Sakala Jurnal Seni Rupa Murni, Vol. 6 No. 2, Tahun 2025, 15-29
http://ejournalunesa.ac.id/index.php/sakala

PARODI PENGGAMBARAN PEREMPUAN DISNEY SEBAGAI TEMA PENCIPTAAN KARYA *DIGITAL PAINTING*

Yuliana Eka Rosetha[1], Asy Syams Elya Ahmad[2]
[1]Seni Rupa, Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: yuliana.18010@mhs.unesa.ac.id
[2] Seni Rupa, Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: asyahmad@unesa.ac.id

Abstrak

Parodi merupakan bentuk kritik atau sindiran yang dilakukan melalui peniruan dan modifikasi elemen suatu karya atau fenomena budaya. Dalam konteks seni rupa, parodi bukan hanya sebagai bentuk humor atau hiburan, tetapi juga sebagai media ekspresi kritik sosial dan pembongkaran konstruksi visual yang telah mapan. Parodi dalam seni rupa dapat memanipulasi elemen visual untuk menyampaikan pesan yang menyindir atau menantang representasi yang dominan—dalam hal ini, citra ideal perempuan yang selama ini dipertahankan Disney. Parodi sebagai tema dalam penciptaan karya seni digital painting yang mengangkat penggambaran perempuan dalam film animasi Disney dengan tujuan adalah mendeskripsikan konsep parodi penggambaran perempuan Disney, memvisualisasikan parodi tersebut dalam bentuk karya seni digital, serta menganalisis bagaimana parodi dapat berfungsi sebagai alat kritik sosial terhadap representasi perempuan yang seringkali sarat dengan stereotip gender dan ideologi patriarkal. Pemilihan media digital painting karena kemampuannya dalam menawarkan fleksibilitas visual, efisiensi waktu, kemudahan editing, serta kebebasan dalam eksplorasi warna, bentuk, dan tekstur. Metode penciptaan karya merujuk pada teori Sp. Gustami, yang mencakup tiga tahap utama: eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Pada tahap eksplorasi, perupa menggali isu representasi perempuan dalam film Disney yang dibawa fenomena tren visual terkini seperti budaya konsumerisme dan digital. Tahap perancangan dilakukan dengan menyusun konsep visual berdasarkan adegan film yang dipilih dan merekonstruksinya dalam bentuk parodi dengan pendekatan visual masa kini. Tahap perwujudan dilaksanakan dengan proses digital menggunakan aplikasi Procreate di perangkat tablet iPad, dimulai dari pembuatan sketsa, outline, pewarnaan dasar, hingga detailing dan finishing. Sebanyak 10 karya digital painting dihasilkan dalam penciptaan ini, terdiri dari 5 karya berukuran 70x70 cm dicetak di atas kanvas, dan 5 karya potret berukuran 45x55 cm dicetak di atas akrilik. Karya-karya ini ditampilkan dalam format dua dimensi dengan teknik cetak digital sebagai bentuk penyajian final, disusun dalam ruang pameran untuk memberikan pengalaman visual kepada audiens sekaligus sebagai ruang diskusi kritis atas representasi perempuan dalam media populer. Karya ini diharapkan dapat menjadi refleksi terhadap konstruksi identitas perempuan yang selama ini disebarkan oleh media arus utama, sekaligus mendorong pemaknaan ulang melalui medium seni digital yang relevan dan komunikatif.

Kata Kunci: Parodi, Perempuan Disney, Digital Painting, Representasi, Kritik Sosial

Abstract

Parodi is a form of critique or satire conveyed through the imitation and modification of elements from a work or cultural phenomenon. In the context of visual arts, parodi is not merely a tool for humor or entertainment but also serves as a medium for social critique and the deconstruction of established visual constructs. In visual art, parodi can manipulate visual elements to deliver messages that challenge or satirize dominant representations—specifically, the idealized image of women perpetuated by Disney. This body of work explores parodi as a theme through digital painting, focusing on the portrayal of women in Disney animated films. The objectives are to describe the concept of parodi in relation to Disney's depiction of women, to visualize this parodi through digital artwork, and to analyze

how parody can function as a tool for social critique against representations of women that are often laden with gender stereotypes and patriarchal ideologies. The choice of digital painting as a medium stems from its visual flexibility, time efficiency, ease of editing, and freedom in exploring color, form, and texture. The creative process is based on Sp. Gustami's three-stage methodology: exploration, design, and realization. In the exploration stage, the artist investigates issues of female representation in Disney films, contextualized within current visual culture trends such as consumerism and digital aesthetics. The design stage involves composing visual concepts based on selected film scenes and reconstructing them into parodic forms using a contemporary visual approach. The realization stage is carried out digitally using the Procreate application on an iPad, starting with sketching, outlining, base coloring, and proceeding to detailing and final touches. A total of 10 digital paintings were produced, consisting of five square-format works (70x70 cm) printed on canvas and five portrait-format works (45x55 cm) printed on acrylic. These two-dimensional artworks are presented using digital print techniques as the final format and displayed in an exhibition setting to offer a visual experience for the audience as well as a space for critical dialogue regarding the portrayal of women in popular media. This project aims to serve as a reflection on the construction of female identity as disseminated by mainstream media, while also encouraging reinterpretation through a relevant and communicative digital art medium.

