

Analisis Isi Kuantitatif Karakteristik Gender Pada Raya Dalam Film Raya And The Last Dragon

*Devia Putry Kusuma Rachman¹, Detta Rahmawan²

E-Mail: devia21002@mail.unpad.ac.id¹, detta@unpad.ac.id²

Universitas Padjadjaran, Jatinangor. Indonesia

*Corresponding Author

Submitted: 5 September 2024 **Revised:** 25 September 2024 **Accepted:** 05 Oktober 2024

Accredited Sinta-4 by Kemdikbud: No. 0041/E5.3/HM.01.00/2023

Abstrak

Penggambaran stereotip gender di media anak-anak berpotensi menyempitkan persepsi gender di masyarakat. Perempuan seringkali digambarkan sebagai sosok yang subordinat dan hanya berperan dalam pekerjaan domestik, seperti istri, ibu rumah tangga, atau sebagai non-profesional. Sedangkan, anak-anak akan cenderung untuk meniru apa yang mereka tonton melalui proses *modeling*. Disney sebagai perusahaan yang merajai produksi film anak-anak memegang peran penting dalam membentuk persepsi gender yang tidak stereotipikal dalam karya-karyanya. Penelitian ini secara khusus menyoroti film Disney, yaitu *Raya and the Last Dragon* sebagai film Disney *Princess* terbaru. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis karakteristik maskulin dan feminin yang tradisional, serta perbedaan antara kedua karakteristik tersebut pada karakter putri Raya dalam film Disney *Raya and the Last Dragon*. Seluruh durasi film dianalisis melalui pendekatan metode analisis isi kuantitatif dengan menggunakan pengujian *independent sample t-test*. Penelitian ini menyajikan perbandingan penggambaran representasi maskulin dan feminin karakter putri Raya, frekuensi dari kedua karakteristik tersebut, serta bagaimana implikasinya. Hasil dari penelitian ini menunjukkan tidak ada perbedaan yang signifikan antara representasi karakteristik maskulin dan feminin pada Raya dalam film *Raya and the Last Dragon*. Hal ini dapat diartikan bahwa karakter utama perempuan dalam film digambarkan sebagai sosok yang androgini atau memiliki karakteristik maskulin dan feminin yang seimbang. Implikasi penelitian ini adalah Disney telah berhasil memproduksi film Disney *Princess* sebagai media anak-anak yang tidak stereotipikal dan telah merepresentasikan peran gender yang positif.

Kata kunci: Representasi gender; stereotip gender; film anak-anak; Disney Princess; analisis isi kuantitatif

Abstract

*The portrayal of gender stereotypes in children's media has the potential to narrow society's perception of gender roles. Women are often depicted as subordinate figures, confined to domestic roles such as wives, homemakers, or non-professionals. Children tend to imitate what they watch through the process of modeling. Disney, as a dominant company in children's film production, holds a significant role in shaping non-stereotypical gender perceptions through its works. This study specifically focuses on the Disney film *Raya and the Last Dragon*, as the latest addition to the Disney Princess Line. The research aims to analyze traditional masculine and feminine characteristics and the differences between these traits in the character of Princess Raya in the Disney film *Raya and the Last Dragon*. The entire duration of the film was analyzed using a quantitative content analysis approach, employing an independent sample t-test. This study presents a comparison of the masculine and feminine characteristics portrayed by Raya, the frequency of these characteristics, and their implications. The findings of this study indicate that there is no significant difference between the representation of masculine and feminine characteristics of Raya in *Raya and the Last Dragon*. This suggests that the main female character in this film is depicted as an androgynous figure, with a balanced mix of masculine and feminine traits. The implication of this study is that Disney has successfully produced a non-stereotypical children's media that represents positive gender roles.*

Keywords: Gender representation; gender stereotype; children's film; Disney Princess; quantitative content analysis

PENDAHULUAN

Peran media dalam membentuk pemahaman gender pada anak-anak menjadi sorotan utama dalam studi perkembangan anak dan komunikasi. Media memiliki kekuatan besar dalam membentuk stereotip peran gender, bahkan memperkuat pandangan tradisional tentang gender (Coyne, Linder, Rasmussen, Nelson, & Collier, 2014). Seiring dengan itu, tingkat konsumsi media di kalangan anak-anak dan remaja tergolong tinggi dengan rata-rata waktu yang dihabiskan sekitar 4 jam 44 menit untuk anak-anak usia 8-12 tahun dan 7 jam 22 menit untuk remaja usia 13-18 tahun setiap harinya (Rideout & Robb, 2022). Tingginya paparan media ini sejalan dengan pengaruh media yang signifikan dalam membentuk keyakinan dan perilaku. Tayangan media, seperti film dan televisi, memperlihatkan karakter-karakter yang menarik, seringkali dengan penampilan, kepercayaan diri, dan kekuasaan yang melebihi orang-orang pada umumnya, sehingga menjadi sumber inspirasi bagi anak-anak (Greenwood, 2016). Teori kognitif sosial menjelaskan bahwa lingkungan sosial anak, termasuk model-model dalam media, berperan penting dalam penyebaran dan pembelajaran norma-norma dan stereotip gender melalui proses *modeling* atau contoh (Bussey & Bandura, 1999). Ketika model-model ini dianggap realistis atau memiliki atribut yang mengesankan, kemungkinan besar perilaku mereka akan ditiru oleh penontonnya.

