

PEREMPUAN DAN KONSOLIDASI KEKUASAAN DALAM FILM ANIMASI “RAYA AND THE LAST DRAGON”

Adelia Savitri¹, Erawati Dwi Lestari²

¹Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur,

²Institut Agama Islam Negeri Kediri

¹adelia.savitri.ih@upnjatim.ac.id; ²erawatidwilestari@iainkediri.ac.id

Abstrak: Penelitian ini mengkaji film animasi “Raya and The Last Dragon” yang merekonstruksi femininitas *disney princess*. Film ini mencoba keluar dari stereotip *Disney princess* yang pasif dan menempati kelas dua dalam hierarkinya dengan sosok pangeran. Hal ini bukanlah yang pertama kali dilakukan Disney, mengingat rekonstruksi femininitas sudah mulai muncul dalam animasi “Brave” dan “Moana”. Namun demikian, “Raya and The Last Dragon” tidak sekadar menunjukkan konstruksi femininitas seorang putri melalui petualangan khas Disney, tetapi menghadirkan aspek kepemimpinan perempuan dan peran perempuan dalam konsolidasi kekuasaan. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap bagaimana konstruksi femininitas yang dihadirkan melalui perannya sebagai pemimpin dan bagaimana strategi tokoh Raya dalam mengkonsolidasi kekuasaan yang terpecah belah dalam film animasi “Raya and The Last Dragon”. Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif yang memanfaatkan konsep femininitas Friedan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa film animasi “Raya and The Last Dragon” membangun konstruksi femininitas melalui kehadiran tokoh-tokoh anak perempuan yang memiliki kemampuan dan keberanian untuk menyelamatkan negaranya. Kepemimpinan perempuan yang ditunjukkan dalam film ini, mencoba keluar dari stereotip pemimpin perempuan pada umumnya yang dianggap lebih emosional dibanding kepemimpinan laki-laki. Melalui kepemimpinannya, tokoh perempuan dalam film ini mampu mengkonsolidasi kekuasaan yang sebelumnya terpecah belah. Dengan demikian, sebagai film animasi, “Raya and The Last Dragon” menghadirkan nilai-nilai pada anak-anak bahwa potensi kepemimpinan perempuan dapat setara dengan kepemimpinan laki-laki.

Keywords: femininitas, film anak, gender, perempuan, dan kekuasaan

PENDAHULUAN

Film animasi tidak sekadar dijadikan media hiburan bagi anak-anak, tetapi juga dapat digunakan sebagai media pendidikan karakter. Hal ini sebagaimana yang disampaikan oleh Pratama & Ardoni (2018) bahwa film animasi merupakan media pendidikan literasi yang efektif bagi anak-anak karena visualisasi yang ditampilkan cukup menarik. Oleh karena itu, film animasi merupakan media yang efektif dalam pendidikan karakter anak, termasuk menanamkan wawasan mengenai konstruksi gender.

Dalam konstruksi gender, perbedaan maskulin dan feminin adalah pembagian yang muncul akibat pembagian oposisi biner atas dasar jenis kelamin laki-laki dan perempuan. Namun, berbeda dengan pengkotak-kotakan sifat laki-laki dan perempuan berdasarkan jenis kelamin (*sex*) yang kodrati, proses konstruksi maskulin dan feminin bersifat lebih ‘cair’ dan dapat dinegosiasikan. Menurut Oakley (1972) hal ini karena klasifikasi sosial atas maskulin dan feminin merupakan sebuah konstruksi budaya.

Freidan (1974) merekonstruksi femininitas yang pada umumnya diidealkan oleh masyarakat. Freidan menentang pendapat Freud mengenai standar femininitas normal. Lebih lanjut, Freidan menyatakan bahwa para perempuan tidak bahagia bukan karena merasakan neurosis atau mengalami *penis envy* seperti yang dikatakan Freud, melainkan karena perempuan tidak memiliki akses untuk beraktualisasi di ruang publik. Kesempatan perempuan

untuk berperan dalam ruang publik bagi Freidan akan membuat perempuan dapat memenuhi kewajiban personalnya sebagai diri dan sebagai bagian dari masyarakat.

