

ARTCHIVE

Indonesia
Journal of
Visual Art
and Design

ARTCHIVE

Indonesia Journal of Visual Art and Design

Volume 03, No.02, 2022 Hal. 1-69 E-ISSN : 2723-536X

Jurnal *Artchive* merupakan Jurnal Ilmiah Berkala tentang Seni Rupa dan Desain maupun ilmu pengetahuan yang memiliki keterkaitan dengan ranah kajian tersebut, terbit dalam dua kali setahun. Pengelolaan Jurnal *Artchive* berada di dalam lingkup Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Padangpanjang

Penanggung Jawab

Yandri

Editor In-Chief

Rosta Minawati

Editor on Board

Muksin, Institut Teknologi Bandung

Harissman, ISI Padangpanjang

Rajudin, ISI Padangpanjang

Ahmad Bahrudin, ISI Padangpanjang

F.X.Yatno Karyadi, ISI Padangpanjang

Amrizal, ISI Padangpanjang

Yuniarti Munaf, ISI Padangpanjang

Depi Amdayanti, ISI Padangpanjang

Mitra Bebestari

Novesar Jamarun, ISI Padangpanjang

Wahyu Tri Atmojo, Universitas Negeri Medan

Mikke Susanto, ISI Yogyakarta

Irwandi, ISI Yogyakarta

Budiwirman, Universitas Negeri Padang

Penerjemah

Fadhlul Rahman

Manajer Jurnal

Eva Y.

Izan Qomarats

Desain Grafis

Aryoni Ananta

Gambar Sampul

Febra Deni, "*Parasite*"

ARTCHIVE

Indonesia Journal of Visual Art and Design

Volume 03, No.02, 2022 Hal. 1-69 E-ISSN : 2723-536X

DAFTAR ISI

Penulis	Judul	Hlm
Cameron Malik, Eva Y.	Muka Mu Muka Ku Dalam Duka, Pun Bukan Duka Ku: <i>Performativity</i> Muka Dalam Poster Belasungkawa Para Politisi Di Tragedi Stadion Kanjuruhan	70 - 85
Arief Budiman, Eva Y.	Analisis Sosiologis Proses Kreatif <i>Sakato Art Community</i> Di Yogyakarta Tahun 1995 Hingga 2019	86 - 99
Nafartity Nabilla Mawaddah Nashr, Rajudin, Jeki Aprisela	Analisis Estetik Karya Seni Lukis Hendra Gunawan Berjudul Nelayan II	100 - 112
Mira Utami, Endrati Jati Siwi, Rias Wita Suryani	Teori Performativitas Judith Butler Dalam Tokoh Utama Film Animasi Disney Pixar " <i>Brave</i> "	113 - 137
Arief Rahmaddian W, Anin Ditto, S.Pd., M.Sn Eva Yanti, S.Ds., M.Si	Menggerus Stigma Introvert Melalui Perancangan Media Kampanye Sosial	138 - 148
Intan Putri Dewi	Makanan Tradisional Suku Alas Aceh Dalam <i>Food Fotografi</i>	149 - 159

TEORI PERFORMATIVITAS JUDITH BUTLER DALAM TOKOH UTAMA FILM ANIMASI DISNEY PIXAR “BRAVE”

Mira Utami¹, Endrati Jati Siwi², Rias Wita Suryani³

1. ISI Padangpanjang, Jalan Bahder Johan, Guguak Malintang, Kota Padang Panjang, Indonesia. 28114. miraa.herman87@gmail.com
2. Universitas Gadjah Mada, endratijati@gmail.com
3. Program Studi Desain Produk, Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Padangpanjang, Jalan Bahder Johan, Guguak Malintang, Kota Padang Panjang, Indonesia. 28114. riaswitaxxx@gmail.com

Abstrak

Performativitas gender adalah teori gender di bawah pemikiran Judith Butler. Pemikiran feminis tentang gender telah dibahas dalam berbagai konsep. Ide Butler tentang performativitas gender tidak ada hubungannya dengan budaya atau konstruksi sosial, tetapi suatu bentuk kinerja yang berulang-ulang. Orang akan memiliki sifat feminin atau maskulin karena kinerja berulang yang mengelilingi mereka, tindakan yang mereka lihat dalam dosis harian. Penelitian ini menggunakan teori Butler untuk menganalisis representasi performativitas gender pada tokoh utama dalam film Disney berjudul Brave. Merida adalah seorang putri yang akan mewarisi kerajaan ayahnya. Merida menunjukkan bahwa performativitasnya maskulin karena dia adalah seorang pemanah dan petarung yang terampil. Citranya tidak sesuai dengan citra seorang putri yang biasanya anggun, lembut, dan terampil dalam tugas-tugas rumah tangga. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan melakukan studi kepustakaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Merida memiliki bentuk performatif maskulin karena perbedaannya dengan karakter putri pada umumnya.

Kata kunci : teori performativitas, Judith Butler, Brave, Merida.

Abstract

Gender performativity is a gender theory under the thoughts of Judith Butler. Feminist thoughts regarding gender have been in various concepts. Butler's idea of gender performativity is nothing concerning culture or social construction but a form of repetitious performance. People will have feminine or masculine traits because of repeated performance that surrounds them, the actions they see daily. This research uses Butler's theory to analyze the representation of gender performativity on the heroine of the Disney movie Brave. Merida is a princess that will inherit his father's kingdom. Merida shows that her performativity is masculine since she is a skilled archer and a fighter. Her image unfits the image of a princess who is usually graceful, gentle, and skillful in domestic tasks. This research uses qualitative methods by conducting library research. The result shows that Merida has a masculine performative form for her, different from a typical princess character.

Keywords : performativity theory, Judith Butler, Brave, Merida.

PENDAHULUAN

Sejarah film animasi telah tertoreh dalam kurun waktu lebih dari seabad, tercatat berawal pada paruh pertama abad ke-19. Dimulai dengan penemuan alat-alat sinematografis seperti Thaumatrope, Phenakioscope, Zoetrope, dan Praxinoscope, dunia animasi atau tayangan kartun bergerak terus mengalami perkembangan, yang hingga saat ini terbagi menjadi 5 era berdasarkan ide Stephen Cavalier yang dituangkan dalam “The World History of Animation”. Cavalier mengelompokkan era perkembangan animasi menjadi: 1) The origin of Animation (Pre-1900); 2) Film Animation: The Era of Experimentation (1900 – 1927); 3) Film Animation: The Golden Age of Cartoon (1928 – 1957); 4) The Television Age (1958 – 1985); dan 5) The Digital Dawn (1986 – 2010) (Kurnianto, 2015; Pang, 2019; Prihatmoko, 2022). Animasi modern bermula dari tangan Walt Disney, seorang animator yang mencatatkan namanya sebagai pionir film animasi Amerika, setelah mendirikan rumah produksi Disney di tahun 1920 dan merilis film animasi pertama berjudul *Steamboat Willy*, dengan tokoh utamanya yang dikenal oleh pecinta kartun sebagai Mickey Mouse.

Hal yang dapat dianggap mengejutkan adalah fakta bahwa produk-produk Disney yang merajai pasar film animasi tidak termasuk pada generasi awal sejarah, melainkan baru berkembang dan menjadi titik mula era film animasi ketiga, yaitu The Golden Age of Cartoon. Hanya saja, gebrakan Disney di dunia animasi menjadi pondasi bagi kekuatan

tayangan animasi Amerika yang menguasai pasar dunia dan bersaing ketat dengan produksi animasi Jepang sebagai satu-satunya negara di Asia yang mampu mengiringi langkah Amerika Serikat sebagai pemasok tayangan animasi dunia.

Sebagai distributor, rumah produksi Walt Disney Pictures telah mengakuisisi rumah produksi Pixar, sebuah studio besar lain yang khusus memproduksi film animasi. Selain itu, Disney Pictures juga berhasil merangkul Marvel Studios yang memiliki serial animasi *X-Men* dan berkembang menjadi produsen film-film *superhero* yang berangkat dari komik-komik produksi Marvel Comics, serta Lucas Films yang sempat membangun tren perfilman dunia melalui seri futuristik *Star Wars*. Di bawah Disney Studios, Marvel Studios dan Lucas Films saat ini pun mulai memproduksi beberapa film animasi 3D, mengiringi Pixar sebagai rumah produksi spesialis animasi (Disney Studio Website, n.d.).

Era awal film animasi Disney dikuasai oleh kisah-kisah dongeng arketip dengan tema-tema hero – heroine, termasuk cerita pahlawan pembela kebenaran berdasarkan mitologi seperti kisah dari Yunani (*Hercules*), dan Persia (*Aladdin*). Setelah teknik animasi konvensional mengalami peralihan ke teknik komputer grafis di awal abad ke-20, pergeseran tema tradisional pada film-film animasi produksi Disney juga dimulai. Disney mulai mengangkat isu sosial yang menjadi perhatian masyarakat, di antaranya adalah isu gender dan feminisme. Tokoh-tokoh Disney *Princess* mulai memiliki tujuan

hidup selain menikah dengan pangeran dan hidup bahagia selamanya¹.