Keywords: *Parody, Disney Women, Digital Painting, Representation, Social Critique*

PENDAHULUAN

Seni dan berkesenian adalah konsep yang mencakup berbagai bentuk ekspresi kreatif yang digunakan manusia untuk mengkomunikasikan ide, emosi, dan pandangan melalui berbagai media dan bentuk seni, contohnya seni lukis, seni patung, hingga seni digital yang saat ini banyak ditemukan dalam berbagai media digital.

Seni digital merupakan seni karya yang dibuat dengan menggunakan teknologi digital atau disajikan dalam teknologi digital. Biasanya berupa karya gambar yang dibuat dengan menggunakan program perangkat lunak (*software*) seperti contohnya Procreate, Adobe Photoshop, *Paint Tool Sai,* dan lain sebagainya. Terdapat berbagai macam tipe seni digital, beberapa diantaranya 2D *Digital Art* dan 3D *Digital Art,* dan lain sebagainya. Ide dan gagasan dalam berkesenian dapat ditemukan dari berbagai hal mulai dari alam benda, kehidupan sosial manusia, hewan di sekitar maupun dari media digital misalnya dunia perfilman. Dalam tugas akhir ini perupa mengangkat sebuah tema parodi penggambaran figur perempuan Disney sebagai ide penciptaan seni digital.

Parodi adalah sebuah bentuk kritik atau sindiran yang dilakukan dengan meniru dan mengubah elemen-elemen tertentu dari suatu karya atau fenomena budaya, dengan tujuan untuk menampilkan sisi yang berlebihan atau komikal dari hal tersebut. Dalam konteks budaya populer, parodi sering kali digunakan untuk menciptakan distorsi terhadap citra asli dan memberikan ruang bagi penafsiran yang berbeda, termasuk dalam karya seni, film, dan media massa lainnya.

Karakter perempuan dalam film-film animasi Disney telah menjadi ikon budaya populer yang dikenal luas di seluruh dunia. Sejak kemunculan tokoh seperti *Snow White* (1937) hingga Elsa dalam *Frozen* (2013), Disney telah membentuk persepsi masyarakat terhadap peran, karakteristik, dan estetika perempuan melalui narasi-narasi visual yang kuat. Karakter-karakter perempuan digambarkan dengan sifat-sifat ideal yang mengacu pada standar kecantikan, kelembutan, dan kesempurnaan yang sangat kuat, terutama dalam konteks narasi cerita yang idealis. Namun, di balik keindahan visual dan kisah magis yang disajikan, karakter perempuan Disney sering kali mendapat kritik karena penggambaran yang dianggap *stereotipikal*, seperti kecantikan fisik yang menjadi atribut utama, peran pasif dalam alur cerita, serta ketergantungan pada laki-laki sebagai penyelamat.

Perupa mengangkat tema tentang parodi figur perempuan dalam film animasi Disney dari pengalaman dan pengamatan pribadi sejak masa kecil. Perupa masih ingat dengan film kartun

Disney yang sering perupa tonton di televisi terutama di hari minggu atau hari-hari libur menjadi sebuah memori dan wawasan yang mengendap bagi perupa pribadi.

Perupa menilai, seiring berjalannya waktu, muncul fenomena di mana karakter perempuan ini mulai diparodikan oleh berbagai pihak. Parodi terhadap karakter perempuan dalam film Disney mulai banyak bermunculan, baik melalui media sosial, komik, atau bahkan dalam karya seni visual seperti lukisan. Parodi tersebut tidak hanya sekadar menjadikan karakter-karakter tersebut lucu atau menggelikan tetapi juga menawarkan ruang untuk mengeksplorasi ulang karakter-karakter tersebut dengan mengkritisi *stereotip gender* dan peran sosial. Seperti contohnya kehadiran figur-figur karakter Disney dengan seri *Blind Box* yang saat ini marak beredar dan tengah menjadi sorotan di tengah masyarakat memiliki mayoritas pola figur yang ber karakteristik mata dan kepala yang besar dari figur aslinya dan tubuh yang kecil agar terlihat lucu dan menggemaskan. Fenomena ini tentunya dipengaruhi juga oleh budaya *Kawai* di Jepang, dimana hampir semua film animasi di Jepang memiliki karakteristik figur yang sama yaitu mata dan kepala yang lebih besar. Tentunya ini menjadi salah satu perhatian bagi perupa karena fenomena ini muncul dan mempengaruhi karakter figur tokoh perempuan Disney yang seharusnya memiliki ciri khas sebagai perempuan yang memiliki karakter kebarat-baratan tetapi diubah mengikuti budaya Asia.

Perupa meneliti dan merefleksikan dalam konteks seni rupa. Melalui parodi, perupa ingin menyampaikan pesan yang menantang representasi tradisional perempuan Disney, sekaligus membuka ruang diskusi mengenai isu-isu kontemporer seperti feminisme, kesetaraan *gender*, dan pengaruh budaya populer terhadap konstruksi sosial.

Fenomena ini membuka peluang bagi penciptaan karya seni baru, khususnya seni digital, di mana para seniman dapat mengeksplorasi ulang karakter perempuan Disney dalam bentuk yang berbeda, menggugah, dan bahkan satirikal. Dengan demikian, keberadaan parodi terhadap karakter perempuan dalam film Disney dapat menjadi inspirasi yang menarik dalam penciptaan seni digital, yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur, tetapi juga untuk menyampaikan pesan kritis terhadap konstruksi sosial, *gender*, dan budaya populer itu sendiri.