Sebuah penelitian dilakukan untuk mengeksplorasi dampak konsumsi media harian terhadap keyakinan tentang peran gender. Ditemukan bahwa siswa sekolah menengah yang sering menonton tayangan yang menyoroti kehamilan remaja, seperti "Teen Moms", cenderung percaya bahwa menjadi seorang ibu muda akan membawa kualitas hidup dan pendapatan yang lebih tinggi, dan bahwa ayah akan lebih terlibat dalam pengasuhan anak mereka (Martins &

Jensen, 2014). Teori kultivasi menjelaskan bagaimana pola perilaku ini terbentuk, dengan mengadopsi sikap sosial yang sejalan dengan konten media yang mereka konsumsi setiap hari (Gerbner, 1998). Pendekatan sistem makro terhadap efek media yang diajukan oleh teori kultivasi memungkinkan peneliti untuk melacak dampak kumulatif dari paparan media harian (Potter, 2014), yang akan menjadi fokus analisis dalam penelitian kultivasi ini, dengan meneliti pesan, nilai, dan gambaran yang disajikan dalam program televisi.

Stereotip gender, yaitu keyakinan tentang karakteristik khusus yang membedakan antara laki-laki dan perempuan dalam kedua cara yang digambarkan saat ini (keyakinan deskriptif) dan seharusnya (keyakinan perspektif), telah menjadi subjek perdebatan yang intens (Leaper, 2015). Gambaran umum tentang stereotip gender adalah bahwa laki-laki harus bersikap maskulin, kompetitif, dan tegas, sementara perempuan harus feminin, pasif, dan sensitif. Namun, ketika menganalisis tayangan televisi, ditemukan bahwa perilaku tokoh perempuan lebih sering terfokus pada penampilan, sering kali dinilai berdasarkan penampilan, dan cenderung lebih seksual dibandingkan dengan tokoh laki-laki (Gerding & Signorielli, 2014; McDade-Montez, Wallander, & Cameron, 2017). Sementara tokoh laki-laki cenderung digambarkan lebih agresif baik secara fisik maupun verbal, dan tokoh perempuan lebih sering disukai oleh orang lain serta lebih berorientasi pada keluarga (Sink & Mastro, 2017). Penelitian menyimpulkan bahwa representasi peran gender di media anak-anak terlalu sempit dan stereotipikal (Steyer, 2014), dengan penggambaran perempuan terutama menjadi perhatian karena sering kali diseksualisasikan atau disubordinasikan dalam peran-peran tradisional seperti istri, ibu rumah tangga, atau sebagai non-profesional (England, Descartes, & Collier-Meek, 2011; Rokhmansyah, 2016). Keterwakilan gender yang terbatas ini

berpotensi menyempitkan persepsi gender di masyarakat. Penelitian ini secara khusus menyoroti film Disney, yang dikenal sebagai produsen konten anak-anak terkemuka, dan menemukan perbedaan signifikan dalam cara mereka merepresentasikan peran gender dalam karyanya.

Film-film Disney telah merajai panggung hiburan dan memiliki dampak yang tak terbantahkan di Amerika Serikat maupun di seluruh dunia. Disney *Princess Line* lahir pada tahun 2001 sebagai langkah besar dalam kampanye periklanan dan pemasaran yang ditujukan khusus kepada para gadis muda. Meskipun awalnya film-film Disney *Princess* mulai muncul sejak tahun 1937, keberadaan waralaba pemasaran yang kuat berhasil menghidupkan kembali popularitas Disney *Princess Line*. Dengan munculnya era baru pada abad ke-21, pesan-pesan yang disampaikan oleh film-film ini menjadi semakin penting karena distribusi mereka merambah ke berbagai media, seperti DVD, *video game*, dan *game online*. Perkembangan ini memungkinkan Disney untuk mencapai target pemasarannya dengan lebih cepat dan luas daripada sebelumnya. Meskipun film-film Disney *Princess* diproduksi di Amerika Serikat dan fenomena ini berakar di sana, Disney telah memperluas pengaruhnya hingga ke tingkat internasional dengan upaya pemasaran yang gigih. Karenanya, Disney *Princess Line* dan cara mereka menggambarkan peran gender memiliki implikasi yang signifikan bagi media anak-anak di seluruh dunia (Hubka, Hovdestad, & Tonmyr, 2009). Namun demikian, meskipun film-film Disney sering dianggap positif, namun ternyata terdapat banyak pesan tersirat di dalamnya. Banyak penelitian telah dilakukan untuk menggali topik-topik ini dengan menganalisis pesan-pesan yang disampaikan oleh Disney dalam film-filmnya kepada anak-anak muda tentang ras, usia, orientasi seksual, dan gender.

Sejumlah penelitian telah menganalisis representasi peran gender pada karakter perempuan dalam film-film Disney yang dirilis sebelum tahun 2010. Salah satunya, dilakukan analisis kuantitatif menyeluruh terhadap film-film Disney *Princess Line* yang dirilis dari tahun 1937 hingga 2009. Penelitian tersebut menemukan bahwa karakter pangeran dan putri menampilkan banyak perilaku yang secara tradisional terkait dengan gender (England dkk., 2011). Dalam sembilan film yang dianalisis, ditemukan bahwa para pangeran menampilkan sebanyak 49,95% karakteristik tradisional maskulin di sepanjang film, dan para putri menampilkan 65,32% karakteristik tradisional feminin di sepanjang film. Pada karakteristik tradisional maskulin, terdapat perbedaan yang signifikan antara karakter pangeran dan putri dalam penggambaran kekuatan fisik, $t(16) = -3.74, p = .002$. Sedangkan, pada karakteristik tradisional feminin, dalam penggambaran pemberian afeksi juga terdapat perbedaan yang signifikan, $t(16) = 2.173, p = .045$, dalam penggambaran submisif $t(16) = 2.95, p = .009$, dan kecenderungan pada penampilan fisik $t(16) = 3.99, p = .001$. Hasil temuan lain dari penelitian ini adalah kuantitas perilaku penyelamatan yang dilakukan oleh para pangeran dan putri. Para pangeran menampilkan perilaku penyelamatan sebanyak 13 kali dan menampilkan perilaku diselamatkan sebanyak 13 kali. Hal ini dapat disimpulkan bahwa para pangeran yang diteliti lebih androgini dalam hal perilaku penyelamatan. Selanjutnya, para putri menampilkan perilaku penyelamatan sebanyak 13 kali dan menampilkan perilaku diselamatkan sebanyak 17 kali. Para putri lebih sedikit menampilkan perilaku penyelamatan, sehingga dapat dikatakan bahwa karakter putri dalam film Disney *Princess Line* tahun 1937 hingga 2009 lebih digambarkan dengan karakter yang pasif.