Pendidikan mengenai gender pada anak merupakan hal penting karena nilai-nilai yang diwariskan saat anak-anak akan diingat dan diimplementasikan sampai mereka tumbuh dewasa. Salah satu film animasi yang memuat rekonstruksi gender, khususnya femininitas melalui tokoh-tokoh perempuannya adalah film animasi Disney. Hal ini dapat dilihat dari pergeseran peran tokoh *princess* dalam film “Brave”, “Moana”, dan selanjutnya “Raya and The Last Dragon”. Hal ini menunjukkan bahwa rekonstruksi femininitas dalam film Disney memang bukanlah hal yang baru.

Berkaitan dengan perubahan karakter *Disney Princess* dari konstruksi femininitas lama seperti stereotip film Cinderella, Snow White, Little Mermaid, bergeser pada karakter *Disney Princess* yang lebih memiliki *power* seperti karakter Mulan dalam “Mulan”, karakter Merrida dalam “Brave”, karakter Moana dalam “Moana”, dan karakter Raya dalam “Raya and The Last Dragon”, Biasini (2018) mengungkapkan bahwa pergeseran tersebut berelasi dengan perubahan dari pandangan perempuan di era modern. Selain itu, adanya perubahan-perubahan karakter *Disney Princess* dari era Cinderella ke era “Raya and The Last Dragon” juga menunjukkan adanya pengaruh dari perkembangan pemikiran feminisme Amerika (Liu & Yang, 2021). Disney nampak melakukan beberapa penyesuaian dan mewedahi kritik feminis mengenai stereotip *Disney Princess* yang berkulit putih, cantik, bertubuh langsing, dan ‘feminin’, kemudian bergeser menjadi karakter *Disney Princess* yang berkulit gelap (seperti Moana dan Raya), tidak Eropa sentris, dan memiliki karakter yang mandiri (tidak bergantung pada pertolongan pangeran), mampu memecahkan masalah, dan merekonstruksi femininitas yang berbeda dengan era Cinderella.

Penelitian yang membahas film animasi “Raya and The Last Dragon” sudah banyak dilakukan sebelumnya. Penelitian Fathanah, dkk. (2022) membahas mengenai representasi kebudayaan Asia Tenggara dalam film “Raya and The Last Dragon”. Melalui metode kualitatif deskriptif, penelitian tersebut menemukan bahwa kebudayaan yang ada dalam film ini merupakan representasi dari kebudayaan Asia Tenggara. Hal ini dapat dilihat dari kemiripan-kemiripan senjata, gaya busana, visualisasi kulit yang dominan sawo matang, makanan khas rempah Asia Tenggara, dan mitologi mengenai naga penunggu sungai yang ada di Laos, mirip seperti yang dihadirkan dalam film ini. Selain itu, sejalan dengan Fathanah, dkk. (2022), penelitian Sarwindah & Sihombing (2022) juga membahas representasi budaya ikonik Asia Tenggara dalam film “Raya and The Last Dragon”. Hasil penelitian tersebut adalah budaya ikonik negeri Kumandra dalam film menunjukkan representasi dari kebudayaan Thailand.

Selain itu, penelitian Fatimatuzzahra & Setiansah (2021) membahas mengenai representasi perempuan dalam film animasi “Raya and The Last Dragon” dengan pendekatan analisis wacana Jager & Maier. Hasil penelitiannya adalah representasi perempuan yang dihadirkan dalam film ini merupakan perempuan yang tidak terdiskriminasi oleh dominasi laki-laki. Tokoh Raya sebagai karakter utama perempuan dalam film, turut mengemban tugas penting dalam menjaga sukunya dan mendapat kesempatan dalam aktivitas bela diri sebagaimana laki-laki.

Isu representasi perempuan dalam film ini juga diteliti oleh Wardah & Kusuma (2022) menggunakan pendekatan Semiotika Roland Barthes. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa representasi perempuan yang dihadirkan dalam film ini merupakan perempuan yang mandiri, independent, kuat, dominan, dan merepresentasikan pemikiran feminisme modern. Hal ini juga menunjukkan bahwa film “Raya and The Last Dragon” mencoba keluar dari stereotip perempuan dalam budaya patriarki yang mengopresi perempuan.