Dari penjelasan di atas, perupa tertarik mengambil objek figur tokoh perempuan Disney sebagai figur utama dalam karya seni digital, yang dilatarbelakangi oleh pengamatan dan pengalaman personal sejak masa kecil dalam kehidupan sehari-hari. Pilihan tokoh perempuan Disney bukan hanya karena nilai nostalgia dan pengenalan budaya populer, tetapi juga sebagai medium ekspresi yang cocok dengan kepribadian seniman yang memiliki penguasaan kuat terhadap teknologi dan media digital. Seni digital sebagai bentuk ekspresi kreatif memungkinkan seniman untuk menyalurkan identitas dan karakter pribadi melalui teknik manipulasi visual, animasi, dan interaktivitas yang hanya dapat dilakukan oleh mereka yang memahami secara mendalam media tersebut. Oleh karena itu, karya seni digital yang menampilkan figur perempuan Disney tidak sekadar menjadi representasi visual, melainkan juga cerminan keunikan gaya dan pendekatan individual seniman dalam mengolah narasi dan estetika, sekaligus menegaskan hubungan erat antara kepribadian seniman dengan medium yang dikuasainya.

Maka dari itu perupa mencoba mengeksplorasi karya seni dengan tajuk "Parodi Penggambaran Perempuan Disney" yang dibuat melalui pengamatan, observasi, dan pengalaman dalam kehidupan sehari-hari yang banyak menaruh perhatian khusus pada film animasi Disney. Perupa berusaha mewujudkan karya melalui bidang dua dimensi dengan teknik digital untuk kemudian hasilnya dicetak. Bertujuan untuk mengekspresikan ide dan gagasan akan parodi figur perempuan dengan tanpa menghilangkan karakteristik bahwa figur tersebut lahir dari media.

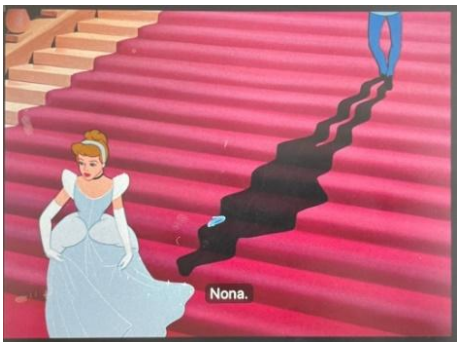
METODE PENCIPTAAN

Pada penciptaan karya seni terdapat skema proses yang dilakukan perupa. Tiga tahapan menurut Sp. Gustami yaitu Eksplorasi, Perancangan dan Perwujudan.

Tahap Eksplorasi. Secara umum eksplorasi merupakan proses pencarian atau penjelajahan yang bertujuan untuk menemukan sesuatu. Eksplorasi menjadi sebuah kegiatan dalam berkesenian, pemikiran tersebut selalu menjadi

alasan untuk mendapatkan kepuasan batin seorang seniman dalam menuangkan ide ke dalam bentuk karya seni. Dalam ruang lingkup seni rupa pengolahan material, media, gagasan ataupun ide menjadi kegiatan eksplorasi untuk mendapatkan kemungkinan baru. Kegiatan eksplorasi juga dapat menimbulkan bentuk, gejala, ataupun hal-hal yang tak terduga yang dapat dieksplorasi kembali untuk mendapatkan sebuah karya seni yang unik. Dalam sebuah kegiatan eksplorasi imajinasi seorang perupa menjadi hal yang penting dalam melihat atau menafsirkan sebuah objek. Dalam film Disney pendekatan yang sangat menarik untuk mengkritisi dan merayakan karakter-karakter ikonik Disney yang sering kali digambarkan dengan standar kecantikan, peran sosial, dan *stereotip* tertentu. Dalam konteks ini, parodi bisa digunakan untuk menyajikan representasi baru yang lebih kontemporer, subversif, atau bahkan humoris.

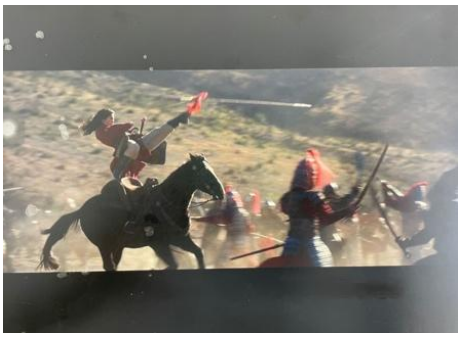
Tahap Perancangan. Dalam tahap perancangan perupa menentukan ide dan konsep yaitu dengan mengangkat kembali *scene* di dalam film Disney dan dideformasikan ke masa kini. Jadi bisa kita temui tema dalam karya ini adalah *"What If",* adalah frasa dalam bahasa Inggris yang artinya "bagaimana jika". Frasa ini merupakan pertanyaan hipotetis yang meminta seseorang untuk membayangkan apa yang mungkin terjadi atau apa yang mungkin telah terjadi. Dibawah ini *scene* yang menjadi ide perupa untuk mendeformasikan dalam parodi perempuan disney.



