

REPRESENTASI GENDER DALAM SINEMA HYBRID (ANALISIS SEMIOTIKA *LIVE ACTION ANIMATED* DALAM FILM INDONESIA PASUTRI GAJE)

Amanda Amalia Faustine Gittawati^{1)*}, Wasvita Sari²⁾, Helena Fitri Dewi¹⁾

¹⁾ Prodi Desain Media, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Indonesia

²⁾ Prodi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Desain, Universitas Pamulang, Indonesia

Email : amanda.amalia@isi.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze the use of live-action animated techniques in the film Pasutri Gaje as both a representation and a constructor of gender role constructions, as well as a semiotic device that carries layers of social and cultural meaning. The combination of live-action scenes and animation in several sequences produces various signs, such as the use of animation on the male protagonist through a red cape symbolizing heroism and masculinity, which is torn when confronting his father-in-law, who possesses higher authority, signifying the fragility of masculine power. These animated effects not only create visual humor but also open interpretive space regarding gender construction and power relations between men and women within the family. The findings reveal an ambivalent representation of gender. Masculinity in the film is portrayed as heroic, dominant, yet vulnerable, while femininity is associated with emotional and domestic spheres, although it occasionally appears as active and heroic. This dualism emphasizes the negotiation of roles between men and women within the narrative space of household life. Therefore, Pasutri Gaje is not merely presented as an entertaining popular film, but also as a cultural reflection that reveals the persistence of patriarchal values while simultaneously opening possibilities for the reconstruction of gender roles in social life.

KEYWORDS

Film,
Representation,
Gender,
Hybrid Film,
Pasutri Gaje

This is an open
access article under
the CC-BY license



PENDAHULUAN

Eksplorasi kreatif sineas pada aspek narasi dan khususnya visual memiliki andil besar dalam perkembangan sinema Indonesia saat ini, termasuk film Indonesia yang menggunakan teknik *Live Action Animated* sebagai pendekatan estetika yang komunikatif. Seperti yang dikemukakan oleh Tulijoki (2018), dengan kemajuan efek khusus digital yang mampu mewujudkan hal-hal yang sebelumnya mustahil, kini dunia dapat menyaksikan makhluk dan karakter yang tidak mungkin ada dalam realitas yang dapat diwujudkan secara visual. Film Pasutri Gaje merupakan film Indonesia yang dapat dikategorikan sebagai karya sinema *hybrid* dari MD Entertainment yang memadukan teknik *live action* dengan animasi *style* kartun oleh animator Indonesia, menciptakan gaya visualisasi yang unik. Penggabungan dua dunia visual ini tidak hanya menghasilkan pengalaman sinematik yang *fresh*, tetapi juga bisa membuka ruang baru dalam menyampaikan pesan atau ideologi, melalui karakterisasi dan ekspresi gagasan sosial secara simbolik dan juga hiperbolik.

Pasutri Gaje merupakan film komedi drama Indonesia yang tayang di platform Netflix pada tahun 2024, setelah sebelumnya dirilis di bioskop pada Januari pada tahun yang sama. Film ini disutradarai oleh Fajar Bustomi, sutradara kenamaan yang dikenal lewat karya-karya populer di layar lebar. Diadaptasi dari webtoon terkenal yang memiliki judul yang sama, karya Annisa Nisfihani. Film ini melibatkan sang kreator langsung sebagai penulis naskah, bersama Alim Studio, sehingga nuansa cerita dalam film tetap lekat dengan versi aslinya yang ada di Webtoon. Dua aktor papan atas Indonesia, Reza Rahadian dan Bunga Citra Lestari, memerankan karakter utama, yaitu Adimas dan Adelia. Keduanya adalah pasangan muda yang bekerja sebagai aparatur sipil negara (ASN), menjalani pernikahan di tengah harapan untuk membangun keluarga yang ideal. Cerita Pasutri Gaje berfokus pada dinamika rumah tangga Adimas dan Adelia yang baru menikah dan memilih untuk menunda memiliki anak demi mengejar stabilitas

finansial dan membeli rumah. Namun, keputusan tersebut justru menimbulkan tekanan dari keluarga dan lingkungan sosial, yang masih menjunjung tinggi norma tradisional mengenai peran pasangan suami istri. Dalam tekanan tersebut, Adimas memilih untuk berbohong tentang kondisi kehamilan istrinya agar terhindar dari ekspektasi sosial.

Narasi dalam film ini disampaikan dengan ringan dan penuh humor, namun tetap mengangkat isu yang relevan yang terjadi dalam kehidupan pernikahan saat ini, serta representasi budaya yang melihat pembagian peran laki-laki dan perempuan dalam rumah tangga. Melalui pendekatan visual yang menggabungkan animasi kartun dan live action, film ini bukan hanya menghadirkan hiburan ala drama komedi romantis, tetapi juga mampu membangun konflik serta relasi gender dan peranannya secara simbolik. Representasi ini sekaligus mencerminkan tantangan hubungan dalam rumah tangga modern dalam budaya urban Indonesia. Seperti yang dikatakan oleh Stuart Hall dalam Mustakim (2012), yang menjelaskan bahwa representasi bukan sekadar cerminan dunia nyata, melainkan proses aktif yang membentuk makna melalui bahasa dan simbol: "*Representation is the production of meaning through language*". Dalam konteks sinema, representasi menjadi alat ideologis yang mampu mereproduksi atau bahkan menantang norma-norma dominan di masyarakat. Oleh karena itu, analisis representasi bukan hanya berfokus pada apa yang ditampilkan di dalam film, tetapi juga pada bagaimana dan mengapa sebuah makna dapat dikonstruksi dan disebarluaskan dalam budaya visual (Lister et al., 2009).

