

KARAKTER PRINCESS DI FILM ANIMASI BRAVE

Assyifasari Musdalifa

Ilmu Komunikasi, Universitas Semarang

Abstrak

Penelitian ini mengkaji bagaimana karakter Princess di film animasi Brave. Landasan teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah Semiotika Roland Barthes yang menyatakan bahwa pesan mempunyai arti denotasi, konotasi dan mitos. Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan jenis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa makna dari tayangan film animasi Brave adalah untuk menunjukkan karakter dari Princess Merida. Namun, karakter yang dimiliki oleh Princess Merida tidaklah patut untuk ditiru oleh anak - anak dan remaja, sehingga peran orang tua sangatlah dibutuhkan untuk mendampingi serta memilih tayangan yang baik.

Kata Kunci: Karakter, Film Animasi Brave, Semiotika Roland Barthes

Abstract

This research examines the character of Princess in the animated film Brave. The theoretical basis used in this research is Roland Barthes' Semiotics which states that messages have the meaning of denotation, connotation and myth. The method used is qualitative research with a descriptive type. The research results show that the meaning of the animated film Brave is to show the character of Princess Merida. However, Princess Merida's character is not suitable for children and teenagers to imitate, so the role of parents is really needed to accompany and choose good shows.

Keywords: *Characters, Brave Animated Film, Semiotics of Roland Barthes*

Pendahuluan

Pada era globalisasi ini, sesungguhnya merupakan suatu konsep dari maraknya kemajuan dibidang teknologi komunikasi dan informasi yang belum pernah terjadi di era sebelumnya. Sekarang ini kita

memasuki era informasi, sebuah masa dimana ditandai dengan serangkaian kemajuan atau kecanggihan pada bidang teknologi informasi. Hal tersebut terlihat dari kebutuhan masyarakat akan informasi yang sekarang ini sudah sangat mudah

untuk di akses melalui berbagai media seperti media cetak maupun elektronik, seperti halnya televisi. Media televisi berperan sebagai sumber informasi dan sumber hiburan bagi orang – orang dari usia muda hingga dewasa. Media televisi menyiarkan berbagai macam program – program hiburan dan informasi yang bermanfaat.

Tayangan yang disajikan pada televisi berupa hiburan yakni berbagai macam film, talkshow, berita dan sinetron. Namun, tidak semua tayangan yang ditayangkan disukai oleh para *audience* yang menonton. Sehubungan dengan banyaknya program hiburan yang berkembang saat ini, film menjadi salah satu media yang digunakan untuk menyebarluaskan informasi, baik itu informasi tentang kemajuan teknologi digital itu sendiri maupun informasi yang berkenaan dengan pembelajaran tentang suatu hal. Salah satu film yang banyak ditayangkan adalah film animasi.

Sekarang ini animasi atau film kartun cukup berkembang pesat. Film animasi merupakan suatu teknik komunikasi visual yang pada dasarnya digunakan untuk menjelaskan secara kompleks, untuk menyatakan sesuatu yang tidak tampak, dan menjelaskan secara rinci tentang gerakan - gerakan yang dilakukan tokoh-tokoh di dalam film. Film animasi memiliki beberapa karakteristik sendiri yang membedakannya dari film-film lainnya, diantaranya seperti

menggunakan gerakan tubuh (live action), menggunakan 8 gambar, merupakan sinkronis antara bahasa (ucapan) dengan suara tiruan (artificial sound), menekankan pada gambar, dan alur cerita yang lucu. (<https://repository.polibatam.ac.id>, diakses pada tanggal 8 April 2013 pukul 12.25 WIB). Peredaran film animasi sudah dapat dirasakan hingga ke seluruh dunia termasuk Indonesia. Kemajuan teknologi juga tidak dapat terhindari guna mendukung kelangsungan hidup manusia. Film-film kartun kini cukup menjamur di berbagai stasiun televisi di Indonesia. Animasi banyak digemari anak-anak karena gambarnya yang unik dan ceritanya yang lucu. Film animasi juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan pembentukan karakter anak. Karakter animasi yang cukup apik membuat anak-anak tertarik dan lebih suka pada film animasi yang kini telah banyak disuguhkan oleh berbagai media swasta yang ada.