Penelitian lain juga menyoroti lebih lanjut bahwa dalam 26 film Disney yang dirilis antara tahun 1937 dan 2000, yang menunjukkan bahwa karakter perempuan cenderung dihargai lebih atas penampilan mereka daripada kecerdasan mereka, sering kali digambarkan sebagai tak berdaya dan membutuhkan perlindungan, bersifat domestik, cenderung untuk menikah, dan jika gemuk, sering kali dianggap jelek, tidak menyenangkan, dan tidak menikah (Towbin, Haddock, Zimmerman, Lund, & Tanner, 2004). Hasil dari penelitian yang sama tentang karakter laki-laki menunjukkan bahwa mereka cenderung menggunakan fisik untuk mengekspresikan emosi, kurangnya kendali atas dorongan seksual, memiliki kekuatan dan sifat kepahlawanan yang alami, memiliki pekerjaan yang tidak bersifat domestik, dan jika gemuk, sering kali memiliki karakteristik negatif atau jahat.

Dalam alur cerita film-film klasik Disney, penggambaran peran gender, penampilan, dan perilaku terlihat jelas digambarkan dengan karakteristik gender yang tradisional. Sebagai contoh, putri Snow White dalam film Disney *Snow White* digambarkan terus menerus terlibat dalam tugas rumah tangga seperti memasak dan membersihkan, serta dituntut untuk selalu tunduk pada para kurcaci meskipun mereka tidak lagi ada di sekitarnya (Towbin dkk., 2004). *Disney Princess* pada periode *Classic Years* dari tahun 1989 hingga 2005, seperti Snow White, Cinderella, dan Aurora (dari film *Snow White and the Seven Dwarfs*, *Cinderella*, dan *Sleeping Beauty*), secara konsisten digambarkan dengan sisi feminin yang pasif, dengan kebahagiaan yang hanya ditemukan melalui pernikahan dan subordinasi. Hasil temuan lain juga membuktikan bahwa karakter perempuan di periode *Classic Years* lebih banyak mengekspresikan pernyataan romantis dibandingkan dengan karakter laki-laki (Hefner, Firchau, Norton, & Shevel, 2017). Namun, periode

Eisner Disney dari tahun 1989 hingga 2005, karakter putri seperti Ariel, Jasmine, Pocahontas, dan Kida (dari film *The Little Mermaid*, *Aladdin*, *Pocahontas*, dan *Atlantis: The Lost Empire*), hadir dengan penggambaran karakter putri yang lebih berdimensi, mandiri, penuh tekad, dan berpegang teguh pada prinsip diri mereka sendiri. Meskipun karakter-karakter putri Disney ini sudah menunjukkan kemajuan dalam hal gender, mereka masih memiliki kelemahan masing-masing, seperti Ariel yang tetap menginginkan untuk mengorbankan dirinya demi mencari cinta.

Karakter 'anak perempuan baik' juga diwakili oleh Belle, Mulan, dan Jane dalam film *Beauty and the Beast*, *Mulan*, dan *Tarzan*. Meskipun hal ini dianggap sebagai perubahan yang progresif, namun Disney tetap menampilkan gambaran arketip di mana wanita diberi penghargaan karena tindakan tanpa pamrih, dan di mana wanita terlibat dalam perpindahan lateral antara ketaatan pada otoritas laki-laki, seperti ayah atau suami. Namun, dalam film *The Princess and the Frog*, terlihat representasi putri yang lebih egaliter daripada film-film sebelumnya, terutama dalam hal penggambaran karakter dengan warna kulit hitam, dan diakhiri dengan pernikahan lintas ras. Penelitian-penelitian ini menunjukkan bahwa, meskipun penggambaran gender dalam film-film Disney sebelum tahun 2003 telah mengalami peningkatan seiring waktu, namun mereka tidak sepenuhnya sesuai dengan perkembangan masyarakat dalam kesetaraan gender saat ini.

Analisis film-film dari tahun 2009 dan seterusnya menunjukkan pesan-pesan yang lebih positif mengenai karakter putri dalam film Disney Princess. Mereka menjadi lebih androgini, dengan representasi yang seimbang dari karakteristik maskulin dan feminin. Lebih banyak karakter putri terlibat dalam perilaku penyelamatan, bahkan beberapa menolak minat romantis sama sekali (England dkk., 2011;

Hine, England, Lopreore, Skora Horgan, & Hartwell, 2018). Sebagai contoh, di film *Moana*, karakter Moana menggambarkan kekuatan dan karakteristik maskulin yang lebih dominan daripada femininnya (Hine dkk., 2018). Temuan lain juga menunjukkan bahwa karakter Elsa dalam *Frozen* memiliki perilaku yang lebih mirip dengan karakter laki-laki, seperti stoik, agresif, dan dominan (Arnold, Seidl, & Deloney, 2015). Sedangkan dalam film *Brave*, karakter Merida memainkan peran kunci dan menunjukkan sifat heroik dengan menyelamatkan ibunya dari mantra penyihir (Hine dkk., 2018).

