

## PERKEMBANGAN ARKETIPE *DISNEY VILLAIN* DALAM TIGA ERA FILM ANIMASI *DISNEY PRINCESS*

Fadilla Audiva Ikhtiary<sup>1</sup>, Sri Seti Indriani<sup>2</sup>, Evi Rosfiantika<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Padjadjaran, Bandung, Indonesia; fadillaaudiva@gmail.com<sup>1</sup>, seti@unpad.ac.id<sup>2</sup>, evi.rosfiantika@unpad.ac.id<sup>3</sup>

### ABSTRAK

Perkembangan zaman dan perubahan kebutuhan pasar mendorong *Disney* untuk melakukan perubahan unsur intrinsik dalam cerita agar lebih sesuai dengan khalayak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggambaran tokoh *Disney Villain* dalam film animasi *Disney Princess* yang dibagi ke tiga era: era klasik, era *renaisans*, dan era modern. Dengan menggunakan metode kualitatif dan pendekatan analisis isi, penelitian ini mengkaji adegan pada situasi awal, transformasi, situasi akhir yang menunjukkan tokoh Ratu Jahat dalam film *Snow White and the Seven Dwarfs* dari era klasik, Ursula dalam film *The Little Mermaid* dari era renaissance, dan Pangeran Hans dalam film *Frozen* dari era modern. Hasil penelitian menunjukkan adanya pergeseran penggambaran tokoh *Disney Villain* dari era ke era. Film di era klasik cenderung menggunakan metode langsung untuk karakterisasi tokoh, memegang fungsi jenis karakter yang sama sepanjang film, dan mengalami perkembangan tokoh statis. Sedangkan, film di era renaissance menggunakan metode langsung dan tidak langsung secara seimbang untuk karakterisasi tokoh, memegang fungsi jenis karakter yang berbeda di situasi awal namun kemudian berubah ke fungsi final dan memegang jenis karakter yang sama hingga situasi akhir, dan mengalami perkembangan tokoh dinamis. Untuk film di era modern mayoritas menggunakan metode tidak langsung untuk karakterisasi tokoh, memegang fungsi jenis karakter yang selalu berubah di tiap tahap film, dan mengalami perkembangan tokoh dinamis

### Kata kunci

analisis isi. *disney princess*, *disney villain*, narasi, tokoh

### ABSTRACT

The development of the times and changes in market needs have encouraged Disney to make changes to the intrinsic elements of the story to make it more suitable to the audience. This research aims to determine the description of the Disney Villain characters in the Disney Princess animated films, which are divided into three eras: the classical era, the Renaissance era, and the modern era. Using qualitative methods and analytical approaches, this research examines scenes in the initial situation, transformation, and final situation, which show the characters of the Evil Queen in the film *Snow White and the Seven Dwarfs* from the classical era, Ursula in the film *The Little Mermaid* from the renaissance era, and Prince Hans in the film *Frozen* from the modern era. The results of the research show that there are changes in the image of Disney Villain characters from era to era. Films in the classical era tended to use direct methods for character characterization, holding the function of the same character type throughout the film and experiencing the development of character statistics. Meanwhile, films in the Renaissance era used direct and indirect methods in balance for character characterization, holding the function of different types of characters in the initial situation but then changing to the final function and holding the same type of character until the final

situation, and experiencing dynamic character development. Films in the modern era mostly use indirect methods for character characterization, holding the function of character types that constantly change at each stage of the film and experiencing dynamic character development

#### **Keywords**

*Characters, content analysis, Disney princesses, Disney villains, narrative*

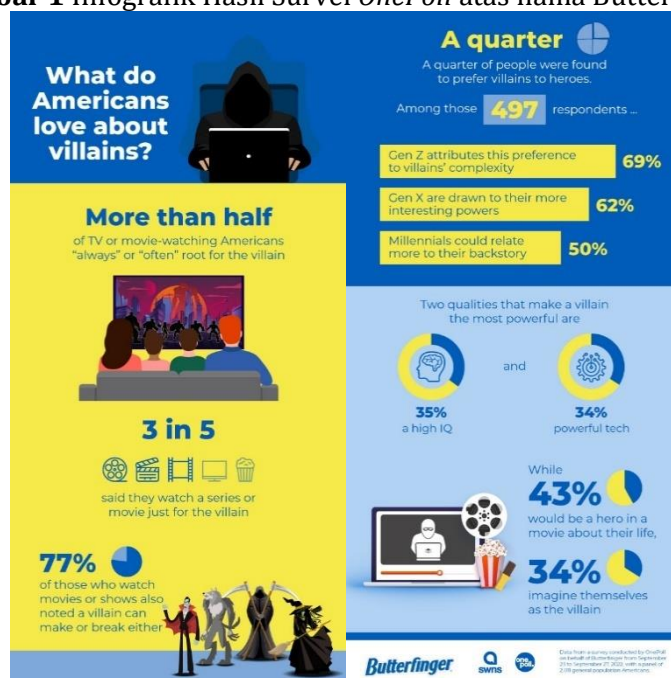
#### **Pendahuluan**

Tokoh sebagai salah satu unsur intrinsik dalam sebuah produk naratif tentunya memiliki peran yang penting. Menjadi bagian dari struktur faktual cerita, tokoh berperan sebagai pelaku narasi yang bertugas untuk menghubungkan peristiwa satu dengan peristiwa lain (Suyitno, 2009). Melalui tindakan yang diambil, reaksi yang ditampilkan, dan hubungan yang dijalin, tokoh menjadi pelaku alur yang berperan dalam menghidupkan jalan cerita. Sehingga tanpa adanya tokoh, cerita tidak akan ada.

Dalam sebuah cerita itu sendiri, terdapat berbagai macam tokoh dengan karakter yang berbeda-beda. Perbedaan tersebut berdasar pada fungsi yang mereka jalankan dalam cerita. Umumnya, setiap cerita memiliki karakter utama dan karakter pendukung (Pratista, 2017). Karakter utama kemudian dibagi menjadi dua, yakni tokoh protagonis dan antagonis. Tokoh protagonis adalah tokoh yang berperan sebagai karakter baik dengan membawa nilai-nilai kebaikan ke dalam cerita. Dan, tokoh antagonis adalah tokoh yang bertentangan dengan tokoh protagonis, membawa nilai-nilai yang berlawanan seperti kejahatan ke dalam cerita. Melihat fungsi mereka dalam cerita, tokoh protagonis berperan sebagai pembawa penyelesaian dan pencipta keadaan ekuilibrium sedangkan tokoh antagonis berperan sebagai pembawa konflik dan pencipta disequilibrium (Eriyanto, 2017). Maka dari itu, tokoh protagonis dan tokoh antagonis menjadi tokoh yang saling berkaitan dengan satu sama lain, menjadi oposisi berlawanan yang menentukan akhir dari sebuah cerita.