Keberagaman karakter pada film animasi yang dibuat oleh berbagai pihak produksi memiliki karakter, tampilan dan cerita yang berbeda – beda tentunya. Seperti halnya perusahaan rumah produksi *Walt Disney Company*, yang terkenal dengan berbagai film – film animasi yang diproduksinya sejak tahun 1900-an. Mulai dari tokoh kartun *Mickey Mouse*, *Toy Story*, *Cinderella*, *Frozen*, *Little Mermaid*, *Tangled*, *Beauty and*

The Beast, dan lain sebagainya. Semua tokoh yang dibuat menggunakan tampilan dan karakter animasi yang lucu dan menarik sehingga banyak anak – anak yang gemar menontonnya.

Film animasi yang disajikan oleh *Walt Disney* merupakan cerita – cerita anak yang ringan. Kebanyakan *Walt Disney Company* membuat film animasi tersebut mengangkat dari cerita – cerita di kerajaan. Seperti contohnya pada film animasi yang berjudul *Cinderella*, *Frozen*, *Little Mermaid*, *Tangled*, *Beauty and The Beast*, itu merupakan kisah *Princess* atau putri kerajaan dengan berbagai alur cerita yang berbeda – beda, namun tetap dalam satu latar tempat yakni di kerajaan dan berakhir dengan *happy ending*. Pada film animasi *Walt Disney Company* yang mengkisahkan *Princess* ini, biasanya digambarkan dengan sosok putri kerajaan dengan tampilan yang cantik dan menarik dengan kulitnya yang berwarna putih, memiliki rambut yang indah nan panjang dan memiliki badan yang ramping. *Princess* ini juga memiliki karakter yang baik, anggun, rapi, dan juga bertata krama.

Namun, pada salah satu film animasi yang dibuat oleh *Walt Disney Company* yang juga berlatarkan kerajaan pada tahun 2012 yang berjudul “Brave” sangatlah berbeda dengan karakter – karakter *Princess* yang selama ini telah dibuat sebelumnya. Film animasi “Brave” merupakan film animasi yang

bertemakan putri kerajaan dari *Walt Disney Company* yang merupakan garapan kerjasama dengan *Pixar*. Karya animasi ke-13 *Pixar Studio*, *Brave* menyusul para pendahulunya menempati posisi puncak *chart box office* Amerika Serikat. Pada pekan debutnya, kisah Putri Merida ini berhasil meraih pendapatan sebesar USD 66,7 juta. (<https://m.kapanlagi.com/showbiz/film/internasional/brave-film-pixar-yang-sukses-berkat-resep-disney-95967d.html> diakses pada tanggal 29 Juli 2013 pukul 15.44 WIB). Film animasi *Brave* ini juga mendapatkan rating 4,5 bintang dari 5 bintang yang merupakan penilaian dari 5,345 *customer viewers* di situs amazon (<http://www.vulture.com/2013/06/all-15-pixar-movies-ranked-from-worst-to-best.html> diakses pada tanggal 29 Juli 2013 pukul 15.44 WIB).

Digambarkan sosok putri kerajaan yang memiliki rambut berwarna merah keriting tebal yang tak teratur, serta juga kulitnya kemerahan muda. Sosok *Princess* dari film “Brave” ini memiliki karakter yang kurang bertata krama, berjiwa petualang dan suka berada di alam bebas, dia pun juga sangat hobi memanah dan berkuda. Hal tersebut sangatlah jauh berbeda dari sosok *Princess* yang pernah kita tonton sebelumnya.

