**Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

**Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

# BAB 2

# KERANGKA TEORI

## 2.1 Penelitian Terdahulu

Ada dua penelitian terdahulu yang merupakan karya mahasiswa jurusan ilmu komunikasi dari universitas lain yang digunakan oleh peneliti sebagai referensi. Penelitian pertama berjudul *REPRESENTASI FEMINISME LIBERAL DALAM FILM "TOY STORY 3"* karya Aristyanti Ajeng dari Universitas Pembangunan Nasional, dan *REPRESENTASI STEREOTIPE PEREMPUAN DALAM FILM BRAVE* karya Fanny Puspitasari dari Univesitas Kristen Petra Surabaya.

Seperti halnya penelitian ini, kedua penelitian terdahulu tersebut juga merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Keduanya memang sama-sama meneliti mengenai representasi perempuan dengan objek yang sejenis yaitu film hasil garapan Disney, namun ada perbedaan yang terletak pada teknik analisis semiotika John Fiske yang digunakan oleh Aristyanti, dan teknik analisis semiotika Vladimir Propp yang digunakan oleh Fanny. Sedangkan peneliti menggunakan teknik analisis semiotika Charles Sanders Peirce untuk menganalisis tanda dan makna yang merepresentasikan perempuan dalam film *Frozen.*

Dalam penelitian yang pertama yang berjudul *REPRESENTASI FEMINISME LIBERAL DALAM FILM "TOY STORY 3"* , Aristyanti menemukan bagaimana feminisme dalam film TOY STORY 3 terepresentasi melalui analisis yang

dilakukan dengan memakai pemilahan scene-scene yang menunjukkan tanda-tanda adanya ideologi gender feminisme meliputi setting, dialog, penampilan dan perilaku. Analisis yang dilakukan pada film "Toy Story 3" ini dapat terbagi menjadi beberapa level, yaitu: Level Realitas (reality) seperti Penampilan, Kostum, Tata Rias, Lingkungan, Tingkah Laku, Cara Bicara, Gerak Tubuh, Ekspresi, Suara, dll, Level Representasi (representation) seperti Kamera, Cahaya, editing, Musik, dan Level Ideologi (ideology) seperti dialog.

Pada penelitian kedua yang berjudul *REPRESENTASI STEREOTIPE PEREMPUAN DALAM FILM BRAVE* analisis dilakukan Peneliti menggunakan metode analisis naratif Vladimir Propp: *Morphology of Folktale* (1968) untuk menganalisis representasi stereotype perempuan dalam film *Brave*. Metode analisis naratif Propp dapat membongkar dan menjelaskan fungsi-fungsi dari masing-masing karakter dalam teks, kemudian menyatakan wacana apa yang terkandung dalam teks tersebut (Stokes, 2003). Fanny menyimpulkan bahwa narasi film *Brave* secara keseluruhan menyampaikan pesan bahwa apapun latar belakang dan sejauh apapun yang perempuan lakukan, mereka akan berakhir di cara hidup yang sama, yakni hanya bekerja di ranah domestik, lemah, emosional, pasif, tidak rasional, dan bergantung pada laki-laki, secara keseluruhan keduanya cukup berhasil dalam mengklasifikasikan ideologi gender dalam film dengan sudut pandang yang berbeda, dengan teknik analisis semiotika yang berbeda dengan peneliti.

