

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Film *Elemental* adalah sebuah film animasi asal Amerika dengan *genre romantic comedy-drama* yang berbasis komputer, diproduksi oleh Walt Disney Pictures bekerja sama dengan Pixar Animation Studios. Film ini didistribusikan oleh Walt Disney Studios Motion Pictures dan dirilis pada tahun 2023, dengan Peter Sohn sebagai sutradaranya. *Elemental* menceritakan karakter dari elemen yang tinggal di suatu kota bernama Element City dan berfokus pada karakter elemen api bernama Ember dan karakter elemen air bernama Wade. Ember dan keluarganya merupakan imigran dan tidak terlalu diterima di Element City karena elemen lainnya seperti tanah, air, dan udara menganggap bahwa elemen api membahayakan mereka dan sekitarnya sehingga orang tua Ember membangun *Fireplace*, tempat khusus warga dengan elemen api.

Ember bertemu dengan Wade pada saat pipa air di rumah Ember bocor dan Wade yang merupakan seorang *city inspector* tersedot dalam pipa tersebut dan bertemu dengan Ember. Karena *Fireplace* merupakan tempat yang ilegal atau tidak memiliki izin, maka sebagai *city inspector*, Wade harus melaporkannya ke pihak berwajib. Wade yang mengetahui latar belakang keluarga Ember pun menjadi tidak enak hati dan ingin membatalkan laporan tersebut. Perjalanan panjang Ember dan Wade untuk menyelamatkan *Fireplace* pun dimulai. Karakter Ember sebagai Api merupakan karakter yang sulit mengendalikan emosi, keras, dan ambisius, hal ini berbeda dengan Wade yang merupakan elemen air. Wade merupakan karakter yang lebih tenang, mudah menangis, dan mudah mengekspresikan perasaannya dibandingkan Ember. Perbedaan ini kemudian membuat mereka saling menaruh perasaan satu sama lain, meskipun mereka tahu bahwa tidak bisa bersatu karena berasal dari elemen berbeda.

Film *Elemental* memiliki pendapatan keseluruhan yang baik berdasarkan data yang dipaparkan oleh *the numbers*. Film telah menjadi media komunikasi yang memiliki pengaruh dalam kehidupan modern di Indonesia dan seiring berjalannya

waktu, perkembangan teknologi memudahkan kita untuk mengakses film. Film juga merupakan suatu cerminan realitas yang terjadi pada manusia di kehidupannya sehari-hari, menurut Graemer Turner dalam Ike Desi (2014) film sebagai representasi dari realitas masyarakat memiliki perbedaan dengan melihat film hanya sebagai cerminan dari realitas. Film yang bertindak sebagai cerminan hanya merefleksikan realitas tanpa mengubahnya, sementara film yang berperan sebagai representasi aktif membentuk dan mempersembahkan kembali realitas dengan menggunakan kode-kode, konvensi, dan ideologi yang ada dalam budayanya.

Elemental (2023)



Theatrical Performance	
Domestic Box Office	\$154,426,697 Details
International Box Office	\$337,066,601 Details
Worldwide Box Office	\$491,493,298
Further financial details...	

Gambar 1.1. Pendapatan Film Elemental (*TheNumbers.com*)

Wade dalam Elemental merupakan karakter laki-laki yang digambarkan sebagai karakter dari elemen air dan Wade merupakan salah satu karakter yang Disney Pixar jadikan karakter utama, sebagaimana pada film-film sebelumnya karakter dengan karakteristik seperti Wade hanya berperan sebagai karakter pembantu, karakter Wade difokuskan pada sisi emosi dalam konteks ini. Sebelumnya, karakter seperti Wade hanya sebagai peran pendukung protagonis utama tanpa banyak pengembangan karakter. Namun, dalam film terbaru ini, Wade menjadi pusat perhatian dengan penekanan pada aspek emosionalnya, Hal ini menunjukkan bahwa Disney Pixar mulai mengakui pentingnya representasi yang lebih mendalam dan beragam dari karakter-karakter mereka. Dilansir dari laman Screenrant, Wade merupakan karakter usia 20-an yang sedang mencari pekerjaan dan identitasnya. Wade juga merupakan sosok yang santai dan fleksibel, dia adalah orang yang baik, sosial, dan antusias. Dia juga sangat sensitif dan sering menangis karena banyak hal, sifat sensitif ini yang juga dimiliki oleh keluarganya. Dia memiliki hubungan yang erat dengan keluarganya, namun memiliki hubungan sulit dengan Dewey (ayahnya), yang telah meninggal. Wade juga merupakan seorang