Rekonstruksi femininitas dan peran tokoh perempuan yang ditampilkan lebih mandiri, berdaya, dan mampu membuat keputusan sendiri, memang tidak hanya dihadirkan dalam film animasi “Raya and The Last Dragon”. Namun demikian, terdapat perbedaan yang menonjol

antara rekonstruksi femininitas yang ada dalam “Raya and The Last Dragon” dengan film-film animasi Disney lainnya, yaitu adanya peran tokoh perempuan dalam membangun konsolidasi kekuasaan. Artinya, film ini memberikan ruang bagi pemimpin perempuan yang secara tidak langsung juga membangun konstruksi femininitas perempuan. Selain itu, konstruksi femininitas dalam film ini dihadirkan melalui dua bentuk. Pertama, melalui penampilan visual tokoh-tokoh perempuannya. Kedua, melalui strategi tokoh perempuan dalam mengkonsolidasi kekuasaan. Kedua hal inilah yang menjadi fokus dalam penelitian ini yang berbeda dan belum pernah dianalisis oleh penelitian-penelitian sebelumnya yang juga membahas mengenai film animasi “Raya and The Last Dragon”.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan memanfaatkan konsep femininitas Freidan (1974) dan konsep konsolidasi kekuasaan. Langkah pertama, peneliti mengidentifikasi hal yang menarik dalam film animasi Disney “Raya and The Last Dragon”, yaitu bentuk femininitas yang dihadirkan melalui tokoh-tokoh perempuan di dalamnya. Selain itu, peneliti mengidentifikasi bahwa bentuk femininitas yang dihadirkan berbeda dengan film animasi Disney lainnya. Berdasarkan hasil identifikasi keunikan dari film animasi “Raya and The Last Dragon”, dipilihlah topik mengenai peran perempuan dan konsolidasi kekuasaan dalam film “Raya and The Last Dragon”.

Langkah kedua, menentukan pendekatan yang dipakai, yaitu konsep femininitas dan konsep konsolidasi demokrasi sebagai pisau analisisnya. Kedua konsep ini dipilih berdasarkan isu yang menonjol dari film dan digunakan untuk mempertajam analisis.

Langkah ketiga, memetakan dan mengklasifikasikan data. Data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer merupakan ‘teks’ dalam film “Raya and The Last Dragon”. Teks dalam hal ini tidak hanya narasi atau dialog, tetapi juga aspek-aspek visual yang dihadirkan dalam film, mengingat film merupakan objek multimedia. Data sekunder merupakan referensi dan penelitian-penelitian yang terkait dengan femininitas, gender, dan konsolidasi kekuasaan.

Keempat, menganalisis konstruksi femininitas tokoh perempuan yang dihadirkan melalui bentuk visual busana dan karakter tokoh-tokoh perempuan, yaitu difokuskan pada dua tokoh anak perempuan (tokoh Raya dan tokoh Namaari). Selain itu, femininitas dalam film ini juga dilihat melalui strategi tokoh Raya dalam membangun konsolidasi kekuasaan.

Kelima, menarik kesimpulan dari hasil analisis yang telah ditemukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Film animasi “Raya and The Last Dragon” mengisahkan tentang negeri yang bernama Kumandra, sebuah negeri yang harmonis dan wilayah geografisnya berbentuk seperti badan sebuah naga. Penduduk Kumandra hidup berdampingan dengan naga yang disucikan oleh masyarakatnya dan memberikan kehidupan. Namun demikian, keadaan ini berubah ketika datang wabah bernama Druun, yaitu makhluk kegelapan yang menyedot jiwa orang-orang yang dilewatinya. Semua orang yang terkena lahapannya Druun akan berubah menjadi batu. Hal ini tidak terkecuali sang naga. Pada akhirnya, untuk menyelamatkan seluruh penduduk Kumandra dari serangan Druun, keempat naga terakhir penjaga Kumandra memutuskan untuk menyatukan kekuatan mereka dan mewujudkannya dalam sebuah permata naga. Permata yang berisi kekuatan keempat naga tersebut, kemudian diserahkan kepada Sisudatu (naga termuda) yang pada akhirnya dapat memusnahkan Druun.

Namun demikian, justru kisah selanjutnya dimulai ketika Druun dan naga tidak ada lagi dan hanya tersisa permata naga. Penduduk di beberapa wilayah Kumandra menjadi terpecah belah dan berperang untuk memperebutkan permata naga yang dilindungi oleh satu suku, yaitu suku

Heart (suku yang menempati wilayah jantung naga). Rakyat Kumandra yang dulunya bersatu, menjadi terpecah menjadi lima pemerintahan kekuasaan, yaitu wilayah Tail (ekor), wilayah Talon (cakar), wilayah Spine (tulang), wilayah Fang (taring), dan wilayah Heart (jantung). Kelima wilayah ini saling memperebutkan kekuasaan melalui kepemilikan permata naga.