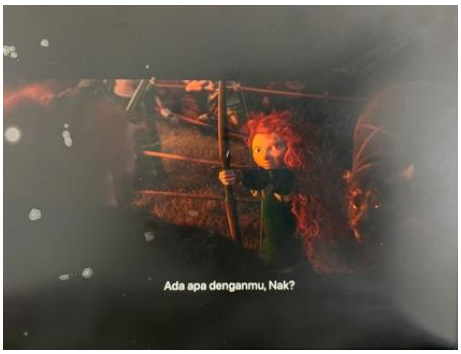
Gambar 1. *Scene* film Cinderella – *after dance*, 1950
(Dok. Yuliana Eka Rosetha, 2024)

Gambar 2. *Scene* film *Aladin*, 1992
(Dok. Yuliana Eka Rosetha, 2024)

Gambar 3. *Scene* film *Beauty and The Beast*, 1991
(Dok. Yuliana Eka Rosetha, 2024)



Gambar 4. *Scene* film *Mulan*, 2020
(Dok. Yuliana Eka Rosetha, 2024)



Gambar 5. *Scene* film *Brave*, 2012
(Dok. Yuliana Eka Rosetha, 2024)

Tahap Perwujudan. Dalam tahap karya seni perupa akan melakukan tahapan-tahapan untuk mewujudkan karya seni lukis digital dengan tema *"What If".* Adapun tahap-tahap tersebut adalah sebagai berikut:

a. Pembuatan Sketsa

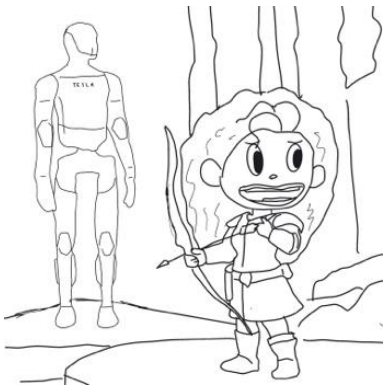
Dalam tahap sketsa perupa membuat beberapa sketsa dari cuplikan film Disney yang nantinya akan diparodikan dengan pendekatan apa yang sedang *trend* di hari ini atau sesuatu yang sedang dibicarakan di waktu sekarang. Rancangan sketsa berjumlah 10 sketsa yang telah perupa buat dan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing.

Gambar 6. Sketsa 1, Cinderella
(Dok. Yuliana Eka Rosetha, 2024)

Gambar 7. Sketsa 2, Aladin
(Dok. Yuliana Eka Rosetha, 2024)

Gambar 8. Sketsa 3, Beauty and The Beast
(Dok. Yuliana Eka Rosetha, 2024)

Gambar 9. Sketsa 4, Mulan
(Dok. Yuliana Eka Rosetha, 2024)



Gambar 10. Sketsa 5, Brave
(Dok. Yuliana Eka Rosetha, 2024)

Gambar 11. Sketsa 6, portrait Cinderella ‘Cinderella’
(Dok. Yuliana Eka Rosetha, 2024)

Gambar 14. Sketsa 9, portrait Mulan ‘Mulan’
(Dok. Yuliana Eka Rosetha, 2024)

Gambar 12. Sketsa 7, portrait Jasmine ‘Aladin’
(Dok. Yuliana Eka Rosetha, 2024)

Gambar 14. Sketsa 10, portrait Merida ‘Brave’
(Dok. Yuliana Eka Rosetha, 2024)

Gambar 13. Sketsa 8, portrait Belle ‘Beauty and The Beast’
(Dok. Yuliana Eka Rosetha, 2024)

b. Pembuatan *Outline* dan *Base Color*

Dalam tahap ini perupa menyiapkan 10 karya *digital painting* ukuran berjumlah 5 karya cetak diatas canvas, dan 5 karya potrait cetak diatas akrilik. Tahap pembuatan *outline* dilakukan dengan rapi lalu mengisi area dalam gambar dengan warna dasar yang menjadi latar belakang untuk *shading* dan *detailing* lebih lanjut.

Gambar 15. Membuat Outline
(Dok. Yuliana Eka Rosetha, 2025)

Gambar 16. Base Colors
(Dok. Yuliana Eka Rosetha, 2025)

c. *Detailing* dan *Improvisasi*

Dalam tahap ini perupa akan melakukan *detailing* dengan penambahan *shading* dan pencahayaan pada karya digital. Hal ini memberikan dimensi dan kedalaman pada karya agar lebih hidup.

Gambar 17. *Detailing*
(Dok. Yuliana Eka Rosetha, 2025)

d. *Finishing*

Finishing dalam tahap terakhir pembuatan karya digital, perupa akan melakukan evaluasi masing-masing karya untuk tujuan mana saja dari bentuk atau karakter yang masih kurang dan perlu diperbaiki sehingga dapat tersampaikan maksud dan pesan dari karya digital tersebut.

Gambar 18. *Finishing*
(Dok. Yuliana Eka Rosetha, 2025)

KERANGKA TEORETIK

Parodi

Parodi merupakan suatu bentuk dialog antar teks, di mana satu teks berinteraksi dengan teks lain untuk mengekspresikan ketidakpuasan atau kritik terhadap gaya atau karya masa lalu. Hal ini mengarah pada efek humoris atau sindiran, yang bertujuan untuk memperlihatkan ketidaksesuaian antara teks atau karya yang satu dengan yang lainnya. Menurut Oxford English Dictionary, parodi adalah komposisi prosa atau puisi yang mengimitasi gaya pengarang atau kelompok pengarang dengan cara yang absurd, menjadikannya lucu atau janggal (Piliang, 2010: 190). Dalam konteks ini, parodi berfungsi sebagai bentuk oposisi atau kontras terhadap gaya atau karya sebelumnya.

