

# STEREOTIP VISUALISASI KARAKTER FILM ANIMASI “ZOOTOPIA” (2016)

Jihan Namira<sup>1</sup>, Elda Franzia Jasjfi<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Trisakti

e-mail: jianamira@gmail.com<sup>1</sup>, elda@trisakti.ac.id<sup>2</sup>

## ABSTRAK

Film merupakan media komunikasi yang efektif untuk menyampaikan sebuah ideologi. Disney sebagai produsen yang berkontribusi secara signifikan di industri perfilman dunia terus membuat film dengan latar dan tema yang beragam dengan menyampaikan permasalahan dan perubahan yang ada di masyarakat. Salah satunya film produksi Disney yaitu “Zootopia” (2016), yang bercerita tentang para binatang hidup dengan damai dalam motto “*Anyone can be anything*”. Penelitian ini membahas bagaimana visual yang ditampilkan dalam film “Zootopia” membawa makna stereotip tentang karakter binatang pada umumnya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah melalui pendekatan deskriptif kualitatif dengan analisis semiotika Roland Barthes. Hasilnya adalah konstruksi stereotip hewan pada film animasi “Zootopia” melalui tanda-tanda, visualisasi karakter dan adegan dalam film. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman tentang pentingnya visual dalam mengintegrasikan sebuah karakter dengan stereotip yang ada dalam masyarakat.

Kata Kunci: Film Animasi, Zootopia, Stereotip, Karakter, Antropomorfik

## PENDAHULUAN

Saat ini film animasi menjadi suatu media hiburan yang paling diminati oleh hampir dari semua kalangan dan juga umur. Dalam sebuah film animasi, terdapat karakter yang berperan untuk memainkan film tersebut. Karakter pada sebuah film, memiliki unsur naratif dan penggambaran seorang karakter secara visual. Visual menjadi salah satu elemen penting dalam terbentuknya sebuah karakter. Masyarakat dapat memberikan kesan terhadap sebuah karakter hanya dari visualnya saja. Oleh karena itu, aspek visual sangat penting dalam pembentukan sebuah karakter dalam film.

Animasi telah berkembang sesuai dengan kemajuan teknologi yang ada sehingga muncul jenis animasi, diantaranya animasi 3D, 2D, Stop Motion, dan animasi Jepang (Anime). Berbagai jenis film animasi yang ada di dunia memiliki pendekatan visual yang berbeda, salah satunya film animasi 3D berjudul “Zootopia”. Dilansir dari The Walt Disney Company, Film animasi “Zootopia” merupakan film animasi 3D produksi Amerika Serikat pada tahun 2016, yang bercerita tentang kehidupan hewan di kota yang bernama “Zootopia” dengan lingkungannya. Dengan motto “*Anyone can be anything*”, semua binatang bebas untuk menjadi apapun. Sehingga “Zootopia” menjadi kota penuh impian dan harapan. “Zootopia” adalah kota metropolitan yang dihuni berbagai macam binatang. Pada film Zootopia banyak stereotip tentang binatang yang dimunculkan, seperti Judy seekor kelinci yang

mempunyai stereotip sebagai binatang lemah diragukan untuk menjadi polisi karena berbadan kecil, ataupun Nick yaitu seekor rubah yang diragukan kejujurannya.

Banyak stereotip hewan mencerminkan gagasan antropomorfik yang tidak terkait dengan perilaku sejati hewan. Beberapa stereotip didasarkan pada kesan yang keliru atau terlalu disederhanakan. Oleh karenanya apa yang hendak ditampilkan atau dibangun oleh media mengenai stereotip tertentu memiliki pengaruh yang besar dalam masyarakat terutama di dunia perfilman. Masyarakat akan cenderung menganggap benar apa yang dikonstruksi oleh media sehingga melihat stereotip sebagai hal yang biasa.

Berdasarkan latar belakang di atas, stereotip pada film animasi menarik untuk dibahas. Permasalahan dalam penelitian ini yakni bagaimana visual yang ditampilkan dalam film "Zootopia" membawa makna stereotip tentang karakter binatang pada umumnya, sehingga penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman tentang pentingnya visual dalam mengintrepretasi sebuah karakter dengan stereotip yang ada dalam masyarakat.

