

Konstruksi Gender pada Tokoh *Minions* dalam Film *Despicable Me 2*

Sisca Yulidya, Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Kristen Petra Surabaya

yulidya.sisca@gmail.com

Abstrak

Film *Despicable Me 2* bercerita mengenai pria bernama Gru, yakni seorang mantan penjahat yang menyesuaikan diri dengan kehidupan keluarga dan mencoba peruntungan di bisnis selai. Suatu hari, sebuah laboratorium rahasia dicuri, sehingga sebuah kelompok bernama Anti-Villain League merekrut Gru untuk melakukan penyelidikan. Dalam melakukan aksinya, Gru tidak sendiri. Ia dibantu oleh *minions*, yaitu makhluk kecil berwarna kuning. Dalam film ini, *minions* sering bertingkah lucu dengan menggunakan wig, gaun, pakaian pelayan, kostum putri, dan lain-lain.

Penelitian ini berjenis deskriptif, serta menggunakan pendekatan kualitatif. Metode yang digunakan untuk analisis dan interpretasi adalah semiotika milik John Fiske, dimana terdapat kode-kode televisi dalam tiga level, yaitu level realitas, level representasi, dan level ideologi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa konstruksi gender pada tokoh *minions* ditampilkan melalui *queer theory* dalam berbagai cara. Pertama, kreator tokoh meniadakan jenis kelamin pada *minions*, sehingga gender *minions* pun menjadi buram karena mereka tidak mempunyai acuan jenis kelamin tertentu. Kemudian, peneliti menemukan bahwa gender menjadi sesuatu yang *minions* perankan, bukan menjadi hal paten dalam pribadi mereka. Peneliti melihat bahwa gender telah menjadi suatu aktivitas yang dilakukan daripada suatu identitas yang dimiliki. Dengan kata lain, gender adalah hal performatif, dimana gender cenderung mengacu pada apa yang individu lakukan pada waktu tertentu. *Queer theory* pun dapat membuat individu memiliki lebih banyak kebebasan untuk berekspresi, yang bermakna bahwa individu semakin bebas untuk memilih gender *performance* yang ingin ditunjukkan. Pada *minions*, gender layaknya atribut yang mereka gunakan sesuai kondisi yang ada. Peneliti menemukan bahwa hal ini menjadi wujud dari kebebasan untuk berekspresi dalam menentang hegemoni patriarki.

Kata Kunci: Konstruksi, Gender, Semiotika, Film, *Minions*

Pendahuluan

Pada pertengahan tahun 2013, masyarakat dihibur dengan kehadiran salah satu film animasi karya Universal Studios dan Illumination Entertainment, yaitu *Despicable Me 2*. Film ini bercerita mengenai pria bernama Gru, yakni seorang mantan penjahat yang menyesuaikan diri dengan kehidupan keluarga dan mencoba peruntungan di bisnis selai. Suatu hari, sebuah laboratorium rahasia dicuri, sehingga sebuah kelompok bernama Anti-Villain League merekrut Gru untuk melakukan penyelidikan. Dalam melakukan aksi tersebut, Gru tidak sendiri. Ia dibantu oleh para *minions*, yaitu makhluk kecil yang berwarna kuning (iMDB, 2013).

Minions ditunjukkan mampu melakukan pekerjaan apa saja, baik itu yang dilakukan oleh laki-laki dan perempuan, seperti menidurkan anak, membersihkan rumah, memadamkan api, dan sebagainya. Hal ini seolah memperlihatkan bahwa *minions* dapat menjadi apapun yang mereka inginkan. Terlebih, mereka seolah tidak mempunyai batasan terhadap keinginan mereka untuk menjadi seperti apa karena mereka tidak diciptakan dengan jenis kelamin dan gender yang jelas. Hal ini bermaksud bahwa jenis kelamin *minions* itu tidak ditunjukkan secara fisik, serta telah terjadi kombinasi atau pencampuran peran gender pada *minions*, yakni laki-laki dan perempuan.

Keadaan gender pada tokoh *minions* tersebut menghadirkan suatu fenomena baru, dimana terdapat tokoh animasi dengan keadaan pencampuran peran gender, serta jenis kelamin yang tidak ditunjukkan secara fisik. Fenomena ini tampak dalam film animasi, yang merupakan salah satu media komunikasi massa.

