

WACANA PEREMPUAN DALAM FILM ANIMASI DISNEY PRINCESS “BRAVE”

Oleh: Cahya Haniva Yunizar (071015085) - B

Email: cahyahaniva@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini mengeksplorasi wacana perempuan ideal yang diartikulasikan dalam film animasi Disney melalui penokohan seorang ‘*princess*’ dalam film Brave. Konsep mengenai perempuan sebagai *princess* yang diartikulasikan dalam film ini memberikan dampak yang signifikan bagi perempuan. Wacana yang dimunculkan untuk mengartikulasikan sosok perempuan sebagai *princess* dilihat dari beberapa hal yang meliputi penampakan fisik (*physical appearance*), gaya berpakaian (*fashion*), karakter (*character*) serta interaksinya dengan lingkungan (*social interaction*), diuraikan dan dianalisis menggunakan Media Discourse sebagai metode Analisis Tekstual. Berdasar analisis yang telah dilakukan, temuan yang diperoleh bahwa perempuan melalui *princess* Merida dikonstruksi sebagai sosok yang terbuka, berani, kuat, mandiri, dan tangguh. Selain itu juga berhasil mempertahankan identitas unik yang dimiliki tanpa perlu memenuhi harapan dan tuntutan orang lain.

Kata kunci: konstruksi, identitas, perempuan, gender, *princess*

PENDAHULUAN

Fokus dari penelitian ini adalah teks yang dibentuk untuk melanggengkan sebuah konsepsi mengenai perempuan ideal yang diperankan oleh seorang *princess* dalam film. Teks dipahami untuk mendapatkan makna tersembunyi di balik konstruksi perempuan sebagai *princess* dalam film animasi Disney Princess Brave. konsep mengenai perempuan sebagai *princess* yang diartikulasikan dalam film ini memberikan dampak yang signifikan bagi perempuan. Hal ini seperti yang dikatakan Oreinstein (2000) bahwa anak-anak perempuan melekatkan identitas seorang *princess* dalam diri mereka, yang dihubungkan dengan gambaran seorang *princess* di dalam film. Mereka ingin menjadi seperti Disney *Princess*, dengan memakai atribut-atribut yang mereka pahami sebagai atribut seorang *princess*.

Menurut Lori Baker-Sperry and Liz Grauerholz (2003), orang-orang dewasa memberikan sosialisasi kepada anak atau generasi penerus mengenai budaya, gender, dan nilai-nilai melalui cerita. Karena itu, cerita merupakan media yang tepat untuk melihat bagaimana nilai-nilai dikonstruksi. Identitas merupakan salah satu bentuk dari konstruksi tersebut. Berdasarkan hal ini, peneliti berasumsi bahwa nilai-nilai yang dikonstruksi dalam media, termasuk identitas seorang *princess*, merupakan nilai-nilai yang sebenarnya ingin disosialisasikan dalam kehidupan nyata.

Kecantikan ideal merupakan salah satu nilai yang disalurkan melalui cerita anak (Baker-Sperry dan Grauerholz, 2003: 711). Melalui rangkaian cerita dan penokohan karakter,

prinsip-prinsip kecantikan yang dimunculkan kemudian melahirkan wacana. Nilai yang diterapkan dan dipahami dalam cerita tersebut dipahami sebagai sebuah kebenaran. Hal yang sama terjadi ketika sosok *princess* ditampilkan dalam sebuah film animasi. Karakter yang mencakup gaya berpakaian dan penampilan fisik, serta bagaimana tokoh berinteraksi juga alur cerita yang disampaikan memberikan gambaran yang jelas mengenai nilai-nilai perempuan ideal yang dapat diterima dan diharapkan oleh masyarakat.

Film sebagai salah satu bentuk media massa mempunyai peranan penting dalam sosiokultural, artistik, politik, dan dunia ilmiah. Pemanfaatan film sebagai media pembelajaran masyarakat dan penanaman nilai tertentu ini, dengan asumsi bahwa film memiliki kemampuan untuk mengantar pesan, dengan cara yang unik (McQuail, 2007). Film menjadi media berkomunikasi yang dapat mengartikulasikan ekspresi dan pesan dari para pembuatnya, termasuk bagaimana mereka menggambarkan perempuan.

