

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Koneksi antara film dan masyarakat akan selalu dimengerti secara garis lurus. Artinya, film selalu mempengaruhi dan membentuk kepribadian masyarakat berdasarkan suatu pesan dibalikinya, tanpa pernah berlaku sebaliknya. Anti-tesis yang timbul terhadap perspektif ini didasari dengan argumetasi bahwa film adalah potret atau proyeksi dari masyarakat dimana film itu dibuat. Film akan selalu memperlihatkan kenyataan yang tumbuh dan berkembang pada masyarakat dan kemudian memproyeksikannya ke atas layar (Irawanto, 1999) yang diambil dari buku analisis teks media karya Alex Sobur (2009).

Salah satu media massa, yaitu media film memiliki pengaruh yang jelas dan terukur pada konsep penonton dari realitas atau kenyataan. Jika kuantitas waktu seseorang sangat besar dalam mengkonsumsi sesuatu di media, maka semakin banyak sumber-sumber informasi, gagasan pikiran, dan kesadaran terkait pandangan realitas yang tersedia pada media tersebut, atau bisa juga ketika semakin banyak media yang dikonsumsi, maka semakin banyak juga persepsi awam atau persepsi yang dilihat kebanyakan orang (Gerbner, Gross, Morgan, & Signorielli, 1980). Pada dasarnya, dengan kuantitas konsumsi media yang secara terus-menerus, dapat memberikan perubahan sosial kepada penontonnya. Wynss dan Rosenfeld (2003) juga menambahkan bahwa media memegang peran yang sangat besar dalam menanamkan etika, nilai, dan perilaku kepada penontonnya.

Pada era sekarang banyak sekali media hiburan yang dapat dengan mudah dinikmati oleh setiap orang, mulai dari musik, komedi, hingga film. Dunia film kini kian ramai dengan beraneka ragam film yang ditayangkan di bioskop yang mana sebelumnya sempat terhambat karena pandemi, yang membuat proses pembuatan film banyak yang terhenti. Dari sekian banyak perusahaan film yang berlomba-lomba untuk mendapatkan keuntungan komersial, Walt Disney merupakan

perusahaan mendapatkan keuntungan paling besar di antara perusahaan besar lainnya seperti Columbia Company, Warner Bross, hingga Paramount Company.

Walt Disney merupakan salah satu produsen media dan hiburan yang mendunia bahkan menjadi bagian dari budaya Amerika karena keberhasilannya dalam industri film, salah satunya adalah film kartun atau animasi *Disney princess*. Perusahaan Walt Disney atau lebih sering dikenal dengan nama Disney adalah perusahaan besar di bidang hiburan serta media terbesar di dunia. Didirikan pada 16 Oktober 1923, perusahaan ini pertama kali didirikan oleh dua saudara yaitu Walt Disney dan Roy Oliver Disney, kemudian memulai perusahaan tersebut dengan awalan nama *Disney Brothers Cartoon Studio*. Perusahaan ini memiliki kantor yang terletak di Burbank, California. Pendapat ini diperkuat dengan pernyataan yang disampaikan oleh Shaffer (2010) yang mengatakan bahwa sejak tahun 2000-an *Disney princess* adalah waralaba dari perusahaan hiburan besar Walt Disney yang didasarkan dari tokoh fiksi Disney.

Rank	Title	Lifetime Gross	Year
1	Avatar	\$2,883,586,759	2009
2	Avengers: Endgame	\$2,797,501,328	2019
3	Titanic	\$2,201,647,264	1997
4	Star Wars: Episode VII - The Force Awakens	\$2,069,521,700	2015
5	Avengers: Infinity War	\$2,048,359,754	2018
6	Spider-Man: No Way Home	\$1,977,197,960	2021
7	Jurassic World	\$1,671,537,444	2015
8	The Lion King	\$1,663,250,487	2019
9	The Avengers	\$1,518,815,515	2012
10	Furious 7	\$1,515,341,399	2015

Gambar 1.1 Top Lifetime Grosses Movies (boxofficemojo.com)

Berikut adalah daftar pendapatan film tertinggi sepanjang masa, dapat dilihat jika Walt Disney mendominasi pasar film dunia dengan beberapa film dalam