Permasalahan gender dalam film *Despicable Me 2* ditunjukkan dengan kehadiran tokoh animasi yang memiliki keadaan pencampuran peran gender, serta jenis kelamin yang tidak ditunjukkan secara fisik. Bila ditarik lebih dalam, keadaan tersebut timbul dalam suatu fenomena, yakni pergerakan dan perubahan konstruksi gender. Fenomena ini pun menunjukkan bahwa ada pemahaman gender yang kurang tepat sesuai pengertian gender yang sesungguhnya. Gender dibentuk berdasarkan konstruksi sosial, namun justru dipandang sebagai kodrat atas ketentuan biologis. Gender sendiri berarti suatu sifat yang melekat pada kaum laki-laki dan perempuan, yang dikonstruksi secara sosial dan kultural (Fakih, 1997, p.7).

Sebelum kehadiran tokoh animasi dengan keadaan pencampuran peran gender tersebut, telah tercipta tokoh-tokoh animasi dengan konstruksi gender yang berbeda-beda dalam film animasi. Konstruksi gender dalam film animasi telah muncul sejak lama. Konstruksi tersebut mengalami pergerakan dan perubahan, yang selalu memiliki kaitan dengan konteks sosial dan budaya yang ada di masyarakat. Pergerakan dan perubahan tersebut pun berjalan hingga menjadi seperti saat ini, yakni konsep pencampuran peran gender, serta jenis kelamin yang tidak ditunjukkan secara fisik.

Lalu, di antara tokoh utama atau tokoh pembantu dalam film animasi yang pernah tayang di layar lebar, yang memiliki konsep pencampuran peran gender, serta jenis kelamin yang tidak ditunjukkan secara fisik, mengapa tokoh *minions* dalam film *Despicable Me 2* yang mampu menarik perhatian peneliti untuk membahas gender? Hal yang menjadi pembeda antara *minions* dengan tokoh dalam film animasi lain adalah *minions* termasuk makhluk ciptaan baru yang terbentuk, bukan dari makhluk hidup yang telah ada, seperti tikus, spons laut, atau hewan lain. Bisa dilihat bahwa tokoh *minions* ini adalah bentuk pengembangan lanjut dari tokoh Spongebob, dimana tokoh ini tidak memiliki jenis kelamin tertentu. *Minions* adalah makhluk berbentuk kapsul yang menjadi “hidup”. Hal ini merupakan sebuah bentuk inovasi karena benda mati diciptakan menjadi tokoh animasi yang hidup. Selain itu, *minions* bukan tokoh utama dalam film yang dimainkan. Ia adalah tokoh pendukung, namun sangat menarik atensi dari audiens.

Sementara itu, peneliti melihat bahwa keadaan *minions* yang tidak memiliki jenis kelamin tertentu itu turut mendobrak atau membongkar konsep gender tradisional. Sebab, konsep gender tradisional menjelaskan bahwa gender dipahami sebagai serangkaian tindakan yang cenderung diharapkan dari individu berdasarkan jenis kelamin yang ia miliki (O'Brien, 2009. p.371). Bila *minions* tercipta tanpa jenis kelamin yang jelas atau tidak diketahui, peran gender *minions* pun menjadi buram atau kurang jelas. Karena itu, peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana konstruksi gender pada tokoh *minions* dalam film *Despicable Me 2*.

Tinjauan Pustaka

Gender sebagai Konstruksi Budaya

Dalam buku milik Rusbiantoro (2008), Greame Burton menyatakan bahwa media melakukan konstruksi pada audiens melalui berbagai cara, seperti gagasan yang umum mengenai gender, umur, pekerjaan, dan kawasan (p.42). Proses konstruksi makna berkaitan dengan semiologi atau proses penandaan. Sama seperti kebudayaan yang tidak dapat dipandang sebagai sesuatu yang bersifat universal, konstruksi pun juga tidak dapat dipandang terpisah dari berbagai kondisi sosial dimana ia berada (Strinati, 2007, p.124).

Hal ini yang digunakan oleh masyarakat untuk membangun sebuah konstruksi sosial yang disepakati bersama sebagai pandangan hidup untuk mengatur kehidupan. Pandangan dan aturan hidup ini tidak sama bagi waktu, tempat, dan kemauan masyarakat setempat (Murniati, 2004). Konstruksi pun dapat berubah dari waktu ke waktu, dan tempat ke tempat.