Representasi perempuan, termasuk konsep mengenai perempuan ideal dalam kehidupan sosial membawa keterlibatan media massa yang semakin luas. Namun keterlibatan ini terkadang bukan membawa perempuan dalam kondisi yang adil dan demokratis. Banyak di antara film-film yang telah diproduksi sejauh ini, memuat representasi gender yang timpang (Baria, 2005: 3). Pembuat film tidak begitu memerhatikan apakah representasi tersebut memberikan dampak konstruksi realitas tertentu kepada penontonnya.

Film dalam pandangan banyak feminis, sama dengan media lainnya, sering kali dianggap membawa ideologi yang kurang menguntungkan bagi perempuan (Baria, 2005: 4). Ideologi yang kebanyakan menindas kaum perempuan disalurkan dengan mudah melalui bahasa unik yang ada dalam film. Budaya media ini menunjuk pada suatu keadaan sebuah tampilan audio dan visual, yang telah membentuk konstruksi kehidupan sehari-hari, bahkan memberikan materi untuk membentuk identitas seseorang, termasuk diri perempuan. Perempuan digambarkan sesuai dengan nilai-nilai yang sudah *taken for granted*, diterima begitu saja, oleh masyarakat. Nilai-nilai itu sengaja diwacanakan melalui narasi dan alur cerita dalam film.

Secara ideologis, film animasi Disney tidak hanya mewakili nilai-nilai pedagogis dalam budaya keluarga tradisional, tetapi juga memiliki konflik antara nilai-nilai strategi pengajaran tersebut dalam keluarga tradisional umum dan karakteristik alami Disney sebagai perusahaan besar yang hidup di industri modal (Murtiningsih, 2008: 4).

“Dunia yang berbeda” yang dimunculkan oleh Disney bisa diartikan dan mengacu pada konsep simulasi dan simulakra milik Baudrillard. Simulasi merupakan sebuah

mekanisme di mana tanda sudah tidak lagi merujuk pada realitas tertentu. Tanda mewakili dirinya sendiri untuk membuat realitas yang kemudian akan diproduksi dan direproduksi, sehingga tidak nampak lagi mana yang paling riil. Masyarakat dijebak dalam ruang realitas yang dianggapnya nyata, padahal sesungguhnya semu dan penuh rekayasa. Di dalam ruang ini (yang disebut dengan simulakra), perbedaan yang nyata dengan fantasi, atau yang asli dengan palsu sangat tipis (Hidayat, 2012: 10-11). Kondisi tumpang tindih dan berbaurnya berbagai macam bentuk tanda tersebut merupakan tanda datangnya era postmodern dalam kehidupan manusia (Piliang, 2003).

Realitas dan konsep mengenai *princess* kemudian menjadi term yang tidak lagi sederhana. *Princess*, dalam bahasa Indonesia berarti *princess*. *Princess* dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti anak perempuan dari Raja. Disney mendefinisikan *princess*, sebagai anak keturunan raja, atau seorang perempuan yang menikah dengan anak turun raja atau pemimpin yang berkuasa (Disney, 2014). Namun, dalam realitasnya terminologi tersebut memiliki makna yang meluas. *Princess* bukan lagi hanya sekedar anak perempuan raja, melainkan merupakan sosok atau *role model* yang diyakini sebagai sebuah konsep yang ideal untuk seorang perempuan. Tak heran jika setiap anak perempuan mulai dari yang kecil hingga beranjak dewasa begitu mengidam-idamkan dirinya menjadi sosok seperti seorang *princess* (Johnson, 2011).

Film Disney yang mengangkat tentang perempuan tersebut menuai beberapa pandangan, misalnya saja yang dikatakan Towbin, Haddock, Zimmerman, Lund, and Tanner (Sawyer, 2011: 8), bahwa ada tiga hal yang menjadi perhatian pada waktu itu mengenai perempuan:

1. Kenampakan luar (*physical appearance*) perempuan lebih berharga daripada kepandaian mereka
2. Perempuan tidak memiliki harapan dan butuh perlindungan
3. Perempuan dikaitkan dengan hal-hal domestik dan nantinya akan menikah

Hal ini menuai beberapa kritik dari para feminis karena mereka menganggap bahwa wacana yang dimunculkan tidak berimbang. Untuk itulah, topik mengenai sosok perempuan ideal sebagai *princess* menjadi menarik untuk dipelajari karena mau tak mau, memberikan dampak yang signifikan terhadap diri perempuan.