Film *Pocahontas* (1995) yang diadaptasi dari kisah nyata anak kepala suku Indian Powhatan yang mendiami wilayah Virginia (Priyambodo, 2021). Film ini menjadi titik awal dalam sejarah film-film animasi Disney yang mengangkat kisah perempuan dengan penggambaran kuat, memiliki sisi maskulin, dan pejuang. *Pocahontas* kemudian diikuti oleh *Mulan* (1998) yang mengadaptasi legenda Hua Mulan dari dataran Tiongkok. Legenda Hua Mulan adalah bagian dari tradisi lisan Tiongkok yang berasal dari puisi kuno berjudul *Ballad of Mulan*.

Pocahontas adalah anak kepala suku pribumi Indian di Amerika yang saling jatuh cinta dengan John Smith, pendatang dari Eropa yang sedang melaksanakan misi eksplorasi dunia baru (Benua Amerika). Keberanian *Pocahontas* berhasil menyelamatkan Smith dari hukuman mati oleh ayahnya, dan pasangan ini kemudian menjadi jembatan perdamaian bagi suku Indian dan penjelajah dari Eropa tersebut. Sementara itu, *Mulan* adalah anak perempuan dari seorang pejuang yang sudah tua, yang kemudian menyamar menjadi laki-laki untuk menggantikan ayahnya ke medan perang (Disney Studio Website, n.d.; Priyambodo, 2021; Scott Dutfield, 2022).

Dalam sistem sosial konvensional, perempuan dianggap sebagai warga kelas

¹ Pernyataan ini adalah *tagline* dalam film-film animasi tradisional Disney yang biasanya muncul di akhir, atau menjadi akhir dari kisah, yaitu "they live together happily ever after".

dua, konsep yang dikemukakan Simone de Beauvoir sebagai *the other* dalam bukunya *The Second Sex*. Perempuan dianggap sebagai *the second sex* karena dipaksa untuk tunduk dan mengikuti laki-laki, lemah, hanya berkulat pada aktivitas domestik (pekerjaan rumah tangga) atau membantu kepala keluarga dalam mengolah lahan pada kelompok masyarakat agrikultur, dan seringkali menjadi objek opresi dan kekerasan. Oleh karena itu, figur perempuan tangguh yang diangkat oleh Disney ke dalam film-film mereka menjadi objek yang krusial untuk dibahas.

Utami (2021) memberikan penekanan mengenai perkembangan gerakan feminisme dunia sebagai sebuah tren global. Gerakan feminisme sudah merambah negara-negara dunia ketiga yang masih berkulat dengan pembangunan dan pertarungan masyarakatnya yang bergerak menuju modernisme dengan tradisi dan budaya. Hal tersebut berbeda dengan negara-negara maju yang sudah mempraktikkan hukum hak asasi manusia terutama bagi perempuan. Sistem patriarki di negara-negara berkembang masih mengakar dan sangat sulit dicerabut, sehingga isu-isu konflik gender terus muncul. Oleh karena itu, ketika seni dan sastra mulai berkembang dan memperoleh tempat di masyarakat, kedua media ini menjadi wadah untuk menyuarakan kritik, opini, ekspektasi, dan pandangan bagi berbagai kalangan termasuk penggerak feminisme. Seni dan sastra dianggap mampu untuk menembus semua lapisan masyarakat hingga yang paling bawah, dan menjadi

kendaraan yang diharapkan akan dapat menyampaikan pandangan-pandangan untuk perubahan.

Persebaran seni dan sastra pun sudah mulai merambah layar kaca. Karya-karya sastra diadaptasi ke dalam film, begitupun pertunjukan-pertunjukan teater sudah dapat disaksikan dari rumah. Budaya populer tentu saja menjadi faktor yang membukakan jalan bagi produk seni dan sastra untuk lebih jauh menginfiltrasi semua kalangan masyarakat. Film yang sebelumnya hanya menghiasi layar bioskop dan menuntut usaha ekstra dari khalayak untuk dapat menikmatinya, sekarang sudah banyak yang juga ditayangkan di layar kaca setelah masa promosi dan distribusinya di bioskop berakhir.

Selain itu, *platform* digital yang mewadahi distribusi film pada gawai atau alat elektronik yang sifatnya personal saat ini juga sudah semakin marak bermunculan. Hal ini kemudian semakin memudahkan konsumen untuk menikmati tayangan-tayangan produk layar perak yang mereka inginkan tanpa harus mengeluarkan usaha yang lebih untuk pergi ke bioskop. Tentu saja kemudahan tersebut dapat menjangkau cakupan khalayak yang lebih luas, terutama untuk wilayah suburban yang belum atau tidak memiliki fasilitas bioskop, tetapi sudah terjangkau oleh jaringan internet dan saluran televisi.

Penelitian ini membahas film animasi Disney Pictures berjudul *Brave*, sebagai film Disney Princess pertama yang diproduksi oleh Pixar. Film ini disutradarai oleh Brenda Chapman dan Mark Andrews, dan dirilis pada tahun

2012. *Brave* adalah generasi teknik gambar tiga dimensi dengan teknologi CGI, yang mana merupakan salah satu dari sedikit film animasi garapan Pixar dengan manusia sebagai karakter utama (Pixar, n.d.). Film animasi ini berlatarkan kerajaan Skotlandia abad pertengahan, mengisahkan mengenai Merida yang merupakan putri semata wayang Raja Fergus dan Ratu Elinor.

Merida digambarkan sebagai putri berambut merah yang ceroboh dan gegabah, suka menentang adat dan tradisi, namun pemberani dan jago memanah. Keinginan Merida untuk menjalani kehidupannya sendiri adalah penentangan terhadap tradisi kerajaan dan status yang dia sandang sebagai putri kerajaan, sehingga menimbulkan kemarahan Ratu dan bangsawan lain. Menghadapi situasi tersebut, Merida mendatangi seorang penyihir untuk berkonsultasi. Yang dilakukan Merida berakhir dengan kutukan yang jatuh kepada ibunya sendiri. Merida pun akhirnya mencoba menemukan makna keberanian yang sebenarnya dan berusaha mematahkan kutukan terhadap Ratu Elinor, dengan mengandalkan keberanian dan kemampuan memanahnya (Disney Wiki, n.d.; IMDB, n.d.; Rotten Tomatoes, n.d.). Merida adalah penggambaran sempurna untuk potret perempuan feminis yang mendobrak nilai-nilai tradisional perempuan sebagai gender yang dianggap kelas dua dalam tatanan sosial, terutama dalam sistem pemerintahan monarki yang sangat patriarkis.

Penelitian sebelumnya telah banyak yang membahas film *Brave* dengan

menggunakan pendekatan feminis. Pertama, artikel Sutrisno dan Aprilia (2020) yang berjudul *Depiction of Princess Merida in Disney Princess Movie "Brave" Directed By Mark Andrews and Brenda Chapman* membahas mengenai karakteristik yang merepresentasikan tokoh Merida dan mengapa karakteristik-karakteristik tersebut membuat Merida istimewa jika dibandingkan dengan karakter putri-putri Disney lainnya. Penelitian yang kedua adalah tesis Ega Dewi Rakhmawati yang berjudul *Princess Representation in Disney's Movie "Brave"*. Hasil penelitian Rakhmawati (2015) mengenai bentuk-bentuk representasi putri dalam film *Brave* yang merujuk kepada konsep representasi Stuart Hall adalah perbedaan karakteristik tokoh Merida dengan putri-putri pada film Disney lainnya. Perbedaannya terletak pada karakteristik, kebiasaan, dan penampilan. Kemudian, tesis Danielle Morrison (2014) yang berjudul *Brave: A Feminist Perspective on the Disney Princess Movie* mengetengahkan analisis mengenai hubungan antar karakter dalam film berdasarkan perspektif feminisme secara umum. Morrison menemukan bahwa film *Brave* lebih menonjolkan hubungan ibu dan anak alih-alih kisah cinta yang menjadi tema utama dalam kisah-kisah Disney princesses. Relasi tersebut menjadi objek pembahasan yang menarik dari sudut pandang kritik feminis karena menyuguhkan karakter protagonis perempuan yang kuat dan memiliki kontrol, sehingga sangat representatif bagi tujuan kritik feminis yang ingin menampilkan contoh mengenai budaya

patriarki dalam media.

Dalam penelitian ini disajikan pembahasan mengenai film animasi secara umum dan teori performativitas Judith Butler sebagai pendekatan kritik feminis yang dijadikan sebagai patokan untuk menelaah karakter Merida. Kemudian, bentuk-bentuk performativitas berdasarkan teori gender Judith Butler yang muncul pada karakter Merida dibahas dengan mengumpulkan data dalam bentuk skrip cerita dan/atau dialog yang menunjukkan bentuk-bentuk performativitas tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Film Animasi Sebagai Produk Budaya Populer

Mengutip Database (JDIH BPK RI, n.d.), UU No. 8/1992 tentang perfilman mencantumkan definisi film sebagai:

"Film adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan/atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis, dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan/atau ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik, dan/atau lainnya; ..."