Konstruksi ini pun tersosialisasi pada lingkungan dalam memandang sosok laki-laki dan perempuan. Anggapan mengenai perbedaan gender dalam masyarakat membuat perbedaan peran gender antara laki-laki dan perempuan turut terkonstruksi. Sebagai contoh, perempuan identik dengan peran perawat atau pendidik anak, sehingga lambat laun, laki-laki dan perempuan pun menjadi terbiasa dan percaya pada peran gender itu. Peran itu seolah dipandang sebagai sebuah kodrat yang dapat diterima (Fakih, 1997).

Seperti apa yang telah disampaikan di atas, konstruksi dapat berubah dari waktu ke waktu (Murniati, 2004). Begitu pula dengan gender. Gender dibentuk dari suatu konstruksi sosial, dimana ia dapat mengalami perubahan, terkait dengan kondisi sosial di lingkungan. Saat ini, konsep gender telah mengalami perkembangan. Hal ini terlihat dari cara masyarakat dalam memandang peran laki-laki dan perempuan, yang tidak lagi sama persis dengan yang dulu. Kini, konsep gender menuju era kesetaraan, dimana perempuan pun mampu melakukan pekerjaan laki-laki. Akan tetapi, hal ini tidak menutup kemungkinan bahwa akan muncul perkembangan konsep gender lagi nanti, dimana telah timbul pembicaraan publik yang mempertanyakan masihkah penting suatu konsep gender itu pada laki-laki dan perempuan.

Potret Gender dalam Media Massa

Gender diartikan sebagai suatu konsep yang digunakan untuk mengidentifikasi perbedaan laki-laki dan perempuan, dilihat dari segi sosial budaya. Gender dalam arti tersebut mengidentifikasikan laki-laki dan perempuan dari sudut nonbiologis (Umar, 1999, p.35).

Dalam buku *Budaya Populer sebagai Komunikasi* (2007), gender dijelaskan sebagai konstruksi sosial dan kodifikasi perbedaan antarseks (Ibrahim, 2007. p.7). Konsep ini menunjuk pada hubungan sosial antara perempuan dan laki-laki. Gender merupakan rekayasa sosial, yang tidak bersifat universal dan memiliki identitas yang berbeda, dipengaruhi oleh faktor-faktor, seperti ideologi, politik, ekonomi, sosial budaya, agama, etnis, adat istiadat, golongan, sejarah, waktu dan tempat, serta kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Gender melekat pada kaum laki-laki dan perempuan, dikonstruksi secara sosial dan kultural. Sebagai contoh, perempuan itu dikenal lemah lembut, cantik, emosional, dan keibuan. Sementara itu, laki-laki dianggap kuat, rasional, dan jantan perkasa. Padahal, ciri dari sifat itu merupakan sifat-sifat yang dimiliki oleh kedua belah pihak. Perubahan ciri dari sifat-sifat itu dapat terjadi dari waktu ke waktu dan tempat ke tempat (Fakih, 1997, p.8-9). Hal ini pun melahirkan istilah identitas gender.

Gender merujuk pada aspek-aspek non-fisiologi dari seks, yakni ekspektasi budaya untuk femininitas dan maskulinitas. Sementara itu, kata seks digunakan untuk mengacu pada keadaan biologis seseorang, laki-laki atau perempuan (Lips, 1988, p.3).

Gender dalam Kajian *Queer Theory*

Uraian yang tertera di atas menjelaskan bahwa gender merujuk pada aspek-aspek non-fisiologi dari seks, yakni ekspektasi budaya untuk femininitas dan maskulinitas. Sementara itu, kata seks digunakan untuk mengacu pada keadaan biologis seseorang, laki-laki atau perempuan (Lips, 1988, p.3). Selain itu, konsep gender tradisional menjelaskan bahwa gender dipahami sebagai serangkaian tindakan yang cenderung diharapkan dari individu berdasarkan jenis kelamin yang ia miliki (O'Brien, 2009. p.371). Dalam penelitian ini, peneliti bermaksud mencari konstruksi gender pada tokoh *minions* dalam film *Despicable Me 2*. Namun, bila *minions* tercipta tanpa jenis kelamin yang jelas atau tidak diketahui, peran gender *minions* pun menjadi buram atau kurang jelas. Dengan begitu, uraian gender di atas menjadi tidak relevan lagi untuk digunakan dalam penelitian ini, sehingga peneliti pun menggunakan perspektif baru, dimana jenis kelamin individu menjadi hal yang tidak diperhatikan lagi. Peneliti menggunakan konsep *queer theory*, yakni sebuah konsep yang diperkenalkan oleh Judith Butler (Butler. 1990 dalam Gauntlett, 2008).

