



TRANSFORMASI PERAN PEREMPUAN DALAM SERIAL FILM-FILM ANIMASI DISNEY PRINCESS

Annisa Anindya, Alna Hanana

Jurusan Ilmu Komunikasi, FISIP, Universitas Andalas

E-mail: annisaanindya@soc.unand.ac.id, alna@soc.unand.ac.id

Abstract

The Disney Princes Animated Film provides an ideal representation of a unique and interesting female role. The role of women in Disney Princess has undergone a transformation from time to time. This study uses an interpretive qualitative approach. The constructivism paradigm is used to see how the existing reality is not a natural reality but the result of social construction, and films become one of the representative forums in presenting the role of women. This research uses Sara Mills discourse analysis. The model focuses on discourses on gender and feminism which is the focus of this research looking through the position of the subject-object and the position of the writer-reader. So as to provide a broader picture related to the construction of the reality of the role of women and the representations built in these Disney Princess animated films.

Keywords: Disney Princess, animated film, social construction, representation, transformation

Abstrak

Film Animasi Disney Princes memberikan representasi ideal akan peran perempuan yang unik dan menarik. Peran perempuan pada Disney Princess ini mengalami transformasi dari waktu ke waktu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif interpretif. Paradigma konstruktivisme digunakan untuk melihat bagaimana realitas yang ada bukanlah realitas yang natural melainkan hasil konstruksi sosial, dan film menjadi salah satu wadah yang representatif dalam menyajikan peran perempuan. Penelitian ini menggunakan analisis wacana Sara Mills. Model tersebut menitikberatkan pada wacana mengenai gender dan feminisme yang merupakan fokus dari penelitian ini melihat melalui posisi subyek-obyek dan posisi penulis-pembaca. Sehingga memberikan gambaran yang lebih luas terkait konstruksi realitas peran perempuan serta representasi yang dibangun di dalam film-film animasi Disney Princess ini.

Kata kunci: *Disney Princess, film animasi, konstruksi sosial, representasi, transformasi.*

PENDAHULUAN

Film animasi sudah berkembang sejak awal tahun 1900an. Perkembangan film-film animasi tidak lepas dari Walt Disney Company yang memulai debutnya dengan tokoh animasi Mickey Mouse. Mickey merupakan karakter pertama yang dibuat untuk mewakili produk

Disney, meskipun sebenarnya ada karakter lain sebelum Mickey bernama Oswald yang lahir pada tahun 1923 (Citra, 2019). Hanya saja, karena Disney tidak memiliki hak atas Oswald, sehingga Disney terpaksa meninggalkan karakter tersebut. Disney belajar dari pengalamannya mengenai hak cipta dari

karakter Oswald tersebut dan memastikan bahwa hak cipta untuk karakter Mickey Mouse yang debut pada November 1928 dimilikinya.

Selain Mickey yang menjadi pelopor animasi Disney, rasanya tidak ada manusia yang tidak mengenal Disney Princess. Serial Disney Princess merupakan salah satu *franchise* tersukses dari Walt Disney Company hingga saat ini (Yucki, 2020). Serial ini menyajikan sederet karakter tuan putri (*princess*) sebagai tokoh utama dengan kisah mereka yang menarik untuk ditonton. Meskipun secara garis besar semua karakter utama dalam serial ini sama-sama berstatus sebagai seorang putri yang cantik, ternyata serial Disney Princess mengalami transformasi dan evolusi dari masa ke masa, terutama terkait bagaimana peran perempuan direpresentasikan. Jika kita mau menelusuri perkembangan film Disney Princess, kita akan menemukan klasifikasi penokohan yang mengalami perkembangan sesuai dengan nilai-nilai sosial dan gender yang berlaku seiring berkembangnya zaman.

Film animasi Disney Princess memiliki posisi tersendiri di hati dan pikiran penontonnya. Namun, penggambaran perempuan di dalam film dulunya sering kali diberi label negatif, seperti contoh perempuan dianggap lemah, mudah menangis, emosional, tidak rasional, tidak dapat mengambil keputusan penting, dan aktivitasnya hanya terbatas pada ruang domestik (Rokhimah, dalam Kirana 2019). Menanggapi kritik itu, sebagai upaya mengambil hati terhadap kaum feminis, Disney pun mulai menampilkan tokoh putri dengan penggambaran yang lebih modern dan mandiri (Gledhill & Storey, dalam Kirana 2019).

Film menjadi sarana bagi pihak tertentu untuk menyampaikan ideologi serta melakukan propaganda yang ampuh kepada masyarakat. Film dikonstruksi menjadi cerminan dari bagaimana

kehidupan sosial masyarakat yang terjadi pada dunia nyata. Kekuatan film untuk menarik perhatian orang begitu besar karena film merupakan media pengantar pesan yang kompleks. Penelitian ini akan menggali dan menganalisis konstruksi peran perempuan yang direpresentasikan dalam serial film animasi Disney Princess sejak *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937) yang merupakan film Disney Princess pertama, hingga *Encanto* (2021) yang merupakan film terbaru yang saat ini masih tayang di bioskop-bioskop di Indonesia.

Landasan Konseptual

Representasi Peran Perempuan

Konsep representasi dikemukakan oleh Stuart Hall (1997), yang mana konsep ini menunjukkan bahwa bagaimana manusia memaknai dunia melalui simbol-simbol dalam komunikasi yang biasa kita gunakan sehari-hari. Seperti, berbagai simbol visual digunakan dalam proses komunikasi untuk menyampaikan makna sebuah pesan. Barker (2004) menyebutkan bahwa representasi dimaknai sebagai bagaimana dunia dikonstruksikan secara sosial. Representasi ini sendiri berkaitan dengan konstruksi yang dibuat oleh media. Proses konstruksi yang dibuat oleh media massa melalui berbagai tahapan, seperti menyiapkan materi konstruksi, menyebarkan konstruksi, membentuk konstruksi realitas, dan menginformasikan konstruksi realitas baru tersebut (Bungin, 2008:193). Gill (2007) menyatakan bahwa melalui bentuk representasi, media mempunyai andil dalam makna mengenai identitas gender. Menurut Collins (2011) terdapat permasalahan dalam representasi gender dalam media, terkhusus kepada perempuan. *Pertama*, secara kuantitas,

representasi perempuan dalam media secara keseluruhan masih begitu minim. *Kedua*, kualitas penggambaran perempuan menjurus kepada identitas feminisme tradisional dengan stereotip peran-peran domestik dan non-profesional. Keberadaan perempuan sebagai perempuan pun digambarkan bersifat bias gender yang begitu mengisyaratkan adanya permasalahan yang lebih mengakar, yakni minimnya kuasa perempuan yang turut ikut dalam produksi suatu pesan.