Female Gaze

Konsep *Female Gaze* sering dijumpai dalam kajian feminis dan teori film, yang merujuk pada cara pandang perempuan terhadap dunia, tokoh, dan pengalaman mereka. *Female gaze* berbeda dari *male gaze*, yang sering menggambarkan perempuan sebagai objek yang diinginkan oleh pria. Dalam pandangan ini, perempuan diposisikan sebagai subjek dengan kontrol atas narasi mereka sendiri. Catherine Grant

mengungkapkan bahwa *female gaze* memungkinkan lebih banyak keragaman dalam penggambaran perempuan, baik dari segi tubuh, keinginan, dan pengalaman sensualitas. Dalam film Disney, pergeseran dari representasi perempuan sebagai *"damsel in distress"* menuju karakter yang lebih independen dan kuat mencerminkan perubahan perspektif ini. Misalnya, karakter seperti Mulan dan Moana tidak hanya menunjukkan kekuatan fisik, tetapi juga kekuatan emosional dan agensi dalam membentuk takdir mereka sendiri.

Seni Rupa Kontemporer

Seni rupa kontemporer merupakan cabang seni yang muncul akibat dampak modernisasi dan berkembang sesuai dengan zaman. Sebagai seni yang mencerminkan situasi sosial, politik, dan ekonomi saat ini, seni kontemporer melawan tradisi dan norma yang berlaku. Seni kontemporer sering tidak terikat pada aturan seni konvensional dan lebih bebas dalam penggunaan bahan dan bentuk karya. Menurut Yasraf Amior Pilliang, seni kontemporer mencakup seni yang dibuat pada masa kini, sedangkan seni post–modern menggabungkan idiom-idiom dari masa lalu dan masa depan. Dalam konteks seni rupa Indonesia, seni kontemporer berkembang setelah isu post-modernisme muncul pada akhir 1993 dan awal 1994, di mana terjadi perdebatan luas mengenai pembebasan dari norma-norma seni yang dianggap usang (Sidharta, 1970-an). Seni kontemporer ini juga membuka ruang bagi representasi seni yang lebih inklusif dan menyoroti isu-isu sosial, politik, dan ekonomi yang relevan dengan masyarakat saat ini.

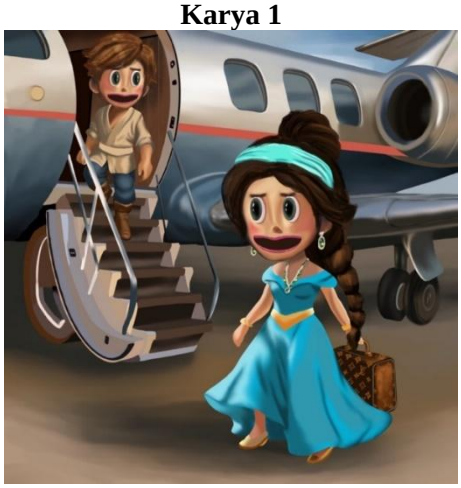
HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Karya

Konsep karya yang perupa gunakan dalam penciptaan karya seni digital dengan mengangkat kembali *scene* di dalam film Disney dan dideformasikan ke masa kini. Jadi bisa kita temui tema dalam karya ini adalah *"What If",* adalah frasa dalam bahasa Inggris yang artinya "bagaimana jika". Frasa ini merupakan pertanyaan hipotetis yang meminta seseorang untuk membayangkan apa yang mungkin terjadi atau apa yang mungkin telah terjadi.

Hasil Karya

Karya 1



Gambar 33. Karya 1
(Dok. Yuliana Eka Rosetha, 2025)

Judul : *A Royal Welcome : Arrival in Style*
Ukuran : 70 x 70 cm
Media : *Digital Painting on Canvas*
Tahun : 2025

Deskripsi Karya

Karya *digital painting* berjudul **"A Royal Welcome: Arrival in Style"**. Dalam karya ini, saya menghadirkan karakter Jasmine dan Aladdin dalam konteks modern, Jasmine yang dalam cerita aslinya mengenakan gaun tradisional yang mencerminkan budaya Timur Tengah, kini tampil dengan gaun biru yang elegan, lebih modern dan *stylish* sambil membawa koper Louis Vuitton, mencerminkan gaya hidup mewah dan globalisasi budaya. Sepatu emasnya dan aksesori yang dikenakan memperlihatkan bahwa karakter ini telah sepenuhnya beradaptasi dengan budaya modern.

Sementara itu, Aladdin, yang sebelumnya digambarkan sebagai sosok sederhana dan petualang dengan pakaian kasual khas jalanan, kini tampil dengan busana kasual yang lebih *"up-to-date"* pada fashion, lengkap dengan sepatu boot yang tampak lebih modern. Keduanya, berjalan keluar dari pesawat jet pribadi, menunjukkan betapa budaya tradisional yang mereka representasikan telah bergeser, menggantikan elemen-elemen lama dengan simbol-simbol status masa kini.

Melalui reinterpretasi ini, saya ingin menunjukkan transformasi citra kedua karakter

tersebut menjadi simbol perempuan masa kini yang mandiri, modis, dan terhubung dengan gaya hidup modern serta kemewahan global. Status sosial dan kemapanan yang kini menjadi bagian dari aspirasi banyak perempuan di dunia nyata, sekaligus mengkritisi bagaimana nilai kemewahan dan prestise kerap menjadi tolok ukur modernitas dan keberhasilan.