Melihat bagaimana mereka membawa nilai positif dalam cerita, tokoh antagonis nampak sebagai tokoh yang lebih disenangi oleh penonton. Menurut (Nurgiyantoro, 2015), tokoh protagonis memberikan norma dan nilai yang ideal kepada pembaca sehingga membuat tokoh tersebut sangat dikagumi. Namun, kenyataannya tokoh antagonis tidak kalah populer dengan tokoh lawannya. Berdasarkan artikel (Vayntraub, 2022) yang melaporkan hasil survei terhadap 2.011 orang Amerika oleh OnePoll, lebih dari setengah (51%) responden yang menonton serial TV atau film sering bahkan selalu mendukung tokoh antagonis. Tiga dari lima (60%) responden juga mengatakan bahwa mereka menonton tayangan tersebut hanya untuk tokoh antagonisnya. Dan melalui survei yang sama pula, 25% responden cenderung memilih tokoh antagonis daripada tokoh protagonis.

Gambar 1 Infografik Hasil Survei *OnePoll* atas nama Butterfingers



Sumber: swnsdigital.com , 2022

Alasan responden dari survei di atas mempunyai kaitan dengan psikologi penonton. Menurut penelitian dalam jurnal (Krause & Rucker, 2020), Krause dan Rucker menjelaskan bagaimana tokoh antagonis dalam produk fiksi lebih disukai ketika mereka memiliki kemiripan dengan penonton. Cerita fiksi dapat memberikan *cognitive safety net* bagi penonton untuk mengidentifikasi "sisi gelap" dari diri mereka melalui tokoh antagonis tanpa perlu merusak citra diri di kehidupan nyata dan mempertanyakan apakah mereka adalah orang yang baik secara umum. Sebab itu, cukup masuk akal ketika melihat 497 responden survei mengaitkan preferensi mereka terhadap tokoh antagonis karena kompleksitas tokoh (69%) dan rasa lebih mudah bersimpati dengan cerita tokoh (50%).

Tokoh antagonis dapat ditemui di berbagai macam produk naratif, termasuk dalam film animasi Walt Disney Animation Studios. Studio yang berdiri sejak tahun 1923 ini memiliki peran besar dalam perkembangan fitur serta prinsip film animasi selama abad ke-20 dengan terus-menerus memanfaatkan inovasi teknologi yang tergolong baru pada zamannya, seperti suara stereofonik (*stereo sound*), proses pewarnaan tiga strip (*three-color process*), dan penggunaan kamera *multiplane* (Pallant, 2011). Meskipun memang bukan pelopor maupun orang pertama di industri yang menggunakan teknologi tersebut, penggabungan teknik yang sudah ada menjadi satu kesatuan akhirnya menempatkan nama Walt Disney Animation Studios sebagai studio animasi yang paling dikenal oleh khalayak internasional.

Inovasi teknologi tersebut kemudian didukung dengan isi film animasi mereka yang mengangkat cerita dongeng-dongeng lama dengan cara baru, yaitu dengan meleburkan ideologi Mimpi Amerika (*American Dream*) di dalamnya dan dengan menyesuaikan unsur cerita berdasarkan kondisi sosiokultural saat film tersebut diproduksi (Mollet, 2020). Hal tersebut akhirnya menjadi identitas sekaligus daya tarik film mereka, terutama terhadap anak-anak di masa pertumbuhan dengan imajinasi

tinggi. Sebab itu, film animasi Disney dipandang sebagai produk film yang *timeless*, dapat dinikmati oleh berbagai kalangan dan dapat terus diputar untuk kesekian kalinya tanpa memberikan rasa bosan.

Kembali ke topik awal, Disney menyebut tokoh antagonis di dalam film-film mereka dengan nama *Disney Villain*. Tokoh *Disney Villain* umumnya memiliki perwatakan dan penampilan yang dramatis dan ekstrem. Contohnya seperti Ursula dengan tubuh setengah guritanya, Maleficent dengan kemampuannya untuk berubah menjadi naga, dan Gaston dengan keperawakannya yang kekar. Kata "*villain*" secara langsung dapat diartikan sebagai penjahat, sehingga dalam sebuah narasi *villain* menjadi karakter yang memiliki pikiran buruk, bersifat egois, dan memiliki keinginan untuk berkuasa, rela melakukan hal terburuk untuk mendapatkan hal terbaik (American Film Institute, 2003). Layaknya pengertian tersebut, tokoh *Disney Villain* akan membenarkan segala cara agar tokoh protagonis tidak berhasil mendapatkan keinginannya, sehingga dapat menjadi satu-satunya pemenang dalam cerita.

Dari banyaknya film animasi yang telah dirilis oleh *Walt Disney Animation Studios*, *Disney Villain* yang paling dikenal oleh masyarakat adalah tokoh-tokoh dari *intellectual property* milik studio yang paling populer, yakni *Disney Princess*. *Disney Princess* berisi deretan film antologi yang mengangkat tema umum kehidupan para putri dengan keinginan dan rintangan masing-masing, mengambil referensi dan inspirasi dari kisah dongeng lama seperti karya The Grimm Brothers dan cerita rakyat dari suatu budaya. Berdasarkan penelitian (Fought & Eisenhauer, 2016), film-film animasi *Disney Princess* dapat dikelompokkan ke dalam tiga era, yaitu: era klasik yang berlangsung dari tahun 1937 hingga 1959, era renaisans yang berlangsung dari tahun 1989 hingga 1999, dan era modern yang berlangsung dari tahun 2009 hingga saat ini.

Setiap era tersebut memiliki keunikan masing-masing, dari segi metode animasi yang digunakan dan juga dari segi penulisan serta penyusunan narasi cerita, untuk menyesuaikan dengan kebutuhan pasar pada saat film tersebut dirilis. Hal tersebut terlihat dari pergeseran karakter tokoh *Disney Princess* sebagai protagonis. Dari awalnya ditampilkan sebagai *damsel in distress* yang selalu memerlukan bantuan pangeran pada film-film lama menjadi *heroine* yang dapat menyelesaikan masalahnya sendiri pada film-film rilisan beberapa tahun terakhir (Stover, 2013). Dengan demikian, watak *distingtif* seorang putri yang awalnya pasif dan memiliki peran domestik, berubah ke watak yang lebih luas seperti mandiri dan memiliki ambisi yang tinggi.