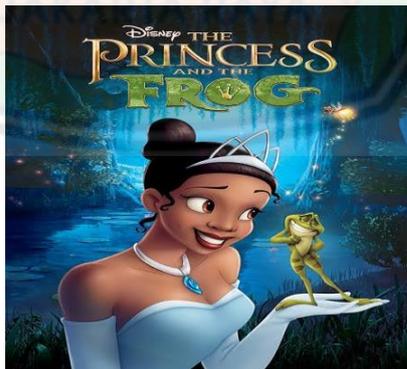
naungan Walt Disney yang memperoleh pendapatan tertinggi di dunia, hasil ini didapatkan dalam website www.boxofficemojo.com yang mengungkapkan data bahwa, 10 film dengan pendapatan tertinggi 7 diantaranya dalam naungan Walt Disney Company.

Disney membuktikan telah mampu menguasai pasar tidak hanya melalui film, tapi juga memproduksi souvenir, dan merek dagang yang menjadi konsumsi publik. Seperti yang diulas oleh New York Times Magazine, Orenstein (2006) mengatakan jika *Princess* seperti yang diperlihatkan oleh beberapa karakter Disney, bukan hanya menjadi merek dagang dengan pertumbuhan tercepat yang pernah dibuat oleh perusahaan, akan tetapi juga akan menjadi bisnis waralaba dengan pasar anak perempuan terbesar di planet ini. Ungkapan ini juga dipertegas oleh Vincent Faherty (2001) dalam penelitiannya yang berjudul *Is The Mouse Sensitive? A Study of Race, Gender, And Social Vulnerability* yang berpendapat bahwa Film Disney yang memiliki tema *princess* menjadi film animasi yang dapat disukai dari berbagai macam kalangan, segala macam produk keluaran Disney seperti tokoh animasi Disney, lagu, alur cerita, dan souvenir atau barang dagang lainnya yang bertema disney bahkan dapat menjadi atribut budaya yang dihormati bahkan dipercayai oleh anak-anak hingga para orang dewasa, baik yang bermukim di kota-kota besar ataupun di pedesaan, hingga di seluruh dunia.

Lewat visualisasi dunia fantasi yang di perlihatkan pada film Disney *princess*, anak-anak dapat memahami pesan terhadap gambaran perempuan dalam tokoh tuan putri dari sisi penampilan dan karakter melalui tokoh yang ditampilkan. Hal ini disebabkan karena mereka tidak hanya sekedar menonton, akan tetapi juga berinteraksi, terlebih lagi mereka akan mencoba meniru penampilan serta perilaku yang ditampilkan tokoh kesukaan mereka. Hal yang terpenting untuk dipertimbangkan dalam konteks film animasi Disney, fenomena ini diperkuat dengan kutipan dari Gökçearsan (2010) yang berpendapat bahwa hal ini terjadi karena anak-anak yang melihat tayangan tersebut masih belum dapat membedakan antara dunia fiksi dan dunia nyata, mereka bahkan mengira jika tokoh dalam film tersebut adalah asli dan hidup di dunia.

Dalam beberapa tahun sebelumnya, Walt Disney telah mengeluarkan berbagai macam film animasi bertema *Princess*, dan hingga saat ini pun langkah perusahaan Walt Disney terus berlanjut. Representasi dalam karya-karya mereka kerap dituangkan kedalam film melalui karakter yang dibuat oleh Disney, seperti Moana dalam film *Moana* yang merepresentasikan polinesia, Mulan dalam film *Mulan* merepresentasikan Tiongkok, Raya dalam film *Raya and The Last Dragon* yang merepresentasikan Asia Tenggara dan Tiana dalam film *The Princess and The Frog* merepresentasikan Afrika-Amerika.

Karakter yang sebagian telah disebutkan merupakan IP (*Intellectual Property*) atau juga karakter yang dipegang hak ciptanya oleh Walt Disney. Salah satu karakter yang akan di gunakan bahan penelitian adalah karakter Tiana dalam film *The Princess and The Frog*. Karakter yang merepresentasikan kulit hitam atau Afrika-Amerika ini memiliki latar belakang yang cukup realistis dengan latar kota New Orleans dengan segala aspek budaya mereka seperti musik *Jazz* dan Praktik *Voodoo*, membuat karakter ini cukup dekat dengan kalangan kulit hitam terlebih pada kalangan Afrika-Amerika di New Orleans. Selain itu juga Tiana merupakan karakter kulit hitam pertama yang memiliki peran sebagai *princess* akan tetapi, apakah karakter ini dapat merepresentasikan orang kulit hitam dengan akurat?