Tabel 2.1 Tinjauan Perbandingan Penelitian Sejenis Terdahulu Dengan Penelitian yang Dilakukan

| **Judul Penelitian** | **Representasi Feminisme Liberal Dalam Film Toy Story 3** | **Representasi Stereotype Perempuan Dalam Film Brave** | **Representasi Ideologi Gender Dalam Film Frozen** |
|---|---|---|---|
| **Peneliti** | Aristyanti Ajeng | Fanny Puspitasari | Bernadeta Dwi Utami |
| **Lembaga dan Tahun** | Universitas Pembangunan Nasional 2011 | Universitas Kristen Petra Surabaya 2012 | Universitas Multimedia Nusantara 2014 |
| **Masalah Penelitian** | Bagaimana representasi feminisme liberal dalam film Toy Story 3 | Bagaimana representasi stereotype perempuan dalam Film Brave | Bagaimana representasi ideologi gender dalam film Frozen |
| **Tujuan Penelitian** | Mencari tahu representasi feminisme dalam Film Toy Story 3 sebagai bentuk perlawanan terhadap kekerasan perempuan | Mencari tahu representasi strereotype perempuan dalam film Brave | Mencari tahu representasi ideologi gender dalam film Frozen |
| **Teori** | Teori Semiotika John Fiske | Teori Semiotika Vladimir Propp | Teori Semiotika Charles Sanders Peirce |
| **Metode Penelitian** | Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif | Penelitian ini menggunakan pendekatan analisis naratif | Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang sifatnya deskriptif |
| **Hasil Penelitian** | Gerakan Feminisme Liberal jelas terlihat dalam film ini terutama adalah perlawanan kekerasan | Penelitian menunjukan bahwa film Brave gagal mendobrak pola kerja sistem | Representasi gender terutama pandangan mengenai perempuan dalam film Frozen menjadi |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | fisik maupun moral. | patriarki dan film ini justru mengukuhkan stereotype perempuan | bias |

## 2.2 Semiotika: Teori Tanda dan Makna

Secara etimologis kata "semiotika" sendiri berasal dari bahasa Yunani, semeion yang berarti "tanda" (atau semeon, yang berarti "penafsir tanda" (Sobur, 2009:16). Sedangkan secara terminologis, semiotik didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari sederetan luas objek-objek, peristiwa-peristiwa, seluruh kebudayaan sebagai tanda. Lalu semiotik diartikan sebagai ilmu tanda atau *sign* dan segala yang berhubungan denganya, atau dengan kata lain pengiriman dan penggunaan untuk mereka yang menggunakanya (Bungin, 2007:164).

Preminger dalam Kriyantono (2006:265) mendefinisikan semiotik sebagai ilmu yang menganggap bahwa fenomena sosial atau masyarakat dan kebudayaan itu merupakan tanda-tanda. Semiotik mempelajari sistem-sistem, aturan-aturan, konvensi-konvensi yang memungkinkan tanda-tanda tersebut mempunyai arti.

Sejalan dengan pemikiran tersebut, Benny Hoed dalam bukunya *Semiotika dan Dinamika Sosial Budaya* (2011:3) mengatakan bahwa semiotik adalah ilmu yang mengkaji tanda dalam kehidupan manusia. Artinya semua yang hadir dalam diri kita dilihat sebagai tanda, dan sesuatu yang harus kita beri makna.

Semiotika yang biasa didefinisikan sebagai pengkajian tanda-tanda (*the study of signs*) pada dasarnya merupakan sebuah studi atas kode-kode, yaitu sistem

apapun yang memungkinkan kita memandang entitas-entitas tertentu sebagai tanda atau sebagi sesuatu yang bermakna. Tanda adalah sesuatu yang bagi sesorang berarti sesuatu yang lain (Tinarbuko, 2008:12).

Dalam definisi Saussure (Sobur: 2003), semiologi merupakan "sebuah yang mengkaji kehidupan tanda-tanda di tengah masyarakat" dan dengan demikian menjadi bagian dari disiplin psikologi sosial. Tujuannya adalah untuk menunjukkan bagaimana terbentuknya tanda-tanda beserta kaidah-kaidah yang mengaturnya. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya mencari jalan di dunia, di tengah-tengah manusia, dan bersama-sama manusia.