## **KAJIAN TEORI**

Kellner (1995) mengatakan bahwa sebagai produk seni pop culture, film merupakan media yang cukup efektif dalam menyampaikan ideologi maupun merepresentasikan situasi kehidupan secara nyata kepada masyarakat luas (Ayu, 2018). Pengertian Animasi Menurut Ibiz Fernandes dalam bukunya *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A creative Guide*, mendefinisikan animasi sebagai sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan. Animasi adalah gambar 2 dimensi yang seolah-olah bergerak, karena kemampuan otak untuk selalu menyimpan/mengingat gambar sebelumnya (Makhroyani, 2012).

Film yang menjadi bahasan penelitian ini adalah film "Zootopia" yang merupakan film dengan cara pembuatan menggunakan animasi. Teknik dalam pembuatan karya audio visual yang berdasarkan terhadap pengaturan waktu dalam gambar yang telah dirangkai dari beberapa potongan gambar yang bergerak sehingga terlihat nyata. Film "Zootopia" merupakan film animasi dengan jenis 3D, karena terdapat dalam ruang 3D dimana objek animasi ini bisa berputar dan berpindah seperti objek aslinya. Dengan animasi 3D, karakter yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata, mendekati wujud manusia aslinya.

## **METODOLOGI**

Penelitian ini menggunakan metode dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Implementasi metode penelitian kualitatif dengan jenis deskriptif dalam penelitian ini adalah melakukan penelitian mendalam dengan menganalisis visual karakter dengan sifat dalam film animasi "Zootopia". Objek penelitian dalam penulisan ini meliputi karakter dalam film dengan subjek dari penelitian ini adalah nilai karakter (sifat) dalam film animasi "Zootopia". Metode analisis data yang digunakan berupa data reduction (reduksi data), display (penyajian data), dan conclusion verification (kesimpulan dan verifikasi). Reduksi data yang dilakukan yaitu dengan menganalisis karakter dalam film animasi "Zootopia". Setelah melakukan reduksi

data, selanjutnya merangkum dan memilih karakter. Jika sudah selesai, baru akan diperoleh stereotip nilai karakter yang ditemukan dan menjadi sumber data. Penyajian data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu dalam bentuk gambar berisi uraian singkat teks deskriptif. Setelah itu melakukan verifikasi dan berusaha melakukan penarikan kesimpulan. Jika sudah didapatkan, lalu menemukan kajian deskriptif tentang karakter visual dalam film animasi "Zootopia" dan evaluasi secara berulang.

Metode analisis yang digunakan adalah analisis semiotika Roland Barthes, di mana dalam penelitian ini akan dilihat bagaimana denotasi dan konotasi ditampilkan dalam film animasi "Zootopia". Konotasi mencakup seleksi atas apa yang masuk dalam bingkai (frame), fokus, rona, sudut pandang kamera, mutu film, dan seterusnya. Denotasi adalah apa yang difoto, sedangkan konotasi adalah bagaimana membuatnya (Perdana, 2014). Analisis data dalam penelitian ini mencakup beberapa langkah yakni menginterpretasikan tanda-tanda dalam adegan di film tersebut dengan cara mengidentifikasi denotasi yang dimunculkan kemudian merumuskan konotasinya. Dilanjutkan dengan menafsirkan tanda-tanda tersebut untuk selanjutnya disimpulkan. Untuk mendapatkan data yang sesuai dengan tujuan penelitian maka dalam penelitian ini digunakan teknik dengan tahapan sebagai berikut: (1) Menonton film animasi "Zootopia", (2) Menganalisis karakter visual yang terdapat dalam film animasi "Zootopia", (3) Menyajikan secara deskriptif karakter visual dengan stereotip yang ada dalam film animasi "Zootopia", (4) Menarik kesimpulan dari hasil analisis karakter visual dengan stereotip dalam film animasi "Zootopia".