PEMBAHASAN

Disney *Princess* telah membawa dampak yang begitu besar terhadap pengenalan identitas seorang perempuan di seluruh dunia. Identitas seorang *princess* yang direpresentasikan dalam film-film, maupun melalui merchandise yang dijual, seakan melanggengkan sebuah nilai tertentu mengenai identitas feminin.

Matthew Johnson menulis sebuah artikel berjudul *The Little Princess Syndrome: When Our Daughters Act Out Fairytales* mengenai ‘*princess phase*’ atau fase *princess* yang terjadi pada anak-anak. Fase ini adalah salah satu tahapan di mana anak menganggap bahwa cerita dongeng yang mereka dengar dari *Princess* idola mereka adalah benar. Tak jarang mereka menganggap bahwa karakter *princess* yang mereka saksikan adalah sifat yang seharusnya dimiliki oleh seluruh gadis muda seperti mereka.

Fenomena ini seakan membuka jalan bagi Disney untuk bereksperimen dengan identitas-identitas *princess* yang akan mereka representasikan. Terbukti, dengan sepanjang sejarah film *princess*-nya, Disney melakukan perubahan-perubahan yang cukup signifikan akibat kritik dari para feminis. Walaupun begitu, Disney tetap mempertahankan beberapa nilai. Merida merupakan pemeran utama perempuan pertama yang diciptakan Pixar. Pixar membuat sosok Merida menjadi sesosok *heroine*, atau hero perempuan, yang tak jauh berbeda dengan pemeran utama sebelumnya yang semua adalah laki-laki.

Disney sendiri telah memiliki ‘mitologi *princess*’ untuk menentukan tokoh dalam film mana yang dapat masuk dalam jajaran Disney *Princess* dan bagaimana perempuan diwujudkan secara visual. Merida masuk dalam kategori *princess* karena dia lahir dari keluarga kerajaan. Ayahnya adalah Raja DunBroch, King Fergus dan Queen Elinor adalah ibunya. Sebelum dinobatkan menjadi salah satu bagian dari Disney *Princess*, pihak Disney melakukan *make-over* terhadap penampilan Merida untuk membuatnya ‘lebih cantik’ jika tampil di berbagai merchandise dan produk-produk Disney lain termasuk di website resminya.

Hal ini menuai protes, salah satunya dari Brenda Chapman, salah satu sutradara film *Brave*. Mereka melakukan petisi penolakan *make-over* itu karena mereka ingin Merida ditunjukkan apa adanya, serta tetap membawa pesan dan nilai seperti yang sebelumnya telah dibentuk. Mereka melakukan pembaharuan dari stereotip yang selama ini melekat dalam diri seorang *princess*. Sosok *princess* didekonstruksi dalam diri Merida, bahwa seorang *princess* tidak selamanya harus seperti yang telah digambarkan oleh Disney selama ini.

Identitas yang dapat diidentifikasi pertama kali adalah bagaimana seseorang menunjukkan atribut dalam penampilan fisiknya yang terlihat. *Self presentation* atau

penampilan fisik inilah yang ‘dijual’ oleh Disney dan sebagai upayanya membentuk sebuah identitas tertentu. Fenomena terobsesinya anak-anak dengan seorang *princess* idola mereka sudah cukup menguatkan bagaimana pengaruh Disney dalam hal ini.

Merida tampil dengan senyuman lebar. Bajunya pun terlihat tidak ‘berkilau’ seperti Cinderella dan yang lainnya, bahkan sobek di beberapa bagian. Ketika Rapunzel diperlihatkan memegang senjatanya, yakni rambut keemasan indah, Merida menyandang busur di bahunya. Tidak seperti Disney *Princess* lainnya yang diangkat dan diadaptasi dari sebuah dongeng atau cerita yang sudah ada, Merida dengan film *Brave* murni sebuah tokoh yang baru dan original diciptakan oleh Pixar Studio. Brenda Chapman, author cerita ini, terinspirasi dari hubungannya dengan anak perempuannya.

