

REPRESENTASI PEREMPUAN DALAM FILM *RAYA AND THE LAST DRAGON* (ANALISIS WACANA JAGER & MAIER)

Khairunnisa Setyo Fatimatuzzahra¹, Mite Setiansah²

^{1,2}Magister Ilmu Komunikasi, Universitas Jenderal Soedirman

¹khairunnisa.fatimatuzzahra@mhs.unsoed.ac.id

Kata kunci :

Representasi,
Perempuan,
Feminisme, Film,
Analisis.

Abstrak

Film *Raya and the Last Dragon* merupakan sebuah film animasi yang diproduksi oleh *Walt Disney Animation Studios* dan disutradarai oleh Don Hall, Calos Lopez Estrada. Film ini menarik untuk dikaji karena mengambil inspirasi dari budaya Asia Tenggara, termasuk Indonesia. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui representasi wacana perempuan dalam film tersebut. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan analisis wacana Jager & Maier dengan enam tahapan dalam prosesnya. Teori yang digunakan dalam penulisan penelitian ini adalah teori representasi yang dikembangkan oleh Stuart Hall. Hasil dari penelitian diketahui bahwa terdapat perbedaan kepentingan antar suku dan penyalahgunaan kekuasaan didalam film, sehingga peneliti menggunakan tanda-tanda feminisme untuk menekankan kesadaran dan memperlihatkan representasi perempuan dalam film *Raya and the Last Dragon* bahwa perempuan tidak hanya dituntut untuk tunduk dan terlihat lemah, namun dalam film ini memperlihatkan perempuan yang mampu mengambil tingkah laku, pekerjaan, dan kegiatan yang diperankan oleh laki-laki dalam karakter yang diperankan melalui adegan baik verbal maupun nonverbal berupa dialog dan penampilan dalam film.

Keywords :

*Representation,
Women, Feminism,
Film, Analysis.*

Abstract

*Raya and the Last Dragon is an animated film produced by Walt Disney Animation Studios and directed by Don Hall, Calos Lopez Estrada. This film is interesting to study because it takes inspiration from Southeast Asian culture, including Indonesia. This study aims to determine the representation of women's discourse in the film. This study uses a qualitative research method with a discourse analysis approach of Jager & Maier with six stages in the process. The theory used in this research is the representation theory developed by Stuart Hall. The results of the study show that there are differences in interests between tribes and abuse of power in the film, so the researcher uses signs of feminism to emphasize awareness and show the representation of women in the film *Raya and the Last Dragon* that women are not only required to be submissive and look weak, but in the film. This film shows women who are able to take the behavior, work, and activities played by men in the characters played through both verbal and nonverbal scenes in the form of dialogue and appearances in the film.*

PENDAHULUAN

Film merupakan sebuah seni audiovisual yang pertama kali lahir pada pertengahan abad ke-19 yang dibuat dengan menggunakan bahan dasar seluloid yang mudah terbakar (Effendy, 2014). Film adalah media komunikasi audiovisual yang dinikmati oleh berbagai segmen sosial karena film dapat menyajikan dan memenuhi permintaan dan selera hiburan masyarakat. Sehingga para ahli berpendapat bahwa film memiliki potensi untuk mempengaruhi khalayak yang menyaksikannya (Sobur, 2009).

Film digunakan sebagai cermin realitas yang menggambarkan ide-ide, makna dan pesan yang menyuarakan hasil interaksi dan pergulatan wacana antar sineas dan masyarakat serta realitas yang ditemui para sineas tersebut (Nurbayati dkk, 2017).

McLuhan menempatkan film sebagai *hot medium* dalam *the medium is the message* yang dapat membuat orang yang menonton larut kedalam film melalui karakteristik media itu sendiri karena media memanipulasi gambaran kita mengenai diri kita, orang lain, masyarakat, bahkan dunia dengan memanfaatkan kesadaran kita (McLuhan & Fiory, 2001). Film biasanya diciptakan dari rekaman realitas yang tumbuh dan

berkembang di dalam suatu masyarakat dan kemudian diproyeksikannya kedalam sebuah layar (Sobur, 2009).

Film seringkali mengangkat tema mengenai permasalahan perbedaan gender atau diskriminasi gender yang sering terjadi di lingkungan sosial masyarakat. Dalam hal ini, perempuan di stereotipkan sebagai sosok yang lemah lembut, anggun, cantik, dan memperlihatkan tutur kata baik, dan selalu tertindas. Perempuan selalu dikaitkan dengan *dapur, sumur, kasur, macak, masak, dan manak* (Noni A, 2018), sehingga terdapat peralihan atau titik balik dari film yang memosisikan perempuan sebagai bahan eksplorasi dan model tontonan kuasa patriarki (Hakim, 2013).