Lima film *Disney Princess* dari tahun 2009 hingga 2016, seperti *The Princess and the Frog*, *Tangled*, *Brave*, *Frozen*, dan *Moana* juga dianalisis dan ditemukan bahwa karakter putri menjadi kurang feminin dan perilaku mereka menjadi lebih androgini dari tahun ke tahun (Hine dkk., 2018). Khususnya pada film *Disney Frozen* dan *Moana*, karakter utama putri cenderung menolak hubungan romantis (Pulver, 2016) dan digambarkan semakin mandiri dengan selalu bersikap aktif dalam perkembangan plot (Parks, 2014). Film-film ini juga mendapat popularitas yang tinggi di kalangan anak-anak perempuan dan laki-laki di seluruh dunia (Konnikova, 2014). Adanya perubahan penggambaran karakter putri Disney dalam film-film terbarunya dan diiringi dengan tingginya popularitas film-film tersebut menunjukkan adanya kesadaran anak-anak terhadap representasi peran gender dalam media yang mereka konsumsi. Media populer anak-anak, seperti Disney, diharapkan dapat memberikan contoh peran yang lebih positif dan seimbang secara perilaku bagi anak perempuan muda (Dunsmore, 2017; Duralde, 2016; Machado, 2016; Ngata, 2016; To, 2016). Penggambaran perilaku heroik para putri dan khususnya perkembangan mereka dari ‘korban pasif’ menjadi ‘pahlawan aktif’ ini juga menandakan bahwa dalam hal kepahlawanan, kekuasaan pria mungkin telah berakhir.

Beberapa teori mengindikasikan bahwa representasi peran gender dalam media, termasuk di dalamnya dunia Disney (Coyne, Linder, Rasmussen, Nelson, & Birkbeck, 2016), memegang peranan penting dan dinamis dalam membentuk pemahaman anak-anak muda tentang gender (Martin, Ruble, & Szkrybalo, 2002). Penelitian-penelitian sebelumnya juga menyoroti berbagai isu terkait representasi gender dalam film-film animasi Disney (England dkk., 2011). Namun, seiring berjalannya waktu dan Disney terus merilis film-film *Disney Princess*-nya, terjadi pergeseran dalam penggambaran karakter, di mana terlihat kecenderungan untuk memperlihatkan karakter putri yang lebih androgini (Hine, England, Lopreore, Skora Horgan, & Hartwell, 2018). Hal ini menandakan pentingnya penelitian lanjutan dalam mengkaji film-film *Disney Princess* terbaru dan dampaknya terhadap pemahaman anak-anak tentang gender.

Penelitian ini memfokuskan pada film terbaru dari *Disney Princess Line*, yaitu *Raya and the Last Dragon* yang dirilis pada tahun 2021. Film ini menjadi penampilan perdana karakter putri Disney setelah lima tahun absen dalam deretan film *Disney Princess*, sehingga peneliti menduga akan terjadi perubahan signifikan dalam representasi karakter putri dalam film terbaru ini. Dilihat secara sekilas, film *Raya and the Last Dragon* menampilkan mayoritas karakter kunci yang adalah perempuan dan menghadirkan plot rivalitas di antara para pemimpin perempuan. Minimnya kehadiran karakter laki-laki dan perannya sebagai karakter pendukung, memperkuat dugaan bahwa karakter putri di film ini mungkin memiliki profil perilaku yang lebih seimbang antara representasi maskulin dan feminin. Maka dari itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis karakteristik maskulin dan feminin yang tradisional, serta perbedaan antara kedua karakteristik tersebut dari karakter putri *Raya* dalam film Disney

Raya and the Last Dragon. Tujuan lain dari penelitian ini adalah mengetahui apakah karakter utama putri dalam film putri Disney terbaru *Raya and the Last Dragon* merepresentasikan karakter yang androgini, atau karakteristik maskulin dan feminin yang seimbang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi pendekatan analisis isi kuantitatif dengan menggunakan teknik pengujian *independent sample t-test* terhadap film animasi Disney *Raya and the Last Dragon* untuk menganalisis representasi gender karakter utama putri di dalamnya. Pendekatan analisis isi digunakan agar dapat mengidentifikasi dan mencatat setiap perilaku yang mencerminkan karakteristik gender di dalam film tersebut (Riffe, Lacy, Watson, & Lovejoy, 2023). Sedangkan penggunaan metode kuantitatif dapat membantu mengidentifikasi perhitungan objektif serta analisis data statistik, matematis, atau numerik. Metode analisis isi kuantitatif adalah metode penelitian yang menampilkan teks, visual, atau materi yang dikategorikan secara sistematis untuk dianalisis (Coe & Scacco, 2017). Analisis keseluruhan pada penelitian ini akan menggunakan Software Statistical Product and Service Solution (SPSS). Pendekatan yang serupa telah digunakan pada penelitian sebelumnya (England dkk., 2011; Hine dkk., 2018), dan kerangka pengkodean ini telah dianggap bermanfaat dan valid (Towbin dkk., 2004).

Populasi dari penelitian ini adalah durasi penuh film *Raya and the Last Dragon*, yang berlangsung selama satu jam dan 47 menit. Populasi merujuk pada keseluruhan kelompok yang ingin diambil kesimpulan oleh peneliti. Pengambilan sampel analisis dilakukan secara *non-probability sampling* dengan metode *purposive sampling*. Teknik *non-probability sampling* ini melibatkan penilaian subjektif (Showkat & Parveen,

2017). Sedangkan, *purposive sampling* digunakan agar dapat membangun sampel yang sapat dianggap mewakili populasi.

Film ini dirilis pada 12 Maret 2021 melalui platform Disney+ Premiere Access setelah mengalami penundaan perilisasi dari tahun sebelumnya akibat pandemi COVID-19. Film ini juga mengangkat representasi budaya Asia Tenggara dan telah menuai ulasan positif dari para kritikus, bahkan mencapai peringkat kedua dalam daftar film paling banyak ditonton selama musim kelima di Netflix.

