

**RASISME DALAM FILM TINKERBELL**  
(Studi Semiotika Terhadap Isu Rasisme dalam Film Tinkerbell)

**SKRIPSI**

**Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai Derajat Sarjana (S1)**  
**Pada Program Studi Ilmu Komunikasi**  
**Fakultas ISIP Universitas Atma Jaya Yogyakarta**



**Disusun oleh:**

**MARCELINE YUDITH PRAWITASARI**

**05 09 02690 / kom**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI**  
**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**  
**UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA**

**2010**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**Rasisme dalam Film Tinkerbell**

(Studi Semiotika Terhadap Isu Rasisme dalam Film Tinkerbell)

**SKRIPSI**

Disusun Guna Melengkapi Tugas Akhir Untuk Memenuhi Syarat Mencapai Gelar S.Sos  
pada Program Studi Ilmu Komunikasi

disusun oleh :

MARCELINE YUDITH PRAWITASARI

No. Mhs : 02690 / KOM

disetujui oleh :



Dina Listiorini, M.Si.  
Dosen Pembimbing

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

2010

## Halaman Pengesahan

Judul Skripsi : Rasisme dalam Film Tinkerbell

Penyusun : Marceline Yudith Prawitasari

No. Mhs : 05 09 02690

Telah diuji dan dipertahankan pada sidang ujian skripsi yang diselenggarakan pada:

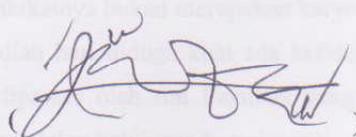
Hari : Kamis, 15 Juli 2010

Jam : 12.00 WIB - selesai

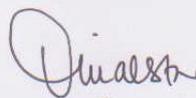
Tempat : Ruang Pendadaran Fisip Lt. I

### Tim Penguji

**Josep J.Darmawan, MA**  
(penguji utama)



**Dina Listiorini, M.Si**  
(penguji I)



**Y. Argo Twikromo, PhD.**  
(penguji II)



### Surat Pernyataan

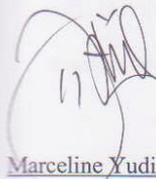
Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Marceline Yudith Prawitasari  
No. Mhs : 05 09 02690  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Judul Skripsi : Rasisme dalam Film Tinkerbell

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya tulis tugas akhir ini benar-benar saya kerjakan sendiri. Karya tulis ini bukan merupakan plagiarism, pencurian hasil karya orang lain, hasil kerja orang lain untuk kepentingan saya karena hubungan material dan non material, ataupun segala kemungkinan lain yang pada hakikatnya bukan merupakan karya tulis tugas akhir saya secara orisinil dan otentik. Bila dikemudian hari diduga kuat ada ketidaksesuaian antara fakta dengan pernyataan ini, saya bersedia diproses oleh tim Fakultas yang dibentuk untuk melakukan verifikasi dengan sanksi berupa pembatalan kelulusan/kesarjanaan.

Pernyataan ini saya buat dengan kesadaran sendiri dan tidak atas tekanan ataupun paksaan dari pihak manapun demi menegakkan integritas institusi.

Yogyakarta, 2 Juli 2010



Marceline Yudith. P  
02690/Kom

## ABSTRACT

*The purpose of this study is to see how racism issue is stretched out in a new Disney movie released in late 2008, Tinkerbell. Semiotics by Charles Sanders Pierce will examine how the signs within the text would articulate the hidden power relations. Commonly media products such as movies, when being under research, will be related to the nearest political event. Tinkerbell was released at the end of 2008, during America's last president election. Thus, it could be related that the movie was a little part of a political propaganda about the superiority of America and their ability to be the leader among other big countries.*

*In the other hand, later in the analysis, it will be mapped clearly how powerful remaining countries will be illustrated in each characters, including their power relations. As Disney is a big controversial media producent under the flag of American liberalism, there shall be questioned whether the movie will represent race equalism, or rather be like common American media products: using racism ideologically to gain profit.*

*By then, the audience of the movie is supposed to be children especially little girls. But this research shall prove that Tinkerbell is no ordinary movie. The true racism message under the movie text messages shall be skinned one by one in this paper work.*

## *Halaman Persembahan*

- ♥ The Pantocrator: for every single gift since the day He created me.
- ♥ My lovely family: Mum, Dad, Olivia and Angel. Couldn't have done it without you.
- ♥ Dion: The one whom I always loved. Thankyou for always being by my side. I am nothing without all your love and support. I hope you'll never be tired to stay with me endlessly.
- ♥ My bestfriends: Novita a.k.a Suke, Jessica, Tata, Vani, Karin, Gina, and every single person I can't mention one by one. Do your best girls, a path to success is just right under your toe. Special note for Suke, Jess and Tata: I'll see you around the corner ok.
- ♥ ICers: Mia, Nene, Bea, Meidi, Nisa, Ola, Vanya, Ucil, Tante Saidah, Frans, Inno, Meynar, Om Cokki, Om Windu, Bundo Linda, and everyone else. With you I shared a true friendship I barely even found in my life. Keep in touch. Love you guys! ☺
- ♥ James Cole: thankyou very much for helping me out with the additional datas.
- ♥ Mrs. Dina Listiorini for her patience and guidance throughout the hard times I had writing this research. Once again, thankyou very much.
- ♥ Mr. Agus Putranto: if it's not because of you Sir, I wouldn't be able to study in Taiwan. Thankyou very much.
- ♥ Some random people: mb' Cuit mb' Mon, Cath, Xto, Re, Inez. Thankyou for sharing a lot of things with me. I really learned a lot from you. Just want to let you know it felt much easier since I found a little bit similarities in us.
- ♥ Atmajaya deBattle Clinique: Desi, Nanny Nancy, Arnot, Resi, Ruben, Noki, Mizel and everyone else. Sorry I left so soon from you, but I will never forget you. Miss the times we had.
- ♥ Van Lith: I'm always proud to be a part of you.
- ♥ my housemaid Nanang: thankyou very much for a cup of roselle tea and fried potatoes during my sleepless nights at home.
- ♥ Everyone else who supported and hated me: Although I may not be able to mention all of you one by one, you know who you are and I'm always very thankful no matter what.

## DAFTAR ISI

Halaman judul .....	i
Halaman Persetujuan Pembimbing .....	ii
Halaman Pengesahan Skripsi .....	iii
Halaman Pernyataan.....	iv
Abstract .....	v
Halaman Persembahan .....	vi
Daftar Isi.....	vii
<b>BAB I. Pendahuluan</b> .....	1
I.1. Latar Belakang .....	1
I.2. Rumusan Masalah Penelitian .....	5
I.3. Tujuan Penelitian .....	5
I.4. Kerangka Teori .....	6
I.4.1. Media Culture .....	6
I.4.2. Formula Film Populer.....	10
I.4.3. Ideologi dan Media.....	11
I.4.4.a. Rasisme dalam Pemikiran Liberal .....	14
I.4.4.b. Rasisme dalam Media Liberal .....	17
I.5. Metodologi .....	19
I.5.1. Jenis Penelitian .....	19
I.5.2. Obyek Penelitian.....	20
I.5.3. Semiotika Sebagai Metode Analisis .....	20
I.5.3.a. Semiotika Pierce .....	21
I.5.4. Tahap-tahap Penelitian .....	23
I.5.4.a. Teknik Pengumpulan Data.....	23
I.5.4.b. Analisis Data.....	23
I.5.4.c. Studi Pustaka dan Dokumen .....	24

I.5.4.d. Analisis Teks .....	25
I.5.4.e. Membuat Kesimpulan .....	25
<b>BAB II. DISNEY CORPORATION</b>	
II.1. Sejarah Singkat Disney Corporation .....	26
II.2. Perkembangan Disney Corporation di Era Modern .....	28
II.3. Film Animasi Disney.....	30
II.3.1. Proses Pembuatan Film Animasi Disney .....	30
II.3.2.a. Karakter Klasik Disney.....	32
II.3.2.b. Karakter Peter Pan dan Tinkerbell .....	36
<b>BAB III. ANALISIS</b>	
III.1. Signifikasi Fokus Analisis .....	39
III.2. Analisis Animasi <i>Tinkerbell</i> .....	40
III.2.1. Analisis Scene Berdasarkan Atmosfir Cerita .....	40
III.2.2. Analisis Scene Berdasarkan Karakter .....	51
III.2.3. Analisis Scene Berdasarkan Relasi Antar Tokoh.....	81
III.3. Media dan Representasi Rasisme dalam <i>Tinkerbell</i> .....	94
III.3.1. Representasi Rasisme dalam <i>Tinkerbell</i> .....	94
III.3.2. Relasi Kuasa dalam <i>Tinkerbell</i> .....	103
<b>BAB IV. KESIMPULAN</b>	
IV.1. Kesimpulan .....	113
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	122

# BAB I

## I.1. Latar Belakang

Film adalah salah satu media yang paling populer. Menurut survey yang dilakukan *Statistical Abstract of the United States* pada tahun 2000, dari total rata-rata 631.91 US\$ pengeluaran per orang tiap tahun untuk konsumsi media, 205.75 US\$ dihabiskan untuk TV kabel, 89.03 US\$ untuk *home video*, dan 31.67 US\$ untuk menonton di bioskop. Sementara hanya 87.04 US\$ dihabiskan untuk buku dan 40.67 US\$ untuk majalah (Potter, 2001: 161). Banyaknya *audience* yang menonton film di bioskop juga membuat perusahaan multimedia menghasilkan keuntungan hingga jutaan US\$ bahkan pada minggu pertama pemutaran film.

Dengan besarnya minat masyarakat terhadap film, maka film memiliki potensi besar untuk menjadi alat kontrol sosial. Di samping itu sebuah film yang diproduksi negara tertentu sudah pasti sedikit banyak mengandung unsur ideologis negara bersangkutan. Dan secara keseluruhan, pesan ideologis yang terkandung di dalam film tersebut belum tentu mengandung unsur positif, justru kemungkinan yang terjadi bisa sebaliknya.

Banyak film yang mengundang kritik, salah satu alasan yang kerap muncul adalah tuduhan rasisme. Film-film Disney salah satunya. Sejak era kisah klasik Disney seperti *Alladin*, *Peter Pan*, serial *Mickey and friends*, *The Little Mermaid*, *The Lion King*, film seputar abad 20 seperti *Mulan*, hingga film baru rilis pun, seringkali dituding sebagai film yang sarat dengan muatan rasisme. Rasisme seringkali terselip dalam teks-teks media,

terutama media populer seperti film, dan digunakan sebagai distributor pesan-pesan ideologis. Dalam sejarah Disney adalah produsen film-film ideologis, dan propaganda. Salah satunya adalah *Alice series* yang digunakan untuk propaganda film kartun, *Der Fuehrer's Face* dan *The Three Caballeros*.

Film *Alladin* misalnya, disebut sebagai film yang merendahkan bangsa Timur Tengah karena beberapa hal, diantaranya teks lagu *opening soundtrack* filmnya yang menceritakan orang Arab, berbunyi “*when they cut off your ears when they don't like your face*” . *The Lion King* juga dianggap merendahkan bangsa Afrika-Amerika, salah satunya dengan pembentukan karakter tokoh hiena yang digambarkan sebagai bangsa rendahan, buangan dan pengacau. *The Little Mermaid* juga tidak berbeda jauh, film ini dianggap memberi stereotype buruk pada bangsa Jamaika sebagai bangsa yang *underdog*, tidak suka bekerja dan hanya suka bersenang-senang ([http://www.cracked.com/article\\_15677\\_9-most-racist-disney-characters.html](http://www.cracked.com/article_15677_9-most-racist-disney-characters.html)).

Film Peter Pan sebagai salah satu film klasik pun tidak jauh berbeda. Film ini juga kontroversial dan mengandung unsur rasisme, bahkan isu gender. Kontroversi banyak muncul semenjak kisah asli Peter Pan yang merupakan karya JM. Barrie diangkat oleh Disney menjadi sebuah film animasi (Kavey, 2009: 7). Misalnya bagaimana wujud Tinkerbell yang dalam cerita aslinya hanya merupakan sebuah titik bersinar tanpa bentuk fisik yang jelas dalam versi Disney mendadak memiliki wujud serupa manusia dengan lekuk tubuh yang indah, rambut pirang, dan gaun mini berwarna hijau. Selain itu alur ceritanya juga sedikit berbeda, misalnya tokoh Tinkerbell yang dalam versi aslinya seharusnya mati, dibuat tetap hidup ketika dianimasikan oleh Disney. Di sisi lain, karakter yang dikonstruksi oleh Disney sendiri dinilai sebagai sebuah “falsifikasi” dan

bisa menimbulkan kontroversi konflik kelas, isu rasis, politik, seks dan kekerasan (Ronnberg, 2001: 8). Film Peter Pan sejak premierenya sebagai animasi Disney di layar perak tahun 1953 sudah sering mendapat tudingan mengenai isu rasisme terhadap bangsa Indian (Kavey, 2009: 153-155).

Akhir tahun 2008 sebuah film yang diangkat dari *Peter Pan*, yaitu *Tinkerbell*, dirilis. Rentang waktu rilis *Tinkerbell* berada pada penghujung masa pemilu presiden Amerika Serikat. Secara ideologis ini dapat diartikan bahwa film ini seolah merupakan upaya untuk menunjukkan bahwa Amerika adalah negara adikuasa yang mampu memimpin dan menjadi perantara negara-negara besar lainnya. Memang *image* Amerika sebagai negara adikuasa yang superior dalam film-film populer sudah bukan hal yang asing lagi. Namun dengan adanya representasi negara-negara besar yang sedang berkuasa era ini dalam film *Tinkerbell*, hal ini menjadikan film ini layak mendapat perhatian khusus. Selain itu, tokoh Tinkerbell adalah bagian dari kisah klasik Disney *Peter Pan* yang diklaim memiliki kekhasan Disney, namun di sisi lain ia juga merupakan produk baru sehingga film ini merepresentasikan perkembangan yang terjadi dalam konten produk Disney.



(Tinkerbell)



(Tinkerbell dan teman-teman perinya)

Permasalahan rasisme dalam ideologi media memang sudah bukan hal yang asing lagi. Namun ketika sebuah media merupakan bagian dari konten yang secara tipikal memiliki ideologi tertentu dan merupakan sebuah reproduksi, maka permasalahan menjadi lebih kompleks. Sejak awal dalam liberalisme yang sulit dihindari adalah klaim bahwa budaya sebuah kelompok, terutama kelompok mayoritas, tidak diraih oleh individu dan harus dihormati berdasarkan kepercayaan egaliter (Kenny, 2004: 35-36). Secara ideologis, media termasuk perusahaan multimedia raksasa seperti Disney memang memiliki kekuatan sebagai alat kontrol sosial. Sehingga masuk akal jika film digunakan sebagai sebuah alat propaganda. Hal ini juga bukan merupakan hal yang baru, mengingat pada pasca perang dunia ke-II *mass culture* memang merupakan alat politis bagi Amerika (Storey, 1993: 34). Film Disney sejak awal memang dapat dikatakan memiliki sebuah karakter 'propaganda' karena dalam sejarah, Disney pernah menerima dana dari U.S

Military untuk membuat sebuah film propaganda, yaitu *Der Fuehrer's Face* (Barrier, 2007: 174). Selain itu masih ada *Story of Corn* yang dibuat untuk para ahli di Department of Agriculture Amerika, *Education of Death*, dan *Victory Through Air Power* (Wanger dalam Smoodin, 1994: 42-43).

## **I.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana Disney merepresentasikan rasisme secara ideologis dalam film *Tinkerbell*?

## **I.3. Tujuan penelitian**

Mengetahui, memahami, dan menjelaskan bagaimana Disney menyebarkan dan mengartikulasikan rasisme secara ideologis dalam film *Tinkerbell*.

## **I.4. Kerangka Teori**

### **I.4.1. Media Culture**

Menurut tradisi Marxian ideologi bicara mengenai kuasa dominan dalam era historikal yang spesifik. Konsep dasarnya berasal dari *The German Ideology* (Marx & Engels, 1975: 59ff dalam Kellner, 1995: 57). Bagaimanapun juga dalam dua dekade terakhir model kritik Marxian ini dianggap reduksionis karena disini ideologi disamakan

dengan kepentingan kelas sosial dan kepentingan ekonomi, dan dengan demikian seolah mengabaikan fenomena sosial lain seperti masalah ras dan gender yang juga merupakan bagian dari dominasi ideologi.

Menyamakan ideologi dengan kepentingan kelas membuat kesan bahwa dominasi yang signifikan dalam masyarakat adalah kelas, atau ekonomi, dimana banyak para teoritis yang berpendapat bahwa masalah gender, seksualitas dan ras adalah sesuatu yang mendasar, dan berada diantara hubungan dan masalah kelas-ekonomi.

Banyak kritik yang mengajukan bahwa 'kekuasaan' ideologi telah diperluas hingga teori, ide, teks dan representasi yang melegitimasi kepentingan dari ras dan gender, sama halnya seperti kekuasaan kelas. Dari perspektif ini, menerapkan kritik ideologi melibatkan kritik seksis, heteroseksis dan ideologi rasis seperti halnya ideologi borjuis kapitalis.

Kritik ideologi multikultur melibatkan perjuangan atau bisa dikatakan juga "persaingan" antara pria dan wanita, feminis dan anti-feminis, rasis dan anti rasis, gay dan anti gay, serta permasalahan lain yang sama pentingnya untuk diperhatikan seperti halnya permasalahan kelas dalam ideologi Marxis. Asumsinya adalah masyarakat adalah kelompok besar yang penuh dengan persaingan, dan persaingan heterogen tersebut dimainkan dalam layar dan teks media, dan ini merupakan lahan yang layak bagi studi kritik media.

Ideologi adalah sesuatu yang diasumsikan sebagai suatu norma yang absolut (ideologi adalah norma). Ideologi memberikan batasan tegas kepada apa yang disebut perilaku yang "layak" dan "tidak layak" sementara yang disebut layak dan tidak layak ini memiliki *range* yang luas dalam beberapa bidang seperti ras, kelas, gender dan

sebagainya. Sementara itu yang dianggap sebagai norma yang benar adalah pria, hal berbau barat (kulit putih), kelas dominan, heteroseksualitas, dan bentuk kekuasaan lain yang dilegitimasi oleh ideologi, dan yang menunjukkan konstruksi sosial dan arbitrer segala kategori sosial dan sistem ideologi. (Kellner, 1995:58,60).

Secara umum, *media culture* membentuk sistem budaya yang terorganisasi, tergantung pada industri, tipe, genre, subgenre, dan sirkulasi genre. Ia mengikuti sirkulasi produksi industrial dan terbagi dalam ‘aturan’ mereka sendiri tentang kategorisasi, konvensi dan formulasi.

Teori *media culture* dikatakan oleh Kellner sebagai bagian dari efek pasca perang dunia ke-II, sama persis dengan yang ditulis John Storey mengenai *popular culture* (Storey, 1993: 33-34). Menurut Kellner, setelah periode perang dunia ke-II *media culture* menjadi suatu kekuatan yang dominan dalam budaya, masyarakat, politik dan kehidupan sosial (Kellner, 1990 dalam Kellner, 1995: 16). Televisi satelit dan kabel, video rekorder dan teknologi multimedia hiburan rumah lainnya dan komputer memperkuat penyebaran *media culture* dan memperkuatnya. Komersialisasi dan komodifikasi budaya memiliki beberapa konsekuensi. Pertama, produksi profit berarti para eksekutif industri budaya akan memproduksi artifak yang akan dipopulerkan, atau singkatnya yang memiliki kriteria untuk menarik *audience* secara massal.

Alasan mengapa penggunaan istilah *media culture* lebih tepat, meskipun secara teoritis terdapat banyak kesamaan dengan *popular culture* adalah definisi *high culture* dan *low culture* dalam *popular culture* bermasalah. Dalam model *popular culture* tidak dispesifikkan kategorisasi ‘budaya’ yang dimaksud sehingga *rangennya* luas, dari literatur hingga opera sabun semua termasuk di dalamnya. Karena bagaimanapun sesuatu yang

secara kritikal dikategorikan sebagai *low culture* bisa saja populer di banyak kalangan, sehingga tidak jelas apa yang dimaksud dengan '*popular culture*' tersebut.

Di sisi lain Frankfurt School memposisikan semua *mass culture* sebagai sesuatu yang ideologis dan menilai; yang berakibat 'tertipu'nya banyak masyarakat karena pembatasan bahwa *low culture* diidentifikasi sebagai ideologis, sementara momen kritikal selalu dianggap sebagai *high culture* (Kellner, 1995: 29). Dengan demikian, penggunaan *media culture* lebih tepat daripada *popular culture*. Konsep *media culture* yang membentuk sistem budaya terorganisasi yang bergantung pada industri memberikan gambaran lebih jelas pada riset ini karena *media culture* juga mengikuti perkembangan mengenai konvensi dan formulasi fenomena sosial, termasuk teks media (Kellner, 1995: 61-64).

#### **I.4.2. Formula Film Populer**

Menurut Wright ada formula pop yang sering digunakan dalam film populer, dan yang merupakan fungsi naratif 'klasik' ala barat (Storey, 1996: 58) :

1. Tokoh utama memasuki sebuah kelompok masyarakat dan ia belum begitu dikenal.
2. Tokoh utama tersebut memiliki bakat khusus yang istimewa namun belum bisa diterima kelompok masyarakat.
3. Ada cerita mengenai persahabatan dan konflik kepentingan – apapun bentuknya.
4. Tokoh utama yang sedang mencari jati diri akhirnya menunjukkan bahwa ia menjadi istimewa dengan “menjadi dirinya sendiri”.

5. Tokoh utama akhirnya menjadi pahlawan dan diterima masyarakat dan ada penekanan ini karena ia “menjadi dirinya sendiri”.

Formula film populer merupakan alur khas film-film populer barat terutama produksi Amerika. Formula film populer adalah bagian dari budaya yang terorganisasi dan merupakan formulasi dan konvensi yang khas, yang juga berkaitan erat dengan *media culture*. Formula ini merupakan formula populer yang sangat dijumpai dalam film barat terutama Amerika, dan dengan demikian memiliki ciri khas ideologis negara bersangkutan, terutama bagaimana media mengkonstruksi pesan dalam teks-teksnya, termasuk di dalamnya yang berkaitan dengan rasisme. Maka kemudian penting adanya untuk mengilustrasikan konsep ideologi, terutama ideologi di dalam media.