Berbagai definisi lain juga dirumuskan untuk memaknai film. Pertama, Briggs (2006) yang berpendapat bahwa film adalah rangkaian gambar diam yang

bergerak sangat cepat untuk kemudian diproyeksikan agar menimbulkan kesan hidup dan bergerak, sehingga juga bisa disebut sebagai gambar hidup. Dalam konteks ini, film adalah sebuah produk sinematografi sehingga juga disebut sebagai sinema.

Berikutnya adalah pendapat Liliwari (2020) yang menyatakan bahwa film adalah sebuah media elektronik tertua, yang berhasil menampilkan gambar-gambar hidup seolah-olah realitas dipindahkan ke atas layar. Pendapat Liliwari sangat substansial dalam pembuktian film sebagai sarana budaya populer yang krusial, karena telah memasuki kehidupan umat manusia yang sangat luas dan beragam.

Hal serupa dikemukakan oleh Sobur (2017), bahwa film merekam realita masyarakat lalu memproyeksikannya ke atas layar. Dengan begitu, film selalu memengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan pesan-pesan yang diangkat. Lebih lanjut, pendapat Siregar (2000) semakin menguatkan eksistensi film sebagai bagian dari budaya populer, karena film dianggap sebagai media sosial, psikologi, dan estetika yang sifatnya kompleks. Film terwujud dari cerita dan gambar yang diiringi kata-kata dan musik, sehingga menjadi produk multidimensional yang sifatnya kompleks. Karenanya, kehadiran film di tengah-tengah masyarakat menjadi semakin penting dan setara dengan media lain, yang mana keberadaannya yang bersifat praktis menjadi suatu kebutuhan setara sandang dan pangan. Faktanya adalah tidak ada manusia berbudaya dan maju

yang tidak tersentuh oleh pengaruh film.

Film animasi sendiri pada mulanya adalah salah satu genre dari film yang secara umum ditujukan untuk konsumsi anak-anak. Memang, film animasi pada umumnya menawarkan pesan moral yang berfungsi sebagai media edukasi dan menyajikan karakter-karakter hewan yang lucu dan menggemaskan, sehingga film animasi identik dengan tontonan anak kecil. Hanya saja, target pasar film animasi sekarang ini telah bergeser ke segala lapisan umur dengan berbagai tema dan konsep, bahkan menampilkan adegan kekerasan atau adegan sensual yang membuat tontonan tersebut dibatasi hanya untuk konsumsi dewasa.

Sejatinya, film animasi berasal dari dua disiplin, yaitu fotografi dan animasi. Animasi sendiri merupakan teknik gambar ilustrasi desain grafis. Maka, film animasi merupakan wujud ciptaan ilustrator (yang kemudian disebut sebagai animator) yang menganalisis gambar per gambar dan kerangka per kerangka, lalu merekam gambar demi gambar dengan menggunakan kamera *stop-motion* ke pita seluloid (Laila, 2011).

Film animasi kemudian menjadi salah satu produk budaya populer yang menjadi wadah sempurna untuk menyebarkan ideologi tertentu. Fakta bahwa *motion picture* adalah jenis grafik yang menampilkan gambar bergerak menjadi faktor penerimaan yang lebih tinggi dibandingkan media lain. Seperti yang dikutip dari pendapat kritikus posmodernisme Walter Benjamin dalam *An Introduction to Theories of Popular Culture*:

“Not only do film and photography show us things we may never have seen before or realized existed (ibid.: 239), they also change the conditions in which they are received. ‘Mechanical reproduction of art changes the reaction of the masses toward art’ (ibid.: 236) by allowing them to participate in its reception and appreciation. The new popular arts are more accessible to more people and afford them a role in their critical evaluation. In contrast to painting (ibid.: 237), the sound film is ‘superior’ in ‘capturing reality’, and in giving the masses the opportunity to consider what it has captured. Behavior items shown in a movie can be analyzed much more precisely and from more points of view than those presented on paintings or on the stage...the film, on the one hand, extends our comprehension of the necessities which rule our lives; ...”

Film dan fotografi menunjukkan kepada kita hal-hal yang sebelumnya belum pernah kita lihat atau sadari, sekaligus mengubah keadaan yang menerima mereka. Reproduksi mekanis seni telah mengubah reaksi khalayak terhadap seni itu sendiri, karena khalayak dapat berpartisipasi dalam menerima dan mengapresiasi. Seni populer baru seperti film lebih dapat diakses oleh banyak orang, dan memberikan ruang bagi khalayak untuk memberikan evaluasi secara kritis karena lebih mumpuni dalam menangkap realita. Kebiasaan-kebiasaan yang muncul dalam film dapat dianalisa dengan

lebih presisi, pun dapat dilihat dari sudut pandang yang lebih banyak jika dibandingkan dengan apa yang ditawarkan oleh lukisan atau sebuah panggung pertunjukan ... di sisi lain, film memperluas pemahaman kita mengenai hal-hal yang dirasa perlu, yang menguasai kehidupan” (dalam Strinati, 2004).

Pendapat Benjamin tersebut dapat dimaknai bahwa media bergerak seperti film akan memberikan dampak yang jauh lebih besar terhadap khalayak jika dibandingkan dengan lukisan yang dianggap sebagai seni tinggi atau kanon, sehingga film pun menjadi bagian dari budaya populer. Hal ini dikuatkan oleh makna budaya populer yang disajikan dalam beberapa pendapat. Pertama, Richard Maltby mengaitkan budaya populer dengan budaya massa, yaitu budaya yang merupakan hasil dari industri produksi massal dengan tujuan mendapatkan keuntungan dari khalayak. Budaya massa berkembang dari hasil reproduksi teknologi seperti percetakan, fotografi, perekaman suara, dan lain sebagainya yang sifatnya memberikan kemudahan (dalam Tressia, 2013). Strinati juga mengutip Gamman & Marshment mengenai budaya populer:

“Popular culture is a site of struggle, where many of these meanings [of the power struggles over the meanings which are formed and circulate in society] are determined and debated. It is not enough to dismiss popular culture as merely serving the complementary systems of capitalism and patriarchy, peddling ‘false consciousness’ to the duped

masses. It can also be seen as a site where meanings are contested and where dominant ideologies can be disturbed. Between the market and the ideologues, the financiers and the producers, the directors and the actors, the publishers and the writers, capitalists and workers, women and men, heterosexual and homosexual, black and white, old and young—between what things mean, and how they mean, is a perpetual struggle for control” (Strinati, 2004).

Pendapat tersebut dapat dimaknai bahwa budaya populer didefinisikan sebagai sebuah ranah pergulatan yang mana makna merupakan hasil dari perebutan kekuasaan yang kemudian beredar di masyarakat, sehingga budaya populer tidak sekedar menjadi sistem pelengkap kapitalisme dan patriarki melainkan juga dapat mengganggu ideologi dominan. Oleh karena itu, di antara dua sisi biner — hitam dan putih; laki-laki dan perempuan; ideologi dan pasar; sutradara dan aktor; heteroseksual dan homoseksual; dan lain-lain — akan selalu ada pergulatan atas kontrol yang terus-menerus berlangsung.

Budaya populer sendiri memiliki banyak karakteristik, yang mana dua di antaranya menjadi faktor utama sebuah produk budaya kemudian memiliki kesempatan besar untuk diterima dan bergulir secara luas di dalam masyarakat. Menurut Mayendra yang merangkum karakteristik budaya populer, karakteristik-karakteristik tersebut di antaranya adalah budaya konsumerisme dan budaya massa.

Budaya konsumerisme menjadi poin penting dalam budaya populer karena sifat manusia yang konsumtif akibat selalu merasa kurang dan terus menerus tidak puas, sehingga aksi konsumsi yang dilakukan bukan berdasarkan kebutuhan melainkan karena keinginan, bahkan gengsi. Semua yang kita miliki hanya membuat kita semakin banyak “membutuhkan,” dan semakin banyak yang kita miliki semakin banyak kebutuhan kita untuk melindungi apa yang sudah kita miliki. Misalnya, komputer “membutuhkan” perangkat lunak, yang “membutuhkan” kapasitas memori yang lebih besar, yang “membutuhkan” *flash disk* dan hal-hal lain yang tidak berhenti berkembang. Ketika kita sudah memiliki memori yang besar, kita ingin memori yang lebih besar lagi supaya komputer kita dapat bekerja lebih cepat. Barang-barang tersebut kemudian memperbudak manusia agar terus melakukan *upgrade* atau mendapatkan peningkatan kuantitas dan kualitas sepanjang hidup. Kemudian, budaya massa merupakan budaya populer yang dihasilkan melalui teknik-teknik industrial produksi massa dan dipasarkan untuk mendapatkan keuntungan dari khalayak konsumen massa. Budaya massa ini berkembang sebagai akibat dari kemudahan-kemudahan reproduksi yang diberikan oleh teknologi, seperti percetakan, fotografi, perekaman suara, dan sebagainya. Akibatnya, musik dan seni tidak lagi menjadi objek pengalaman estetis, melainkan menjadi barang dagangan yang wataknya ditentukan oleh kebutuhan pasar (dalam Aslamiyah,

2013).