Peneliti memilih untuk berganti pijakan dalam memandang gender pada tokoh *minions*. Peneliti menggunakan *queer theory* karena perspektif ini lebih relevan

dengan subjek penelitian yang peneliti gunakan, yakni tokoh *minions* dalam film *Depicable Me 2*. Terdapat perbedaan antara *queer theory* dan konsep gender yang telah peneliti jelaskan di atas, yakni *queer theory* tidak menggunakan jenis kelamin sebagai acuan dalam menentukan gender. Perspektif ini lebih memandang gender berdasarkan aktivitas yang dilakukan oleh individu pada waktu tertentu. Dibandingkan dengan pandangan gender tradisional yang tertera di atas, perspektif ini cenderung relevan dengan kondisi tokoh *minions*, dimana mereka tidak memiliki jenis kelamin, sehingga peneliti akan menganalisis konstruksi gender pada tokoh *minions* melalui *queer theory*. Penjelasan mengenai *queer theory* akan dibahas lebih dalam, sebagai berikut:



Gambar 1. Bagan *Queer Theory* milik Judith Butler

Sumber: Butler. 1990 dalam Gauntlett, 2008

Pada bagan 1, *queer theory* memperkenalkan pergerakan konsep gender di era tradisional dan era saat ini. Pada konsep gender tradisional, individu memiliki jenis kelamin yang tetap, yaitu laki-laki (*male*) dan perempuan (*female*). Kemudian, budaya akan membangun sebuah konsep gender yang stabil dari jenis kelamin individu tersebut, seperti laki-laki dan perempuan. Setelah itu, jenis kelamin dan gender akan menentukan ketertarikan individu pada seseorang, yakni pada orang yang berbeda jenis kelamin. Saat ini, konsep gender telah berganti, dimana individu memiliki tubuh, individu dapat menunjukkan suatu identitas, dan individu dapat memiliki ketertarikan pada seseorang. Ketiga hal itu tidak saling menentukan satu sama lain, berbeda dengan konsep gender tradisional yang saling terkait (Butler. 1990 dalam Gauntlett, 2008).

Konsep ini menyatakan bahwa gender merupakan sebuah *performance*, dimana gender seseorang dapat berubah-ubah, tidak sebagai atribut yang tetap pada individu. Gender mengacu pada apa yang dilakukan oleh seseorang pada waktu tertentu, bukan siapa orang tersebut secara umum. Gender pun perlu dilihat sebagai *fluid variable*, yang berarti bahwa gender bisa bergeser atau berubah pada konteks dan waktu yang berbeda-beda.

Metode

Konseptualisasi Penelitian

Metode yang dipakai di dalam penelitian ini adalah metode semiotika milik John Fiske. Semiotika adalah sebuah ilmu mengenai tanda, yakni bagaimana makna itu dibangun dalam teks media (Fiske, 2004, p.60). Untuk menganalisis sinema atau film, Fiske membagi kode-kode sosial di televisi menjadi tiga level, antara lain level realitas (penampilan, kostum, lingkungan, dan lain-lain), level representasi (kerja kamera, aksi, karakter, *setting*, dan lain-lain), dan level ideologi.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah tokoh *minions* dalam film *Despicable Me 2*, yang akan peneliti analisis secara tekstual. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah konstruksi gender pada tokoh *minions* dalam film *Despicable Me 2*.

Unit analisis dalam penelitian ini adalah paradigma dan sintagma dari tokoh *minions* dalam film *Despicable Me 2*. Dalam penelitian ini, paradigma dan sintagma yang digunakan adalah aspek visual dan suara, berupa unsur naratif dan unsur sinematik dalam film *Despicable Me 2* yang menunjukkan kehadiran tokoh *minions*.