Jika dikaitkan dengan Merida, bisa jadi *role model* utama dari karakter ini adalah sosok Artemis, seorang pahlawan wanita yang kuat dan tangguh. Artemis dalam Mitologi Yunani. Artemis adalah Anak dari Zeus, Raja para Dewa, dan saudari kembar Apollo. Artemis dikenal sebagai pemanah yang sangat jitu. Dia mendedikasikan diri untuk melindungi kelahiran bayi-bayi yang ada di dunia (Berens, 2010). Yang menarik di sini adalah, Artemis memutuskan untuk menjadi *virgin* atau perawan seumur hidupnya. Sama seperti Artemis, Merida tidak memiliki ketertarikan untuk menikah. Walaupun sudah ada tiga pelamar yang berasal dari klan dari seluruh penjuru negeri yang berminat melamarnya, tak ada satu pun yang menarik hatinya. Bahkan dia ‘membunuh’ harapan laki-laki anak pertama dari pemimpin klan dengan cara mengalahkan telak mereka dalam panahan.

Berdasar hal tersebut, Merida sukses menjadi Disney *Princess* pertama yang sama sekali tidak memiliki *love interest* atau ketertarikan akan cinta. Jika semua Disney *Princess* pendahulunya selalu menemukan, bahkan beberapa nasibnya ditentukan oleh *Prince Charming* yang datang dalam hidup mereka, Merida justru menolak kemungkinan seorang pangeran mendatangnya. Hal ini menjadi salah satu bentuk penolakan Merida terhadap stereotip *princess* selama ini, bahwa tidak selamanya seorang *princess* membutuhkan pangeran untuk menyelamatkan hidupnya, dan membuatnya berbahagia selamanya.

Penampakan secara fisik yang menunjukkan busur dan panah yang disandangnya memberikan makna filosofi yang mendalam dalam konstruksi identitas Merida sebagai *princess*. Merida bukan hanya sebagai sosok yang kuat dan tangkas karena dapat menggunakan panahan sebagai bentuk olahraga dan seni membela diri, namun juga sebagai wujud kemandiriannya, ketidakbergantungannya kepada pihak lain termasuk *Prince*

Charming. Dia bisa berjuang dengan tangannya sendiri dan bertanggung jawab atas apa yang telah dilakukannya, tanpa bantuan pihak lain.

Selain atribut panahan, yang mencolok dari Merida adalah rambut Merahnya. Manusia berambut merah, atau biasa disebut dengan Ginger memiliki ciri-ciri khusus lain, yakni kulit yang amat pucat, dan bintik-bintik pada mukanya atau freckles. Banyak mitos-mitos yang lahir berhubungan dengan kelahiran manusia Ginger, antara lain, orang ginger disimbolkan dengan kegilaan dan kemarahan, dianggap sebagai penyihir, hingga dilihat sebagai seorang yang tak dapat dipercaya (Abel, 2001: 229). Stereotype ini nampaknya juga digambarkan dalam film *Brave*. Merida digambarkan temperamen, mudah marah, dan suka memberontak. Dia juga berasosiasi dengan seorang penyihir untuk mendapatkan apa yang diinginkannya.

Berdasarkan gaya rambut liarnya, bisa diasumsikan bahwa Merida adalah sosok yang tidak biasa. Apalagi dengan status sebagai seorang *princess* kerajaan. Hal itu menguatkan perannya di dalam film. Bagaimana dia menolak nilai-nilai yang diturunkan kepadanya melalui ibunya, Namun Queen Elinor memaksa Merida untuk berpenampilan layaknya seorang *princess* yang dia harapkan.

Rambut Merida ditutup seluruhnya dengan tudung berwarna putih. Tidak nampak satu helai pun rambut berantakan. Hal ini dilakukan Elinor untuk membuatnya terlihat lebih rapi dan bisa dikendalikan. Pemakaian tudung ini menyimbolkan pemaksaan pihak dominan yang memiliki kuasa untuk menerapkan nilai-nilai yang dianggap baik. Namun Queen Elinor memaksa Merida untuk berpenampilan layaknya seorang *princess* yang dia harapkan. Gaun pilihan ibunya tersebut dilengkapi dengan tudung kepala yang menutupi semua rambutnya, dengan sebuah mahkota di atasnya.

Karena direpresi sedemikian rupa oleh ibunya, Merida juga tetap melakukan perlawanan, dengan mengeluarkan sebagian rambutnya dari tudung pengikat. Hal itu dilakukannya berulang-ulang saat ibunya tetap memasukkan bagian liarnya ke dalam jalur semestinya.

Di akhir cerita, Merida melepaskan semua tudung yang menghalangi rambutnya bergerak bebas. Rambut berantakannya kembali beriak mengikuti gerakannya. rambut menjadi salah satu bagian tubuh atau atribut yang mengartikulasikan sebuah keinginan dalam diri.