Dalam film ini, terdapat dua tokoh utama anak perempuan, yaitu Raya yang merupakan seorang putri dari wilayah Heart (jantung) dan Namaari yang merupakan putri dari wilayah Fang (taring). Tokoh Raya dan Namaari sama-sama menghadirkan konstruksi femininitas yang di luar stereotip putri kerajaan pada umumnya. Berikut analisis lebih lanjut mengenai femininitas tokoh Raya dan Namaari.

Konstruksi Femininitas melalui Visualisasi Penokohan Raya dan Namaari

Konstruksi femininitas terlihat dari visualisasi penokohan Raya dan Namaari. Apabila dilihat dari penampilan gaya rambut yang dipilih, Namaari berambut cepak dan jauh dari stereotip gaya rambut *Disney Princess* dalam film-film animasi keluaran Disney sebelumnya yang berambut panjang. Hal yang sama juga digambarkan melalui penokohan Raya. Busana yang digunakan Raya juga menunjukkan kebebasan dan mendukung kemudahannya dalam bertarung. Di awal film ditunjukkan bahwa Raya sering berlatih bela diri dengan ayahnya untuk menjaga permata naga yang ada dalam lingkungan pendudukan wilayah Heart. Hal ini sangat berbeda dengan stereotip feminin yang umumnya digambarkan memakai *well-dressed* khas Eropa dengan segala aksesoris yang ‘cantik’.



Gambar 1 Visualisasi Tokoh Raya dan Namaari Sewaktu Kecil



Gambar 2 Visualisasi Tokoh Raya Saat Remaja

Karakter dan konstruksi femininitas tokoh Raya nampak konsisten dari ia masih kecil sampai dewasa. Visualisasi busana yang dikenakan Raya justru menunjukkan gambaran sebagai seorang petarung, daripada merepresentasikan seorang puteri. Dengan celana, jubah, caping topi, dan gaya sepatu yang jauh dari stereotip feminine, Raya merepresentasikan femininitas dari seorang perempuan yang pemberani, tangguh, dan bebas. Selain itu, alih-alih menggunakan aksesoris 'cantik' seperti layaknya seorang puteri raja, Raya justru memegang sebuah senjata berupa pedang besar sebagai pelengkap dari busananya. Hal ini menunjukkan identitas dirinya sebagai seorang petarung yang sejajar dengan laki-laki. Melalui visualisasi ini, tokoh perempuan dalam film "Raya and The Last Dragon" mencoba mendobrak batas-batas yang selama ini membelenggu perempuan dengan konstruksi femininitas yang konvensional, seperti perempuan harus memakai rok, perempuan harus anggun, perempuan harus cantik, dan sebagainya.

Selain Raya, visualisasi tokoh Namaari juga dihadirkan secara konsisten, keluar dari stereotip femininitas konvensional seorang puteri. Namaari berambut cepak yang cenderung menampilkan kesan maskulin. Selain itu, bentuk fisik Namaari digambarkan lebih berotot yang mempertegas kesan bahwa ia merupakan perempuan petarung, tidak sekadar puteri yang berlindung di balik istana. Sama halnya dengan Raya, tokoh Namaari pun membawa pedang di pinggul kanan dan kirinya. Ia juga mengendarai seorang serigala besar.



Gambar 3 Visualisasi Tokoh Namaari Saat Remaja

Selain menunjukkan konstruksi femininitas yang berbeda dari stereotip seorang puteri yang anggun, kedua tokoh perempuan ini juga merupakan pemimpin pasukan dan memimpin perang dari perebutan permata naga. Hal ini akan dibahas lebih lanjut dalam peran pemimpin perempuan dan strategi konsolidasi kekuasaan dalam menyatukan wilayah kekuasaan yang terpecah belah.

Strategi Konsolidasi Kekuasaan oleh Tokoh Raya

Ketika Kumandra terpecah belah menjadi lima wilayah kekuasaan, upaya untuk konsolidasi sebenarnya pernah dilakukan oleh pemimpin wilayah Heart (Ketua Benja) yang juga merupakan ayah dari Raya.