Analisis Data

Data yang telah peneliti peroleh akan dianalisis melalui tanda dan makna dengan menggunakan pendekatan kualitatif sesuai metode semiotika. Teknik analisis data penelitian ini dilakukan berdasarkan teori yang dikemukakan oleh John Fiske tentang *The Codes of Television*. Pertama, peneliti akan memilah-milah setiap *scene* ke dalam kategori tanda yang menggambarkan kaitan antara gender dan tokoh *minions* dalam film *Despicable Me 2* dengan menggunakan acuan unit analisis sintagmatik dan paradigmatis. Kaitan antara gender dan tokoh *minions* itu telah di-*encode* oleh kode-kode sosial, yang terkonstruksi dalam beberapa level, yaitu level realitas, level representasi, dan level ideologi (Fiske, 1987). Kemudian, peneliti akan menginterpretasi hasil analisis, dimana interpretasi itu turut didasari oleh *frame of preference* dan *field of experience* yang peneliti miliki, serta didukung dengan temuan data-data yang memperkuat interpretasi peneliti.

Analisis Data

Minions sebagai Makhluk Ciptaan Baru yang Menonjol

Peneliti melihat bahwa *minions* adalah tokoh yang penting dan menonjol dalam film ini. Hal tersebut tampak dari bagaimana para *minions* ditunjukkan melalui kerja kamera. Kerja kamera ini seolah berfokus pada *minions*, sehingga aktivitas

minions pun hampir memenuhi *frame*. Ketika sebuah objek mengisi sebagian besar area pada *frame*, ia akan tampak menonjol atau menjadi pusat perhatian (NAVY, 2013). Selain itu, mereka ditunjukkan pula dalam bentuk hiasan, ornamen, atau properti. Peneliti melihat bahwa hal tersebut turut menampilkan *minions* sebagai tokoh yang cukup menonjol, meskipun para *minions* bukan tokoh utama dalam film ini.

Karakter *Minions* Tampak seperti Anak-Anak

Selain sifat hangat dan ceria, para *minions* pun digambarkan sebagai sosok yang mempunyai sifat polos. Sifat polos sendiri umumnya dihubungkan dengan anak-anak, selain sifat suci, gembira, dan lincah. Anak-anak pun lucu dan lugu, serta suka bergerak bebas (Bock, 2007, p.11). Hal ini tercermin pula pada sosok *minions* yang lucu dan polos. Turut ditegaskan oleh Chris Renaud, selaku sutradara, yang menyebutkan bahwa *minions* itu seperti anak-anak (congusbongus, 2013). Tetapi, penokohan *minions* pada sosok anak-anak tidak hanya tampak dari sifat, namun terlihat pula dari suara yang mereka miliki. Para *minions* tersebut memiliki suara yang cenderung sama, yakni suara yang terdengar tinggi dan cempreng. Bila memiliki suara *minions*, maka suara mereka cenderung pada suara anak-anak yang tinggi.

Pemberian Nama Laki-Laki terhadap *Minions*

Sebagai suatu tokoh, para *minions* pun memiliki nama masing-masing. Hanya saja, dalam film ini, peneliti menjumpai bahwa semua nama *minions* merupakan nama laki-laki, seperti Dave, Stuart, Kevin, Tom, dan lain-lain. Berdasarkan amatan peneliti, hal itu dapat disebabkan oleh latar belakang Gru, dimana ia memiliki masa lalu yang kurang menyenangkan terhadap perempuan. Tidak hanya dengan teman perempuan, hubungan Gru dengan ibunya pun berjalan kurang baik. Berdasarkan uraian peneliti ini, maka tak heran bila Gru tidak memanggil para *minions* dengan nama perempuan, melainkan nama laki-laki. Sebab, hubungan Gru dengan perempuan berjalan kurang baik.

Gender *Minions* Tampak sebagai Aktivitas, Bukan Identitas

Dari segi gender, *minions* ditunjukkan dalam dua peran, yakni laki-laki dan perempuan. Hal ini bermaksud bahwa terdapat *minions* yang cenderung digambarkan dalam sosok perempuan, terdapat pula *minions* yang cenderung digambarkan dalam sosok laki-laki. Bahkan, terdapat *minions* yang digambarkan dalam sosok laki-laki dan perempuan dalam waktu yang sama. Karena itu, peneliti melihat bahwa gender menjadi sesuatu yang mereka perankan, bukan menjadi hal paten dalam pribadi *minions* tersebut. Gender seolah menjadi aktivitas yang *minions* lakukan, bukan menjadi identitas yang mereka miliki.