Film dan Feminisme

Film merupakan media representasi sehingga sangat efektif dalam menyampaikan pesan kepada khalayak. Fungsi film meliputi sebagai edukatif, fungsi informatif dan tentunya juga hiburan. Menurut Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009 tentang Perfilman, menjelaskan bahwa, film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial sekaligus sebagai media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan. Film memiliki dualisme sebagai refleksi atau sebagai representasi masyarakat. Film dibangun semata-mata dengan berbagai tanda (Sobur, 2016). Tanda tersebut hadir melalui struktur dari kombinasi antara unsur naratif dan unsur sinematik yang membangun film. Film dilihat sebagai karya seni yang mampu mengangkat suatu topik sensitif melalui cara yang menyenangkan dan dikemas sedemikian rupa hingga bisa memainkan emosi para penontonnya. Salah satu topik sensitif yang mulai

banyak direpresentasikan di film yakni perempuan, gender dan feminisme.

Rosemarie Putnam Tong dalam Nur, dkk (2020) memaparkan bahwa kajian mengenai gender tidak sama dengan kajian mengenai jenis kelamin. Pada kelompok budaya patriarki dominan, gender sering didefinisikan terlalu kaku dan terbatas pada jenis kelamin seseorang. Hal ini menyebabkan perempuan tetap bersikap pasif dan laki-laki jauh lebih aktif. Sikap pasif yang ditanamkan pada sosok perempuan berkaitan dengan pembawaan perempuan yang lembut, penuh rasa hormat, patuh, penuh kasih sayang, dan berbagai perasaan emosional lainnya. Sementara untuk laki-laki didominasi oleh sikap aktif yaitu kondisi dimana seseorang cenderung agresif, mendominasi, kuat, tangguh, bertanggung jawab, cerdas, kompetitif dan hal-hal yang bersifat rasional lainnya.

Mosse (1966) memaparkan bahwa pada dasarnya gender terbentuk dari budaya yang tumbuh dan berkembang di masyarakat. Dimana gender sangat berkaitan erat dengan seperangkat atribut yang berisikan mengenai sifat, peranan, fungsi, hak, perilaku dan tanggung jawab yang mesti diemban oleh seorang laki-laki dan perempuan. Pada kajian gender, manusia cenderung mengkonstruksi realitas dengan menciptakan apa yang seharusnya dilakukan, apa yang tidak boleh dilakukan, serta batas-batas peranan antara kaum laki-laki dan perempuan dalam masyarakat. Hasil konstruksi ini pada akhirnya diwariskan secara turun-temurun melalui berbagai bentuk pranata sosial yang kemudian, tumbuh,

berkembang, mengakar hingga kokoh menjadi nilai dan norma yang tertanam keyakinan masyarakat.

Teori Konstruksi Sosial

Teori Konstruksi Sosial Berger dan Luckmann menekuni pengetahuan sekaligus proses pengetahuan tersebut ditetapkan sebagai kenyataan (Manuaba, 2008). Teori konstruksi sosial menyatakan orang bersama-sama memiliki proses dalam membangun pemahaman mereka tentang dunia. Berbagai istilah telah digunakan untuk mengidentifikasi garis pemikiran (konstruksi sosial dari realitas sosial, konstruksionisme sosial, konstruksionis sosial, konstruktivisme sosial, konstruktivis sosial). Peter Berger dan Thomas Luckmann menulis risalah teoritisnya tentang konstruksionisme dengan judul –Pembentukan Realitas Secara Sosial|| atau “*The Social Construction of Reality*” (1966), suatu karya bersama yang sesungguhnya telah diterangkan lebih awal dalam karya Berger tahun 1963 yaitu *Invitaion to Sociology* (Zen, 2004: 49). Berger dan Luckmann menyatakan bahwa pengertian dan pemahaman kita terhadap sesuatu muncul akibat komunikasi dengan orang lain. Realitas sosial sebenarnya tidak lebih dari sekedar hasil konstruksi sosial dalam komunikasi tertentu. Tesis utama dari Berger adalah manusia dan masyarakat adalah produk yang dialektis, dinamis, dan plural secara terus-menerus (Eriyanto, 2002: 13).

Berger mengajukan pandangan tentang pentingnya pemikiran yang tidak

menceraikan antara perilaku sosial (dunia sosial objektif) dari inti kepribadian manusia, yaitu kesadaran dan kebebasannya (dunia subjektif). Kesadaran dan kebebasan sebagai individu berkaitan erat dengan lingkungan masyarakat. Jika pada suatu saat manusia bertindak sama seperti banyak orang lain maka ia juga menyadari kemungkinan untuk bertindak tidak sama. Tindakan tersebut diputuskan setelah ia berinteraksi dan dipengaruhi oleh lingkungan masyarakatnya. Berger dan Luckmann menyebut hal tersebut sebagai *social constructed reality*.

Inti dari pemikiran Berger adalah objek konstruksi atas realitas sosial itu adalah masyarakat sebagai bagian dari suatu dunia manusiawi, dihuni olehnya, dan pada gilirannya membuat ia berada dalam suatu proses historis yang berlangsung terus-menerus (Berger dalam Moesa, 2007: 70). Littlejohn meyakini bahwa dalam proses konstruksi sosial, ada tiga bagian penting yang perlu dipahami (Littlejohn, 2009:892):

1. The Social

Salah satu implikasi dari teori konstruksi sosial adalah pengakuan bahwa realitas sosial memerlukan interaksi antar manusia. Konstruksi sosial dalam arti memerlukan kolaboratif daripada usaha individu. Apapun yang terjadi di dunia sosial ini merupakan akibat adanya kata-kata atau tindakan dari masyarakat yang saling berbicara dan berinteraksi. Setiap budaya atau kelompok sosial mengembangkan tradisi dari waktu ke waktu, dan kemudian masyarakat menjalaninya dalam kehidupan sehari-

hari. Margaret Mead pada tahun 1930 menyatakan bahwa sebuah kelompok berbagai cara menciptakan makna mereka sendiri, menggarisbawahi pentingnya konteks yang relevan untuk kemudian diinterpretasikan dalam suatu konstruksi sosial tertentu. Orang menciptakan perilaku yang maknanya masuk akal dan dapat diterima dalam kelompoknya; perilaku yang sama memiliki arti yang berbeda dalam anggota kelompok lain. Hal ini berlaku sama ketika kita memahami makna dan implikasi dari sebuah kata-kata, tindakan, objek atau produk media.