Penelitian ini menganalisis yang memfokuskan pada sosok putri kerajaan di film animasi “Brave”, kemudian di analisis menggunakan

semiotika Roland Barthes, dimana pada teori ini merupakan analisis semiotik yang kritis. Analisis semiotika ini terdapat adanya penanda *denotative* dan petanda *konotative* yang menghasilkan sebuah makna atau mitos. Pada film animasi Brave ini, penanda *denotative* ditandai dengan adanya gambaran karakter sosok *Princess Merida* yang memiliki rambut berwarna merah keriting tebal dan juga parasnya yang tidak begitu cantik. Gambaran yang dimunculkan untuk mengartikulasikan sosok *Princess Merida* dapat dilihat dari beberapa hal yang meliputi penampakan fisik, gaya berpakaian, karakter serta interaksinya dengan lingkungan. Lalu petanda *konotative* nya yakni sebuah anggapan *audience* atas apa yang mereka telah lihat tadi dari scene film tersebut. Konsep yang dibuat mengenai sosok *Princess* ini memberikan dampak yang signifikansi pada film ini. Kemudian petanda *konotative* tersebut sebelumnya dikaitkan dahulu dengan 5 kode dari teori Roland Barthes, yakni hermeneutik, proaretik, simbolik, semik dan gnomik. Setelah itu pada petanda *konotative* tersebut menghasilkan sebuah mitos, yang kemudian dapat ditarik kesimpulan tentang pesan tersirat atau makna yakni menunjukkan karakter dari sosok *Princess Merida* pada film animasi Brave ini.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan adalah

penelitian kualitatif dengan jenis deskriptif . Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah cuplikan yang bersifat selektif atau sering disebut dengan purposive sampling. Penelitian dilaksanakan dengan memperhatikan subjek penelitian, yakni tokoh putri kerajaan Merida yang terdapat di dalam film animasi Brave.

Kajian Teori

1. Semiotika Roland Barthes

Menurut Barthes, semiologi hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal – hal (*things*). Memaknai, dalam hal ini tidak dapat disamakan dengan mengkomunikasikan. Memaknai berarti bahwa objek – objek itu hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda (Barthes, 1988:179 dalam Kurniawan, 2001).

Barthes menganggap kehidupan sosial sebagai sebuah signifikansi. Dengan kata lain, kehidupan sosial, apa pun bentuknya merupakan suatu sistem tanda tersendiri. Dia dikenal sebagai salah seorang pemikir strukturalis yang gencar mempraktikkan model linguistik dan semiologi Saussurean.

Teori semiotika Barthes hampir secara harfiah diturunkan dari teori bahasa menurut de Saussure. Roland Barthes mengungkapkan bahwa bahasa merupakan sebuah sistem tanda yang mencerminkan asumsi - asumsi dari masyarakat tertentu dalam waktu tertentu (Sobur, 2003: 53). Selanjutnya,

(Barthes 1957, dalam de Saussure yang dikutip Sartini) menggunakan teori *Significant-signifie* yang dikembangkan menjadi teori tentang metabahasa dan konotasi. Istilah *significant* menjadi ekspresi (E) dan *signifie* menjadi isi (C). Namun, Barthes mengatakan bahwa antara E dan C harus ada relasi (R) tertentu sehingga membentuk tanda (*sign*, Sn). Konsep relasi ini membuat teori tentang tanda lebih dari satu dengan isi yang sama. Pengembangan ini disebut sebagai gejala meta-bahasa dan membentuk apa yang disebut kesinoniman (*synonim*).

Barthes juga meyakini bahwa hubungan antara penanda dan petanda tidak terbentuk secara alamiah, melainkan bersifat *arbiter* (sewenang – wenang, tidak tetap dan suka seenaknya). Tradisi semiotika pada awal kemunculannya cenderung berhenti sebatas pada makna – makna denotatif alias semiotika denotasi. Sementara bagi Roland Barthes, terdapat makna lain yang justru bermain pada level yang lebih mendalam, yakni pada level konotasi. Pada tingkat inilah warisan pemikiran Saussure dikembangkan oleh Roland Barthes dengan membongkar praktik pertandaan di tingkat konotasi tanda. Konotasi bagi Roland Barthes justru mendenotasikan sesuatu hal yang ia nyatakan sebagai mitos, dan mitos ini mempunyai konotasi terhadap ideologi tertentu. Dalam pandangan Barthes dengan konsep mitos dalam arti umum. Barthes mengemukakan mitos adalah Bahasa,

maka mitos adalah sebuah sistem komunikasi dan mitos adalah sebuah pesan.

