

**REPRESENTASI GENDER DALAM FILEM ANIMASI MALAYSIA:
KAJIAN KE ATAS FILEM *GENG: THE ADVENTURE BEGINS* (2009) DAN
BOBOIBOY: THE MOVIE (2016)
*GENDER ISSUES IN THE MALAYSIAN ANIMATION FILMS: A RESEARCH ON THE
FILMS, GENG: THE ADVENTURE BEGINS (2009) AND BOBOIBOY: THE MOVIE (2016)***

¹Thivyaa A/P Sundaraj

²Rani Ann Balaraman

Pusat Pengajian Komunikasi, Universiti Sains Malaysia
11800 Gelugor, Penang

¹thivyaasundaraj96@gmail.com, ²rani_balaraman@usm.my

Tarikh dihantar: 4 Ogos 2022 / Tarikh diterima: 20 September 2021

Abstrak Animasi dikatakan sebagai imej yang dimanipulasikan secara 'frame by frame' dan pergerakan ilusi yang dihasilkan setelah digerakkan dengan laju. Sektor animasi juga dikatakan sebagai salah satu bidang yang mempunyai kemampuan untuk meningkatkan ekonomi negara. Kajian ini berkaitan pemaparan isu gender dalam filem animasi di Malaysia dengan mengambil *Geng: The Adventure Begins (2009)* dan *Boboiboy: The Movie (2016)* sebagai sampel kajian. Objektif kajian ini adalah untuk menganalisis representasi watak lelaki dan wanita yang terdapat dalam filem. Teori *Social Actor Network* digunakan dalam melengkapkan kajian dan hasil kajian menunjukkan representasi lelaki lebih menonjol dalam kedua-dua filem tersebut dari segi jumlah skrin, dialog dan aksi. Watak lelaki juga didapati memegang watak yang dominan. Watak wanita banyak ditonjolkan sebagai pembantu kepada watak lelaki.

Kata Kunci: *representasi, gender, Geng: The Adventure Begins, BoBoiBoy: The Movie*

Abstract Animation can be defined as a frame-by-frame image and an illusion of motion created after a rapid movement. Today, the animation sector is regarded as one of the fields that have the potential to improve the country's economy. This study is about gender issues in Malaysian animation films, *Geng: The Adventure Begins (2009)* and *Boboiboy: The Movie (2016)* as study samples. The objective of this study was to analyze the representation of male and female characters featured in the films. Social Actor-Network theory was used in completing the study, and the results of the study showed that male representation was more prominent in both films in terms of the number of screens, dialogues, and actions. Male characters were also found to hold a dominant character. Female characters are widely featured as an assistant to the male characters.

Keywords: *representation, gender, Geng: The Adventure Begins, BoBoiBoy: The Movie*

PENDAHULUAN

Malaysia merupakan negara yang dikatakan baru berjinak-jinak dalam industri animasi namun telah berjaya menjadi salah satu pengeluar filem animasi yang berjaya (Hanis Syazwani Kamrudin & Sulaiman Sajilan, 2013). Tidak seperti negara lain dalam rantau ini yang memerlukan pertolongan daripada sumber luar, Malaysia mampu menghasilkan filem animasi berjaya yang menerapkan unsur-unsur dan nilai tempatan negara. Dari konteks Malaysia, animasi dikatakan sebagai salah satu unsur multimedia yang telah menarik perhatian kanak-kanak serta digunakan untuk menyampaikan cerita rakyat dari segi digital (Norshahila Ibrahim et. al 2013).

Pada mulanya, perkembangan animasi boleh dilihat secara jelas di dua buah negara iaitu Amerika Syarikat dan Jepun. Bidang animasi dalam dua buah negara ini telah berkembang dengan rancak dan kesannya adalah penubuhan syarikat-syarikat animasi yang berjaya seperti Walt Disney Animation Studios, Pixar, Studio Ghibli dan Toei Animation (Mohd Amir Mat Omar dan MD Sidin Ahmad Ishak, 2011). Animasi di Malaysia telah diperkenalkan pada tahun 1946 melalui penubuhan Malaysia Film Unit atau kini dikenali sebagai Filem Negara Malaysia (Hassan, 2007). Namun, animasi pada masa tersebut hanya terhad kepada teks dan objek bergerak dan tidak digunakan dalam bentuk filem atau siri televisyen. Filem animasi pendek yang pertama dihasilkan adalah *Hikayat Sang Kancil* pada tahun 1978 di bawah penerbitan Anandam Xavier (Mohd Amir Mat Omar dan Md Sidin Ahmad Ishak, 2011).

Setelah Tun Dr. Mahathir bin Mohamad menjawat jawatan sebagai Perdana Menteri Malaysia yang keempat pada tahun 1981, beliau menggesa rakyat Malaysia ke arah perkembangan teknologi digital. Industri animasi wujud dengan keputusan kerajaan pada tahun 1994 untuk mempromosikan animasi tempatan. *Usop Sontorian* merupakan siri televisyen animasi yang pertama di Malaysia. Manakala filem animasi pertama Malaysia ialah *Silat Lagenda* pada tahun 1998. Perkembangan ini menjadi satu titik permulaan bagi industri animasi di Malaysia. Percubaan pertama teknik animasi 3D digital menghasilkan filem *Nien Resurrection* (2000) oleh *Young Jump Production* diikuti dengan *Skyland* (2001) yang juga dikeluarkan dalam bentuk VCD (Hassan, 2007).

LATAR BELAKANG KAJIAN

Seks atau jantina didefinisikan sebagai sesuatu yang telah ditentukan sejak lahir dan lebih kepada aspek biologi yang melibatkan organ seks manakala gender dibentuk melalui sosial dan budaya (Jodie Yap Siew Wen, 2018). Sebagai contoh, lelaki dan perempuan mempunyai alat kelamin, fungsi reproduksi dan hormon yang berbeza. Gender pula dikatakan sebagai penciptaan sosial dan bersifat simbolik (Fuziah Kartini Hassan Basri et.al, 2010). Misalnya, wanita dianggap lemah lembut manakala lelaki dianggap sebagai agresif.