#### **I.4.3. Ideologi dan Media**

Ideologi adalah permasalahan bagi relasi yang ada antara manusia dan dunia mereka (Althusser dalam Hall, 1986: 122-123). Relasi yang seolah hanya ada di alam sadar sementara kondisinya sebenarnya berada di alam bawah sadar, dengan cara yang sama hanya seolah menjadi sederhana dalam kondisi yang sebenarnya kompleks, dan bukan merupakan relasi yang sederhana namun merupakan relasi diantara relasi, relasi tingkat kedua (Althusser dalam Hall, 1986: 123). Ideologi adalah realitas sebuah sistem koding dan tidak ditentukan oleh satu set pesan yang dikode dengan sistem ini. Dengan cara ini ideologi memiliki kuasa terhadap kesadaran mengenai bentuk sosial, tapi bukan kondisi semantik (peraturan dan kategori dari kodifikasi) yang memungkinkan pandangan tersebut. Sementara dalam ilustrasi Veron, ideologi digambarkan sebagai

sebuah komputer yang input dan output datanya tidak konsisten. Data yang diinput hanya jenis pesan tertentu dan outputnya terklasifikasi. Sistem ideologis adalah program yang mengkotak-kotakkan data. Di tataran ini ideologi bisa didefinisikan sebagai sistem semantik yang menggeneralisasi pesan. (Althusser dalam Hall, 1986: 123). Dan dengan demikian tercipta ruang yang memunculkan perlunya eksistensi kontradiksi dengan formasi suprastruktur (Hall, 1986: 188).

'Input dan output' data ideologis salah satunya tentu dilakukan oleh media sebagai salah satu agen ideologi. Namun pada kenyataannya media tidak mempelajari event penting seperti apa yang terjadi dalam komunitas Afrika-Amerika terkini. Isu seperti urbanisasi, pendidikan, kemiskinan dan elemen lain memiliki signifikansi untuk pertahanan posisi komunitas kulit hitam. Contoh yang baik adalah dari ilustrasi media mengenai kerusuhan Los Angeles tahun 1992. Yang kita saksikan dalam kejadian di Los Angeles adalah konsekuensi dari hubungan memetakan antara masalah ekonomi, pembusukan kultural, dan lemahnya politik dalam kehidupan Amerika (Balkaran, 1999: 2).

Media dapat dikatakan juga memiliki peran penting terhadap distribusi pesan rasisme secara ideologis. Kerusuhan Los Angeles menjadi bukti bahwa media menggunakan stigma rasis untuk mempertahankan ideologi 'kulit putih'. Ras adalah katalis yang nampak, bukan dasar permasalahannya, seperti yang disorot oleh media. Media telah selangkah lebih maju di Hollywood. Disini, potret kaum laki-laki Afrika-Amerika muda (yang terlibat dalam geng dan penyimpangan lain dalam kekerasan) telah menjadi industri jutaan dolar. Film semacam *Boyz in the Hood* dan *Menace II Society* adalah cerita yang menggambarkan kriminalisasi kaum muda berkulit hitam dan

menghasilkan keuntungan jutaan dolar. Potret ini, dari waktu ke waktu telah memelihara dan membesarkan kepercayaan yang salah ini di kaum kulit putih Amerika dan mempengaruhi pandangan kita terhadap kaum kulit hitam. Apa yang ditolak untuk diketahui media bahwa mayoritas kulit hitam kini bekerja, sekolah, dan tidak terlibat geng atau kegiatan kriminal. Kini seringkali kaum laki – laki Afrika-Amerika muda dihadang polisi dan diinterogasi. Proses diteruskannya *stereotype* ini demi mendapatkan profit adalah fakta (Balkaran, 1999: 2-3).

Bisa disimpulkan bahwa teori segmentasi Michael Reich bisa jadi benar. Adalah kepentingan kaum elit untuk menggunakan media untuk mendiskriminasi sebuah kelompok dengan menggunakan *stereotype* rasial demi memaksimalkan profit mereka (Balkaran, 1999: 3). Secara jelas struktur media berita Amerika dan media lokalnya membuat mereka menjadi subjek yang ditekan kelompok kepentingan berkuasa. Tahun 1967, *the Kerner Report* menyerang media massa karena dianggap tidak mampu menangani liputan event rasial (Balkaran, 1999: 3). Dan hal ini tentu saja tidak hanya terjadi di dalam media berita tetapi di dalam media-media lainnya, termasuk diantaranya film.

Kaum kulit putih Amerika perlu mendengar lebih banyak tentang kondisi aktual dan perasaan dari kaum Afrika-Amerika. Produk media, termasuk berita seolah hanya memiliki nilai jika ada hubungannya dengan kaum kulit putih. Melihat keadaan bahwa di Amerika media sebagian besar menggunakan tenaga orang kulit putih sebagai reporter dan *audience*-nya pun sebagian besar kaum kulit putih, hal ini menunjukkan bahwa publik Amerika adalah publik kulit putih. Tekanan dari hari ke hari terhadap eksistensi kaum kulit hitam dan eksploitasi, yang menjadi perhatian utama komunitas kaum kulit

hitam, bukanlah perhatian utama dari publik kulit putih, dan hanya merupakan “event” yang memiliki nilai jual dalam surat kabar (Balkaran, 1999: 3-4).

Penelitian telah mengekspos sebuah “rahasia” bahwa tindakan-tindakan kriminal paling serius (pembunuhan terencana, perampokan, pemerkosaan dan kekerasan fisik) di pusat kota hanya sekitar 8% dilakukan oleh kaum muda Afrika-Amerika. Namun demikian tetap saja kecenderungan untuk melekatkan karakteristik pada kaum muda Afrika-Amerika berlanjut (Balkaran, 1999: 4). Media telah dan akan melanjutkan potret hitam kaum Afrika-Amerika dengan *stereotype* negatif. Faktor sosial ekonomi dari rasisme telah menjadi lebih dari sekedar bias, namun merupakan industri yang menguntungkan, dimana para elit akan melanjutkan tekanannya pada “kelas rendah” untuk memaksimalkan profit. Menurut Prof. Cornell West dari Harvard, 1% dari para elit memiliki 48% dari kekayaan Amerika. Ini berarti bahwa media, rasisme dan *stereotype* akan terus “dipekerjakan” untuk melanjutkan stabilitas ekonomi para elit (Balkaran, 1999: 5).

Ketika kemudian para kaum elit mempergunakan rasisme secara ideologis untuk memperoleh profit, maka hal ini sesungguhnya bertentangan dengan konsep liberalisme yang dijunjung tinggi oleh Amerika, karena konsep liberalisme menjunjung tinggi kesetaraan. Ketika kemudian muncul kontradiksi ini maka kata ‘kesetaraan’ kemudian dipertanyakan, dan hal ini sesuai dengan pernyataan Veron mengenai konsep ideologi sebagai komputer yang input dan output datanya tidak konsisten namun terklasifikasi (Althusser dalam Hall, 1986: 123). Sehingga kemudian, penting adanya untuk memetakan konsep rasisme dalam pemikiran liberal.

#### **I.4.4.a. Rasisme dalam Pemikiran Liberal**

Secara struktur sosial rasisme adalah alat yang digunakan bagi stabilitas ekonomi para elit. Namun rasisme sendiri dipahami sebagai perbuatan yang memarginalkan suatu kelompok oleh kelompok lain dengan identifikasi tertentu, atau sebaliknya membatasi kebebasan bagi suatu kelompok dalam ruang sosial dengan kemungkinan subjektivitas individu kelompok yang dimarginalkan akan dirugikan (Nussbaum 2000b: 205-206 dalam Kenny, 2004: 40). Sementara Downing dan Husband mendefinisikan rasisme sebagai 'ideologi beracun dan praktik destruktif'. Secara formal rasisme adalah cara mendefinisikan dan mengkonstruksi identitas kolektif, dan merupakan bentuk ubiquitos dari formasi sebuah kelompok (Downing dan Husband, 2005: 1-2). Ras telah menjadi fakta sosial: bukti dari karakteristik dari karakter dan identitas manusia itu sendiri (Downing dan Husband, 2005: 2).

Di sisi lain penyebaran segala informasi yang ada termasuk rasisme tidak akan luput dari peran media, karena media sendiri adalah agen kepentingan mayoritas. Downing dan Husband mendefinisikan pemikiran rasis menjadi tiga, yang saling beririsan satu sama lain (Barzun dalam Downing dan Husband, 2005: 4)

- Bahwa manusia dibagi berdasarkan tipe natural yang berbeda, dikenali menurut ciri fisik, yang ditransmisikan 'melalui darah' dan mengizinkan adanya perbedaan antara ras 'murni' dan ras 'campuran'.

- Bahwa perilaku mental dan moral dari manusia bisa dihubungkan dengan struktur fisik, dan bahwa pengetahuan mengenai struktur label rasial memberikan kepuasan dari perilaku.
- Kapasitas, ide dan kepribadian seseorang sebagaimana kultur, politik dan moral nasional, adalah produk berbagai macam entitas sosial: ras, kebangsaan, kelas, keluarga, yang kuasa dan pengaruhnya jelas tanpa definisi lebih jauh mengenai hubungan diantara kelompok dan 'produk' spiritual.

Bagaimanapun proses ini adalah proses ideologis (Omi dan Winant, 1986: 64 ; dalam Downing dan Husband, 2005: 4-5) yang secara proses merupakan konstruksi dari *struggle of power* dalam kondisi sosial yang tidak setara dan memiliki diferensiasi sosial yang stabil. Selain itu konsep seperti ras, adalah metafora bagi relasi sosial institusional yang mengkombinasikan proses eksploitasi dan dominasi, di sisi lain, dengan proses subjektifikasi dan representasi, dengan perjuangan makna dan identitas satu sama lain. (Winant, 1994: 113 ; dalam Downing dan Husband, 2005: 5).

Saat identitas 'ditandai' menjadi sesuatu yang secara sosial disadari, ketidaksetaraan kemudian membutuhkan pertimbangan secara historis, situasi dan pengalaman dari kelompok sosial yang lebih besar (Kenny, 2004: 34). Ideologi yang demokratis justru dapat menciptakan kondisi masyarakat dengan pengelompokan dan identitas. Ironisnya 'Identitas' ini diamini secara sukarela oleh anggota masyarakat mayoritas, walaupun di sisi lain secara kontras hal ini bisa dikatakan sebagai sebuah 'pilihan' (Mendus, 2002 dalam Kenny, 2004: 36).

Galeotti, 2002 dalam Kenny, 2004: 34 menyarankan bahwa seharusnya kita mempertimbangkan secara demokratis apa yang harus kita lakukan dengan praktik kultural seperti rasisme atau homophobia yang menimbulkan rasa tidak hormat dalam individu (terhadap ras lain). Ada alasan legitimasi liberal untuk perlakuan tidak adil dan kerugian, kaitannya dengan identitas, yaitu bahwa ada beban yang tidak terpenuhi dari prinsip egalitarian (Kenny, 2004: 35). Namun yang sulit dihindari dari liberalisme adalah klaim bahwa budaya sebuah kelompok, dan bukan diraih oleh individu, patut mendapat rasa hormat berdasarkan kepercayaan egaliter. Atau bahwa sebagian nilai integral dan hukum yang diasosiasikan dengan demokrasi harus 'dinomorduakan' saat berhubungan dengan kelompok non-liberal. Maka hal ini menjadi hal yang seharusnya diperhatikan dan dipertimbangkan secara liberal, karena kekurangan yang ada melebihi integritas kultural (Kenny, 2004: 35-36).

Margalit 1996: 144 dalam Kenny, 2004: 39 mengatakan bahwa ada tiga elemen yang dalam praktik sosial yang merendahkan martabat:

1. Memperlakukan manusia seolah mereka bukan manusia – monster, mesin atau submanusia.
2. Perbuatan yang merujuk pada tindakan tidak terkontrol, dan
3. Perbuatan yang bisa diartikan sebagai penolakan terhadap pengakuan manusia sebagai 'keluarga manusia'.

Kesimpulannya adalah bahwa identitas politik yang digarisbawahi bukan begitu saja merupakan penyebab tekanan dan subordinasi. Dalam masyarakat modern, beberapa anggota etnis minoritas menolak untuk dipaksa berpartisipasi sebagai anggota

masyarakat. Mereka juga tidak mau ikut kampanye kultur mereka (Waldron, 2000: 169 dalam Kenny, 2004: 41). Penyebabnya tentu saja, karena identitas sosial masyarakat telah ditandai, dan muncul ketidaksetaraan terutama karena adanya kelompok sosial dominan (Kenny, 2004: 34-35). Namun pemetaan konsep rasisme tidak berhenti sampai disini, karena peran media juga sangat penting untuk mendistribusikan pesan-pesan rasisme dalam setiap teks yang diproduksi, sehingga juga penting untuk melihat bagaimana konsep rasisme dalam media liberal.

#### **I.4.4.b. Rasisme dalam Media Liberal**

Kesulitan yang dialami etnis minoritas memang tidak luput dari peranan media, bahkan media liberal sekalipun. Representasi dari komunitas etnik dan masyarakat etnis tertentu telah merasakan kesulitan karena tindakan yang dilakukan media sebagai penghubung program hegemonik, kepentingan komunitas etnik mayoritas (Downing dan Husband, 2005: 194). Secara jelas praktik rasisme mengatur hubungan logis melalui sistem dunia ke hirarki superioritas: “kami” superior dan “mereka” inferior. Bagaimanapun juga, dalam teori pasca pencerahan liberal ada representasi dari ‘ras’ yang menahan dinamika kontradiksi, yang nampak dari kesatuan yang penting dalam kesadaran akan status sebagai warga (Downing dan Husband, 2005: 196-197).

Dari dasar kesadaran fundamental dari cara hidup Amerika bahwa masyarakat Amerika berpacu dengan peristiwa menara WTC yang “mengizinkan” untuk membunuh orang-orang Irak dengan tujuan untuk meliberalisasikan mereka, dan hal yang sangat penting ini muncul setiap hari dalam wacana pemerintah (Amerika) dan surat kabar. Ini

adalah kesadaran yang penting untuk membawa kebebasan, kesetaraan, dan demokrasi yang 150 tahun lalu digunakan oleh de Tocqueville sebagai motif utama dalam *Democracy in America* (Smith, 2007: 10).

Tidak ada kode atau peraturan yang diterima dan tertulis secara universal, yang digunakan oleh jurnalis untuk menyeleksi dan memproduksi berita. Media telah memberi terlalu banyak waktu dan ruang untuk “menghitung yang terluka satu-persatu” dan terlalu sedikit waktu untuk mendeskripsikan latar belakang masalah dari bangsa Afrika-Amerika misalnya. Bahwa apa yang merupakan krisis biasanya tidak dilaporkan dan seringkali tidak divisualkan melalui TV. Artinya, media liberal juga memiliki sifat untuk merepresi pesan yang tersembunyi dalam teks, dan hal ini nampak dari relasi-relasi kuasa yang ada di dalamnya. Media merespon dengan cepat dan kepentingan yang sensitif pada konflik dan kontroversi dari cerita-cerita rasial. Dan sebagian besar mereka tidak terlalu menganggap masalah tersebut serius, padahal masalah tersebut berada dibawah permukaan hingga pada akhirnya meledak menjadi uap panas menjadi *live news* (Balkaran, 1999: 2). Hal yang sama juga ditemukan dalam film, yaitu ketika teks-teks film populer yang merupakan produk media sebagai agen kepentingan mayoritas mengandung unsur rasisme secara ideologis.

## **I.5. Metodologi**

### **I.5.1. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan pendekatan-pendekatan

yang dikembangkan dalam ilmu pengetahuan alam, dan kini digunakan secara luas dalam ilmu pengetahuan sosial untuk memahami fenomena sosial (Stokes, 2006: xi). Penelitian dilakukan dengan meneliti teks media yang ada pada film *Tinkerbell*, menggabungkan *historical research* dan semiotika Charles Sanders Peirce.

Semiotika dapat digunakan untuk menganalisis sejumlah besar sistem tanda. Tidak ada alasan bagi semiotika untuk tidak bisa diterapkan pada bentuk media atau bentuk kultural apa pun. Semiotika adalah pendekatan paling baik terutama untuk mengkaji media visual (Stokes, 2006: 76). Penelitian ini dikombinasikan dengan *historical research*, yaitu penelitian yang dilandaskan pada aspek historis pada teks dan pihak yang memproduksi teks untuk melihat lebih jauh relasi kuasa dalam media bersangkutan (Stokes, 2006: 123). Penelitian akan dilakukan pada sebuah media yaitu film. Penelitian akan difokuskan pada teks-teks media yang terdapat dalam film seperti gambar yang memuat berbagai macam karakter/tokoh, latar belakang cerita dan sebagainya. Teks media akan dianalisis dengan semiotika Peirce, yang pada umumnya digunakan untuk menganalisis simbol dan tanda pada teks.

Dalam penelitian ini semiotika Peirce digunakan karena dianggap sebagai metode yang tepat untuk membedah tanda-tanda yang terdapat dalam teks-teks dalam film. Selain itu semiotika yang digabungkan dengan *historical research* memungkinkan untuk melihat lebih jauh konflik kepentingan dan ideologi dari media yang diteliti.

### **I.5.2. Obyek Penelitian**

Obyek penelitian adalah film Kartun *Tinkerbell* yang diproduksi oleh Disney pada akhir tahun 2008.

### **I.5.3. Semiotika Sebagai Metode Analisis**

Tanda dan gambar visual memiliki makna dan dengan demikian harus diinterpretasikan dengan tepat untuk melihat bentuk konkrit atas makna yang telah diperkirakan sebelumnya (Hall, 1997: 9). Namun dibutuhkan konsep yang matang dan sistem *shared linguistic* untuk bisa menerjemahkan dengan pasti pesan dengan cara yang sama. Film *Tinkerbell* sendiri merupakan sebuah media audiovisual yang mengandung kata, gambar dan suara dimana kata-kata bisa seolah berbeda dengan maksud sebenarnya (Hall, 1997: 20). Disamping itu *Tinkerbell* merupakan sebuah film kartun yang mengandung banyak ilustrasi berupa gambar tokoh-tokoh, latar belakang cerita, warna, dan teks lain yang juga merupakan tanda-tanda yang harus diterjemahkan. Interpretasi tanda yang terdapat dalam teks akan mengarahkan penelitian menuju relasi yang ada di dalam teks film *Tinkerbell*.

#### **I.5.3.a. Semiotika Pierce**

Semiotika digunakan untuk membuka kode-kode yang tersembunyi di balik tanda, termasuk di antaranya tanda-tanda yang terselip di dalam sebuah film. Namun dibutuhkan konsep yang matang dan sistem *shared linguistic* untuk bisa menerjemahkan dengan pasti pesan dengan cara yang sama. Film *Tinkerbell* sendiri merupakan sebuah media audiovisual yang mengandung kata, gambar dan suara dimana kata-kata bisa seolah berbeda dengan maksud sebenarnya (Hall, 1997: 20). Disamping itu *Tinkerbell* merupakan sebuah film kartun yang mengandung banyak ilustrasi berupa gambar yang juga merupakan tanda-tanda yang harus diterjemahkan. Maka metode yang tepat untuk digunakan adalah semiotika, dalam hal ini semiotika tanda yang ditulis oleh Charles

Sanders Pierce. Pierce adalah “ayah” atau orang yang memiliki peran besar dalam semiotika modern, dan memiliki pengaruh yang paling besar dalam studi komunikasi. Pierce mendefinisikan semiosis sebagai relasi triadic dari tiga elemen: tanda, objek dan *referrer*, yang ada dalam pikiran pengintrepetasi (Littlejohn, 1992: 64). Misalnya kata kucing terasosiasi dalam pikiran anda, dengan hewan tertentu. Kata tersebut bukan hewan tersebut, asosiasi yang anda buat diantaranya yang membuat hewan kucing dan kata tersebut diasosiasikan, dan asosiasi tersebut menjadi elemen ketiga. Ketiga elemen ini dibutuhkan bersama untuk membuat makna dibaliknya muncul.

Analisis Pierce didasarkan pada logika, salah satu faktornya adalah karena Pierce merupakan seorang ahli logika. Semiotika Pierce membagi objek menjadi dua (Peirce dalam Fiske, 1990):

- **Dynamic Object:** Adalah objek yang menggeneralisasi serangkaian tanda. Tujuan rantai tanda adalah untuk mengintegrasikan objek tersebut kedalam sistem tanda, menggunakan kata yang lebih sederhana.
- **Immediate object:** Adalah saat dimana objek pertama kali digunakan dan diinterpretasikan.

Tahap-tahap interpretasi:

Dalam sistem tanda ada hubungan paralel saat rantai tanda bergerak menuju pemahaman akhir, ada beberapa interpretasi yang memainkan peran signifikan. Pierce mengidentifikasi tiga cara berbeda mengenai pemahaman kita mengenai

cara sebuah tanda mewakili sebuah objek. Ia menyebut ini sebagai *intrepetant*, dan dibagi menjadi tiga:

- **Dynamic Intrepetant:** Adalah intrepetasi apapun yang dihasilkan oleh pikiran begitu melihat dan mengenali tanda.
- **Immediate Intrepetant:** Adalah definisi general antara hubungan tanda dan *dynamic object*. Misalnya *dynamic* objeknya adalah *stormy day*, Peirce mendeskripsikan bahwa bayangan dalam pikiran yang muncul kemudian adalah hal-hal yang umum mengenai hari yang mendung, akan hujan dan petir di langit.
- **Final intrepetant:** Dideskripsikan Peirce sendiri sebagai “Sesuatu yang pada akhirnya diputuskan untuk menjadi intrepetasi akhir dengan pertimbangan dan perkembangan pemikiran yang dirasa sudah cukup memadai.” (Peirce dalam Fiske, 1990: 43-46).

#### **I.5.4. Tahap-tahap Penelitian**

##### **I.5.4.a. Teknik Pengumpulan Data**

Data primer dalam penelitian ini adalah film kartun Tinkerbelle. Setiap *scene* yang mengandung gambar berupa karakter, latar belakang cerita, warna dan tanda lain yang mengandung unsur ideologi rasisme akan dipergunakan sebagai data utama dalam penelitian. Data lain yang merupakan data pendukung adalah data yang diperoleh melalui studi pustaka yang berasal dari referensi yang memadai.

#### **I.5.4.b. Analisis Data**

Bagi Peirce, seorang ahli logika dan filsuf, tanda dibagi menjadi tiga tipe (Peirce dalam Fiske, 1990: 47-48):

- ikon: Ikon adalah representasi dari objek. Foto dan peta adalah ikon, tapi aroma parfum tertentu juga bisa dianggap sebagai ikon tiruan dari seekor hewan yang melambangkan "nafsu".
- indeks: Indeks lebih sederhana untuk dijelaskan. Indeks adalah sebuah tanda yang memiliki hubungan keberadaan langsung dengan objek. Asap adalah pertanda api, bersin adalah pertanda flu. Bila kita berjanji untuk bertemu dan aku berkata bahwa aku berjanggut dan memiliki mawar kuning di saku, maka mawar kuning dan janggut adalah indeks dari aku.
- symbol: Simbol adalah tanda yang hubungannya dengan objek didasarkan pada konvensi, misalnya nomor. Kata secara umum adalah simbol. Nomor juga simbol, tidak ada alasan mengapa 2 mengacu pada sepasang objek – itu hanya karena konvensi dan peraturan yang berlaku.