Seiring dengan berkembangnya industri film, sudah banyak film yang mulai menggambarkan perempuan bukan sebagai makhluk lemah dan selalu tertindas, namun dalam film mulai hadir sosok perempuan sebagai pemeran utama seperti *Mulan, Moana, Wanda Vision, Captain Marvel*, dan masih banyak lagi, yang mana sosok perempuan dalam film tersebut diperlihatkan memiliki intelektual tinggi, pemberani, mandiri, dan mempunyai kekuatan sebanding dengan laki-laki. Perubahan perkembangan film,

dapat mempengaruhi cara pandang masyarakat dalam melihat realitas dunia secara nyata. Salah satu film yang mengangkat perempuan dengan kepribadian mandiri sebagai pemeran utama adalah film bergenre *action* berjudul *Raya and the Last Dragon*. Sebuah film animasi baru berdurasi 1 jam 47 menit karya *Walt Disney Animation Studios* yang mengambil inspirasi dari budaya Asia Tenggara dan dirilis dalam *Disney Hotstar* pada Maret 2021.

Film ini menceritakan mengenai manusia bernama Raya yang tinggal bersama sahabat sekaligus alat transportasi yang bernama Tuktuk, di negeri fantasi bernama Kumandra yang memiliki lima suku yang bernaung di dalamnya. Raya memiliki tekad dalam hidupnya untuk mencari naga Sisu dengan tujuan untuk menyelamatkan dunia dan ayahnya yang berubah menjadi batu karena ulah dari wabah kebencian yang lahir dari perselisihan manusia bernama Druun.

Film ini merepresentasikan Raya sebagai sosok perempuan yang pemberani, gesit, dan pintar, berbeda dengan film animasi yang lebih populer sebelumnya seperti film *Cinderella*, *Tangled*, *Snow White*, *Aurora*, dan masih banyak lagi, dimana seorang perempuan

dalam film digambarkan sebagai putri yang lemah lembut, anggun, menggunakan gaun indah, dan menikah dengan pangeran. Namun, dalam pengartian makna yang diberikan dalam film terbaru dari Disney ini, tak sedikit penonton yang kurang mengerti makna yang terkandung dalam film. Sehingga film *Raya and The Last Dragon* menjadi sebuah fenomena yang didalamnya terdapat rumusan masalah yang penting dan menarik untuk diteliti, yaitu: bagaimana representasi perempuan dalam film *Raya and the Last Dragon* dengan menggunakan metode analisis wacana pada film.

Analisis wacana merupakan hal dimana analisis ini mencoba untuk melihat bagaimana isi pesan dan simbol dikonstruksikan dan bagaimana isi pesan tersebut dikomunikasikan. Analisis wacana dapat digunakan untuk meneliti iklan, pemikiran, buku, novel, gambar, film, dan sebagainya. Wacana memiliki dua jenis (Gee, 2005), yaitu *discourse* (d kecil), yang melihat penggunaan bahasa pada tempatnya (*on site*) untuk memerankan kegiatan, pandangan dan identitas atas dasar-dasar linguistik, dan *Discourse* (D besar) yang mencoba merangkai usur linguistik pada *discourse* (d kecil) bersamaan dengan unsur non-linguistik untuk

memerankan kegiatan, pandangan, dan identitas.

Dari berbagai macam analisis wacana, analisis yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah analisis wacana yang dikembangkan oleh Jager & Maier yang memfokuskan penelitiannya pada film dan menjadikan film sebagai teks. Analisis wacana kritis yang dikembangkan ini yang memiliki 6 tahapan dalam prosesnya menurut Jager & Maier, yaitu: membuat sinopsis atau ringkasan cerita dengan metode naratif, menentukan tokoh dan relasi antar tokoh dalam film, memilih dan memilah percakapan representatif, menjelaskan bentuk-bentuk tindakan, menerangkan materialisasi objek dan teorisasi atas tema film yang dibahas (Haryatmoko, 2017).

Film *Raya and the Last Dragon* menggunakan tanda-tanda feminisme untuk menekankan kesadaran dan memperlihatkan representasi perempuan bahwa perempuan mampu mengambil tingkah laku, pekerjaan, dan kegiatan yang biasanya diperankan oleh laki-laki. Film ini juga menjelaskan adanya tokoh utama antagonis yang menyalahgunakan kekuasaannya untuk mendapatkan kepentingan bagi dirinya dan sukunya.