Namun, ideologi ini telah ditentang oleh salah seorang ahli teori gender yang berpengaruh, Judith Butler. Definisi Judith Butler mengenai jantina dan gender mencabar pemikiran tradisional masyarakat mengenai isu tersebut. Buku Judith Butler '*Gender Trouble*' membahaskan bagaimana definisi tradisi mengenai gender dapat ditakrifkan semula. Beliau membincangkan bahawa jantina adalah pembinaan sosial dan bukannya sesuatu yang semula jadi. Oleh itu, jantina dan gender tidak bergantung kepada satu sama lain. Bagi Butler, tidak ada identiti gender yang asli, semuanya dibentuk melalui ekspresi dan pertunjukan yang berulang hingga terbentuk identiti gender yang megatakan lelaki harus maskulin dan wanita harus berkelakuan feminine (Linda Houwers, 2017).

Gender memberikan maklumat mengenai tingkah laku dan norma yang dianggap sebagai stereotaip gender dan filem menjadi salah satu produk media yang membentuk stereotaip tersebut ke atas golongan lelaki dan wanita. Sementara itu, representasi dalam analisis filem dan penyiaran adalah keupayaan untuk memahami medium dan makna yang dibangunkan bagi golongan audiens (Rahmat Edi Irawan, 2014). Cara gender direpresentasi dalam media sudah semestinya mempengaruhi persepsi masyarakat melihat peranan gender. Selain itu, ciri-ciri khusus gender yang dipaparkan dalam media dapat menguatkan lagi imej dan tingkah laku yang harus terdapat dalam golongan lelaki dan wanita tersebut (Dorin Popa and Delia Gavriiliu, 2015). Kajian gender banyak dibuat dalam rancangan televisyen namun kajian gender dalam filem tidak sebegitu banyak sehingga tahun 1975 apabila Laura Mulvey mengeluarkan artikel berjudul “Visual Pleasure and Narrative Cinema” untuk kegunaan kajian lanjutan pada masa hadapan (Mendes dan Carter, 2008).

PERMASALAHAN KAJIAN

Terdapat banyak kajian berkenaan isu gender dalam filem tempatan mahupun luar negara. Filem animasi kanak-kanak yang dikeluarkan oleh *Walt Disney* sendiri memaparkan isu gender dan meletakkan wanita sebagai satu watak yang domestik, lemah, sensitif, seksi dan beremosi. Watak lelaki dalam filem animasi *Walt* kebanyakannya diletakkan sebagai bijak, kuat, yakin dan bekerja (Linda Houwers, 2017). Oleh itu, perbezaan yang ketara boleh dilihat dalam pemaparan filem-filem animasi yang dikeluarkan oleh *Walt Disney*. Watak wanita sangat kurang dipaparkan sebagai seorang individu yang boleh menyelesaikan masalah dengan sendiri dan kebanyakannya ditunjukkan sebagai individu yang memerlukan bantuan daripada golongan lelaki.

Kini, media merupakan medium yang memainkan peranan yang afdal dalam mempengaruhi minda penonton. Media juga mampu membentuk fikiran dan tingkah laku masyarakat. Oleh itu, adegan yang membentuk stereotaip dan pemaparan negatif terhadap sesuatu golongan yang tertentu harus dielakkan dalam filem animasi. Hal ini demikian kerana, program televisyen mempunyai kuasa untuk membentuk kepercayaan kanak-kanak dan membentuk tingkah laku yang sesuai menurut jantina. Ini boleh memberi kesan secara langsung kepada kehidupan mereka. Kajian ini dilakukan untuk melihat bagaimana watak-watak wanita dan lelaki dalam filem animasi Malaysia, *Geng: The Adventure Begins* (2009) dan *BoBoiBoy: The Movie* (2016) diketengahkan kepada khalayak penonton.

OBJEKTIF KAJIAN

Objektif utama kajian ini ialah untuk melihat representasi gender dalam watak-watak filem animasi Malaysia *Geng: The Adventure Begins* (2009) dan *BoBoiBoy: The Movie* (2016).

SKOP KAJIAN

Dua buah filem animasi Malaysia *Geng: The Adventure Begins* (2009) dan *BoBoiBoy: The Movie* (2016) diketengahkan sebagai sampel kajian. Filem animasi *Geng: The Adventure Begins* dipilih kerana ia merupakan filem animasi 3D berbahasa Melayu yang pertama di Malaysia yang diterbitkan oleh *Les' Copaque Production* dan telah berjaya menjana keuntungan sebanyak RM 6.31 juta. Filem ini turut menerima pengiktirafan dalam *Malaysia*

Book of Records untuk filem animasi 3D Melayu yang pertama di Malaysia pada tahun 2009 (Bernama, 15 Jun 2016).

BoBoiBoy: The Movie ialah sebuah filem komedi adiwira yang dikeluarkan pada tahun 2016 oleh *Animonsta Studios* atau kini dikenali sebagai *Monsta*. Filem ini berdasarkan siri televisyen popular, *BoBoiBoy* dan telah mendapat sambutan yang luar biasa di Malaysia, Brunei dan Singapura (NST Online, 2016). Filem ini berjaya mengutip lebih daripada RM 500,000 pada hari pertama siarannya iaitu pada 3 Mac 2016. Kutipan ini secara langsung mencatat rekod dalam *Malaysian Book of Records* sebagai kutipan hari pertama yang paling tinggi di Malaysia (Malaymail, 2016).