Orientasi Seksual yang dimiliki *Minions*

Dalam segi gender, para *minions* memainkan peran laki-laki dan perempuan. Di sisi lain, mereka pun ditunjukkan mempunyai orientasi seksual atau ketertarikan emosional. Dalam film ini, *minions* digambarkan sebagai sosok yang memiliki orientasi seksual pada perempuan.

Dukungan *Minions* terhadap Kaum Gay

Selain memiliki orientasi seksual, para *minions* pun diketahui mendukung kaum gay. Hal tersebut tampak dari *scene* 43, bagaimana para *minions* menirukan penampilan grup Village's People dan menyanyikan lagu *Y.M.C.A.*, yakni lagu yang disebut sebagai "lagu kebangsaan" bagi kaum gay. Grup ini dipasarkan pada komunitas LGBT (Lesbian, Gay, Biseksual, Transeksual). Sebab, terdapat dua personel dalam grup itu yang berorientasi sebagai gay, lalu para personel lain turut memainkan stereotip gay (SongFacts, 2014).

Perbandingan Konsep Gender pada Tokoh *Minions* dan Spongebob

Konsep pencampuran peran gender tidak hanya ditemukan pada tokoh *minions* saja. Konsep gender tersebut turut ditemukan pada tokoh Spongebob pada film *The Spongebob Squarepants Movie*. Tokoh Spongebob juga beraktivitas dalam dua peran, yakni laki-laki dan perempuan. Secara umum, jenis kelamin tokoh *minions* dan Spongebob sama-sama tidak ditunjukkan secara fisik. Kedua tokoh itu pun beraktivitas dalam dua peran, yakni laki-laki dan perempuan. Hanya saja, tokoh *minions* menjadi berbeda dari tokoh Spongebob karena *minions* merupakan makhluk baru yang tercipta. *Minions* adalah makhluk kecil yang berbentuk kapsul dan berwarna kuning, sedangkan Spongebob adalah makhluk hidup berupa spons laut (BBC, 2011).

Interpretasi

Peneliti akan melakukan interpretasi data dengan mengacu pada *queer theory*. Konstruksi gender pada tokoh *minions* ditampilkan melalui *queer theory* dalam berbagai cara. Pertama, kreator tokoh meniadakan jenis kelamin pada *minions*. Sebab, hal ini mendobrak konsep gender tradisional, dimana gender dipahami sebagai serangkaian tindakan yang cenderung diharapkan dari individu berdasarkan jenis kelamin yang ia miliki (O'Brien, 2009. p.371). Dengan begitu, gender *minions* pun menjadi buram karena mereka tidak mempunyai acuan jenis kelamin tertentu.

Kemudian, berdasarkan analisis peneliti, peneliti menemukan bahwa gender menjadi sesuatu yang *minions* perankan, bukan menjadi hal paten dalam pribadi mereka. Dari segi gender, *minions* ditunjukkan dalam dua peran, yakni laki-laki dan perempuan. Hal ini bermaksud bahwa terdapat *minions* yang cenderung digambarkan dalam sosok perempuan, terdapat pula *minions* yang cenderung digambarkan dalam sosok laki-laki. Bahkan, terdapat *minions* yang digambarkan

dalam sosok laki-laki dan perempuan dalam waktu yang sama. Peneliti melihat bahwa gender layaknya atribut yang mereka gunakan sesuai kondisi yang ada, dimana gender telah menjadi suatu aktivitas yang dilakukan daripada suatu identitas yang dimiliki (Foucault, 2000 dalam Gauntlett, 2008). Dengan kata lain, gender adalah hal performatif, dimana gender cenderung mengacu pada apa yang individu lakukan pada waktu tertentu, bukan siapa individu itu secara umum (Butler, 1990 dalam Gauntlett, 2008).

Karena jenis kelamin yang tidak diketahui, gender tokoh *minions* menjadi dipertanyakan oleh masyarakat. Meskipun begitu, peneliti melihat bahwa pertanyaan pengguna internet tersebut tidak mempermasalahkan tingkah laku *minions*, dimana tokoh itu digambarkan dalam dua peran, yakni laki-laki dan perempuan. Peneliti melihat bahwa hal ini menunjukkan suatu penerimaan yang seolah dilakukan oleh masyarakat terhadap kondisi tokoh *minions*, yaitu penerapan perspektif *queer* dalam konstruksi gender, dimana gender adalah hal performatif.