Dalam uraiannya, ia mengemukakan bahwa mitos dalam pengertian khusus ini merupakan perkembangan dari konotasi. Konotasi yang sudah terbentuk lama di masyarakat itulah mitos. Barthes juga mengatakan bahwa mitos merupakan sistem semiologis, yakni sistem tanda-tanda yang dimakna manusia (Hoed, 2008:59). Mitos Barthes dengan sendirinya berbeda dengan mitos yang kita anggap tahayul, tidak masuk akal, ahistoris dan lain-lainnya, tetapi mitos menurut Barthes sebagai *type of speech* (gaya bicara) seseorang (Vera, 2013).

2. Sosok Princess

Princess dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti anak perempuan dari Raja. Disney mendefinisikan *Princess*, sebagai anak keturunan raja, atau seorang perempuan yang menikah dengan anak turunraja atau pemimpin yang berkuasa (<https://www.dictio.id/t/walt-disney-bapak-animasi-dan-pendiri-the-walt-disney-company/2665>, diakses pada tanggal 10 April 2013 pukul 23.15 WIB).

Sosok *Princess* atau juga biasa disebut putri kerajaan, biasanya dapat kita jumpai pada tayangan film animasi di televisi. Disney merupakan yang paling sering menyajikan sajian film animasi dengan tayangan alur cerita dongeng yang bertemakan sosok putri

kerajaan. Sosok *Princess* itu digambarkan dengan penampilan putri kerajaan cantik yang berkulit putih serta anggun. Sosok putri kerajaan yang baik, bertata krama juga sopan dalam bersikap.

3. Film Animasi

Banyak sekali definisi mengenai kartun, seperti yang terdapat di Ensiklopedi Indonesia yang dikutip oleh Setiawan G. Sasongko (2005), dalam bukunya yang berjudul *Kartun sebagai Media Dakwah*, kartun didefinisikan sebagai gambaran yang bersifat humoristis, kadang hanya bersifat lucu dan menarik, kadang dengan tujuan mencela atau mencemooh keadaan sosial atau seseorang. Namun lebih ditekankan lagi, bahwa kartun lebih merupakan pencerminan ciri – ciri kemanusiaan pada umumnya secara karikatural (Sasongko, 2005).

Kekuatan dan kemampuan film menjangkau banyak segmen sosial pula, lantas membuat para ahli berfikir bahwa film memiliki potensi untuk memengaruhi khalayaknya. Sejak itu, maka merebaklah berbagai penelitian yang hendak melihat dampak film terhadap masyarakat. Dalam banyak penelitian tentang dampak film terhadap masyarakat, hubungan antara film dan masyarakat selalu dipahami secara linier. Artinya, film selalu memengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan muatan pesan (*message*) di baliknya, tanpa pernah

berlaku sebaliknya.

Pembahasan

Pada beberapa *scene* film animasi *Brave*, terlihat adegan – adegan yang menunjukkan sebuah karakter dari sosok putri kerajaan Merida. *Scene* diatas menampilkan sosok Merida yang merupakan seorang putri kerajaan, namun ia sama sekali tidak bersikap layaknya seorang putri kerajaan.

Digambarkan sosok putri kerajaan yang memiliki rambut berwarna merah keriting tebal yang tak teratur, serta kulitnya yang kemerahan muda dan juga gaun yang dikenakannya pun tidak indah. Sosok putri kerajaan Merida ini memiliki hobi berkuda dan juga memanah. Sosok putri pada film animasi ini juga memiliki watak yang kurang sopan terhadap orang tuanya, begitu juga dengan tata kramanya dalam kehidupan sehari – hari.