2. Construction (Konstruksi)

Pusat kajian konstruksi sosial adalah *construct* atau konstruksi yang bermakna membangun sesuatu, membuat sesuatu, atau membawa sesuatu menjadi ada dari yang sebelumnya yang tidak ada. Para peneliti konstruksi dituntut untuk mempelajari bagaimana sebuah emosi misalnya yang kelihatan tidak memiliki substansi atau makna tertentu, ternyata memiliki substansi dan makna. James Carey menyebut konstruksi sosial umumnya dipahami untuk menggabungkan empat tahap yakni konstruksi, pemeliharaan, perbaikan, dan perubahan. Pertama, pelaku sosial mengembangkan konsep dan kemudian mencari cara untuk membuatnya menjadi nyata. Kedua, orang harus secara aktif menjaga konstruksi sosial tertentu, karena jika konstruksi itu tidak lagi relevan, maka akan diabaikan dan dengan demikian akan hilang.

Ketiga, pelaku sosial perlu secara berkala memperbaiki konstruksi mereka karena ada aspek-aspek yang mungkin secara tidak sengaja lupa atau sengaja berubah

dari waktu ke waktu. Mengenakan baju kotak-kotak Skotlandia sebagai simbol pakaian seorang remaja punk kini telah mengalami perubahan makna. Pada saat proses konstruksi bekerja, akhirnya terdapat makna dan pesan bahwa pakaian jenis tersebut tidak patut untuk digunakan lagi dan perlu diubah untuk generasi selanjutnya. Peristiwa tersebut dapat diasumsikan bahwa: Setiap generasi menegaskan kembali dan mempertahankan beberapa bagian dari dunia sosial, perbaikan atau menciptakan atau membuang bagian-bagian lain.

3. Reality (Realitas)

Teori konstruksi sosial yang menunjukkan perbedaan antara keadaan fisik dan sosial. Kebanyakan orang berpikir tentang realitas fisik oleh suatu keadaan dimana orang tidak pernah membuatnya, seperti gunung, pohon, hewan, tumbuhan (meskipun bisa dilakukan dengan kloning). Banyak hal yang merupakan realitas sosial meskipun sebelumnya belum ada realitas fisik (termasuk peran sosial, hubungan, atau agama). Ini menunjukkan bahwa para pelaku sosial menemukan teks dari berbagai macam, baik verbal (percakapan cerita, argumen) atau visual (brosur, siaran pers), serta pemahaman dan produksi sosial lainnya. Semua teks-teks yang kita lihat mungkin tampak lahir alami, namun harus diakui sebagai penemuan manusia. (Littlejohn, 2009: 893).

Analisis Wacana Sara Mills

Analisis Wacana Sara Mills merupakan salah satu analisis wacana yang

berkembang hingga saat ini. Analisis ini menitikberatkan pada wacana mengenai gender dan feminisme. Mills memaparkan bahwa teori feminisme terlibat dalam akses wacana karena jelas bahwa wanita sering tidak memiliki posisi yang sama dengan laki-laki untuk hak dalam berbicara, bertindak, dan melakukan apa yang diinginkannya. Oleh sebab itulah analisis wacana model Sara Mills ini merujuk pada bagaimana wanita digambarkan dan dimarjinalkan dalam teks baik berita, novel, gambar, foto, atau film, dan bagaimana pola permajinalan itu dilakukan (Eriyanto, 2001:199). Walaupun Sara Mills terkenal sebagai ahli wacana yang banyak menulis mengenai representasi wanita, namun pendekatan yang dikemukakannya dapat diterapkan dan diimplementasikan pada semua teks, tidak hanya sebatas pada masalah wanita.

Pandangan Mills memiliki perbedaan dengan model *critical linguistic* lainnya yang memusatkan perhatian pada struktur kebahasaan dan bagaimana pengaruhnya dalam pemaknaan khalayak. Mills berpendapat analisis wacana merupakan sebuah reaksi terhadap bentuk linguistik tradisional yang bersifat formal sehingga terdapat dua konsep inti dalam analisis wacana Sara Mills, yaitu bagaimana posisi-posisi aktor ditampilkan dalam teks dan bagaimana pembaca (audiens) mengidentifikasi dan menempatkan dirinya dalam penceritaan teks (Eriyanto, 2001:200).

a. Posisi Subjek-Objek

Analisis wacana Mills menekankan analisisnya pada bagaimana suatu pihak, kelompok, gagasan, atau peristiwa ditampilkan di dalam wacana tertentu

melalui penempatan posisi subjek atau objek pada aktor pelaku (Eriyanto, 2001: 200). Dengan kata lain, penempatan posisi tersebut digunakan untuk mencari tahu bagaimana suatu peristiwa ditampilkan. Menurutnya, aktor atau pihak-pihak yang ditempatkan dalam posisi subjek dapat menggambarkan dirinya, tindakannya, dan pandangannya terhadap dunia. Ia memiliki kemungkinan menjadi subjek atas dirinya sendiri, menceritakan dirinya, dan mempunyai kemungkinan atas penggambaran dunia menurut persepsi dan pendapatnya (Eriyanto, 2001: 201). Dengan kata lain, aktor yang ditempatkan dalam posisi subjek memiliki kedudukan yang tinggi untuk mendefinisikan sebuah realitas dan dapat menampilkan suatu peristiwa atau kelompok lain kedalam bentuk struktur wacana tertentu yang hadir pada khalayak. Sedangkan aktor yang ditempatkan dalam posisi objek, merupakan pihak yang didefinisikan dan digambarkan kehadirannya oleh orang lain (subjek).

b. Posisi Penulis-Pembaca

Mill berpendapat posisi pembaca dalam suatu teks sangat penting dan harus diperhitungkan. Sehingga teks dianggap sebagai hasil negosiasi antara penulis dan pembaca, oleh karena itu pembaca tidak hanya dianggap sebagai pihak yang menerima teks saja (konsumen), tetapi juga ikut melakukan transaksi sebagaimana akan terlihat dalam teks (Eriyanto, 2001:204). Berikut penjabaran dari kerangka analisis wacana model Sara Mills (Eriyanto, 2001:211) :