Berdasarkan dua karakteristik tersebut, dapat dipahami bahwa budaya populer merupakan degradasi dari budaya estetis, namun memiliki kekuatan distribusi yang luar biasa. Budaya populer yang dianggap sebagai seni kelas rendah ternyata tak terbantahkan menjadi sebuah ranah yang dapat membantu proses penyebaran ideologi, sehingga pandangan-pandangan yang ditawarkan sangat mungkin memenangkan pergulatan atas kontrol dalam sistem masyarakat. Oleh karena itu, budaya populer pun mulai dijajaki oleh ideologi-ideologi yang membutuhkan publikasi dan cakupan yang dapat menjangkau segala lapisan masyarakat. Ideologi-ideologi tersebut termasuk di antaranya adalah feminisme yang berusaha memenangkan kontrol dalam sistem patriarki dan opresi.

Gerakan feminisme berakar di Eropa, bermula dari tuntutan perempuan untuk mendapatkan hak suara dalam pemilu. Feminisme gelombang pertama ditandai dengan tulisan Mary Wollstonecraft "*A Vindication of the Rights of Woman*" yang menuntut persepsi bahwa perempuan bukanlah jenis makhluk hidup yang berbeda dengan laki-laki, bukan sekedar sebagai wanita yang fungsinya menghibur melainkan sebagai istri yang penuh kasih sayang dan ibu yang rasional, dan juga seharusnya diberi kesempatan untuk dapat memenuhi kebutuhannya sendiri (British Library Website, n.d.). Wollstonecraft memberikan gambaran mengenai kesempatan bersekolah untuk anak perempuan yang pada akhirnya

akan memberikan keuntungan kepada seluruh lapisan masyarakat. Pendidikan tidak hanya akan mengasah mereka menjadi istri dan ibu yang hebat, namun juga menjadi pekerja profesional yang handal (Britannica, n.d.).

Saat ini, gerakan feminisme modern sudah sangat jauh berkembang, bahkan melampaui ekspektasi dan tujuan gerakan feminisme konvensional. Beragam mazhab feminisme pun bermunculan, dari pola konvensional hingga ekstrim, yang keseluruhannya berusaha untuk memperjuangkan keberadaan dan hak perempuan atas apa yang mereka miliki, baik itu kemampuan atau tubuh yang menjadi modal perempuan dalam bertahan hidup dan memperluas eksistensi mereka dari sekedar sebagai makhluk kelas dua. Dari sudut pandang feminis liberal, kapasitas media massa dalam merefleksikan realitas kehidupan perempuan pada lingkungan yang menganut sistem patriarki dan kehidupan kapitalis sangatlah penting, dan dapat diselidiki dengan metode analisis konten. Metode ini dapat digunakan untuk memperlihatkan bagaimana representasi kultural perempuan dalam media massa membolak-balikkan realitas kehidupan perempuan, sehingga menggambarkan dunia fantasi alih-alih dunia yang sebenarnya ditinggali perempuan (Strinati, 2004). Lebih lanjut, teori performativitas yang akan digunakan untuk membahas objek penelitian ini sendiri akan memperlihatkan seperti apa representasi kultural perempuan yang terdistorsi.

Feminisme dan Teori Performativitas Gender

Tujuan feminis adalah keseimbangan dan interelasi gender. Secara etimologis, feminis berasal dari kata *femme* (woman), dapat didefinisikan sebagai perempuan (tunggal) yang bertujuan untuk memperjuangkan hak-hak kaum perempuan (jamak) sebagai sebuah kelas sosial. Dalam pengertian yang paling luas, feminisme adalah gerakan kaum wanita untuk menolak segala sesuatu yang dimarginalisasikan, disubordinasikan, dan direndahkan oleh kebudayaan dominan, baik dalam bidang politik dan ekonomi maupun kehidupan sosial pada umumnya. Emansipasi wanita dengan demikian merupakan salah satu aspek dalam kaitannya dengan persamaan hak. Dalam ilmu sosial kontemporer, feminisme lebih dikenal sebagai gerakan kesetaraan gender (Ratna, 2012).

Kesalahan persepsi masyarakat dalam membedakan antara seks (jenis kelamin) dan gender masih rutin terjadi, sehingga menciptakan beragam masalah terutama bagi kaum perempuan. Pemahaman dan perbedaan antara konsep seks dan konsep gender sangatlah diperlukan dalam melakukan analisis untuk memahami persoalan-persoalan ketidakadilan sosial yang menimpa kaum perempuan.

Seks merupakan pembagian dua jenis kelamin manusia (perempuan dan laki-laki) secara biologis, bersifat permanen jika tidak terjadi intervensi medis, dan dalam kepercayaan agama-agama samawi diyakini sebagai ketetapan Tuhan (kodrat). Sementara itu, konsep lainnya adalah konsep

gender, yaitu suatu sifat yang melekat pada kaum laki-laki maupun perempuan yang dikonstruksi secara sosial maupun kultural. Diambil dari bahasa latin "genus" yang berarti jenis atau tipe, maka gender adalah sebuah konstruksi sosial budaya yang dilekatkan terhadap manusia yang secara biologis terbagi menjadi laki-laki dan perempuan (KLHK n.d.). Gender juga merujuk pada bagaimana hubungan sosial laki-laki dan perempuan dikonstruksikan, sehingga peran gender menjadi bersifat dinamis dan berubah seiring waktu (KEMENPPA, n.d.). Lebih lanjut, kita dapat mengenyampingkan terlebih dahulu perdebatan mengenai jenis kelamin interseks yang merupakan kelainan secara genetik pada manusia, karena jumlahnya yang hanya sekian persen dari total masyarakat dunia.

Dewasa ini, peneguhan pemahaman yang tidak pada tempatnya bergulir di masyarakat, yaitu, gender yang merupakan konstruksi sosial budaya kemudian justru dianggap sebagai kodrat atau ketentuan biologis. Perbedaan gender sesungguhnya tidak menjadi masalah sepanjang tidak melahirkan ketidakadilan gender (*gender inequalities*). Mewujudkan kesetaraan sistem antara laki-laki dan perempuan merupakan cita-cita kemanusiaan yang mendesak. Hal ini dikarenakan peran perempuan yang dianggap jauh tertinggal dari laki-laki. Dalam sistem kekeluargaan patriarki, laki-laki selalu menjadi harapan untuk melanjutkan keturunan. Bagi pasangan suami istri di beberapa latar belakang kultur yang tidak memiliki keturunan atau

malah melahirkan anak perempuan, ada pandangan bahwa hal itu adalah kesalahan dari pihak perempuan, dan laki-laki diperbolehkan untuk mencari pasangan lain yang diharapkan akan memberikan keturunan laki-laki agar trah keluarga tidak putus. Maka, kondisi tersebut juga menjadi faktor bagi hal-hal yang diperjuangkan oleh gerakan feminisme, seperti penyamaan derajat dengan laki-laki, serta kebebasan untuk menentukan pilihan mengenai pasangan atau pekerjaan yang sesuai bagi perempuan.

Menurut Sofia (2009) dalam bukunya yang berjudul "*Aplikasi Kritik Sastra Feminis*", feminisme berarti kesadaran akan adanya ketidakadilan gender yang menimpa kaum perempuan, baik dalam keluarga maupun masyarakat. Kesadaran itu harus diwujudkan dalam tindakan yang dilakukan baik oleh perempuan maupun laki-laki untuk mengubah keadaan tersebut.

Belakangan ini, gender dan seksualitas dianggap sebagai konsep utama feminisme. Identitas gender juga dipertanyakan ketika seorang perempuan menyatakan bahwa dirinya sudah bertransformasi menjadi laki-laki. Seringkali seksualitas pada akhirnya dirumuskan sebagai sesuatu yang berbeda dengan gender, padahal keduanya memiliki keterkaitan. Seksualitas dan gender dikaitkan dengan oposisi natural dan kultural yang kemudian menghasilkan konstruksi sosial. Contohnya adalah konstruksi identitas perempuan yang harus sesuai dengan konsep gender feminine, yang mana perempuan

seharusnya berdandan, berperilaku lembut dan mengenakan pakaian selayaknya perempuan normal. Begitu pula sebaliknya, konstruksi identitas laki-laki harus sesuai dengan konsep gender maskulin yang keras, kasar, dan non-emosional. Keberadaan gender dikaitkan dengan adanya fakta biologis yang sudah terekonstruksi secara natural sebagai identitas dan peran kultural.