Teori Saussure mengatakan bahwa bahasa itu adalah sistem tanda, dan setiap tanda itu tersusun atas dua bagian, yakni *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda). Menurut Saussure, bahasa merupakan suatu sistem tanda, dan setiap tanda kebahasaan, menurutnya pada dasarnya menyatakan sebuah konsep dan suatu citra suara *(sound image)*, bukan menyatakan sesuatu dengan sebuah nama. Suara yang muncul dari sebuah kata yang diucapkan merupakan penanda *(signifer)*, sedang konsepnya adalah petanda *(signified).* Dua unsur tersebut tidak dapat dipisahkan sama sekali. Jika hal itu terjadi maka akan menghancurkan kata itu sendiri (Sobur,2003:47).

Semiotika, atau dalam istilah Barthes, semiologi, pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan *(humanity)* memaknai hal-hal *(things).* Memaknai *(to signify)* dalam hal ini tidak dapat dicampuradukkan dengan mengkomunikasikan (*to communicate).* Memaknai berarti bahwa obyek-obyek tidak hanya membawa informasi, dalam hal ini obyek-obyek itu hendak

berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda (Kurniawan, 2001). Tanda-tanda *(signs)* adalah basis dari seluruh komunikasi. Suatu tanda menandakan sesuatu selain dirinya sendiri,dan makna *(meaning)* ialah hubungan antara suatu obyek atau *idea* dan suatu tanda.

Roland Barthes, seorang ahli semiotika dari Perancis menggunakan tanda denotatif yang terdiri atas penanda dan petanda. Akan tetapi pada saat yang bersamaan, tanda denotatif adalah juga penanda konotatif atau konotasi. Barthes secara panjang lebar mengulas apa yang sering disebut sebagai sistem pemaknaan tataran ke dua, yang dibangun di atas sistem lain yang telah ada sebelumnya. Sistem ke-dua ini oleh Barthes disebut konotatif, yang didalam *mythologies*-nya secara tegas ia bedakan dari denotatif atau sistem pemaknaan tataran pertama. Tanda konotatif tidak sekedar memiliki makna tambahan namun juga mengandung kedua bagian tanda denotatif yang melandasi keberadaanya. Inilah yang menjadi sumbangan terpenting Barthes bagi penyempurnaan semiologi Saussure (Sobur,2009:69)

Sementara istilah semiotika, yang dimunculkan pada akhir abad 19 oleh filsuf aliran pragmatik Amerika Charles Sander Peirce, merujuk kepada "doktrin formal tentang tanda-tanda". Yang menjadi dasar semiotika adalah konsep tentang tanda: tak hanya bahasa dan sistem komunikasi yang tersusun oleh tanda-tanda, melainkan dunia itu sendiri pun sejauh terkait dengan pikiran manusia-seluruhnya terdiri atas tanda-tanda, karena jika tidak begitu, manusia tidak akan bisa menjalin hubungannya dengan realitas.

Peirce seperti yang dikutip oleh Tinarbuko (2008:16), mengemukakan bahwa manusia hanya dapat berpikir dengan medium tanda, dan manusia hanya dapat berkomunikasi lewat sarana tanda. Menurut Peirce, hal yang terpenting dalam proses semiosis adalah bagaimana makna muncul dari sebuah tanda ketika tanda itu digunakan orang saat berkomunikasi.

Sedangkan Noth menjelaskan tanda tersebut dalam kehidupan manusia menyangkut tanda gerak atau isyarat. Lambaian tangan yang bisa diartikan memanggil atau anggukan kepala dapat diterjemahkan setuju. Tanda bunyi, seperti tiupan peluit, terompet, gendering, suara manusia, dering telpon. Tanda tulisan, diantaranya huruf dan angka. Bisa juga tanda gambar berbentuk rambu lalu lintas dan masih banyak ragamnya (Tinarbuko, 2008:16).

Upaya memahami makna pun sesungguhnya merupakan salah satu masalah filsafat yang tertua dalam umur manusia. Konsep makna telah menarik perhatian disiplin komunikasi, psikologi, sosiologi, antropologi dan linguistik. Itu sebabnya, beberapa pakar komunikasi sering menyebut kata makna ketika mereka merumuskan definisi komunikasi. Stetwart L. Tubbs dan Sylvia Moss, misalnya menyatakan, “Komunikasi adalah proses memahami dan berbagi makna (Sobur, 2009:255).