Gambar 4 Adegan Ketua Benja (Ayah Raya) Melakukan Upaya Konsolidasi Pertama Kali

Awal mula para pemimpin dan rakyat dari keempat negara dikumpulkan untuk didamaikan dan berkonsolidasi menjadi Kumandra lagi. Upaya ini awalnya memperoleh keraguan dari masing-masing pemimpin karena menilai Ketua Benja ingin mengambil keuntungan dari

masing-masing negara. Namun demikian, suasana tersebut ‘dicairkan’ oleh tokoh Raya, anak perempuan dari Ketua Benja, yang memberanikan diri untuk menyapa dan menggandeng anak perempuan dari pemimpin Fang (Negeri Taring), yaitu Namaari. Hal ini menunjukkan bahwa sebagaimana film anak pada umumnya, peran dan tokoh anak ditempatkan lebih dominan dan menjadi penengah konflik yang dihadapi orang-orang dewasa. Selain itu, tokoh anak yang memiliki peran dominan dalam film ini adalah tokoh anak perempuan. Adegan ini merupakan gambaran awal kepemimpinan Raya sebagai tokoh anak perempuan yang terus berkembang ketika ia dewasa.

Saat semua pemimpin negara berkumpul di wilayah Heart yang merupakan daerah kekuasaan Raya, permata naga yang awalnya dijaga dengan baik, ternyata hancur karena menjadi sasaran perebutan dari keempat pemimpin negara. Kehancuran kekuasaan tersebut semakin menjadi-jadi karena dengan hancurnya permata naga, hilanglah kekuatan pelindung yang membendung wabah Druun. Wilayah mereka Kembali diserang oleh Druun, termasuk ayah Raya yang berubah menjadi batu karena jiwanya terhisap oleh Druun. Hal inilah yang awalnya merupakan motivasi utama Raya mengumpulkan kepingan permata naga yang dicuri oleh masing-masing pemimpin negara. Ia ingin mengembalikan ayahnya seperti semula.

Strategi yang dilakukan Raya adalah dengan melakukan penelusuran dari setiap wilayah negara untuk merebut dan menyatukan kembali kepingan permata naga itu. Dalam hal ini, strategi Raya dengan menemui masing-masing pemimpin dari negara tersebut dan melakukan negosiasi atas dampak dari terpisah-pisahannya kepingan permata naga. Hal ini sesuai dengan konsep konsolidasi demokrasi yang diungkapkan Nugroho (2001) bahwa dalam konsolidasi kekuasaan, pihak-pihak yang terlibat meliputi institusi politik, termasuk di dalamnya para elite politik atau pemimpin. Raya melakukan pendekatan pada para pemimpin negara dengan melakukan pemetaan terhadap masing-masing karakteristik wilayah negara yang akan dikunjungi.

Selanjutnya, dalam proses pencarian kepingan permata naga itu, di setiap wilayah negara, baik itu di wilayah Fang (Taring), Cakar, Tulang, dan Tail, Raya selalu menemukan orang-orang yang bernasib sama dengan dirinya, yaitu kehilangan orang yang dicintai karena dampak dari wabah Druun. Dari sinilah kemudian Raya mulai mengubah motivasi individual yang awalnya hanya ingin mengembalikan ayahnya, menjadi ingin mewujudkan kembali Kumandra yang bersatu tanpa memandang perbedaan. Raya ditunjukkan memiliki peran sebagai pemimpin perempuan yang mempunyai visi untuk konsolidasi kekuasaan hingga tercipta kesatuan. Dalam proses pertarungan yang tidak mudah, Raya pun akhirnya berhasil mewujudkan impian ayahnya untuk melihat Kumandra bersatu Kembali dengan solid tanpa peperangan dan tanpa mempermasalahkan perbedaan.

Adanya peran sebagai pemimpin perempuan ini merupakan salah satu upaya untuk menunjukkan konstruksi femininitas yang baru, yaitu perempuan yang feminine tidak sekadar perempuan anggun yang molek dalam hal penampilan dan indah dipandang mata, melainkan juga dari kemampuannya dalam menjadi pemimpin. Kepemimpinan perempuan umumnya diragukan karena perempuan dianggap lebih emosional, sedangkan laki-laki dianggap lebih rasional (Hartono, 2021). Namun demikian, pemahaman itu direkonstruksi oleh tokoh Raya dalam film ini yang berhasil menyatukan kekuasaan yang terpecah belah. Hal ini menunjukkan bahwa kepemimpinan perempuan juga dapat setara dengan kepemimpinan laki-laki.