Pergeseran *Disney Princess* akhirnya mendorong pergeseran dari *Disney Villain*, mengingat bagaimana mereka berperan sebagai tokoh protagonis dan antagonis dengan fungsi yang saling bertolak belakang. *Disney Villain* memiliki peran yang sama pentingnya dengan *Disney Princess*, namun penelitian terkait topik ini masih belum banyak dilakukan, mayoritas mengambil sudut pandang dari tokoh *Disney Princess* dan lebih meninjau nilai-nilai gender dibandingkan pola pergerakan dari karakter *Disney Villain* itu sendiri.

Karakter *Disney villain* dimaksud sebagai tokoh. Tokoh dianggap sebagai unsur naratif. Unsur intrinsik menjadi titik awal untuk menganalisis dan menafsirkan isi dari sebuah karya sastra, termasuk film. Hal ini sesuai dengan Teori Strukturalisme Robert Stanton yang menjelaskan unsur-unsur pokok pembangun karya sastra yang meliputi fakta cerita dan sarana cerita (Sugihastuti & Abi, 2007). Fakta cerita mencakup elemen-elemen yang berfungsi sebagai struktur faktual, menampilkan kejadian imajinatif dalam cerita di dalam cerita yang mencakup alur, tokoh, latar, dan tema. Sedangkan sarana

cerita mencakup elemen-elemen yang berfungsi sebagai metode bagi penulis untuk menyusun detail dan menampilkan fakta cerita, mencakup: judul, sudut pandang, gaya bahasa, simbolisme, dan ironi. Dengan adanya struktur dalam karya sastra tersebut, terlihat bahwa semua unsur dalam karya sastra memiliki hubungan dan saling bersangkutan satu sama lain, menunjukkan kepentingan setiap unsur di dalamnya.

Sesuai penjelasan di atas, tokoh pun masuk ke dalam unsur intrinsik produk naratif sebagai pelaku alur dan penentu sudut pandang dari sebuah cerita. Perkembangan cerita dapat ditunjukkan melalui tokoh, seperti mengambil tindakan serta keputusan, menampilkan reaksi, dan menjalin hubungan dengan tokoh lain (Disher & Hambling, 2001). Dengan begitu, kehadiran tokoh memiliki peran besar dalam menghidupkan jalannya cerita, sehingga ketika penokohan dari suatu film lemah, unsur-unsur lainnya juga ikut lemah.

Dengan mempertimbangkan poin-poin di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seperti apa penggambaran tokoh *Disney Villain* dalam film animasi *Disney Princess* dari metode karakterisasi yang digunakan, jenis karakter yang mereka pegang, serta perkembangan karakter yang dilalui. Untuk mengetahui proses perkembangan secara menyeluruh, penelitian ini menganalisis tokoh *Disney Villain* dari tiga film yang masing-masing tergolong ke dalam tiga era *Disney Princess*. Tokoh-tokoh tersebut meliputi: Ratu Jahat dalam film *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937) untuk era klasik, Ursula dalam film *The Little Mermaid* (1989) untuk era renaissance, serta Pangeran Hans dalam film *Frozen* (2013) untuk era modern. Film tersebut dipilih karena ketiganya memiliki signifikansi yang kuat di masing-masing era; *Snow White and the Seven Dwarfs* sebagai film *Disney Princess* pertama, *The Little Mermaid* sebagai film yang menjadi titik balik kesuksesan Disney di dunia perfilman, dan *Frozen* sebagai film animasi terlaris dalam sejarah sebelum disusul oleh sekuelnya *Frozen II* di tahun 2019. Data penggambaran tokoh yang diperoleh kemudian digunakan untuk menunjukkan pola perkembangan arketipe tokoh *Disney Villain* dalam narasi film itu sendiri serta secara keseluruhan bersama film-film lain yang ikut diteliti

## Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan paradigma interpretif yang memandang realitas sosial sebagai sesuatu yang dinamis, kompleks, penuh makna subjektif dan memiliki hubungan timbal balik (*reciprocal*) (Sugiyono, 2018). Paradigma yang disebut juga sebagai paradigma postpositivistik ini melihat realitas sosial sebagai konstruksi sosial dan memandang manusia sebagai makhluk yang memiliki kesadaran dan bersifat intensional.

Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif untuk mendapatkan dan menganalisis data. Menurut Sugiyono (2018), penelitian kualitatif merupakan suatu metode penelitian yang berdasar pada filsafat postpositivisme, kondisi objek yang alamiah diteliti dengan peneliti sebagai instrumen kuncinya. Metode penelitian ini menganalisis data secara induktif yang membuat hasil penelitiannya lebih mendalam dan menekankan pada makna dari suatu gejala, peristiwa, atau fakta yang hendak ditemukan (*findings*) (Raco, 2010). Penelitian kualitatif dipilih dalam penelitian ini berdasarkan bentuk permasalahan yang akan dikaji, yaitu perkembangan arketipe *Disney Villain* dalam film *Disney Princess*. Permasalahan tersebut menggunakan data yang tidak dapat diperoleh dengan menggunakan prosedur statistik atau dengan pengukuran, melainkan data yang diperoleh menggunakan uraian deskriptif.

Penelitian ini menggunakan pendekatan analisis isi, yaitu suatu teknik penelitian untuk mengetahui dan mengidentifikasi isi komunikasi yang tampak dalam sebuah konten secara objektif, tepat, reliable, dan dapat direplikasi (Eriyanto, 2015). Teknik ini digunakan untuk mengetahui data berupa karakteristik-karakteristik khusus dalam sebuah teks, gambar, simbol, dsb. Dikaitkan dengan metode penelitian kualitatif, analisis isi secara konseptual mengolah dan menganalisa sebuah konten untuk lebih memahami makna, signifikansi, dan relevansi secara lebih mendalam. Tidak hanya pesan yang terlihat (*manifest messages*) saja yang dapat diidentifikasi, tetapi juga pesan-pesan yang tersembunyi (*latent messages*).