Charles Sanders Peirce, seorang pelopor semiotika pragmatis menyatakan bahwa semiotika pragmatis melihat tanda sebagai sesuatu yang merepresentasikan hal dalam kognisi manusia. Berbeda dengan semiotika strukturalis yang menganggap bahwa tanda sebagai sebuah struktur yang terbentuk oleh pertemuan

bentuk dan makna yang bersifat sosial (didasari oleh kesepakatan sosial) dan tidak pribadi (Hoed, 2011:3).

Selain itu, teori semiotika Charles Sanders Peirce sering disebut dengan *Grand Theory* dalam semiotika, karena gagasan Peirce bersifat menyeluruh, deskripsi struktural dari semua sistem penandaan. Peirce ingin mengidentifikasikan partikel dasar dari sebuah tanda dan menggabungkan kembali semua komponen dalam struktur tunggal (Wibowo, 2011:13).

Semiotika Peirce berangkat dari tiga elemen utama yang disebut oleh Peirce dengan teori segitiga makna atau *triangle of meaning* (Kriyantono, 2006:267) yaitu:

a. Tanda/representamen (*Sign*): sesuatu yang berbentuk fisik yang dapat ditangkap oleh

   panca indera manusia dan merupakan sesuatu yang merepresentasikan hal lain di luar tanda itu sendiri.

b. Acuan Tanda (*Object*): konteks sosial yang menjadi referensi dari tanda atau sesuatu yang ditunjuk tanda.

c. Pengguna Tanda (*Interpretant*): konsep pemikiran dari orang yang menggunakan tanda dan menurunkanya ke suatu makna tertentu atau makna yang ada dalam benak seseorang tentang objek yang dirujuk sebuah tanda.

Sebuah tanda atau representamen menurut Peirce juga merupakan sesuatu yang bagi seseorang mewakili seesuatu yang lain dalam beberapa hal atau kapasitas. Peirce membedakan tipe-tipe tanda berdasarkan atas relasi di antara

representamen dan objeknya menjadi; lambang (*symbol*), ikon (*icon*), dan indeks (*index*).

a. Lambang: suatu tanda dimana hubungan antara tanda dan acuaya merupakan
hubungan yang sudah terbentuk secara konvensional. Lambang disini adalah tanda yang dibentuk karena adanya konsensus dari para pengguna tanda.
b. Ikon: suatu tanda dimana hubungan antara tanda dan acuanya memiliki hubungan
berupa kemiripan. Ikon disini adalah bentuk tanda yang dalam berbagai bentuk
menyerupai objek dari dari tanda tersebut.
c. Indeks: suatu tanda dimana hubungan antara tanda dan acuanya timbul karena ada
kedekatan eksistensi. Jadi indeks adalah suatu tanda yang mempunyai hubungan langsung (kausalitas) dengan objeknya (Kriyantono, 2006:266).

Penelitian ini menggunakan teori semiotika pragmatis milik Charles Sanders Peirce. Semiotika sendiri dapat meneliti bermacam-macam tanda yang ada pada fiksi, berita, drama, iklan, dan film, salah satunya adalah film *Frozen* yang menjadi objek penelitian ini. Menurut Van Zoest dalam Sobur (2009:130) semiotika Peirce lebih memberikan perspektif pada penelitian mengenai film,

sebab semiotika Peirce dapat memberikan ruang pada pengetahuan masyarakat untuk terlibat secara langsung.