Analisis dilakukan oleh dua *coder* yang merupakan mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Padjadjaran dan telah memahami sistem pengkodean yang digunakan. Perhitungan uji reliabilitas menggunakan *website* dfreelon.org pada masing-masing kategori representasi maskulin dan feminin. Pengujian reliabilitas antar *coder* dilakukan dengan cara masing-masing *coder* mengkodekan film tersebut pada durasi 25 menit pertama film dan membandingkan hasil frekuensi kode dari seluruh perilaku menggunakan Krippendorff's Alpha. Nilai KALPHA yang dihasilkan dari uji reliabilitas ini untuk representasi maskulin sebesar 0.79 dengan *percent agreements* sebesar 81.8 dan representasi feminin sebesar 0.76 dengan *percent agreements* sebesar 80. Besaran nilai ini menunjukkan tingkat reliabilitas antar-*coder* yang cukup tinggi. Setiap perbedaan yang signifikan diperiksa dan dievaluasi hingga konsensus tercapai mengenai cara mengkodekan perilaku tersebut.

Karakter putri dianalisis untuk karakteristik maskulin dan feminin, kemudian diberi kode untuk setiap ciri atau perilaku berdasarkan kriteria berikut: (a) setiap kali putri menunjukkan ciri tersebut; (b) ketika karakter lain menggambarkan putri memiliki ciri tersebut; (c) ketika ciri tersebut berlangsung lebih dari tiga detik (misalnya, dalam kasus langka dimana sebuah ciri ditampilkan selama lebih dari tiga detik, maka

terhitung satu kali tiap tiga detik demonstrasi); (d) ketika putri melakukan perilaku yang mencirikan (seperti merawat penampilannya) dan gambar layer berubah sebentar tetapi kemudia kembali ke karakter yang terus melakukan tindakan yang sama (dalam hal ini, akan diberi dua kode untuk tindakan tersebut).

Setelah nilai reliabilitas terpenuhi dan inkonsistensi diselesaikan, *coder* pertama kemudian mengkodekan setengah durasi pertama film tersebut, sementara *coder* kedua mengkodekan sisa durasinya secara terpisah. Melalui metode ini, peneliti dapat mengumpulkan data kuantitatif tentang berbagai perilaku yang diperlihatkan oleh karakter utama perempuan dan laki-laki dalam film tersebut, seberapa sering perilaku tersebut muncul, dan bagaimana hal tersebut berkaitan dengan gender karakter tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Seluruh data pada peneitian ini diolah menggunakan perangkat lunak IBM Statistics SPSS versi 26. Seluruh data yang terkumpul berhasil dianalisis dan tidak ada data hilang. Film *Raya and the Last Dragon* berdurasi satu jam dan 47 menit dan dihitung frekuensi setiap kali penggambaran karakter sesuai *coding book* ditampilkan dalam film.

Dapat dilihat pada Tabel 1, perhitungan frekuensi penggambaran karakteristik maskulin dan feminin terbagi menjadi beberapa kategori unit analisis. Pada karakteristik maskulin terbagi menjadi 11 kategori dan feminine menjadi 15 kategori. Total frekuensi yang ditemukan adalah sebanyak 239 kali karakteristik maskulin ditampilkan dan 168 kali karakteristik feminin ditampilkan pada karakter putri Raya dalam film *Raya and the Last Dragon*.

Tabel 1. Frekuensi karakteristik maskulin dan feminin karakter Raya

Karakteristik Maskulin	Frekuensi	Karakteristik Feminin	Frekuensi
Keinginan untuk menjelajah	24	Cenderung pada penampilan fisik	1
Kuat secara fisik	12	Lemah secara fisik	9
Asertif	17	Penurut	16
Tidak Emosional	5	Penuh kasih sayang	23
Mandiri	17	Pengasuhan	7
Atletis	64	Sensitif	19
Terlibat dalam aktivitas intelektual	36	Tentatif/tidak konsisten	9
Menginspirasi rasa takut	7	Membantu	5
Berani	38	Pembuat masalah	2
Memberikan saran	4	Takut	27
Pemimpin	15	Rasa malu	5
		Pingsan sambil menangis	0
		Digambarkan menarik secara fisik	0
		Meminta/menerima saran/bantuan	29
		Korban	16
TOTAL	239	TOTAL	168

Sumber: Hasil Penelitian, 2024

Pertanyaan penelitian pertama adalah karakteristik apa yang paling sering ditampilkan pada Raya dalam film *Raya and the Last Dragon*. Persentase representasi maskulin dan feminin karakter putri Raya ditunjukkan pada Tabel 2. Dari total 26 kategori unit analisis, karakteristik dengan

nilai persentase terbesar adalah penggambaran “atletis”, yaitu sebesar 13.62% atau sebanyak 64 kali dalam sepanjang film. Frekuensi dalam unit analisis ini dikatakan tinggi karena Raya seringkali ditampilkan melakukan aktivitas fisik seperti berlari, melompat, dan atau

menendang, serta berada dalam kondisi perkelahian.

Nilai persentase terbesar kedua adalah penggambaran “berani” sebesar 8.09% dan ditampilkan sebanyak 38 kali. Raya juga banyak digambarkan sebagai penyelamat bagi karakter lain dan berani dalam menghadapi bahaya sendirian. Selanjutnya, penggambaran “terlibat dalam aktivitas intelektual” bernilai 7.66% dan ditampilkan sebanyak 36 kali pada tokoh Raya. Dalam menghadapi situasi kritis, Raya digambarkan dapat membuat strategi dan merespon bahaya dengan baik. Ketiga unit analisis dengan nilai persentase tertinggi ini berada pada kategori maskulin.

Sedangkan, unit analisis dengan nilai persentase terendah adalah karakteristik “pingsan sambil menangis” dan “digambarkan

menarik secara fisik (feminin)”. Pada unit analisis “pingsan sambil menangis” adalah penggambaran dimana tokoh menangis sambil menunduk hingga tidak terlihat wajahnya. Dalam film ini, Raya beberapa kali digambarkan sedang menangis, namun tangisan tersebut hanya sebatas pengekspresian emosi terhadap situasi yang dihadapi, ia tetap memperlihatkan wajahnya dan digambarkan tetap dapat menguatkan dirinya sendiri. Sedangkan, unit analisis “digambarkan menarik secara fisik (feminin)” adalah penggambaran dimana Raya dipuji cantik oleh tokoh lain dalam film. Kedua karakteristik ini tidak ditunjukkan dalam film, sehingga nilai persentase kedua unit analisis ini adalah sebesar 0%.