Mengutip Purnomo (2006),

"Filsafat Barat yang mendasari kelahiran sejumlah ideologi, perlu dirunut kontribusinya dalam melahirkan konsepsi kodrati dan non-kodrati bagi kedua jenis kelamin manusia ini. Konsepsi ideologi patriarkhi yang sesungguhnya lahir dari Mesopotamia Kuno pada zaman Neolithik, semakin memiliki daya hegemonik yang kuat. Metafisika Barat yang melahirkan teori-teori identitas, dikhotomi dan kodrati, hingga saat ini diposisikan sebagai "tersangka" bagi pendefinisian secara tidak adil dan tidak setara antara laki-laki dan perempuan ... Beberapa peran dilihat melulu sebagai maskulin atau feminin. Namun fakta semakin menguatkan bahwa peran sosial laki-laki dan perempuan merupakan hasil konstruksi masyarakat, sehingga akibatnya sebuah peran yang di suatu tempat dianggap maskulin ternyata di tempat lain dianggap feminin. Memasak misalnya, hanya dilakukan oleh perempuan dalam masyarakat. Sebaliknya perkayuan hanya dilakukan oleh laki-laki dalam

masyarakat. Berburu, menangkap ikan, serta membuat senjata dan perahu cenderung menjadi tugas laki-laki, sementara menumbuk padi dan mengambil air menjadi tugas perempuan.”.

Pendapat tersebut dikuatkan oleh pandangan Syamsiah (2014), bahwa urusan-urusan produktif seolah-olah menjadi tugas laki-laki dan urusan reproduksi dan kerumahtanggaan adalah tugas perempuan. Laki-laki dikonsepsikan bertugas untuk mengurus urusan luar (*external world*), dan perempuan bertugas untuk mengurus urusan internal (*internal world*), lebih jauh perempuan dipolakan untuk lebih banyak terlibat dalam urusan reproduksi. Feminisme radikal berpendapat bahwa ketidakadilan gender bersumber dari perbedaan biologis antara laki-laki dan perempuan itu sendiri. Perbedaan biologis ini terkait dengan fungsi kehamilan dan keibuan yang selalu diperankan oleh perempuan. Semua ini termanifestasi dalam institusi keluarga, yang mana begitu seorang perempuan menikah dengan laki-laki, maka perbedaan biologis ini akan melahirkan peran-peran gender yang erat kaitannya dengan masalah biologis.

Sementara itu, Stets dan Burke (2000) berpendapat bahwa feminitas dan maskulinitas didapat dari lingkungan sosial, bukan biologis. Masyarakat lah yang menentukan menjadi laki-laki atau perempuan, kemudian perempuan menjawab dengan mendefinisikan diri sebagai maskulin, dan perempuan mendefinisikan diri sebagai feminin. Pembagian-pembagian tersebut juga

memungkinkan seseorang memutuskan menjadi perempuan sekaligus melihat diri mereka sebagai maskulin atau laki-laki melihat diri mereka sebagai feminin.

Dalam ruang lingkup yang lebih luas, gender bahkan harus bertarung dengan latar etnisitas. Konstruksi sosial ras, etnis, dan gender sebelumnya digolongkan ke dalam kategori biologis. Maka, identitas seseorang membuat permasalahan gender yang dialami menjadi kepentingan paling bawah. Bisa dilihat pada perempuan yang berasal dari golongan etnis minoritas dalam masyarakat majemuk, mereka mengalami tekanan luar biasa dalam memperlihatkan fungsi dan loyalitas dalam kelompok etnis mereka sekaligus sebagai bagian dari kelompok masyarakat, yang mana mereka harus mengenyampingkan kepentingan gendernya (Almquist, 1986; Chow, 1987, dalam Marshall & Ghazal Read, 2003).

Namun, Butler (1990) menyatakan, “*Gender doesn’t have a unified nature or essence, but rather it is a ‘repeated stylization of the body, a set of repeated acts...to produce the appearance of substance, of a natural sort of being.*” Pendapat ini dapat dimaknai bahwa gender tidak memiliki inti atau sifat yang padu, melainkan merupakan penyesuaian tubuh dengan keadaan yang berulang, serangkaian pengulangan tindakan ... untuk memproduksi keberadaan manusia sebagai sifat alaminya.” Butler menolak anggapan bahwa gender sudah direkonstruksi secara budaya, karena menurutnya gender merupakan pengulangan

yang bersifat tidak stabil atau seperti benda cair yang selalu berubah-ubah ketika ditempatkan di sebuah wadah. Gender tidak dapat diidentifikasi sebagai identitas yang stabil atau ruang dengan berbagai macam tindakan yang mengikuti, tetapi gender justru merupakan identitas yang dirangkai berdasarkan waktu dan dilembagakan di ruang luar melalui tindakan imitasi yang berulang-ulang (*stylized repetition of acts*). Butler juga menambahkan bahwa gender juga merupakan sebuah norma yang tidak bisa secara penuh diinternalisasi, karena kata 'internal' mengandung makna permukaan dan norma gender adalah fantasi, tidak mungkin untuk diwujudkan.

Butler (2005) mengatakan bahwa gender bukanlah sebuah kata benda yang bermakna pasif, bukan pula kesatuan atribut yang mengambang tanpa kejelasan, melainkan sebagai perbuatan yang selalu dilakukan, tetapi bukan dari "perbuatan seseorang" yang mendahului perbuatan tersebut. Artinya, tidak ada aktor yang bermain dan membentuk identitas di belakang identitas individu. Identitas dibangun secara performatif melalui suatu ekspresi tertentu yang kemudian menghasilkan identitas gender. Menurutnya, gender dan seksualitas adalah hasil dari sebuah pertunjukan atau *performance*, bukan sebuah esensi ataupun ekspansi seks yang ada pada tubuh. Butler juga menyatakan bahwa seksualitas selalu berhubungan dengan gender, karena norma gender berkaitan dengan

seksualitas. Hanya saja, seksualitas bukan merupakan konfirmasi dari gender sekaligus juga tidak menentukan gender.

Lebih lanjut, performativitas merupakan suatu kata kunci yang dipakai oleh Butler untuk merumuskan identitas gender seseorang. Secara umum teori ini menjelaskan tentang gender sebagai suatu efek pengulangan. Menurut Butler (1990),

"Is there a gender which persons are said to have, or is it an essential attribute that a person is said to be, as implied in the question "what gender are you?" When feminist theorists claim that gender is the cultural interpretation of sex or that gender is culturally constructed, what is the manner or mechanism of this construction? If gender is constructed, could it be constructed differently, or does its constructedness imply some form of social determinism, foreclosing the possibility of agency and transformation? Does 'construction' suggest that certain laws generate gender differences along universal axes of sexual difference? How and where does the construction of gender take place? ... On some accounts, the notion that gender is constructed suggests a certain determinism of gender meanings inscribed on anatomically differentiated bodies, where those bodies are understood as passive recipients of an inexorable cultural law. When the relevant 'culture' that 'constructs' gender is understood in terms of such a law or set of laws,

then it seems that gender is as determined and fixed as it was under the biology-is-destiny formulation. In such a case, not biology, but culture, becomes destiny.”

“Apakah ada gender yang harus dimiliki oleh seseorang, atau apakah gender adalah sebuah atribut yang sifatnya esensial untuk disematkan pada seseorang, seperti yang tersirat dalam pertanyaan “Apa gendermu?” Ketika ahli teori feminis mengklaim bahwa gender adalah interpretasi budaya tentang seks, atau bahwa gender dikonstruksi secara budaya, bagaimana mekanisme konstruksi tersebut? Jika gender dikonstruksi, apakah bisa dilakukan dengan mekanisme berbeda, atau alih-alih konstruksi tersebut menyiratkan suatu bentuk determinasi sosial yang menutup kemungkinan agensi² dan transformasi? Apakah ‘konstruksi’ menawarkan perbedaan gender akan terwujud karena adanya hukum tertentu di sepanjang kesepakatan universal mengenai perbedaan seksual? Bagaimana dan di mana konstruksi gender berlangsung? ... Berdasarkan beberapa catatan, gagasan bahwa gender adalah hasil konstruksi menunjukkan determinasi makna gender tertentu yang digoreskan pada tubuh yang dibedakan secara anatomis, yang mana tubuh tersebut dipahami sebagai penerima pasif dari hukum budaya yang tak terhindarkan.

² Agensi (dict) : kapasitas, kondisi, atau keadaan yang memungkinkan seseorang untuk bertindak atau menggunakan kekuatan (Merriam-Webster Dictionary)

Ketika ‘budaya’ yang relevan yang ‘membangun’ gender dilihat sebagai kerangka hukum atau seperangkat undang-undang, maka gender memang ditentukan dan ditetapkan seperti halnya formulasi biologis-adalah-takdir. Dalam kasus seperti itu, yang menjadi takdir bukanlah sifat biologis, melainkan budaya.”

Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa Butler tidak setuju dengan gender sebagai konstruksi budaya dan menyangkal bahwa itu adalah sebuah atribut penting. Butler membuktikannya melalui teori performativitas. Menurutnya teori ini menentukan konsep konstruksi gender. Gender adalah ilusi, tidak ada seorang pun yang lahir dengan gender. Butler mencoba mengurai kekusutan hubungan antara gender dan seksualitas yang selama ini dipercayai sebagai sebuah hubungan antara gender dan seksualitas yang sudah sangat lama dianggap sebagai sebuah hubungan kausal antara natural dan budaya, yang kemudian memunculkan ketidakadilan terhadap kelompok-kelompok tertentu, dengan menghadirkan ide bahwa identitas gender adalah hasil dari sebuah pertunjukan yang dilakukan oleh seseorang.