Ketiga tanda ini tidak terpisah, satu tanda bisa terdiri dari variasi beberapa tipe. Kartun adalah contoh dari pesan yang bisa menyampaikan informasi sederhana secara langsung, dengan menggunakan penanda bagi petanda kompleks (Peirce dalam Fiske, 1990: 48).

#### **I.5.4.c. Studi Pustaka dan Dokumen**

Data utama dalam penelitian adalah film *Tinkerbell*. Setiap teks yang menghadirkan segala sesuatu yang terkait dengan ideologi rasisme dalam film *Tinkerbell* akan diinterpretasikan dan dianalisis. Dalam penelitian ini data akan diperoleh melalui sumber-sumber pustaka yang memadai sesuai dengan konsep dasar penelitian. Referensi mengenai Disney, media film, dan ideologi rasisme dan media akan digunakan sebagai dasar yang memadai untuk menganalisa data.

#### **I.5.4.d. Analisis Teks**

Penelitian dilakukan dengan menganalisis teks dalam film *Tinkerbell* yang meliputi beberapa unsur yaitu: teks yang berupa gambar, dari *scene per scene*.

#### **I.5.4.e. Membuat Kesimpulan**

Tahap ini adalah tahap terakhir dalam penelitian. Hasil intrepetasi yang telah diuraikan dalam analisis akan dijelaskan kembali dengan lebih singkat mengenai ideologi rasisme dalam film *Tinkerbell*.

## BAB II

### II.1. Sejarah singkat Disney Corporation

*I think of a child's mind as a blank book. During the first years of his life, much will be written on the pages.*

*The quality of that writing will affect his life profoundly.*

*-Walt Disney (Giroux, 1999: 32)*

Perusahaan multimedia raksasa ini berawal dari mimpi seorang pemuda, Walt Disney. Lahir pada tanggal 5 Desember 1901 di Chicago, Walt Disney adalah seseorang yang penuh dengan fantasi dan impian. Sekitar tahun 1920-an ia menemukan film animasi (kartun) dengan menggambar di tepian-tepian halaman kemudian membuka lembaran-lembaran buku dengan cepat. Hal ini tadinya ia lakukan untuk menghibur saudara perempuannya, Ruth, yang sedang sakit (Wang, 2005). Gambar-gambar tersebut kemudian tampak seolah sedang bergerak. Dari situlah ia menemukan ide awal dibuatnya film animasi.

Berawal dari sini Walt bermimpi untuk membuat sebuah film yang dibuat dari ilustrasi yang dikerjakan dengan tangan, dan bukan film hitam-putih seperti yang sering ia saksikan. Walt kemudian mulai melakukan propaganda ide film kartun, yaitu dengan

membuat film *Alice in Wonderland*. Film ini cukup sukses menarik perhatian banyak pihak.

Untuk mewujudkan impian tersebut, Walt bekerjasama dengan Charles Mintz dari Charles Mintz Studios. Langkah ini mungkin merupakan langkah yang salah pada awalnya, karena Mintz ternyata menusuk Waltz dari belakang dengan menjadikan Waltz sebagai karyawan biasa, mencuri perusahaannya dan mencuri karakter kartun ciptaan Waltz yang pertama, Oswald the Rabbit. Namun hal inilah yang kemudian membuat Waltz bekerja keras untuk membuat karakter fenomenal Mickey Mouse. Nama Mickey diberikan oleh istri Waltz yang tidak menyukai nama karakter yang tadinya diberikan Waltz, yaitu Mortimer Mouse. Dengan seluruh harta dan kru dirampas oleh Charles Mintz, Waltz menggadaikan perusahaannya dan dengan sisa harta yang ada, ia membuat film animasi Mickey yang pertama. Film ini sukses, namun dengan ambisi Waltz untuk menciptakan film animasi dengan suara dan musik, biaya produksi meningkat pesat dan Disney tetap kekurangan uang.

Film pertama Disney yang dibuat dengan *full soundtrack* adalah serial Mickey. *Steamboat Willie* merupakan film pertama yang dilengkapi dengan suara dan efek suara (termasuk musik orkestra) sehingga banyak diminati. Hal ini membuat Waltz berambisi membuat film animasi bersuara dengan durasi penuh, yaitu kurang lebih dua jam. Akhirnya ia menciptakan *Snow White*. Film ini menghabiskan banyak biaya dan membutuhkan kurang lebih tiga tahun untuk pembuatannya namun akhirnya mendatangkan keuntungan besar dan mendapat banyak penghargaan. Di sinilah awal dari perkembangan kisah klasik Disney, yang disebut-sebut sebagai karya *masterpiece* Walt Disney.

## II.2. Perkembangan Disney Corporation di era modern

Di awal abad 20 Disney. Corp berkembang pesat dengan membangun beberapa *theme park* seperti Magic Kingdom, MGM Studios, Epcot, Disneyland, dan sebagainya. Selain itu Disney. Corp juga membeli ABC tahun 2001 untuk mendapatkan *prime time* bagi program-program TV-nya (McPhail, 2006: 70).

Disney adalah salah satu pendiri *anti-communist Motion Picture Alliance* bagi *Preservation of American Ideals*. Pada tahun 1947 Disney bersaksi untuk Komite Aktifis non-Amerika dimana animator dan koordinator perkumpulan buruh Herbert Sorrell, David Hilberman dan William Pomerance, sebagai penggerak komunis. Ketiganya menolak tuduhan ini. Menurut penulis terkenal Peter Schweizer, ada arsip dari Soviet yang dikeluarkan oleh pemerintah Rusia yang menyebutkan bahwa Sorrell adalah mata-mata komunis. Disney sendiri memberikan tuduhan bahwa nama-nama tersebut terkait dengan kegiatan komunis tahun 1941 yang berusaha mendapatkan pengaruh di Hollywood. ([http://en.wikipedia.org/wiki/Walt\\_disney](http://en.wikipedia.org/wiki/Walt_disney)). Hal ini menjadi salah satu bukti bahwa Disney anti komunis dan segala hal yang sepertinya tidak 'liberal'.

Disney sendiri berusaha untuk menjadi *image* Amerika yang layak dan *high-profile* kemudian mengubahnya menjadi iklan bagi Amerika (Giroux, 1999: 16). Bagi Disney ini tentu bukan hal yang terlalu sulit, mengingat besarnya kepemilikan Disney dalam industri komunikasi. Disney mengendalikan dua puluh channel TV yang meraih 25% khalayak Amerika. Disney juga memiliki lebih dari 21 stasiun radio, termasuk diantaranya stasiun radio terbesar di Amerika yang memiliki 3.400 stasiun radio dan

memiliki audience 24% dari seluruh rakyat Amerika. Kekayaan Disney yang lain meliputi tiga studio musik, jaringan televisi ABC, dan lima studio animasi. Belum lagi TV kabel, penerbit buku, tim olah raga, taman hiburan, perusahaan asuransi, majalah dan produksi multimedia (Giroux, 1999: 17).

Menurut majalah Fortune Disney termasuk perusahaan terkaya, karena memiliki jaringan ABC, banyak stasiun TV dan TV kabel, lima studio animasi, 466 toko Disney, perusahaan multimedia dan dua perusahaan penerbit besar. Disney meraih keuntungan sebesar US\$ 22.7 juta dari segala divisinya (Giroux, 1999: 171). Namun menurut Giroux, Disney adalah perusahaan yang “mengeluarkan biaya 17 US\$ dolar/tahun sebagai hadiah dan kemudian mempengaruhi orangtua untuk mengeluarkan US\$ 172 juta sebagai pemasukannya.” Disney bergantung pada periset pasar seperti James McNeal untuk mendapatkan profit maksimal (Giroux, 1999: 173). Kini keuntungan Disney.Corp mencapai rata-rata US\$ 27 juta/tahun . (McPhail, 2006: 68).

Disney.Corp masih berkembang dan memproduksi film. Sekarang Disney tidak hanya memproduksi kartun anak/segala umur tapi juga film remaja. Namun film-film ini kebanyakan bukan kisah klasik Disney seperti *Disney Princess series*. Film-film baru ini lebih berkesan modern dan menggunakan teknik animasi baru, dan dengan demikian menuntut Disney untuk bekerjasama dengan perusahaan media lain seperti Pixar.

Namun perubahan jenis film tidak mengurangi tudingan sosial politik pada hasil karya Disney. Douglas Brode, seorang *screenwriter* Hollywood, dalam sebuah buku karyanya mengatakan bahwa film-film Disney sebetulnya mengandung “tantangan sosial politik” lebih banyak dari film komersial manapun pada era keemasan Hollywood (Brode, 2004: xi).

## II. 3. Film Animasi Disney

### II.3.1. Proses Pembuatan Film Animasi Disney

Proses pertama adalah menentukan cerita dan plot. Seorang penulis kemudian mengembangkan skrip, dan membuat *storyboard* yang dilengkapi dengan sket pensil. *Storyboard* ini nampak seperti komik yang penuh sketsa buatan tangan. Selanjutnya karakter-karakter yang sudah diciptakan digambar dan diwarnai secara manual di atas transparant sheet (<http://www.lionking.org/~sichi/disney.htm>).

Tadinya tokoh-tokoh Disney yang dimuat dalam *storyboard* tersebut hanya berasal dari imajinasi. Karakter-karakter Disney sebagian besar diciptakan oleh Walt sendiri, namun tidak semuanya dibuat dengan goresan tangannya, karena sejak masa kejayaannya saat film *Steamboat Willie* diputar, pekerjaan menjadi begitu banyak sehingga sebagian animasi dikerjakan oleh animator Ub Iwerks. Pada masa itu bahkan pewarnaan karakter dan *setting* gambar yang jumlahnya ribuan tersebut dikerjakan oleh animator-animator Disney yang handal dengan tangan (Barrier, 2007: 85).

Pembentukan karakter Disney banyak melibatkan *figuring* manusia, termasuk aktor/aktris terkenal. Dalam beberapa karakter seperti Mickey dan Donald, Walt sendiri turun tangan dalam pembentukan sifat dan ciri khas tokoh tersebut dalam tiap cerita. Berdasarkan imajinasinya Walt seringkali memperagakan gerakan dan suara tokoh tersebut untuk memberikan gambaran yang lebih jelas pada para animatornya. Selain itu Disney dikenal sebagai perusahaan yang selalu “mendidik” semua pekerjanya dengan “ideologi Disney” dan bahkan setelah Walt tiada, pekerjaan “mendidik” ini diteruskan oleh saudaranya, Roy Disney (Barrier, 2007: 100-101).

Dalam tahap selanjutnya setelah karakter terbentuk, pemilihan *dubber* juga dilakukan dengan ketat. Karakter suara harus sangat sesuai dan cocok dengan ciri khas tokoh, untuk menonjolkan karakter tokoh yang bersangkutan. *Dubber* juga dituntut untuk mampu menjiwai perannya dengan baik. Selain ciri khas tokoh dan suara, terkadang kesamaan fisik antara *dubber* dengan tokoh juga diperhitungkan, atau disesuaikan sehingga mirip. Misalnya dalam film *Shrek*, tokoh Shrek dibuat mirip dengan Mike Myers, Fiona mirip dengan Cameron Diaz, Donkey mirip Eddie Murphy dan Puss mirip dengan Antonio Banderaz.

Terciptanya tokoh Tinkerbell sendiri melalui proses panjang yang ketat. Salah satu diantaranya adalah dengan mengadakan audisi bagi para aktris dan penari, termasuk diantaranya yang akhirnya terseleksi, Margaret Kerry. Tiap peserta yang mendaftar audisi harus bisa memberikan ciri visual yang khas bagi tokoh Tinkerbell. Gadis yang akhirnya terseleksi lah yang akhirnya akan dijadikan *live figure* bagi tokoh Tinkerbell.

Di sisi lain ketatnya pembuatan animasi dan tingginya kriteria terkadang dapat menimbulkan perdebatan tersendiri. Misalnya dalam pemilihan *dubber* film *Tinkerbell*, Brittany Murphy tiba-tiba saja digantikan oleh Mae Whitman. Bisa dilihat bahwa dari ketat dan banyaknya kategori yang ada dalam standar pembuatan animasi Disney, tidak heran bahwa berbagai kontroversi seringkali terjadi. Bahkan dapat bicaranya tokoh Tinkerbell pun menjadi kontroversi, karena dalam buku aslinya yang ditulis JM. Barrie, dan di film *Peter Pan*, Tinkerbell tidak dapat bicara.

### II. 3.2.a. Karakter Klasik Disney

Kisah klasik Disney adalah kumpulan karya *masterpiece* Walt Disney (Barrier, 2007: 136). Industri film Hollywood, TV, *broadcast* satelit, papan iklan, surat kabar, video dan bentuk media lain telah mentransformasi kultur menjadi kekuatan yang vital, membentuk pemaknaan terhadap manusia dan perilakunya, serta praktik sosial dalam segala kesempatan (Giroux, 1999: 17). Diatas klaim Disney atas dirinya sebagai ikon dari kultur Amerika, ada aparatus “pendidik” yang berkuasa, dan memberikan ideologi bermuatan fantasi (Giroux, 1999: 173). Proses pembuatan animasi klasik Disney bisa dikatakan tidak jauh berbeda dengan film Disney lainnya, hanya saja film-film yang dikategorikan “klasik” adalah karya *masterpiece* Walt Disney, maka film-film ini adalah karya yang pembuatannya ditangani langsung oleh Walt Disney dari pembuatan karakter, gerakan dan mimik muka tokoh dalam animasi, pemilihan *soundtrack*, *dubber*, dan sebagainya. Film-film inilah yang kemudian meraih profit terbanyak bagi Disney Corp.

Namun demikian, khayalan Walt Disney hanya sedikit berhubungan dengan “bermimpi” mengenai dunia yang lebih baik atau bahkan dunia disekitar anak masa kini. Sebaliknya, fantasi Disney tidak memiliki basis realitas, tidak ada *sense* konflik riil, perjuangan, kebahagiaan, dan relasi sosial. Fantasi adalah alat marketing, bentuk dari hiperbol yang diakarkan dari logika konsumsi dan keuntungan pribadi (Giroux, 1999: 173). Pandangan Disney terhadap anak sebagai konsumen hanya sedikit berurusan dengan “kepolosan” dan banyak berhubungan dengan keserakahan korporat, segala kata-kata dibalik “hiburan untuk keluarga” adalah peluang untuk mengajari anak bahwa

pemikiran kritis, serta aksi komunitas dalam masyarakat jauh lebih tidak penting bagi mereka daripada peran konsumen pasif (Giroux, 1999: 173).

Bagaimanapun, kisah klasik Disney adalah ciri khas Disney yang utama dan merupakan aset yang sangat penting bagi Disney. Disney sendiri telah menggunakan kata “klasik” tersebut beberapa kali untuk mendeskripsikan tiga tipe dari film utama mereka termasuk animasi. (a) Tipe pertama, diidentifikasi paling dekat dengan label “klasik”, terdiri dari cerita animasi berseri. (b) Tipe kedua adalah film yang dibuat dari beberapa animasi pendek. Tipe ini mengandung enam paket film yang diproduksi tahun 1942 – 1949, yang sebagian melibatkan karakter asli (manusia). Yang dikategorikan dalam tipe ini misalnya *Winnie the Pooh*, dirilis di bioskop tahun 1977, yang merupakan kompilasi dari beberapa serial pendek *Winnie the Pooh* yang sudah dirilis terlebih dahulu. (c) Tipe ketiga adalah film biasa namun melibatkan karakter animasi, misalnya *Mary Poppins*, *Pete’s Dragon*, dan *Bedknobs & Broomsticks*. Sebagian dari paket animasi dan *live action* dirilis awal 1980an seperti *The Three Caballeros* dan *Fun and Fancy Free* tahun 1982, namun kedua film ini tidak menghasilkan keuntungan terlalu banyak ([http://en.wikipedia.org/wiki/Walt\\_Disney\\_Classics](http://en.wikipedia.org/wiki/Walt_Disney_Classics)).

Pada masa itu film klasik Disney tidak dirilis di video atau dimanapun diluar bioskop. 15 film ini adalah pondasi dimana Disney.Corp dibangun. Setiap kali film ini dirilis ulang di bioskop (dengan rentang waktu kira-kira 7 tahun) film-film ini menghasilkan keuntungan seperti film baru rilis dan sepertinya mengizinkan keberadaan film-film ini dalam video atau TV akan merusak rilis di bioskop. Ke-15 film itu adalah: *Snow White*, *Pinocchio*, *Fantasia*, *Bambi*, *Cinderella*, *Peter Pan*, *Lady and the Tramp*,

*Sleeping Beauty, 101 Dalmatians, The Sword in the Stone, The Jungle Book, The Aristocats, Robin Hood, The Rescuers, and The Fox and the Hound.*

Dalam *e-story* semua kisah klasik meliputi kelima belas film ini kecuali *Alice in Wonderland* dan *Dumbo*, karena keduanya pernah diputar di TV. Pada akhirnya kisah klasik Disney yang “sesungguhnya” hanya tersisa tiga belas film saja. ([http://en.wikipedia.org/wiki/Walt\\_Disney\\_Classics](http://en.wikipedia.org/wiki/Walt_Disney_Classics)). Berikut ini adalah daftar awal dari kisah klasik Disney yang diurutkan berdasarkan tahun rilisnya (sebelum akhirnya dipangkas menjadi 15 karena dirilis di TV, dan kemudian dipangkas kembali menjadi 13):

1984: *Robin Hood*

1985: *Pinocchio* dan *Dumbo*

1986: *The Sword in the Stone, Alice in Wonderland,* dan *Sleeping Beauty*

1987: *Lady and the Tramp*

1988: *Cinderella*

1989: *Bambi*

1990: *The Little Mermaid* dan *Peter Pan*

1991: *The Jungle Book, The Rescuers Down Under,* dan *Fantasia*

1992: *101 Dalmatians, The Great Mouse Detective, The Rescuers,* dan *Beauty and the Beast*

1993: *Pinocchio* (versi lama) dan *Aladdin*

1994: *The Fox and the Hound* dan *Snow White and the Seven Dwarfs*

### II.3.2.b. Karakter Peter Pan dan Tinkerbell



Sebagai yang diumumkan tanggal 18 Mei 1990, Disney berhenti memasarkan *The Little Mermaid* dan *Peter Pan* tanggal 1 April 1991, dan mempublikasikan tanggal tersebut sebagai promosi “kisah klasik yang hilang”. Menurut *The Los Angeles Times*, film *Peter Pan* kemudian laku keras dan terjual sebanyak 7 juta kopi ([http://en.wikipedia.org/wiki/Walt\\_Disney\\_Classics](http://en.wikipedia.org/wiki/Walt_Disney_Classics)).

Peter Pan, tokoh yang dikenal sebagai anak laki-laki bandel dan tidak pernah bisa tumbuh dewasa merupakan tokoh terkenal karangan JM.Barrie. Peter Pan memiliki ciri khas baju hijau dengan bulu merah di topi. Ia juga bisa terbang, dan tinggal di *Never Land* bersama *The Lost Boys* dan Tinkerbell di rumah pohon. *Never Land* sendiri digambarkan sebagai sebuah negeri yang terletak di sebelah kanan dari dua bintang yang sejajar di langit. Musuh utama Peter Pan adalah bajak laut bernama Captain Hook dan anak buahnya yang bernama Smee. Meski memiliki Hook sebagai musuh, namun Peter

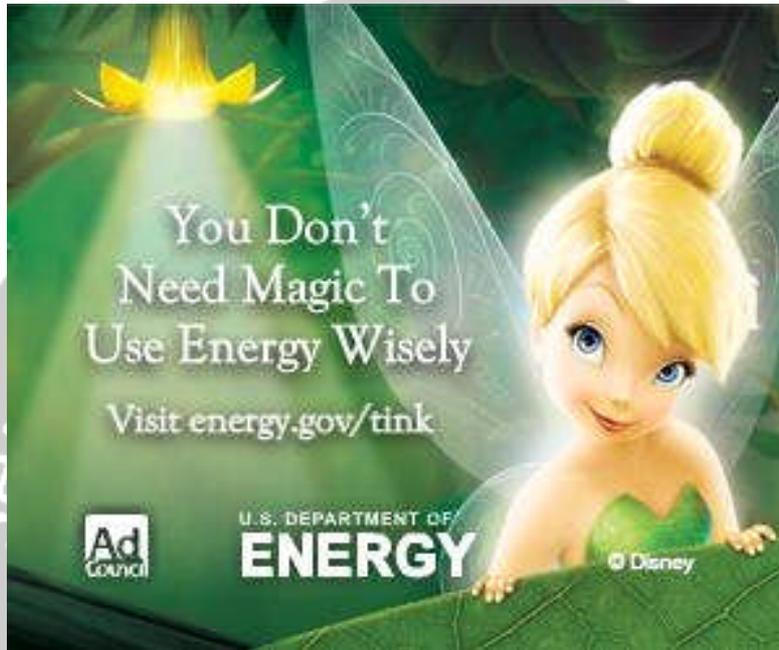
Pan berteman baik dengan penghuni *Never Land* yang lain, diantaranya kaum Indian dan putri Tiger Lily, juga para duyung yang tinggal di laguna.

Sementara Tinkerbell adalah sesosok peri bertubuh sangat mungil, bersuara gemerincing dan mengeluarkan serbuk peri yang bisa membuat orang yang terkena serbuk tersebut mampu terbang. Sama seperti Peter Pan, pakaiannya berwarna hijau, yaitu sepotong *tube dress* mini yang terbuat dari daun. Rambutnya pirang, kulitnya putih dan matanya biru. Dalam kisah asli Peter Pan yang berbentuk buku hingga film animasi *Peter Pan*, Tinkerbell tidak bisa bicara. Bahkan dalam versi aslinya, yang berupa buku karya JM. Barrie, Tinkerbell tidak memiliki wujud fisik yang jelas, ia hanya merupakan titik cahaya. Namun sejak dirilis sebagai film terpisah akhir tahun 2008 Tinkerbell bisa bicara dan suaranya diisi oleh aktris Mae Whitman.

Dalam kisah awalnya di kisah *Peter Pan*, Tinkerbell diam-diam jatuh cinta pada Peter Pan dan ia selalu mengikuti Peter kemana pun ia pergi. Namun dalam versi pertama serial *Tinkerbell*, karakter peri bergaun hijau ini diperjelas dengan memberinya label sebagai “*tinker fairy*” di desa peri, yaitu peri yang bertugas membuat perkakas yang nantinya akan digunakan untuk mempermudah pekerjaan peri-peri lain. Cerita pun difokuskan pada Tinkerbell dan pada kisah ini tokoh Peter Pan tidak ada, namun banyak karakter baru seperti Clank dan Bobble, rekan kerja Tinkerbell, juga Mist dan kawan-kawan yang merupakan peri yang ‘berbeda pekerjaan’ dengan Tinkerbell.