Penelitian sebelumnya terkait dengan analisis wacana pada sebuah film diantaranya penelitian berjudul "Representasi Perempuan dalam Film *Moana*" yang ditulis oleh Noni Anggraini pada tahun 2018, "Representasi Feminisme dalam Film *Maleficent*" oleh Amanda Diani dkk. pada tahun 2017 dan "Wacana Jurnalistik dalam Film (Analisis Wacana Kritis Jager & Maier dalam Film *Shattered Glass*)" yang ditulis oleh Artistri dkk. pada tahun 2018. Perbedaan penulisan ketiga penelitian ini dengan penelitian yang penulis lakukan adalah pada subjek yang dikaji yakni pada film yang berbeda sehingga hasil pembahasan juga berbeda, sedangkan penelitian mengenai film *Raya and the Last Dragon* belum pernah dikaji sebelumnya. Penelitian ini diharapkan dapat memenuhi tujuan peneliti untuk memberikan wawasan terhadap khalayak dan menjelaskan tentang representasi perempuan dalam hasil pengamatan penulis terhadap penampilan dan aktivitas antar tokoh dalam film.

TINJAUAN PUSTAKA

Representasi

Representasi berasal dari bahasa Inggris, *representation* yang artinya perwakilan, gambaran atau

penggambaran. Representasi adalah proses perekaman gagasan, pengetahuan dan pesan secara fisik. Representasi yang dipakai pada penulisan ini adalah teori representasi oleh Stuart Hall. Teori representasi ini memperlihatkan proses arti (*meaning*) diproduksi dengan menggunakan bahasa (*language*) dan dipertukarkan oleh anggota kelompok dalam sebuah kebudayaan (*culture*). Terdapat tiga pendekatan representasi menurut Stuart Hall, yaitu: pertama, pendekatan reflektif (*reflective*), dimana makna diproduksi oleh manusia melalui ide, media objek dan pengalaman di dalam masyarakat secara nyata. Kedua, pendekatan intensional (*intentional*), penutur bahasa baik lisan maupun tulisan yang memberikan makna unik pada setiap hasil karya. Ketiga, pendekatan konstruksionis (*constructionis*), dimana pembicara dan penulis, memilih dan menetapkan makna dalam pesan.

John Fiske dalam Eriyanto (2015) menjelaskan dalam *the Codes of Television*, jika terdapat tiga level yang digunakan untuk melihat bagaimana wacana representasi dapat ditampilkan dalam film, yaitu: pertama, dalam level realitas, berhubungan dalam aspek seperti penampilan, *make up*, *gesture*, ekspresi, suara, lingkungan. Kedua,

dalam level representasi, berhubungan dalam pencahayaan, kamera, penyuntingan, musik, yang mentransmisikan kode-kode representasi membentuk suatu narasi, karakter, dialog, aksi, dan lain-lain. Yang ketiga adalah level ideologi, yang diorganisasikan kedalam koherensi dan akseptabilitas social oleh kode ideologis seperti kelas social, ras, patriarki, materialisme, atau kepercayaan yang dominan dalam masyarakat.

Feminisme

Feminisme adalah gerakan perempuan yang menuntut emansipasi atau kesamaan dan keadilan hak perempuan dan laki-laki (Wirasandi, 2019). Feminisme merupakan ideologi pembahasan perempuan yang merupakan gerakan dari asumsi dan kesadaran bahwa kaum perempuan pada dasarnya ditindas dan dieksploitasi, sehingga pemikiran ini muncul sebagai upaya untuk mengakhiri penindasan dan pengeksploitasian tersebut. Konsep feminisme terbagi dalam dua konsep, yaitu: pertama, kaum wanita dunia kesatu, beranggapan bahwa kebebasan wanita harus dikaitkan dengan kehidupan seksualitas yang selalu menjadi isu diskriminasi gender yang terjadi di berbagai belahan

dunia. Kedua, kaum wanita dunia ketiga, yang lebih tertarik untuk memperjuangkan hak mereka atas isu politik dan ekonomi dan bukan seksualitas (Rosemarie P, 2009).

Film

Film adalah salah satu bentuk komunikasi modern kedua yang muncul di dunia (Sobur, 2009). Film menurut McQuail adalah sarana baru yang menyebarkan hiburan yang sudah menjadi kebiasaan terdahulu, serta menyajikan cerita, peristiwa, musik, drama, lawak, dan sajian teknis lainnya kepada masyarakat umum (McQuail, 2003). Film selalu mempengaruhi khalayak yang menonton berdasarkan muatan pesan dibalikinya. Film berkembang dengan pesat sehingga kini memiliki banyak genre film seperti genre *action*, *animation*, *comedy*, *thriller*, *documentary*, *horror*, *crime*, dan lain-lain. Menurut Ardianto (2007), terdapat jenis-jenis film sesuai dengan manfaatnya memiliki karakteristiknya masing-masing, yaitu:

1. Film cerita, jenis film yang mengandung cerita yang lazim ditemukan di bioskop, biasanya berupa cerita fiktif (berdasarkan kisah nyata yang di modifikasi) sehingga terdapat unsur cerita

menarik, contohnya sejarah yang diangkat menjadi film cerita yang mengandung nilai informasi.