Jasmine, sebagai tokoh perempuan Disney yang selama ini dikenal dengan keberanian dan kemerdekaannya, dalam karya ini dihadirkan kembali dengan wujud yang lebih kontemporer. Hal ini membuka perspektif baru tentang bagaimana perempuan Disney dapat dipahami dan direpresentasikan dalam karya seni digital, terutama dalam konteks parodi yang menggabungkan unsur kritik sosial dan estetika modern.

Karya 2

Gambar 34. Karya 2
(Dok. Yuliana Eka Rosetha, 2025)

Judul : *The Runaway Tale*
Ukuran : 70 x 70 cm
Media : *Digital Painting on Canvas*
Tahun : 2025

Deskripsi Karya

Karya *digital painting* berjudul *The Runaway Tale* ini merupakan reinterpretasi parodi dari karakter klasik Cinderella yang terkenal dalam budaya Disney. Dalam karya ini, Cinderella digambarkan membawa tas Hermes dan mengenakan sepatu Christian Louboutin, dua simbol kemewahan dan prestise dalam dunia mode kontemporer. Penggunaan aksesori tersebut sengaja dipilih untuk mengontraskan citra tradisional Cinderella yang sederhana dan polos dengan gambaran perempuan modern yang seringkali dikaitkan dengan status sosial dan gaya hidup mewah.

Melalui *The Runaway Tale*, saya ingin mengeksplorasi bagaimana karakter perempuan Disney dapat dipandang ulang dalam konteks masyarakat konsumerisme saat ini. Tas Hermes dan sepatu Christian Louboutin bukan hanya sebagai atribut *fashion*, tetapi juga representasi tekanan sosial terhadap perempuan untuk memenuhi standar kecantikan dan kesuksesan yang sering kali diukur dari kepemilikan barang mewah.

Karya ini mengajak penonton untuk memikirkan ulang narasi perempuan dalam cerita dongeng dan bagaimana media popular membentuk persepsi tentang identitas perempuan masa kini, dengan sentuhan humor dan kritik sosial melalui parodi yang menggabungkan elemen klasik dan modern.

Karya 3

Gambar 35. Karya 3
(Dok. Yuliana Eka Rosetha, 2025)

Judul : *Magical Ballet*
Ukuran : 70 x 70 cm
Media : *Digital Painting on Canvas*
Tahun : 2025

Deskripsi Karya

Dalam karya ini, saya membayangkan bagaimana jika Belle, karakter putri dari film Disney klasik, hidup di era sekarang dan memilih ballet sebagai bentuk ekspresi diri dan seni. Saya menggambarkan Belle yang anggun sedang

menari ballet bersama The Beast di sebuah rumah mewah yang elegan.

Melalui karya ini, saya ingin mengeksplorasi bagaimana citra perempuan Disney dapat diinterpretasikan ulang dengan pendekatan yang segar dan modern. Ballet menjadi simbol keindahan, ketegasan, dan kebebasan berekspresi yang relevan dengan nilai-nilai perempuan masa kini. Karya ini tidak hanya menampilkan sisi fantasi, tapi juga menghubungkan karakter klasik dengan kehidupan kontemporer, sehingga membuka ruang untuk pemahaman baru tentang identitas dan peran perempuan dalam cerita yang lebih luas.

Karya 4

Gambar 36. Karya 4
(Dok. Yuliana Eka Rosetha, 2025)

Judul : *Defending Freedom with Bow and Arrow*
Ukuran : 70 x 70 cm
Media : *Digital Painting on Canvas*
Tahun : 2025

Deskripsi Karya

Karya *digital painting* berjudul *Defending Freedom with Bow and Arrow* ini merupakan sebuah parodi yang mengangkat karakter Merida dari film animasi Disney *Brave* dalam konteks yang lebih futuristik dan kontras. Dalam karya ini, Merida digambarkan sebagai sosok pemberani yang mempertahankan kebebasan dengan senjata tradisionalnya, busur dan panah, menghadapi ancaman teknologi canggih yang diwakili oleh sebuah robot dari masa depan.

Parodi ini tidak hanya berfungsi sebagai penghormatan terhadap karakter perempuan Disney yang kuat dan mandiri, tetapi juga sebagai kritik visual terhadap perkembangan teknologi dan bagaimana manusia, terutama sosok perempuan, harus tetap gigih mempertahankan nilai-nilai kebebasan, keberanian, dan identitas diri di tengah perubahan zaman yang cepat. Dengan menempatkan Merida yang ikonik dalam pertarungan melawan robot, karya ini menciptakan dialog visual antara tradisi dan modernitas, kekuatan manusia dan mesin, serta menegaskan peran perempuan sebagai agen perubahan dan pelindung nilai-nilai kemanusiaan.

Karya 5

Gambar 37. Karya 5
(Dok. Yuliana Eka Rosetha, 2025)

Judul : *Black Friday Sale*
Ukuran : 70 x 70 cm
Media : *Digital Painting on Canvas*
Tahun : 2025

Deskripsi Karya

Karya *digital painting* berjudul *"Black Friday Sale"* ini merupakan sebuah parodi yang menghadirkan karakter Mulan, tokoh perempuan ikonik dari Disney, dalam konteks yang unik dan kontemporer. Dalam karya ini, Mulan digambarkan sedang "melawan" fenomena *Black Friday Sale*—momen besar diskon belanja yang identik dengan konsumerisme massal.