Tinkerbell telah menjadi salah satu *branding icon* paling penting selama lebih dari 50 tahun, dan sering dikenal sebagai “simbol keajaiban Disney” ([http://en.wikipedia.org/wiki/Tinker\\_Bell](http://en.wikipedia.org/wiki/Tinker_Bell)). Tinkerbell merupakan bagian dari *franchise* Disney Princess, yang kemudian diambil sebagai karakter utama *franchise* Disney Fairies

pada tahun 2005. Salah satu buktinya adalah belum lama ini Tinkerbell menjadi *icon* bagi US Department of Energy untuk iklan hemat energi.



## **Bab III**

### **ANALISIS**

#### **III.1. Signifikansi Fokus Analisis**

Teks-teks dalam film *Tinkerbell* yang berupa dialog, gambar dan sebagainya menampilkan berbagai macam tanda. Tanda-tanda ini kemudian digunakan sebagai objek analisis penelitian dengan bantuan data berupa teori dan wacana historis. Tanda dan gambar visual memiliki makna dan dengan demikian harus diinterpretasikan (Hall, 1997: 19). Tanda yang terdapat dalam teks tersebut akan diteliti dari tiga unsur tanda menurut Peirce: ikon, indeks dan simbol. Masing-masing tanda dari teks menampilkan sebuah objek atau lebih yang memiliki representasi akan sebuah pesan atau makna. Semiotika Pierce digunakan untuk membuka kode atau pesan yang tersembunyi di balik tanda, termasuk di antaranya tanda-tanda yang terselip di dalam sebuah film. Namun dibutuhkan konsep yang matang dan sistem *shared linguistic* untuk bisa menerjemahkan dengan pasti pesan dengan cara yang sama. Film *Tinkerbell* sendiri merupakan sebuah media audiovisual yang mengandung kata, gambar dan suara dimana tanda berupa kata-kata, gambar dan lain sebagainya bisa seolah berbeda dengan maksud sebenarnya (Hall, 1997: 20). Makna dari tanda-tanda inilah yang nantinya akan digunakan untuk menganalisis secara ideologis, rasisme yang terdapat dalam film *Tinkerbell* dan hal-hal besar seperti relasi kuasa, yang terdapat di dalamnya. Analisis tiap scene dilakukan dalam konteks *Tinkerbell* sebagai bagian dari kisah peri yang merupakan ciri khas kisah anak di

Amerika dan sebagian Eropa. Dan karena Tinkerbell adalah produk media Amerika, yaitu Disney, maka konteks cerita adalah konteks diskursus cerita anak Amerika.

### **III.2. Analisis Animasi *Tinkerbell***

Analisis film Tinkerbell dilakukan berdasarkan kategori berikut:

#### **III.2.1. Analisis Scene Berdasarkan Atmosfir Cerita**

##### **#Scene 1 : How Nature Gets Its Color**



Gambar 1.1: pemandangan dunia pada awal cerita, dunia yang dirawat para peri.

- Simbol: bunga aneka warna dan pepohonan hijau dalam gambar menunjukkan suasana yang tenang namun ceria. Ini adalah scene yang nampak pada awal cerita. Warna-warna yang cerah seperti hijaunya daun, air kolam yang jernih, aneka warna bunga seperti di kala musim semi memberikan atmosfir yang ceria, penuh keindahan. Dan dikisahkan

dalam film Tinkerbell bahwa semua keindahan ini adalah karena tangan-tangan para peri yang merawatnya.

- Analisis teks: Dalam film ini, bunga dan tanaman yang terawat adalah tanda keberadaan para peri. Karena dalam film ini para perilah yang bertugas merawat tanaman, selain menjaga kesuburan mereka juga bertugas menjaga warnanya tetap indah. Disini digambarkan bahwa para peri adalah bangsa yang mengurus pergerakan musim dan segala hal yang terjadi pada alam dunia manusia saat musim berganti. Dapat diinterpretasikan bahwa bangsa peri ini adalah bangsa yang bertanggung jawab terhadap kelangsungan hidup manusia.

#### **Scene # 2 : Born of Laughter**



Gambar 1.3: Tinkerbell saat pertama kali 'dilahirkan' dari kuntum dandelion

- Simbol: Tokoh Tinkerbell dalam gambar memiliki rambut pirang, kulit putih, mata biru, garis wajah yang halus. Semuanya merupakan simbol figur perempuan kulit putih.

Ekspresi Tinkerbell yang bingung: mata tidak fokus, bibir sedikit mengkerut, menandakan Tinkerbell masih merasa asing dengan tempat dimana ia berada, yaitu dunia peri. Dikisahkan ia baru saja 'dilahirkan' dari kuntum dandelion.

- Analisis teks: Tokoh Tinkerbell pada cerita sebelumnya tidak bisa bicara, baik dalam versi buku maupun dalam versi film Peter Pan. Namun dalam film ini suara Tinkerbell diisi oleh aktris Hollywood, Mae Whitman. Dari awal hingga akhir cerita ini suasana diusung oleh warna-warna terang dan cerah, atau cahaya yang terang dalam kegelapan seperti dalam scene ini. Atmosfer yang ingin diciptakan adalah keindahan dan keceriaan, karena meskipun suasana dalam scene berlangsung saat malam hari tapi cahaya-cahaya yang ada dalam scene sangat terang. Ketika Tinkerbell yang masih berupa kuntum dandelion ditaburi serbuk peri dan berubah menjadi peri, cahaya bahkan semakin terang sehingga timbul nuansa keagungan yang menimbulkan kekaguman.

Dalam scene ini dikisahkan bahwa Tinkerbell 'dilahirkan' dari kuntum dandelion yang berhembus dari dunia manusia di London ke Pixie Hollow. Di Pixie Hollow kuntum dandelion ini kemudian ditaburi serbuk peri, kemudian berubah menjadi sesosok peri yang kemudian diberi nama Tinkerbell.

### Scene # 3



Gambar 1.4 Tinkerbell sedang memegang palu yang bersinar dalam ritual mencari bakat.

- **Simbol:** Cahaya yang sangat terang merupakan tanda sumber kekuatan yang sangat besar. Kemudian mata Tinkerbell yang menyipit dan wajah menghindari dari sumber cahaya juga mengindikasikan cahaya yang terlalu kuat. Tangan yang diangkat keatas bisa dikatakan sebagai simbol keagungan, atau sesuatu yang hebat. Cahaya yang sangat terang ketika melakukan ritual 'pemilihan bakat' dalam film ini diartikan sebagai pertanda bakat yang luar biasa.
- **Analisis teks:** Scene ini menceritakan ritual 'pemilihan bakat' yang biasa dilakukan oleh peri pendatang baru seperti Tinkerbell. Di Pixie Hollow setiap peri harus bekerja, dan masing-masing memiliki bakat berbeda. Ada peri bunga yang bertugas merawat bunga dan tanaman, ada peri hewan yang bertugas melatih burung terbang, merawat bulu hewan-hewan dan memberi makan, peri tinker yang bertugas membuat perkakas keperluan para peri lain, dan sebagainya. Tinkerbell memulai ritual dengan menyentuh

satu persatu ikon-ikon yang merupakan representasi setiap talenta: gulungan angin pasir, tetesan air, bunga, palu dan sebagainya. Semua benda yang disentuhnya kehilangan sinar, kecuali ketika ia menyentuh palu. Palu tersebut justru bersinar sangat terang, sementara keadaan disekitarnya masih sangat gelap, sehingga cahaya tersebut nampak semakin terang dan menimbulkan kesan yang luarbiasa mengagumkan dari Tinkerbelle dan bakatnya.

### Scene # 12



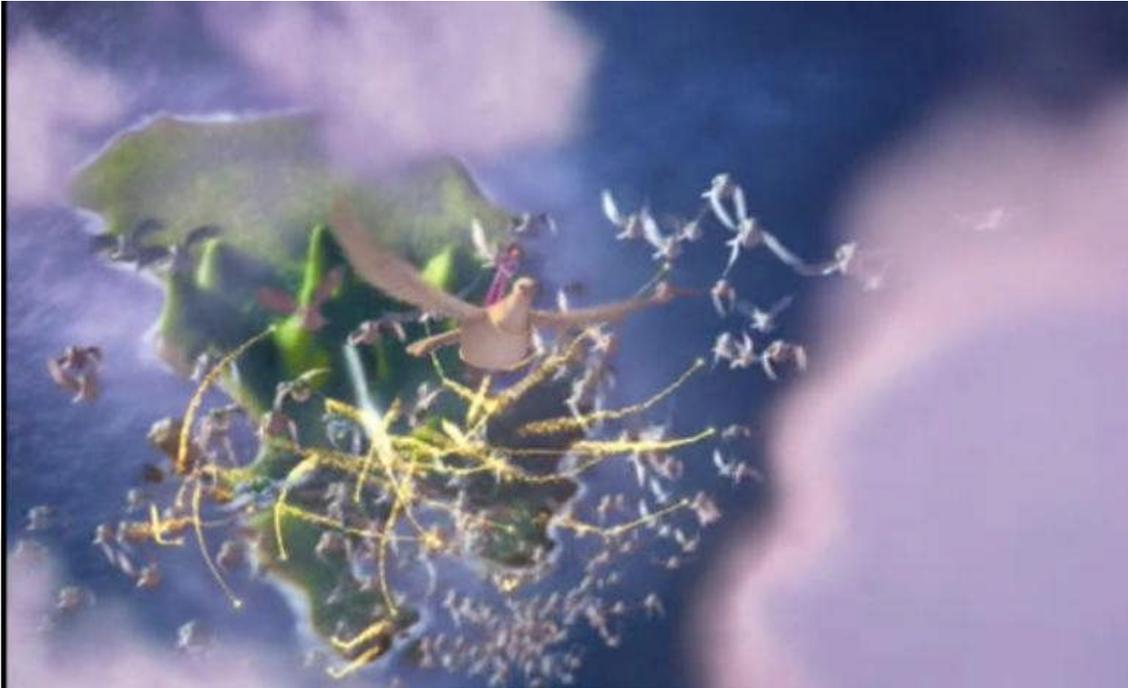
Gambar 1.5 : Clank, Bobble dan Cheese si tikus membawakan kotak musik yang diperbaiki Tink

- Simbol: Bunga-bunga berwarna pink yang sudah mulai bermekaran di tanah menandakan bahwa musim semi hampir tiba, namun dedaunan di pohon yang berwarna kelabu menandakan bahwa musim dingin masih berlangsung. Di dunia peri, musim dingin tidak bersalju, namun tetap cerah seperti musim semi sepanjang waktu, hanya saja terdapat perubahan warna pada tanaman, bunga dan hewan seperti yang dapat dilihat pada capture scene di atas. Tikus yang sedang

menarik kereta, atau bisa juga dikatakan gerobak. Tikus ini adalah peliharaan Clank dan Bobble, tugasnya adalah membantu membawakan perkakas yang akan dibagikan ke perkampungan para peri. Dalam cerita ini tiap perkampungan peri dikelompokkan berdasarkan pekerjaan mereka. Di sisi lain dapat dikatakan tikus hitam semacam cheese adalah tikus 'hama' yang biasanya tinggal di loteng-loteng rumah, gang kumuh atau selokan. Dengan kata lain, binatang pinggiran, kotor dan kumuh. Hal ini memperkuat *image* Clank dan Bobble sebagai tokoh minor yang sering diperlakukan sebagai pesuruh.

- Analisis teks: Upaya untuk seolah 'memaksakan' warna yang cerah untuk hadir nyaris di setiap scene menunjukkan bahwa Disney seolah ingin terus membawa suasana yang 'penuh mimpi' sepanjang film, dan hal ini seperti dipaksakan. Karena sebetulnya agak ganjil mengapa di Pixie Hollow bunga masih tetap berwarna cerah, air masih terus mengalir di sungai, bahkan beberapa pepohonan masih hijau dan ada elang serta beberapa binatang lain yang tidak hibernasi dan berkeliaran sementara musim dingin masih berlangsung.

## Scene # 15



Gambar 1.6: Para peri membawa persiapan untuk ‘menciptakan’ musim semi bagi manusia

- Simbol: Dibantu burung-burung merpati, seluruh peri membawa semua peralatan yang diperlukan untuk ‘menciptakan’ musim semi, dari Pixie Hollow menuju dunia manusia.
- Analisis teks: Tinkerbell telah berhasil menyelamatkan musim semi dengan merancang dan menciptakan berbagai macam perkakas yang bisa membantu pekerjaan peri-peri lain menjadi jauh lebih efisien sehingga peralatan yang tadinya telah rusak bisa digantikan, pekerjaan diselesaikan, sehingga musim semi bisa tiba tepat waktu.

Nampak bahwa intrepetasi peri sebetulnya bisa dikatakan sebagai bangsa yang memiliki peran penting bagi dasar kehidupan manusia. ‘Musim’ bisa diintrepetasikan sebagai perubahan yang selalu terjadi pada setiap fase kehidupan manusia dan walaupun setiap

musim selalu terjadi perubahan yang signifikan, atau bencana tiba-tiba seperti hampir tertundanya musim semi dalam film ini, 'para peri' selalu siap membantu, dibawah komando Tinkerbell. Di sisi lain dalam scene ini sesungguhnya Tinkerbell diberi keistimewaan oleh Ratu Peri untuk bisa ikut ke dunia manusia walaupun ia sebetulnya hanya bertugas membuat perkakas dan dengan demikian tidak memiliki kepentingan untuk ikut ke dunia manusia dan 'menciptakan' musim semi. Namun karena sudah berjasa maka ia kemudian diizinkan ikut ke dunia manusia. Ini merupakan bagian klimaks dari cerita, yang sekali lagi disampaikan dengan suasana keceriaan, penuh keindahan dan pemandangan alam dunia manusia yang indah saat menyambut musim semi.



Gambar 1.7: Tinkerbell dan teman-teman sedang menikmati pemandangan dunia manusia



Gambar 1.8 : Clank dan Bobble membawakan kotak musik untuk dikembalikan pada pemiliknya



Gambar 1. 9: Kotak musik yang diperbaiki Tinkerbell diam-diam dikembalikan pada pemiliknya

- Simbol: jendela yang terbuka dan wajah si gadis yang tersenyum (tadinya jendela tertutup dan gadis kecil tersebut hanya bisa memandang sedih ke luar) melambangkan harapan baru dan kebahagiaan.
- Analisis teks: Scene ini mirip dengan *ending* film Anastasia versi Disney, saat Anastasia yang telah hilang bertahun-tahun lamanya menemukan kembali satu-satunya keluarganya yang masih hidup yaitu neneknya. Nenek Anastasia dulu pernah menghadiahkan Anastasia sebuah kotak musik yang hanya bisa dibuka dengan kalung yang dikenakan oleh Anastasia, persis sebelum istana diserang dan keluarga istana bercerai-berai, dan Anastasia hilang entah kemana, serta mengalami amnesia. Kalung itu adalah satu-satunya petunjuk akan cucunya yang hilang tersebut. Dan di akhir cerita, keduanya kembali bertemu dan mengenali satu sama lain karena kotak musik tersebut. Kebahagiaan akan sesuatu yang dicintai telah kembali, musik, dan cahaya redup, membawa suasana akhir film menjadi kisah yang indah untuk disimak. Pada akhirnya atmosfer pada ending film memiliki kesan happy ending yang kuat.

Di sisi lain Tinkerbell dan cerita peri adalah kisah yang khas di Amerika dan sebagian Eropa, namun karena film ini merupakan kisah yang dibuat dalam versi Disney tentu konteks ceritanya dibuat sangat Amerika, sekalipun settingnya di London. Kisah Disney selalu *happy ending*, begitu pula dengan Tinkerbell. Pada scene ini nampak gadis kecil yang bahagia karena benda kesayangannya tiba-tiba kembali. Dalam kisah peri pada umumnya, anak-anak yang baik akan dikabulkan keinginannya oleh para peri. Hal yang sama ditemukan pada kisah ini, yaitu pada akhir cerita.

### III.2.2. Analisis Scene Berdasarkan Karakter

#### Scene # 2 : Born of Laughter



Gambar 2.1: Sosok Tinkerbell saat pertama kali ‘dilahirkan’

- **Simbol:** Tinkerbell memiliki rambut pirang, kulit putih, mata biru, garis wajah halus, yang merupakan simbol dari figur perempuan kulit putih. Ekspresi yang bingung: mata tidak fokus, bibir sedikit mengkerut, menandakan Tinkerbell masih merasa asing dengan tempat dimana ia berada, yaitu dunia peri. Dikisahkan ia baru saja ‘dilahirkan’ dari kuntum dandelion.
- **Analisis teks:** Gadis bergaun putih dalam gambar adalah Tinkerbell, yang dalam cerita baru saja ‘dilahirkan’ dari kuntum dandelion yang kemudian ditaburi serbuk peri oleh peri-peri lainnya. Setelah ditaburi serbuk peri, kuntum dandelion tersebut kemudian berubah menjadi seorang gadis peri. Atmosfer yang dibuat sedemikian rupa, dengan

warna cerah dan cahaya yang terang sementara suasananya sesungguhnya gelap, membuat Tinkerbelle dengan ekspresi bingung nampak sangat *innocent*. Alur yang diatur dari tokoh yang *innocent* hingga akhirnya nanti dia menjadi pahlawan akan membuat alur cerita menjadi menonjol karena perubahan karakter yang signifikan pada tokoh.

### Scene #3 : Tinker's Nook



Gambar 2.2: Peri-peri air

- **Simbol:** Secara fisik para peri air dalam gambar memiliki rambut hitam, mata sedikit sipit, kulit putih namun tidak seputih Tinkerbelle, merepresentasikan ciri fisik orang Asia. Para peri air yang tersenyum, menunjukkan sikap penerimaan, menyambut Tinkerbelle yang baru tiba di dunia peri. Peri-peri air ini sedang mengamati Tinkerbelle melakukan ritual 'penentuan bakat'.

- Analisis teks: Scene ini berlangsung saat ritual ‘penentuan bakat’ dimana Tinkerbell akan ‘memilih’ pekerjaan yang cocok baginya. Dalam cerita peri-peri air adalah sekelompok peri yang bertugas mendistribusi air bagi keperluan seluruh peri lainnya. Air adalah sumber kehidupan, dan dengan demikian peran peri air menjadi penting bagi kehidupan seluruh peri, dan tentu saja, seluruh umat manusia. Dalam cerita ini peri air digambarkan bersifat tenang, penyabar dan ramah, namun ‘menghanyutkan’ karena memiliki posisi dan peran yang penting.



Gambar 2.3: Peri Vidia

- Simbol: Kulit yang sedikit lebih gelap namun tidak segelap orang kulit hitam, garis wajah yang tajam, kesan etnik, rambut hitam, merupakan ciri Vidia yang mirip dengan etnis tertentu. Selain itu pakaiannya paling tertutup dibandingkan peri lainnya karena ia

mengenakan setelan blus dan celana panjang. Sepintas penampilan Vidia mirip Jasmine dalam film *Aladdin*.

senyum sinis, mata yang mengernyit menandakan perasaan tidak suka, merendahkan.

- Analisis teks: Karakter Vidia sejak awal kemunculan digambarkan sebagai tokoh antagonis yang sinis, pendengki dan suka mencari masalah. Dalam cerita Vidia adalah peri angin, yang dilambangkan dengan gulungan angin berpasir. Dalam cerita para peri angin bertugas untuk menyerbuk bunga, mengatur pergerakan angin dan sebagainya. Peri-peri angin digambarkan jumlahnya sedikit, eksklusif dan bekerja secara individual, tidak seperti peri-peri lain yang bekerja secara berkelompok. Hal ini mendukung kesan angkuh yang sedikit berlebihan untuk taraf sebuah kartun anak perempuan, Disney seolah ingin melekatkan semua sifat buruk pada diri Vidia.



Gambar 2.4 : Para peri es

- Simbol: Para peri es memiliki ciri berambut putih perak, wajah yang dingin, kulit pucat dan rahang sedikit lebih menonjol, seperti etnis bangsa kulit putih tertentu. Para peri es aktif dan bekerja di musim dingin sementara semua peri lain bekerja di musim semi. Ekspresi pada wajah para peri es yang tenang dan dingin, bergerombol tanpa bertegur sapa dengan peri lain, menunjukkan sikap yang terkendali, dan eksklusif.
- Analisis teks: Dalam cerita ini peri es digambarkan sebagai tokoh yang tidak memiliki posisi jelas, apakah dia protagonis atau antagonis. Sebab peri ini memang seolah tidak berteman dengan peri mana pun termasuk Tinkerbell, karena mereka bekerja di musim dingin sementara semua peri lain bekerja aktif di musim semi. Penggabungan detail mengenai karakter tokoh ini sedemikian menimbulkan kesan yang eksklusif, karena pada kenyataannya dalam cerita ini para peri es memang tidak bergaul dengan peri-peri lain, ketika mereka lewat pun mereka tidak bertegur sapa dengan peri-peri lain, menoleh pun tidak. Sementara itu dengan kenyataan bahwa mereka adalah peri es, hal ini memberikan image ‘dingin’, ditambah lagi kenyataan bahwa mereka bekerja secara eksklusif pada musim dingin, di dunia manusia, sementara pada saat yang bersamaan semua peri lain tetap berada di fairy land untuk mempersiapkan kedatangan musim semi. Sehingga pada akhirnya, walaupun tokoh ini hanya muncul satu kali, namun kesan dingin dan eksklusif yang didapat cukup kuat.

#### **Scene # 4 Deliveries**



Clank (kanan) dan Bobble (tengah)

- Simbol: Kedua peri laki-laki didalam gambar adalah simbol rekan kerja Tinkerbell. Yang gendut adalah Bobble, yang kurus adalah Clank. Ekspresi Clank dan Bobble yang menyeringai, mata sedikit menyipit merupakan ekspresi yang 'bodoh' dan dalam film animasi ekspresi semacam ini hanya sering ditunjukkan oleh tokoh-tokoh minor yang ceroboh dan bertingkah bodoh, dan menjadi olok-olok dalam film.
- Analisis teks: pakaian berpotongan sedemikian rupa dengan tali dan kantong di pinggang, kacamata yang bulat tebal, rambut acak-acakan, Clank merupakan *image* klasik ekspeditor yang seringkali dikaitkan dengan ciri cerdas namun aneh dan ceroboh. Jika diamati figur Clank mirip dengan ayah Jane dalam film *Tarzan*. Sementara Bobble berkesan tidak jauh berbeda, pada dasarnya kedua tokoh ini adalah tokoh minor yang sering menjadi bahan tertawaan, dan seringkali menjadi pesuruh bagi peri-peri lain. Namun bagi Tinkerbell mereka adalah teman kerja yang baik dan setia, meskipun sering

bertindak bodoh dan ceroboh. Nampak dari scene ini kedekatan Tinkerbelle dengan kedua tokoh, dan kesan yang timbul bagi tokoh Tinkerbelle adalah karakter yang mau dekat dengan segala kalangan.



