang orientasi seksual, dengan melihat peran signifikan media dalam membentuk kesan orang.

Film-film kerap mengangkat topik-topik besar terkait masalah perbedaan jenis kelamin, atau pemisahan jenis kelamin, yang dianggap masih sering terjadi dalam iklim sosial masyarakat. Perspektif seks merupakan sudut pandang yang sering menjadi pemikiran dalam sebuah film. Sejak saat ini masih banyak masalah sosial yang sebenarnya belum memahami arti penting tokoh dalam seks. Ada banyak isu di arena publik yang belum mampu mengakui pemahaman tentang nilai orientasi seksual di antara kedewasaan dan kejantanan. Keyakinan individu bahwa orientasi seksual harus dibangun untuk menanamkan nilai-nilai yang dipandang sebagai laki-laki dan perempuan.

Maskulinitas/Kejantanan adalah gagasan yang ada karena perkembangan sosial manusia. Dalam ide ini, pria tidak dapat dibedakan dengan kebiadaban, dinamis, kuat, masuk akal, bercita-cita tinggi, dan solid. Perkembangan ini juga menyebabkan ketika seorang anak dikandung, beberapa hal dibebankan, seperti standar, komitmen dan asumsi dari keluarga. Ini diturunkan dari satu zaman ke zaman lain dengan tujuan bahwa seorang pria harus melakukan apa yang telah dilakukan dengan asumsi dia perlu menjadi pria sejati. Jadi Maskulinitas/kejantanan dapat disinggung sebagai cara bagi seorang individu laki-laki untuk menunjukkan nilai tokoh orientasi seksualnya untuk diakui atau dianggap sebagai laki-laki total menurut masyarakat. Namun seiring berkembangnya zaman, konsep maskulinitas semakin meluas dan dapat disandingkan dengan sosok perempuan yang memiliki karakteristik maskulin baik secara fisik maupun psikis.

Seiring berjalannya waktu, dunia hiburan mulai menghadirkan film-film yang menjadikan wanita sebagai sosok utama. Bahkan studio Disney banyak menyajikan film animasi dengan mengangkat tokoh perempuan sebagai tokoh utamanya. Di sebagian besar film Disney, wanita secara konsisten berada di tempat penundukan, lingkungan, dan keterpisahan, seperti dalam film

Snow White, Cinderella, Sleeping Beauty, dan The Little Mermaid. Sementara itu, pekerjaan laki-laki ditampilkan sebagai orang suci yang kontras dengan pribadi perempuan.

Tokoh kepribadian sang putri yang didelegasikan dalam animasi Disney menarik analisis dari para aktivis perempuan. Disney dipandang sebagai menyimpulkan dan memberikan generalisasi negatif untuk wanita karena mengkonstruksikan perempuan sebagai tokoh yang cantik dan baik hati, perilaku halus, hormat, hebat dalam bernyanyi, dan kualitas berbeda yang terkait dengan perempuan pada umumnya.

Disney tampaknya mengingatkan semua anak terutama anak perempuan bahwa mereka dimiliki oleh orang tua yang tidak bekerja sendiri terutama ayah. Ketika seorang anak perempuan menjadi milik keluarga, ia harus terlebih dahulu mencari pasangan. Dalam hal ini, menurut Disney, wanita dapat memberikan penghormatan tertinggi kepada keluarga mereka. "A girl can bring her family/Great honor in one way/By striking a good match."

Disadari atau tidak, Disney menyatakan bahwa menemukan pasangan adalah "jembatan emas" bagi wanita untuk dipertimbangkan dalam keluarga dan masyarakat. Logikanya, jika seorang wanita memiliki pasangan, dia bisa "mengabdikan" rahimnya dan mengisinya dengan keturunan keluarga. Sungguh situasi yang ironis. Bahkan setelah ratusan tahun, Disney masih menggunakan gagasan tentang tubuh perempuan sebagai wadah bersalin untuk membantu mempertahankan garis keturunan laki-laki ini juga harus menghasilkan keturunan laki-laki: "*We all must serve our Emperor Who guards us from the Huns A man by bearing arms A girl by bearing sons.*"

Karakter Disney biasanya dikutip dalam literatur psikologi sosial sebagai bukti stereotip yang dikenal sebagai "apa yang indah itu baik" (Dion, Berscheid, & Walster, 1972). Sebagai contoh, Eagly, Ashmore, Makhijani, dan Longo (1991) mengemukakan bahwa contoh stereotip tercermin dalam buku anak-anak dan televisi di mana pangeran heroik dan putri berbudi luhur itu menarik, tetapi penyihir jahat dan raksasa jahat itu jelek. Lebih khusus lagi, Myers (2002)

menegaskan, “Anak-anak mempelajari stereotip cukup dini. Putri Salju dan Cinderella itu cantik dan baik hati sedangkan para penyihir dan saudara tirinya tidak cantik seperti para putri dan juga jahat.” (Bazzini D. dkk, 2010)

Penggambaran yang jelas tentang perbedaan alam ini adalah salah satu stereotip yang mengganggu. Anak-anak terbiasa menghubungkan orang jahat dengan orang jelek dan orang baik dengan kecantikan. Padahal, penampilan seseorang tidak bisa dijadikan tolak ukur sifat yang ada pada setiap diri seseorang.

Namun pada perkembangan film Disney saat ini, ada perubahan dalam gambaran wanita dalam film-film Disney. Para wanita yang dulunya digambarkan posisi penundukan, lingkungan, dan penyendiri kini telah berubah menjadi bebas, siap memimpin, dinamis dan umumnya tidak membutuhkan pria. Terlihat dari beberapa film Disney Mulan, Brave dan Moana.