Film sering kali mereproduksi stereotip gender secara halus melalui visualisasi karakter, pilihan narasi, hingga penggunaan simbol-simbol budaya yang sarat makna. Namun, media juga memiliki potensi lebih besar sebagai ruang renegotiasi identitas gender, di mana norma-norma dominan dapat ditentang atau dibongkar melalui pendekatan estetika yang eksperimental seperti menggunakan teknik *Live Action Animated* pada film ini. Penelitian tesis yang dilakukan oleh WonChan Sohn (2013) yang berjudul *Crossover Filmmaking: Animated & Live-Action Films* menunjukkan bahwa kemajuan teknologi animasi dan *live-action* membuka peluang baru bagi pembuat film untuk mengeksplorasi bentuk penyampaian cerita yang lebih fleksibel dan efektif. Temuan ini juga menegaskan pentingnya pemilihan medium dalam membentuk persepsi penonton terhadap narasi dan makna film.

Film yang menggunakan teknik *Live Action Animated* ini tentunya bukan hanya pertama kali dilakukan di Indonesia. Sebelumnya, film seperti *Looney Tunes*, *Scooby-Doo*, *IF*, dan *Jumanji* juga menggunakan teknik ini untuk memperkuat narasi dan visualisasi. Melalui contoh-contoh tersebut, tampak bahwa teknik *hybrid* bukan sekadar gaya visual, melainkan strategi naratif dan ideologis yang efektif untuk menggambarkan kompleksitas pengalaman manusia, termasuk relasi gender, identitas, dan kekuasaan secara lebih mendalam dan simbolis. Selain itu, penggabungan gaya ini tidak hanya menjadi gimmick visual, tapi menjadi bagian dari strategi naratif untuk memperkuat representasi gender yang dapat dilihat dan dimaknai dari pemeran atau tokoh-tokohnya.

Berbicara mengenai peranan perempuan dalam rumah tangga, baik dalam lingkup sosial dan media, selalu dikaitkan dengan hal-hal berkaitan dengan urusan domestik, begitu juga dengan pria yang selalu direpresentasikan maskulin. Peranan gender dalam film ini menarik untuk dikaji, terutama pada bagaimana film membentuk makna simbolik dan naratif yang dapat berubah dan dinegosiasikan. Makna dari elemen ini bisa diuraikan menggunakan pendekatan semiotika oleh Roland Barthes. Dalam film animasi atau *hybrid*, pendekatan semiotika visual menjadi sangat relevan karena penggunaan berbagai elemen visual yang saling berinteraksi untuk membentuk makna yang lebih mendalam. Sebagai contoh, dalam film animasi, setiap gerakan, warna, dan bentuk bisa memiliki konotasi khusus yang lebih ekspresif dan simbolis daripada yang ditemukan dalam film live action. Dalam film *hybrid*, peran semiotika visual semakin kompleks karena teknik campuran memungkinkan kontras yang tajam antara elemen-elemen dunia nyata dan dunia animasi yang lebih fantastis. Misalnya, dalam *Space Jam* tahun

1996, interaksi antara karakter animasi Looney Tunes dan pemain basket nyata Michael Jordan menciptakan hubungan yang penuh simbolisme antara dunia imajinasi dan realitas, menggambarkan bagaimana dunia hiburan dan identitas dapat terjalin dalam representasi visual yang saling bertentangan.

Representasi gender dalam media visual masih menjadi topik penting, terutama dalam konteks budaya Indonesia yang dipenuhi stereotip gender tradisional. Seperti yang dinyatakan oleh Mufarihah (2019), media memiliki fungsi sebagai jembatan informasi yang penting dan dinanti oleh masyarakat di era teknologi canggih ini, sekaligus memiliki dampak terhadap opini masyarakat. Berdasarkan penjelasan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana representasi peran gender dalam rumah tangga yang dikonstruksi melalui teknik *Live Action Animated* dalam film *Pasutri Gaje*, khususnya dalam memaknai feminitas dan maskulinitas pada karakter tokoh utama laki-laki dan perempuan. Penelitian ini berupaya melihat bagaimana elemen visual animasi tidak hanya berfungsi sebagai pendukung estetika, tetapi juga menjadi medium ideologis yang merepresentasikan relasi kuasa, pembagian peran domestik, serta negosiasi identitas gender di dalam keluarga. Dengan menggunakan perspektif teori gender feminisme dan maskulinitas, penelitian diarahkan untuk memahami bagaimana film mereproduksi, menegosiasikan, atau menggeser pandangan gender tradisional yang selama ini berkembang dalam budaya populer di Indonesia.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dengan menggunakan pendekatan analisis semiotika Roland Barthes untuk memahami makna visual yang terkandung dalam representasi gender melalui penerapan teknik *Live Action Animated* dalam film *Pasutri Gaje*. Salah satu tujuan dari analisis semiotika ialah memberikan kerangka berpikir dan analisis yang membantu penonton film memahami film, bukan hanya sekadar memahami narasi visual yang ditampilkan. Akan tetapi, penonton mampu memahami makna tanda secara lebih mendalam, sehingga dapat meminimalkan terjadinya kesalahan pembacaan ataupun penafsiran terhadap pesan yang disampaikan di dalam film (Rasendra, 2023).