Gambar 2.5: Fawn (peri hewan, teman Tinkerbelle)

- Simbol: Dengan pakaian seperti gembala hewan (sesuai pekerjaannya sebagai peri hewan), rambut dikepang, rambut berwarna sedikit oranye, ikat kepala yang dipasang secara vertikal, Fawn mendekati figur etnis tertentu di Eropa. Selain itu sorot mata wajah Fawn yang tersenyum membujuk (karena terbiasa mengurus hewan-hewan yang masih

kecil), tangan yang terangkat menandakan sebuah ajakan yang terbuka. Semua ini menggambarkan kepribadian yang baik, ulet, ceria dan sabar.

- Analisis teks: Dalam kisah ini Fawn digambarkan sebagai tokoh yang paling periang, *mood-maker*, namun tidak banyak memberikan pendapat. Ia cenderung menerima pendapat apa saja yang diutarakan dan diputuskan teman-temannya meski kadang ia sedikit berselisih pendapat. Fawn adalah peri hewan, tugasnya adalah mengurus hewan-hewan yang ada di fairy land: melatih anak-anak burung terbang, mengecat warna kumbang, dsb.



Gambar 2.6: Dari kiri ke kanan: Silver Mist, Fawn, Iridessa, Tinkerbelle, Rosetta

\*Iridessa (peri cahaya)

- Simbol: Rambut hitam keriting, kulit gelap, merupakan ciri fisik kaum kulit hitam.

Maka Iridessa merupakan representasi kaum kulit hitam.

- Analisis teks: Walaupun dalam cerita Iridessa adalah teman Tinkerbell, namun gambaran Iridessa sebagai ‘teman yang di nomorsekiankan’ nantinya akan nampak pada scene-scene berikutnya. Digambarkan bahwa ia kurang penyabar, dan terkadang suka protes. Pekerjaannya adalah peri cahaya, yaitu yang bertugas mengurus pergantian dari pagi ke siang, siang ke sore, sore ke malam dst. Ia juga bertugas menangkap cahaya sebelum matahari terbenam untuk diberikan pada kunang-kunang agar dapat bersinar pada waktu malam.

\*Rosetta (peri bunga)

- Simbol: Rosetta adalah peri yang memiliki ciri rambut kemerahan, gaya rambut *french knot*, gaun mawar merah dan lambang bunga mawar. Rosetta juga sering diidentikkan dengan ‘kecantikan’. Bunga mawar, kecantikan dan gaya rambut serta berpakaian yang modis adalah ciri khasnya. Ditambah lagi, gaya rambut Rosetta, yaitu pilinan rambut di samping kepalanya, adalah salah satu variasi gaya rambut khas yang disebut *french knot*.

- Analisis teks: Rosetta adalah peri yang secara fisik lebih menonjol dari teman Tinkerbell yang lain. Gaunnya terbuat dari bunga mawar dan tugasnya adalah mengurus bunga-bunga dan pepohonan yang ada agar tetap tumbuh indah, dan warnanya tetap cerah. Bila diperhatikan wajahnya pun seolah mengenakan riasan yang lebih tebal dibandingkan Tinkerbell atau peri-peri yang lain. Karakter Rosetta tidak terlalu banyak muncul dan bicara, karena memang peran tokoh utama yaitu Tinkerbell lebih ditonjolkan dalam cerita ini.



Gambar 2.8: Tinkerbell sedang mencoba pekerjaan Fawn: membujuk seekor anak burung untuk latihan terbang

- **Simbol:** Posisi Tinkerbell yang membungkuk dan menghadap si anak burung menandakan bahwa ia sedang berusaha mendekati si anak burung, karena ingin mencoba menggantikan tugas Fawn mengajari anak burung terbang. Namun pupil mata anak burung yang membesar dan ekspresi yang sedemikian rupa menandakan bahwa ia ketakutan, dan dengan demikian dapat diinterpretasikan bahwa Tinkerbell gagal membujuk si anak burung untuk latihan terbang.
- **Analisis teks:** Dalam ini diceritakan bahwa Tinkerbell sedang merasa pekerjaannya sebagai tinker (peri yang bertugas membuat peralatan untuk keperluan peri-peri lain) tidak memiliki kedudukan penting atau berada di posisi prestisius, karena ia selalu berada di bengkel dengan peri-peri yang berpenampilan aneh, kurang menarik dan berkuat dengan alat, tidak seperti peri-peri lainnya yang bekerja di alam terbuka dan

berpenampilan rapi dan bersih. Maka ia mencoba pekerjaan teman-temannya satu persatu, berharap ia bisa 'menukar bakat' yang dimilikinya dengan yang lain. Dalam scene ini Tinkerbell sedang mencoba melakukan pekerjaan Fawn si peri hewan, untuk mengajari anak burung terbang. Namun si anak burung malah ketakutan dan kemudian bersembunyi dalam cangkang telurnya.

**Scene # 8 : Still Trying**



Gambar 2.9: Vidia sedang mengintip Tinkerbell



Gambar 2.10: Vidia sedang melepaskan hama ilalang

- Simbol: Dalam gambar, : Benda-benda hijau yang tampak dalam gambar adalah ikon dari hama-hama ilalang hidup. Dalam cerita ilalang-ilalang ini bergerak seperti layaknya hewan dan sifatnya liar, suka merusak. adanya debu yang memenuhi udara terbuka dalam scene, berarti ada yang menyebabkan debu beterbangan, yaitu hama ilalang yang berlarian kesana-kemari. Kemudian, Vidia sedang terbang diatas gerbang kayu, dan dibawahnya hama ilalang berlarian ke segala arah. Hal ini berarti Vidia yang melepaskan hama ilalang dengan sengaja, untuk membuat kekacauan.
- Analisis teks: Di fairy land ada sejenis hama ilalang yang dikurung di tengah padang rumput karena sering menimbulkan kekacauan. Namun suatu hari Vidia melepaskan hama ilalang tersebut, menyebabkan kerusakan terhadap persiapan yang dilakukan para peri lain untuk menyambut musim semi. Akibatnya musim semi terancam tidak dapat tiba tepat waktu. Ilustrasi sifat negatif Vidia sekarang ditambah dengan sebuah perbuatan

buruk yang dilakukannya yaitu melepaskan hama ilalang yang akan berlarian ke tempat para peri bekerja dan mengacaukan pekerjaan mereka.

### Scene # 9



Gambar 2.11: Tinkerbelle dikejar burung elang



Gambar 2.12: Tinkerbell mencoba menolong Vidia yang juga nyaris dimakan elang

- **Simbol:** Dalam gambar, nampak Tinkerbell sedang berjongkok menghadap ke arah Vidia dan gestur tangannya menunjukkan ia akan mengulurkan tangan untuk menolong. Namun dari ekspresi sinis Vidia dan satu tangannya terangkat, dengan telapak tangan terangkat ke atas, menghadap Tinkerbell, hal tersebut berarti Vidia menolak uluran tangan Tink.
- **Analisis teks:** Dari scene ini, diperlihatkan kembali bahwa sifat Vidia sangat negatif dan menolak hal-hal baik yang ditawarkan kepadanya. Sama seperti scene-scene sebelumnya, Disney seolah ingin memperkuat kesan buruk pada diri Vidia dan memang ini agak berlebihan untuk sebuah peran antagonis dalam film kartun yang notabene *audience*-nya anak perempuan. Pesan yang disampaikan tidak berbeda jauh dengan sebelumnya, yaitu bukan salah Tinkerbell jika hubungannya dengan Vidia kurang baik. Dalam scene ini Tinkerbell bersembunyi di tempat yang sama dengan Vidia saat ia dikejar elang. Ruang yang sempit membuat mereka jatuh keluar dari lubang pohon

tempat mereka bersembunyi sehingga mereka hampir celaka. Saat elang tersebut sudah berhasil diusir, Tinkerbelle mengulurkan tangan pada Vidia namun Vidia menolak mentah-mentah dan malah marah-marah.

#### Scene # 10



Gambar 2.13: Tinkerbelle memungut koin dan mengamati gambar wanita dalam koin



Gambar 2.14: Tinkerbell sedang menirukan mimik wajah angkuh wanita dalam koin



Gambar 2.15: Tinkerbell menertawakan wajah angkuh wanita dalam koin

- Simbol: Struktur wajah, mahkota, rambut dan ciri lain dari wanita yang terdapat dalam koin yang dipegang Tinkerbell adalah representasi dari wanita dalam koin poundsterling

kuno yang sebetulnya adalah Ratu Victoria, seperti gambar diatas. Wajah yang tampak tua, kulit pipi yang mengendur dan mata yang menyipit dalam uang koin menunjukkan wajah yang angkuh. Ekspresi Tinkerbelle yang menirukan mimik wajah dalam koin tersebut menunjukkan penghinaan terhadap wanita di dalam koin. Koin ini sesungguhnya adalah koin emas Inggris kuno yang beredar sekitar tahun 1899 (<http://www.goldsovereigns.co.uk/forsalevictoriajubileehead.html> ).

- Analisis teks: Dalam scene ini Tinkerbelle menirukan mimik wajah angkuh wanita dalam koin dan tertawa. Diceritakan bahwa Tinkerbelle sedang berjalan-jalan ke pantai untuk merenungkan kegagalannya dalam mencoba bakat-bakat yang lain: membuat butiran air, menangkap cahaya senja, mengajari burung terbang, dsb. Tiba-tiba di pinggir pantai ia menemukan sekeping uang yang tercecer. Koin tersebut kemudian ia pungut, sepertinya koin ini berasal dari dunia manusia, di pantai tersebut memang banyak benda milik manusia yang tercecer. Dalam koin tersebut ia melihat gambar seorang wanita paruh baya yang gendut, kulit pipinya sudah tidak kencang lagi, dan wajahnya sangat angkuh. Tinkerbelle kemudian mengamati mimik wajah wanita dalam koin tersebut, menirukannya, dan tertawa. Ini menunjukkan bahwa Tinkerbelle sebagai tokoh utama yang baik, ramah dan pekerja keras, yang sedemikian berusaha diangkat sebagai tokoh yang seolah sempurna mungkin, ternyata juga memiliki sifat sarkas. Artinya adalah, tokoh seperti Tinkerbelle yang digambarkan memiliki sifat yang baik, ramah, periang, mau mendekati bahkan yang bersifat buruk dan menolak secara kasar seperti Vidia sekalipun, memiliki sifat sarkasme yaitu menertawakan sebuah gambar/sesuatu yang ia anggap menggelikan.



Gambar 2.16: Tinkerbell sedang memandangi partikel kotak musik yang berceceran.



Gambar 2.17: Tinkerbelle sedang membetulkan kotak musik yang rusak

- Simbol: Tinkerbelle berada dalam benda yang mirip kaleng sarden, sementara di dalamnya penuh benda logam. Tabung panjang yang dipegang Tinkerbelle merupakan ikon dari partikel kotak musik yang berfungsi menciptakan nada, yaitu partikel kotak musik. Dapat diinterpretasikan bahwa Tinkerbelle sedang memperbaiki kotak musik tersebut.
- Analisis teks: Scene ini menceritakan Tinkerbelle yang sedang merenung atas kegagalannya, kemudian berjalan di tepi pantai. Setelah bermain dengan koin yang ditemukannya kemudian Tinkerbelle berjalan-jalan lagi, dan menemukan partikel-partikel kotak musik yang berserakan. Kotak musiknya sendiri juga berada disitu. Pantai yang ia kunjungi memang penuh dengan benda dari dunia manusia, maka tak heran jika koin yang ia temukan sebelumnya, dan partikel kotak musik yang ia temukan berukuran sangat besar jika dibandingkan dengan tubuhnya yang mungil. Dalam scene ini Tinkerbelle mencoba memperbaiki kotak musik tersebut dan berhasil, kotak tersebut mengeluarkan suara yang sangat indah. Teman-temannya kemudian datang dan memberinya selamat, mengingatkannya bahwa memang memperbaiki alat dan membuat perkakas adalah keahliannya, dan juga dirinya yang sesungguhnya sebagai peri *tinker*.



Gambar 2.18: Tinkerbell sedang mengagumi kotak musik yang berhasil diperbaikinya.

**Scene #11**



Gambar 2.19: Tinkerbell sedang menangkap kembali hama tanaman yang dilepaskan Vidia

- Simbol: Dalam scene ini tampak hama tanaman yang berlarian kesana-kemari tanpa arah dan membuat kekacauan dimana-mana dapat dikatakan sebagai ‘anak buah teroris’ dalam cerita ini, karena mereka dilepaskan oleh Vidia, seolah-olah Vidia-lah yang ‘mengutus’ mereka untuk membuat kekacauan.
- Analisis teks: Dalam beberapa scene sebelumnya nampak Vidia melepaskan hama tanaman yang merusak Tinkerbell sedang menangkap kembali para ‘hama’ yang berkeliaran di fairy land. Hama-hama ini adalah yang merusak segala karya para peri lain yang dibuat untuk kepentingan musim semi. Dan mereka sangat sulit ditangkap karena terus bergerak ke arah yang tidak bisa ditebak, seperti ‘teroris’. Dengan bantuan cheese si tikus, Tinkerbell menangkap kembali hama-hama tanaman tersebut dan dengan demikian kerusakan tidak terjadi lagi. Dalam scene ini gambaran Tinkerbell sebagai pahlawan yang memiliki banyak ide untuk menyelesaikan segala permasalahan yang ada mulai nampak lebih jelas.

**Scene # 14**



Gambar 2.20: Tinkerbell sedang bekerja lembur, membuat alat untuk persiapan musim semi

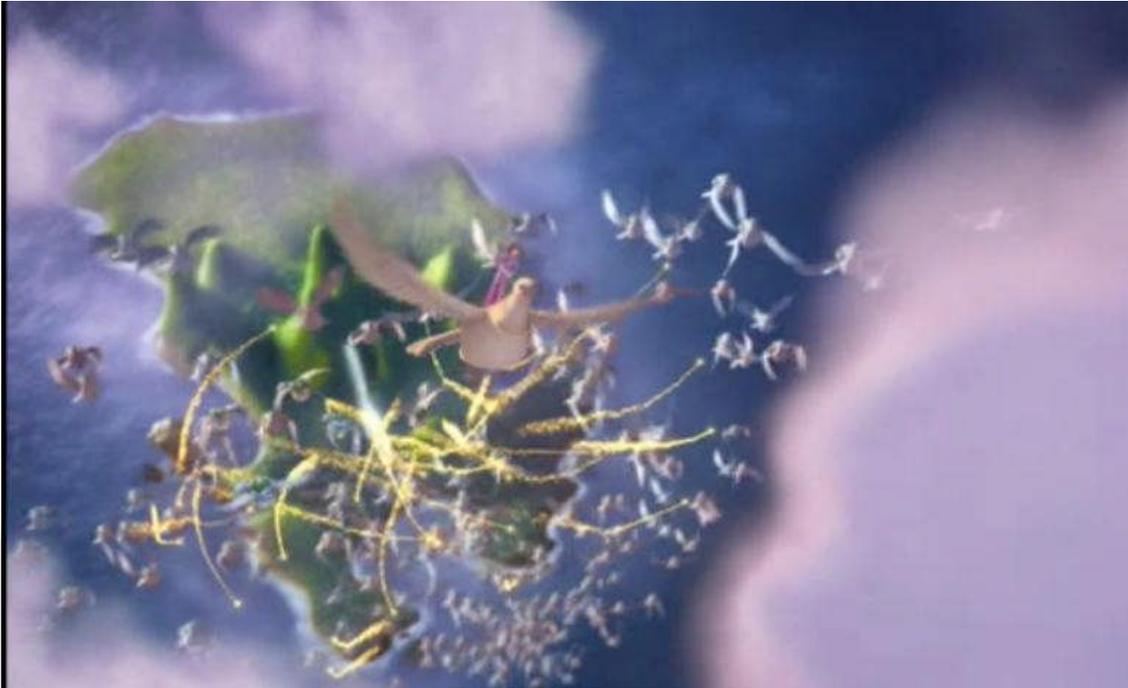


Gambar 2.21: Tinkerbell sedang membuat alat yang akan digunakan untuk ‘menyelamatkan musim semi’

● Simbol: Tinkerbell sedang memasang sebuah piringan bergerigi untuk membuat alat yang akan digunakan untuk membantu mempercepat pekerjaan peri-peri lain. Di sekitarnya peri-peri lain membantu dibawah instruksi Tinkerbell. Hal ini menunjukkan karena hanya kemampuan Tinkerbell lah yang bisa menyelesaikan segala kekacauan yang mengancam gagalnya musim semi dan diperpanjangnya musim dingin. Namun di sisi lain sebetulnya orang-orang lain tidak banyak membantu, seolah semuanya sangat tergantung pada kemampuan Tinkerbell, terlihat dari scene ini, Iridessa hanya berdiri dan menonton Tinkerbell bekerja sendirian. Ini juga dapat diinterpretasikan sebagai: ketika krisis terjadi, dan semuanya telah angkat tangan, hanya Tinkerbell-lah satu-satunya yang dapat diharapkan.

● Analisis teks: Musim dingin telah berlangsung terlalu lama, dan manusia membutuhkan musim semi untuk segera tiba. Dan tepat waktu atau tidaknya kehadiran musim semi seolah ditentukan sepenuhnya oleh peran Tinkerbell. Dalam beberapa scene akhir peran Tinkerbell sangat menonjol, karena persiapan musim semi yang dilakukan para peri lain sudah dihancurkan para hama ilalang, dan hanya Tinkerbell yang mampu membuat alat/perkakas sebagai alat bantu untuk melipatgandakan kecepatan pekerjaan para peri lain. Ini artinya, bahwa kelangsungan hidup para peri dan manusia bergantung di tangan Tinkerbell seorang. Singkat kata, Tinkerbell adalah seorang pahlawan.

## Scene # 15



Gambar. 2.22: Para peri membawa persiapan untuk ‘menciptakan’ musim semi bagi manusia

- Simbol: Dalam gambar nampak segerombolan merpati putih sedang membawa keranjang-keranjang yang berisi peralatan para peri. Peralatan ini merupakan alat-alat bantu yang diperlukan para peri untuk ‘menciptakan’ musim semi.
- Analisis teks: Nampak bahwa intrepetasi peri sebetulnya bisa dikatakan sebagai bangsa yang memiliki peran penting bagi dasar kehidupan manusia. ‘Musim’ bisa diintrepetasikan sebagai perubahan yang selalu terjadi pada setiap fase kehidupan manusia dan walaupun setiap musim selalu terjadi perubahan yang signifikan, atau bencana tiba-tiba seperti hampir tertundanya musim semi dalam film ini, ‘para peri’ selalu siap membantu, dibawah komando Tinkerbell. Di sisi lain dalam scene ini

sesungguhnya Tinkerbell diberi keistimewaan oleh Ratu Peri untuk bisa ikut ke dunia manusia walaupun ia sebetulnya hanya bertugas membuat perkakas dan dengan demikian tidak memiliki kepentingan untuk ikut ke dunia manusia dan ‘menciptakan’ musim semi. Namun karena sudah berjasa maka ia kemudian diizinkan ikut ke dunia manusia. Ini merupakan bagian klimaks dari cerita.



Gambar 2.23: Tinkerbell dan kawan-kawannya sedang menikmati pemandangan dunia manusia



Gambar 2.24: Clank dan Bobble sedang membawakan kotak musik yang akan dikembalikan Tinkerbell kepada gadis pemiliknya



Gambar 2.25: Kotak musik yang diperbaiki Tinkerbell diam-diam dikembalikan pada pemiliknya

- Simbol: jendela yang terbuka dan wajah si gadis kecil yang tersenyum (tadinya jendela tertutup dan gadis kecil tersebut hanya bisa memandang sedih ke luar) melambangkan harapan baru dan kebahagiaan.
- Analisis teks: Kisah peri-peri kecil seperti Tinkerbell yang tinggal di negeri peri merupakan kisah yang khas Amerika dan sebagian negara Eropa. Scene ini seolah menegaskan hal tersebut, karena dalam scene ini nampak bahwa kotak musik si gadis kecil yang hilang tiba-tiba sudah diperbaiki dan berada di balkon kamarnya. Dengan demikian si gadis kecil akan berpikiran bahwa kembalinya kotak musik tersebut dalam keadaan sudah diperbaiki pasti merupakan perbuatan peri, tanda bahwa peri memang ada. Bagian ini merupakan ciri khas pada kisah-kisah peri pada umumnya. Pada akhirnya muncul kesimpulan bahwa adegan ini mencerminkan budaya dan ciri yang khas dan kuat, dengan kisah yang *happy ending* seperti halnya kisah-kisah Disney lainnya. Hal ini didukung pula dengan jendela yang terbuka dan senyuman bahagia si gadis kecil sebagai simbol kisah yang indah dan *happy ending*.

### III.2.3. Analisis Scene Berdasarkan Relasi Antar Tokoh

#### Scene # 4



Gambar 3.1: Dari kiri ke kanan: Silver Mist, Fawn, Iridessa, Tinkerbell, Rosetta

- **Simbol:** Seperti yang nampak dalam gambar, Tinkerbell dan keempat temannya sedang mengobrol.
- **Analisis teks:** Dalam scene-scene awal nampak digambarkan bahwa relasi antar kelima tokoh ini berjalan dengan seimbang, dalam arti tidak ada yang lebih tinggi atau lebih rendah meskipun tokoh utamanya adalah Tinkerbell. Mereka semua digambarkan kompak, tidak terpecah belah dan tidak pula berselisih pendapat satu sama lain. Intinya, hingga kurang lebih separuh film berlangsung, hubungan kelimanya digambarkan harmonis, dan dari keseluruhan cerita kesan yang ingin ditimbulkan seolah begitu. Namun dalam scene selanjutnya akan tampak bahwa ternyata relasi antara kelima tokoh tersebut tidak seharmonis yang digambarkan dalam scene ini.

## # Scene 5 : Lost Things



Gambar 3.2: Tinkerbell mengajak Vidia berkenalan

- **Simbol:** uluran tangan Tinkerbell menandakan usaha untuk berkenalan, dan bersahabat. Namun ekspresi sinis Vidia: mata menyipit, bibir ditarik ke satu sisi, dan posisi membelakangi Tinkerbell menunjukkan sikap skeptis dan penolakan. gulungan angin berpasir dapat diintrepetasikan sebagai lambang gurun, sementara wilayah yang memiliki gurun pasir hanyalah negara tertentu. Secara tidak langsung bagian dari 'bakat' Vidia (yaitu peri angin dengan lambang gulungan angin berpasir) menguatkan representasi Vidia sebagai salah satu negara yang memiliki wilayah gurun pasir yang luas.
- **Analisis teks:** Ilustrasi yang terdapat dalam scene ini menggambarkan bahwa sesungguhnya bukan salah Tinkerbell jika hubungannya dengan Vidia kurang baik.