## **PEMBAHASAN**

Film "Zootopia" menceritakan kehidupan di Zootopia, sebuah kota yang dirancang sedemikian rupa untuk bisa menerima segala perbedaan. Masyarakat yang mengisi ruang kotanya bukan manusia melainkan hewan-hewan yang memiliki perbedaan yang beragam. Di kota ini, para hewan dari berbagai jenis yang berbeda-beda (mangsa – pemangsa; herbivora – karnivora) untuk hidup berdampingan dan saling bekerja sama. Para hewan telah menjadi modern secara pikiran dan perilaku, serta menjadikan relasi antara mangsa – pemangsa menjadi sebuah mitos.

Ribuan tahun sebelumnya, predator dan pemangsa yang terdiri dari para karnivora selalu menjadi musuh bagi para herbivora. Namun, pada akhirnya para hewan menyadari bahwa hal tersebut tidak ada artinya dan mereka sepakat untuk membentuk suatu perdamaian antara karnivora dan herbivora agar dapat hidup berdampingan di sebuah tempat bernama "Zootopia". Tidak hanya jenis hewan yang berbeda dan berdampingan di kota ini, melainkan berbagai komunitas juga hidup berdampingan dengan toleransi yang tinggi. Oleh karena itu, kota ini menjadi kota impian banyak hewan untuk tinggal. Sesuai dengan nama kotanya, "Zootopia", yang berasal dari kata zoo yang berarti tempat binatang tinggal, dan utopia yang berarti kehidupan impian. Menurut Levitas (1990) an utopia is a blueprint of a better society – a happy place – but has disadvantage of closing down other possible ways of imagining improvement...a 'desire for a better way of being' (Ayu, 2018). Pada film animasi "Zootopia" banyak karakter binatang dengan visual yang berbeda. Dari banyaknya karakter dalam film, terdapat lima karakter utama yang menjadi objek pembahasan dalam penelitian ini. Lima karakter tersebut di antaranya Judy

Hoops, Nick Wilde, Bellwether, Chief Bogo, dan Lionheart.



**Gambar 1 Karakter Judy Hoops, Nick Wilde, Bellwether, Chief Bogo, Lionheart.**  
(Sumber: The Walt Disney Company)

Kelima karakter tersebut adalah:

1. Judy Hoops: adalah karakter seekor kelinci yang memiliki sifat pantang menyerah, gigih, percaya diri, selalu bersemangat, suka menolong, penyayang, peduli, bertanggung jawab dan ingin selalu memberikan yang terbaik di setiap tugas yang diberikan kepadanya.
2. Nick Wilde: adalah karakter seekor rubah yang licik, egois, suka menipu, dan tidak pernah membayar pajak. Namun setelah menangani kasus bersama Judy, Nick menunjukkan sifat aslinya yang peduli, pintar, kreatif, dan suka menolong.
3. Bellwether: adalah karakter seekor domba dan ia menjabat sebagai wakil walikota "Zootopia". Awalnya bellwether terlihat lugu dan baik, ia selalu mendukung Judy karena sesama binatang kecil. Namun ternyata, ia juga memiliki peran besar dalam kasus hilangnya 14 hewan di "Zootopia". Ia memiliki sifat pendendam dan bermuka dua.
4. Chief Bogo: adalah karakter seekor kerbau yang menjabat sebagai kepala kepolisian "Zootopia". Ia memiliki sifat yang galak dan tegas. Awalnya ia selalu meragukan kemampuan Judy sebagai polisi, namun pada dasarnya ia memiliki karakter yang baik dan selalu memberikan kesempatan kedua kepada Judy untuk membuktikan dirinya.
5. Lionheart: Lionheart berperan sebagai seekor singa berperilaku mulia yang menjadi walikota "Zootopia". Ia bersikap loyal terhadap rakyatnya tetapi berperilaku semena-mena terhadap wakil walikota yaitu Bellwheter.