2. Film berita, jenis film yang mengandung fakta, peristiwa yang benar-benar terjadi dan film yang disajikan harus mengandung unsur nilai berita.
3. Film dokumenter, jenis film ini merupakan hasil interpretasi pribadi mengenai kenyataan, contohnya biografi, humanistik, dan masih banyak lagi.
4. Film kartun/animasi, jenis film ini memiliki tujuan untuk menghibur, namun dapat mengandung unsur pendidikan didalamnya dan biasanya disajikan untuk anak-anak.

Film *Raya and the Last Dragon* ini merupakan jenis film kartun animasi, karena memiliki tujuan untuk menghibur dan disajikan untuk anak-anak, namun didalamnya juga terkandung maksud tertentu yaitu mengetahui representasi perempuan dalam film.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan paradigma konstruktivisme. Penelitian kualitatif menurut Moleong adalah

penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll., secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. (Moleong, 2016). Sedangkan menurut Creswell (2010) pendekatan kualitatif adalah pendekatan untuk membangun pernyataan pengetahuan. Dalam penelitian kualitatif, pengetahuan dibangun melalui interpretasi terhadap multi perspektif dari berbagai masukan segenap partisipan yang terlibat didalam penelitian.

Paradigma konstruktivisme adalah paradigma dimana kebenaran suatu realitas sosial dilihat sebagai konstruksi sosial, dan kebenaran suatu realitas sosial bersifat relatif. Littlejohn menjelaskan jika paradigma konstruktivisme berlandaskan pada ide bahwa realitas bukanlah suatu bentuk obyektif, namun dapat dikonstruksikan melalui proses interaksi dalam kelompok, masyarakat, dan budaya (Wibowo, 2011).

Analisis wacana disebutkan sebagai suatu analisis untuk membongkar maksud dari makna-

makna tertentu. Analisis wacana tidak hanya mengetahui isi teks, namun juga bagaimana pesan tersebut disampaikan lewat kata, frase, kalimat, metafora yang disampaikan dalam film *Raya and the Last Dragon* yang penulis teliti pada tahun 2021. Wacana dalam sebuah penelitian (Hamad, 2007), menjelaskan jika wacana muncul dari proses konstruksi realitas oleh pelaku yang dimulai dengan adanya realitas berupa keadaan, benda, pikiran, orang, peristiwa, dan sebagainya.

Proses penelitian ini menggunakan pendekatan analisis wacana yang dikembangkan oleh Jager & Maier yang fokus permasalahannya terdapat pada film. Analisis wacana yang dimaksudkan dalam film *Raya and the Last Dragon* dimaksudkan untuk mengetahui tanda baik verbal non-verbal, dialog, adegan antar tokoh, meneliti tanda-tanda feminisme untuk menekankan kesadaran dan memperlihatkan representasi perempuan yang ada pada film.

Subjek dalam penelitian ini adalah tokoh-tokoh yang disajikan didalam film. Sedangkan objek penelitiannya adalah potongan adegan (*scene*) yang berhubungan dengan wacana posisi perempuan dalam film tersebut. Kemudian peneliti juga

melakukan observasi dan melakukan dokumentasi untuk memahami dan mengamati film *Raya and the Last Dragon* untuk menentukan potongan-potongan adegan yang akan dianalisis. Setelah data terkumpul, peneliti selanjutnya menganalisis menggunakan metode analisis wacana Jager & Maier.

PEMBAHASAN

Gambaran Umum Film *Raya and the Last Dragon*

Film *Raya and the Last Dragon* merupakan sebuah film yang diproduksi oleh *Walt Disney Animation Studios* yang disutradarai oleh Don Hall, Carlos Lopez Estrada. Pemeran utama dalam film adalah Kelly Marie Tran sebagai pengisi suara Raya, Awkwafina sebagai pengisi suara Sisu, dan Gemma Chan sebagai pengisi suara Namaari. Film ini mengambil inspirasi dari budaya Asia Tenggara yang didalamnya terdapat batik, rumah gadang, sampai gamelan yang tampil dan berkumandang didalam beberapa adegan. Raya dalam film ini diceritakan sebagai seorang gadis pendekar yang memiliki kulit sawo matang dan memiliki karakter dengan aksen pemberani, gesit dan pintar.