Seorang *princess*, dengan demikian, digambarkan memiliki hasrat dalam dirinya untuk menjadi dirinya sendiri, walaupun hal tersebut tidak sesuai dengan nilai dan norma

yang berlaku. Merida menolak untuk merapikan dan menutupi rambut berantakannya karena dia tidak ingin menjadi seperti apa yang telah ditentukan oleh tradisi dan ibunya.

Merida merupakan seorang *Princess* dari Kerajaan Dunbroch yang terletak di Skotlandia, benua Eropa dan masuk dalam Kerajaan besar Great Britain. Dalam cerita, Merida berada pada era abad pertengahan. Terlihat dari pakaian utama yang dia gunakan. Dia memakai gaun tradisional berwarna teal gelap, terbuat dari katun, dengan celah di sikunya. Gaun lengan panjangnya bertali di bagian dada dan roknya menjuntai hingga kaki.

Pakaian merupakan salah satu atribut yang sangat penting dalam mendefinisikan identitas seseorang. Fashion dan pakaian adalah bentuk komunikasi non verbal karena tidak menggunakan kata-kata lisan atau tertulis. Seseorang mengirim pesan tentang dirinya sendiri melalui fashion dan pakaian yang dipakainya. Berdasarkan pengalaman sehari-hari, pakaian dipilih sesuai dengan apa yang akan dilakukan pada hari itu, bagaimana suasana hatinya, siapa yang akan ditemui (Barnard, 1996 : 42).

Tata cara berpakaian, Merida tidak terlepas dari budaya yang melingkupinya. Fashion, busana, dan dandanan tidak bisa diabaikan dari definisi tentang budaya. Budaya bersifat mendeskripsikan suatu cara hidup tertentu, yang mengekspresikan makna dan nilai-nilai tertentu. (Williams, 1961: 57). Pakaian yang dikenakan Merida sangat sederhana, nyaris tanpa ornamen apapun. Bahkan cenderung gaun berumur dan berwarna gelap. Merida menggunakan pakaian itu, untuk berkuda, mendaki tebing, memanah, dan melakukan aktivitas di luar ruangan lainnya. Dia tidak perlu khawatir baju itu akan sobek atau kotor karena baju itu sangat nyaman digunakan. Pakaian yang dilengkapi dengan anak panah dan busur ini juga yang dipakai Merida dalam berbagai merchandise maupun produk Disney *Princess* lainnya.

Berbeda dengan Disney *Princess* lainnya yang menggunakan pakaian terbaiknya untuk tampil di produk Disney *Princess*, Merida menggunakan pakaian sehari-harinya. Ketika Merida mengalami *make over* kontroversial-nya, Disney memakaikan baju abad pertengahan yang terbuat dari sutra dengan lengan panjang, hiasan, dan manik-manik emas. Pakaian itu yang dipakai Merida saat menyambut pelamarnya.

Elinor memaksa Merida untuk memakai baju khusus, untuk mendapatkan hati para pelamarnya. Baju yang dikenakan Merida sangat ketat, karena korset yang diikat kuat di dalamnya, memaksa tubuh Merida memunculkan kurvenya, sehingga terlihat ramping dan menonjol di beberapa bagian.

Gaya berpakaian seperti ini, terjadi juga pada era Victoria di Inggris. Pada saat itu pakaian dikenakan kepada perempuan untuk menunjukkan kecantikannya. Pada waktu itu, perempuan yang cantik diidentikkan dengan pinggang yang ramping. Karena itu, pinggang perempuan direkatkan dengan korset yang sangat erat (erudite.com).

Hal ini menjadi salah satu bentuk pemaksaan terhadap perempuan, untuk menjadi cantik yang telah terstandar. Ketika fashion menekankan seksualitas, fashion muncul dalam soal gender, kebanyakan dari kita merasa terancam dan tak enak hati. Khususnya bagi wanita, standar yang dilebih-lebihkan dan sewenang-wenang atas “kecantikan: bisa melemahkan bahkan menyerang (Wilson, 1992a: 34).