Melalui visualisasi Mulan yang energik dengan motor sport berwarna merah menyala, karya ini menyampaikan pesan simbolis tentang semangat perjuangan dan keberanian Mulan yang

diterjemahkan ke dalam sebuah situasi modern yang penuh tantangan, yakni arus konsumsi yang masif pada saat *Black Friday*. *Gesture* tangan Mulan yang menunjuk tegas menggambarkan sikap aktif dan penuh kendali, seolah mengajak penonton untuk turut waspada dan bijak dalam menghadapi godaan diskon besar tersebut.

Parodi ini mengkritik sekaligus mengajak refleksi terhadap peran perempuan yang selama ini digambarkan oleh Disney—dari sosok pejuang tradisional menjadi figur yang mampu berdiri kuat dalam konteks urban dan budaya konsumerisme saat ini. Karya ini bukan hanya menampilkan representasi visual, tetapi juga mengajak penonton untuk melihat kembali bagaimana perempuan, khususnya figur Mulan, dapat diinterpretasikan ulang dengan cara yang relevan dan kritis dalam seni *digital modern.*

Karya 6

Gambar 38. Karya 6
(Dok. Yuliana Eka Rosetha, 2025)

Judul : *Majestic Presence*
Ukuran : 45 x 55 cm
Media : *Digital Painting on Acrylic*
Tahun : 2025

Deskripsi Karya

Karya digital berjudul *Majestic Presence* ini menghadirkan reinterpretasi kontemporer dari karakter ikonik Disney, Jasmine. Melalui pendekatan parodi, karya ini mengeksplorasi tema identitas, kekuasaan, dan kemewahan yang termediasi oleh budaya populer masa kini. Dalam komposisi utama, potret Jasmine ditampilkan dengan penuh percaya diri dan didampingi oleh seekor harimau yang melambangkan kekuatan, perlindungan, serta garis keturunan kerajaan.

Penempatan harimau yang berdampingan dengan Jasmine memperkuat citra keberanian dan semangat liar sang karakter, sekaligus menantang representasi pasif yang sering melekat pada tokoh perempuan Disney. Di bagian belakang, penggunaan perhiasan zamrud sebagai hiasan mewah menjadi simbol status dan kemewahan yang sangat dihargai oleh masyarakat modern. Zamrud yang digunakan menegaskan kritik visual terhadap nilai sosial kontemporer yang sering mengasosiasikan harga diri dengan kekayaan material.

Dengan mengintegrasikan unsur-unsur tersebut, *Majestic Presence* tidak hanya berfungsi sebagai parodi terhadap sosok budaya populer yang dikenal luas, tetapi juga mengajak penikmat seni untuk merefleksikan ulang hubungan antara feminitas, kekuasaan, dan konsumerisme dalam konteks seni digital.

Karya 7

Gambar 39. Karya 7
(Dok. Yuliana Eka Rosetha, 2025)

Judul : *Caffeine Duel: The Iconic Sip Showdown*
Ukuran : 45 x 55 cm
Media : *Digital Painting on Acrylic*
Tahun : 2025

Deskripsi Karya

Karya *digital painting* berjudul *"Caffeine Duel: The Iconic Sip Showdown"* merupakan reinterpretasi kritis dan kreatif terhadap karakter Disney, Cinderella, dalam konteks budaya konsumsi masa kini. Karya ini mengeksplorasi pertemuan antara ikon media populer dan simbolisme gaya hidup modern.

Dalam potret ini, Cinderella digambarkan memegang dua gelas kopi ikonik—satu dari McDonald's dan satu dari Starbucks—sebagai simbol dikotomi budaya antara pilihan konsumen massal dan premium. Perpaduan ini mengajak penonton untuk merenungkan pengaruh kuat merek global dalam membentuk identitas dan status sosial individu.

Busana mewah yang dikenakan Cinderella terinspirasi oleh tema Met Gala *"Superfine: Tailoring Black Style,"* yang menegaskan kontras antara keanggunan dongeng klasik dan mode kontemporer. Pakaian yang elegan tersebut melambangkan kemewahan dan eksklusivitas, menyoroti narasi evolusi Cinderella dari sosok polos menjadi simbol kecanggihan dan konsumerisme modern.

Melalui *digital painting* ini, karya berupaya mengkritik sekaligus memparodikan komersialisasi dan reinterpretasi wanita Disney, sekaligus mengomentari ketegangan antara keaslian dan tontonan di era digital.

Karya 8

Gambar 40. Karya 8
(Dok. Yuliana Eka Rosetha, 2025)

Judul : *Joyful Elegance : A Modern Twist on Classic Portraiture*
Ukuran : 45 x 55 cm
Media : *Digital Painting on Acrylic*
Tahun : 2025

Deskripsi Karya

Karakter Belle, yang awalnya dikenal sebagai sosok perempuan Disney dengan penampilan klasik dan sederhana dalam balutan gaun dongeng, kini direpresentasikan kembali dengan sentuhan modern yang mencerminkan perubahan zaman dan gaya hidup kontemporer. Dalam karya ini, Belle tampil mengenakan gaun bergaya balet yang elegan sekaligus memadukan aksesori mewah berupa tas Chanel dan perhiasan Bulgari, yang menjadi simbol mode dan status sosial masa kini.

Perubahan ini menandai pergeseran signifikan dari sosok perempuan dongeng yang tradisional menuju figur yang lebih relevan dengan kehidupan urban modern. Tas Chanel dan perhiasan Bvlgari yang diadopsi Belle bukan hanya sekadar pelengkap busana, melainkan juga representasi dari identitas baru yang menggabungkan keanggunan klasik dengan kesadaran mode dan gaya hidup modern. Hal ini menunjukkan bagaimana karakter ikonik dapat bertransformasi dan beradaptasi, mencerminkan aspirasi serta realitas perempuan masa kini yang aktif dan berpengaruh dalam dunia mode dan budaya populer.