pria yang *gentleman*, seperti yang terlihat selama kencan pertamanya dengan Ember, dia membiarkan Ember pergi duluan ke teater dan ke lift (Bohen, 2023).

Dilansir dari Elemental Press Kit, Peter Sohn menjelaskan bahwa karakter Wade merupakan pria berusia 20-an yang tidak takut untuk mengeluarkan emosinya, bahkan cara ia mengeluarkan emosinya menjadi daya tariknya. Wade adalah orang yang penuh perhatian, pendengar yang baik, dan penuh kasih terhadap orang lain. Dia dekat dengan keluarganya yang merupakan sekelompok elemen air dan mudah menangis untuk saling berbagi perasaan mereka. Wade digambarkan sebagai karakter dengan usia 20-an sampai dengan pertengahan 20-an. Peter Sohn tidak menyebutkan usia Wade secara spesifik seperti yang ia ucapkan dalam Elemental Press Kit yaitu “20-something Water guy” (Elemental Press Kit, 2023).

Karakter Wade sedikit melenceng dari stereotip laki-laki. Menurut Harding dan Shiva dalam Khaeroni (2018) konstruksi masyarakat umum dan budaya patriarki, maskulinitas pada seorang laki-laki merupakan sebuah hal yang penting dan utama. Menurut Wandu (2015), perjalanan hidup laki-laki diharuskan untuk mengikuti alur “laki-lakinya” sebagaimana dengan kodratnya sebagai seorang laki-laki. Orientasi kehidupan laki-laki kemudian dikotakkan ke dalam nilai maskulin dan perempuan ke dalam nilai feminin yang diwariskan dari generasi ke generasi seperti contohnya laki-laki tidak boleh menangis, gemulai, mudah menangis, dan ciri lainnya yang menggambarkan sifat feminisme atau kewanitaan. Salah satu media yang menunjukkan perubahan ini adalah film animasi Disney. Di era 90-an, Disney sering menggambarkan karakter laki-laki yang sangat maskulin dan stereotip, seperti Gaston dalam "Beauty and the Beast" dan Jafar dalam "Aladdin". Karakter-karakter ini biasanya arogan dan kurang empati, sesuai dengan nilai-nilai maskulin tradisional. Namun, seiring berjalannya waktu, Disney mulai memperkenalkan karakter laki-laki yang lebih beragam dalam hal sifat dan perilaku, mencerminkan perubahan dalam persepsi sosial tentang maskulinitas.

Dalam Masculinity and Disney's Gender Problem oleh Cliff Leek, film animasi Disney di tahun 90-an kerap kali menggambarkan sosok karakter yang sangat maskulin seperti karakter Gaston di “Beauty and the Beast” atau Jafar di “Aladdin” dimana karakter ini dinilai sebagai karakter yang arogan dan kurang empati (Leek, 2017). Namun, seiring berjalannya waktu, film animasi Disney

mulai memperkenalkan dan melihatkan karakter laki-laki dengan sifat yang lebih beragam. Seperti contoh, Pangeran Naveen dari "The Princess and the Frog" digambarkan sebagai karakter yang kurang maskulin dengan menampilkan kepolosan dan kecerobohan, yang menyebabkan pasangannya, Tiana, menjadi karakter yang lebih dominan di antara keduanya. Contoh lainnya, Kristoff dari "Frozen" juga menunjukkan sifatnya yang baik hati dan sensitif, dan pada akhirnya dia tidak memainkan peran sebagai "pahlawan-penolong" seperti animasi Disney sebelumnya (Dickerson, 2021).