Pandangan ini sekaligus menekankan bahwa setiap elemen dalam film, mulai dari pengambilan gambar, penggunaan efek, pengaturan cahaya, pemilihan warna, berfungsi sebagai komponen tanda yang berkontribusi pada pembentukan makna film secara keseluruhan. Semiotika digunakan, memungkinkan peneliti menafsirkan tanda-tanda visual secara lebih mendalam, sehingga dapat mengungkap bagaimana konstruksi gender dibentuk, diperkuat, atau bahkan ditantang melalui pilihan estetika dan narasi sinema dengan teknik *Live Action Animated* ini.

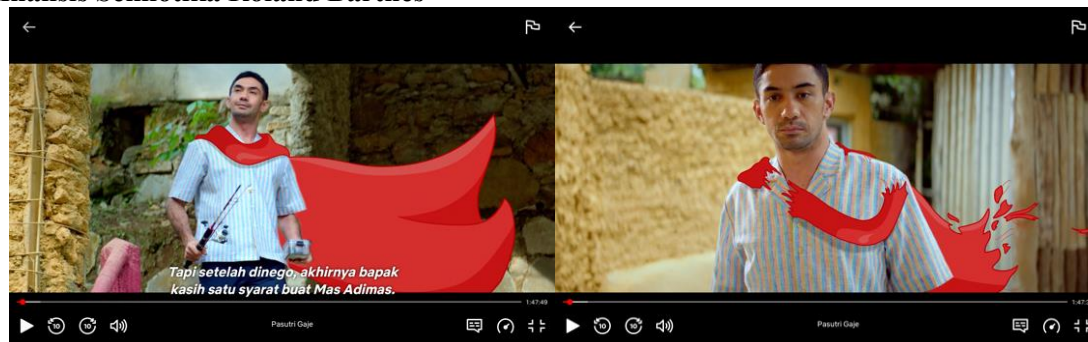
Pendekatan analisis semiotika dipilih peneliti sebagai teknik yang dapat menganalisis cara pengungkapan pesan peran gender yang dikonstruksi pada film *Pasutri Gaje* melalui teknik *Live Action Animated* melalui tokoh-tokohnya. Melalui pendekatan analisis semiotika ini, peneliti menafsirkan tanda-tanda visual sesuai dengan adegan yang dipilih untuk memahami representasi gender yang dibentuk. Pendekatan ini juga menghubungkan tanda visual tersebut dengan konteks sosial dan budaya yang lebih luas, sehingga hasil analisis dalam penelitian ini tidak hanya menjelaskan aspek estetika film, tetapi juga memberikan kontribusi terhadap konstruksi representasi gender dalam sinema Indonesia kontemporer.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil temuan dari penelitian kualitatif dengan pendekatan semiotika menunjukkan bahwa teknik *Live Action Animated* yang digunakan dalam film *Pasutri Gaje* menghadirkan dualisme dalam merepresentasikan gender. Film ini memperlihatkan bahwa laki-laki tidak selalu ditampilkan sebagai sosok yang dominan. Pada satu sisi, mereka memperoleh atribut heroik, misalnya melalui beberapa pengadegan seperti simbol jubah merah atau kilauan animasi yang menegaskan pesona karismatik, namun di sisi lain posisi tersebut segera tereduksi ketika berhadapan dengan figur yang memiliki otoritas yang lebih tinggi, seperti kehadiran mertua

laki-laki. Dengan demikian, maskulinitas tampil sebagai sesuatu yang juga masih ambigu, yaitu terlihat gagah di permukaan saja, tetapi sebetulnya dapat berubah dan cenderung rapuh dalam struktur sosial keluarga. Sementara itu, representasi perempuan juga tidak bersifat tunggal. Perempuan kerap dilekatkan dengan ekspresi emosional, kepolosan, serta peran domestik, yang pada film ini dihadirkan melalui simbol seperti animasi hati, animasi penghayalan rumah tangga harmonis dengan ikon rumah yang terlihat indah, tetapi dalam adegan tertentu mereka juga tampil sebagai figur yang maskulin, bahkan mampu menegaskan peran heroik dan superior yang melampaui laki-laki.