Performativitas gender kemudian didefinisikan oleh Butler (1990) sebagai berikut:

“Gender performativity is the theory that gender and gender roles are elaborate social performances that one puts on in day-to-day life, the hegemonic versions of which underlay popular conceptions of

“man”/ “masculine” and “woman”/ “feminine”. If it is, indeed the case that “woman” and “man” are performed and reinforced in everyday life, then it is not just our own self-conception, but other’s reaction to our gender performances that shapes gender identification. The constant reduction of women to objects seems to serve as an important mechanism to reinforce the gendering of persons who are or are assumed to be female as “women”- persons who are properly in heterosexual relationships with persons gendered as “male”. Persons gendered as women are also, hegemonically speaking “supposed” to be feminine, and derive self-definition from the way in which they subscribe to feminine norms. Yet those norms frequently relegate them to secondary or submissive roles.”

“Performativitas gender adalah teori bahwa gender dan peran gender adalah pertunjukan sosial rinci yang dilakukan seseorang dalam kehidupan sehari-hari, merupakan versi hegemonik yang mendasari konsep umum tentang “pria”/”maskulin” dan “wanita”/ “feminin”. Jika memang benar “perempuan” dan “laki-laki” ditampilkan dan diteguhkan dalam kehidupan sehari-hari, maka identifikasi gender terbentuk bukan hanya semata berdasarkan konsepsi diri kita sendiri, tetapi dari reaksi orang lain terhadap penampilan gender kita. Degradasi terus-menerus terhadap perempuan yang membuat mereka menjadi objek tampaknya

berfungsi sebagai mekanisme penting untuk memperkuat gender orang-orang yang dianggap atau dianggap perempuan sebagai “perempuan” - orang-orang yang terlibat dalam dalam hubungan heteroseksual yang pantas dengan orang-orang yang disebut sebagai “laki-laki”. Orang-orang yang digenderkan sebagai perempuan juga secara hegemonik “seharusnya” feminin, dan memperoleh definisi diri dari cara mereka mengekspresikan diri dengan norma-norma feminin. Alih-alih, norma-norma tersebut menjatuhkan mereka ke peran sekunder, atau objek penurut.”

Dari pendapat Butler tersebut dapat dimaknai bahwa performativitas gender adalah gaya pengulangan pertunjukan yang dilakukan oleh jenis kelamin tertentu yang sifatnya hegemonik. Misalnya, ketika seorang anak dibesarkan dalam dominasi patriarki atau dilingkupi oleh anggota keluarga dan lingkungan yang mayoritas laki-laki, maka ia akan cenderung untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang maskulin, apapun gender si anak. Dengan demikian, jika si anak adalah perempuan maka di masa depan akan ada kemungkinan memiliki sifat-sifat maskulin. Begitupun jika si anak perempuan dibesarkan dalam lingkungan yang didominasi perempuan, maka sifat femininnya akan lebih kuat. Selain itu, dapat disimpulkan bahwa apa yang membuat seseorang disebut wanita diwakili dengan cara ia bertindak dan berbicara, dan kegiatan yang dilakukan secara berulang. Gender akan terbentuk dan membuat seseorang

dengan identitas gender menjadi lawan dari identitas jenis kelamin. Dengan kata lain, dalam performativitas terdapat perbuatan-perbuatan yang terus dilakukan secara berulang-ulang tanpa akhir.

Performativitas Gender Merida

Performativitas gender dalam film ini ditemukan dari karakter Merida yang digambarkan sebagai perempuan yang terlihat maskulin. Walaupun dia adalah seorang perempuan, penampilannya tidak ditunjukkan dengan kualitas feminin yang ditunjukkan perempuan-perempuan pada umumnya. Ada beberapa adegan yang menunjukkan bagaimana tingkah laku Merida yang menunjukkan maskulinitasnya, contohnya kemampuan Merida dalam memanah, menunggang kuda dan beberapa kegiatan serta kecakapan lain yang biasanya hanya dikuasai oleh laki-laki.

Maskulinitas memang diidentikkan dan tidak dapat dipisahkan dari tubuh laki-laki, begitupun feminitas. Performativitas yang berbeda yang diperlihatkan oleh Merida dalam film *Brave* yang berbeda dengan stereotip yang diharapkan masyarakat pada layaknya seorang perempuan. Performativitas gender laki-laki tersebut ditunjukkan melalui beberapa hal sebagai berikut:

1. Judul "*Brave*" dan Penggambaran Karakter Merida

Brave dalam bahasa Indonesia berarti berani. Film ini diberi judul *Brave* seakan-akan ingin menunjukkan kepada penonton

bahwa tokoh dalam film ini adalah seseorang yang berani. Di luar konteks cerita, penonton akan tergiring pada kisah kepahlawanan yang memunculkan sosok pangeran atau laki-laki yang gagah berani dan ditakuti. Namun, dalam film *Brave* terdapat suatu gebrakan yang berbeda kisah-kisah putri raja lain yang menjadi ciri khas film animasi Disney selama beberapa dekade. Tema *princess story* pada film-film Disney utamanya tentang putri raja yang anggun, lemah lembut, cantik, kompeten dalam tugas-tugas domestik, dan berakhir menikah dengan pangeran tampan dan hidup bahagia selamanya. Namun, film *Brave* menyajikan tokoh Merida yang jauh dari kesan-kesan seorang putri, walaupun dia adalah putri mahkota kerajaan Skotlandia.



Fig 1. Poster *Brave* (Disney.id n.d.)

Merida digambarkan berambut keriting acak-acakan dengan warna merah seperti api yang membara, dan gaun warna berwarna gelap yang terlihat lusuh. Gesturnya cenderung tomboi dan tidak anggun, misalnya berteriak-teriak (Chapman, 2012: 00:10:02) makan dan berjalan tanpa keanggunan (Chapman, 2012: 00:05:34–55), serta tertawa terbahak-bahak (Chapman, 2012: 00:06:28). Merida seringkali diceramahi oleh Ratu Elinor perihal penampilannya tersebut, tetapi Merida mengacuhkan. Selain kondisi-kondisi yang dipaparkan sebelumnya, Ratu Elinor secara gamblang menyebutkan semua karakteristik putri yang harus dikuasai dan dilakukan oleh Merida, yaitu menjadi panutan, pandai berpidato, menggunakan keahlian menggambar untuk kepentingan kerajaan, pandai bermain musik, bangun pagi, bersifat penyayang, berhati-hati, penyabar, rapi, selalu tampil sempurna, dan bertutur kata lembut (Chapman, 2012: 00:12.30).



Fig 2. Merida menggerutu dalam hati dengan gestur tubuh yang tidak anggun, setelah ditegur ratu Elinor agar bersikap anggun (*Brave*)



Fig 3. Merida makan apel dengan serampangan (*Brave*)

Kemudian, faktor lainnya dari kepribadian Merida yang ingin ditonjolkan dalam film ini yaitu keberanian yang ditunjukkan oleh sang putri mahkota, yang dengan gamblang menjadi konteks dari judul filmnya. Bisa dilihat dari poster film yang dirilis Disney, Merida sedang memegang sebuah busur panah dengan raut wajah serius sementara keluarganya berdiri di belakang. Poster tersebut dapat dimaknai sebagai representasi pemimpin yang berani, karena Merida menyelamatkan keluarganya dari ancaman. Sifat beraninya sangat berbeda dengan *Disney Princess* sebelumnya, sehingga menjadi daya tarik utama dalam film ini, sekaligus memberikan pesan mengenai kontrol seorang perempuan terhadap penampilan dan apa yang dia lakukan.

2. Warna Rambut



Fig 4. Merida (Laman Facebook *Brave*)

Seperti yang sudah dipaparkan sebelumnya, *Brave* memiliki banyak sekali pendahulu yang menawarkan tema-tema putri raja. Film-film animasi tradisional Disney dihiasi oleh kecantikan putri-putri dan ketampanan pangeran kerajaan. Cinderella, Snow White, Alice, Ariel, Belle, Jasmine, dan lain-lain selalu digambarkan sebagai tokoh yang cantik dan elegan, dengan rambut hitam, coklat, atau

pirang. Warna rambut yang digunakan utamanya menunjukkan latar belakang etnis tokoh, misalnya Jasmine yang berambut hitam karena merupakan putri dari Timur Tengah, atau Cinderella dan Belle yang berambut pirang sebagai representasi dari putri-putri bangsawan Eropa. Tokoh Merida yang berambut merah menyala jelas-jelas merupakan suatu gebrakan yang berbeda dalam produk-produk budaya populer, dengan memunculkan karakter seorang putri yang tidak nampak anggun sedikitpun, berambut merah acak-acakan yang tampak kusam, serta pakaian ala kadarnya yang terkesan lusuh dan tidak elegan.