Selain itu, film animasi “Raya and The Last Dragon” juga menunjukkan nilai-nilai kesadaran gender, khususnya bagaimana potensi perempuan menjadi pemimpin, kepada anak-anak. Hal ini dapat memotivasi dan memberikan anak-anak bekal atas kesadaran gender sejak dini. Meskipun bertokoh utama perempuan, nilai-nilai kesadaran gender dalam film ini tidak hanya ditujukan untuk anak perempuan. Anak laki-laki pun dapat melihat bagaimana kesetaraan gender dan memberikan peluang yang sama pada perempuan dan menghargai kepemimpinan perempuan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Film animasi “Raya and The Last Dragon” membangun konstruksi femininitas melalui kehadiran tokoh-tokoh anak perempuan yang memiliki kemampuan dan keberanian untuk menyelamatkan negaranya. Kepemimpinan perempuan yang ditunjukkan dalam film ini, mencoba keluar dari stereotip pemimpin perempuan pada umumnya yang dianggap lebih emosional dibanding kepemimpinan laki-laki. Melalui kepemimpinannya, tokoh perempuan dalam film ini mampu mengkonsolidasi kekuasaan yang sebelumnya terpecah belah. Dengan demikian, sebagai film animasi, “Raya and The Last Dragon” menghadirkan nilai-nilai pada anak-anak bahwa potensi kepemimpinan perempuan dapat setara dengan kepemimpinan laki-laki.

Selain itu, film animasi “Raya and The Last Dragon” juga menunjukkan nilai-nilai kesadaran gender, khususnya bagaimana potensi perempuan menjadi pemimpin, kepada anak-anak. Hal ini dapat memotivasi dan memberikan anak-anak bekal atas kesadaran gender sejak dini. Meskipun bertokoh utama perempuan, nilai-nilai kesadaran gender dalam film ini tidak hanya ditujukan untuk anak perempuan. Anak laki-laki pun dapat melihat bagaimana kesetaraan gender dan memberikan peluang yang sama pada perempuan dan menghargai kepemimpinan perempuan.

REFERENCES

- Biasini, N. (2019). Pergeseran representasi femininitas dalam film animasi disney princess. *Widyakala: Journal of pembangunan jaya university*, 5(2), 111-122.
- Fathanah, I., Framesthia, L. M., Mujahadah, S. S., & Pitriani, M. (2022). Raya and the last dragon: Representation of southeast asian culture in film. *Cinematology: Journal anthology of film and television studies*, 2(2).
- Fatimatuzzahra, K. S., & Setiansah, M. (2021). Representasi perempuan dalam film raya and the last dragon (Analisis wacana Jager dan Maier). *JRK (Jurnal riset komunikasi)*, 12(2), 148-163.
- Freidan, Betty. (1974). *The feminine mystique*. New York: Dell.
- Hartono, R. (2021). Kepemimpinan perempuan di era Globalisasi. *Jurnal pancasila dan kewarganegaraan (JUPANK)*, 1(1), 82-99.
- Liu, Y., & Yang, M. (2021). The transformation of female images in disney animated films from the 20th to the 21st century in the context of the american feminist movement. In *2021 4th international conference on humanities education and social sciences (ICHESS 2021)* (pp. 1034-1039). Atlantis Press.
- Miranti, I., & Frijuniarsi, N. (2015). Evaluasi nilai-nilai pendidikan karakter dalam film frozen produksi walt disney. *Deiksis*, 6(02), 101-114.
- Nugroho, Kris. (2001). Konsolidasi demokrasi. *Masyarakat, kebudayaan, dan politik*, 14 (2), 25-34.
- Oakley, A. (1972). *Sex, gender, and society*. London: Temple Smith.
- Pratama, D. R., & Ardoni, A. (2018). Pembuatan film animasi sebagai media pendidikan literasi bagi anak sekolah dasar. *Ilmu informasi perpustakaan dan kearsipan*, 7(2), 1-11.
- Sarwindah, A. A. S. S., & Sihombing, L. H. (2022). Representation of iconic culture in southwest asian in “Raya and the last dragon. *Haluan sastra budaya*, 6(1), 19-39.
- Wardah, S. K., & Kusuma, R. S. (2022). Semiotic analysis of women’s representation in the animated disney film raya and the last dragon. In *international conference on community empowerment and engagement (ICCEE 2021)* (pp. 176-186). Atlantis Press.