Foucault dalam King (2004) mengatakan bahwa tubuh perempuan telah dipolitisasi untuk mempertahankan bentuk alaminya. Perempuan dianggap ‘manusia lain’ atau *the otherness* dari laki-laki dan harus tetap mempertahankan bagian-bagian tubuh khususnya, seperti payudara, pinggang, pantat, dan pinggul. Bagian-bagian tubuh tersebut harus ditonjolkan untuk tetap melanggengkan perbedaan ini, misalnya dengan korset, bra, dan baju-baju tertentu.

Beberapa film Disney *Princess* menunjukkan adanya pola tertentu dalam berpakaian, menunjukkan status. Pada awal cerita, tokoh utama digambarkan tidak berdaya dan menjadi pihak yang sangat dilemahkan, ditunjukkan dengan pakaian yang buruk, sobek di beberapa bagian, atau dengan warna-warna yang suram. Namun, pada akhir cerita, saat dia telah mencapai kebahagiaan atau memperoleh status yang lebih tinggi, pakaiannya akan berubah menjadi sangat indah, dengan warna yang mencolok dan berkilauan.

Sedangkan Merida memiliki pola yang berbeda. Di awal cerita dia memakai pakaian yang menurutnya nyaman dikenakan walaupun tidak begitu pantas dipakai oleh seorang *princess*. Suatu ketika, dia dipaksa untuk berpakaian layak, namun dia tidak nyaman mengenakannya. Pada akhirnya dia kembali ke pakaian yang sebelumnya yang membuatnya nyaman.

Fashion mengonstruksi, menandai, mereproduksi identitas. Hal ini dalam kaitannya dengan reproduksi identitas yang dilakukan oleh anak-anak penggemar Disney *Princess*. Saat seluruh Disney *Princess* tampil dalam merchandise menggunakan pakaian terbaiknya, dengan kilau tiara dan warna-warna cerah, Merida justru hadir membawa pilihan baru dengan berpakaian sederhana. Hal ini memberikan nilai baru terhadap audience, bahwa tidak

selamanya menjadi *princess* itu memakai baju yang indah. Terkadang kesederhanaan dalam berpakaian menjadi salah satu poin penting.

Film ini menggambarkan Queen Elinor sebagai Ratu sekaligus ibu Merida memiliki gagasan mengenai nilai-nilai yang harus dimiliki oleh seorang perempuan sebagai *princess*. Dari beberapa potong adegan yang diambil untuk mencari tahu nilai-nilai tersebut, terlihat begitu jelas dominasi dari Queen Elinor. Terlihat di setiap frame, Queen Elinor diperlihatkan dengan jelas dan dominan, sedangkan Merida hanya menjadi background atau foreground.

Hal tersebut menunjukkan bahwa keberadaan Queen Elinor sebagai seorang penegak tradisi sangat penting. Dia dengan sangat tegas melarang, menasihati, dan menyuruh Merida sebagai usahanya mensosialisasikan peran-peran yang harus dilaksanakannya sebagai seorang *princess*.

Sedangkan reaksi Merida dalam menanggapi aturan-aturan itu tidak begitu jelas diperlihatkan, menunjukkan bahwa peraturan tersebut tidak terbantahkan. Tidak ada tawar menawar yang bisa dilakukan untuk mengubah atau melonggarkan aturan tersebut karena dia sudah baku dan tak terbantahkan. Merida tidak dapat menolaknya dengan mudah, apalagi dengan hanya menyangkal perkataan ibunya.

Namun, dari semua nilai-nilai dan norma yang diajarkan Elinor kepada Merida, tidak ada satu pun yang dilaksanakan Merida dengan baik. Dalam setiap shot film ditunjukkan sebuah paradoks, apa yang dilakukan Merida, semuanya bertolak belakang dengan nilai-nilai dalam tradisi. Karena itulah, Merida menjadi seorang *princess* yang melawan tradisi. Misalnya saja, seorang *princess* harus dapat memainkan alat musik, memiliki sopan santun, rajin, berdedikasi, dan sempurna, sedangkan Merida tidak memiliki sikap semacam itu.

Merida dengan jelas mengatakan kepada ibunya,

“This is so unfair! You’re never there for me. This whole marriage is what you want! Do you ever bother to ask what I want? No! You walk around telling me what to do, what not to do, trying to make me feel like you. Well, I’m not going to be like you.”

Bahwa dia menyayangkan sikap ibunya yang semena-mena terhadapnya, menentukan apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan, menyuruhnya melakukan sesuatu yang dia suka, tanpa terlebih dahulu menanyakan apa yang Merida inginkan.