Berdasarkan fakta sejarah, warna genetik rambut merah dimiliki oleh berbagai ras manusia terutama yang berasal dari beberapa wilayah Benua Eropa, seperti ras *Celtic* yang terbagi lagi menjadi berbagai suku bangsa (Eupedia, n.d.). Mereka mendiami wilayah Eropa bagian utara, selatan, dan barat laut, misalnya wilayah negara kerajaan Inggris Raya (Britania) saat ini. Merida diceritakan sebagai putri mahkota kerajaan Skotlandia, yang mana merupakan garis keturunan suku Gaelic dari ras Celtic. Selain faktor genetika, warna rambut merah Merida dapat disepakati sebagai poin yang menjelaskan performativitas yang dia miliki. Merah menjadi representasi judul film ini yaitu *Brave* (berani), karena warna merah menyimbolkan sifat-sifat yang secara universal diakui oleh banyak latar belakang budaya sebagai keberanian, semangat, kehidupan, perang, kemarahan, dan lain sebagainya

(Livescience, n.d.). Merida dalam film ini adalah sosok yang pemberani dan kuat, tidak seperti putri raja pada umumnya.

Warna dan gaya rambutnya menjadi representasi sikap Merida dalam film dan menjadi penjelasan bahwa sosok putri tak harus selalu tampak anggun, wangi, atau berambut indah berkilau. Warna rambut merahnya yang terlihat seperti api membara juga menjadi representasi sifat Merida yang memang mudah marah dan hobi menentang tradisi kerajaan. Kemarahan Merida yang terbesar terjadi ketika ibunya mendesaknya untuk menjadi seorang putri dan menjodohkannya dengan pewaris klan lain, yang pada akhirnya membuatnya menentang Ibunya sehingga kutukan berbahaya pun jatuh kepada ibunya (Chapman, 2012: 00:12:39, 00:28:09, 00:33:46). Namun, keberanian Merida kemudian menjadi latar bagi alur cerita yang memperlihatkan usahanya untuk menyelamatkan ibunya dari kutukan.



Fig 5. Merida ingin mengubah rencana ibunya agar membatalkan rencana perjodohan, dengan meminta ramuan kepada penyihir (Disney.id, n.d.)

3. Pakaian



Fig 6. Merida kecil (Heroes Wiki, n.d.)

Dalam film ini Merida sehari-hari digambarkan selalu menggunakan gaun berwarna gelap seperti hitam atau hijau zamrud gelap yang terlihat seadanya dan lusuh, berbeda dengan *Disney Princess* lainnya yang digambarkan menggunakan gaun-gaun cantik berwarna terang dan cerah. Sekalinya Merida menggunakan warna cerah adalah ketika dia harus menghadiri acara pertemuan dengan klan-klan lain yang hendak melamarnya, yang pada akhirnya robek karena terlalu ketat, yang juga tidak dipedulikan oleh Merida. Warna gelap yang dominan digunakan oleh laki-laki menjadi representasi performativitas Merida dalam film ini. Secara makna, warna hitam menyimbolkan kekuatan, kekuasaan, kesedihan, misteri, kemarahan, pemberontakan, dan lain sebagainya (Bourn Creative, n.d.-b, n.d.-a; Oberlo,

n.d.). Warna gelap menjadi representasi seorang Merida yang kuat, meledak-ledak, suka memberontak, dan tak pantang menyerah. Performativitas yang ditunjukkan Merida dalam usaha menentang tradisi Disney Princess terlihat dari baju yang ia kenakan, yang mana juga mendobrak performativitas gender perempuan yang diidentikkan dengan warna “feminin” seperti merah muda atau kuning.

4. Keterampilan Maskulin

Dalam film ini, Merida melakukan hal-hal yang biasanya dilakukan oleh laki-laki di sukunya, seperti berkuda, bermain pedang, dan memanah.



Fig 7. Merida dan kudanya, Angus (Disney.id, n.d.)



Fig 8. Merida mampu menggunakan pedang untuk bertarung (Disney.id, n.d.)



Fig 9. Merida mengalahkan semua pewaris klan lain yang ingin melamarnya dalam kompetisi memanah (Disney.id, n.d.)

Merida sudah suka sekali memanah sedari kecil. Ketika dia beranjak dewasa, Merida sudah menguasai kemampuan menggunakan busur panah dengan sangat ahli. Memanah membutuhkan keakuratan, yang mana dalam konstruksi budaya patriarki selama ini laki-laki dinilai lebih akurat dan kompeten dalam kegiatan fisik daripada wanita. Merida menjadi bukti bahwa perempuan juga bisa menguasai kompetensi yang biasanya dikuasai oleh laki-laki. Keahliannya dalam memanah di film ini bahkan jauh melampaui keahlian laki-laki. Hal ini terlihat dalam kompetisi memanah yang diadakan bagi semua pewaris klan lain yang ingin meminang Merida, yang mana pemenangnya berhak menjadi calon suaminya. Merida yang tidak ingin dijodohkan kemudian menantang semua laki-laki yang ingin melamarnya dalam kompetisi panah tersebut, dan berhasil mengalahkan semua putra mahkota. Di film ini performativitas yang ditunjukkan Merida mematahkan konstruksi budaya patriarki yang menekankan bahwa seorang perempuan hanya bisa menjalankan tugas-tugas

domestik dan kurang gesit dalam kegiatan yang bersifat fisik, terutama olahraga memanah.

5. Lingkungan yang Didominasi Laki-Laki



Fig 10. Merida dan anggota klannya yang didominasi laki-laki (nytimes.com, n.d.)



Fig 11. Merida dan anggota klannya yang didominasi laki-laki (Disney Ireland, n.d.)

Performativitas yang ditunjukkan oleh Merida bermula karena ia hidup dan dibesarkan dalam lingkungan yang didominasi laki-laki. Ayahnya adalah seorang raja Skotlandia dari keluarga DunBroch. Keluarga DunBroch merupakan trah suku Viking yang secara kultur merupakan suku pejuang dan perompak. Semua anak buahnya adalah laki-laki, dan Merida kecil sangat dekat dengan ayahnya sehingga membuatnya terpengaruh oleh bagaimana ayahnya menjalani keseharian sebagai seorang pemimpin. Merida kecil sudah mengenal busur

panah³, dan menunjukkan performa yang berbeda dengan gadis-gadis kecil lainnya. Karakternya yang lincah dan gesit sudah terlihat sejak kecil, terlihat dari bagaimana tata kramanya yang tidak menunjukkan sisi feminin seorang putri sehingga seringkali ditegur oleh ibunya. Kebiasaan-kebiasaannya yang tidak anggun itu berkembang hingga ia dewasa, ditambah dengan keberadaan tiga orang adik laki-laki, sehingga kesempatannya untuk mempraktekkan tata krama keputrian berhenti hanya pada teguran-teguran ibunya tanpa adanya teman untuk mempraktekkan bagaimana cara makan, berbicara, atau tertawa ala putri.



Fig 12. Adik-adik Merida yang kesemuanya laki-laki

Pengaruh lingkungan dengan dominasi laki-laki juga membuatnya menentang tradisi kerajaan mengenai pernikahan. Merida menolak pernikahan, sementara di sisi lain ibunya yang sangat anggun ingin sekali Merida menjadi wanita yang bersikap selayaknya seperti putri raja, dan hendak menjodohkannya dengan pewaris suku lain. Dalam film ini, Ratu Elinor merepresentasikan pola pikir 3 Lihat fig 6.

masyarakat umum yang beranggapan bahwa perempuan haruslah pintar berdandan, lemah lembut, berperilaku sopan, dan bertutur kata halus. Sedangkan Merida menunjukkan kebalikannya, yang berdasarkan teori Butler berarti munculnya performativitas yang berbeda dalam dirinya sebagai perempuan.

Tokoh Merida juga menunjukkan apa yang terjadi di era saat ini, yang mana kebanyakan wanita memilih untuk menunjukkan performativitas yang berbeda dari citra perempuan tradisional. Perempuan modern bisa jauh lebih kuat secara fisik dan psikis dibandingkan laki-laki. Mentalitas dan kemampuan perempuan modern juga sudah bisa disandingkan dengan yang dimiliki laki-laki, bahkan di banyak kesempatan justru laki-laki yang menjadi subordinat. Keadaan tersebut awam ditemui pada masyarakat perkotaan yang sudah memberikan kesempatan kepada perempuan untuk bekerja, bahkan memimpin. Hanya saja, perilaku patriarkis masih tetap langgeng di dunia modern walaupun perempuan sudah mendapatkan kesempatan untuk merasakan praktek-praktek kesetaraan gender.

Performativitas gender juga sudah mulai banyak ditemukan dan diperlihatkan oleh masyarakat, yang sebelumnya umum menyembunyikan, terutama laki-laki dengan performativitas feminin karena adanya perlakuan-perlakuan merendahkan dan melecehkan terhadap mereka. Penyebutan “bencong” terhadap laki-laki misalnya, merupakan penyebutan

dengan tujuan mendegradasi atau mengejek jika dibandingkan dengan penyebutan “kemayu”. Sedikit berbeda dengan performativitas maskulin pada perempuan yang menggunakan istilah “tomboi”, ternyata tidak memiliki makna yang mendegradasi seperti halnya “bencong”. Namun, tetap saja semua istilah-istilah tersebut berkaitan dengan pengaruh lingkungan seseorang yang sifatnya dominan.