Tabel 2.1 Kerangka Analisis Wacana Kritis Model Sara Mills

Tingkat	Yang Ingin Dilihat
Posisi Subjek-Objek	<p>Bagaimana peristiwa dilihat? Dari kacamata siapa peristiwa itu dilihat? Siapa yang diposisikan sebagai pencerita (Subjek)? Siapa yang menjadi objek yang diceritakan? Apakah masing-masing aktor dan kelompok sosial mempunyai kesempatan untuk menampilkan dirinya sendiri, gagasan atau kehadirannya? Gagasannya ditampilkan oleh kelompok atau orang atau tidak?</p>
Posisi Peneliti-Pembaca	<p>Bagaimana posisi pembaca ditampilkan penulis dalam teks? Bagaimana pembaca memposisikan dirinya dalam teks yang ditampilkan? Kepada kelompok manakah pembaca mengidentifikasi dirinya?</p>

Metode Penelitian

Penelitian dirancang dengan menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis wacana/diskursus. Metode ini pada dasarnya bersifat interpretatif, di mana sebuah metode memfokuskan dirinya pada teks sebagai objek kajian, serta bagaimana peneliti menafsirkan kembali posisi subjek-objek dalam teks tersebut. Penelitian ini dilakukan untuk merepresentasikan peran perempuan dari karakter Disney Princess dari waktu ke waktu. Data yang dikumpulkan pada penelitian ini adalah data primer dan sekunder. Data primer didapatkan dari sumber film animasi Disney Princess, kemudian data sekunder didapatkan dari dokumen literatur pendukung. Pengumpulan data dilakukan berdasarkan kebutuhan analisis dan pengkajian, yang dilakukan sejak penulis merumuskan masalah yang akan dikaji. Data yang dikumpulkan berupa teks dan data lain yang berhubungan, termasuk observasi terhadap serial film animasi Disney Princess. Diharapkan melalui penelitian ini dapat menambah pandangan, pemahaman, serta

pengetahuan terkait isu gender serta representasi perempuan dalam film.

Hasil dan Pembahasan

1. Konstruksi Perempuan dalam Film Animasi Disney Princess

Jika kita membahas tentang konstruksi pesan tidak bisa dilepaskan dari si pembuat pesan (komunikator). Dalam film misalnya, yang bertindak sebagai komunikator adalah sineas film (Saleh, 2016:4). Setiap pembuat film hidup dalam masyarakat atau dalam lingkungan budaya tertentu, maka itu proses kreatif yang terjadi merupakan pergulatan antara dorongan subyektif dan nilai-nilai yang mengendap dalam diri. Atau dengan kata lain, “dunia” yang di representasikan dalam film merupakan “dunia” yang dilihat dan dikenal sineas tersebut dan tidak heran jika terselip ideologi-ideologi tertentu yang mewakili pemikiran dan perasaan sineas film. Ideologi-ideologi tersebutlah yang akhirnya juga turut memengaruhi penontonnya, sebagai komunikator, untuk mempersepsi dunia yang direpresentasikan oleh sineas film.

1.1 Konstruksi Fisik

Era	Film Disney Princess	Fisik Tokoh Utama	Fisik Tokoh Villain
Eropa Tengah	Snow White and the Seven Dwarfs (1937)	Snow White: Kulit putih, rambut hitam ebony, bibir semerah darah, badan	The Evil Queen: perempuan, kulit pucat kuning langsat, alis naik, bermahkota dan

		langsing proporsional, representasi ras Eropa (jerman)	kalung, jubah gaun hitam.			ramping, badan langsing proporsional. representasi ras Eropa (denmark)	hijau dan bibir merah, alis naik, baju hitam
Eropa Tengah	Cinderella (1950)	Cinderella: Kulit putih, rambut lurus pirang/blonde, badan langsing proporsional. representasi ras Eropa (prancis)	Lady Tremaine / Stepmother: perempuan, kurus tinggi, alis naik, kulit putih pucat, bibir merah.	Eropa Tengah	Beauty and the Beast (1991)	Belle: Rambut cokelat panjang diikat, pinggang ramping, badan langsing proporsional. representasi ras Eropa (prancis)	Gaston: laki-laki, badan kekar, tinggi besar, rambut panjang diikat, baju merah celana hitam, membawa senjata, pemburu.
Eropa Tengah	Sleeping Beauty (1959)	Aurora: Kulit putih, rambut panjang terurai, badan langsing proporsional. representasi ras Eropa (prancis)	Maleficent: perempuan, kurus tinggi, alis naik, kulit hijau pucat, bertanduk, baju hitam.	Luar Eropa Tengah	Aladdin (1992)	Jasmine: Rambut hitam panjang diikat, kulit cokelat, mata besar, pinggang ramping, badan langsing proporsional. representasi ras Eropa (prancis)	Jafar: laki-laki, kurus tinggi, alis naik, seringai lebar, kumis dan jenggot tipis, bertongkat ular, baju hitam merah,
Eropa Tengah	Little Mermaid (1989)	Ariel: Rambut merah panjang terurai, bibir merah, pinggang	Ursula: perempuan, gemuk, rambut putih dan badan ungu, mata				

		si ras Asia (persia/timur tengah)	penyihir.	Eropa Tengah	Princess and the Frog (2009)	Kulit hitam, rambut ikal panjang diikat, mata besar, pinggang ramping, badan langsing proporsional. representasi ras Afrika-Amerika (new orland)	Facilier: laki-laki, kurus tinggi, kumis tipis, alis naik, bertopi, bertongkat, baju merah dan hitam, penyihir,
Luar Eropa Tengah	Pocahontas (1995)	Pocahontas: Rambut hitam panjang lurus tergerai, kulit cokelat gelap, pinggang ramping, badan langsing proporsional. representasi ras Amerika (indian)	Ratcliffe: laki-laki, gemuk, alis naik, hidung bengkok, kumis dan jenggot tipis, rambut panjang diikat, baju ungu hitam, gubernur.	Luar Eropa Tengah	Brave (2009)	Merida: Rambut keriting merah panjang tergerai, kulit putih, pinggang ramping, badan langsing proporsional. representasi ras Eropa (scotlandia)	Mor'du: laki-laki, tinggi, tiak berbaju, bertato, berjubah bulu hitam, rambut panjang, berkapak, wujud beruang hitam, tinggi besar, mata cacat, wajah baret.
Luar Eropa Tengah	Mulan (1998)	Mulan: Kulit putih, mata sipit, rambut hitam panjang lurus, pinggang ramping, badan langsing proporsional. representasi ras Asia (tiongkok)	Shan Yu: laki-laki, badan kekar berotot, alis naik, mata sipit tajam, kumis tipis, baju krem coat hitam, senjata pedang, pemberontak.	Luar	The	Tiana:	Dr.