Analisis Semiotika Roland Barthes



Gambar 1. Animasi Jubah Merah pada Menit ke 00:01:15

Sumber : tangkapan layar film Pasutri Gaje, menit ke 00:01:15, diolah penulis, 2026

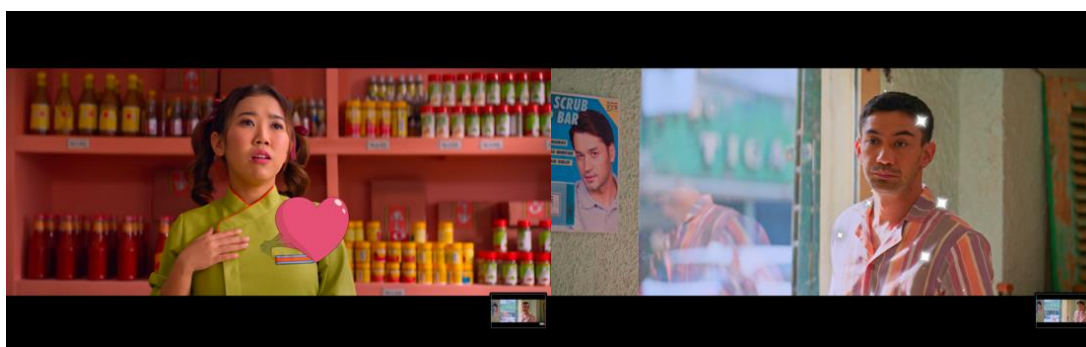
Pada adegan menit ke-01:15 yang terlihat pada gambar 1 ini, efek visual animasi berupa jubah berwarna merah yang melekat pada tubuh Adimas memperlihatkan citra maskulinitas yang diartikan sebagai lambang kekuatan, kewibawaan, dan keberanian. Sebagaimana yang biasanya terlihat dalam film-film superhero, dimana jubah merupakan representasi identitas kepahlawanan yang menjadi tanda kemampuan luar biasa atau dominasi. Secara denotatif, adegan ini menampilkan Adimas mengenakan animasi jubah merah yang muncul pada tubuhnya ketika menghadapi suatu situasi. Secara konotatif, jubah merah tersebut dimaknai sebagai simbol maskulinitas, keberanian, kepemimpinan, serta otoritas laki-laki sebagai pelindung keluarga. Akan tetapi, ketika berhadapan dengan ayah mertua, makna tersebut bergeser dan menunjukkan bahwa kekuasaan laki-laki tidak bersifat mutlak, namun juga memiliki tingkat sesuai posisi sosial dalam keluarga. Sementara itu, pada tataran mitos, adegan ini merepresentasikan budaya patriarki selama ini, bahwa laki-laki yang ideal adalah kuat, dominan, dan memiliki kendali dalam rumah tangga, tetapi tetap tunduk pada laki-laki lain yang dianggap memiliki otoritas lebih tinggi. Dengan demikian, adegan ini tidak hanya menampilkan maskulinitas sebagai karakter personal, tetapi juga sebagai konstruksi sosial yang dibentuk melalui relasi kuasa dalam struktur keluarga.

Sejalan dengan teori Judith Butler (Inayah, 2024), gender dan maskulinitas tidak bersifat tetap, melainkan hasil dari tindakan dan ekspresi yang diulang, atau yang ia sebut sebagai *performativity*, yaitu gender sebagai sesuatu yang tidak esensial atau tetap, melainkan sebagai hasil dari serangkaian tindakan dan ekspresi yang berulang. Dalam konteks ini, heroisme menantu menjadi sebuah performa yang harus dijalankan oleh Adimas, di hadapan otoritas mertua agar dianggap sah. Meskipun kemunculan ayah mertua yang masih dianggap memiliki otoritas dan kuasa lebih besar. Sebagaimana ditunjukkan dalam penelitian representasi gender di media, kehadiran nilai-nilai maskulinitas dan feminitas pada karakter merupakan bentuk dari performativitas gender yang mampu keluar dari performa dominan (Wijanarko, 2025). Dengan demikian, meskipun menantu digambarkan sebagai figur “pahlawan”, kekuasaan yang ia miliki tetaplah rapuh karena harus melalui pengakuan dan restu dari otoritas yang lebih tinggi. Representasi ini memperlihatkan bagaimana film menyoroti relasi kuasa patriarkal di mana maskulinitas di sini diuji, dikontrol, dan bahkan dipertunjukkan secara performatif.



Gambar 2. Animasi Rumah pada menit ke 00:06:55

Sumber : tangkapan layar film Pasutri Gaje, menit ke 00:06:55, diolah penulis, 2026



Gambar 3. Animasi Ikon Hati pada menit ke 00:30:20

Sumber : tangkapan layar film Pasutri Gaje, menit ke 00:30:20, diolah penulis, 2026

Dalam adegan menit ke 00:06:55 yang terlihat pada gambar 2, visualisasi Adelia yang merupakan seorang istri memiliki impian yang digambarkan dengan animasi rumah idamannya yang hadir dengan taman yang asri, suasana hangat, serta berbagai fasilitas yang menggambarkan kenyamanan keluarga. Secara denotatif, adegan ini menampilkan seorang perempuan yang membayangkan rumah impiannya dengan suasana keluarga yang nyaman. Begitu juga dengan adegan di Gambar 3 yang menunjukkan ketertarikan terhadap sosok pria melalui efek animasi hati berdebar-debar. Secara konotatif, rumah idaman dimaknai sebagai simbol kebahagiaan domestik dan keberhasilan perempuan dalam membangun keluarga harmonis, sedangkan efek hati berdebar menandakan bahwa perempuan digambarkan lebih mengedepankan perasaan dan ketertarikan emosional dalam merespons laki-laki. Sementara itu, pada tataran mitos, adegan-adegan ini merepresentasikan konstruksi budaya yang menempatkan perempuan sebagai sosok yang identik dengan ranah domestik, kasih sayang, dan emosi.