Subjek dalam penelitian ini adalah film-film *Disney Princess* di era klasik, renaissans, dan modern dengan mengambil sampel satu film di masing-masing era. Untuk era klasik, film yang akan dianalisis adalah film *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937) karena film ini adalah film *Disney Princess* pertama sehingga dapat dikatakan bahwa film ini menjadi formula dasar film-film putri yang diproduksi di era selanjutnya. Untuk era renaissans, film *The Little Mermaid* (1989) dipilih karena film ini mempunyai signifikansi yang tinggi dalam membawa studio animasi *Disney ke box office* setelah beberapa tahun mengalami keterpurukan. Dan untuk era modern, film *Frozen* (2013) dipilih untuk dianalisis karena film ini menempati posisi pertama sebagai film animasi terlaris. Objek dalam penelitian ini adalah perkembangan arketipe tokoh *Disney Villain* sebagai fokus penelitian. Objek ini akan dianalisis menggunakan teori naratif sebagai landasan teoritis utama dan pengembangan karakter sebagai landasan konseptual utama.

## Hasil dan Pembahasan

### Ratu Jahat dalam Film *Snow White and The Seven Dwarfs*



(Disney & Hand, 1937) adalah film animasi bergenre musikal fantasi yang diproduksi oleh *Walt Disney Productions* dan dirilis oleh *RKO Radio Pictures* ditahun 1937. Film *feature* animasi *Disney* pertama ini diangkat dari kisah dongeng Jerman tahun 1812 berjudul "*Snow White*" yang ditulis oleh *Brothers Grimm* dalam buku *Grimms' Fairy Tales* bersama 85 kisah dongeng lainnya. *Snow White and the Seven Dwarfs* bercerita tentang Putri Salju yang tinggal bersama ibu tirinya, Ratu Jahat, setelah orang tua kandungnya meninggal saat ia masih kecil. Ratu Jahat cemburu ketika mengetahui jawaban cermin ajaib bahwa kecantikan *Snow White* telah melampaui kecantikannya sendiri. Terbukti saat seorang pangeran mendengar nyanyian Putri Salju dan langsung jatuh cinta kepadanya, sang ratu meminta pemburu untuk membunuh Putri Salju di hutan tetapi ia malah menyuruh Putri Salju untuk melarikan diri. Dengan bantuan hewan-hewan hutan, Putri Salju menemukan sebuah pondok kecil milik tujuh kurcaci yang dengan senang hati membolehkannya untuk tinggal di sana. Sebagai balasan, Putri Salju membersihkan rumah dan memasak makanan selama mereka bekerja ditambang. Ratu Jahat yang akhirnya mengetahui keberadaan Putri Salju datang ke pondok kurcaci dengan menyamar sebagai nenek tua untuk memberikan apel beracun. Terbujuk iming-iming palsu, Putri Salju menggigit apel dan tertidur lelap. Para kurcaci, terlambat menyelamatkan Putri Salju, menempatkan tubuhnya ke dalam peti kaca sampai sang pangeran datang dan membangunkan Putri Salju dari tidur abadi dengan sebuah ciuman.

Terlihat dari namanya sendiri, Ratu Jahat merupakan tokoh antagonis utama dalam film *Snow White and the Seven Dwarfs*. Hanya disebut sebagai sang Ratu di dalam film, yang merupakan wanita cantik dengan kekuatan magis yang mendapatkan posisi ratu

setelah menikahi ayah Putri Salju, sang raja yang menduda, memberikannya hak untuk memerintah kerajaan setelah meninggal. Sejak raja meninggal, Ratu Jahat memerintah kerajaan sendirian. Semua kata Ratu Jahat menjadi hukum, membuat para rakyat takut akan kemarahannya. Sang ratu memiliki kulit pucat dengan bibir merah dan mata hijau, terlihat mengenakan gaun ungu dengan lengan panjang dan jubah hitam berkerah tinggi. Ia juga selalu menggunakan liontin dan mahkota emas serta balaklava hitam yang menutupi telinga, leher, dan rambut.

Ratu Jahat memiliki cermin ajaib yang dapat menjawab semua pertanyaan yang ditanyakan. Satu hal yang ia tanyakan setiap hari selama bertahun-tahun adalah siapakah orang tercantik di dunia, dengan kutipan ikonik *"Magic mirror on the wall, who is the fairest one of all?"*. Setelah jawaban cermin berubah ketika Putri Salju menginjak umur 14 tahun, Ratu Jahat menyuruh pemburu untuk membunuh Putri Salju di daerah terpencil dalam hutan dan menaruh hatinya ke dalam sebuah kotak sebagai bukti. Pemburu, yang tidak mampu membunuh Putri Salju setelah melihat kepolosannya tetapi takut akan hukuman dari ratu, akhirnya menaruh hati babi ke dalam kotak. Mengetahui bahwa ia telah ditipu, Ratu Jahat memutuskan untuk membunuh Putri Salju sendiri dengan berubah menjadi nenek tua. Ia menawarkan apel ajaib pewujud impian yang sebenarnya ia beri mantra kutukan *"Sleeping Curse"* yang membuat Putri Salju tidur abadi setelah satu gigitan. Rencana Ratu Jahat berhasil dan ia menjadi wanita tercantik di seluruh penjuru kerajaan untuk sesaat sebelum akhirnya ia berakhir naas setelah intervensi dari para kurcaci. Berikut adalah adegan situasi awal



**Tabel 1** : Adegan Situasi Awal *Snow White and the Seven Dwarfs*

Scene 3		
		
	Gambar Error! No text of specified style in document..2	Gambar Error! No text of specified style in document..3
<b>Waktu</b>	02.18 - 03.23	
<b>Dialog</b>	<p>Ratu Jahat : <i>"Magic Mirror on the wall, who is the fairest one of all?"</i> (Cermin Ajaib di dinding, siapakah wanita yang paling cantik di dunia?)</p> <p>Cermin : <i>"Famed is thy beauty, Majesty. But hold, a lovely maid I see. Rags cannot hide her gentle grace. Alas, she is more fair than thee."</i> (Semua tahu kecantikanmu, Yang Mulia. Tapi tunggu, aku</p>	<p>Keterangan: Ratu Jahat berjalan ke arah cermin ajaib dan memanggilnya keluar. Refleksi wajahnya di cermin sekarang berubah menjadi wajah roh cermin ajaib. Ratu Jahat bertanya siapakah</p>