Tabel 2. Persentase representasi maskulin dan feminin karakter putri Raya

Karakteristik	Persentase (%)
Atletis	13.62%
Berani	8.09%
Terlibat dalam aktivitas intelektual	7.66%
Meminta/menerima saran/bantuan	6.17%
Takut	5.74%
Keinginan untuk menjelajah	5.11%
Penuh kasih sayang	4.89%
Sensitif	4.04%
Asertif	3.62%
Mandiri	3.62%
Penurut	3.40%
Korban	3.40%
Pemimpin	3.19%
Kuat secara fisik	2.55%
Lemah secara fisik	1.91%
Tentatif/tidak konsisten	1.91%
Menginspirasi rasa takut	1.49%
Pengasuhan	1.49%
Tidak emosional	1.06%
Membantu	1.06%
Rasa malu	1.06%
Memberikan saran	0.85%
Pembuat masalah	0.43%

Cenderung pada penampilan fisik	0.21%
Pingsan sambil menangis	0.00%
Digambarkan menarik secara fisik (feminin)	0.00%

Sumber: Hasil Penelitian, 2024

Pertanyaan penelitian yang kedua adalah bagaimana perbandingan penggambaran karakteristik maskulin dan feminin Raya dalam film *Raya and the Last Dragon*. Ditunjukkan pada Tabel 3 tentang persentase karakteristik maskulin Raya adalah sebesar 58.72% dan karakteristik feminin sebesar 41.28%. Karakteristik maskulin pada

karakter putri Raya lebih sering digambarkan dengan total frekuensi sebesar 239 kali dan karakteristik feminin lebih sedikit digambarkan dengan total frekuensi sebesar 168 kali. Walaupun terdapat perbedaan antara penggambaran karakteristik maskulin dan feminin Raya, namun selisih penggambaran karakteristik ini tidak begitu tinggi.

Tabel 3. Total persentase representasi maskulin dan feminin karakter putri Raya

Karakteristik	Frekuensi	Persentase (%)
Maskulin	239	58.72%
Feminin	168	41.28%

Sumber: Hasil Penelitian, 2024

Pertanyaan penelitian selanjutnya adalah bagaimana perbedaan karakteristik maskulin dan feminin pada karakter putri Raya ditampilkan dalam film *Raya and the Last Dragon*. Untuk dapat menganalisis signifikansi perbedaan karakteristik maskulin dan feminin pada karakter putri Raya, penelitian ini menggunakan teknik pengujian *independent sample t-test* karena sampel yang didapatkan tidak saling berpasangan satu sama lain.

Uji normalitas dilakukan sebagai syarat mutlak melakukan pengujian *independent sample t-test* dan untuk mengetahui apakah data pada penelitian ini terdistribusi secara

normal. Hasil perhitungan uji normalitas menggunakan teknik Saphiro-Wilk pada karakteristik maskulin menunjukkan nilai Sig. 0.060 dan karakteristik feminin menunjukkan nilai Sig. 0.125. Hal ini membuktikan bahwa data pada penelitian ini terdistribusi secara normal karena nilai keduanya lebih dari 0.05. Selanjutnya, dilakukan uji homogenitas dan menghasilkan nilai Sig. Based on Mean sebesar $0.107 > 0.05$. Berdasarkan nilai tersebut, varians dalam karakteristik maskulin dan feminin adalah sama atau homogen. Tabel 4 menyajikan hasil uji normalitas dan homogenitas penelitian ini.

Tabel 4. Uji normalitas dan homogenitas karakteristik maskulin dan feminin karakter putri Raya

Karakteristik	Uji Normalitas Shapiro-Wilk			Uji Homogenitas Varians	
	Statistic	df	Sig.	Sig.	
Maskulin	0.861	11	0.06	<i>Based on Mean</i>	0.107
Feminin	0.908	11	0.125		

Sumber: Hasil Penelitian, 2024

Setelah seluruh syarat terpenuhi, pengujian *independent sample t-test* dilakukan pada karakteristik maskulin dan feminin karakter putri Raya. Dapat dilihat hasil pengujian *independent sample t-test* pada Tabel 5, bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar

0.068 > 0.05. Dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara karakteristik maskulin dan feminin karakter putri Raya dalam film *Raya and the Last Dragon*. Dibuktikan juga dengan nilai t_{hitung} yang cukup rendah, yaitu sebesar 1.913.

Tabel 5. Hasil pengujian *independent sample t-test*

	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
<i>Equal variances assumed</i>	1.913	24	0.068	10.52727	5.50315
<i>Equal variances not assumed</i>	1.753	14.352	0.101	10.52727	6.00506

Sumber: Hasil Penelitian, 2024

Selaras dengan penelitian sebelumnya (Hine dkk., 2018), yang menunjukkan bahwa karakter putri dalam film Disney *Princess* dari tahun 2009 hingga 2016 menampilkan karakter putri yang semakin kurang feminin. Penelitian ini juga menunjukkan karakter Raya tidak memiliki perbedaan antara karakteristik maskulin dan feminin yang signifikan. Artinya, perkembangan representasi gender karakter utama putri dalam film Disney *Princess* terbaru ini memiliki penggambaran yang lebih androgini atau seimbang antara representasi karakteristik maskulin dan femininnya.