Impian Adelia sebagai istri ditampilkan bukan sekadar sebagai keinginan memiliki tempat tinggal yang ideal, melainkan juga sebagai simbol harapan akan kehidupan rumah tangga yang harmonis, aman, dan penuh kebahagiaan. Kemudian pada adegan lain yang terlihat pada Gambar 3, perempuan tersebut divisualisasikan dengan perasaan emosionalnya ketika melihat sosok pria dengan daya tarik karismatik melalui efek-efek animasi yang menawan dan berkilauan, kemudian perempuan yang melihat sosok pria tersebut juga diberikan efek animasi hati berdebar berwarna pink sebagai penanda ketertarikan emosional. Kedua adegan ini memperlihatkan bahwa representasi perempuan dalam film sering kali berkaitan dengan aspek afektif dan emosionalnya. Sebagaimana penggunaan gaya ekspresif dalam *Live Action Animated* mampu mempertegas emosi dan karakter secara lebih dramatis (Su, 2023), penelitian Rahmad (2016) tentang *digital compositing* menunjukkan bahwa integrasi animasi dengan aksi nyata juga dapat menciptakan pengalaman visual yang lebih hidup dan komunikatif.

Adegan tersebut dapat dibaca melalui perspektif gender sebagai bentuk representasi

feminitas normatif perempuan yang memperkokoh stereotip yang telah ada di masyarakat selama ini. Perempuan selalu digambarkan lekat pada nilai domestik dan memiliki tanggung jawab penuh atas perasaan atau emosionalnya. Menurut Bourdieu (Nurqistiani, 2025), dalam konteks film, representasi perempuan sering kali dibangun melalui kerangka stereotip yang menempatkan perempuan sebagai sosok pasif, dekat dengan ranah domestik, serta menjadi objek visual yang dikonstruksi berdasarkan perspektif maskulin. Animasi yang menampilkan “rumah impian” ini seolah menegaskan konstruksi sosial, bahwa kebahagiaan sebagai seorang istri terwujud melalui rumah yang diimpikan yang sekaligus sebagai simbol keharmonisan keluarga. Dengan demikian, teknik *Live Action Animated* tidak hanya berfungsi sebagai perangkat estetika, tetapi juga sebagai mekanisme ideologis yang mereproduksi feminitas tradisional dalam narasi visual film.



Gambar 4. Animasi kilatan listrik pada menit ke 00:08:59

Sumber : tangkapan layar film Pasutri Gaje, menit ke 00:08:59, diolah penulis, 2026

Apabila pada adegan sebelumnya maskulinitas bergeser pada otoritas relasi kuasa ayah mertua, pada adegan lain di film ini, memperlihatkan dinamika yang berbeda. Perempuan dalam rumah tangga juga memiliki kuasa untuk memperlihatkan kekuatan, ketegasan, serta kemampuan dalam menghadapi beragam permasalahan domestik maupun emosional yang muncul dalam rumah tangganya. Visualisasi ini menarik karena film tidak lagi menempatkan perempuan hanya sebagai figur yang identik dengan serangkaian pekerjaan domestik dan posisi subordinat, melainkan sebagai individu yang juga mampu mengambil sebuah keputusan, bertahan dalam tekanan, serta menjadi penopang utama keluarga. Dalam konteks tersebut, maskulinitas bukan hanya dilekatkan pada tubuh laki-laki, tetapi juga dapat direpresentasikan melalui karakter perempuan ketika ia memperlihatkan keberanian, ketangguhan, dan kontrol terhadap sebuah situasi.

Memadukan animasi dan live action, film *Pasutri Gaje* membangun lapisan makna tentang pergeseran peran gender, dari domestik ke heroik, dari subordinasi ke pemberdayaan. Hal ini sejalan dengan adegan kedua (jubah merah yang robek) di mana maskulinitas ditampilkan sebagai hal yang rapuh. Sosok suami yang gagah di permukaan, tetapi runtuh di bawah tekanan otoritas. Kemudian kembali terdapat pergeseran narasi pada adegan perempuan dengan animasi ikon hati, representasi feminitas digambarkan sebaliknya, yaitu labil namun lebih konsisten dengan ranah emosional dan domestik. Selain itu, animasi hati yang sering muncul pada beberapa adegan tokoh perempuan pada film ini berfungsi sebagai kode visual dari cinta, kagum, atau kepolosan, sehingga identitasnya lebih dilekatkan pada emosi daripada kuasa.

Teknik *Live Action Animated* & Representasi Ambivalensi Peran Gender

Film *Pasutri Gaje* yang menggunakan teknik *Live Action Animated* memiliki potensi besar dalam mereproduksi sekaligus menegosiasikan stereotip gender secara halus. Teknik ini memungkinkan hadirnya berbagai simbol, ekspresi, dan metafora visual yang tidak dapat

sepenuhnya dicapai hanya melalui adegan nyata maupun animasi semata. Perpaduan keduanya menciptakan lapisan makna yang lebih kompleks, sehingga representasi gender dalam film tidak hanya sekadar eksplisit melalui dialog atau tindakan, tetapi juga tersirat melalui tanda-tanda visual yang kaya akan nilai sosial dan kultural. Dengan menggunakan animasi dalam adegan tertentu, film dapat menegaskan perbedaan antara realitas dan imajinasi tokoh, atau menekankan elemen emosional yang barangkali terlalu “halus” jika hanya lewat dialog atau tindakan biasa.