	<p>melihat seorang pembantu cantik. Pakaian lusuh tidak bisa menyembunyikan kecantikannya. Sayang, dia lebih cantik darimu.)</p> <p>Ratu Jahat : <i>"Alas for her! Reveal her name!"</i>                  (Tidak mungkin. Sebutkan namanya!)</p> <p>Cermin : <i>"Lips red as the rose. Hair black as ebony. Skin white as snow."</i>                  (Bibirnya semerah mawar, rambut sehitam kayu eboni, kulitnya seputih salju.)</p> <p>Ratu Jahat : <i>"Snow White!"</i>                  (Putri Salju!)</p>	<p>wanita tercantik di dunia lalu cermin menjawab bahwa itu bukan dirinya. Terkejut, Ratu Jahat menanyakan identitasnya dan melalui teka-teki cermin ia tahu bahwa wanita tersebut adalah Putri Salju.</p>
Karakteristik	Iri hati	

Sumber : Olahan penulis

**Tabel 2 : Adegan Transformasi Snow White and the Seven Dwarfs**



<b>Scene 20</b>		
		
	<b>Gambar Error! No text of specified style in document..4</b>	<b>Gambar Error! No text of specified style in document..5</b>
<b>Waktu</b>	46.03 - 46.51	
Dialog	<p>Ratu Jahat : <i>"Magic Mirror on the wall, who now is the fairest one of all?"</i>                  (Cermin Ajaib di dinding, sekarang siapa wanita yang paling cantik di dunia?)</p> <p>Cermin : <i>"Over the seventh jeweled hills, beyond the seventh fall, in the cottage of the seven dwarfs, dwells Snow White, fairest one of all."</i>                  (Di balik tujuh bukit permata, di balik air terjun ketujuh. Di</p>	<p>Keterangan:                  Ratu Jahat bertanya kembali ke cermin ajaib, kali ini membawa kotak yang telah dikembalikan oleh pemburu. Mendengar jawaban yang sama, Ratu Jahat membuka kotak dan</p>



	<p>rumah kecil tujuh kurcaci, tinggallah Putri Salju, gadis tercantik.)</p> <p>Ratu Jahat : <i>"Snow White lies dead in the forest. The Huntsman has brought me proof. Behold, her heart."</i>                  (Putri Salju telah mati di tengah hutan. Sang pemburu sudah membawakan buktinya. Lihatlah, ini hatinya.)</p> <p>Cermin : <i>"Snow White yet lives, the fairest in the land. It is the heart of a pig you hold in your hand."</i>                  (Putri Salju masih hidup, gadis tercantik. Yang ada di tanganmu adalah hati seekor babi.)</p> <p>Ratu Jahat : <i>"The heart of a pig? Then I've been tricked!"</i>                  (Hati seekor babi? Jadi aku sudah ditipu!)</p>	<p>menunjukkannya ke cermin. Cermin memberitahu bahwa Putri Salju masih hidup dan isi peti tersebut adalah hati seekor babi. Ratu Jahat yang marah kemudian bergegas pergi ke ruang bawah tanah.</p>
Karakteristik	Iri hati	

Sumber : Olahan penulis

**Tabel 3 : Adegan Situasi Akhir *Snow White and the Seven Dwarfs***

<b>Scene 36</b>		
		
<b>Gambar Error! No text of specified style in document..6</b>	<b>Gambar Error! No text of specified style in document..7</b>	
<b>Waktu</b>	01.11.05 - 01.11.33	
<b>Dialog</b>	<p>Ratu Jahat : <i>"There must be something your little heart desires. Maybe there's someone you love."</i>                  (Pasti ada sesuatu yang hati kecilmu impikan. Mungkin</p>	<p>Keterangan:                  Ratu Jahat dalam bentuk nenek tua membujuk Putri Salju agar cepat memakan apel</p>

	ada seseorang yang kamu cintai.)	dengan mengatakan bahwa apel itu ajaib. Putri Salju yang awalnya takut menjadi tertarik dan mulai membuat permohonan.
	Putri Salju : <i>"Well, there is someone."</i> (Ya, ada seseorang.)	
	Ratu Jahat : <i>"I thought so. I thought so! Old Granny knows a young girl's heart. Now take the apple, darling, and make a wish."</i> (Aku sudah tahu, aku sudah tahu. Nenek tua tahu hati seorang gadis muda. Sekarang makan apel ini. Buatlah permohonan.)	
	Putri Salju : <i>"I wish...I wish..."</i> (Aku berharap... Aku berharap...)	
	Ratu Jahat : <i>"That's it, go ahead. Go ahead!"</i> (Ya, ayo. Terus. Terus!)	
Karakteristik	Kejam	

Sumber : Olahan penulis

Tokoh Ratu Jahat menjadi tokoh pertama yang muncul pada film setelah narasi yang berisi eksposisi hubungannya dengan Putri Salju. Penggambaran Ratu Jahat dari narator sebagai ibu tiri yang jahat dan congkak lalu dipertunjukkan ketika Ratu Jahat marah setelah mendengar jawaban cermin ajaib mengenai orang paling cantik di dunia yang sudah bukan dirinya lagi.

*"Alas for her! Reveal her name!"*

(Tidak mungkin. Sebutkan namanya!)

Ratu Jahat tidak menyangka bahwa posisi yang telah ia pegang selama bertahun-tahun digantikan oleh orang lain. Mendengar bahwa orang tersebut adalah Putri Salju, raut wajah terkejut sang ratu berubah menjadi raut wajah marah. Hal tersebut menjadi penunjukkan sifat iri hati yang dapat didefinisikan sebagai rasa kurang senang hati ketika melihat kelebihan orang lain (Kamus Besar Bahasa Indonesia, n.d.-f). Ratu Jahat kemudian mengutus pemburu untuk membunuh Putri Salju dan membawakan hatinya kepadanya. Pemburu sempat menolak namun dengan tegas selagi memasang raut wajah marah Ratu Jahat mengintimidasi pemburu. Pemburu yang takut akhirnya menjalankan perintahnya, meskipun pada akhirnya tidak sepenuhnya dilaksanakan. Karakteristik yang muncul pada situasi awal tersebut menjadi gambaran umum dari tokoh Ratu Jahat sebagai sosok yang kejam dan mudah marah karena didorong oleh rasa iri hati.