Semua hal yang dipaksakan kepada Merida untuk dilakukan, merupakan hal-hal yang menurut Queen Elinor sesuai dengan tradisi. Namun, Merida dengan jelas menolak untuk menurutinya. Bahwa dia tidak ingin seperti ibunya yang sangat menjunjung tinggi tradisi.

Peneliti menemukan bahwa *Princess Merida* memiliki sifat yang maskulin, yang biasanya dilekatkan dengan jenis kelamin laki-laki di dalam film *Brave*. Merida senang melakukan hobinya, yakni berkuda dan memanah. Dia berseluncur di tangga, menuruni tiang, dan berlarian menuju kandang kudanya. Gerakannya sangat aktif dan akrobatik. Dia tidak khawatir menabrak apa pun yang ada di depannya, termasuk orang-orang di sekitarnya.

Kegemarannya itu sebenarnya bertolak belakang dengan apa yang diharapkan ibunya bisa dia lakukan sebagai seorang *princess*. Ketika seorang *princess* diharapkan dapat berpendidikan, berkebiasaan baik, dan lemah lembut, Merida justru menyukai tantangan dan kegiatan di luar rumah.

Tuntutan untuk menjadi seorang *princess* sebenarnya mencetak Merida untuk mengamalkan nilai-nilai feminin. Merida diajarkan untuk rapi, menjadi pendiam dan tidak berisik, menarik, bersih, dan tidak kasar. Dan dia ditegur jika melakukan tindakan yang kasar, berisik, dan malas bangun pagi. Karakter-karakter tersebut merupakan gambaran dari femininitas (Garrett, 1987: 69-70). Sedangkan dengan melakukan kegiatan kesukaannya itu, sifat-sifat maskulin seperti tangkas, kuat, dan inisiatif Merida terasah.

Merida mendaki tebing untuk dapat minum di *Fire Falls* atau air terjun Api, di mana legenda menyatakan bahwa hanya para dewa yang bisa minum dari sana. Memanjat tebing merupakan salah satu cara yang digunakan Merida untuk dapat menunjukkan kemampuannya. Kepercayaan diri dan kesadaran mengenai kekuatan diri yang dimiliki Merida tersebut, menurut Robert Brannon dalam Lindsay (1990: 162) merupakan salah satu karakter maskulin. Dengan menyadari kemampuannya, Merida mengeksplorasinya semaksimal mungkin. Merida percaya dirinya bisa mengalahkan para pelamarnya, dengan cara memaksimalkan kesempatan untuk menunjukkan bakat dan kemampuannya. Dan dengan sangat mengagumkan, Merida berhasil dengan sempurna mengungguli lawan-lawannya.

Selain itu Merida juga memiliki peran yang cukup dominan dalam hubungannya dengan orang-orang sekitar. Seorang perempuan diwacanakan memiliki kekuasaan dan kekuatan untuk mengendalikan para laki-laki. Mereka memiliki peran yang sangat dominan dan utama dalam proses pengambilan keputusan. Bahkan Merida, dengan kata-katanya, dapat mengendalikan pola pikir dan keputusan kepala Klan. Berarti Merida memiliki kemampuan untuk memengaruhi pihak lain.

Terkait dengan hubungannya dengan orang lain, Merida memiliki power. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, kekuatan Merida berbeda-beda, bergantung dengan siapa dia

menjalin hubungan. Misalnya dengan ibunya dia sempat tidak dominan sama sekali. Namun, di tengah-tengah para petinggi klan, tiba-tiba saja dia menjadi sosok yang dipatuhi. Dalam dimensi sebuah hubungan, ada konsep mengenai dominan dan patuh (*dominance and submission*). Ada salah satu pihak yang akan mendominasi dan yang lainnya akan mematuhi. *Power* ini berkenaan dengan proses pengambilan keputusan, pemberian pengaruh, dan ketergantungan. Banyak hal-hal yang mempengaruhi apakah seseorang akan menjadi dominan atau sebaliknya, misalnya status yang lebih tinggi, kekayaan yang lebih banyak, dan kemampuan yang lebih hebat (Guerero, Andersen, & Afifi, 2007: 233).