Gambar 1.2. Gaston, Jafar, Naveen, dan Kristoff (Google.com)

Karakter Pangeran Naveen, Kristoff, dan juga Wade secara tidak langsung telah mewakili evaluasi nilai maskulinitas dan mematahkan anggapan *Toxic masculinity*. Dalam beberapa film pendahulunya seperti pada karakter Jafar dan Gaston, kita melihat pria-pria yang menekankan kekuatan fisik mereka, mengabaikan emosi mereka, dan bahkan menggunakan kekerasan atau dominasi untuk mencapai tujuan mereka. Hal ini kemudian mencerminkan stereotip yang menyebabkan tekanan pada pria untuk selalu bertindak kuat dan dominan, tanpa memperhatikan dampak negatifnya pada diri mereka sendiri atau orang lain. Hal ini berbeda dengan karakter Wade, karena dari contoh di atas, karakter tersebut hanyalah karakter pendukung dan tidak terlalu difokuskan. Sementara, Wade disini merupakan karakter utama dan film lebih berfokus ke karakter Wade dan emosi dari karakter Wade.



Gambar 1.3. Karakter Wade Menggunakan Emosinya di depan Ember (Youtube, 2023)

Media massa telah menjadi elemen di kehidupan manusia era modern saat ini. Sebagai sumber informasi dan hiburan yang luas, media massa memiliki daya tarik yang tak tertandingi dalam menyampaikan pesan dan pengetahuan kepada masyarakat. Dari berbagai platform media massa yang tersedia, film saat ini telah menjadi salah satu yang paling diminati oleh berbagai kelompok usia, dari anak-anak hingga orang dewasa. Menurut Sobur (2016), Film kadang-kadang disebut sebagai "imajinasi digital" atau "gambar hidup," yang mengandung nilai-nilai dan pesan tertentu. Kehebatan film terletak pada kemampuannya untuk mencapai berbagai lapisan masyarakat, dan ini membuat beberapa para ahli mengakui bahwa film memiliki potensi yang besar dalam membuat penontonnya terpengaruh. Film, dalam esensinya, berfungsi sebagai alat komunikasi kedua bagi manusia, mengandung pesan baik verbal maupun nonverbal yang mampu diterima oleh penonton atau audiensnya (Sobur, 2016). Sebagai salah satu media massa, film Disney digunakan untuk mengajarkan tentang kesadaran sosial, cinta, persahabatan, kebaikan dan kejahatan, kematian dan kehilangan, serta pentingnya keluarga. Film-film Disney juga dapat mengajarkan anak-anak tentang situasi yang tidak adil dalam masyarakat dan penerimaan terhadap perbedaan rasial, etnis, agama, budaya, dan lainnya (Tubbs, 2021). Perubahan pandangan terhadap maskulinitas ini mencerminkan dinamika sosial dan budaya yang berkembang dalam masyarakat. Tradisi yang mengharuskan laki-laki untuk menunjukkan sikap maskulin yang gagah, kuat, tidak emosional, dan dominan mulai dipertanyakan dan digantikan oleh pemahaman yang lebih mengenai gender. Perkembangan ini

terlihat dalam berbagai media, termasuk film animasi yang sering kali menjadi cerminan nilai-nilai sosial yang ada. Menurut Kaukljia (2018) Perubahan pandangan maskulinitas dilakukan oleh beberapa rumah produksi film animasi seperti antara tahun 2000 hingga 2017, penggambaran visual karakter laki-laki beralih dari protagonis yang digambarkan dengan fisik yang besar (Shrek) dan antagonis yang secara memiliki fisik kecil (Lord Farquaad) dalam film Shrek, menjadi protagonis bersama yang secara fisik kecil (Miguel/Héctor) dan antagonis yang secara fisik besar (de la Cruz) dalam film Coco. Sosok pahlawan Hollywood yang penuh testosteron dan berotot mulai menghilang.