Secara umumnya, tujuan pemilihan kedua-dua filem ini adalah kerana filem-filem tersebut membuatkan industri animasi Malaysia dikenali antara podium antarabangsa seperti Indonesia, China, Singapura dan India. Kesemua watak utama dan sampingan iaitu 9 watak dari filem *Geng: The Adventure Begin* dan 8 watak dari filem *BoBoiBoy: The Movie* telah dikaji dari segi watak dan perwatakan dan dialog untuk melengkap kajian ini.

SOROTAN KAJIAN LEPAS

Shazia Akbar Ghilzai & Zubair Ahmad (2017) menganalisis kesan kartun animasi terhadap bahasa dan tingkah laku kanak-kanak. Kajian ini menggunakan kaedah temu bual iaitu dengan bertanya soalan-soalan yang dipilih kepada ibu dan adik beradik kepada kanak-kanak yang berumur 5-12 tahun. Hasil kajian menunjukkan bahawa kanak-kanak yang menonton kartun animasi mengalami kadar peningkatan bahasa yang tinggi, tingkah laku yang agresif serta berkeupayaan untuk membezakan gender.

Seterusnya, banyak kajian terhadap isu gender dalam filem animasi mengatakan masih wujud representasi dan stereotaip gender secara tradisional. Menurut Edwin Michael et al., (2012) pendedahan stereotaip gender sekarang telah mencapai golongan kanak-kanak melalui animasi. Objektif kajian berkenaan adalah untuk melihat bagaimana perspektif gender dan *gender favouritism* mempengaruhi imej filem tertentu dan cara naratif dikonstruksi untuk menonjolkan impak watak yang dibawa oleh golongan lelaki. Kajian ini menunjukkan terdapat perbezaan yang ketara antara watak lelaki dan watak wanita. Daripada jumlah sebanyak 103 watak daripada 6 buah filem yang dikaji, 79 watak adalah watak lelaki dan hanya 24 watak diberikan kepada golongan wanita.

Kajian Anna-Karin Mattsson (2009), melihat bagaimana gender ditonjolkan dalam siri animasi *The Simpsons* dari segi bahasa, aktiviti yang dibuat oleh lelaki dan wanita dan plot. Kaedah analisis telah dibuat ke atas nama, kerjaya, representasi gender dan *gender roles*. Hasil kajian menunjukkan bahawa watak lelaki ditunjukkan sebagai mempunyai kerjaya yang bagus dan terikat dengan kerjaya. Watak wanita pula dipaparkan sebagai *substitute* kepada watak-watak lelaki.

Shumaila Ahmed & Juliana Abdul Wahab (2014) menjalankan kajian yang berfokus pada representasi gender lelaki dan perempuan dalam kartun animasi yang disiarkan dalam *Cartoon Network*. Objektif kajian adalah untuk melihat representasi gender dan kajian ini menggunakan teknik persampelan *purposive*. Dapatan kajian menunjukkan terdapat stereotaip gender dalam kartun animasi dan ini memainkan peranan penting dalam pembinaan ideologi mengenai kedudukan serta ciri-ciri golongan lelaki dan wanita dalam masyarakat yang telah ditetapkan.

Disney terkenal dengan filem yang meletakkan golongan wanita sebagai seorang yang domestik dan pasif. Tetapi kini, dengan penerbitan filem-filem seperti *Brave*, watak wanita ditonjolkan sama seperti watak lelaki yang lain. Ini dilakukan supaya satu perspektif yang

positif terhadap golongan wanita dapat dibina dan kesamarataan gender dapat diwujudkan Grabedian (2014). McKenzie Barber (2015) juga melakukan kajian mengenai perkembangan filem *Disney* dan bagaimana watak wanita ditunjukkan dalam filem *Disney*. Dengan menggunakan kaedah pemerhatian, beliau mendapati watak wanita dalam filem *Disney* mempunyai perkembangan dari segi positif. Misalnya, kini filem *Disney* mula menerbitkan filem-filem yang lebih berbentuk kesamarataan gender. Kajian Grabedian dan McKenzie ini disokong oleh Caitlyn Hays (2018) yang menyatakan bahawa *Disney* kini mengeluarkan filem-filem yang lebih rasional dan tidak mengikut ciri-ciri tradisional sesuatu gender.

Larisa Arnold et al., (2015) menganalisis tema yang berulang dalam filem puteri tertua *Disney*, *Snow White* dan filem puteri terbaharu *Disney*, *Frozen* sebagai asas untuk menilai mesej gender dan menyokong peranan gender, norma sosial serta jangkakan gender yang ada di kedua-dua filem berkenaan. Salah satu matlamat kajian ini adalah untuk menentukan peranan jantina spesifik yang dibentangkan dalam *Snow White* dan *Frozen*. Kemudian menentukan sama ada *Disney* telah membuat kemajuan mengenai mesej gender bahawa filem *Disney* dihasilkan untuk kedua-dua golongan lelaki dan wanita. Para pengkaji menganalisis norma sosial, peranan gender, dan jangkakan gender bagi lelaki dan wanita. Setiap kategori mempunyai ciri-ciri tertentu. Dalam kategori peranan jantina, para pengkaji menemui contoh bahawa lelaki yang menyediakan pendapatan untuk keluarga dan bertindak sebagai pelindung. Seterusnya untuk norma sosial, lelaki mengambil inisiatif dan terlibat dalam aktiviti fizikal yang dipilih. Akhirnya, ciri-ciri lelaki yang fizikal dan aktif secara verbal, agresif, dominan, maskulin, tabah, kompetitif, dan menawan menggambarkan jangkakan jantina. Penemuan ujian menunjukkan bahawa tidak ada perubahan antara pemaparan watak lelaki antara filem *Disney* masa lalu dan kini. Kesimpulannya, kajian ini menunjukkan bahawa walaupun terdapat penambahan dalam bilangan watak perempuan namun masih terdapat konsep hegemoni dalam kebanyakan filem *Disney*.