Pada tahap transformasi, merasa dirinya berhasil mengeliminasi Putri Salju, Ratu Jahat dengan percaya diri bertanya kembali kepada cermin ajaib sambil menunjukkan kotak. Namun, cermin masih menjawab dengan jawaban yang sama dan memberitahu

bahwa hati di dalam kotak tersebut bukan hati dari Putri Salju melainkan hati babi. Telah ditipu, Ratu Jahat bergegas ke ruang bawah tanah untuk menyusun rencana baru.

*"The heart of a pig! The blundering fool! I'll go myself to the dwarfs' cottage in a disguise so complete no one will ever suspect."*

(Hati seekor babi! Benar-benar bodoh! Akan kulakukan sendiri. Aku akan menyamar dengan sempurna lalu pergi ke rumah kecil kurcaci itu.)

Ratu Jahat dengan mata terbuka lebar dan alis yang mengerut kemudian membanting pintu ruang bawah tanah lalu diikuti dengan membanting kotak berisi hati palsu. Tindakan tersebut menunjukkan sifat pemaarah yang terlihat dari mudahnya rasa tidak senang muncul karena suatu perlakuan yang seseorang anggap tidak pantas (Kamus Besar Bahasa Indonesia, n.d.-i). Tidak percaya dengan orang lain lagi, ia ingin mengurus Putri Salju dengan tangannya sendiri dengan menyusun rencana agar Putri Salju terbujuk untuk makan apel sihir yang akan membuat Putri Salju tidur selamanya. Sehingga, kembali dikarenakan oleh iri dan ditambah dengan kegeraman akibat ditipu, tokoh Ratu Jahat berani datang langsung ke rumah Kurcaci untuk membunuh Putri Salju dengan cara yang sadis.

Rencananya untuk menipu Putri Salju dilaksanakan pada situasi akhir. Ratu Jahat dalam wujud nenek tua dengan kejam membujuk Putri Salju agar mau memakan apel beracun. Melihat pertemuan Putri Salju dengan sang pangeran sebelumnya, Ratu Jahat mulai memberikan iming-iming bahwa apel tersebut dapat mewujudkan semua impian.

*"Her breath will silence. Her blood congeal."*

(Napasnya akan berhenti. Darahnya akan membeku.)

Ratu Jahat mengucapkan mantra "*Sleeping Death*" sekali lagi selagi Putri Salju yang polos dan penuh harapan mengambil satu gigitan dari apel. Melihat Putri Salju jatuh pingsan ke dalam kutukan tidur abadi, Ratu Jahat tertawa licik dan tersenyum lebar karena akhirnya ia kembali mendapatkan titel lamanya, meskipun ia harus mengorbankan anak tirinya sendiri. Sifat tidak menaruh belas kasihan dan penyesalan atas tindakan yang dilakukan tersebut sesuai dengan pengertian dari kata kejam (Kamus Besar Bahasa Indonesia, n.d.-g). Dalam perjalanan keluar, ia dikejar oleh para kurcaci yang membuatnya tersudut di tepi jurang. Ratu Jahat mencoba untuk mendorong bongkahan batu agar batu tersebut dapat membunuh para kurcaci karena ia marah dan merasa terganggu. Maka dari itu, pada situasi akhir pun setelah ia mendapatkan apa yang ia inginkan, sifat iri hati, kejam, serta pemaarahnya tetap ada dan akhirnya menjadi salah satu pendorong kematiannya.

### **Ursula dalam Film *The Little Mermaid***

(Ashman, Musker, & Clements, 1989) adalah film animasi bergenre musikal fantasi yang diproduksi oleh *Walt Disney Feature Animation* dan *Walt Disney Pictures*. Film *feature* animasi Disney ke-28 ini didasarkan pada dongeng dari Denmark tahun 1837 dengan judul sama yang karya Hans Christian Andersen. *The Little Mermaid* bercerita tentang Ariel, seorang putri duyung dari kerajaan bawah laut Atlantika, yang terpesona dengan dunia manusia di daratan. Raja Triton, ayah dari Ariel, melarang keras kontak dengan manusia, tetapi Ariel mengabaikan larangan tersebut. Setelah menyelamatkan Pangeran Eric dari badai dahsyat, Ariel yang sedang jatuh cinta bertekad untuk menemukan cara agar dapat bergabung dengannya di daratan. Ariel memutuskan untuk

membuat kesepakatan dengan penyihir laut bernama Ursula agar dia dapat berubah menjadi manusia. Ia diberi waktu tiga hari untuk mendapatkan ciuman cinta sejati agar dia bisa menjadi manusia secara permanen. Namun, tanpa disadari kesepakatan tersebut merupakan bagian dari rencana Ursula untuk membalaskan dendam kepada Triton dan mengambil alih lautan. Ariel gagal menyelesaikan kesepakatan, akibatnya Triton menyerahkan diri dan Ursula menjadi penguasa Atlantika. Akan tetapi, setelah perjuangan Ariel dan Eric bersama, Ursula dapat dikalahkan dan keadaan kembali seperti semula. Triton akhirnya rela mengubah putrinya menjadi manusia dan memberikan restu kepada Eric untuk menikahi putrinya.



Seperti yang terlihat pada sinopsis di atas, tokoh Ursula merupakan tokoh antagonis utama dalam film *The Little Mermaid*. Berbeda dengan manusia duyung lain dengan badan setengah ikan, Ursula memiliki badan setengah gurita dengan 6 tentakel. Layaknya gurita pula, Ursula memiliki nada warna ungu gelap dengan aksesoris warna putih di rambut *pixie cut*-nya dan biru serta merah di *make up* wajahnya. Dalam sebuah monolog, Ursula bercerita bahwa ia dahulu hidup dengan mewah ketika ia tinggal di istana kerajaan. Akibat keserakahannya dan penggunaan sihir hitam, Ursula diasingkan dari Atlantika oleh Raja Triton dan kini tinggal di sebuah gua dari tulang belulang makhluk laut raksasa bersama anak buah yang ia sayangi, dua belut bernama Flotsam dan Jetsam.