Kecenderungan untuk menilai bahwa obyek bukan manusia memiliki karakteristik, motivasi, intensi, dan emosi seperti manusia sudah ada sejak dahulu kala. Seekor hewan memiliki sifat-sifat stereotip yang umumnya cenderung dikaitkan dengan spesies tertentu. Seringkali ini hanya melebih-lebihkan aspek nyata atau perilaku makhluk yang bersangkutan. Beberapa dipopulerkan atau dipadatkan oleh satu penampilan khusus di media. Banyak stereotip hewan mencerminkan gagasan antropomorfik yang tidak terkait dengan perilaku sejati hewan. Beberapa stereotip didasarkan pada kesan yang keliru atau terlalu disederhanakan. Berdasarkan hasil analisis stereotip hewan pada karakter film "Zootopia", banyak adegan yang menggambarkan stereotip pada film animasi tersebut. Di mana hal ini sangat bertolak belakang dengan motto mereka yaitu "A nyone can be Anything" . Pada film "Zootopia", terdapat banyak adegan yang menggambarkan stereotip terhadap para karakternya. Adegan yang dipilih dapat memvisualisasikan stereotip

karakter tertentu. Berikut tabel berisi adegan beserta pemaknaannya.

**Tabel 1 Analisis Semiotik Scene pada Film “Zootopia”. (Namira, 2019)**

Denotasi		Konotasi
Scene	Uraian	
	Adegan ketika Hopps hendak pergi meninggalkan kampung halamannya, kedua orang tuanya	Menampilkan stereotip terhadap rubah, yakni rubah selalu jahat dan berbahaya hingga perlu diwaspadai dengan selalu membawa “Fox Away”.
 Scene: 17:08	Adegan yang menampilkan Hopps sedang bertugas sebagai polisi lalu lintas izin parkir dan tilang di “Zootopia”.	Menampilkan stereotip bahwa ia hanyalah seekor kelinci betina kecil yang dianggap lemah untuk mendapatkan pekerjaan polisi sesungguhnya yang
Scene: 09:05	memberi ia semprotan anti rubah.	
		dianggap keras dan didominasi kaum jantan bertubuh besar.
 Scene: 23:35	Adegan saat Nick Wilde (rubah) tidak menghiraukan Judy Hopps sebagai polisi atas tuntutan yang diberikan kepadanya.	Nick Wilde menstereotipkan Hopps sebagai kelinci yang lemah dan bodoh. Sehingga ia tidak memdulikan Hopps yang bekerja sebagai polisi.
 Scene: 14:45	Adegan Hopps pertama kali menjabat sebagai anggota polisi, ia ingin bersikap ramah, tetapi rekan sesama kerjanya tidak mengiraukannya karna Hopps adalah seekor kelinci betina.	Menampilkan stereotip terhadap hewan betina bertubuh kecil yang tidak pantas menjadi polisi. Sementara para pesaingnya bertubuh besar dan didominasi oleh hewan jantan.

 <p>Scene: 1:14:25</p>	<p>Adegan menampilkan ketakutan hewan mamalia terhadap hewan pemangsa karna muncul kasus bahwa hewan pemangsa menjadi buas kembali seperti dahulu kala.</p>	<p>Stereotip direproduksi kembali, hewan kecil terhadap hewan berjenis predator (pemangsa).</p>
 <p>Scene: 59:28</p>	<p>Adegan saat Nick Wilde kecil dan ingin bergabung menjadi anggota pramuka. Tetapi teman-temannya</p>	<p>Menampilkan tindakan stereotip pada rubah, bahwa rubah adalah seorang penipu yang tidak layak menjadi anggota pramuka. Hal</p>
<p>Scene: 59:28</p>	<p>membully dan mengatakan rubah adalah hewan yang licik dan curang sehingga ia tidak bisa menjadi anggota pramuka.</p>	<p>ini bahkan dilakukan sejak usia anak-anak.</p>
 <p>Scene: 40:57</p>	<p>Adegan saat Flash (nama <i>sloth</i>) sedang melayani konsumen, tetapi ia bekerja sangat lama, sehingga banyak binatang lain yang menunggu dengan muka kesal.</p>	<p>Stereotip terhadap seekor sloth lewat adegan dan sifat karakter yang bekerja sangat lambat, merupakan salah satu mitos umum tentang sifat hewan tersebut.</p>
 <p>Scene:15:22</p>	<p>Adegan pada saat dua tokoh pemimpin yang memperlakukan bawahannya dengan semena-mena.</p>	<p>Menampilkan tindakan stereotip bahwa penguasa bisa menindas bawahannya yang lemah.</p>