Sabrina Fischer (2010) juga turut mengkaji pemaparan gender, imej dan stereotaip dalam filem animasi kanak-kanak. Satu analisis kandungan terhadap lima filem animasi kanak-kanak telah dijalankan. Dapatan yang didapati menunjukkan bahawa watak lelaki masih dominan dan digambarkan dengan pelbagai peranan seperti bekerjaya, pemimpin dan wira, pamarah, dominan, gembira dan lain-lain lagi.

Warna juga memainkan peranan penting dalam menunjukkan representasi gender. Hal ini demikian kerana, menurut Muhammad Marziana (2002) yang mengkaji persepsi masyarakat terhadap risalah periklanan, warna mempunyai kesan psikologi terhadap pembaca. J. Hadawiah (2012) melakukan sebuah kajian mengenai penggunaan bahasa dan pemaparan gender dalam iklan majalah melalui kaedah soal selidik. Dapatan menunjukkan bahawa, pemaparan warna stereotaip untuk gender lelaki dan wanita masih dipaparkan tetapi terdapat juga usaha untuk mengubah skema tradisional ini apabila warna gelap digunakan bagi iklan wanita dan warna yang agak terang bagi iklan lelaki ditonjolkan untuk mewujudkan kesamarataan antara gender.

Jodie Yap Siew Wen (2018) mengkaji representasi gender dalam filem bertema kepolisan. Matlamat kajian ini adalah untuk menganalisis representasi maskuliniti dan feminiti serta stereotaip gender dari aspek verbal dan non-verbal menggunakan pendekatan Van Leeuwen (2018). Kemudian memerhati bahawa gender yang direpresentasikan mengikut atau mencabar stereotaip gender. Dapatan kajian menunjukkan representasi lelaki dan wanita dalam filem kepolisan adalah lebih kurang sama. Walaupun watak lelaki sering ditonjolkan sebagai maskulin dan berkuasa, watak wanita juga tidak ditindas dan ditunjukkan sebagai mencabar stereotaip gender yang ditentukan oleh masyarakat.

Kajian mengenai isu-isu gender merupakan salah satu topik yang gemar dibincangkan oleh para sarjana di seluruh dunia. Ini kerana isu gender berlaku di mana-mana sahaja dan sudah menjadi satu fahaman yang bersifat tradisional serta ditanam sebagai norma hidup.

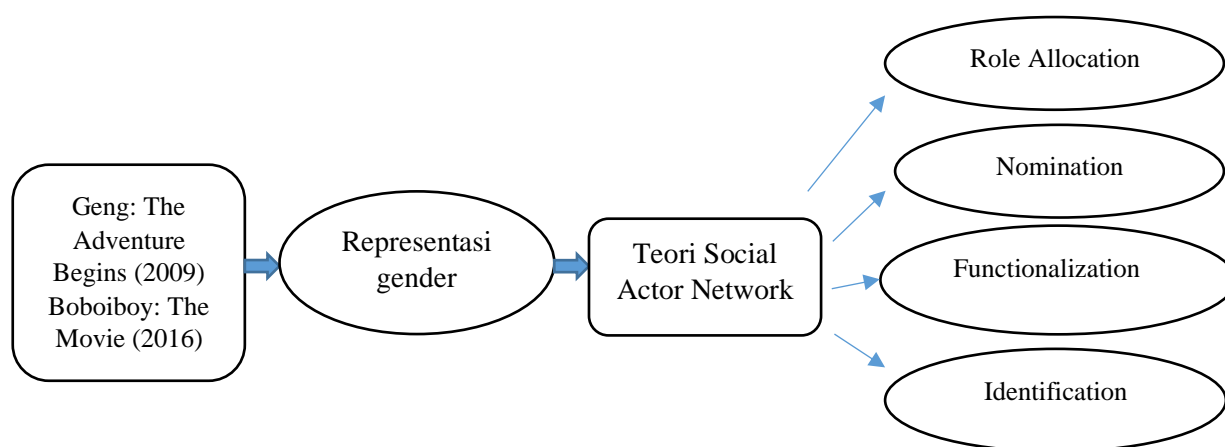
Kajian mengenai gender juga banyak dikaji dalam konteks filem dan penyiaran. Namun, kajian mengenai permasalahan isu gender yang memperlihatkan kedua-dua golongan lelaki dan perempuan dalam filem animasi Malaysia masih tidak dilakukan lagi.

TEORI

Kajian ini menggunakan Teori *Social Actor Network* oleh Theo Van Leeuwen (1996). Merujuk teori tersebut aktor sosial yang dipaparkan tidak kira lelaki atau wanita dihilangkan atau ditonjolkan (Jodie Yap Siew Wen, 2018). Dalam menggambarkan representasi aktor sosial, Theo Van Leeuwen (2008) telah mengasaskan bagaimana dalam sesebuah wacana, aktor sosial ditonjolkan (*inclusion*) atau dipinggirkan (*exclusion*).

Kajian ini mengadaptasi kerangka teori oleh Theo Van Leeuwen (2008) untuk melihat representasi lelaki dan wanita dalam kedua-dua filem yang dikaji. Teori ini mengandungi 22 aspek yang melihat filem dari pelbagai sudut tetapi hanya empat aspek yang berkaitan dengan kajian ini sahaja yang akan diketengahkan iaitu *Role Allocation*, *Nomination*, *Functionalization* dan *Identification*. Ini kerana, aspek-aspek yang lain lebih ke arah linguistik dan kajian ini hanya menumpukan kepada peranan aktor sosial dan bagaimanakah golongan lelaki dan wanita telah direpresentasi dalam kedua-dua filem tersebut.