## 2.3 Representasi

Menurut Stuart Hall (1997:15-19), representasi adalah produksi makna dari konsep-konsep yang ada dalam pikiran melalui bahasa. Representasi merupakan hubungan antara konsep dan bahasa yang memungkinkan kita untuk mengacu ke dunia nyata, suatu benda, orang atau peristiwa, bahkan ke dunia imajiner objek fiktif. Hall juga membagi proses representasi menjadi dua yaitu; representasi mental (sesuatu di dalam kepala manusia yang bersifat abstrak), dan representasi bahasa (individu mengonstruksi hal-hal yang terkait dengan kognisinya melalui bahasa).

Marcel Danesi mendefinisikan representasi sebagai, proses perekaman gagasan, pengetahuan, atau pesan secara fisik. Secara lebih tepat dapat didefinisikan sebagai penggunaan 'tanda-tanda' (gambar, suara, dan sebagainya) untuk menampilkan ulang sesuatu yang diserap, dirasa oleh panca indra, dibayangkan, atau dirasakan dalam bentuk fisik. Didalam semiotika dinyatakan bahwa bentuk fisik sebuah representasi, yaitu X pada umumnya disebut sebagai penanda. Makna yang dibangkitkannya baik makna tersebut jelas maupun tidak, yaitu Y pada umumnya dinamakan petanda dan makna secara potensial bisa diambil dari representasi ini (X = Y) dalam sebuah lingkungan budaya tertentu, disebut sebagai signifikasi (sistem penandaan).

Hal ini bisa dicirikan sebagai proses membangun suatu bentuk X dalam rangka mengarahkan perhatian sesuatu, Y, yang ada baik dalam bentuk material maupun konseptual, dengan cara tertentu, yaitu X = Y. Meskipun demikian, upaya menggambarkan arti X = Y bukan suatu hal yang mudah. Maksud dari pembuat bentuk, konteks historis dan sosial yang terkait dengan terbuatnya bentuk ini, tujuan pembuatannya, dan seterusnya merupakan faktor-faktor kompleks yang memasuki gambaran tersebut. Agar tugas ini bisa dilakukan secara sistematis, terbentuklah disini suatu terminologi yang khas ( Danesi, 2010: 3-4).

Representasi termasuk praktik *signifying* dan sistem simbolik melalui makna tentang mana yang diproduksi dan mana yang memposisikan diri sebagai subyek. Representasi memproduksi makna melalui hal dimana kita dapat memahami hal-hal yang telah kita alami dan siapa kita. Wacana dan sistem representasi mengonstruksi hal dimana individu dapat memposisikan diri mereka dan apa yang dapat mereka bicarakan (Woodward, 1997:14).

Masalah utama yang sering ditemukan dalam representasi adalah bagaimana realitas atau objek tersebut ditampilkan. Menurut John Fiske Sepeti yang dikutip oleh Eriyanto (2001:113-114), bahwa saat menampilkan suatu objek, peristiwa, gagasan, kelompok, atau seseorang, paling tidak ada tiga proses yang dihadapi. Pertama adalah bagaimana peristiwa tersebut ditandakan sebagai realitas (encode), dalam film seperti *make up*, kostum, gerak-gerik, ucapan, dan ekspresi. Kemudian yang kedua adalah bagaimana realitas tersebut digambarkan, misalnya dalam bahasa gambar/film, alat itu berupa kamera, pencahayaan, editing, dan musik. Terakhir adalah bagaimana kode-kode reprsentasi dihubungkan dan

diorganisasikan ke dalam koherensi seperti kelas sosial, atau cara pandang terhadap sesuatu.

## 2.4 Gender

Pengertian gender jelas berbeda dengan seksualitas. Seksualitas erat kaitannya dengan hal-hal yang berbau biologis, benar adanya bahwa perempuan dan laki-laki berbeda secara biologis (organ reproduksi yang berbeda).

Gender erat kaitannya dengan pria dan wanita di masyarakat dalam balutan sosial dan budaya. Selama ini yang terjadi dalam masyarakat adalah pembedaan pria dan wanita yang menyebabkan wanita termarginalkan, akibat dari ketidakadanya kesamaan gender.