Peneliti menganggap mitos konotasi yang mendalam menjadi makna sesuai kerangka Semiotika Roland Barthes pada film animasi “*Brave*”, terdapat makna yang menggambarkan karakter sosok *Princess* Merida. Terlihat pada salah satu *scene* yang ditunjukkan melalui adegan ketika Merida berada di tengah perlombaan para Klan. Merida yang terlihat kesal terjun langsung untuk memanah sendiri panahan pada perlombaan tersebut, pada saat bersamaan Merida juga merobek

gaunnya. Hal itu pula yang membuat ibunya Elinor marah dan malah justru Merida menentangnya. Pada *scene* tersebut menunjukkan bahwa Merida memiliki karakter yang kurang sopan dan tidak bertata krama.

Film animasi ini dibuat seperti film – film animasi lainnya dengan tokoh perempuan. Pada film Brave ini Merida digambarkan sebagai perempuan yang aktif, dinamis, pembangkang dan cenderung macho yang disatu sisi ia juga seorang putri kerajaan. Dalam hal ini Merida ditunjukkan dengan tingkah lakunya dan juga hobinya yakni memanah dan berkuda. Tidak hanya itu saja, pada film ini juga ditunjukkan pada beberapa *scene* bahwa Merida juga memanjat ke atas tebing sendiriantapa alat dan bantuan dari siapapun. Karakter pembangkang dari Merida ditunjukkan dari sikapnya yang suka menentang aturan yang diberikan orang tuanya serta ia juga bersikap seenaknya.

Kesimpulan

Film animasi ini memang sengaja dibuat dengan sedemikian rupa, karena pembuat film ingin membangun sosok Princess dengan karakter yang dinamis, aktif, pembangkang dan cenderung macho. Nampak pada film animasi ini bahwa Merida sangat hobi berkuda dan memanah di dalam hutan. Sifat pembangkangnya yang tampak dari kebiasaannya yang suka membantah aturan dari orang tuanya

disertai tanpa adanya sikap sopan santun darinya.

Namun, menurut peneliti ini bertentangan dengan mitos yang berlaku di masyarakat tentang sensitifnya jika membahas tingkah laku seorang perempuan yang cenderung macho, tidak bertata krama dan suka membantah orang tuanya. Hal itu sebagai proses mitologi, karena bertentangan dengan fakta yang ada di kehidupan nyata masyarakat Indonesia. Hal seperti itu tentunya sangat bertentangan dengan mitos dan nilai cultural bangsa Indonesia yang dikenal sopan dan menjaga norma serta etika dimana saja dan terhadap siapa saja.

Daftar Pustaka

- Vera, Nawiroh. 2013. *Semiotika dalam Riset Komunikasi*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sasongko Setiawan. 2005. *Kartun Sebagai Media Dakwah*. Jakarta: Sigma Digi Media
- Sobur, Alex. 2006. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Angga Wiraatmaja, 2013, *Analisis Isi Kuantitatif Efek Kekerasan pada Film Animasi Oscar Oasis berdasarkan Exaggeration*, <https://repository.polibatam.ac.id>, diakses pada tanggal 8 April 2013 pukul 12.25 WIB
- <https://www.dictio.id/t/walt-disney-bapak-animasi-dan-pendiri-the-walt-disney-company/2665>, diakses pada tanggal 10 April 2013 pukul 23.15 WIB
- (<https://m.kapanlagi.com/showbiz/fil>)

m/internasional/brave-film-
pixar-yang- sukses-berkat-
resep-disney- 95967d.html?
diakses pada tanggal 29 Juli
2013 pukul 15.44 WIB).

<http://www.vulture.com/2013/06/all>

-15-pixar-movies-ranked-
from-worst-to-best.html.

Diakses pada tanggal 29
Juli 2013 pukul 15.44
WIB