Analisis semiotika di sini digunakan untuk menunjukkan bagaimana tanda merepresentasikan makna tertentu. Setiap tanda membawa banyak makna, namun akan selalu ada makna dominan yang diharapkan dapat ditangkap oleh audiens. Menurut Eagleton (1975) teks dipandang sebagai rangkaian tanda yang sulit dipahami namun dapat dimengerti. Teks yang terdapat dalam film baik itu percakapan maupun pengambilan gambar menjadi bahan analisis untuk menemukan makna di balik tanda. Seperti yang dimaksudkan Roland Barthes mengenai konsep denotasi dan konotasi, menurut Rahmawati dkk. (2010) bahwa konotasi sebagai hegemoni yang dinaturalisasikan bertindak sebagai peletak

konseptual makna yang diterima dunia (Perdana, 2014).

Dari beberapa adegan yang telah dijelaskan di atas, maka terlihat bahwa sebuah film mampu merepresentasikan maksud dan pandangan tertentu, di mana film merupakan bentuk media yang dapat mempengaruhi stereotip dalam masyarakat. Bagaimana media menyajikan suatu isu menentukan bagaimana khalayak memahami dan mengerti suatu isu (Abdillah, 2016). Film mengkonstruksi stereotip secara kuat melalui latar, pemilihan gambar, pemilihan kata dalam percakapan dan lakon. Dengan kata lain bahwa apa yang media berikan mengenai gambaran hewan akan mempengaruhi bagaimana masyarakat menilai jati diri hewan tersebut. Akhirnya hal tersebut akan memberi nilai serta mitos tertentu dalam masyarakat dari pesan yang terus menerus dikirimkan secara turun menurun.

### **SIMPULAN & REKOMENDASI**

Film animasi "Zootopia" produksi Walt Disney mengkonstruksikan stereotip hewan melalui tanda-tanda baik itu sifat karakter maupun adegan dalam film. Tanpa diketahui dan disadari banyak pihak, secara samar stereotip masih terus diproduksi dalam keseharian dan menjadi hal yang terus-menerus dikonsumsi oleh masyarakat. Diskriminasi terhadap hewan kecil maupun gender betina sebagai yang lemah, dan pemangsa sebagai hewan yang ditakuti merupakan poin yang sangat bertentangan dengan motto kota "Zootopia" yaitu *anyone can be anything*. Film sebagai produk kebudayaan populer, merupakan medium yang efektif untuk menyampaikan makna, ideologi dan pesan kepada masyarakat secara luas. Film merupakan teks yang dapat merepresentasikan suatu wacana sosial, juga untuk mengomunikasikan argumen maupun kritik terhadap kondisi sosial tertentu. Disney, sebagai pelaku industri film internasional, dalam hal ini mampu menampilkan persepsi tentang stereotip pada hewan yang direpresentasikan ke dalam film animasi, sekaligus juga mengingatkan kita bahwa berlaku modern tidak serta merta menjadikan kita lebih bijak dan peka terhadap orang lain. Semoga masyarakat dapat lebih bijak menilai apa yang mereka yakini dan perlu adanya literasi mengenai stereotip agar dapat lebih kritis melihat tayangan yang disajikan media.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Abdillah, S.R. (2016). Representasi Perempuan dalam Film Zootopia.

Ayu, A. P. (2018). Zootopia: Kontestasi Dalam Multikultur Sekolah Pascasarjana, Institut Kesenian Jakarta Kota Urban dalam Film Animasi. 1, 118–131.

Guntara, I. R. (2013). Analisis Semiotik Unsur Bullying Pada Film Animasi Zootopia. 10–26.

Makhroyani, Y. (2012). Pembuatan Film Animasi 2D Dalam Cerita Aryo Blitar Dengan Teknik Rigging 3D. September, 2011.

Perdana, Dionni Ditya. (2014). Stereotip Gender dalam Film Anna Karenina. Stereotip Gender Dalam Film Anna Karenina, 3(2), 123–130. <https://doi.org/10.14710/interaksi.3.2.123-130>