Di tempat tinggal barunya, Ursula tetap melakukan sihir hitam dengan memberikan bantuan kepada duyung yang datang menemuinya dengan membuat kesepakatan tertentu. Jika mereka tidak dapat memenuhi kesepakatan tersebut, mereka akan berubah menjadi polip milik Ursula. Meskipun demikian, Ursula masih mendambakan hidupnya yang lama dan menunggu kesempatan baru muncul agar dia dapat merebut posisi Raja Triton sebagai penguasa laut. Kesempatan ini muncul ketika Ariel jatuh cinta dengan seorang manusia. Ketika Ariel yang menyetujui kesepakatan untuk berubah menjadi manusia, Ursula akhirnya memiliki hal yang dapat digunakan untuk membuat perjanjian mendesak dengan Triton. Triton yang putus asa setelah Ariel gagal memenuhi kesepakatan akhirnya menyerahkan dirinya, memberikan mahkota dan trisulanya kepada Ursula sehingga ia menjadi Ratu Tujuh Lautan. Namun akibat ulah Ariel, Ursula tidak sengaja membunuh kedua anak buahnya, membuatnya marah besar dan mencoba untuk membunuh Ariel dan Eric menggunakan kekuatan laut. Ursula pada akhirnya gagal karena tertusuk ujung kapal yang tajam dan trisula yang baru ia dapatkan kembali ke tangan Triton.

Untuk mengetahui sifat tokoh di setiap tahap, berikut adalah tabel berisi *scene* dalam film *The Little Mermaid* yang memperlihatkan tokoh Ursula.



**Tabel 4** : Adegan Situasi Film *The Little Mermaid*

Journal Homepage : <http://jurnalilmukomunikasi.uho.ac.id/index.php/journal/index>  
DOI : <http://dx.doi.org/10.52423/jikuho.v9i1.133>


Scene 8		
		
	<b>Gambar</b> Error! No text of specified style in document..8	<b>Gambar</b> Error! No text of specified style in document..9
<b>Waktu</b>	10.58 - 11.59	
Dialog	<p>Ursula : <i>“Yes, hurry home, princess. We wouldn't want to miss old daddy's celebration, now, would we? Ha! Celebration indeed. Bah! In my day, we had fantastical feasts when I lived in the palace.”</i>                      (Ya, ayo cepat pulang, putri. Kau tak mau ketinggalan perayaan ayahmu, 'kan? Ha! Perayaan. Bah! Dahulu, aku mengadakan pesta yang fantastis saat aku tinggal di istana.)</p> <p>Ursula : <i>“And now, look at me. Wasted away to practically nothing. Banished and exiled and practically starving, while he and his flimsy fish-folk celebrate. Well, I'll give 'em something to celebrate soon enough.”</i>                      (Sekarang lihatlah aku. Menjadi tidak berguna. Dibuang, dikucilkan, dan kelaparan! Ketika dia dan rakyat ikannya berpesta! Aku akan beri mereka sesuatu untuk dirayakan.)</p> <p>Ursula : <i>“Flotsam! Jetsam! I want you to keep an extra close watch on this pretty little daughter of his. She may be the key to Triton's undoing...”</i></p>	<p>Keterangan:                      Ursula memata-matai Ariel yang terburu-buru pulang karena ia lupa untuk datang ke pesta kerajaan. Dengan kesal, Ursula mengeluh mengenai keadaannya setelah ia diusir dari kerajaan oleh Triton. Melihat ulah Ariel, Ursula menyuruh Flotsam dan Jetsam untuk mengawasinya dengan harapan Ariel dapat digunakan sebagai senjata untuk mengalahkan Triton.</p>

	(Flotsam! Jetsam! Awasi baik-baik putrinya yang cantik ini. Dia mungkin bisa menjadi kunci hancurnya Triton...)	
Karakteristik	Pendendam	

**Tabel 5** Adegan Transformasi Film *The Little Mermaid*

Scene 34		
		
	<b>Gambar</b> Error! No text of specified style in document..10	<b>Gambar</b> Error! No text of specified style in document..11
<b>Waktu</b>	01.02.25 - 01.02.40	
<b>Dialog</b>	<p>Ursula : <i>“Nice work, boys. That was a close one. Too close. The little tramp! Oh, she’s better than I thought. At this rate, he’ll be kissing her by sunset for sure.”</i>                      (Bagus. Itu nyaris sekali. Terlalu nyaris. Wanita berengsek! Dia lebih baik dari yang kuduga. Jika seperti ini, pangeran itu besok pasti akan mencium dia.)</p>	<p>Keterangan:                      Anak buah Ursula berhasil menggagalkan Ariel yang hampir mendapatkan ciuman dari Eric. Ursula yang sebelumnya percaya diri dapat dengan mudah menjebak Ariel kini kesal karena ia hampir saja gagal. Ursula langsung berenang ke arah rak, menyingkirkan barang dengan marah lalu mengambil bahan ramuan.</p>
<b>Karakteristik</b>	Pemarah	

**Tabel 6 : Adegan Situasi Akhir Film *The Little Mermaid***

<b>Scene 44</b>		
		
<p><b>Gambar</b> Error! No text of specified style in document..12      <b>Gambar</b> Error! No text of specified style in document..13</p>		
<b>Waktu</b>	01.11.37 - 01.12.05	
<b>Dialog</b>	<p>Ursula : <i>"Ha! It's done then."</i> (Ha! Berhasil!)</p> <p>Ariel : <i>"No... Oh, no!"</i> (Tidak!)</p> <p>Sebastian : <i>"Oh, Your Majesty..."</i> (Oh, Yang Mulia...)</p> <p>Ariel : <i>"Daddy?"</i> (Ayah!)</p> <p>Ursula : <i>"At last, it's mine."</i> (Akhirnya. Mahkota ini milikku!)</p>	<p><b>Keterangan:</b> Triton menandatangani kontrak, menggantikan nama Ariel dengan namanya sendiri. Ursula mengembalikan Ariel seperti semula namun mengubah Triton menjadi polip kecil. Mahkotanya yang jatuh kini diambil oleh Ursula. Ursula kemudian menggunakan mahkota lalu tertawa gila karena rencananya berhasil.</p>
<b>Karakteristik</b>	Pendendam	

Tokoh Ursula muncul tepat setelah tokoh Ariel diperkenalkan sebagai seorang putri dengan rasa ingin tahu yang tinggi namun ceroboh. Ursula yang sedang memata-matai Ariel kemudian berkomentar mengenai pesta kerajaan yang dilupakan oleh Ariel karena sibuk berkelana.

*"Bah! In my day, we had fantastical feasts when I lived in the palace. And now, look at me. Wasted away to practically nothing. Banished and exiled and practically*

*starving, while he and his flimsy fish-folk celebrate. Well, I'll give 'em something to celebrate soon enough."*

(Bah! Dahulu, aku mengadakan pesta yang fantastis saat aku tinggal di istana. Sekarang lihatlah aku. Menjadi tidak berguna. Dibuang, dikucilkan, dan kelaparan, ketika dia dan rakyat ikannya berpesta! Aku akan beri mereka sesuatu untuk dirayakan.)