Eropa Tengah	Tangled (2010)	Rapunzel: Rambut pirang sangat panjang, mata hijau, kulit putih, pinggang ramping, badan langsing proporsional. representasi ras Eropa (jerman)	Mother Gothel: perempuan, rambut keriting panjang tergerai, baju merah, alis tidak lagi tajam naik tapi tetap ada kesan sinis.			badan tidak terlalu kurus tetapi pinggang tetap ramping dan proporsional. representasi ras Kepulauan Polinesia (hawaii, samoa, dll)	hanya lubang mata dan mulut yang beringas dan marah,
Eropa Tengah	Frozen (2013)	Anna dan Elsa: Kulit putih, rambut panjang, pinggang ramping, badan langsing proporsional. representasi ras Eropa (norwegia)	Hans: laki-laki, baju rapi berwarna biru dan jas putih, alis tidak lagi tajam naik tapi tetap ada kesan sinis.	Eropa Tengah	Frozen 2 (2019)	Anna dan Elsa: Kulit putih, rambut panjang, pinggang ramping, badan langsing proporsional. representasi ras Eropa (norwegia)	No Villain
Luar Eropa Tengah	Moana (2016)	Moana: Kulit coklat, rambut hitam panjang keriting tergerai,	Teka: monster lava, berwarna hitam menyala, tidak berwajah,	Luar Eropa Tengah	Raya and the Last Dragon (2021)	Raya: Kulit kuning langsung, rambut hitam panjang tergerai, pinggang	No Villain

		ramping, badan langsing proporsional. representasi ras Asia (asia tenggara)	
Luar Eropa Tengah	Encanto (2021)	Mirabel: Rambut ikal pendek tergerai, kulit kecokelatan, berkacamata, badan tidak terlalu tinggi, pinggang tetap ramping dan proporsional. representasi ras Amerika Selatan (kolumbia)	No Villain

Secara umum konstruksi fisik bisa dibagi dalam dua kategori besar, yaitu representasi fisik perempuan Eropa dan Non-Eropa. Tahun 1937-1991 semua tokoh *princess* selalu digambarkan dengan karakteristik fisik dan latar cerita yang berasal dari Eropa, baru pada tahun

1992 Disney *Princess* mulai merepresentasikan perempuan-perempuan non-Eropa. Sejak film *Aladdin*, Disney *Princess* menggambarkan kisah puteri-puteri dari Asia hingga Amerika.

Secara fisik, meskipun diceritakan berasal dari negara dan ras yang berbeda, ada kesamaan representasi yang ditampilkan. Ini mengkonstruksi definisi cantik dari seorang wanita. Mayoritas *princess* memiliki rambut yang panjang melebihi bahu dan tergerai. Hal menarik juga yang ditemukan dalam konstruksi fisik ini adalah semua *princess* pasti selalu digambarkan memiliki pinggang yang ramping dan perut yang rata. Konstruksi fisik ini melegalkan nilai dan definisi kecantikan bahwa cantik itu harus ramping. Apapun warna kulitnya, dari manapun asalnya, seorang putri tidak pernah direpresentasikan berbadan besar dan gemuk. Representasi seperti ini selalu dilegalkan selama berabad-abad dan tidak bisa disangkal membentuk konstruksi cantik seorang perempuan. Produk kecantikan yang dijual di pasaran juga mendukung pembentukan konstruksi fisik perempuan ini.

Bukan hanya dari tokoh para puteri, dari tokoh para *villain* juga membuat perempuan-perempuan yang terlalu kurus tinggi, ataupun perempuan yang gemuk, dianggap sebagai sosok yang jahat. Hingga tahun 2010, sosok-sosok jahat ini juga selalu dikonstruksi oleh Disney memiliki struktur wajah yang tegas dan keras. Meskipun di era awal serial ini tokoh jahatnya adalah perempuan, mereka digambarkan memiliki sisi maskulin dalam sosok feminin yang diwakilinya. Konstruksi

fisik para penjahat ini selalu dibedakan dengan konstruksi para puteri yang lemah lembut.

1.2. Konstruksi Karakteristik/Sifat

Era	Film Disney Princess	Karakter /Sifat Tokoh Utama	Karakter/ Sosok "Teman"
Pasif	Snow White and the Seven Dwarfs (1937)	polos, ceria, baik dan lembut	Baik: kurcaci, binatang hutan Jahat: gagak
	Cinderella (1950)	lemah lembut, feminim, baik hati	Baik: burung, tikus, anjing Jahat: Kucing
	Sleeping Beauty (1959)	ramah, bersenang-senang	Baik: para peri, Jahat: gagak
Petualang dan Pemberontak	Little Mermaid (1989)	pemberani, pemberontak, petualang, rasa ingin tau yang besar	Baik: ikan nemo, kepiting Jahat: belut listrik
	Beauty and the	pemberani, cerdas,	Baik: anjing, para

	Beast (1991)	percaya diri	perabot Jahat: gagak
	Aladdin (1992)	pemberani, menyuarakan pendapat, penyayang binatang	Baik: monyet, harimau Jahat: burung kakak tua
	Pocahontas (1995)	pemberani	Baik: burung kalibri, rakun, pohon
	Mulan (1998)	pemberani, berbakti pada orang tua, berani mengambil resiko	Baik: naga
	The Princess and the Frog (2009)	kuat, mandiri, pekerja keras	Baik: kodok, anjing Jahat: buaya
	Brave (2009)	pemberani, menyukai petualan	Baik: kuda Jahat: beruang

		gan dan alam bebas	
	Tangled (2010)	ceria, polos, energik, berbakat, berjiwa seni, berani bermimpi,	Baik: bunglon, kuda
Pemimpin	Frozen (2013)	mandiri, penyayang, berpikiran positif, ramah	Baik: olaf (manusia salju)
	Moana (2016)	pemberani, petualang, pantang menyerah, berempati	Baik: ayam, ikan pari, laut
	Raya and the Last Dragon (2021)	pemberani, penyelamat, cerdas, lapang hati	Baik: serangga, naga
	Encanto (2021)	berani, bertekad kuat, tidak pantang menyerah	

		h	
--	--	---	--

Secara umum, ada tiga fase penekanan karakter perempuan dalam serial animasi Disney Princess ini: karakter perempuan yang dianggap lemah, karakter perempuan yang dianggap berani, hingga karakter perempuan sebagai pemimpin.