Penerimaan tersebut dapat terjadi atas jawaban kegelisahan kaum feminis, dimana mereka bergerak untuk mengajak para perempuan melakukan identifikasi diri, terutama ketika seseorang merasa tidak sesuai dengan bingkai gender tradisional. Hal ini merupakan suatu perubahan alami yang cair, yang menantang setiap orang untuk berani membuat pilihan sesuai yang ia mau, baik itu menjadi laki-laki atau perempuan (McFadden, 2012).

Selain itu, dalam penelitian ini, peneliti melihat bahwa penggambaran *minions* sebagai anak-anak memiliki maksud tertentu. *Minions* seolah digambarkan sebagai anak-anak yang jujur, polos, dan apa adanya. Mereka berlaku sesuai apa yang mereka inginkan, namun mereka tetap diterima oleh masyarakat. Penggambaran kebebasan nilai pada anak itu seolah menunjukkan bahwa para *minions* tampil sebagai *role model*, dimana individu seolah mampu menjadi apa yang mereka mau secara bebas, sesuai konteks yang bersangkutan. *Minions* pun ditunjukkan sebagai sosok ideal yang ingin dicapai oleh manusia, dimana mereka cerdas, serta mampu mewujudkan keinginan mereka sendiri. Kebebasan nilai pada sosok anak-anak itu turut ditampilkan melalui perspektif *queer*, dimana *queer theory* pun dapat membuat individu seolah memiliki lebih banyak kebebasan untuk berekspresi, yang bermakna bahwa individu semakin bebas untuk memilih atau menentukan gender *performance* yang ia ingin tunjukkan.

Pada tokoh *minions*, gender layaknya atribut yang mereka gunakan sesuai kondisi yang ada, dimana gender telah menjadi suatu aktivitas yang dilakukan daripada suatu identitas yang dimiliki, sehingga identitas mereka pun menjadi tidak pasti. Peneliti menemukan bahwa hal ini menjadi wujud dari kebebasan untuk berekspresi dalam menentang hegemoni patriarki atau hegemoni maskulinitas, yakni bagaimana konsep maskulinitas membangun dominasi dan kontrol di atas konsep feminisme (O'Brien, 2009, p.411), sehingga dapat timbul suatu ketimpangan gender atau keadaan peran gender yang tidak setara. Keadaan tersebut telah ditanamkan pada anak-anak sejak dini, yaitu keadaan peran gender tradisional, dimana orang tua cenderung menanamkan sifat-sifat, seperti laki-laki

harus berani, sedangkan perempuan boleh menangis (Sugihastuti dkk, 2007, p.50). Hingga dewasa, masih terdapat peran laki-laki dan perempuan yang kurang seimbang, yakni laki-laki berdomisili pada ranah publik, sedangkan perempuan lekat dengan ranah domestik (Fakih, 1997).

Film *Despicable Me 2* sendiri bersifat PG rating, yang bermakna anak-anak berusia 7 – 12 tahun dengan dampingan orang tua (Mungenast, 2013). Dengan begitu, melalui film ini, kegelisahan hegemoni maskulinitas yang telah tertanam pada anak-anak sejak dini pun mampu dikurangi, lalu timbul kesetaraan dalam peran gender, dimana masyarakat tidak memetakan laki-laki dan perempuan dalam suatu keharusan sifat atau tingkah laku tertentu.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan interpretasi data, peneliti menemukan bahwa konstruksi gender pada tokoh *minions* ditampilkan melalui *queer theory* dalam berbagai cara. Pertama, kreator tokoh meniadakan jenis kelamin pada *minions*. Hal ini mendobrak konsep gender tradisional, dimana gender dipahami sebagai serangkaian tindakan yang cenderung diharapkan dari individu berdasarkan jenis kelamin yang ia miliki. Dengan begitu, gender *minions* pun menjadi buram karena mereka tidak mempunyai acuan jenis kelamin tertentu.

Kemudian, peneliti menemukan bahwa gender menjadi sesuatu yang *minions* perankan, bukan menjadi hal paten dalam pribadi mereka. Peneliti melihat bahwa gender layaknya atribut yang mereka gunakan sesuai kondisi yang ada, dimana gender telah menjadi suatu aktivitas yang dilakukan daripada suatu identitas yang dimiliki. Dengan kata lain, gender adalah hal performatif, dimana gender cenderung mengacu pada apa yang individu lakukan pada waktu tertentu, bukan siapa individu itu secara umum.