Karena Tinkerbell sudah berusaha berteman dengan Vidia namun Vidia-lah yang menolak. Sekali lagi, karakter Vidia digambarkan sebagai karakter yang negatif dari segala sisi, dan seolah tidak akan pernah berubah menjadi baik dengan usaha apapun karena sejak awal ia memang sudah menyimpan dendki terhadap Tinkerbell. Tinkerbell selalu digambarkan ramah, baik, jenaka dan pekerja keras, sementara Vidia digambarkan sebagai sosok yang sesungguhnya berbakat, namun arogan, sinis dan selalu merendahkan peri lain.

#### Scene # 7 : Switching Talents



Gambar 3.3: Tinkerbell sedang menyampaikan pendapatnya tentang ‘bertukar talenta/pekerjaan’.

- Simbol: Dalam gambar nampak Iridessa (peri berbaju kuning) hanya berdiri di belakang dan diam, walaupun dalam cerita ia sesungguhnya tidak setuju dengan usulan Tinkerbell mengenai ‘bertukar talenta’. Sementara Rosetta (peri berbaju merah) lah yang

dalam gambar tampak sedang bicara dan mengutarakan pendapatnya bahwa ia belum pernah mendengar ‘talenta itu bisa ditukar’ dan ‘selalu ada yang pertama untuk apapun’.

- Analisis teks: Walaupun Iridessa adalah teman Tinkerbell namun dalam scene ini mulai nampak bahwa ia sedikit dibedakan dari teman-teman Tinkerbell yang lain. Dapat dikatakan bahwa yang kita simpulkan adalah, walaupun Iridessa adalah teman Tinkerbell, Fawn, Silver Mist dan Rosetta namun dalam pembicaraan penting yang terlibat cukup keempat anggota ini saja, sementara Iridessa dibiarkan diam dan menonton di belakang. Bahkan walaupun ia tidak sependapat dengan Tinkerbell, hal itu tidak akan mengubah keputusan apapun, karena disini Tinkerbell lah sang ‘pengambil keputusan’ – ia yang memiliki rencana dan walaupun teman-temannya tidak sependapat pun Tinkerbell tetap akan melaksanakan rencananya dengan resiko apapun. Bahkan Rosetta pun yang pendapatnya lebih memiliki nilai tawar pun tidak mengubah apapun jika Tinkerbell sudah memiliki tekad. Perlu dicatat, dalam film, yang paling banyak mengutarakan pendapatnya adalah Rosetta, yang kedua Silver Mist. Sementara Iridessa lebih banyak tidak sependapat, tidak banyak bicara atau malah diam saja, dan Fawn lebih banyak mengiyakan saja semua perkataan Tinkerbell, walaupun entah ia sebetulnya setuju atau tidak.

## Scene # 9



Gambar 3.4: Tinkerbell mencoba menolong Vidia yang juga nyaris dimakan elang

- **Simbol:** Dalam gambar, nampak Tinkerbell sedang berjongkok menghadap ke arah Vidia dan gestur tangannya menunjukkan ia akan mengulurkan tangan untuk menolong. Namun dari ekspresi sinis Vidia dan satu tangannya terangkat, dengan telapak tangan terangkat ke atas, menghadap Tinkerbell, hal tersebut berarti Vidia menolak uluran tangan Tink.
- **Analisis teks:** Dari scene ini, kembali ditegaskan bahwa sifat Vidia sangat negatif dan menolak hal-hal baik yang ditawarkan kepadanya. Sama seperti scene-scene sebelumnya, Disney seolah ingin memperkuat kesan buruk pada diri Vidia dan memang ini agak berlebihan untuk sebuah peran antagonis dalam film kartun yang notabene *audience*-nya anak perempuan. Pesan yang disampaikan tidak berbeda jauh dengan sebelumnya, yaitu bukan salah Tinkerbell jika hubungannya dengan Vidia kurang baik. Dalam scene ini

Tinkerbell bersembunyi di tempat yang sama, yaitu di batang pohon, dengan Vidia saat ia dikejar elang. Ruang yang sempit membuat mereka terpeleset dan jatuh keluar dari lubang pohon tempat mereka bersembunyi sehingga mereka hampir celaka. Saat elang tersebut sudah berhasil diusir, Tinkerbell mengulurkan tangan pada Vidia yang terjatuh namun Vidia menolak mentah-mentah dan malah marah-marah. Dengan scene ini maka dipertegas bahwa relasi antara Tinkerbell dan Vidia memang sudah tidak bisa ‘dilanjutkan’ dan Disney seolah ingin menunjukkan bahwa ini bukan salah Tinkerbell, namun karena sikap arogan Vidia. Tinkerbell tetap mencoba bersikap baik, dan sudah berulang kali berusaha berteman dengan Vidia, tapi Vidia tetap keras kepala.

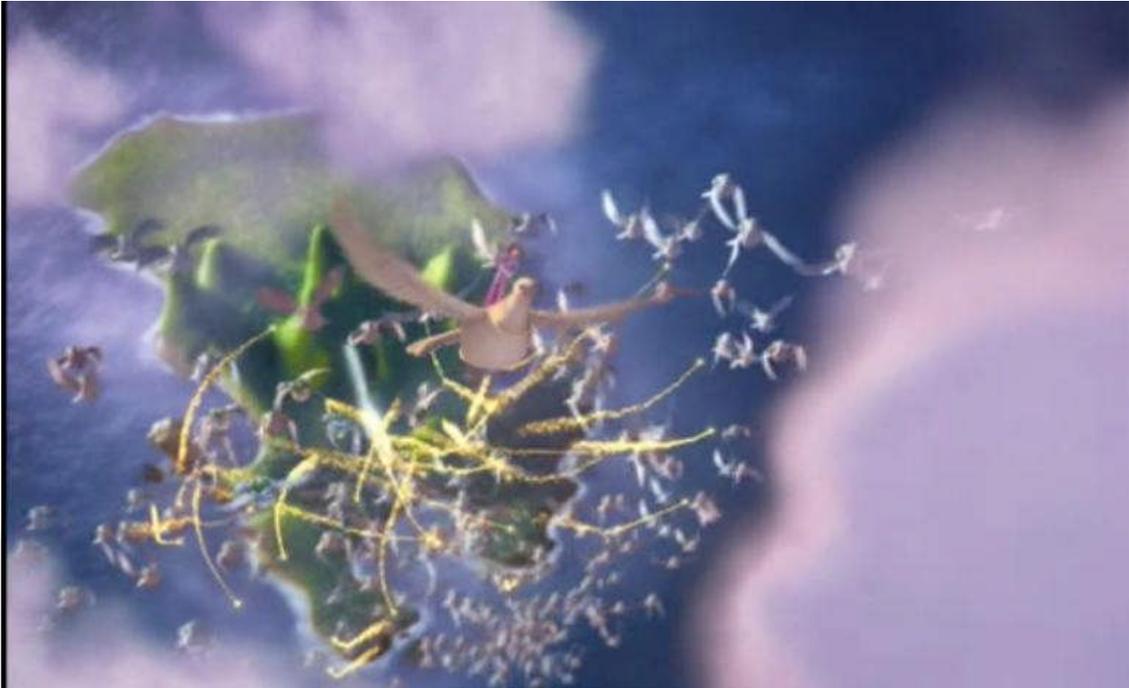
#### Scene # 12



Gambar 3.5: Clank dan Bobble, bersama Cheese si tikus sedang membawakan kotak musik Tink

- **Simbol:** Dalam gambar nampak Clank (kiri) dan Bobble (kanan) sedang sibuk membawakan kotak musik yang telah diperbaiki Tinkerbell, untuk dibawa ke dunia manusia dan dikembalikan pada gadis pemiliknya. Dalam scene-scene sebelumnya juga mereka selalu nampak sedang mengangkut berbagai macam barang, berada di bengkel, dan adegan lain yang membuat mereka seolah seperti seorang pesuruh umum/*office boy*.
- **Analisis teks:** Dalam banyak scene kedua tokoh ini sering dimintai tolong oleh peri-peri lainnya untuk mengangkut berbagai macam barang dan hal tersebut seolah sudah biasa bagi mereka semua. Pekerjaan mereka dibantu oleh Cheese si tikus yang biasa menarik gerobak yang biasa diisi barang-barang yang akan diantarkan/diangkut. Kesan yang tercipta adalah Clank dan Bobble seolah memang sudah biasa diperlakukan demikian, bahwa itu memang pekerjaan mereka. Padahal pekerjaan mereka sesungguhnya hanya membuat peralatan di bengkel dan mengantarkannya kepada para peri yang akan menggunakannya. Kesan ini diperkuat ketika Clank dan Bobble berteman dengan Cheese, seekor tikus. Seekor tikus, terutama tikus hitam seperti Cheese, pada umumnya tikus digambarkan sebagai pengerat, hama, yang hidup di lingkungan yang kumuh, dan merupakan bagian dari masyarakat menengah kebawah. Image yang serupa dapat ditemukan dalam tokoh tikus karya Disney yang lain, misalnya Fivel Mousekiwitz dalam *The American Tail*. Bahkan ketika Clank dan Bobble diberi kehormatan oleh Ratu Peri untuk ikut ke dunia manusia, mereka diizinkan ikut karena mereka ditugaskan untuk membantu Tinkerbell membawakan kotak musik untuk dikembalikan kepada manusia pemiliknya.

## Scene # 15



Gambar 3.6 : Para peri membawa persiapan untuk ‘menciptakan’ musim semi bagi manusia

- Simbol: Dalam gambar nampak segerombolan burung merpati yang membantu seluruh peri membawa semua peralatan yang diperlukan untuk ‘menciptakan’ musim semi. Tinkerbell telah berhasil menyelamatkan musim semi.
- Analisis teks: Nampak bahwa intrepetasi peri sebetulnya bisa dikatakan sebagai bangsa yang memiliki peran penting bagi dasar kehidupan manusia. ‘Musim’ bisa diintrepetasikan sebagai perubahan yang selalu terjadi pada setiap fase kehidupan manusia dan walaupun setiap musim selalu terjadi perubahan yang signifikan, atau bencana tiba-tiba seperti hampir tertundanya musim semi dalam film ini, ‘para peri’ selalu siap membantu, dibawah komando Tinkerbell. Di sisi lain dalam scene ini

sesungguhnya Tinkerbell diberi keistimewaan oleh Ratu Peri untuk bisa ikut ke dunia manusia walaupun ia sebetulnya hanya bertugas membuat perkakas dan dengan demikian tidak memiliki kepentingan untuk ikut ke dunia manusia dan ‘menciptakan’ musim semi. Namun karena sudah berjasa maka ia kemudian diizinkan ikut ke dunia manusia. Ini merupakan bagian klimaks dari cerita.



Gambar 3.7: Tinkerbell sedang menikmati pemandangan dunia manusia bersama teman-temannya.

- Simbol: Dalam gambar nampak Tinkerbell sedang mengobrol dengan keempat teman perinya sambil menikmati keindahan musim semi di dunia manusia. Namun perlu diperhatikan bahwa posisi duduk Iridessa yang berjarak dari Tinkerbell dan berada di sisi kanan sementara semua temannya berada di sisi kiri memberikan kesan bahwa mereka seolah ‘tidak berada dalam pihak yang sama’. Selain itu posisi yang berseberangan dan jarak duduk yang berjarak lebih jauh

menyebabkan antara Iridessa dan keempat temannya-termasuk Tinkerbell, seolah terpisah menjadi dua kubu yang tidak sejalan.

- Analisis teks: Kesan yang timbul dari scene ini memperkuat kesan yang ada dari scene sebelumnya, terutama scene 7 saat Tinkerbell, Fawn dan Silver Mist sedang membicarakan usul Tinkerbell mengenai 'menukar talenta', pada saat itu Iridessa hanya berada di belakang, seolah tidak terlibat pembicaraan, dan ia pun tidak banyak berkomentar meskipun sesungguhnya ia tidak sependapat. Bisa disimpulkan bahwa sebetulnya kesan harmonis antara kelima sahabat ini sepertinya hanya sebatas kesan saja, namun bisa dikatakan pada akhirnya tetap tidak ada persatuan diantara mereka.



Gambar 3.8: Clank dan Bobble membawakan kotak musik yang akan dikembalikan Tinkerbell

- Simbol: Clank dan Bobble siap membawakan kotak musik yang sudah diperbaiki, dan dibawah perintah Tinkerbell mereka akan mengembalikan kotak musik tersebut pada gadis pemiliknya. Sementara itu Clank dan Bobble berada tepat di bawah Tinkerbell, dan

pandangan mereka menghadap keatas, seolah menatap Tinkerbelle dan siap menerima perintah. Dapat diinterpretasikan bahwa disini seolah Tinkerbelle memiliki posisi lebih superior padahal seharusnya secara sosial mereka semua setara, terutama karena mereka memiliki profesi yang sama, bahkan bekerja di bengkel pembuatan peralatan yang sama, di ruang yang sama pula.

- Analisis teks: Kesan bahwa Clank dan Bobble adalah tokoh minor yang bertingkah aneh dan sering menjadi bahan tertawaan dan pesuruh umum diperkuat. Dimanapun mereka berada, keduanya seolah selalu berada dibawah perintah peri lainnya, padahal dalam cerita ini tidak ada yang namanya kasta, semua peri seharusnya dianggap sederajat. Terlebih lagi, dalam film ini Clank dan Bobble digambarkan sebagai rekan kerja Tinkerbelle yang relasinya dengan Tinkerbelle pun baik layaknya sahabat dan bukan sebagai pesuruh.

### **III.3. Media dan Representasi Rasisme dalam *Tinkerbelle***

#### **III.3.1. Representasi Rasisme dalam *Tinkerbelle***

Dari analisis teks dalam scene-scene diatas dapat disimpulkan bahwa heroisme masih menjadi tema film populer yang biasa ditemukan dalam film produksi Amerika. Namun dalam film *Tinkerbelle* sepertinya heroisme seolah hanya menjadi kamufase bagi praktik-praktik relasi kuasa ideologis. Kisah yang indah mengenai keberhasilan seorang peri menjadi pahlawan penyelamat musim semi, didukung dengan tokoh-tokoh yang

menarik, gambar indah dengan warna cerah, dan alur yang menarik seolah hanya menjadi kemasan menarik bagi praktik rasisme dan etnosentrisme. Bagaimanapun, sudah bukan rahasia lagi bahwa kaum elit memiliki kepentingan untuk menggunakan media sebagai alat diskriminasi sebuah kelompok, dengan menggunakan *stereotype* rasial demi memaksimalkan profit mereka (Balkaran, 1999: 3). Artinya *stereotype* rasial juga terdapat dalam media dan produk-produknya, sebagai alat kepentingan dari kaum elit maupun mayoritas. Di sisi lain praktik-praktik tersebut dinaturalisasi sedemikian rupa sehingga tidak kasat mata di hadapan publik. Sehingga pada akhirnya yang terjadi adalah praktik rasisme yang secara ideologis ditanamkan melalui media secara tidak nampak, oleh pihak-pihak berkuasa untuk mencapai kepentingannya.

Rasisme sendiri adalah perbuatan yang memarginalkan suatu kelompok oleh kelompok lain dengan identifikasi tertentu, atau sebaliknya membatasi kebebasan bagi suatu kelompok dalam ruang sosial dengan kemungkinan subjektivitas individu dalam kelompok yang dimarginalkan akan dirugikan (Nussbaum 2000b: 205-206 dalam Kenny, 2004: 40). Amerika sebagai negara yang selalu melabeli dirinya sebagai negara yang demokratis dan menjunjung tinggi kesetaraan dalam hal ini seolah justru menggunakan label 'demokratis' sebagai bendera besar yang menutupi praktik-praktik diskriminasi ras, baik secara fisik maupun ideologis. Dalam hal ini, praktek rasisme secara ideologis disebarkan dengan proses naturalisasi. Liberalisme sebagai label yang sering digunakan Amerika untuk menekankan kesetaraan pun ternyata tidak luput dari nilai-nilai rasisme. Dibawah nama liberalisme justru tindakan media dianggap sebagai penghubung program hegemonik dan kepentingan etnik mayoritas (Downing dan Husband, 2005: 194).

Film Tinkerbell sebagai produk budaya dan ideologi Amerika pun mengandung nilai-nilai rasisme. Praktik-praktik rasisme di dalam film Tinkerbell terselip di dalam teks-teks film secara halus. Hal ini kontras dengan pernyataan bahwa Disney adalah bagian dari media besar di negara yang menjunjung liberalisme dan nilai-nilai demokratis yang seharusnya menunjukkan kesetaraan ras dan gender. Bagaimanapun praktik rasisme dalam media liberal justru mengatur hubungan logis melalui sistem dunia ke hirarki superioritas: “kami” adalah superior dan “mereka” yang lain adalah inferior (Downing dan Husband, 2005: 196-197). Fakta ini juga cocok dengan kenyataan bahwa Amerika seringkali menjadi pihak yang superior dan pahlawan dalam film-film populer Amerika, terutama film yang diproduksi Disney dan Hollywood. Sesuai sejarah, ideologi rasial dominan di Amerika seharusnya bisa menjelaskan atau melegitimasi dominasi, perbudakan, penjarahan, dan kelanjutan eksistensi stratifikasi rasial (Doane, 2003 dalam Doane, 2006: 3). Namun pada kenyataannya yang sering nampak adalah media sebagai alat kepentingan mayoritas memanfaatkan posisi tawarnya yang besar dan mengabaikan kewajibannya menjelaskan fakta-fakta sosial seperti diskriminasi rasial.

Mencoba melihat relasi kuasa dalam teks Tinkerbell dapat dikatakan sebagai upaya untuk membaca kultur secara politis. Artinya ini melibatkan usaha untuk melihat bagaimana artefak media culture mereproduksi *social struggle* dalam gambar, narasi dan scene (Kellner, 1995: 56). Dalam hal ini, *social struggle* dalam teks film populer pun memiliki kriteria dan batasan tertentu, mengingat teks adalah merupakan hasil konstruksi dari media dengan kepentingan tertentu, dan seringkali mengandung rasisme karena mensuperiorkan pihak-pihak tertentu.

Pada level tertentu, ideologi memobilisasi sentimen, afeksi, dan kepercayaan untuk menginduksi pesan persuasi pada asumsi dominan mendasar terhadap kehidupan sosial seperti kebebasan, negara dan lain sebagainya (Kellner, 1995: 58). Namun tingkatan pada kehidupan sosial yang dimobilisasi oleh ideologi pun memiliki level tertentu. Pada tingkat tekstual, pesan seolah diamini secara sadar padahal dalam saat bersamaan pesan-pesan lain masuk dalam pikiran bawah sadar, seperti relasi kuasa misalnya, dan hal ini merupakan dua level yang berbeda. Dengan demikian, secara tidak disadari ada pesan hasil konstruksi pihak tertentu yang mempengaruhi penginterpretasi teks, atau dalam kata lain, *audience*. Hal ini sesuai dengan pernyataan Kellner bahwa *media culture* sebagai diskursus politik membantu terciptanya hegemoni dari kelompok dengan kepentingan politis tertentu. Teks-teks yang ada pun dinaturalisasi sedemikian rupa sehingga posisi hegemonik secara politis lebih mudah dicapai. (Kellner, 1995: 59).

Tinkerbelle memang sebuah kisah klasik Disney yang diklaim memiliki ciri khas perusahaan multimedia raksasa tersebut, tetapi perlu diingat bahwa kisah peri pada umumnya juga merupakan kisah yang khas dan populer di sebagian wilayah Eropa. Dengan demikian, pembacaan artefak tidak terbatas hanya pada Amerika, tapi pada seluruh representasi yang mungkin muncul dalam relasi kuasa teks. Namun demikian karena produksi teks dilakukan oleh Disney dapat dikatakan bahwa sudut pandang teks tetap diambil dari kacamata Amerika. Di sisi lain pembacaan teks, terutama teks dalam film populer produksi Amerika bisa menjadi sangat politis. Diindikasikan sejak tahun 1960an hingga 1980an film populer Amerika mengandung diskursus sosial politik, dan yang terkait tentu saja peristiwa politik yang terjadi pada rentang waktu tersebut yaitu perang Vietnam (Kellner, 1995: 56-57). Memang keberadaan sebuah teks biasanya juga

dianalisis berdasarkan peristiwa-peristiwa politis yang terjadi pada waktu terdekat saat teks tersebut diproduksi. Peristiwa politis yang terjadi dalam rentang waktu yang berdekatan dengan rilis film *Tinkerbell* adalah pemilu presiden AS. Dapat diinterpretasikan pula, dengan demikian maka tidak tertutup kemungkinan *Tinkerbell* adalah bagian kecil dari upaya propaganda Amerika sebagai negara yang besar dan mampu menjadi pemimpin/penengah bagi negara-negara besar lainnya. Namun dengan ilustrasi mengenai kesetaraan yang sedemikian timpang dalam teks, maka perlu dipertanyakan sebetulnya tujuan politis apa yang ada dibalik film ini.

Dari analisis atmosfer cerita telah dibahas, bahwa dari awal hingga akhir kesan yang ingin ditekankan pada cerita adalah kesan *dreamy*-tipikal kisah klasik Disney. Namun ternyata banyak hal tidak terduga yang dapat ditemukan di dalam teks-teks film ini. Pertama, perlu dicermati bahwa jelas tokoh *Tinkerbell* adalah representasi kuat dari Amerika yang dianggap superior, karena selain ciri fisik *Tinkerbell* yang berambut pirang dan berkulit putih, *dubber*-nya pun beraksen Amerika sementara kisah ini berlatar belakang di London, Inggris. Kedua, secara ganjil yang beraksen British justru hanya tokoh-tokoh minor yang dianggap sebagai ‘bahan guyonan’ dalam cerita, seperti Clank dan Bobble yang suaranya diisi Jeff Bennett dan Rob Paulsen, serta Fairy Mary-yang dalam cerita seolah berperan sebagai bawahan ratu peri.