Gender mengandung pengertian definisi sosial budaya dari perempuan dan laki-laki, cara masyarakat membedakan laki-laki dan perempuan serta memberikan peran sosial kepada mereka. Kalimat terkenal dari Simone de Beauvoir *"One is not born, but rather, becomes a woman"* menegaskan bahwa gender sesungguhnya terfokus pada konstruksi sosial yang menempatkan seorang perempuan ataupun laki-laki untuk memiliki identitas gender. Konstruksi sosial mengandung pengertian bahwa gagasan-gagasan yang beredar dalam masyarakat mengenai apa yang disebut 'maskulin' (yang menunjukan sifat-sifat kejantanan) dan 'feminin' yang menekankan sifat-sifat kewanitaan) tidak muncul begitu saja tetapi merupakan produk budaya yang mempunyai sejarah (Bhasin,2001:18)

Gagasan tersebut menciptakan oposisi biner antara kualitas atau hal apa saja yang dapat digolongkan bersifat perempuan atau laki-laki superior dibandingkan

perempuan. Menurut Kamla Bhasin, oposisi biner antara laki-laki dan perempuan sebagai berikut:

| **Perempuan** | **Laki-laki** |
|---|---|
| *Tubuh* | *Pikiran* |
| *Alam* | *Kebudayaan* |
| *Emosi* | *Akal* |
| *Subjek* | *Objek* |
| *Privat* | *Publik* |

(Bhasin,2001:21)

Sisi kiri adalah sisi yang mewakili perempuan sedangkan sisi kanan, atau sisi yang lebih superior adalah sisi yang mewakili laki-laki. Kate Millet juga mengungkapkan oposisi biner antara laki-laki dan perempuan sebagai berikut:

> *".....that for female, 'normal' meant passive, while for male, it meant active. Men had isntrumental traits: they were tenacious, aggresive,curious, ambitious planful, responsible,original,competitive. Women had expressive traits: they were affectionate,obedient, responsive to symphaty and approval, cherful, kind, and friendly.*
>
> (Eisenstein,1984:8)

Perempuan yang normal adalah yang pasif, pengasih, patuh, ceria, dan ramah. Sedangkan pria adalah yang bersifat aktif, agresif, ambisius, bertanggung jawab, dan kompetitif.

Konstruksi sosial ini sudah terinternalisasi dalam tiap individu dalam setiap aspek kehidupan dalam masyarakat. Joan W. Scott dalam memandang gender sebagai pengkonstruksi hubungan sosial melalui empat unsur yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Unsur-unsur tersebut adalah simbol kultural yang menghasilkan bermacam interpretasi, konsep-konsep normatif yang kemudian muncul sebagai hasil dari interpretasi dari simbol tersebut, institusi dan organisasi sosial, dan yang terakhir *subjective identity.*

Sedangkan dalam buku Sex and Gender yang ditulis oleh Hilary M. Lips mengartikan gender sebagai harapan-harapan budaya terhadap laki-laki dan perempuan. Misalnya perempuan dikenal dengan lemah lembut, cantik, emosional, dan keibuan. Sementara laki-laki dianggap kuat, rasional, jantan, dan perkasa.

Sementara itu, Ann Oakley menjelaskan terminologi gender sebagai permasalahan yang berkaitan dengan budaya, dengan demikian gender diklasifikasikan sebagai sesuatu yang 'maskulin' dan 'feminin'. Posisi keduanya bervariasi dalam budaya yang berbeda (Oakley dalam Mina Elfira,2008:42).

Definisi ini menegaskan bahwa gender adalah suatu produk dan konstruksi sosial budaya. Hal ini berarti konsepsi tentang gender antar kelompok masyarakat dan berubah seiring perkembangan jaman.