SIMPULAN

Stereotip gender saat ini masih membedakan peran laki-laki dan perempuan. Laki-laki cenderung harus bersikap maskulin, kompetitif, dan memiliki peran di ranah profesional. Sementara perempuan cenderung harus bersikap feminin, pasif, dan berorientasi di ranah domestik. Stereotip ini beresiko dapat menyempitkan persepsi anak-anak terhadap pemahaman peran masing-masing gender, terutama perempuan yang cenderung disubordinasikan dan diseksualisasikan. Salah satu faktor yang mendukung stereotip gender ini adalah penggunaan media yang tinggi pada anak-anak. Mereka akan cenderung untuk

melakukan proses *modeling* atau mencontoh model-model dalam media. Ketika model-model ini dianggap memiliki atribut yang mengesankan, kemungkinan besar anak-anak akan meniru perilaku tersebut. Hal ini yang menjadikan Disney, sebagai produsen film anak-anak terbesar, memegang peran cukup penting dalam membangun persepsi peran gender pada anak-anak.

Sejumlah penelitian terdahulu telah meneliti bagaimana representasi gender pada karakter perempuan dalam film-film Disney yang dirilis dari tahun 1937 hingga 2016. Film-film Disney *Princess Line* kemudian dikategorikan menjadi beberapa kategori sesuai dengan tahun dan penggambaran karakter perempuan dalam film-film tersebut. Kategori pertama adalah karakter perempuan Disney pada ‘*Classic Years*’ yang dirilis antara tahun 1937 hingga 1967. Karakter perempuan Disney pada masa ini banyak menggambarkan perempuan yang pasif, feminin, subordinat, dan kebahagiaannya di dapat dari pernikahan. Beberapa karakter Disney pada masa ini adalah Snow White (dari film *Snow White and the Seven Dwarfs*), Cinderella (dari film *Cinderella*), dan Aurora (dari film *Sleeping Beauty*). Kategori selanjutnya adalah ‘*Eisner Era*’ yang dirilis antara tahun 1989 hingga 2005. Karakter perempuan Disney pada masa

ini memiliki beberapa perubahan yang mencolok dan digambarkan lebih mandiri, memiliki keinginan yang kuat, dan percaya diri. Beberapa karakter Disney pada masa ini adalah Ariel (dari film *The Little Mermaid*), Jasmine (dari film *Aladdin*), dan Pocahontas (dari film *Pocahontas*). Penggambaran karakter perempuan Disney menjadi semakin kuat pada film-film yang dirilis antara tahun 2010 hingga 2016, yaitu Rapunzel (dari film *Tangled*), Merida (dari film *Brave*), Elsa (dari film *Frozen*), dan Moana (dari film *Moana*). Karakter perempuan Disney pada masa ini digambarkan lebih androgini atau representasi maskulin dan feminin yang seimbang, mereka tidak lagi menggantungkan kebahagiaannya pada akhir cerita yang romantis, dan bersikap aktif dalam aksi penyelamatan.

Penggambaran karakter perempuan dalam film-film Disney telah dibuktikan mengalami perubahan yang progresif dengan representasi maskulin yang terus meningkat. Penggambaran representasi gender pada karakter utama putri ini dapat dikatakan semakin membaik dari tahun ke tahun yang sudah tidak lagi menggambarkan karakter perempuan dengan kebiasaan-kebiasaan gender yang tradisional. Namun demikian, belum ada penelitian lebih lanjut mengenai film Disney *Princess Line* terbaru yang dirilis tahun 2021, yaitu karakter putri Raya dalam film *Raya dan the Last Dragon*. Maka dari itu, penelitian ini harus dilakukan sebagai pembaharuan dan meneruskan penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian ini juga bertujuan untuk meneliti karakteristik maskulin dan feminin karakter utama putri Raya, serta apakah karakter perempuan dalam film terbaru Disney ini menggambarkan karakter yang lebih androgini seperti pada film Disney *Princess Line* yang rilis sebelumnya.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa karakter Raya dalam film Disney *Raya*

and the Last Dragon lebih sering digambarkan dengan karakteristik maskulin daripada feminin. Perhitungan perbedaan penggambaran karakteristik maskulin dan feminin juga menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada karakter putri Raya. Dari hasil temuan ini, dapat disimpulkan bahwa Disney menggambarkan karakter Raya sebagai karakter yang androgini. Maka dari itu, dapat dikatakan bahwa Disney telah berhasil untuk memproduksi film anak-anak putri Disney yang tidak berdasar pada stereotip gender yang ada. Disney juga telah mempertahankan konsep ini dari film-film putri Disney tahun 2009 hingga terbaru, yaitu 2021. Hal ini menunjukkan bahwa Disney telah memberikan contoh peran yang lebih positif dan seimbang secara perilaku bagi anak perempuan muda agar mereka dapat bersikap berani, cerdas secara intelektual, dan juga atletis dalam kehidupan nyata. Saran bagi penelitian selanjutnya adalah dapat menganalisis perbedaan film Disney *Raya and the Last Dragon* dengan film-film putri Disney sebelumnya, berdasarkan hasil penelitian-penelitian terdahulu. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat melanjutkan dan mengadopsi penelitian ini untuk film Disney *Princess Line* yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arnold, L., Seidl, M., & Deloney, A. (2015). Hegemony, Gender Stereotypes and Disney: A Content Analysis of Frozen and Snow White. *Concordia Journal of Communication Research*, 2. <https://doi.org/10.54416/TZOY1130>
- Bussey, K., & Bandura, A. (1999). Social cognitive theory of gender development and differentiation. *Psychological Review*, 106(4), 676–713. <https://doi.org/10.1037/0033-295X.106.4.676>