Bahkan kajian semiotika terhadap film-film live action seperti *Aladdin*, *Pinocchio*, dan *The Little Mermaid*, menunjukkan bahwa simbol-simbol seperti visualisasi kostum, latar, sampai pada mimik atau *gesture*, dapat membawa pesan kesetaraan gender dan mengkonstruksi stereotip tradisional (Isa, 2024). Hal ini membuka ruang bagi film drama di Indonesia untuk mengadaptasi teknik *hybrid* demi menciptakan karakter yang lebih kompleks dan membangun representasi gender yang lebih reflektif terhadap budaya lokal. Memadukan animasi dan *live action*, film *Pasutri Gaje* membangun lapisan makna baru dan menggeser peran gender, dari domestik ke heroik, dari subordinasi ke pemberdayaan. Sebagaimana terlihat di beberapa adegan yang dianalisis pada poin sebelumnya. Seperti pada adegan jubah merah yang robek, maskulinitas dapat ditampilkan sebagai rapuh. Sosok suami yang gagah di permukaan, tetapi runtuh di bawah tekanan otoritas. Representasi feminitas juga digambarkan berubah-ubah, labil, namun lebih konsisten dengan ranah emosional dan domestik. Selain itu, animasi hati yang sering muncul pada tokoh perempuan pada film ini merupakan kode visual dari cinta, kagum, atau kepolosan, sehingga identitasnya lebih dilekatkan pada emosi daripada kuasa.

Penggambaran ini memperlihatkan bahwa film tidak hanya mengulang stereotype gender, melainkan juga menghadirkan rekonstruksi yang lebih cair. Maskulinitas dan feminitas saling bersilangan dan dapat saling melengkapi sehingga menciptakan keseimbangan. Maskulinitas dan Feminitas yang ditampilkan dalam diri setiap karakter pada film ini divisualisasikan sesuai konteks naratifnya. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa film dengan menggunakan teknik sinema *Live Action Animated* bukan hanya sekadar perangkat estetika, namun juga dapat menjadi medium yang merepresentasikan kompleksitas relasi antar gender saat ini. Hal ini sejalan dengan pendapat Bruckner (2015) bahwa perpaduan *live action* dan animasi dapat menghadirkan lapisan makna baru melalui montase visual yang unik, serta dengan Piepiórka (2021) yang menegaskan bahwa animasi dalam film *hybrid* sering digunakan untuk menandai ruang perbedaan antara realitas dan ekspresi subjektif tokoh. Ambivalensi yang ditampilkan memperlihatkan bagaimana film mampu menyelipkan kritik atau dekonstruksi terhadap dominasi patriarki yang selama ini terbentuk di media, yang juga sekaligus membuka ruang diskusi baru bahwa peran gender tidaklah kaku. Peran gender bisa terus dinegosiasikan antara otoritas, emosi, domestisitas, dan heroisme.

Film memiliki pengaruh untuk membentuk persepsi masyarakat terhadap nilai dan norma sosial, termasuk isu kesetaraan gender. Film memiliki kekuatan untuk merepresentasikan ideologi dominan yang selama ini terbentuk di masyarakat tentang bagaimana laki-laki atau perempuan seharusnya terlihat dan bertindak. Hal ini akan mengandung pesan sosial tertentu yang memengaruhi konstruksi identitas gender untuk di presepsikan oleh penonton. Karakter pria selama ini yang divisualisasikan sebagai dominan memiliki kekuatan dan kontrol. Perempuan selalu berhubungan dengan emosional, lembut, agresif, atau mandiri. Seperti yang dikemukakan oleh Laura Mulvey, bahwa representasi visual dalam film sering menempatkan perempuan sebagai objek pasif yang dipandang, sementara laki-laki diposisikan sebagai subjek aktif yang melihat. Sehingga hal ini menghadirkan perspektif *male gaze* yang menjadikan tubuh perempuan sebagai objek visual bagi kepuasan laki-laki heteroseksual (Wicaksono, 2025).

Representasi gender dalam sinema *hybrid* dapat membuka ruang renegotiasi identitas karena medium animasi memungkinkan distorsi dan hiperbolisasi yang tidak bisa dicapai dalam *live action* semata. Sejalan dengan pendapat Keith & Griffiths (Friedman, 2022) yang menyatakan bahwa film animasi memungkinkan pembuat film mengontrol setiap detail visual hingga ke tingkat piksel, sehingga dunia yang dihadirkan lebih imersif dan mampu memperkuat narasi yang dihadirkan kepada penonton. Hal ini sekaligus memberikan ruang visual alternatif

bagi karakter untuk menegosiasikan identitas gender secara lebih simbolik dan *non-linear*, sehingga memungkinkan terjadinya pembacaan ulang terhadap norma-norma gender dominan dalam sinema konvensional.