Dalam mengenal pasti representasi aktor sosial berdasarkan *Role Allocation* watak aktif dan pasif yang terdapat dalam filem tersebut telah dikenalpasti. Watak aktif bermaksud watak yang memegang kuasa ke atas jalan cerita dan mendominasi adegan yang tertentu. Watak Pasif pula lebih bergantung kepada watak-watak lain yang lebih berkuasa. Selain itu ciri *Nomination* iaitu penggunaan kata ganti nama dalam watak dilihat untuk mengenal pasti adakah watak dikategorikan secara sama taraf dari segi pekerjaan, jawatan dan status atau terdapat watak yang ditindas. *Functionalization* pula melihat representasi gender menurut tugas atau peranan yang dipegang oleh watak tersebut. Menurut Van Leeuwen (2008), tugas dan peranan sesuatu watak menentukan fungsi watak tersebut kepada jalan cerita filem dan pada masa yang sama dapat melihat adakah terdapat perbezaan tugas untuk golongan lelaki dan wanita. Seterusnya, aspek *Identification* dapat mengenal pasti sama ada watak tersebut bersifat positif atau negatif. Menurut pendekatan Van Leeuwen (2008), setiap filem mempunyai watak antagonis dan protagonis yang memiliki ciri-ciri yang tertentu. Penelitian ini dapat mengupas apakah aspek feminiti dan maskuliniti yang terdapat dalam watak antagonis dan protagonis dengan melihat penampilan fizikal, watak dan perwatakan dan hubungan watak tersebut dengan watak lain.



Rajah 1.0: Kerangka Teori *Social Actor Network*

METODOLOGI

Pendekatan kualitatif iaitu analisis tekstual digunakan dalam kajian ini untuk melihat representasi gender yang ditunjukkan dalam watak filem animasi Malaysia. Penelitian ini berfokus pada visual dan audio dalam kedua-dua filem ini dalam melihat karakteristik antara dua gender iaitu maskuliniti dan feminiti dan mengenalpasti sama ada representasi tersebut mencabar atau mengikuti konstruk sosial yang dibina oleh masyarakat.

Kaedah persampelan yang digunakan adalah kaedah persampelan bertujuan. Data kajian dikumpul dengan melihat pada dialog dan visual filem seperti pemakaian dan watak serta perwatakan bagi setiap watak yang dikenal pasti. Dalam analisis kajian, pengkaji akan tumpukan pada watak utama protagonis dan antagonis sahaja. Watak utama ditentukan melalui kekerapan watak tersebut muncul dalam filem dan juga melalui impak watak tersebut kepada naratif filem (Cindy Putri, 2017). Dalam filem *Geng: The Adventures Begins*, watak utama protagonis terdiri daripada kumpulan yang ingin menyelamatkan ibu Oopet dan watak antagonis pula terdiri daripada kumpulan pemburu haram. Seterusnya, dalam filem *Boboiboy: The Movie*, watak utama protagonis terdiri daripada Boboiboy dan kumpulannya yang ingin menyelamatkan Ochobot (kawan robot Boboiboy) dan watak utama antagonis pula terdiri daripada kumpulan alien jahat yang diketuai oleh Bora Ra. Instrumen kajian yang akan digunakan dalam kajian ini ialah borang pengekodan. Watak-watak yang akan dikaji adalah seperti berikut:

Jadual 1: Watak-watak yang dikaji (Filem *Geng: The Adventure Begins*)

Watak dalam Filem <i>Geng: The Adventure Begins</i>	Jantina	Peranan
Upin	Lelaki	Watak utama protagonis dan merupakan adik beradik kembar.
Ipin	Lelaki	Watak utama protagonis dan merupakan adik beradik kembar.
Ros	Wanita	Watak utama protagonis. Kakak kepada Upin & Ipin.
Badrol	Lelaki	Watak utama protagonis. Cucu Tok Dalang dan pelajar universiti.
Lim	Lelaki	Watak utama protagonis. Kawan Badrol.
Rajoo	Lelaki	Watak utama protagonis. Jiran Upin & Ipin.
Pak Mail	Lelaki	Watak utama antagonis. Pemburu haiwan terpelihara.
Sally	Lelaki	Watak utama antagonis. Konco Pak Mail.
Singh	Lelaki	Watak utama antagonis. Konco Pak Mail.

Jadual 2: Watak-watak yang dikaji (Filem *Boboiboy The Movie*)

Watak dalam Filem	Jantina	Peranan
BoBoiBoy	Lelaki	Watak utama protagonis.
Yaya	Wanita	Watak utama protagonis. Kawan BoBoiBoy.
Ying	Wanita	Watak utama protagonis. Kawan BoBoiBoy.
Gopal	Lelaki	Watak utama protagonis. Kawan BoBoiBoy.
Fang	Lelaki	Watak utama protagonis. Kawan BoBoiBoy.
Papa Zola	Lelaki	Watak utama protagonis. Cikgu BoBoiBoy dan kawan-kawan.
Bora Ra	Lelaki	Watak utama antagonis. Ketua pasukan Tengkotak.
Kiki Ta	Wanita	Watak utama antagonis. Ahli pasukan Tengkotak.

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Aspek *Role Allocation* digunakan untuk melihat watak-watak yang aktif dan pasif. Bukan semua watak memegang peranan aktif sahaja sepanjang filem tersebut. Kedua-dua filem ini memiliki watak yang berperanan aktif tetapi kemudian bertukar kepada pasif atau sebaliknya. Sebanyak 9 watak telah dianalisis dalam filem *Geng: The Adventure Begins* dan juga 8 watak dalam filem *Boboiboy: The Movie*. Daripada sejumlah 17 watak, 13 watak dipegang oleh golongan lelaki dan hanya 4 watak diberi kepada golongan wanita. Kesemua watak mempunyai masa yang tertentu di mana mereka bertukar dari ejen aktif kepada ejen pasif atau sebaliknya. Misalnya, ada babak di mana Badrol mendominasi watak-watak lain dan jalan cerita tetapi ada juga babak di mana dia memerlukan pertolongan daripada watak-watak lain.