- Coe, K., & Scacco, J. M. (2017). Content Analysis, Quantitative. Dalam *The International Encyclopedia of Communication Research Methods* (hlm. 1–11). Wiley. <https://doi.org/10.1002/9781118901731.iecrm0045>
- Coyne, S. M., Linder, J. R., Rasmussen, E. E., Nelson, D. A., & Birkbeck, V. (2016). Pretty as a Princess: Longitudinal Effects of Engagement With Disney Princesses on Gender Stereotypes, Body Esteem, and Prosocial Behavior in Children. *Child Development*, 87(6), 1909–1925. <https://doi.org/10.1111/cdev.12569>
- Coyne, S. M., Linder, J. R., Rasmussen, E. E., Nelson, D. A., & Collier, K. M. (2014). It's a Bird! It's a Plane! It's a Gender Stereotype!: Longitudinal Associations Between Superhero Viewing and Gender Stereotyped Play. *Sex Roles*, 70(9–10), 416–430. <https://doi.org/10.1007/s11199-014-0374-8>
- Dunsmore, C. (2017, Februari 9). Disney's Moana is a princess head and shoulders (and feet) above the rest.
- Duralde, A. (2016, November 23). 'Moana' Review: Dwayne Johnson Invigorates Disney's South Seas Saga.
- England, D. E., Descartes, L., & Collier-Meek, M. A. (2011). Gender Role Portrayal and the Disney Princesses. *Sex Roles*, 64(7–8), 555–567. <https://doi.org/10.1007/s11199-011-9930-7>
- Gerbner, G. (1998). Cultivation Analysis: An Overview. *Mass Communication and Society*, 1(3–4), 175–194. <https://doi.org/10.1080/15205436.1998.9677855>
- Gerding, A., & Signorielli, N. (2014). Gender Roles in Tween Television Programming: A Content Analysis of Two Genres. *Sex Roles*, 70(1–2), 43–56. <https://doi.org/10.1007/s11199-013-0330-z>
- Greenwood, D. (2016). *The Routledge Handbook of Media Use and Well-Being* (1st Edition). Routledge.
- Hefner, V., Firchau, R.-J., Norton, K., & Shevel, G. (2017). Happily Ever After? A Content Analysis of Romantic Ideals in Disney Princess Films. *Communication Studies*, 68(5), 511–532. <https://doi.org/10.1080/10510974.2017.1365092>
- Hine, B., England, D., Lopreore, K., Skora Horgan, E., & Hartwell, L. (2018). The Rise of the Androgynous Princess: Examining Representations of Gender in Prince and Princess Characters of Disney Movies Released 2009–2016. *Social Sciences*, 7(12), 245. <https://doi.org/10.3390/socsci7120245>
- Hubka, D., Hovdestad, W., & Tonmyr, L. (2009). Child maltreatment in Disney animated feature films: 1937–2006. *The Social Science Journal*, 46(3), 427–441. <https://doi.org/10.1016/j.soscij.2009.03.001>
- Konnikova, M. (2014, Juni 25). How "Frozen" Took Over the World.
- Leaper, C. (2015). Gender and Social-Cognitive Development. Dalam *Handbook of Child Psychology and Developmental Science* (hlm. 1–48). Wiley. <https://doi.org/10.1002/9781118963418.ch1dpsy219>
- Machado, Y. (2016, November 23). "Moana" Directors Reveal How They Made Disney's Next Hit.
- Martin, C. L., Ruble, D. N., & Szkrybalo, J. (2002). Cognitive theories of early gender development. *Psychological Bulletin*, 128(6), 903–933. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.128.6.903>
- Martins, N., & Jensen, R. E. (2014). The Relationship Between "Teen Mom" Reality Programming and Teenagers' Beliefs About Teen Parenthood. *Mass Communication and Society*, 17(6), 830–852. <https://doi.org/10.1080/15205436.2013.851701>
- McDade-Montez, E., Wallander, J., & Cameron, L. (2017). Sexualization in U.S. Latina and White Girls' Preferred Children's Television Programs. *Sex Roles*, 77(1–2), 1–15. <https://doi.org/10.1007/s11199-016-0692-0>
- Ngata, T. (2016). Despite Claims of Authenticity, Disney's Moana Still Offensive.
- Parks, M. (2014, Oktober 23). How Fourth-Wave Feminism is Changing Disney's Princesses. *Highbrow Magazine*.
- Potter, W. J. (2014). A Critical Analysis of Cultivation Theory. *Journal of Communication*, 64(6), 1015–1036. <https://doi.org/10.1111/jcom.12128>
- Pulver, A. (2016, Mei 26). How Disney's Princesses got Tough.
- Rideout, V. J., & Robb, M. B. (2022, Maret 9). The Common Sense Census: Media Use by Tweens and Teens, 2021.

- Riffe, D., Lacy, S., Watson, B. R., & Lovejoy, J. (2023). *Analyzing Media Messages*. New York: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003288428>
- Rokhmansyah, A. (2016). *Pengantar Gender dan Feminisme: Pemahaman Awal Kritik Sastra Feminisme*. Semarang: Garudhawaca.
- Showkat, N., & Parveen, H. (2017). Non-probability and probability sampling. Dalam *Media and Communications Study* (hlm. 1–9). e-PG Pathshala.
- Sink, A., & Mastro, D. (2017). Depictions of Gender on Primetime Television: A Quantitative Content Analysis. *Mass Communication and Society*, 20(1), 3–22. <https://doi.org/10.1080/15205436.2016.1212243>
- Steyer, I. (2014). Gender representations in children's media and their influence. *Campus-Wide Information Systems*, 31(2/3), 171–180. <https://doi.org/10.1108/CWIS-11-2013-0065>
- To, B. (2016, Oktober 25). Dance, Storytelling, and the Art of Wayfinding: Behind the Scenes of Disney's "Moana."
- Towbin, M. A., Haddock, S. A., Zimmerman, T. S., Lund, L. K., & Tanner, L. R. (2004). Images of Gender, Race, Age, and Sexual Orientation in Disney Feature-Length Animated Films. *Journal of Feminist Family Therapy*, 15(4), 19–44. https://doi.org/10.1300/J086v15n04_02