Analisis Wacana Jager & Maier

Jager & Maier memberikan penjelasan mengenai analisis wacana dalam menganalisis suatu film. Wacana ini terkait dengan unsur dispositive, yaitu sintesa pengetahuan yang selalu berkembang dan dibangun menjadi Bahasa, tindakan serta materialisasi wacana (Haryatmoko, 2017).

Menurut Jager & Maier, untuk menganalisis wacana yang terdapat dalam film *Raya and the Last Dragon*, diawali dengan ringkasan cerita dengan metode naratif, yaitu mengenai seorang perempuan bernama Raya yang diutus oleh ayahnya untuk menjadi penjaga permata naga terakhir. Dilanjutkan dengan penentuan tokoh utama dan relasinya, sebagai subjek, Raya adalah tokoh utama (protagonis) dan Namaari sebagai tokoh utama antagonis dalam film.

Kemudian dilanjutkan dengan adanya percakapan yang representatif (wacana diskursif), bentuk tindakan yang terjadi (wacana non-diskursif), materialisasi objek, dan teorisasi isi dalam film.

Ringkasan Cerita

Film ini menceritakan seorang gadis pendekar yang dilatih untuk menjadi penjaga permata naga Sisu

bernama Raya, yang ingin menghidupkan kembali ayahnya dan seluruh masyarakat yang telah berubah menjadi batu karena ulah dari Druun, suatu wabah kebencian yang lahir karena perselisihan antar masyarakat disebut dunia fantasi bernama Kumandra.

Raya menjadi harapan ayahnya untuk mencari naga terakhir yang dapat menghentikan ancaman Druun dan membawa kedamaian kembali ketanah Kumandra yang pada saat itu sudah terpecah belah menjadi lima suku, yaitu suku Ekor, suku Cakar, suku Punggung, suku Taring, dan suku Jantung.

Selama kurun waktu enam tahun ia berkelana melintasi Kumandra demi mencari naga Sisu, naga terakhir yang menjadi kunci keselamatan manusia di Kumandra. Dari perjalanan yang ia tempuh, selain berjuang, Raya juga belajar untuk memiliki rasa percaya dan mempunyai kerjasama dengan orang-orang yang ia temui pada saat melakukan perjalanan mencari serpihan permata sihir naga Sisu yang terpecah.

Namun pada perjalanan untuk menemukan serpihan permata terakhir, ia bertemu dengan perempuan bernama Namaari, seorang teman kecil yang menjadi pengkhianat dan akhirnya menyebabkan wabah Druun kembali

terjadi pada enam tahun lalu karena pecahnya permata naga terakhir Sisu yang menjadi penjaga dunia Kumandra.

Akhir cerita, Raya dan teman-temannya berhasil memberikan kepercayaan kepada Namaari untuk menyelesaikan permata naga Sisu menjadi utuh kembali, dan membuat Kumandra menjadi dunia yang damai.

Tokoh Utama dan Relasinya

Film ini melibatkan beberapa tokoh utama dan tokoh pendukung, yaitu: Raya, Sisu, Namaari, Boun, Tong, Little Noi, Benja, Virana, Chai (penjual bunga), Binturi 1, Binturi 2, Dang Hu (Kepala Suku Negeri Cakar), Namaari kecil dan Raya kecil. Penelitian ini menggunakan 3 tokoh yaitu Raya, Namaari, dan Ketua Suku Jantung, Chief Benja (ayah Raya). Pertimbangan pemilihan tokoh ini digunakan untuk memfokuskan penelitian pada representasi perempuan yang terlihat selama film berlangsung.

Tokoh utama protagonis dalam film ini adalah Raya, seorang gadis pendekar dari suku Jantung, salah satu suku yang ada di dunia Kumandra, dan merupakan seorang penjaga permata naga Sisu. Gerakan-gerakan pertarungan yang diperlihatkan merupakan gaya seni bela diri pencak silat dari Indonesia dan

gaya bertarung menggunakan dua tongkat berasal dari seni bela diri Filipina.

Raya dalam film ini direpresentasikan berbeda dengan definisi perempuan cantik yang memiliki kulit putih bersih, tubuh langsing, rambut lurus, hidung mancung, dan *well-dressed* dimasa kini. Penggambaran Raya dalam film merupakan perempuan cantik yang memiliki kulit sawo matang, rambut ikal panjang, mata hitam kecekelatan, pakaian seadanya, dan mampu melakukan seni bela diri seperti pada gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1. *Raya Character*
Sumber: www.imdb.com

Sisi feminis Raya seperti pada gambar 2, tetap ditampilkan dalam representasi tokoh yang menggunakan pakaian *style* pakaian wanita, mengenakan kalung dan gelang sebagai aksesoris pendukungnya. Rambut hitam panjang yang berkibar memberikan kesan ia adalah seorang gadis pendekar yang memiliki kebebasan untuk berkelana.