Namun, watak perempuan sering ditunjukkan menjadi ejen pasif pada masa mereka ditonjolkan. Sebagai contoh, watak Ros dalam filem *Geng: The Adventure Begins* menjadi tumpuan utama apabila dia menjaga Upin, Ipin dan Rajoo dalam gua serta cuba mencari jalan keluar dengan menyalakan api. Namun, daripada ejen aktif yang berani dan sedang mencuba untuk mencari jalan penyelesaian, dia terus menjadi ejen pasif apabila munculnya ular tedung gergasi dan dia menjadi takut dan mula berlari. Tetapi ada juga babak di mana watak perempuan dijadikan sebagai ejen aktif. Misalnya, walaupun Ros takut selepas dikejar oleh ular tedung gergasi dan seterusnya bertembung pula dengan lintah gergasi, dia memberanikan diri dan menyelamatkan Rajoo semasa dia berada dalam bahaya. Ini selari dengan kajian Larisa Arnold (2015) yang menekankan bahawa watak wanita dalam kebanyakan filem *Disney* hanya ditonjolkan sebagai berani dan bijak apabila mereka mempunyai identiti dan ciri-ciri lelaki yang telah pun ditetapkan oleh masyarakat.

Watak protagonis perempuan dalam filem *Boboiboy: The Movie*, Yaya dan Ying pula sering ditewaskan dengan mudah oleh lawannya dalam beberapa saat sahaja. Tidak seperti Boboiboy, Yaya dan Ying ditunjukkan sering bergabung kuasa dan tidak melawan secara sendirian.

Biarpun begitu, apa yang menarik dalam kedua-dua filem ini adalah, walaupun watak perempuan dilihat dipasifkan namun ada watak protagonis lelaki yang lebih banyak dipasifkan berbanding yang lain seperti watak Lim dalam filem *Geng: The Adventure Begins* dan Gopal dalam filem *Boboiboy: The Movie*.

Selain itu, dalam kategori *nomination*, dapat dilihat bahawa watak protagonis perempuan dalam kedua-dua filem ini tidak dipinggirkan atau dipandang rendah oleh watak protagonis lelaki. Kata nama dan kata ganti yang digunakan dalam sesuatu ayat membezakan atau mengabungkan maskuliniti dan feminiti (Halliday & Matthiessen, 2004). Dalam filem *Geng: The Adventure Begins*, kata ganti nama 'kita' digunakan untuk menunjukkan kebersamaan antara kedua-dua gender feminin dan maskulin. Sebagai contoh, dalam misi mencari *Oopet* dan maknya, Badrol mahupun Ros membahaskan diri mereka dengan 'kita'. Dapatan ini selari dengan kajian Jodie Yap Siew Wen (2018) yang mengatakan bahawa kedua-dua watak protagonis dan antagonis dalam filem *Gerak Khas* menggunakan kata ganti nama 'kita' untuk menunjukkan kesepakatan mereka dalam menjalankan tugas. Selain itu, kata ganti nama 'kau' juga digunakan semasa individu yang berumur sama berkomunikasi. Misalnya, Badrol dan Lim. Di samping itu, Rajoo membahaskan dirinya 'aku' dengan Upin dan Ipin tetapi menggunakan 'saya' apabila bersama dengan Badrol, Lim dan Ros. Ini menunjukkan perbezaan kelas dari segi umur antara Rajoo dan yang lain serta menekankan bahawa dia menghormati golongan yang lebih berumur.

Seterusnya, dalam filem *Boboiboy: The Movie*, kata ganti nama 'saya' digunakan antara dua individu yang mempunyai perbezaan umur atau status. Boboiboy dilihat menggunakan 'saya' semasa berkomunikasi dengan Papa Zola. Kata ganti nama 'aku' dan 'kau' pula digunakan dalam dua konteks yang berbeza dalam filem ini. Pertama semasa berkomunikasi antara kawan-kawan atau individu yang mempunyai status yang sama dan kedua apabila ingin menunjukkan kuasa. Ini boleh dilihat semasa Boboiboy berkomunikasi dengan kawan seumurnya, Gopal dan juga semasa dia bercakap dengan Bora Ra. Ini juga dapat dilihat dalam kajian Jodie Yap Siew Wen (2018) di mana watak protagonis mahupun antagonis menggunakan kata ganti nama 'aku' dan 'kau' untuk menekankan kuasa mereka dalam situasi yang tertentu. Keseluruhannya, kata ganti nama 'kita' digunakan semasa pergabungan kedua-dua gender, tidak mengira status umur atau sebagainya oleh kedua-dua watak protagonis dan antagonis. Ini bermaksud, kesemua watak protagonis perempuan dalam kedua-dua filem diberi peranan dan dipandang setaraf dengan golongan lelaki.

Namun demikian, watak antagonis perempuan telah dipinggirkan. Misalnya, dalam filem *Geng: The Adventure Begins*, tiada watak antagonis perempuan dan ketiga-tiga watak antagonis dipegang oleh golongan lelaki. Dalam filem *Boboiboy: The Movie* pula, hanya Kiki Ta diletakkan sebagai ahli pasukan Tengkotak yang diketuai oleh watak antagonis lelaki utama iaitu Bora Ra. Akan tetapi, Kiki Ta diberikan jumlah masa skrin yang sangat sedikit dan dia tidak ditunjukkan berlawan atau terlibat dalam sebarang aksi fizikal seperti ahli-ahli lelaki dalam pasukan tersebut selari dengan kajian Sabrina Fisher (2010) yang menyatakan bahawa watak lelaki masih dominan dan walaupun watak wanita digambarkan dengan pelbagai sifat masih terdapat perbezaan yang ketara.