Gambar 1.2 Poster Film Animasi *The Princess and The Frog* (disney.id)

Secara singkat film ini menceritakan tentang kehidupan seorang wanita Afrika-Amerika bernama Tiana, yang memiliki kehidupan yang normal sebagai pelayan restoran, kemudian kehidupan Tiana berubah semenjak bertemu dengan

seorang pangeran yang bernama pangeran Naven, pada suatu kejadian, pangeran Naveen dikutuk menjadi seekor katak oleh seorang penyihir *Voodoo*, kutukan tersebut dapat dihilangkan dengan satu syarat, syarat dari kutukan tersebut adalah pemilik kutukan harus mendapatkan ciuman dari seorang *princess*, dengan begitu maka kutukan tersebut akan hilang. Demi membantu sang pangeran agar bisa kembali menjadi manusia, Tiana pun bersedia memberikan sebuah ciuman untuknya. Namun, Tiana bukanlah seorang *princess* melainkan hanya warga biasa yang bekerja sebagai pelayan, sehingga ketika ia mencium sang pangeran, Tiana justru ikut berubah menjadi katak. Kemudian mereka bersama-sama mereka menjalani sebuah petualangan untuk menghilangkan kutukan yang telah mengubah mereka berdua menjadi katak.

Representasi pada kalangan kulit hitam dapat juga dilihat dari film animasi tersebut, dengan mengadaptasi karakter *Princess* Tiana sangat kecil kemungkinan adanya gesekan sosial. Karena pada dasarnya Tiana merupakan karakter Afrika-Amerika Disney yang memiliki latar belakang realistik, hal ini dapat dilihat dari latar tempat kota New Orleans dan juga pekerjaan yang dilakukan Tiana pada awal adegan film dimulai.



Gambar 1.3 Tiana menaiki Trem



Gambar 1.4 Tiana Bekerja

Dimana pada menit 7:35-10:30 menunjukkan keseharian Tiana sebagai warga New Orleans menjalani kegiatan nya mulai dari berangkat kerja, bertemu dengan Charlotte sahabatnya yang berkulit putih hingga bekerja di restoran sebagai pelayan.

Penjelasan mengenai adegan ini menyadari pentingnya representasi ragam budaya, ras dan etnis merupakan hal yang penting terlebih melalui karya literasi dan media massa.



Gambar 1.5 Charlotte memberi Uang



Gambar 1.6 Tamu Undangan Pesta

Namun, terdapat beberapa adegan yang nampaknya representasi terhadap orang kulit hitam dinilai hanya diambil dari pandangan awam saja atau bahkan terkesan diskriminasi. Dapat dilihat pada menit 11:45-11:52 dimana adegan tersebut memperlihatkan bahwa Charlotte (kulit putih) dapat dengan mudahnya mempekerjakan Tiana (kulit hitam), hal ini justru memberikan pandangan awam mengenai orang kulit hitam yang hidup dalam kemiskinan, bahkan dalam adegan menit 23:25-23:27 ketika berpesta juga menunjukkan dengan tidak adanya orang kulit hitam selain Tiana yang berada pada pesta tersebut.



Gambar 1.7 Transformasi Tiana Menjadi Katak

Kemudian film tersebut merubah karakter utama Tiana menjadi katak pada menit 29:30-29:55 yang mana justru hal tersebut yang membuat representasi kulit

hitam dalam film ini dinilai tidak maksimal, karena membatasi karakter Tiana yang berkulit hitam untuk menunjukkan eksistensinya sebagai orang kulit hitam.