Film Disney dan Pixar kerap membahas mengenai edukasi gender terkait maskulinitas. Menurut Darwin (dalam Sulasmoro et al., 2023), Maskulin berasal dari *muscle* atau otot yang secara sifat maupun kepribadian, laki-laki diberikan ciri-ciri dan watak seperti tidak boleh menangis atau bersifat lemah jika ingin diakui kelakiannya. Maskulinitas dianggap sebagai suatu hasil konstruksi sosial. Individu yang dianggap sebagai sosok maskulin dapat diklasifikasikan secara berbeda berdasarkan kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan, serta politik, ekonomi, sosial budaya, agama, suku, adat istiadat, golongan, sejarah, waktu dan tempat.. (Ibrahim, 2014).

Preferred reading pada penelitian ini diambil dari kutipan wawancara pengisi suara karakter Wade yaitu Mamoudou Athie. Dalam wawancara tersebut, Athie mengatakan bahwa , "*I am inwardly a lot like this character, and it's very easy for me to cry. I felt very shy about it as a kid—not necessarily ashamed, but very reserved—and I didn't feel comfortable showing that publicly, even though sometimes I couldn't help it. Looking back, I wish young Mamoudou hadn't held back in that way and had allowed himself to fully express those emotions publicly*" (Tyrell, 2023). Selain dari Mamodou Athie, *Preferred reading* juga diambil dari kutipan wawancara dengan sang sutradara yaitu Peter Sohn, Dalam wawancara tersebut, Sohn mengatakan bahwa, "*Wade's proneness to tears compared to Ember serendipitously portrays the idea of a male openly showing emotion as normal, contrary to conventional gender stereotypes*" (Ishiguro, 2023).

Athie dan Sohn mengatakan bahwa karakter Wade memiliki peranan yang penting bagi penonton laki-laki karena memilliki karakter yang tidak merasa

bersalah akibat mengeluarkan emosinya dan normal bagi laki-laki untuk terbuka dalam mengeluarkan emosinya yang bertentangan dengan stereotip gender konvensional. Dalam film *Elemental*, terdapat 8 scene dari karakter Wade yang menunjukkan bagaimana ia kurang bisa mengendalikan emosinya terutama pada saat menangis.

Penelitian ini akan menggali pemaknaan penonton di khalayak Dewasa Awal laki-laki dan perempuan di Indonesia mengenai maskulinitas karakter yang direpresentasikan oleh karakter Wade pada film *Elemental*. Alasan peneliti memilih untuk menggali khalayak dewasa awal di Indonesia karena, nilai ketimpangan gender di Indonesia masih cukup tinggi jika dilihat dari data milik BPS dimana Indeks Ketimpangan Gender (IKG) tahun 2022 memiliki poin 0,459 dengan persentase anggota legislatif perempuan sebesar 21,74% sedangkan laki-laki sebesar 78,26%. Sedangkan pada tingkat partisipasi angkatan kerja (TPAK) perempuan sebesar 53,41% dan laki-laki sebesar 83,87%. Sehingga dapat dikatakan bahwa budaya patriarki di Indonesia masih cukup kental dan peneliti ingin melihat bagaimana laki-laki dan perempuan memaknai pesan berdasarkan latar belakangnya terkait budaya patriarki di Indonesia. Kemudian, peneliti menyesuaikan dengan usia karakter Wade. Menurut Peter Sohn selaku *director* dilansir dari laman *Elemental Press Kit*, karakter Wade digambarkan sebagai “20-*something Water guy*”.