Power in relationship yang diartikulasikan oleh film ini menunjukkan seorang *princess* tidak digambarkan sebagai sosok yang melulu didominasi oleh pihak lain. Hanya orang tuanya saja, Queen Elinor dan King Fergus, yang memiliki dominasi lebih dengan Merida. Walaupun dominasi Queen Elinor membuatnya tidak nyaman dan dirasa merugikan, namun pada akhirnya pun Merida dapat memenangkan powernya kembali dan mengubah keputusan yang telah ditetapkan Queen Elinor.

Hubungan Merida dengan orang lain selain orang tuanya, memperlihatkan dominasi. Dia menjadi pihak yang dominan, dapat mengendalikan tujuan, membuat keputusan, serta mempengaruhi emosi dan pendapat orang lain. Merida dapat menggunakan kekuatan itu untuk membantunya mencapai tujuan.

KESIMPULAN

Pembuat film mengonstruksi identitas seorang perempuan sebagai *Princess*, dan memberikan nilai-nilai yang sebelumnya tidak ada, menjadi mungkin diwujudkan. Merida digambarkan sebagai sosok perempuan yang melakukan perlawanan terhadap penindasan yang menimpanya.

Seorang perempuan melalui Merida digambarkan sebagai sosok yang maskulin, kuat, memiliki pilihan dalam hidupnya, dan berpengaruh terhadap lingkungan di sekitarnya. Identitas seorang perempuan sebagai *princess* yang dikonstruksi oleh film *Brave* ini menawarkan sebuah pilihan baru bagi masyarakat untuk mengidentifikasi dan merefleksikan dirinya sebagai sosok perempuan ideal.

DAFTAR PUSTAKA

- Baker-Sperry, L. & Grauerholz, L. 2003, 'The Parvasiveness and Persistence of the Feminine Beauty Ideal in Children's Fairy Tales', *Gender & Society*, vol. 17. pp.711-726.
Baria, L. 2005, *Media Meneropong Perempuan*, Lutfansah, Surabaya.

- Barnard, M. 1996. *Fashion sebagai Komunikasi*, Jalasutra, Yogyakarta.
- Erudite. 2014, 'Clothing, A Social History: Victorian Era Clothing-Women', *Erudite.com*.
Diakses pada 24 April 2013, Tersedia di <http://www.edurite.com/blog/clothing-a-social-history-victorian-era-clothing-women/4534/#>
- Garrett, S.1987, *Gender*, Tavistock Publication, London.
- Guerrero, L.K., Andersen, P.A. & Afifi, W.A. 2007, *Close Encounters Communication in Relationships*, Sage Publication, London.
- Hidayat, Medhy Aginta. 2012. *Menggugat Modernisme: Mengenal Rentan Pemikiran Postmodernisme Jean Baudrillard*. Jalasutra: Yogyakarta. Hlm. 10-11.
- Johnson, M. 2010, '[The Little Princess Syndrome: When Our Daughters Act Out Fairytales](http://www.naturallifemagazine.com/1012/little_princess_syndrome.htm)', *Natural Life*. Diakses pada 12 April 2013, Tersedia di http://www.naturallifemagazine.com/1012/little_princess_syndrome.htm.
- King, A. 2004. 'The Prisoner of Gender: Foucault and the Disciplining of the Female Body', *Journal of International Women's Studies*, vol. 5, no. 2, pp. 29-39.
- McQuail, D. 1977, *The Influence and Effect of Mass Media*, - csu.edu.
- Murtiningsih, S. 2008, 'Ideologi Film Kartun Animasi Anak (Refleksi Filosofis atas Pedagogi Tersembunyi dalam Dunia Disney)'. *Jurnal Filsafat "Wisdom"*, Vol 18, No 2.
- Orenstein, P. 2006, '[What's Wrong With Cinderella?](http://www.nytimes.com/2006/12/24/magazine/24princess.t.html?pagewanted=all&_r=0)'. *www.nytimes.com*. Diakses pada tanggal 29 September 2012, Tersedia di http://www.nytimes.com/2006/12/24/magazine/24princess.t.html?pagewanted=all&_r=0
- Piliang, Yasraf, Amir. 2003. *Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies atas Matinya Makna*. Jalasutra: Bandung.
- Sawyer, N. 2011, 'Feminist Outlooks at Disney Princess's'. *Journal of James Madison University*.
- Williams, R. 1961, *The Long Revolution*. Harmondsworth: Penguin Pelican.
- Wilson, E. 1985, *Adorned in Dreams: Fashion and Modernity*, Virago, London.