Functionalization pula lebih kepada aktiviti yang dilakukan oleh aktor sosial iaitu kedua-dua golongan lelaki dan perempuan dilihat boleh melakukan aktiviti yang sama. Misalnya, watak lelaki dan wanita ditunjukkan sebagai berkemampuan untuk melakukan aktiviti yang sama. Sebagai contoh, watak protagonis lelaki dan wanita dalam filem *Geng: The Adventure Begins* dilihat menolong satu sama lain dan berlawan dengan kumpulan pemburu

haram untuk menyelamatkan diri. Dalam filem *Boboiboy: The Movie* pula, Yaya dan Ying mempunyai kuasa dan berkeupayaan untuk menyelamatkan Ochobot sama seperti Boboiboy, Fang dan Gopal. Walaupun daya ketahanan fizikal mereka berlainan tetapi mereka masih diberi kuasa untuk melakukan aktiviti yang sama. Dapatan ini sama seperti kajian Grabedian (2014) yang mengatakan bahawa dahulu filem *Disney* seperti *Snow White* hanya menunjukkan representasi wanita sebagai seorang yang domestik iaitu hanya berada dalam rumah manakala lelaki keluar pergi bekerja. Tetapi, kini *Disney* mula mengeluarkan filem-filem yang menolak representasi wanita yang tradisional dan menonjolkan watak wanita yang bersifat berani, kuat dan berdiri sama tahap dengan golongan lelaki. Walaupun filem animasi Malaysia tiada lagi filem yang mempunyai watak perempuan sebagai watak utama namun terdapat beberapa perkembangan seperti tidak menunjukkan perempuan sebagai watak yang pasif dan domestik sahaja.

Melalui *identification* pengkaji dapat menganalisis bagaimana setiap watak dalam filem ini distruktur secara mendalam. Tamsilnya, warna diberi penekanan dalam kedua-dua filem tersebut. Warna boleh menjadi satu lambang bahasa dalam menyampaikan mesej kepada audiens (Muhammad Marziana, 2002). Hal ini demikian kerana, watak Rajoo, Pak Mail, Singh, Fang, Bora Ra dan Kiki Ta dilihat memakai pakaian yang lebih malap dan kelam. Upin, Ipin, Ros, Badrol, Lim, Yaya, Ying dan Papa Zola dilihat memakai pakaian yang berwarna lebih ceria dan lembut. Watak Boboiboy dan Gopal pula mempunyai campuran kedua-dua jenis warna yang malap dan juga ceria. Ini selari dengan kenyataan yang diberikan oleh J. Hadawiah (2012) yang mengatakan bahawa secara keseluruhannya masih terdapat pemaparan warna yang tertentu untuk representasi maskulin dan feminin tetapi terdapat juga usaha untuk mengubah skema tradisional apabila warna yang terang digunakan dalam iklan lelaki dan agak gelap bagi iklan wanita supaya kesamarataan gender dapat diwujudkan. Ini juga boleh dilihat dalam kajian ini apabila watak Ros dan Yaya dilihat memakai pakaian yang berwarna lembut tetapi memiliki ciri-ciri maskulin.

Kedua-dua filem ini telah cuba menunjukkan bahawa feminiti dan maskuliniti bukan hanya dimiliki oleh gender yang tertentu. Golongan wanita tidak semestinya bersifat feminin sahaja dan begitu juga dengan golongan lelaki. Percubaan ini boleh dilihat dalam watak Ros dalam filem *Geng: The Adventure Begins* dan watak Yaya dan Ying dalam filem *Boboiboy: The Movie* yang memiliki ciri-ciri feminin dari segi fizikal namun memiliki karakteristik yang maskulin seperti berani, berdikari dan bertanggungjawab. Begitu juga dengan watak Lim dalam filem *Geng: The Adventure Begins* dan Gopal dalam filem *Boboiboy: The Movie* yang direpresentasikan sebagai watak yang mudah risau dan takut yang dianggap sebagai sifat feminin.

Walau bagaimanapun, analisis dapatan menunjukkan bahawa watak-watak wanita dalam kedua-dua filem tidak memegang watak sebagai ketua atau berperanan dominan. Kedua-dua filem tersebut mempunyai golongan lelaki yang memegang watak yang dominan. Misalnya watak Badrol, Boboiboy dan Bora Ra. Dapatan ini selari dengan dapatan oleh Anna-Karin Mattsson (2009) yang menunjukkan bahawa watak yang dipegang oleh perempuan hanya menjadi *substitute* kepada watak lelaki. Sabrina Fischer (2010) juga mengatakan bahawa watak lelaki masih diberi keutamaan dan digambarkan dengan pelbagai peranan seperti bekerjaya, pemimpin dan wira, pamarah, dominan, gembira dan lain-lain lagi. Seterusnya, kedua-dua filem ini juga menunjukkan bahawa watak-watak wanita masih dikuasai oleh konsep hegemoni sejajar dengan kajian Larisa Arnold et al., (2015) yang menyatakan walaupun terdapat penambahan watak wanita dalam filem-filem animasi *Disney* namun konsep hegemoni masih boleh dilihat dan memainkan peranan yang penting dalam jalan cerita sesuatu filem tersebut.

KESIMPULAN

Kesimpulannya, dapatan kajian ini menunjukkan bahawa kedua-dua filem animasi Malaysia yang dikaji ini masih memberikan keutamaan kepada watak lelaki berbanding watak wanita. Kesimpulan ini dilakukan kerana daripada sebanyak 17 watak dalam kedua-dua filem ini hanya empat sahaja yang terdiri daripada golongan wanita. Empat ciri yang dikaji berdasarkan teori *Social Actor Network*, menunjukkan hanya terdapat perkembangan yang baik dalam ciri *functionalization* dan *identification* dalam usaha meningkat imej watak wanita. Oleh itu, kedua-dua filem *Geng: The Adventure Begins* dan *Boboiboy: The Movie* masih mengikut konstruk sosial yang dibina oleh masyarakat iaitu lelaki akan mendominasi semua perkara dan wanita hanyalah watak sampingan yang diwujudkan untuk membantu watak lelaki atau membantu kejayaan watak lelaki yang menjadi hero untuk sesebuah filem.