1. Era Karakter Pasif dan Lemah

Pada era ini para putri digambarkan sebagai perempuan dalam masalah dan seseorang harus menolongnya, seperti seorang putri yang harus diselamatkan oleh pangeran. Mereka juga tidak memiliki ambisi yang besar, hanya ingin bertemu dengan belahan jiwa. Kisahnya berlandaskan cinta dan seolah-olah masalah hidup akan berakhir jika menemukan lelaki yang tepat. Konstruksi lelaki yang tepat ini juga digambarkan sebagai pangeran tampan dan kaya. Bentuk kejahatan yang ada pun berupa rasa iri dari sesama perempuan yang merasa iri, ataupun serakah.

2. Era Karakter Pemberontak dan Petualang

Pada era kedua, konstruksi karakter dan sifat menekankan pada para perempuan yang lebih berani. Para putri ini senang bertualang dan berani melawan kejahatan. Bahkan juga mayoritas *villain* yang mereka lawan adalah tokoh laki-laki. Bagaimana perempuan melawan laki-laki merupakan representasi perlawanan dan konstruksi sifat berani perempuan menentang patriarki.

3. Era Karakter Pemimpin

Para era terakhir yang masih berlangsung saat ini, tokoh perempuan sudah menempati posisi pemimpin, bukan hanya sekedar petualang ataupun pemberontak. Sosok perempuan digambarkan jauh lebih mandiri, memiliki kemampuan mengambil keputusan, dan juga pantang menyerah. Manariknya pada era ini tidak ada lagi tokoh biner baik dan jahat seperti era sebelumnya. Ada kompleksitas karakter yang dibangun sehingga yang baik itu punya sisi jahat, dan yang jahat itu juga sebenarnya memiliki sisi baik. Era ini membangun konstruksi karakter perempuan tanpa harus melulu mengenai melawan kejahatan ataupun patriarki.

1.3. Konstruksi Gender

Era	Film Disney Princess	Tokoh Utama	Fisik Tokoh Villain
Perempuan VS Perempuan	Snow White and the Seven Dwarfs (1937)	Snow White: kisah cinta, diselamatkan oleh Pangeran (laki-laki)	The Evil Queen: perempuan
Perempuan VS Perempuan	Cinderella (1950)	Cinderella: pekerjaan domestik, mencuci, memasak, kisah cinta,	Lady Tremaine/ Stepmother: perempuan

		diselamatkan oleh Pangeran (laki-laki)	
Perempuan VS Perempuan	Sleeping Beauty (1959)	Aurora: kisah cinta, diselamatkan oleh Pangeran (laki-laki)	Maleficent: perempuan
Perempuan VS Perempuan	Little Mermaid (1989)	Ariel: kisah cinta	Ursula: perempuan
Perempuan VS Laki-laki	Beauty and the Beast (1991)	Belle: kisah cinta	Gaston: laki-laki
Perempuan VS Laki-laki	Aladdin (1992)	Jasmine: kisah cinta	Jafar: laki-laki
Perempuan VS Laki-laki	Pocahontas (1995)	Pocahontas: kisah cinta	Ratcliffe: laki-laki
Perempuan VS Laki-laki	Mulan (1998)	Mulan: kisah cinta	Shan Yu: laki-laki
Perempuan VS Laki-laki	The Princess and the Frog (2009)	Tiana: kisah cinta	Dr. Facilier: laki-laki

Perempuan VS Laki-laki	Brave (2009)	Merida: keluarga	Mor'du: laki-laki
Perempuan VS Muslihat	Tangled (2010)	Rapunzel: kisah cinta, keluarga	Mother Gothel: perempuan
Perempuan VS Muslihat	Frozen (2013)	Anna dan Elsa: persaudaraan	Hans: laki-laki
Perempuan VS Alam	Moana (2016)	Moana: kepemimpinan, keluarga	Teka: perempuan
Perempuan VS Alam	Frozen 2 (2019)	Anna dan Elsa: persaudaraan	No Villain
Perempuan VS Alam	Raya and the Last Dragon (2021)	Raya: persahabatan, keluarga	No Villain
Perempuan VS Alam	Encanto (2021)	Mirabel: keluarga	No Villain

Gender berkaitan dengan peran yang diemban oleh perempuan dan laki-laki. Para era pasif representasi gender perempuan identik dengan pekerjaan domestik sementara laki-laki berada di ruang public. Namun sejak era petualangan dan pemberontakan, perempuan mulai direpresentasikan di ranah-ranah publik, dengan menunjukkan bahwa perempuan juga

bisa melakukan hal-hal yang dilakukan oleh laki-laki. Seperti Mulan yang bisa berperang, Tiana yang bisa membuka restoran, Belle yang melek dengan Pendidikan dan pengetahuan, dan seterusnya.

Perkembangan konstruksi gender dari dekade ke dekade ini seiring dengan konteks sosial masyarakat pada zamannya. Ketidakadaan tokoh *villain* yang dengan biner memisahkan baik dan buruk juga merepresentasikan bahwa beberapa tahun terakhir juga peran gender sendiri tidak lagi terbagi biner antara perempuan dan laki-laki. Ketika pada masa awal perempuan direpresentasikan melawan sesama perempuan (perempuan digambarkan berada di ranah yang tidak setara dan di bawah laki-laki), hingga berkembang pada bagaimana perempuan melawan laki-laki dan sistem patriarki (perempuan mulai dianggap setara), hingga perempuan menemukan ranah yang lebih luas bahwa yang perlu dilawan itu bukan hanya fisik laki-laki, tetapi sistem secara besar dan menyeluruh. Alih-alih melulu mengenai perlawanan, saat ini Disney mengkonstruksikan peran perempuan sebagai solusi.