Pada tahun 1920-an, konsepsi gender dipahami sebagai suatu perbedaan antara laki-laki dan perempuan yang sifatnya atribut personal (Kesler,1978:32). Pada masa ini konsep gender terkait erat dengan faktor fisik atau biologis. Perbedaan karakteristik antara laki-laki dan perempuan menciptakan konstruksi

peran dan fungsi sosial tertentu serta ekspektasi perilaku yang seharusnya ada atau melekat pada laki-laki atau perempuan. Akibatnya jenis kelamin sebagai sebuah *personal traits* menghasilkan perbedaan peran sosial dan menentukan pembagian kerja yang berbeda-beda bagi laki-laki dan perempuan.

**Tabel 2.2 Dikotomi sifat laki-laki dan perempuan**

| Sifat laki-laki Ideal | Sifat Perempuan Ideal |
|---|---|
| Penuh kuasa, kreatif, orisinil, pandai,orisinil | Penuh kasih sayang,intiuitif, terampil,emosional |
| Individual, independen, percaya pada diri sendiri | Kolektif,tergantung, membutuhkan orang lain |
| kuat | lembut |
| Kekuatan fisik dan kesehatan | Kerapuhan, kehalusan |
| Melindungi, menjaga | Mengasuh, memelihara |
| Teguh hati, berani | Rentan, takut, malu-malu |
| Tegas, pasti, bertanggung jawab | Berubah-ubah, kekanak-kanakan |
| Berkepala dingin, waspada, tenang, pengendalian diri dan emosi | Ekspresif, emosi bergolak, dan meluap-luap |
| Jujur, terus terang | Mengelak, berbelit, licik |
| Aktif, agresif, memaksakan | Pasif, mau menerima |
| Terhormat, berpendirian, berprinsip, adil | Patuh, setia, baik hati, ramah,berbelas kasihan |
| Berwenang, penuh otoritas, menentukan | Tunduk, selalu mengalah, menerima, menurut, menyetujui |
| Berorientasi tugas dan sukses, ambisius, penuh rasa ingin tahu, | Berorientasi orang dan simpati, puas, tenang, tentram |

| | |
|---|---|
| penuh rencana, kompetitif, kompetitif, kompetensi | |
| Daya, potensi, kekuatan sosial | Suci, murni, tidak berdosa |
| Hidup berdasarkan rasionalitas | Hidup dengan emosional , menarik diri dari dunia |

Sumber: Sheila, Ruth, *Issues in Feminism: An Introduction to Women's Studies* (Mountain View, California: Mayfield Publishing,1995)

## 2.5 Film Sebagai Media Komunikasi

Film ditemukan pada akhir abad ke-19 lalu mengalami perkembangan teknologi yang mendukung. Pada mulanya dikenal film hitam-putih dan tanpa suara. Pada akhir tahun 1920-an mulai dikenal film bersuara, dan menyusul film warna pada tahun 1939. Peralatan produksi film juga mengalami perkembangan dari waktu ke waktu, sehingga sampai sekarang tetap mampu menjadikan film sebagai tontonan yang menarik bagi khalayak luas. Film dibangun dengan tanda-tanda semata yang tergabung dalam rangkaian suatu sistem tanda yang melebur menjadi satu kerja untuk mencapai efek yang diharapkan (Van Zoest, 1993:109).

Film merupakan media audio visual saat ini telah menjadi bentuk hiburan yang banyak digunakan khalayak. Selain berfungsi menghibur film diproduksi sebagai oenyalur pesan dari pembuat film kepada khalayak. Tak hanya menyampaikan pesan, pembuat film pun meletakkan ideologi-ideologi, dapat dikatakan ini menjadi salah satu medai komunikasi yang paling efektif. Tidak dapat dipungkiri hal tersebut memicu munculny film dengan beragam genre

antara lain film teatrikal yang terbagi atas film aksi, film spikodarma,film komedi, film musik, yang kedua adalah film non teatrikal yang terbagi atas film dokumenter, film pendidikan, dan film animasi.