Ursula mengingat-ingat kehidupannya dahulu yang berbanding terbalik dengan kondisinya sekarang karena diusir oleh Raja Triton dari kerajaan. Setelah melihat tingkah laku Ariel, Ursula yang merasa bahwa Ariel dapat dimanfaatkan untuk membawa Triton kepadanya. Hal tersebut menjadi penunjukkan sifat pendendam, yaitu mudah memiliki keinginan untuk membalaskan sesuatu (Kamus Besar Bahasa Indonesia, n.d.-d). Setelah munculnya informasi baru mengenai pertengkaran Ariel dengan Triton, Ursula mengambil kesempatan agar Ariel mau membuat perjanjian dengannya. Ariel pada awalnya ragu untuk meminta pertolongan, namun Ursula menyambutnya dengan terbuka dan berhasil membuatnya percaya.

## Kesimpulan

Penggambaran tokoh Disney Villain di era klasik, ditinjau dari tokoh Ratu Jahat dalam film *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937), sebagian besar menggunakan metode karakterisasi langsung (*telling/direct presentation*) yang ditampilkan pada situasi awal untuk menunjukkan motif tokoh melalui tuturan pengarang, yakni rasa iri. Metode tersebut kemudian didukung oleh metode tidak langsung (*showing/indirect presentation*) berupa *contemplated act* yang berubah menjadi *act of commission* di tahap transformasi ketika tokoh melakukan segala usaha buruk, serta di tahap situasi akhir ketika tokoh merasakan kemenangan sementara namun akhirnya berakhir dengan kematian. Tokoh *Disney Villain* di era klasik terus menerus memegang fungsi sebagai jenis karakter *The Villain* sehingga menunjukkan perkembangan tokoh yang statis. Dengan demikian, tokoh *Disney Villain* di era klasik secara keseluruhan tergolong pada arketipe tokoh *The Villain*.

Penggambaran tokoh Disney Villain di era renaisans, ditinjau dari tokoh Ursula dalam film *The Little Mermaid* (1989), menggunakan metode karakterisasi langsung (*telling/direct presentation*) dan metode tidak langsung (*showing/indirect presentation*) yang saling mendukung satu sama lain. Pada situasi awal, motif tokoh sudah terlihat melalui *contemplated act* dan *act of commission* yaitu rasa dendam dan keinginan atas kekuasaan disertai dengan latar belakang dari motif tersebut dan rencana yang akan dijalankan. Pada tahap transformasi, tokoh mulai turun tangan dengan melakukan usaha yang akan menggagalkan misi tokoh lain.

Penggambaran tokoh Disney Villain di era modern, ditinjau dari tokoh Pangeran Hans dalam film *Frozen* (2013), mayoritas menggunakan metode tidak langsung (*showing/indirect presentation*). Pada situasi awal, motif tokoh asli masih belum terlihat, malah nampak memiliki motif yang berbeda dikarenakan penunjukkan karakterisasi secara langsung (*telling/direct presentation*) melalui penampilan yang menarik. Pada tahap transformasi, tokoh melakukan tindakan *act of commission* dan *act of omission* yang disesuaikan dengan tokoh lain berdasarkan posisi paling menguntungkan.

Perlu diketahui, bahwa penelitian ini tidak melihat dari persepektif penonton terhadap perkembangan arketipe *Disney villain* dalam tiga era. Oleh karena itu,



diperlukan penelitian kuantitatif untuk melihat efektivitas perkembangan film animasi *disney princess* terhadap keputusan menonton film. Melalui penelitian ini, *audience* film *Disney* dapat mengetahui transformasi pembawaan *disney villain* pada tiga era yaitu era klasik, era renaissance, dan era modern.

## Referensi

- American Film Institute. (2003). *AFI's 100 Years...100 Heroes & Villains*.
- Elo, S., Kääriäinen, M., Kanste, O., Pölkki, T., Utriainen, K., & Kyngäs, H. (2014). Qualitative Content Analysis. *SAGE Open*, 4(1), 215824401452263. <https://doi.org/10.1177/2158244014522633>
- Eriyanto. (2017). *Analisis Naratif: Dasar-Dasar dan Penerapannya dalam Analisis Teks Berita Media* (Cetakan ke). Kencana Prenada Media Group.
- Fought, C., & Eisenhauer, K. (2016). *A Quantitative Analysis of Gendered Compliments in Disney Princess Films*.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (n.d.-a). *Dendam*. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Retrieved January 8, 2023, from <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/dendam>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (n.d.-b). *Iri*. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Retrieved January 8, 2023, from <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/iri>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (n.d.-c). *Kejam*. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Retrieved January 8, 2023, from <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kejam>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (n.d.-d). *Marah*. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Retrieved January 8, 2023, from <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/marah>
- Krause, R. J., & Rucker, D. D. (2020). Can Bad Be Good? The Attraction of a Darker Self. *Psychological Science*, 31(5), 518–530.
- Nurgiyantoro, B. (2015). *Teori Pengkajian Fiksi*. Gadjah Mada University Press.
- Pallant, C. (2011). *Demystifying Disney: A History of Disney Feature Animation*. The Continuum International Publishing Group.
- Pratista, H. (2017). *Buku Memahami Film Edisi Kedua* (Cetakan 3). Montase Press.
- Pujileskono, S. (2015). *Metode Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Intrans Publishing.
- Stover, C. (2013). Damsels and Heroines: The Conundrum of the Post-Feminist Disney Princess. *LUX: A Journal of Transdisciplinary Writing and Research from Claremont Graduate University*, 2(1), 29.
- Sugiyono. (2014). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.
- Susanti, N. D. (2022). *The Portrayal of Female Villain By The Evil Characters in Disney Movies* [Thesis, Universitas Islam Sultan Agung]. [http://repository.unissula.ac.id/27840/1/30801800027\\_fullpdf.pdf](http://repository.unissula.ac.id/27840/1/30801800027_fullpdf.pdf)
- Suyitno. (2009). *Kritik Sastra*. Univeritas Sebelas Maret Press.
- Vayntraub, A. (2022). *3 in 5 Americans watch a series or movie just for the villain*. SWNS Digital. <https://swnsdigital.com/us/2022/10/3-in-5-americans-watch-a-series-or-movie-just-for-the-villain/>