Sementara itu, pada beberapa adegan lain di film *Pasutri Gaje* ini terdapat beberapa adegan yang menunjukkan bahwa laki-laki dapat memimpikan keharmonisan keluarga dengan berimajinasi tentang kebersamaan dirinya dan mertua melalui aktivitas sederhana, seperti menyiram tanaman bersama atau menerima minuman sebagai bentuk perhatian. Pemvisualan ini yang juga memperkuat lapisan makna gender. Secara denotatif, animasi awan imajinasi menampilkan harapan seorang pria akan penerimaan dari figur ayah mertua. Sedangkan secara konotatif, ini mengungkap kerinduan terhadap legitimasi dan restu dari otoritas laki-laki yang lebih tua. Pada level mitos, mereproduksi narasi patriarkis bahwa maskulinitas seorang menantu baru dianggap sah apabila memperoleh pengakuan oleh mertua laki-laki.

Kontras ini memperlihatkan bahwa strategi film hybrid melalui penggunaan teknik *Live Action Animated* dalam film *Pasutri Gaje*, yang menandakan bahwa maskulinitas dimaknai sebagai sesuatu yang heroik, simbolis, dan tampak kuat secara visual, tetapi pada saat yang sama dapat direduksi oleh struktur patriarki yang memiliki kuasa lebih besar. Sementara itu, feminitas dimaknai sebagai sesuatu yang emosional, imajinatif, dan diekspresikan melalui elemen-elemen animasi seperti hati maupun sapu, yang secara tidak langsung meneguhkan stereotip perempuan sebagai sosok yang lekat dengan perasaan, afeksi, serta ranah domestik. Namun, film ini juga memperlihatkan bahwa perempuan tidak sepenuhnya berada dalam konstruksi feminin tradisional, karena pada beberapa adegan perempuan turut menampilkan sisi maskulinitas melalui sikap tegas, dominan, dan berani dalam menghadapi situasi tertentu. Hal ini menunjukkan bahwa representasi gender dalam film tidak sepenuhnya bersifat kaku, melainkan menghadirkan percampuran karakter feminin dan maskulin pada masing-masing tokoh. Maka, penggunaan animasi dalam film tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis dan komedi, tetapi juga menjadi medium representasi gender yang memperlihatkan bagaimana konstruksi maskulinitas dan feminitas dibangun, dipertahankan, sekaligus dinegosiasikan melalui simbol-simbol visual tertentu.

Film sebenarnya bukan hanya sekadar dapat menyuguhkan komedi visual yang menghibur, melainkan bisa menghadirkan kritik tersirat terhadap konstruksi gender seperti laki-laki yang rapuh mempertahankan kuasa heroiknya, sementara perempuan tetap diposisikan dalam kerangka emosional dan domestik. Namun beberapa adegan masih menampilkan adegan ekspresi jatuh cinta perempuan yang dipertemukan dengan pesona karismatik dan kuasa laki-laki. Kilauan animasi pada tubuh Adimas juga menandai daya tarik maskulinitas yang digambarkan dominan dan memikat, sedangkan respons perempuan direduksi menjadi keterpesonaan emosional. Pola ini menunjukkan bahwa, di balik humor animasi, film juga tetap mereproduksi struktur gender tradisional. Laki-laki tampil sebagai sosok karismatik dan memiliki kuasa simbolik, sedangkan perempuan hanya ditempatkan sebagai pengagum. Representasi tersebut memperlihatkan bagaimana media populer masih mengulang pola relasi yang timpang dengan membalutnya melalui gaya visual yang ringan dan menghibur. Kehadiran elemen animasi tidak semata-mata berfungsi sebagai efek estetis, melainkan juga sebagai perangkat simbolik yang memperkuat dikotomi peran. Alhasil, penonton diajak tertawa sekaligus tanpa sadar menerima ulang penggambaran relasi laki-laki dan perempuan dalam bingkai konvensi budaya. Di titik inilah, film tidak hanya berperan sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana yang merefleksikan dan meneguhkan nilai-nilai sosial yang sudah mengakar.

KESIMPULAN

Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan teknik *Live Action Animated* dalam film *Pasutri Gaje* tidak sekadar berfungsi sebagai gimmick visual untuk menciptakan efek humor, tetapi juga sebagai perangkat semiotik yang sarat makna sosial dan kultural. Perpaduan antara adegan nyata dan animasi memungkinkan munculnya tanda-tanda yang berlapis, seperti jubah merah yang merepresentasikan heroisme rapuh, atau kilauan cahaya yang menegaskan

pesona maskulinitas. Efek animasi ini memberi ruang interpretasi yang lebih luas, sebab penonton tidak hanya diajak tertawa, melainkan juga diajak membaca simbol-simbol yang menyiratkan konstruksi gender dan relasi kuasa di balik narasi film.

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa representasi gender dalam film ini bersifat ambivalen. Di satu sisi, film masih mereproduksi stereotipe tradisional, yaitu maskulinitas ditampilkan melalui citra heroik, karismatik, dan dominan, sedangkan feminitas lebih sering dilekatkan pada ranah emosional, domestik, dan keterpesonaan romantis. Namun di sisi lain, terdapat pula momen-momen ketika representasi tersebut bergeser. Laki-laki ditampilkan sebagai inferior, rapuh, bahkan kehilangan kuasanya di bawah otoritas yang lebih kuat. Sementara perempuan sesekali tampil sebagai figur yang lebih superior, dominan, aktif, berdaya, dan bahkan heroik. Pola ini menegaskan adanya dualisme representasi, di mana maskulinitas dan feminitas tidak tampil secara tunggal, melainkan dinegosiasikan, saling melengkapi, sekaligus saling bertentangan dalam ruang naratif, terutama menyangkut peranan gender dalam kehidupan rumah tangga.