Menggunakan pedang bertekstur keris yang diartikan ia memiliki keahlian dalam bermain pedang dan mampu bertarung dengan lawannya. Pedang menyerupai keris yang dimiliki Raya memperlihatkan salah satu senjata tradisional Indonesia.



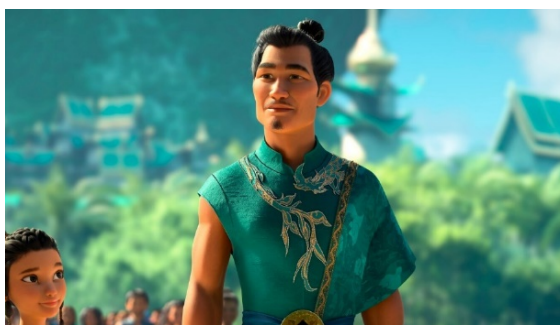
Gambar 2. *Raya dan Pedangnya*
Sumber: www.pixel4k.com

Namaari, tokoh utama antagonis dari suku Taring dalam film ini digambarkan sebagai wanita cantik yang berbeda dengan Raya, ia digambarkan sebagai sosok wanita yang kuat, memiliki rambut *undercut* seperti laki-laki, berwibawa, mengintimidasi dan memiliki jiwa protektif saat melindungi rakyatnya.



Gambar 3. *Namaari dan Serlot*
Sumber: www.kompas.com

Sisi feminis Namaari tetap diperlihatkan dalam gambar 3, yaitu saat ia mengenakan pakaian yang dipadukan dengan anting panjang disalah satu sisi telinganya sebagai aksesoris pendukung. Tampilan dua pedang pendek milik Namaari merupakan pedang untuk penggunaan ganda yang digunakan Namaari sebagai alat untuk pertempuran, dan gaya bertarung Namaari yang terinspirasi dari Muay Thai Kickboxing dan Krabi Krabong yang berasal dari Thailand ini merupakan tanda sebagai representasi sejarah dan budaya dari Asia Tenggara yang diperlihatkan didalam film *Raya and the Last Dragon*.



Gambar 4. Chief Benja
Sumber: www.hebergementwebs.com

Orang tua Raya, Chief Benja (Gambar 4), merupakan kepala suku Jantung. Ia digambarkan sebagai sosok seorang laki-laki yang cerdas, penyabar, berwibawa, baik hati dan bijaksana. Dalam ceritanya, ia merupakan sosok ayah yang sangat menyayangi,

melindungi anak serta masyarakatnya. Ia sosok ayah yang selalu mengingatkan anaknya untuk melindungi Kumandra. Chief Benja melatih Raya pencak silat menggunakan dua bambu kecil yang dapat diartikan sebagai kesetaraan gender, dimana Raya seorang perempuan, dilatih untuk bertarung agar dapat membela diri dan masyarakatnya saat dewasa.



Gambar 5. Chief Benja dan Raya kecil
Sumber: www.hotstar.com

Scene dalam gambar 5 diatas menjelaskan bahwa relasi yang terjadi antara chief Benja dan Raya kecil adalah rasa saling menyayangi. Terlihat dalam *scene* ini yaitu chief Benja ingin Raya kecil tetap hidup dan tidak menjadi batu karena terkena serangan Druun. Chief Benja memberikan kepercayaan kepada Raya jika ia akan mampu merubah keadaan yang pada saat itu terjadi. Hal ini merupakan representasi dari fenomena sosial dalam keluarga bahwa interaksi antara keluarga selalu sangat diperlukan.

Percakapan yang Representatif

Percakapan representatif yang dipilih oleh penulis dalam penelitian mengenai film *Raya and the Last Dragon* ini adalah pada bagian saat Sisu meyakinkan Raya untuk bisa percaya dengan orang lain, karena dengan adanya kepercayaan, akan memberikan kekuatan melebihi apapun. Berikut dialog pada saat Sisu memberikan petunjuk kepada Raya yang pada saat itu ragu dengan Namaari:

“Jika saat mereka menaruh kepercayaan kepadaku, itu memberiku kekuatan melebihi apapun. Hal yang sama bisa terjadi dengan Namaari”.

Dalam *scene* itu, Raya sedang berpikir bagaimana cara untuk memusnahkan Druun, dan seketika ia mengingat perkataan Sisu, naga terakhir yang dalam *scene* dianggap sudah tiada. Sehingga menghasilkan rasa percaya Raya kepada Namaari tumbuh kembali untuk dapat memusnahkan wabah Druun dengan memberikan serpihan permata yang dimilikinya.