Selain itu, dalam penelitian ini, *minions* seolah digambarkan sebagai anak-anak yang jujur, polos, dan apa adanya. Mereka berlaku sesuai apa yang mereka inginkan, namun mereka tetap diterima oleh masyarakat. Penggambaran kebebasan nilai pada anak itu seolah menunjukkan bahwa para *minions* tampil sebagai *role model*, dimana individu seolah mampu menjadi apa yang mereka mau secara bebas, sesuai konteks yang bersangkutan. Kebebasan nilai pada sosok anak-anak itu turut ditampilkan melalui perspektif *queer*, dimana *queer theory* pun dapat membuat individu seolah memiliki lebih banyak kebebasan untuk berekspresi, yang bermakna bahwa individu semakin bebas untuk memilih atau menentukan gender *performance* yang ia ingin tunjukkan. Peneliti menemukan bahwa hal ini menjadi wujud dari kebebasan untuk berekspresi dalam menentang hegemoni patriarki atau hegemoni maskulinitas.

Setelah melakukan penelitian ini, peneliti bermaksud memberikan rekomendasi pada mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai konstruksi gender pada tokoh *minions*, terutama dalam film berjudul *Minions* yang akan dirilis pada Juli 2015, dimana tokoh *minions* akan

menjadi tokoh utama, sehingga latar belakang dan karakter mereka akan lebih dieksplorasi.

Daftar Referensi

- BBC. (2011). *SpongeBob Lends Name To New Mushroom Species*. Retrieved May 25, 2014 from <http://www.bbc.co.uk/news/science-environment-13874049>
- Bock, Wolfgang. (2007). *Anak Terluka – Anak Ajaib*. Yogyakarta : Kanisius
- Congusbongus. (2013). *Why do the minions always wear goggles?* Retrieved March 25, 2014 from <http://scifi.stackexchange.com/questions/43013/why-do-the-minions-always-wear-goggles>
- Fakih, Dr. Monsour. (1997). *Analisis Gender & Transformasi Sosial*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Fiske, John. (1987). *Television Culture*. London: Routledge
- Fiske, John. (2004). *Cultural and Communication Studies*. Yogyakarta: Jalasutra
- Gauntlett, David. (2008). *Media, Gender and Identity: An Introduction*. New York: Routledge
- Ibrahim, I. S. (2007). *Budaya Populer sebagai Komunikasi*. Yogyakarta: Jalasutra
- IMDb. (2013). *Despicable Me 2*. Retrieved September 21, 2013 from http://www.imdb.com/title/tt1690953/plotsummary?ref_=tt_stryp_l
- Lips, H. M. (1988). *Sex & Gender*. California: Mayfield Publishing Company
- McFadden, Jessica Mason. (2012). *Feminism, Beyond and Within : A Review of Brave*. Retrieved October 10, 2013 from <http://www.gender-focus.com/2012/07/02/feminist-review-of-brave/>
- Mungenast, Eric. 2013. *Now playing - Review: Laziness abounds in 'Despicable Me 2'*. Retrieved May 23, 2014 from http://www.trivalleycentral.com/maricopa_monitor/entertainment/now-playing---review-laziness-abounds-in-despicable-me/article_36491a08-e599-11e2-b02e-001a4bcf887a.html
- Murniati, A. Nunuk P. (2004). *Getar Gender*. Magelang: Indonesia Tera
- NAVY. (2013). *Basic Photographic Techniques*. Retrieved May 26, 2014 from http://photoinf.com/General/NAVY/Photographic_composition_Balance.htm
- O'Brien, Jodi. (2009). *Encyclopedia of Gender and Society*. California: Sage Publication, Inc.
- Rusbiantoro, Dadang. (2008). *Generasi MTV*. Yogyakarta: Jalasutra
- SongFacts. (2014). *Y.M.C.A. by The Village People*. Retrieved May 9, 2014 from <http://www.songfacts.com/detail.php?id=5276>
- Sugihastuti dkk. (2007). *Gender dan Inferioritas Perempuan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Strinati, Dominic. (2007). *Pop Culture: Pengantar Menuju Teori Budaya Populer*. Yogyakarta: Jejak
- Umar, Nasaruddin. (1999). *Argumen Kesetaraan Gender*. Jakarta: Paramadina