Tokoh-tokoh lain dalam *Tinkerbell* diilustrasikan sebagai berikut:

(a) Silver Mist: Kulitnya yang putih, rambutnya yang hitam dan mata yang sipit membuat Silver Mist secara fisik merepresentasikan Cina. Selain itu air sebagai lambang Silver Mist menggambarkan bahwa negara yang direpresentasikan adalah negara yang memiliki peran penting bagi kelangsungan hidup segala bangsa, karena air adalah sumber

kehidupan. Gaun yang dikenakan Silver Mist pun merupakan potongan gaun khas Shanghai zaman dulu, sehingga representasi Silver Mist sebagai Cina pun lebih kuat. Cina digambarkan sebagai tokoh yang selalu siap berada di belakang Amerika untuk membantu, meskipun pada akhirnya dalam cerita ia tidak banyak memberikan kontribusi. Secara harafiah nama silver mist terdiri dari dua kata yaitu silver, atau perak, logam nomor dua setelah emas dan mist yang artinya buram, atau 'membuat jadi tidak jelas'. Gambaran ini mirip dengan Cina yang merupakan bangsa besar tetapi tidak jelas keberpihakannya karena secara politis ia sendiri juga terlibat dalam praktik politik internal seperti kasus Tibet. Representasi ini digambarkan oleh tokoh Silver Mist yang dilambangkan dengan air. Air merupakan sumber kehidupan semua makhluk hidup, dan dengan demikian menempatkan Silver Mist sebagai tokoh yang seharusnya memiliki peran penting. Namun secara harafiah, namanya dapat diinterpretasikan sebagai 'yang perannya tidak jelas, atau membuat tidak jelas, dan dengan demikian menjadi nomor dua (silver).'

(b) Fawn: Dari pakaiannya yang berwarna coklat-oranye mirip gembala hewan, tatanan rambut panjang yang dikepang satu dan gestur tubuhnya yang khas saat berbicara, Fawn merupakan representasi Skotlandia. Secara harafiah kata fawn memiliki arti oranye kecokelatan (seperti warna pakaian tokoh Fawn); membawa kaum muda pada kemajuan, namun kata fawn juga bisa diartikan sebagai yang memiliki kepatuhan seperti anjing. Definisi yang terakhir ini cocok dengan peran Fawn, sebagai sahabat yang selalu setia, memberi hiburan kala sedih dan selalu berada di sisi Tinkerbell, serta tidak pernah membantah. Secara historis sejak dahulu Amerika memiliki hubungan politik yang baik dengan Skotlandia. Salah satunya mungkin karena ternyata sejumlah 23 dari total 44

presiden Amerika adalah keturunan Skotlandia, termasuk diantaranya Woodrow Wilson (Davis & Trani, 2002: 176). Bahkan presiden AS ke-28 tersebut ternyata adalah putra menteri Gereja Presbyterian Skotlandia. Wilson pernah mengatakan "*Every line of strength in American history is a line coloured with Scottish blood.*" Namun pemberian nama Fawn ini tentu saja menjadi pertanyaan, mengapa bangsa yang dianggap memiliki peran besar dalam kemajuan Amerika diberi nama yang secara harafiah dapat diartikan sebagai 'yang memiliki kepatuhan seperti anjing'?

(c) Rosetta, representasi Perancis, adalah tokoh yang jarang sependapat dengan Tinkerbell (Amerika), namun terkadang bisa memberikan nasehat yang baik-sekalipun ia juga sebetulnya tidak pernah benar-benar didengarkan Tinkerbell. Rosetta merupakan representasi Perancis karena beberapa hal berikut: Rosetta yang merupakan peri bunga cocok dengan image Perancis yang sering diidentikkan sebagai negeri sejuta bunga. Rosetta juga dilambangkan dengan mawar merah, ia juga mengenakan gaun merah dari kelopak mawar merah. Mawar merah adalah lambang kecantikan yang sering digunakan di Perancis, karena Perancis dianggap sebagai negeri yang memiliki banyak gadis cantik. Fakta ini juga cocok dengan tampilan fisik Rosetta yang lebih menonjol dibandingkan dengan teman-temannya yang lain. Di dunia nyata, sering digambarkan bahwa Perancis sejak awal bukanlah benar-benar 'teman' Amerika, keduanya hanya berelasi karena kepentingan politis. Selain itu, ternyata nama Rosetta diambil dari nama kota di Mesir yang ditemukan oleh Perancis. Dalam kenyataannya Amerika dan Perancis dahulu memang banyak berselisih, termasuk mengenai persoalan *mass culture*, sejak perang dunia I. (Kuisel, 1993: 1). Namun sejak akhir perang dunia II Perancis seolah terpaksa kembali berelasi dengan Amerika karena persoalan finansial, dan dengan beberapa

intervensi Amerika seperti homogenisasi budaya-yang ditentang oleh Perancis, budaya Amerika pun masuk ke Perancis dan menjadi semacam *role-model* (Kuisel, 1993: 1-2). Namun dalam cerita nampak bahwa Rosetta (Perancis) adalah rekan Tinkerbelle (Amerika) yang sering memberi nasehat penting walaupun sebenarnya sifat satu sama lain sangat berbeda dan bahkan dalam beberapa hal sebetulnya tidak cocok.

(d) Iridessa adalah teman yang dapat dikatakan-hubungannya paling tidak dekat dengan Tinkerbelle, jarang sependapat namun pendapatnya juga tidak pernah terlalu didengarkan. Iridessa sendiri adalah representasi bangsa Afrika Selatan. Sejak dahulu ada stigma bahwa Amerika banyak memiliki stigma rasis terhadap bangsa kulit hitam. Bahkan di Amerika sendiri pun keturunan Afrika-Amerika masih mengalami diskriminasi (Balkaran, 1999: 1). Representasi Iridessa lebih cocok dengan Afrika Selatan dibandingkan dengan negara Afrika lainnya, karena Iridessa dilambangkan dengan bunga matahari, dan warna kuning kecokelatan. Kuning kecokelatan adalah warna yang sering digunakan di Afrika Selatan, terutama dalam barang kerajinan seperti pakaian tradisional Afrika Selatan (maskot piala dunia Afrika Selatan, Zakumi, juga menggunakan warna kuning serupa). Selain itu Iridessa juga dilambangkan dengan bunga matahari. Lambang bunga matahari yang digunakan Iridessa cocok dengan identifikasi Afrika Selatan sebagai negeri sinar matahari.

Tokoh lainnya yang dianggap 'bukan teman' Tinkerbelle adalah:

(a) Vidia: representasi Timur Tengah, pendengki, pendendam, sinis dan gemar membuat kekacauan. Vidia cocok dengan representasi Timur Tengah karena secara fisik kulitnya gelap namun tidak sehitam Iridessa, matanya tajam, dan rambutnya hitam. Pakaianya yang relatif tertutup, berpotongan sedemikian rupa cocok dengan pakaian

adat Timur Tengah. Sepintas penampilannya secara fisik, dan cara berpakaianya, mirip dengan Jasmine dalam film *Aladdin*. Selain itu Vidia adalah peri angin yang dilambangkan dengan gulungan angin berpasir, hal ini cocok dengan fakta bahwa Timur Tengah merupakan negeri yang areanya banyak tertutup gurun.

(b) Peri Es, representasi Rusia, diilustrasikan sebagai bangsa yang eksklusif, tidak pernah mengenal bangsa lainnya dan bukan musuh tetapi bukan juga teman. Rusia adalah negara yang paling cocok dengan representasi peri es karena Rusia sendiri adalah negeri yang diselimuti es. Dan dalam ilustrasi atau cerita-cerita bangsa Rusia seringkali digambarkan secara fisik dengan kulit pucat, rambut berwarna putih perak dan pribadi yang eksklusif. Ciri-ciri ini cocok dengan ciri peri es dalam *Tinkerbell*. Selain itu fakta-fakta tersebut mirip dengan catatan sejarah bahwa Amerika pernah terlibat perang dingin dengan Rusia (Storey, 1993: 33-34). Hal ini cocok dengan yang dapat diamati dalam scene ini, yaitu bahwa Amerika (*Tinkerbell*) memang tidak bermusuhan dengan Rusia (peri es), namun mereka juga 'bukan teman'. Selain itu perlu diamati bahwa dalam 4-5 scene terakhir nampak usaha *Tinkerbell* untuk mengakhiri musim dingin yang panjang yang dapat juga diinterpretasikan sebagai 'rezim peri es' karena semua orang membutuhkan pembaharuan, yaitu musim semi yang hanya bisa diselamatkan oleh *Tinkerbell*. Teks ini seolah ingin mengatakan bahwa rezim Rusia/peri es sudah berlangsung terlalu lama, semua orang butuh perubahan menuju yang lebih baik, yaitu musim semi yang indah, dan semua itu hanya bisa dicapai dengan bantuan *Tinkerbell*/Amerika.

### III.3.2. Relasi Kuasa dalam *Tinkerbell*

Relasi kuasa adalah saat dimana diskursus dari kelompok dominan melegitimasi dan mereproduksi dominasi dengan meminimalkan adanya ketidaksetaraan, memarginalisasi klaim subordinasi kelompok dan berpindah membuat kelompok dominan memahami hal tersebut sebagai sebuah pemahaman normatif dalam kelompok sosial yang lebih besar (Doane, 1997 dalam Doane, 2006: 3). Di sisi lain masyarakat adalah kelompok besar yang penuh dengan persaingan, dan persaingan heterogen tersebut dimainkan dalam layar dan teks media (Kellner, 2006: 57). Maka dapat disimpulkan bahwa teks-teks yang terdapat dalam media, terutama perusahaan multimedia raksasa seperti Disney, juga kemungkinan memiliki banyak relasi kuasa politis di dalamnya. Film *Tinkerbell* bukan yang pertama. Dalam sejarah tercatat bahwa Disney sering mendapat kritik karena konten filmnya. Salah satu penyebabnya mungkin adalah klaim Disney atas dirinya sebagai ikon dari kultur Amerika, ada aparatus “pendidik” yang berkuasa, sementara ia sendiri menyebarkan ideologi bermuatan fantasi (Giroux, 1999: 173). Beberapa karya Disney yang mengundang kritik misalnya *opening soundtrack* film *Alladin*, tokoh hiena dalam *The Lion King*, tokoh Sunflower si centaur hitam dalam *Fantasia*, dan masih banyak lagi. Namun ternyata memang tiap karakter Disney memiliki keberpihakan masing-masing dari tiap pihak dalam relasi kuasa. Tiap karakter terbelenggu pada kepatuhan, ide, persetujuan dan perilaku, disiplin, serta kejujuran. Semua karakter memiliki kebebasan untuk memaksakan: perlakuan, moral, represi psikis, dan dominasi ekonomi. Relasi kuasa dari yang superior pada yang inferior diekspresikan

dengan tidak begitu agresif, dengan cara lebih paternalistik, dengan talenta, pada si inferior (Dorfman & Mattelaat, 1971: 35).

Cukup mengejutkan bahwa ternyata analisis dari scene-scene film ini banyak mengarah pada isu seputar pasca perang dunia ke-II dan sisanya mengarah pada isu perang dunia I. Rusia mungkin hanya direpresentasikan sebagai negara yang posisinya berseberangan dengan Amerika, kaitannya dengan pasca perang dingin (Storey, 1993: 33-34) dan Skotlandia sebagai teman setia Amerika, begitu pula dengan Cina dan Perancis. Memang ini merupakan ilustrasi heroisme yang menempatkan Amerika sebagai negara yang mampu menyelesaikan masalah dan menjadi pemimpin bangsa-bangsa besar lainnya yang berbeda karakter, terutama dalam hal pengambilan keputusan. Namun praktik rasisme secara ideologis justru mengarah pada Inggris, dan heroisme justru seolah hanya menjadi kamuflase belaka.

Jika memang sekarang *media culture* adalah istilah yang paling tepat untuk mendefinisikan suatu kekuatan yang dominan dalam budaya, masyarakat, politik dan kehidupan sosial (Kellner, 1990 dalam Kellner, 1995: 16) maka langkah awal yang diambil Disney untuk menempatkan Tinkerbell sebagai tokoh mayor yang beraksen Amerika dalam film yang berlatar belakang di London jadi masuk akal. Karena ilustrasi ini adalah cara yang tepat untuk menggambarkan Amerika sebagai negara yang dominan bahkan di Inggris, yang dipercaya sebagai negara dengan ‘hak milik’ *media culture*. Sesuai dengan namanya, *media culture* dapat didefinisikan sebagai kekuatan dominan yang disebarakan melalui budaya dengan peran serta teknologi. Dan jika sudah bicara mengenai teknologi, sejarah mencatat bahwa klaim ‘hak milik’ tersebut adalah kepunyaan Inggris sebab Inggris adalah negara yang memelopori perubahan besar

dalam teknologi dan industri yaitu dengan revolusi industri (Storey, 1993: 16-17). Dan perubahan secara sosial budaya juga tidak hanya terjadi atas dasar teknologi dan kekuatan kapital, namun pola hidup masyarakat, jenis kebutuhan, kelas sosial dominan juga ikut bergeser (Storey, 1993: 16-17).

Pada scene 10 nampak dengan sangat halus praktik etnosentrisme ini dilakukan, ketika Tinkerbelle memungut koin yang nampak seperti recehan di pinggir pantai, memandangi wajah perempuan dalam koin tersebut, menirukan mimik wajahnya yang angkuh dan tertawa. Bisa dikatakan bahwa memang ini merupakan praktik rasisme yang sangat halus dan rapi, karena ternyata koin yang ditertawakan Tinkerbelle tersebut adalah koin poundsterling kuno, yaitu koin *sovereign* British yang terbuat dari emas 23 karat. Secara teknis praktik ini adalah etnosentrisme, karena Amerika dan Inggris pada dasarnya berasal dari akar suku bangsa yang sama. Namun praktik ini juga dapat disebut sebagai rasisme karena dengan sudut pandang Amerika yang semacam ini bisa jadi Inggris dipandang sebagai ras yang sama sekali berbeda dengan Amerika. Hal ini juga nampak dari analisis bahwa wanita yang ada di dalam koin tersebut sesungguhnya adalah Ratu Victoria. Koin ini sendiri adalah koin politik yang sangat penting bagi Inggris pada masa perang dunia I. Bandingkan koin dalam film dan koin asli dari kedua gambar dibawah ini:



Gambar 4.1: Tinkerbell sedang menirukan mimik wanita angkuh dalam koin



Gambar 4.2: Koin asli British Sovereign 1889 Sumber:

<http://www.goldsovereigns.co.uk/forsalevictoriajubileehead.html> (11/05/10)

Ada beberapa hal yang perlu digarisbawahi disini yaitu

(a) bahwa koin pada asli pada gambar kedua adalah koin emas 23 karat, sementara gambar pertama menggambarkan koin yang sama sebagai recehan yang tercecer di pinggir pantai dengan material yang mungkin hanya perak, tembaga atau

bahan sejenis yang nilainya jauh lebih rendah daripada emas. Hal ini adalah bentuk pelecehan. Melalui scene ini seolah Disney/Amerika ingin mengatakan bahwa nilai yang dimiliki Inggris selama ini hanya dilebih-lebihkan, nilai mereka bukanlah 'emas' namun hanya setara dengan tembaga atau 'recehan'. Perlu dicatat juga bahwa koin British sovereign asli harganya mahal karena kelangkaannya, dan sekarang diburu kolektor barang antik. Nilainya tinggi bukan hanya karena materialnya emas, tapi karena nilai historisnya.

(b) Dalam scene pada gambar pertama, jelas bahwa Tinkerbell sebagai representasi Amerika menertawakan Ratu Victoria, mantan Ratu Inggris. Selain itu dalam film, wajah Ratu Victoria dibuat sangat jelek dan angkuh. Hal ini juga merupakan praktik etnosentrisme karena pada dasarnya bangsa Amerika dan Inggris berasal dari ras yang sama.

(c) Maka jika degradasi nilai mata uang kuno dan ditertawakannya Ratu Victoria dibaca sebagai ketidakmampuan politis Inggris di masa lampau, dan Amerika berada di posisi tawar lebih tinggi, maka kemungkinan hal ini ada hubungannya dengan kasus terusan Suez. Pasca perang dunia ke-II Inggris dan Amerika berselisih bukan hanya karena permasalahan politik *mass culture* (Storey, 1993: 16-17), namun juga karena minyak yang ada di Timur Tengah. Setelah perang dunia ke-II Timur Tengah sangat penting bagi Inggris karena Timur Tengah memberikan suplai minyak yang sangat signifikan bagi Inggris. Sebagai gantinya Inggris memiliki tanggung jawab terhadap keamanan terusan Suez, salah satunya terhadap serangan Rusia (Almog, 2003: 2). Namun sejak Amerika membatalkan perjanjian semuanya menjadi kacau. Tadinya keadaan sangat menguntungkan bagi Inggris karena Inggris menguasai sebagian Timur Tengah

sehingga perdagangan dengan perusahaan minyak Amerika di Timur Tengah dilakukan dengan poundsterling, dan hal ini sekaligus menyulitkan negara Eropa lain untuk membeli minyak (Almog, 2003: 3). Pada akhirnya Inggris tidak lagi mampu membayar karena perubahan nilai mata uang dari pound ke dolar. Dalam sejarah kebangkrutan adalah salah satu penyebab koin sovereign British diproduksi ulang, dan sebagian dilebur menjadi emas batangan. Hal ini berlangsung sejak sekitar perang dunia I. Dengan kebangkrutan Inggris, maka jelas Inggris tidak mampu lagi bertanggungjawab terhadap terusan Suez. Maka Saudi Arabia juga kemudian mengalihkan tanggung jawab Inggris kepada Amerika, sehingga Inggris menjadi bergantung pada Amerika (Almog, 2003: 4-7).

Di sisi lain fakta-fakta di atas cocok dengan sejarah bahwa di Inggris sendiri, Ratu Victoria memang pada awalnya agak diragukan kemampuannya dalam memimpin karena ia diangkat sebagai Ratu dalam usia yang amat muda. Di sisi lain pihak yang seharusnya bisa memberikan pendampingan, yaitu ibu sang ratu pun ternyata memiliki intrik internal dengan sang Ratu (Rappaport, 2003: 359-361). Selain itu terjadi kesalahan seremonial pada saat sang Ratu dimahkotai, dan sebagian orang mungkin mempercayai ini sebagai pertanda kurang baik, terutama ketika sang Ratu memiliki ambisi yang besar untuk menguasai istana Buckingham. Dalam memerintah pun sang Ratu bergantung pada suaminya dan Menteri Benjamin Disraeli, juga sekretaris pribadinya Henry Ponsonby. Sebagian alasannya karena ia percaya bahwa sebuah negara seharusnya dipimpin oleh *masculine power*, dan ada kelemahan yang dimilikinya sebagai *'feminine weakness'*. (Rappaport, 2003: 363). Akibatnya pada tahun 1961 pemerintahan Ratu Victoria terguncang karena suaminya yang banyak mengambil peran tiba-tiba meninggal. Namun

beberapa tahun kemudian ia bangkit dan memerintah dengan cukup sukses dan kemudian menggambarkan diri sebagai *'Mother, Wife and Queen'* (Rappaport, 2003: 364).

Intinya, jika dihubungkan pada teks ideologis pada scene diatas, akhirnya bisa saja teks yang dibaca dari scene diatas menggambarkan penghinaan Amerika terhadap jatuhnya pemerintahan Ratu Victoria. Hal ini juga nampak dari pembacaan teks penurunan nilai mata uang Inggris sebagai "bukan emas, tapi hanya recehan". Di sisi lain karena koin sovereign British adalah koin politis yang digunakan sebagai pembayaran pada masa seputar perang dunia I, maka dapat pula diinterpretasikan bahwa sekali lagi, Amerika lebih superior daripada Inggris, dan karena itu koin sovereign British terpaksa diproduksi ulang akibat penurunan nilai mata uang terhadap dolar Amerika, sekalipun koin tersebut terbuat dari emas 23 karat. Perlu dicatat bahwa koin yang dilebur ini dijadikan emas batangan karena pada masa itu Inggris bangkrut. Dan jika dihubungkan dengan adegan dalam film dimana Tinkerbelle menertawakan Ratu Victoria, maka dapat pula diartikan bahwa Amerika menertawakan Inggris karena Ratu Victoria sebagai kepala pemerintahan adalah ratu yang buruk dan tidak becus. Dapat disimpulkan kemudian, bahwa ini adalah salah satu penyebab kebangkrutan Inggris. Kemudian dengan memberikan kesan 'recehan' pada koin tersebut dalam scene diatas, akan muncul interpretasi, bahwa Inggris tidaklah sebesar yang mereka katakan selama ini. Amerikalah yang lebih superior. Bagaimanapun, meski Ratu Victoria bukanlah Ratu yang memerintah pada masa kebangkrutan Inggris, tetapi pada dasarnya pesan yang dapat diinterpretasikan tetap tidak akan jauh berbeda yaitu bahwa sejak awal Inggris memang tidak memiliki fondasi pemerintahan yang kuat. Dan begitu Inggris berhadapan dengan Amerika yang lebih superior, maka ia pun takluk.

Fakta-fakta diatas juga diperkuat dengan menggambarkan tokoh-tokoh beraksen British sebagai tokoh minor, yang berpredikat sebagai pesuruh yaitu Clank dan Bobble. Padahal pada kenyataannya latar belakang cerita berada di London. Hal ini seolah menegaskan bahwa bahkan di Inggris atau dimanapun juga, Amerika tetap lebih superior. Adegan menertawakan koin bergambar Ratu Victoria secara esensial memang menggambarkan subordinasi Inggris terhadap Amerika, namun sesungguhnya hal ini juga berkaitan erat dengan ilustrasi tokoh-tokoh beraksen British dalam film yang diberi label orang bodoh dan pesuruh, dimana seharusnya dalam *Pixie Hollow* (nama yang digunakan untuk negeri peri dalam film ini) semua peri adalah setara. Ilustrasi ini cocok dengan fakta bahwa Amerika adalah negara liberal yang menjunjung tinggi kesetaraan, namun di dalamnya justru terjadi pengelompokan identitas yang hanya menguntungkan dan mensuperioritaskan pihak-pihak mayoritas yaitu kaum kulit putih Amerika.

Sementara itu Timur Tengah diposisikan sebagai pendengki, yang tidak rela kemampuannya dikalahkan dan kemudian mencari masalah dengan menyebabkan gangguan sementara ia duduk tersenyum dan mengawasi kekacauan terjadi dari jauh. Dan melalui scene ke-2, 5 dan 9, ditekankan bahwa perselisihan tersebut sama sekali bukan salah Amerika. Timur Tengah memang sedari awal tidak suka pada Amerika, dan bagaimanapun juga Amerika telah berusaha melakukan pendekatan yang bersahabat, Timur Tengah tetap saja membenci Amerika dan bahkan berbuat kekacauan yang merugikan orang banyak. Bagaimanapun secara historis permasalahan historis antara Amerika, Timur Tengah dan beberapa negara lainnya memang sudah ada sejak sengketa wilayah Timur Tengah yang berada di area kaum Kristiani, Yudaisme dan Islam (Coates, 2004: 1).