Namaari akhirnya menyadari apa yang ia selama ini lakukan, dengan berkhianat kepada Raya adalah sesuatu hal yang salah setelah melihat apa yang Raya lakukan kepadanya. Pada saat Raya dan sekutunya sudah menjadi batu, Namaari melakukan perbaikan terhadap

serpihan permata untuk menyatukan kembali permata agar dapat memusnahkan wabah Druun yang ada didepannya.

Bentuk-Bentuk Tindakan

Dalam praktik non-diskursif, tindakan Raya dan Namaari dalam film dapat diketahui:

1. Raya adalah sosok gadis yang tangguh dan cerdas, karena ia akhirnya menemukan naga terakhir yang ia cari selama 6 (enam) tahun.
2. Namaari kecil melakukan pengkhianatan kepada Raya kecil pada saat Namaari kecil berkunjung ke suku Jantung dengan mengajak Raya berkelahi untuk mengambil permata sihir naga Sisu yang disimpan suku Jantung.
3. Sisu memberikan kepercayaan kepada Namaari pada saat Namaari bersedia menemui Raya untuk memberikan permata yang ia miliki.
4. Raya dewasa merupakan gadis yang berani mengambil resiko dalam melakukan segala tindakannya, yaitu ia menaruh kepercayaan dengan memberikan serpihan permata yang ia miliki kepada Namaari, dan akhirnya ia berubah menjadi batu.
5. Namaari menyusun kembali serpihan batu permata yang ia

dapatkan dari Raya dan sekutunya untuk menghentikan wabah Druun.

Hal tersebut merupakan refleksi dari kehidupan nyata pada kondisi sosial saat ini, yang mana untuk mendapatkan sebuah kepercayaan yang berasal dari pengkhianatan, sangat sulit orang tersebut untuk percaya kembali dengan orang yang telah berkhianat.

Materialisasi Objek

Materialisasi objek adalah representasi objek yang dibangun melalui praktik non-diskursif. Maka dalam hal ini yaitu dapat dijelaskan adalah dalam film *Raya and the Last Dragon* memiliki latar belakang tempat yaitu hutan, sungai dan sekitarnya.

Sosok Raya ditampilkan sebagai sosok gadis yang tangguh, pemberani, gesit, dan pintar, namun dalam beberapa *scene*, Raya ditampilkan sebagai sosok yang sebaliknya. Salah satu contohnya pada *scene* saat Raya akan dilempar kedalam sungai oleh chief Benja. Disitu dapat dilihat jika ia merasa sedih akan perkataan ayahnya.

Selanjutnya saat *scene* akhir pada saat Raya melawan Namaari, terlihat didalam mata Raya (Gambar 6) jika ia seharusnya bisa lebih percaya dengan perkataan Sisu sebelum akhirnya Sisu

ditembak oleh panah yang diberikan Namaari dan jatuh kedalam sungai yang ada di suku Taring.



Gambar 6. Mata Raya

Sumber: www.hotstar.com

Teorisasi atas Isi Film

Representasi perempuan dalam film *Raya and the Last Dragon* memiliki perspektif yang berbeda dari penilaian perempuan yang berkembang pada masyarakat saat ini. Representasi dalam film memiliki beberapa fakta, yang pertama bahwa didalam film terlihat jika perempuan diperlihatkan memiliki kekuatan yang setara dengan laki-laki. Yang kedua yaitu me-universalkan pemikiran jika perempuan cantik tidak harus perempuan yang memiliki kulit putih bersih, hidung mancung, badan langsing dan *well dressed*.

Raya dan Namaari dalam film ini tidak diperlihatkan sebagai sosok perempuan yang suka mempercantik diri namun sebagai perempuan yang pandai untuk membela diri dari berbagai macam ancaman dan serangan. Untuk unsur kasih sayang dalam film ini

merupakan unsur kasih sayang yang diberikan terhadap keluarga dan kepada masyarakat Kumandra.

SIMPULAN

Representasi perempuan dalam film *Raya and the Last Dragon* memberikan beberapa pemikiran terhadap definisi representasi perempuan. Pertama, membiaskan pemikiran jika wanita cantik tidak harus memiliki kulit putih bersih, tubuh langsing, rambut lurus, hidung mancung, dan *well-dressed*. Raya dan Namaari dalam film memperlihatkan kecantikan mereka dengan sosok yang energik, tangguh, kuat dan bertanggung jawab.