2. *Perempuan Film Animasi Disney Princess Dulu dan Sekarang*

Konstruksi sosial membentuk perempuan berada dalam ranah subjek dan objek. Pada posisi Subjek-Objek ini perempuan ditampilkan sesuai realitas perempuan di era tertentu. Secara umum, film membentuk penokohan perempuan sesuai dengan realitas yang ada. Konstruksi sosial membentuk pemahaman bahwa ada relasi sosial yang

terjadi antara satu tokoh dengan yang lainnya. Pada saat ini representasi akan dibagi sebelum tahun 1990-an dan sesudahnya. Pada era sebelum tahun 1990-an, tokoh perempuan sering dibagi menjadi tema percintaan; tokoh protagonist dan antagonis serta pesan yang sarat dengan feminitas dan maskulinitas. Kemudian perlahan terjadi transformasi pada tema, penokohan serta pesan yang disampaikan.

Transformasi representasi peran perempuan di dalam penokohan film animasi Disney Princess berkaitan dengan pertama, tema. Setiap penggambaran perempuan pada tokoh Disney Princess memiliki cerita yang khas dan berbeda. Tema yang disampaikan pada awalnya lebih berkaitan dengan romansa serta hubungan hirarkis perempuan dan laki-laki, bergeser kepada kehidupan yang individual, kuat dan mandiri namun secara kontradiktif tidak lepas hubungan keluarga dan persaudaraan. Objektivikasi masih terlihat pada persamaan karakter yang berpusat pada penampilan fisik dan karakter yang dipaparkan kuat namun tetap butuh karakter pendamping.

Kedua, penokohan. Penokohan Disney Princess identik dengan penggambaran yang unik dan dramatis pada karakter protagonis perempuan yang ditampilkan. Kekhasan diperlihatkan pada kepribadian dan sikap, bahkan sampai karakteristik warna kulit, rambut, fitur wajah, warna kostum, serta keunikan yang tampak menonjol untuk membedakannya dengan karakter lain. Penokohan perempuan juga digambarkan memiliki 'teman' (*side kick* atau tokoh pendamping) yang berbeda yakni binatang, seperti Ariel; Putri

Jasmin, Pocahontas, Mulan serta Moana. Beberapa tokoh lain juga digambarkan mandiri seperti Tiana, Merida, dan Tangled. Tokoh Elsa dalam Frozen memiliki posisi dan porsi yang hampir sebanding dengan adiknya Anna, bersama pendamping Olaf dan Kristoff; Moana juga digambarkan memiliki hubungan yang berbeda dengan tokoh Maui sang dewa; Raya dengan tim bersama Tuk Tuk, si naga Sisu, Boun, Toun dan Little Noi; serta tokoh Mirabel bersama keluarga besarnya unik dan berbeda. Semua karakter memiliki ciri khas masing-masing, namun tetap menampilkan tubuh sebagai fokus utama. Representasi penokohan yang cantik, manis dan eksotis, terlihat maskulin namun masih memiliki karakteristik femini tetap menjadi ciri khas dari cara menggambarkan setiap karakter perempuan

Dan yang terakhir pesan. Pesan yang ingin dimunculkan selalu dipaparkan menjadi perempuan yang berdaya. Pesan sebagai perempuan yang mandiri, kuat, petualang, memberontak dari budaya patriarki serta pekerja keras merupakan representasi Disney Princess saat ini. *Women of color* pun menjadi sentra dalam penggambaran tokoh Disney Princess. Walaupun penggambaran tokoh ini tetap merupakan bentuk dari objektivikasi perempuan yang ideal. Selain itu pesan individual yang berdaya dan berjuang bagi kaumnya juga merupakan representasi yang kerap ditampilkan. Kearifan lokal juga dimunculkan sebagai bentuk dukungan akan kaum-kaum minoritas baik bagi ras, etnis dan juga gender.

Penonton merupakan pihak yang diperhitungkan dalam pembuatan berbagai karakter perempuan animas Disney Princess ini. Hasil dari negosiasi yang terjadi adalah mulai adanya pergeseran tokoh pendamping laki-laki dan binatang menjadi tidak ada tokoh pendamping; dari ada *villain* dan *no villain*; bergesernya mayoritas latar Eropa ke luar Eropa; munculnya representasi kaum minoritas dan *indigenous people*; adanya karakter perempuan berkulit putih menjadi karakter *women of color*; serta bergeserkan makna romansa serta cinta kasih antara perempuan dan laki-laki kepada persaudaraan dan keluarga.

Diskusi

Film menciptakan kesadaran kepada khalayak dengan menekankan kepada isu yang paling dianggap penting untuk dibaca, didengar, atau ditonton. Di era sebelum tahun 1989, penokohan masih sarat dengan dualism, peran si baik dan si jahat. Namun pada saat ini, peran yang diberikan kepada tokoh perempuan terlihat lebih bervariasi, tidak ada menampilkan sisi yang kontras dan berlawanan antara tokoh perempuan satu dan lainnya, serta banyak merangkul elemen-elemen minoritas yang cenderung dilupakan dalam memahami relasi penokohan Disney Princess sebelumnya.

Jika ditarik garis merah dari keseluruhan era, ada kesamaan sifat para putri (*princess*) selalu dikonstruksikan sebagai tokoh yang baik, polos, dan berhati lembut. Sementara tokoh-tokoh jahat selalu digambarkan dengan sifat-sifat angkuh, cemburu, dan serakah. Hanya saja, meskipun terjadi evolusi dari karakter para tokoh putri, hingga akhir

para perempuan ini selalu digambarkan sebagai sosok yang membutuhkan 'teman'. 'Teman' yang digambarkan ini adalah sosok pendamping yang menemani para putri. Seringkali sosok teman ini digambarkan dengan hewan-hewan yang mendampingi tokoh utama. Adanya keberadaan "teman-teman" atau hewan-hewan ini seringkali dianggap hanya bentuk hiasan atau pemanis cerita, tetapi ini juga menunjukkan bahwa tokoh perempuan tidak bisa benar-benar "berdiri sendiri". Selalu ada sosok teman dan penolong meskipun dalam wujud bukan manusia, entah itu hewan, peri, spirit, manusia salju, dan lainnya.

Seberapapun karakter tokoh-tokoh wanita telah berevolusi dan berkembang, tetap 'kemandirian' perempuan ini tidak dibuat sempurna. Meskipun sosok putri/perempuan digambarkan sebagai karakter lemah yang memunggu diselamatkan oleh laki-laki telah berubah menjadi sosok penyelamat, pemimpin kaum, dengan karakter yang kuat dan berani, tetap selalu ada sosok 'teman' yang mendampingi perjalanan si perempuan. Hal ini juga memperkuat karakter perempuan digambarkan sangat dekat dengan alam, baik itu hewan, tumbuhan, angin, laut, semua dianggap 'bersahabat' dengan perempuan. Ini sejalan dengan eco-feminis yang menunjukkan karakter lembut sosok perempuan. Betapa perempuan itu pemberani, tetap ada sisi kelembutan yang tidak pernah ditinggalkan.