Film Frozen dikategorikan sebagai film animasi yang disempurnakan dengan musik yang menciptakan cita rasa Disney yang sangat khas seperti dalam film-film sebelumnya. film animasi, animasi kartun dibuat dengan menggambarkan setiap frame satu persatu untuk kemudian dipotret. Setiap gambar frame merupakan gambar dengan posisi yang berbeda yang jika di-seri-kan akan menghasilkan kesan gerak. Pioner dalam bidang ini adalah Emile Cohl (1905), yang semula memfilmkan boneka kemudian membuat gambar kartun di Prancis. Sedang di Amerika Serikat Winsor McCay mempelopori film animasi (1909). Walt Disney menyempurnakan teknik dengan memproduksi senianimasi tikus-tikus, dan kemudian membuat film serita yang panjang seperti "Snow White and Seven Dwarfs" (Sumarmo,1996:16)

Oey Hong Lee dalam Sobur (2009:126) menyebutkan film sebagai alat komunikasi massa yang kedua muncul di dunia. Ini berarti bahwa dari permulaan sejarahnya film lebih mudah dapat menjadi alat komunikasi yang sejati, karena ia tidak mengalami unsur-unsur teknik, politik, ekonomi, sosial, dan demografi yang merintangi kemajuan surat kabar pada masa pertumbuhannya. Film mencapai puncaknya di antara Perang Dunia I dan Perang Dunia II, namun kemudian merosok tajam setelah tahun 1945, seiring munculnya medium televisi.

Dalam konteks media massa, film tidak lagi semata-mata dimaknai sebuah karya seni semata. Film juga merupakan suatu medium komunikasi massa yang

beroperasi di dalam masyarakat karena film tidak lagi dimaknai sekedar sebagai karya seni (*film of art*), tetapi lebih sebagai "praktek sosial" serta komunikasi massa.

Film-film membentuk makna melalui susunan tanda-tanda visual dan verbal. Struktur tekstual inilah yang harus kita periksa karena disinilah makna dihasilkan, bukannya dalam manipulasi-manipulasi sadar. Singkatnya, film-filmmelahirkan ideologi. Ideologi bisa didefinisikan sebagai sistem representasi/penggambaran, 'sebuah cara pandang'terhadap duunia yang terlihat menjadi 'universal' atau 'natural' tetapi sebenarnya merupakan struktur kekuatan tertentu yang membentuk masyarakat kita (Gamble:120).

Mulanya feminisme Amerika berfokus pada gambaran-gambaran film sebagai citra-citra palsu tentang perempuan. Karya Sharon Smith, yang dimuat dalam edisi pertama jurnal pertama atas Women and Film, kkarya Marjorie Rosen Popcorn Venus (1973), dan karya Molly Hakell From Reverence to Rape (1974), semuanya menggunakan metodologi survey, dan memusatkan serangan mereka terhadap isu '*sex-role stereotyping'*. (pembentukan stereotipe atas peran laki-laki/perempuan). Perhatian mereka adalah untuk mengungkap kepalsuan serta penindasan pada tingkat tertentu yang terdapat dalam citra perempuan yang ditawarkan oleh film. Kekuatan gambaran-gambaran dalam film sangat berperan dalam menyusun pengertian tentang identitas perempuan dan melihat mereka sebagaimana terbentuk secara kultural sehingga terbuka terhadap segala bentuk perubahan.

Frozen dikategorikan sebagai film *yang memiliki* pengenalan cerita serta karakter yang disajikan menarik, sisi humor yang begitu menghibur, tata visual dan suara yang berkelas serta iringan lagu-lagu. Diadaptasi dari sebuah kisah klasik dan disajikan dengan penceritaan musikal yang humoris serta hangat yang tentunya akan mengingatkan para penontonnya pada film-film animasi klasik karya Walt Disney Animation Studios. Bagaimana karya Walt Disney mampu bangkit kembali dan secara perlahan mampu meraih masa masa kejayaan seperti film-film yang telah dibuat terdahulu.