Peran gender antara laki-laki dan perempuan dalam film ini memiliki sifat fleksibel, sesuai dengan apa yang disenangi tanpa memandang gender. Perempuan dikonstruksikan dalam film adalah perempuan yang tidak terdiskriminasi oleh laki-laki dalam berbagai aspek seperti posisi kepemimpinan, objek seksual ataupun kekerasan. Perempuan dalam *Raya and the Last Dragon* ini juga memiliki arti tentang perempuan yang mampu mengisi peran laki-laki baik secara narasi maupun karakter yang diperankan, terlihat dalam film jika aktivitas-aktivitas yang biasanya

dilakukan oleh laki-laki, dapat dilakukan juga oleh perempuan, sehingga memunculkan pemikiran universal yaitu adanya kebebasan dalam memilih masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Anggraini, Noni. (2018). *Representasi Perempuan dalam Film Moana*. ETTISAL *Journal of Communication*, Vol. 3, No. 1.
- Ardianto, Elvinaro. dkk. (2007). *Komunikasi Massa: Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Creswell, John W. (2010). *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Danesi, Marcel. (2012). *Pesan, Tanda dan Makna*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Diani, Amanda. dkk. (2017). *Representasi Feminisme dalam Film Maleficent*. Universitas Telkom.
- Effendy, Heru. (2014). *Mari Membuat Film*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Eriyanto. (2015). *Analisis Isi: Pengantar Metodologi untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu-ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Prenada Media.

- Hakim, Lukman. (2013). *Arus Baru Feminisme Islam Indonesia dalam Film Religi*. Jurnal Komunikasi Islam, Vol. 03, No. 02.
- Hall, Stuart. (2003). *The Work of Representation: Cultural Representation and Signifying Practices*. Ed. Stuart Hall. London: Sage Publications Ltd.
- Hamad, Ibnu. (2007). *Lebih Dekat dengan Analisis Wacana*. Mediator, Vol. 8, No. 2.
- Haryatmoko. (2017). *Critical Discourse Analysis (Analisis Wacana Kritis): Landasan Teori, Metodologi, dan Penerapan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Gauntlett, David. (2008). *Media, Gender and Identity*. USA: Routledge.
- McLuhan dan Fiory. (2001). *The Medium is the Massage: An Inventory of Effects (Edisi Revisi)*. Jerome Agel edisi pertama: Gingko Press.
- Moleong, Lexy J. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurbayati dkk. (2017). *Konstruksi Media Tentang Aspek Kemanusiaan Pada Poligami (Analisis Isi Terhadap Film Surga yang Tak Dirindukan)*. Jurnal Riset Komunikasi, Vol. 8, No. 2.
- Pujileksono, Sugeng. (2015). *Metode Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Malang: Intrans Publishing.
- Saefudin, Asep. (2008). *Perkembangan Teknologi Komunikasi: Perspektif Komunikasi Peradaban*. Mediator, Vol. 9, No. 2.
- Sobur, Alex. (2009). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tong, Rosemarie Putnam. (2009). *Feminist Thought*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Wibowo, Eviyono A. (2015). *Representasi Perempuan dalam Film Wanita Tetap Wanita*. Naskah Publikasi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Wibowo, Indiwani SW. (2011). *Semiotika Komunikasi*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Wirasandi. (2019). *Wanita dalam Pendekatan Feminisme*. Jurnal Ilmiah Rinjadi, Universitas Gunung Rinjani.
- Internet**
- Alivio. (2021). *Penulis Skenario Raya and the Last Dragon Terpesona Budaya Indonesia, Luar Biasa Dijadikan Film*.
<https://www.tribunnews.com/sel eb/2021/02/21/penulis-skenario-raja-and-the-last-dragon->

terpesona-budaya-indonesia-luar-biasa-dijadikan-film diakses pada 13 Juli 2021.

Mutiah, Dinny. (2020). *Definisi Cantik 2020 Versi Generasi X, Y, dan Z*. <https://www.liputan6.com/lifestyle/read/4160892/definisi-cantik-2020-versi-generasi-x-y-dan-z> diakses pada 10 Juli 2021.

Namaari, Disney Characters. (2021). <https://disney.fandom.com/wiki/Namaari> diakses pada 13 Juli 2021.

Rukmini, Dewi. (2021). *Sinopsis Raya and The Last Dragon di Disney Plus*. <https://tirto.id/sinopsis-raja-and-the-last-dragon-di-disney-plus-ga3y> diakses pada 5 Juli 2021.

Tan, Yvette. (2021). *'Raya and the Last Dragon: Cerita Disney Pertama yang Tampilkan Pahlawan Perempuan dari Asia Tenggara*. <https://www.bbc.com/indonesia/majalah-56310579> diakses 5 Juli 2021.

<https://kbbi.web.id/film> diakses 12 Juli 2021.