Representasi terkadang tidak memperdulikan hasil dari penggambaran suatu kelompok dalam karya, padahal yang terpenting adalah dengan membawa kepedulian terhadap perbedaan, dapat menghentikan salah paham tentang suatu kelompok (Arista, 2021). Dalam kutipan tersebut Arista (2021) menambahkan bahwa terdapat kelemahan pada media dalam representasi, yaitu belum adanya representasi suatu kultur yang akurat, hal tersebut dapat menyebabkan berbagai macam tindak pelanggaran sosial berupa penindasan, diskriminasi, dan rasisme, media juga harus memahami pentingnya keberagaman, terlebih kepada media yang memiliki sasaran pasar anak-anak dalam kasus ini adalah pihak Disney.

Representasi dalam media menunjuk pada bagaimana seseorang atau suatu kelompok, gagasan, atau pendapat tertentu di tampilkan dalam isi pesannya (Wibowo, 2011). Representasi merupakan kegunaan dari tanda dalam pesan. Menurut Marcel Danesi (2017) dalam bukunya yang berjudul *Understanding Media Semiotics* mengungkapkan bahwa representasi adalah teknik untuk merekam ide, pengetahuan, atau pesan dalam berbagai macam cara yang aktual.

Representasi terhadap kalangan kulit hitam dalam media massa dianggap penting karena, tingkat diskriminasi orang kulit hitam khususnya di Amerika masih terbilang sangat tinggi, kemungkinan besar ada 25 persen orang Amerika yang radikal keras, tetapi sebagian besar orang amerika sekarang memiliki pandangan yang cukup baik tentang ras (Mineo, 2020). Dikatakan cukup baik juga tidak sepenuhnya membaik, diskriminasi terhadap ras kulit hitam juga setidaknya didukung oleh undang-undang yang ada di Amerika. Dikutip dari laman aclu.org yang berjudul *Fair Sentencing Act* dalam artikel tersebut menyebutkan, ketika terjadi pecahnya penyebaran obat terlarang dan kokain keseluruh negeri pada pertengahan 1980-an, kongres pemerintahan Amerika mengesahkan *Anti-Drug Abuse Act of 1986*. Dimana pada undang-undang tersebut memberatkan vonis hukuman orang kulit hitam dengan perbandingan 100:1 dengan orang kulit putih.

Diskrimasi pada orang kulit hitam masih ada sampai saat ini. Representasi dari sebuah film adalah menggambarkan kembali sesuatu hal yang ada pada cerita di sebuah film. Film memiliki kekayaan dalam bentuk-bentuk tanda untuk mengkodekan pesan, konvensi-konvensi, dan ideologi dari suatu kebudayaan (Lubis, 2018). Film *The Princess and The Frog* memiliki karakter utama perempuan berkulit hitam yang sangat mungkin dapat merepresentasikan orang kulit hitam, pada penelitian ini penulis akan melihat bagaimana representasi orang kulit hitam digambarkan dalam film tersebut menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif yang akan mengkaji representasi dalam paradigma kritis, dilihat dari pesan yang terkandung pada setiap adegan dalam film tersebut. Karena representasi dalam media sejatinya adalah merupakan gambaran pemikiran dari penciptanya yang divisualisasikan dalam sebuah karya.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, fokus pada penelitian ini adalah gambaran mengenai representasi orang kulit hitam yang diperlihatkan dalam film *The Princess and The Frog*.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian di atas bahwa pertanyaan penelitian yang menjadi rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana representasi orang kulit hitam pada karakter Tiana dalam Film *The Princess and The Frog*?”

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui representasi yang digambarkan pada karakter Tiana dalam film *The Princess and The Frog*.

1.5 Kegunaan Penelitian

Tentunya peneliti berharap bahwa penelitian ini dapat berguna baik sebagai kebutuhan penelitian praktis maupun kebutuhan penelitian teoretis.

1.5.1 Secara Teoretis

Meningkatkan pengetahuan tentang media massa film, pemahaman pesan-pesan yang terkandung didalam film, serta melihat secara kritis terkait representasi yang terkandung di dalam film.

1.5.2 Secara Praktis

Untuk kedepannya, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan informasi bagi peneliti lain yang beminat untuk mempelajari penelitian tentang hasil penelitian ini, serta dapat memberikan pandangan kritis serta pengalaman yang lebih mendalam terkait representasi, khususnya representasi pada media film.