RUJUKAN

- Anna Karin Mattson. (2009). *Gender in The Simpsons* (Doctoral dissertation). Retrieved from: <http://www.diva-portal.org/smash/record>
- BoBoiBoy The Movie makes RM2 Million in Three Days*. (2018, Mac 7). Malaymail. Retrived 8 Mac 2019 from <https://www.malaymail.com/news/showbiz/>.
- Caitlyn Hays. (2018). *From Snow White to Moana: How Disney's leading ladies became more than just a pretty face*. Thesis. Ball State, University Muncle, IN.
- Cindy Putri. (2017). *The Characterization of the Main Character in Gone Girl Film*. *Linguistica*. Vol.6, No.1.
- Dorin Popa and Delia Gavrilu. (2015). *Gender Representation and Digital Media*. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. Vol.180.
- Edwin Michael et.al. (2012). *A Comparative Study of Gender Roles in Animated Films*. *Global Journal of Human Social Science*, Vol.12, Issue.5.
- Fuziah Kartini Hassan Basri, Faridah Ibrahim & Mus Chairil Samani. (2010). *What's Hip, What's Hop? Disharmonized Representations of Gender In Music Videos*. *Journal of Communication Malaysia*. Vol.26, Issue 2.
- Garabedian & Juliana. (2014). *Animating Gender Roles: How Disney is redefining the modern princess*. *Undergraduate Research Journal*, Volume 2(1).
- Hadawiah Junaidi. (2012). *Penggunaan Bahasa dan Pemaparan Gender dalam iklan majalah. Ijazah Sarjana Pengajian Bahasa Moden*. Universiti Malaya, Kuala Lumpur.
- Halliday, A. K. & Matthiessen, C.M. (2004). *Introduction to Functional Grammar*. London: Edward Arnold.
- Hassan Abd. Muthalib. (2007). *From mousedeer to mouse: Malaysian animation at the crossroads*. *Inter-Asia Cultural studies*, Vol.8 Issue 2.
- Jodie Yap Siew Wen. (2018). *Representasi Gender dalam Filem Bertema Kepolisan*. (Doctoral dissertation, Universiti Malaya). Retrieved from: <http://studentsrepo.um.edu.my/9104/2/>
- Jonathan Tye Decker. (2010). *The Potrayal of Gender in the Featured- Length of Pixar Animation Studios* (Doctoral dissertation, Auburn University). Retrieved from:<http://etd.auburn.edu>.
- Kamarudin Hanis & Sajilan Sulaiman. (2013). *Critical Success Factors of Technopreneurship in the Creative Industries: A Study of Animation Ventures*. *Review of Integrative Business and Economics Research (RIBER)*, Vol.2, Issue.1.
- Larisa Arnold et al. (2015). *Hegemony, Gender Stereotypes and Disney: A Content Analysis of*

- Frozen and Snow White*. Journal of Communication Research, Vol.2. Issue.1.
- Linda Houwers. (2017). *The Representation of Gender in Disney's Cinderella and Beauty & the Beast: A comparative Analysis of Animation and Live-action Disney Film* (Doctoral dissertation). Retrieved from: <https://theses.uibn.ru.nl/bitstream/handle/>
- Mahmor, Noor & Hashim & Nasihah. (2015). Citra Wanita Melayu Dalam Cerita Animasi Kanak-Kanak Upin Dan Ipin. *Journal of Education and Social Sciences*. 2. 137-149.
- Mckenzie Barber. (2015). *Disney's female gender roles: The change of Modern Culture*. Honors Thesis. Indiana State University.
- Mendes, K. & Carter, C. (2008). *Feminist and gender media studies: a critical overview*. *Sociology Compass*, Vol.2. Issue 6.
- Mohd Amir Mat Omar & Md Sidin Ahmad Ishak (2011). *Understanding Culture Through Animation: From The World To Malaysia*. *Malaysian Journal of Media Studies*, Vol.13, No.2.
- Muhammad Marziana. (2002). Sikap dan persepsi masyarakat terhadap risalah periklanan. Master Thesis. Universiti Malaya, Kuala Lumpur.
- Norshahila Ibrahim, Wan Fatimah Wan Ahmad & A'fza Shafie. (2013). *A Proposed Model for Animation of Malay Folktales for Children*. (Doctoral dissertation, Universiti Teknologi Petronas). Retrieved from: is.its.ac.id/pubs/oajis/index.php/file/
- Rahmat Edi Irawan. (2014). Representasi Perempuan dalam Industri Sinema. *Humaniora*, Vol.5.Issue.1. Retrieved from: <https://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/view/2975>
- Sabrina Fischer. (2010). *Powerful or Pretty: A Content Analysis of Gender Images in Children Animated Films*. (Doctoral dissertation, Auburn University). Retrieved from: <https://etd.auburn.edu/bitstream/handle/>
- Shazia Akbar Ghilzai & Zubair Ahmad. (2017). *Impact of Cartoon Programs on Children's Language and Behaviour*. *Insights in Language Society and Culture* 2.
- Shumaila Ahmad & Juliana Abdul Wahab. (2014). *Animation and socialization process: Gender role portrayal on Cartoon Network*. Canadian Center of Service and Education.
- Syahirah Mokhtazar. (2016, November 25). *New Adventures for Boboiboy and Pals*. NST Online. Retrieved 8 Mac 2019 from <https://www.nst.com.my/news/2016/11/191787/new-adventures-boboiboy-and-pals>.
- Van Leeuwen, T. (2008). *Discourse and Practice. New Tools for Critical Analysis*. London: Oxford University Press.