Dengan demikian, film *Pasutri Gaje* dapat dipahami sebagai karya hiburan populer yang berlapis. Pada permukaan, film ini hadir sebagai tontonan komedi ringan dengan daya tarik visual animasi. Namun, secara lebih dalam, film ini juga sekaligus berfungsi sebagai refleksi budaya tentang relasi gender. Representasi yang dihadirkan mengungkapkan bahwa maskulinitas dan feminitas dibentuk, ditantang, dan dipertarungkan melalui simbol-simbol visual. Artinya, *Pasutri Gaje* juga menghadirkan ruang untuk membaca ulang kemungkinan rekonstruksi peran gender. Dari sisi akademis, temuan ini memberikan kontribusi pada kajian film, budaya visual, dan gender, khususnya dalam memahami bagaimana media populer mengolah teknik estetika (*Live Action Animated*) sebagai medium representasi sosial. Dari sisi praktis, penelitian ini menunjukkan bahwa strategi hibriditas visual dapat digunakan bukan hanya untuk memperkaya estetika sinema, tetapi juga memiliki fungsi untuk memperdalam kritik kultural terhadap isu-isu yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, seperti relasi antara laki-laki dan perempuan.

REFERENSI

- Bruckner, F. (2015). *Hybrid Image, Hybrid Montage: Film Analytical Parameters for Live Action/Animation Hybrids*. *Animation*, 10(1).
- Friedman, S. (2022). *The Differing Effects of Narrative Transportation Across Animated and Live Action Movies*. Yeshiva University.
- Inayah, Z. R., & Fauzi, A. M. (2024). *Pembebasan Seksualitas dan Gender dalam Film The Danish Girl: Studi Analisis Teori Performativitas Judith Butler*. *Paradigma*, 13(1), 131–140.
- Lister, M., Dovey, J., Giddings, S., Grant, I., & Kelly, K. (2009). *New Media: A Critical Introduction* (2nd ed.). London: Routledge.
- Mufarrihah. (2019). *Representasi Gender dalam Film Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck* (Analisis Framing Model William A. Gamson dan Andre Modigliani). *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 9(1), 16–32. <https://doi.org/10.15642/jik.2019.9.1.16-32>
- Mustakim, Anwar. (2012). *Representasi Perempuan dalam Kanji (Analisis Semiotika Terhadap Buku Kanji Pictographix)*. Thesis. Universitas Pendidikan Sultan Idris.
- Nurqistiani., & Kusuma, A. (2025). *Representasi Perempuan dan Kekerasan Simbolik dalam Film "Before, Nowandthen (NANA)" Karya Kamila Andini: Analisis Semiotika Roland Barthes*. *Arus Jurnal Sosial dan Humaniora*, 5 (2), 3227-3237
- Piepiórka, M. (2021). *Spaces of difference. Narration in animation/live-action hybrid films*. *Panoptikum*, 26.
- Isa, Muhammad., Reza Aprianti., Sari Bayurini Samudra. (2024). *Representasi Nilai Kesetaraan Gender dalam Film Live Action Disney: Studi Analisis semiotika Roland Barthes dalam Film Pinocchio, The Little Mermaid dan Aladdin*. *Jurnal Studi Ilmu Komunikasi*. 3(2), 50–59. Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang.
- Rasendra, Keefe., Iin Soraya., Arinauntazah. (2023). *Pesan Moral dalam Film Ada Mertua di Rumahku di KlikFilm (Analisis Semiotika Roland Barthes)*. *JKOMDIS : Jurnal Ilmu Komunikasi dan Media Sosial*. Vol.3, No.3. H. 645-656.

-
- Sohn, WonChan. (2013). *Crossover Filmmaking : Animated & Live Action Films*. Thesis Master of Fine Arts in Film. Art Center College of Design. Pasadena, California.
- Su, Y., & Zhou, P. (2023). *Audio Visual Presentation and Effect Analysis of Animation Film and Live Action Film of Mulan*. *Frontiers in Art Research*, 5(3), 97-105.
- Tulijoki, Tuomas. (2018). *The Process of Combining Animation with Live-action Films* . Bachelors Thesis. Tampere University of Applied Sciences.
- Wicaksono, naufal Setyo. (2025). *Perempuan dalam Bingkai Patriarki : Kajian Budaya Visual dan Teori Male Gaze pada film Exhuma 2024*. Fragment : Film and Animation National Conference. Proceeding. Universitas Multimedia Nusantara. H. 86-98.
- Wijanarko, M. (2025). *Analisis performativitas gender representasi wanita independen modern*. *IURIS STUDIA: Jurnal Kajian Hukum*, 6(2), 388-396.
- Rahmad, Yasuki (2016). *Digital Compositing dalam Film Animasi 3 Dimensi*. *Capture: Jurnal Seni Media Rekam*, Vol.3, No.1. Hal. 19-27.