Label Amerika sebagai negara yang demokratis juga tidak bisa dijadikan dalih. Kenyataannya praktik rasisme justru sering terjadi di wilayah internal Amerika, terutama terhadap ras setengah Amerika, seperti Amerika-Afrika dan Asia-Amerika.. Di sisi lain ideologi yang demokratis justru dapat menciptakan kondisi masyarakat dengan pengelompokan dan identitas. Ironisnya ‘Identitas’ ini diamini secara sukarela oleh anggota masyarakat mayoritas, walaupun di sisi lain secara kontras hal ini bisa dikatakan sebagai sebuah ‘pilihan’ (Mendus, 2002 dalam Kenny, 2004: 36). Salah satu permasalahan utama yang ada ketika sebuah media menyebarkan ideologi, dan dalam hal ini, ideologi rasisme, satu hal yang sering terlupakan adalah bahwa ideologi merupakan sesuatu yang sesungguhnya tidak hanya nampak di dalam *mindset* pikiran sadar namun justru lebih banyak bekerja di alam bawah sadar, (Althusser dalam Hall, 1986: 123) yang justru sulit dikendalikan. Ini cocok dengan ide Laclau dan Hall, bahwa ideologi tidak sepenuhnya diproduksi oleh kesadaran individual tetapi lebih kepada individu yang memformulasikan kepercayaannya, dalam posisi yang sudah ditetapkan ideologi, seolah mereka adalah seorang produser bagi individu tersebut (Laclau dan Hall, dalam Hall, 1996: 49).

## BAB IV

### KESIMPULAN

Secara global tentu saja media memiliki andil besar dalam diaspora ideologis, tak terkecuali Disney sebagai salah satu perusahaan multimedia raksasa terbesar di dunia. Disney sebagai bagian dari media yang digunakan sebagai alat kepentingan mayoritas tentu saja memiliki posisi tawar yang lebih besar sebagai alat kontrol sosial. Selain itu Disney juga menguasai setidaknya 25% *audience* di Amerika. Maka cukup jelas dengan demikian Disney dan produk-produknya memiliki peran yang sangat signifikan terhadap diaspora ideologis di Amerika, dan bahkan mungkin di seluruh dunia.

Format film populer yang sering dijumpai di film-film produksi Amerika merupakan salah satu bukti keberhasilan diaspora ideologi Amerika. Hal ini tentu saja nampak dari ciri khas film populer Amerika, terutama yang diproduksi oleh Disney dan Hollywood, yang memiliki tipikal mensuperioritaskan Amerika dan menginferiorikan bangsa yang lain. Sangat sering dijumpai dalam film-film yang hingga sekarang sedang diputar di bioskop pun, penjahatnya beraksen Rusia dan orang aneh atau *geeknya* beraksen British atau Perancis, sementara mafianya mirip orang Kolumbia. Dan film-film tersebut *audiencenya* pun sangat luas, tidak hanya orang dewasa atau remaja namun juga anak-anak. Film dewasa tidak hanya ditonton orang dewasa dan sebaliknya pula film kartun tidak hanya ditonton oleh anak-anak. Semakin cairnya batasan usia dalam kategori film membuat range *audience* tiap film menjadi semakin luas. Popularitas film-film tersebut tentu saja sangat menunjang kemudahan stigma-stigma, terutama stigma rasisme untuk masuk ke dalam benak *audience*.

Dengan demikian, film sebagai salah satu produk korporasi media bisa dikatakan merupakan ‘kaki tangan’ yang berperan penting melakukan distribusi pesan ideologis. Banyak yang mengira mungkin sasaran ideologis film hanyalah orang dewasa. Namun sebenarnya, banyak film bersifat ideologis yang sasaran *audiencenya* adalah anak-anak. Salah satunya adalah film *Tinkerbell*.

Bagaimana Disney menyebarkan dan mengartikulasikan rasisme secara ideologis, secara singkat menggambarkan Amerika sebagai negara yang superior. Pesan-pesan ini terselip dalam tiap scene film dengan berbagai cara, baik dengan praktik rasisme maupun etnosentrisme secara halus. Praktik rasisme dalam film *Tinkerbell* digambarkan kurang lebih demikian: (a) Amerika memiliki relasi baik dengan Skotlandia, Perancis, dan Cina. Namun Amerika tetap memiliki kedudukan yang dominan, memiliki posisi sebagai pengambil keputusan dan penentu masa depan. Namun relasi paling baik mungkin terjalin dengan Skotlandia, salah satunya karena faktor banyak dari presiden Amerika adalah keturunan Skotlandia. Namun bagi Amerika, mungkin Skotlandia adalah teman yang baik karena ia memiliki sifat yang sangat patuh. (b) Amerika tidak pernah bermusuhan dengan Rusia, namun juga tidak pernah benar-benar memiliki relasi dengan Rusia, karena Rusia memiliki regulasi, ideologi dan nilai-nilai yang berbeda dengan Amerika. Namun mereka bukanlah musuh. (c) Amerika tidak pernah menganggap Timur Tengah sebagai musuh. Amerika telah mencoba berkali-kali untuk menjalin relasi yang baik dengan Timur Tengah, namun hasilnya nihil karena Timur Tengah selalu menganggap Amerika musuh, dan saingan – dan dengan demikian selalu bersikap sinis. Sebaliknya Timur Tengah adalah teroris pengacau yang menyebarkan kekacauan dan Amerika-lah yang mampu mengatasi masalah yang timbul, sekalipun harus bekerja keras

dan bekerja sama dengan negara-negara besar lainnya. (d) Inggris hanyalah negara yang dianggap minor, dan tidak sehebat yang digembar-gemborkan selama ini. Amerika jauh lebih hebat, superior. Orang-orang Inggris sendiri diidentikkan sebagai orang yang inferior, berada dibawah kuasa Amerika. Hal ini tercermin dari: tokoh Clank, Bobble dan Fairy Mary yang berperan sebagai pesuruh, juga ilustrasi Ratu Victoria dalam koin yang direndahkan tokoh utama dalam scene 10.

Namun beberapa hal yang biasa kita jumpai pada film Hollywood dan Disney seperti heroisme Amerika, disampaikan dengan cara yang sedikit tidak biasa dalam cerita ini. Seperti yang diketahui, film Tinkerbell dirilis pada akhir tahun 2008 saat kampanye pemilihan presiden Amerika sedang sangat gencar. Bukan tidak mungkin film ini memang sengaja dibuat untuk tujuan politis, mengingat beberapa fakta seperti: (a) Disney memang tercatat dalam sejarah sebagai produsen film propaganda (Barrier, 2007: 174), dan (b) Konten film ini sangat politis untuk ukuran film yang ditonton oleh anak-anak, terutama ketika film ini adalah film peri yang ditonton oleh anak perempuan. Orang akan lebih mudah berpandangan bahwa film ini murni merupakan hiburan yang indah belaka. (c) Perlu dicatat juga bahwa praktik rasisme justru ditemukan dalam scene-scene minor dan bukan merupakan bagian dari adegan film yang ditonjolkan. Ini merupakan bukti dari upaya penyebaran ideologi rasisme secara halus. Dengan menciptakan dominasi pada tokoh utama, kemungkinan perhatian *audience* dan analisis akan tertuju pada adegan-adegan mayor seperti relasi Vidia dan Tinkerbell yang tidak harmonis, sementara salah satu praktik rasisme justru terjadi pada adegan yang sangat singkat dan minor dalam scene 10 dimana Tinkerbell menertawakan gambar wanita dalam koin.

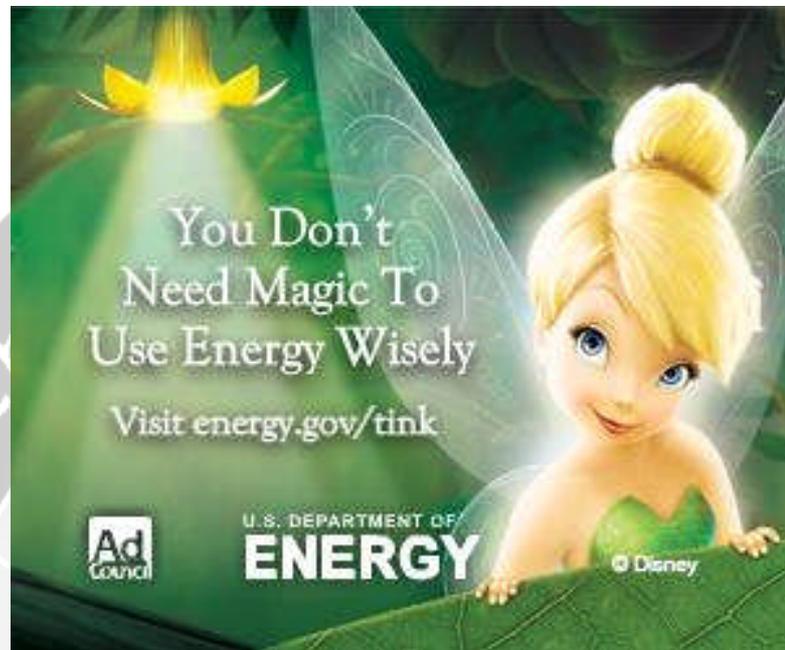
Pada akhirnya dapat disimpulkan bahwa praktik-praktik ideologi rasisme dalam film-film Disney justru banyak terjadi dalam adegan atau tokoh minor, juga dari segi minor lain seperti pemilihan *dubber* dan *theme song* pendukung. Secara umum hal-hal tersebut biasanya nampak hanya dalam rentang waktu yang sangat singkat dalam film. Dominasi kisah heroisme khas film populer Amerika justru seolah menjadi kamufase bagi praktik-praktik ideologis yang terjadi secara mayor. Contoh lain juga terdapat dalam teks lagu pembukaan film Aladdin yang hanya terdiri dari beberapa kalimat. Lagu ini menceritakan tentang bangsa Arab: “*when they cutoff your ears when they don't like your face.*” Praktik rasisme juga dapat ditemukan pada karakter ikan hitam dan Sebastian dalam *The Little Mermaid*, yang merupakan representasi bangsa Jamaica. Sebastian memang banyak muncul dalam scene film, tapi beberapa tokoh lain seperti si ikan hitam yang menyanyi dan ikan yang bermain saksofon bahkan hanya muncul beberapa detik. Tokoh-tokoh ini menggambarkan bangsa Jamaica sebagai bangsa yang hanya suka hidup bersenang-senang tanpa bekerja, walaupun bekerja dia hanya pesuruh atau abdi kecil. Selain itu masih ada karakter Indian dalam *Peter Pan*, King Louie dalam *Jungle Book*, hiena dalam *The Lion King* dan masih banyak lagi. Namun teks-teks audio yang signifikan untuk diteliti semacam ini tidak terdapat dalam *Tinkerbell*.

Sementara praktik untuk mempopulerkan tokoh Tinkerbell sebagai salah satu aset Disney yang penting salah satunya terlihat dari ‘wilayah’ yang diberikan untuk tokoh Tinkerbell di area Disney Park dan resortnya. Dengan memberikan *section* khusus di area taman hiburan tersebut, maka penjualan merchandise menjadi lebih mudah. Merchandise khusus Tinkerbell telah meraup keuntungan sebesar 800 juta US\$ dalam penjualan retail. Barang yang paling banyak terjual adalah boneka peri mini, *bubble bath* dan

perlengkapan tempat tidur seperti *bed sheet*. Selain itu film *Tinkerbell* sendiri menghabiskan biaya sebesar US\$ 48 juta, dengan melibatkan tenaga ahli dari beberapa *director* film terkemuka untuk menangani *Tinkerbell* secara langsung.. Bisa dilihat dari banyaknya keuntungan yang didapat, dapat dibayangkan sudah berapa anak di seluruh dunia yang bermain dengan miniatur Tinkerbell, pergi ke sekolah dengan tas Tinkerbell, mandi dengan *bubble bath* Tinkerbell dan tidur diatas *bed cover* Tinkerbell.

Maka komersialisasi dari tokoh Tinkerbell juga telah masuk ke dalam tahap komodifikasi budaya. Komersialisasi dan komodifikasi budaya memiliki beberapa konsekuensi, salah satunya adalah produksi profit. Dengan demikian para eksekutif industri budaya akan memproduksi artifak yang akan dipopulerkan, atau singkatnya yang memiliki kriteria untuk menarik *audience* secara massal (Kellner, 1990 dalam Kellner, 1995: 16-17). Ketika Disney sebagai korporat multimedia raksasa mempopulerkan Tinkerbell dari berbagai macam merchandise yang dijual di Disney Park, iklan di TV dan film yang dipopulerkan melalui DVD, sesungguhnya Tinkerbell dapat dikatakan sebagai trend di kalangan anak-anak dan pra remaja. Walaupun tokoh Disney Fairies ada lima, yaitu Tinkerbell, Silver Mist, Rosetta, Iridessa dan Fawn tetapi Tinkerbell sebagai tokoh utama tentu saja memiliki tempat tersendiri di hati anak-anak. Desain untuk barang-barang Tinkerbell juga dibuat sedemikian rupa sehingga lebih bervariasi dan lebih menarik sehingga lebih banyak dikonsumsi dibandingkan dengan barang-barang lain yang menggunakan keempat tokoh lainnya. Secara singkat dapat disimpulkan bahwa penjualan merchandise yang sangat booming membuat popularitas tokoh Tinkerbell semakin populer. Dengan semakin populernya tokoh Tinkerbell, filmnya pun akan

semakin populer, demikian juga film-film Tinkerbell berikutnya yang akan segera dirilis. Maka dengan demikian ideologi dengan stigma rasisme akan semakin luas diasporanya.



Gambar VI.1: Tinkerbell sebagai ikon iklan hemat energi

Tinkerbell bahkan menjadi ikon dalam iklan hemat energi yang disponsori oleh US Department of Energy. Ini juga merupakan bukti bahwa Tinkerbell merupakan aset yang tidak hanya dianggap potensial bagi Disney, tapi bahkan oleh badan pemerintah Amerika. Selain itu dengan populernya tokoh Tinkerbell maka pesan-pesan ideologis yang terdapat dalam film yang dijual dalam bentuk DVD tersebut menjadi lebih mudah diserap oleh anak-anak yang menonton, terutama karena sebelum film beredar, Tinkerbell sudah lebih dulu dipopulerkan lewat buku cerita dan majalah. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa tokoh Tinkerbell telah menjadi bagian dari *media culture*, yang secara ideologis tentu saja tidak dapat dilepaskan dari pesan-pesan ideologis dalam konten film *Tinkerbell*. Di sisi lain telah dibahas bahwa analisis teks dan relasi kuasa dalam film

*Tinkerbell* telah menunjukkan adanya praktik-praktik rasisme secara ideologis. Bagaimanapun, ideologi juga memiliki sifat menggeneralisi pesan sehingga pesan yang ada dalam film digeneralisasi, didukung dengan popularitas tokoh lewat merchandise, buku dan lain sebagainya, sehingga diaspora ideologis mengakar dengan kuat. Pada akhirnya terlihat bahwa praktik rasisme dalam *Tinkerbell* tidak hanya didukung oleh keindahan cerita dalam film, tetapi juga didukung oleh aset-aset lain yang dimiliki oleh Disney.

Dalam perkembangan sejarah, Disney ternyata terbukti melakukan pengembangan riset terhadap perilaku pasar. Pendek kata, Disney pun ternyata melakukan penelitian terhadap respon konsumen, bagaimana caranya menjual produk dengan lebih baik. Disney sejak era 1932 mengandalkan departemen riset Madison Avenue, yang berada dibawah pimpinan George Gallup, untuk mendapatkan keuntungan lebih besar. Misalnya dengan memasang publisitas lebih sebelum jam 18.30, karena pada jam itu sebagian besar keluarga di Amerika sudah makan malam. Namun pada perkembangannya Disney ternyata menggunakan potensi departemen riset ini untuk mengontrol kemungkinan respon *audience*. Dalam esainya, Richard deCordova menyebutkan bahwa pada tahun 1920an Disney menyesuaikan produknya, yaitu kartun dan merchandise yang berkaitan dengan kartun tersebut, untuk sepenuhnya memenuhi syarat konsumerisme. Ini membuktikan bahwa teks-teks Disney merupakan produk yang memang dikonstruksi untuk tujuan politis tertentu demi kepentingan pihak-pihak yang memiliki posisi tawar yang lebih besar.

Dapat disimpulkan bahwa dengan menyesuaikan produk Disney yang berupa film kartun dengan minat pasar, otomatis teks-teks media yang ada di dalam film tersebut juga

menyesuaikan minat pasar. Sementara yang disebut dengan minat pasar Amerika pun belum tentu merupakan hal yang positif dan membuat konten media yang mengikuti ‘tren’ tersebut dapat dipertanggungjawabkan kontennya. Penjelasan penyebab film-film Disney seringkali mengandung stigma rasis pun menjadi semakin masuk akal ketika media Amerika secara umum pun ternyata seringkali menggunakan stigma rasis untuk memaksimalkan profit. Pendek kata, dapat dikatakan bahwa stigma rasis adalah bagian yang tidak dapat dipisahkan dari minat *audience* Amerika, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa ini adalah efek dari bentuk praktik ideologis jangka panjang yang tidak disadari. Bagaimanapun hubungan media dan *audience* adalah dua arah, saling mempengaruhi satu sama lain secara simultan, sehingga sulit ditelusuri bagaimana awal mulanya.

Di sisi lain tidak bisa dilupakan begitu saja bahwa *Tinkerbell* pun memiliki *value* khusus sebagai bagian dari kisah klasik Disney, yaitu *Peter Pan*. Namun *Tinkerbell* sendiri merupakan film baru produksi Disney yang baru dirilis di akhir tahun 2008. Artinya *Tinkerbell* adalah representasi dari kisah klasik Disney, yang memiliki ciri khas *masterpiece* Walt Disney, sekaligus merupakan film yang mampu mengilustrasikan perkembangan konten film Disney sebagai produk yang belum lama dirilis. Dengan banyaknya nilai ideologi rasisme yang ditemukan dalam film *Tinkerbell*, maka jelas bahwa esensi konten produk Disney dari dekade ke dekade tidak banyak berubah.

## DAFTAR PUSTAKA

Almog, Orna. 2003. *Britain, Israel and the United States 1955-1958 Beyond Suez*. London: Frank Cass Publishers.

Balkaran, Stephen. 1999. *Mass Media and Racism: Volume 21 no.1*. The Yale Political Quarterly.

Barrier, Michael. 2007. *The Animated Man: a Life of Walt Disney*. Washington DC: California University Press.

Brode, Douglas. 2004. *from Walt to Woodstock: how Disney Created the Counterculture*. Austin: University of Texas Press.

Chowdry, Geeta & Sheila Nair. 2002. *Power, Postcolonialism and International Relations: Reading Race, Gender and Class*. New York: Routledge.

Coates, Joseph. 2004. *Defeating Terrorism Developing Dreams: Beyond 9/11 and the Iraq War Volume II: Trade Towers/War Clouds*. Chelsea Books.

Davis, Donald & Eugene P. Trani. 2002. *The First Cold War: the Legacy of Woodrow Wilson in US-Soviet Relations*. University of Missouri Press.

Doane, Ashley. 2006. *What is Racism? Racial Discourse and Racial Politics*. Sage Publications.

Dorfman & Mattelart. 1971. *How to Read Donald Duck: Imperialist Ideology in the Disney Comics*. New York: International General.

Downing, John & Charles Husband. 2005. *Representing Race: Racisms, Ethnicity and the Media*. London: Sage Publications.

Fiske, John. 1990. *Introduction to Communication Studies*. Great Britain: Routledge.

Foucault, Michel. 2008. *Ingin Tahu Sejarah Seksualitas*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.

Giroux, Henry A. 1999. *Disney and the End of Innocence: the Mouse That Roared*. Oxford: Rowman & Littlefield Publishers, Inc.

Hall, Stuart & Dorothy Hobson. 1986. *Culture, Media and Language*. Hutchinson Publishing Group.

Hall, Stuart. 1996. *Critical Dialogues in Cultural Study*. London: Routledge.

Ie, Wang. 2005. *Walt Disney*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Kavey, Allison. 2009. *Peter Pan: Second Star to the Right: Peter Pan in the Popular Imagination*. Rutgers University Press.

Kellner, Douglas. 1995. *Media Culture: Cultural Studies, Identity and Politics Between the Modern and the Postmodern*. London: Routledge.

Kenny, Michael. 2004. *The Politics of Identity*. Cambridge: Polity Press.

Kuisel, Richard F. 1993. *Seducing the French: the dilemma of Americanization*. London: California University Press.

Littlejohn, Stephen W. 1992. *Theories of Human Communication, 4<sup>th</sup> ed.* California: Wadsworth Publishing Company.

McPhail, Thomas L. 2006. *Global Communication: Theories, Stakeholders and Trends*. USA: Blackwell Publishing.

Potter, James. 2001. *Media Literacy*. London: Sage Publications.

Rappaport, Helen. 2003. *Queen Victoria: a Biographical Companion*. USA: ABC-CLIO.

Ronnberg, Margareta. 2001. *Why is Disney So Popular? The Animated Feature Films From a Childish Perspective*. Sweden: Filmforlaget, Uppsala.

Smith, Paul. 2007. *Primitive America: the Ideology of Capitalist Democracy*. Minnesota Press.

Smoodin, Eric. 1994. *Disney Discourse: Producing the Magic Kingdom*. New York: Routledge.

Stokes, Jane. 2006. *How To Do Media and Cultural Studies*. Jakarta: Mizan Media Utama.

Steele, Tracy.L. 2005. *Sex, Self and Society*. USA: Thomson Wadsworth.

Storey, John. 1996. *Cultural Studies and The Study of Popular Culture: Theories and Methods*. Athens: University of Georgia Press.

Storey, John. 1993. *An Intrudictionary Guide to Cultural Theory and Popular Culture*. England: Harvester Wheatsheaf.

Van Zoonen, Liesbet. 1994. *Feminist Media Studies*. London: Sage Publications.

<http://disney.go.com/vault/archives/characters/tinker/tinker.html>, diakses 28/11/08

[http://corporate.disney.go.com/corporate/complete\\_history\\_1.html](http://corporate.disney.go.com/corporate/complete_history_1.html), diakses 28/11/08

[http://en.wikipedia.org/wiki/Disney\\_Corporation#1928-33: Mickey Mouse and the Silly Symphonies](http://en.wikipedia.org/wiki/Disney_Corporation#1928-33:_Mickey_Mouse_and_the_Silly_Symphonies) diakses 15/04/10

<http://disney.go.com/vault/read/books/index.html>, diakses 28/11/08

<http://members.fortunecity.com/rowansterling/rolemodels.html>, diakses 14/07/09

[http://www.thirdworldtraveler.com/McChesney/GlobalMedia\\_Neoliberalism.html](http://www.thirdworldtraveler.com/McChesney/GlobalMedia_Neoliberalism.html),  
diakses 15/10/09

<http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/4699393.stm>, diakses 05/11/09

[http://www.cracked.com/article\\_15677\\_9-most-racist-disney-characters.html](http://www.cracked.com/article_15677_9-most-racist-disney-characters.html), diakses  
13/03/09)

[http://seattletimes.nwsouce.com/html/business/technology/2008120426\\_tinker18.html](http://seattletimes.nwsouce.com/html/business/technology/2008120426_tinker18.html),  
diakses 27/06/10)