Sebagai rujukan, peneliti menemukan tiga penelitian terdahulu terkait film maskulinitas di film animasi Disney maupun Pixar serta dengan menggunakan metode analisis berbeda dan penelitian yang mengkaji isu serupa. Penelitian terdahulu dengan judul “A Changing of Masculinity Hegemony of the Beast Character in “Beauty and the Beast” Stories” yang dilakukan oleh Wahyu Kusumajanti, Ovi Winda Vristian, dan Zulidyana Dwi Rusnalasari pada tahun 2019 yang meneliti terkait dengan penggambaran maskulinitas karakter Beast di tiga versi *Beauty and the Beast*. Dari penelitian ini, ditemukan beberapa sisi maskulinitas karakter Beast yang berbeda di setiap versinya. Dengan demikian, peneliti ingin mengkaji mengenai pemaknaan maskulinitas karakter Wade pada Film *Elemental*.

Selanjutnya, penelitian terdahulu yang berjudul “Examining masculinities in Pixar's feature films: what it means to be a boy, whether human, fish, car, or toy” yang dilakukan oleh Bruce William Finklea pada tahun 2014 menjelaskan mengenai penggambaran maskulinitas di 13 film Pixar. Pada penelitian ini, ditemukan bagian yang menunjukkan perjalanan perubahan karakter pria menjadi "New Man" yang ekspresif dan sadar secara emosional. Perbandingan film- film Pixar dengan pergeseran yang ada di masyarakat mengenai maskulinitas di tahun 1990-an dan 2000-an menunjukkan persamaan yang kuat antara dunia nyata dan dunia mediasi. Terdapat elemen serta plot yang mencerminkan permasalahan di dunia nyata seperti “krisis maskulinitas”, yaitu krisis identitas, kepemimpinan, dan penggambaran gender.

Penelitian terdahulu dengan judul “A New Kind of Monster, Cowboy, and Crusader?” yang dilakukan oleh Elizabeth Al-Jbouri dan Shauna Pomerantz pada tahun 2020 menjelaskan mengenai bagaimana animasi Pixar sementara telah menawarkan penonton “New Man” dengan memberikan sentuhan feminis terhadap karakter-karakter laki-laki mereka, dan memperkuat maskulinitas hegemonik dengan memprioritaskan heteroseksualitas.

Penelitian-penelitian terdahulu di atas berfokus pada perubahan nilai maskulinitas di animasi Disney dan Pixar. Untuk itu, penelitian ini akan memberikan kebaruan karena akan mendeskripsikan mengenai pemaknaan Maskulinitas Karakter Wade di khalayak Dewasa Awal Laki-laki dan Perempuan sebagai perbandingan. Berdasarkan penjelasan mengenai perubahan pembentukan maskulinitas di film animasi seperti Disney dan Pixar, maka penelitian ini penting dilakukan untuk melihat bagaimana maskulinitas pada karakter Wade di Elemental digambarkan serta bagaimana khalayak Dewasa Awal Laki-laki dan Perempuan memahami perubahan bentuk maskulinitas tersebut.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang ini, masalah penelitian ini adalah “Bagaimana pemaknaan maskulinitas karakter Wade pada film Elemental oleh Kalangan Dewasa Awal laki-laki dan perempuan?”

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pemaknaan maskulinitas karakter Wade pada film Elemental oleh Dewasa Awal laki-laki dan perempuan.

1.4. Manfaat Penelitian

Setelah penelitian ini selesai untuk dikaji, hasilnya akan bermanfaat. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini dibagi menjadi dua jenis:

1.4.1. Manfaat Akademis

Secara akademis, diharapkan penelitian ini dapat menjadi kajian komunikasi massa terkait maskulinitas bagi dewasa awal

1.4.2. Manfaat Praktis

Secara praktis, diharapkan dari penelitian ini dapat menjadi gambaran bagi sineas perfilman agar dapat membuat karakter laki-laki yang tidak terpaku dengan nilai maskulinitas tradisional agar representasi mengenai laki-laki menjadi beragam.