KESIMPULAN

Performativitas bukanlah sebuah tindakan tunggal, melainkan sebuah pengulangan dan ritual, yang mencapai efeknya melalui naturalisasi dalam konteks tubuh, yang dipahami sebagai dorongan kultural sementara waktu. Pengulangan yang dilakukan dalam performativitas untuk mendapatkan identitas gender secara bersamaan merupakan usaha menciptakan dan mengamalkan kembali makna yang selama ini sudah mapan secara sosial. Oleh karena itu, kita dapat melihat performativitas gender melalui karakteristik yang tampak dalam keseharian seseorang, dan memperkirakan pengaruh apa yang didapatkan oleh seseorang tersebut dari lingkungannya.

Performativitas Merida dalam film *Brave* dapat dilihat dari si karakter utama yang menunjukkan banyak aktivitas maskulin walaupun dia adalah seorang perempuan. Jika merujuk pada konvensi budaya patriarki yang mana dia sebagai seorang perempuan haruslah berperilaku selayaknya seorang perempuan yang lembut dan lemah,

maka Merida menunjukkan sikap-sikap yang berlawanan dengan konstruksi feminin tersebut. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa walaupun Merida berjenis kelamin perempuan, dia memilih performativitas gender laki-laki yang ditunjukkan dalam setiap tutur kata dan perilakunya. Teori Butler ditunjukkan melalui tindakan imitasi yang berulang-ulang yang membentuk gender walaupun gender tersebut berlawanan dengan jenis kelamin yang dimiliki. Apa yang dilakukan oleh Merida menunjukkan bahwa tidak ada siapapun yang sanggup menghalanginya dalam memilih performativitas gender.

Film *Brave* pun menjadi wadah bagi informasi dan penyebaran ideologi feminis. Film sebagai bagian dari produk budaya populer sangat membantu dalam menyebarkan ideologi tersebut, apalagi dalam format animasi yang kategorinya menyentuh berbagai kalangan umur sehingga anak-anak atau kalangan usia yang tidak termasuk kategori dewasa juga dapat mempelajari dan mengetahui mengenai hal-hal yang berbeda dari apa yang mereka lihat sehari-hari, terutama anak-anak yang hidup dalam kelompok sosial dengan latar belakang kultur patriarki. Melalui film *Brave*, mereka kemudian memiliki kesempatan untuk membandingkan falsafah hidup yang mereka alami dengan apa yang hendak disampaikan oleh ideologi feminisme, bahwa tidak ada yang salah dengan sikap dan performativitas yang “tidak biasa” secara kultur, karena performativitas yang berbeda bukan berarti tidak normal.

REFERENSI

- Asa Briggs, P. B. (2006). *Sejarah Sosial Media*. Yayasan Obor Indonesia.
- Aslamiyah, M. (2013). *Identitas Diri Mahasiswa Penyuka Budaya Pop Korea di Malang*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Bourn Creative. (n.d.-a). *Color Meaning: Meaning of The Color Black*. <https://www.bourncreative.com/meaning-of-the-color-black/>
- Bourn Creative. (n.d.-b). *Color Meaning*. <https://www.color-meanings.com/black-color-meaning-the-color-black/>
- Britannica. (n.d.). *Mary Wollstonecraft*. <https://www.britannica.com/biography/Mary-Wollstonecraft#ref9750>
- British Library Website. (n.d.). *Mary Wollstonecraft, A Vindication of the Rights of Woman*. <https://www.bl.uk/collection-items/mary-wollstonecraft-a-vindication-of-the-rights-of-woman>
- Butler, J. (1990). *Gender Trouble: Feminism and The Subversion of Identity*. Routledge, Chapman & Hall Inc.
- Butler, J. (2005). Gender Trouble: Feminism and The Subversion of Identity. *Political Theory*, 4(4), 4–24.
- Chapman, B. & M. A. (2012). *Brave*. Disney Pixar.
- Disney Indonesia. (n.d.). *Merida*. <https://movies.disney.id/brave/characters>
- Disney Ireland. (n.d.). *Brave Clip – Archery*. <https://www.youtube.com/watch?v=2EIFWjLYNWA>
- Disney Studio Website. (n.d.). *Content*. <https://www.disneystudios.com>

- com/#/about
- Disney Wiki. (n.d.). *Brave*. <https://disney.fandom.com/wiki/Brave>
- Eupedia. (n.d.). *Red hair, a Celto-Germanic trait?* https://www.eupedia.com/genetics/origins_of_red_hair.shtml#Celto-Germanic
- Heroes Wiki. (n.d.). *Merida*. [https://hero.fandom.com/wiki/Merida_\(Brave\)](https://hero.fandom.com/wiki/Merida_(Brave))
- IMDB. (n.d.). *Brave*. <https://www.imdb.com/title/tt1217209/>
- JDIH BPK RI. (n.d.). *Database Peraturan Perfilman*. <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/46600>
- Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan. (n.d.). *Pengertian Gender*. https://elearning.menlhk.go.id/pluginfile.php/854/mod_resource/content/1/analisis_gender/pengertian_gender.html
- Kementerian Perlindungan Perempuan dan Anak. (n.d.). *Glosari Gender*. <https://www.kemenpppa.go.id/index.php/page/view/20>
- Kurnianto, A. (2015). Tinjauan Singkat Perkembangan Animasi Indonesia dalam Konteks Animasi Dunia. *Humaniora*, 6(2), 240–248.
- Laila, N. (2011). *Pengaruh Film Animasi Upin dan Ipin Terhadap Gaya Berbicara Anak-Anak di Dusun Menyanggong RT 21 RW 09 Desa Kletek Kecamatan Taman Kabupaten Sidoarjo*. IAIN Sunan Ampel Surabaya.
- Liliweri, A. (2020). *Dasar-dasar Komunikasi Antar Budaya*.
- Marshall, S. E., & Ghazal Read, J. (2003). Identity Politics Among Arab American Women. *Social Science Quarterly*, 84(4), 875–891.
- Morrison, D. (2014). *Brave: A feminist Perspective on The Disney Princess Movie*.
- Oberlo. (n.d.). *Black Color Psychology*. <https://www.oberlo.com/blog/color-psychology-color-meanings#:~:text=In color psychology%2C black's color,such as sadness and anger.>
- Pang, A. (2019). *Perkembangan Film Animasi dari Masa ke Masa*. <https://www.cultura.id/perkembangan-film-animasi-dari-masa-ke-masa>
- Pixar. (n.d.). *Brave*. <https://www.pixar.com/feature-films-launch>
- Prihatmoko, S. (2022). *Sejarah Animasi: Dari Teknik Tradisional Hingga Animasi Digital*. <http://desain-grafis-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/Sejarah-animasi-dari-teknik-tradisional-hingga-animasi-digitalb4186577a7e29e886023443d331f41e022f2>
- Priyambodo, U. (2021). *Kisah Nyata Kehidupan Pocahontas yang Tak Diungkap Film Animasi Disney*. <https://nationalgeographic.grid.id/read/132573937/kisah-nyata-kehidupan-pocahontas-yang-tak-diungkap-film-animasi-disney?page=all>
- Rakhmawati, E. D. (2015). *Princess Representation In Disney's Movie Brave*.
- Rotten Tomatoes. (n.d.). *Brave*. <https://www.rottentomatoes.com/m/brave>
- Scott Dutfield, N. W. (2022). *The Meaning of Colors: How 8 Colors Became*

- Symbolic*. <https://www.livescience.com/33523-color-symbolism-meanings.html>
- Siregar, A. (2000). *Menyingkap Media Penyiaran Membaca Televisi*. Yogyakarta, LP31,.
- Sobur, A. (2017). *Semiotika komunikasi*. Remaja Karya.
- Sofia, A. (2009). *Aplikasi Kritik Sastra Feminis Teori dan Aplikasinya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Stets, J. E., & Burke, P. J. (2000). *Femininity / Masculinity*. *Encyclopedia of Sociology*, 2, 997–1005.
- Strinati, D. (2004). *An introduction to theories of popular culture*. Routledge.
- Sutrisno, B., & Aprilia, M. (2020). *Depiction Of Princess Merida In Disney Princess Movie “Brave” Directed By Mark Andrews And Brenda Chapman*. *Journal of English Language and Literature (JELL)*, 5(01).
- The New York Times. (n.d.). *Brave*. <https://www.nytimes.com/2012/06/22/movies/brave-pixars-new-animated-film.html>
- Tressia, D. (2013). *Daya Tarik Trend Fashion Korea Sebagai Budaya Populer di Kalangan Mahasiswa Kota Bandung*. Universitas Komputer Indonesia.
- Utami, M. (2021). *Intersectionality of Race and Gender in Harry Potter: The Deathly Hallows*. *BUANA GENDER: Jurnal Studi Gender Dan Anak*, 6(2).