Film merupakan representasi sekaligus refleksi dari kehidupan masyarakat sehari-hari. Film juga merupakan salah satu sarana media komunikasi massa yang begitu diminati

hingga saat ini. Sumarno (1996) memaparkan bahwa film yang baik dapat menggambarkan mengenai realitas sosial yang terjadi. Sehingga dapat dimaknai bahwa kemampuan sineas dalam mengemas sebuah film dapat mengambil andil yang cukup besar dalam mempengaruhi khalayak. Abidin (2020) mengungkapkan bahwa film merupakan objek penelitian yang sangat menarik karena sebuah film berhubungan erat dengan aspek penerimaan emosional, realitas, dan popularitas terutama yang berkaitan dengan isu gender.

Film menjadikan perempuan sebagai hiasan, formalitas, atau objek yang semata hanya untuk ditampilkan. Tentu saja ada banyak cara yang ditempuh untuk mengurangi permasalahan tersebut dan juga mencermati bahwa tidak semua representasi relevan dan universal. Namun, konstruksi gender yang telah mengakar pada nilai-nilai pembuat film secara halus atau bahkan tidak sengaja masih membentuk objektivikasi perempuan dalam bentuk komodifikasi dalam film. Nilai-nilai inilah di alam bawah sadar yang berada di benak penonton dan berpengaruh kepada bagaimana akhirnya para penonton menjalani kehidupan kesehariannya serta realitas sosial apa yang mereka bentuk.

Representasi tidak bisa direduksi hanya sebagai keterwakilan yang bisa diukur melalui angka atau jumlah konten media yang menampilkan perempuan. Representasi merupakan penciptaan ruang inklusif untuk berpartisipasi dan bersuara. Karena hanya dengan hal tersebut, perempuan bisa mempunyai kuasa atas bagaimana pada akhirnya mereka ingin menampilkan dirinya.

Kuasa ini juga harus dimaknai secara mendalam melalui pemikiran panjang dan kritis.

Kesimpulan

Beberapa temuan menarik yang dapat disimpulkan dalam penelitian ini diantaranya adalah:

1. Peran perempuan dalam serial film animasi Disney Princess berubah seiring dengan kondisi dan perkembangan zaman. Ada beberapa fase perubahan yang terjadi dimana representasi peran perempuan tersebut tidak terlepas dari konstruksi sosial masyarakat.
2. Bagaimanapun perempuan diperankan dalam film, perempuan tetaplah sebagai objek yang dikomodifikasikan. Peran apapun yang melekat tetap tidak merubah fakta bahwa 'perempuan' itulah yang menjadi jualan utama dalam keseluruhan serial Disney Princess ini. Apapun peran yang dilekatkan dan direpresentasikannya kembali sebagai nilai kapital yang menarik dan menghasilkan.

Adapun beberapa hal yang dapat disarankan dari hasil penelitian yang diharapkan dapat menjadi rekomendasi atas solusi masalah penelitian adalah:

1. Film animasi Disney Princess memiliki keunikan dalam setiap film, disarankan dilakukan penelitian lanjutan yang membahas satu-persatu tokoh secara lebih mendalam.

Perlu pengkajian mendalam mengenai komodifikasi penokohan perempuan Disney Princess dan bagaimana relasi kuasa antara mayoritas dan minoritas bisa terbentuk.

Signifying Practices. London: SAGE Publications.

DAFTAR PUSTAKA

- Adian, Donny Gahral. (2002). *Percik Pemikiran Kontemporer: Sebuah Pengantar Komprehensif*, Jelasutra: Yogyakarta.
- Barker, Chris. (2004). *Cultural Studies: Teori & Praktik*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Berger, Peter L. & Thomas Luckmann. (1990). *Tafsir Sosial atas Kenyataan: Risalah tentang Sosiologi Pengetahuan* (diterjemahkan dari buku asli *The Social Construction of Reality* oleh Hasan Basari). Jakarta: LP3ES.
- Bungin, Burhan. (2008). *Konstruksi Sosial Media Massa*. Jakarta: Prenada Media Group
- Citra, Delia. (2019). Okezone Edukasi: *Bukan Mickey Mouse, Ternyata Ini Karakter Kartun Pertama Disney*, <https://edukasi.okezone.com/read/2019/10/14/65/2116836/bukan-mickey-mouse-ternyata-ini-karakter-kartun-pertama-disney>.
- Collins, R. L. (2011). *Content Analysis of Gender Roles in Media: Where are We Now and Where Should We Go? Sex Roles*, 64(3-4), 290-298.
- Eriyanto. (2001). *Analisis Wacana: Pengantar Analisis Teks Media*. Yogyakarta: LkiS
- Eriyanto. (2002). *Analisis Framing: Konstruksi, Ideologi dan Politik Media*. Yogyakarta: LkiS.
- Hall, Stuart. (1997). *Representation: Cultural Representations and*
- Littlejohn, Stephen W. (2009). *Theories of Human Communication*. California : Wadsworth
- Kirana, Amanda Putri. (2019). *Analisis Wacana Stereotip Gender Perempuan dalam Film Kartun Anak (Studi Analisis Wacana Kritis Model Sara Mills dalam Film Animasi Disney Princess Mulan)*. Skripsi. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Ilmu Komunikasi, Universitas Brawijaya.
- Korolus, Meyke Lusye. (2013). *Feminisme dalam Dongeng*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Manuaba, I.B. Putera. (2008). *Memahami Teori Konstruksi Sosial. Masyarakat Kebudayaan dan Politik*. Tahun XXI, Nomor 3, Juli-September 2008. ISSN 0216-2407, halaman 221-230
- Mosse, Julia Cleves. (1996). *Gender dan Pembangunan*. terj. Hartian Silawati Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sobur, Alex. (2004). *Analisis Teks Media*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Undang-Undang Nomor 33 tahun 2009 tentang Perfilman.
- Yucki, Bernadetta. (2020). "Evolusi Penokohan Disney Princess dari Masa ke Masa". <https://www.cultura.id/evolusi-penokohan-disney-princess-dari-masa-ke-masa>