Brave adalah film impian yang dimeriahkan sehingga ditayangkan pada tahun 2012. Film ini dibawakan oleh Pixar Animation Studios dan dibawakan oleh Walt Disney Pictures.. Brave menjadi salah satu film yang ditawarkan Disney dengan perspektif baru yang melawan citra perempuan sebagai putri tradisional yang lemah lembut, cantik, dan sifat lainnya. Brave menceritakan kisah seorang putri bernama Merida yang akan dinikahkan oleh ibunya, Ratu Elinor, agar 4 keluarga tersebut dapat bersinergi dengan baik dan tenang. Bagaimanapun, sosok Merida mencoba melawan pernikahan dengan cara yang berbeda sampai dia mengubah ibunya menjadi buaya. Merida akhirnya siap untuk menyelamatkan ibunya dan mengubahnya menjadi manusia sekali lagi.

Merida menang dalam hal menjadi putri Disney utama yang sama sekali tidak memiliki minat cinta atau cinta. Merida benar-benar menolak kemungkinan bahwa seorang penguasa dapat memperbaiki hidupnya. Ini adalah jenis generalisasi Merida yang mengabaikan sang putri sampai sekarang, bahwa seorang putri umumnya tidak membutuhkan penguasa untuk menyelamatkan

hidupnya, dan memuaskannya untuk selamanya. Merida seakan menjadi tokoh yang menunjukkan adanya konsep maskulinitas yang dapat melekat pada perempuan.

Selain tokoh Merida, terdapat juga animasi dengan tokoh utama perempuan yang mengangkat tema perempuan kuat dan memunculkan konsep maskulin pada tokohnya yakni film *Coraline*. Film *Coraline* adalah film animasi terbaik Amerika pada tahun 2009 yang akan ditampilkan dalam 3D. Film ini didasarkan pada novel dengan nama yang sama serta ditulis oleh Neil Gaiman. *Coraline* karya Henry Selick dinominasikan untuk Film Animasi Terbaik di Oscar 2010, tetapi kalah dari *Up* dari Disney Pixar. *Coraline* menceritakan mengenai seseorang anak wanita bernama Coraline yang pindah ke sebuah flat baru beserta ke 2 orang tuanya yg pekerja keras. Penghuni lainnya pada flat tadi merupakan Miss Spink & Miss Forcible, 2 perempuan 1/2 baya yg dulunya merupakan bintang panggung, kemudian Mr. Bobo yg biasa dianggap Coraline sebagai 'the crazy man upstairs' yg selalu bicara bahwa beliau merupakan instruktur tikus sirkus. Sementara itu terdapat seseorang anak pria bernama Wybourn 'Wybie' Lovat yg tinggal beserta menggunakan neneknya pada dekat sana. Coraline adalah gadis nakal yang punya sifat manja dia mempunyai sebuah pintu rahasia di dalam rumahnya, dan suatu hari orangtuanya diculik oleh Beldam dan Coraline hendak berniat menyelamatkan kedua orangtuanya. Keberanian dan kepercayaan diri Coraline dalam berpetualang dan mempengaruhi tokoh lainnya dalam cerita menunjukkan adanya sisi tangguh dan kuat dalam dirinya.

Isu perempuan merupakan salah satu topik yang menarik untuk dikaji dengan pendekatan penggambaran. Dengan menyapa kaum wanita, cenderung terlihat secara luas (komprehensif dan menyeluruh) tentang pemberian seks yang tercipta di masyarakat umum tempat sebuah film ditayangkan, karena dapat menemukan hubungan kekuatan filosofis yang terjadi karena pembicaraan dan praktik sosial secara khusus. periode (luar biasa). Dengan adanya keajaiban ini, para ilmuwan tertarik untuk merenungkan dan membedah wanita dalam film animasi sebagai sosok tangguh yang memiliki karakteristik maskulin. Maka penelitian ini diberi judul "**Analisis**

Representasi Maskulinitas Pada Tokoh Perempuan Dalam Film Animasi 3D Brave dan Film Animasi Stop Motion Coraline”.

Rumusan Masalah

Berdasarkan penggambaran tersebut, maka rencana permasalahan dalam review ini adalah: Bagaimana penggambaran maskulinitas tokoh perempuan dalam film animasi 3D Brave dan film animasi *stop motion* Coraline?

Batasan Masalah

1. Untuk memperdalam bahasan analisis dalam representasi maskulinitas pada tokoh perempuan, Penulis menggunakan tokoh utama perempuan dalam film animasi Brave yakni Merida dan Ratu Elinor sedang pada film animasi Coraline yakni Coraline dan Mel Jones.
2. Pembahasan mencakup penyampaian karakterisasi dalam keempat tokoh utama perempuan tersebut yang merujuk pada konsep maskulinitas.
3. Penulis melihat konsep maskulinitas pada tokoh perempuan secara visual dari segi gestur atau gerakan dan dialog yang disampaikan tokoh utama dalam film animasi Brave dan Coraline.

Tujuan Tugas Akhir

Alasan untuk usaha terakhir ini adalah untuk menemukan representasi maskulinitas pada tokoh perempuan dalam film animasi 3D Brave dan Film Animasi *Stop Motion* Coraline, yang difokuskan pada tokoh dalam film.

Manfaat Tugas Akhir

Efek samping dari ulasan ini diandalkan untuk memberikan keuntungan pada beberapa pertemuan terkait diantaranya, Hasil dari skripsi ini diharapkan agar dapat bermanfaat sebagai penambah ilmu dalam bidang perfilman khususnya di bidang karakterisasi pada film animasi. Sebagai sumbangan pemikiran pengetahuan dan wawasan baru dalam kajian perfilman, terutama