Dengan demikian, karya ini tidak hanya menjadi parodi visual, tetapi juga refleksi kritis terhadap dinamika perubahan nilai dan estetika perempuan Disney dalam konteks zaman yang terus berkembang.

Karya 9

Gambar 41. Karya 9
(Dok. Yuliana Eka Rosetha, 2025)

Judul : *Smiles Through Screen*
Ukuran : 45 x 55 cm
Media : *Digital Painting on Acrylic*
Tahun : 2025

Deskripsi Karya

Karya digital berjudul *“Smiles Through the Screen”* ini merupakan sebuah parodi kontemporer dari karakter Merida, tokoh utama dalam film Disney *Brave*. Dalam karya ini, Merida direpresentasikan ulang dalam konteks modern dengan memegang sebuah iPad, yang melambangkan pertemuan antara sifat tradisional karakter dengan budaya digital masa kini. Penggambaran ini berbeda dengan narasi asli Merida yang dikenal sebagai sosok pemberani dan mandiri di zaman abad pertengahan, dengan menempatkannya pada suasana sehari-hari yang lebih akrab dan penuh humor.

Melalui potret ini, karya tersebut mengkritisi sekaligus merayakan bagaimana teknologi digital mengubah cara kita berinteraksi dan mengekspresikan diri. Ekspresi wajah Merida yang ceria dan fitur yang dilebih-lebihkan menegaskan unsur parodi yang dimainkan, sementara kehadiran *iPad* menjadi simbol konektivitas dan identitas masa kini. Perpaduan ini menantang *stereotip* putri Disney yang ideal dan statis, dengan menghadirkan reinterpretasi yang dinamis dan sesuai dengan era digital, mengajak penonton untuk merenungkan peran perempuan dalam dunia fiksi dan realitas yang terus berkembang.

Karya ini tidak hanya menegaskan fleksibilitas citra perempuan Disney dalam seni *digital modern*, tetapi juga menunjukkan bahwa parodi adalah alat yang efektif untuk memberikan komentar budaya. Dengan menggabungkan unsur familiar dan inovasi, *“Smiles Through the Screen”* memperkaya diskursus tentang media, teknologi, dan representasi gender dalam ranah seni digital masa kini.

Karya 10

Gambar 42. Karya 10
(Dok. Yuliana Eka Rosetha, 2025)

Judul : *The Radiant Queen’s Secret*
Ukuran : 45 x 55 cm
Media : *Digital Painting on Acrylic*
Tahun : 2025

Deskripsi Karya

Karya lukisan digital berjudul *"The Radiant Queen’s Secret"* ini merupakan representasi parodi kreatif dari karakter ikonik Disney, Mulan, yang diinterpretasikan ulang dengan pendekatan kontemporer dan penuh permainan visual. Karya ini menjadi bagian penting yang mengkaji bagaimana sosok perempuan dari narasi Disney dapat diubah menjadi karya seni digital yang menggabungkan simbolisme budaya dan reinterpretasi satir.

Dalam karya ini, Mulan digambarkan mengenakan gaun pengantin yang elegan, melambangkan feminitas tradisional sekaligus

tema transformasi yang universal. Elemen kuas makeup dan parfum Shumukh yang dipegangnya menampilkan kontras antara semangat pejuang yang melekat pada karakternya dengan budaya kecantikan dan kemewahan modern. Wajah dengan ekspresi yang dilebih-lebihkan menegaskan unsur parodi, mengajak penonton untuk melihat karakter ini dari sudut pandang yang berbeda dari narasi aslinya.

Dengan mengintegrasikan elemen gaun pengantin dan parfum mewah, karya ini tidak hanya sebagai penghormatan terhadap karakter asli, tetapi juga sebagai kritik dan redefinisi terhadap peran dan ekspektasi yang diberikan kepada protagonis perempuan dalam dunia Disney. Karya ini mengajak *audiens* untuk mempertanyakan hubungan antara warisan budaya, media populer, dan konstruksi identitas modern dalam medium seni digital.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Karya seni digital yang mengangkat tema parodi terhadap penggambaran perempuan Disney berhasil merefleksikan perubahan paradigma dalam representasi gender di media. Melalui pendekatan parodi, karya ini tidak hanya mengkritisi stereotip feminin yang dikonstruksikan dalam budaya populer, tetapi juga memberikan ruang bagi interpretasi baru yang lebih subversif dan kritis. Parodi yang dihadirkan mampu menantang narasi tradisional yang menempatkan perempuan dalam posisi pasif, dan sebaliknya, menyoroti kekuatan, kemandirian, serta agensi perempuan dalam konstruksi sosial yang lebih progresif. Penggunaan teknik digital painting memberikan fleksibilitas untuk mendekonstruksi bentuk visual karakter-karakter perempuan Disney, menambah kedalaman estetika, sekaligus mempertegas pesan yang ingin disampaikan. Dengan demikian, karya ini bukan hanya sebuah hiburan visual, tetapi juga berfungsi sebagai sarana edukasi dan refleksi sosial yang mendorong audiens untuk merevaluasi peran dan citra perempuan dalam masyarakat. Melalui karya ini, diskursus mengenai feminisme, kesetaraan gender, serta kritik terhadap ideologi patriarki di media massa dapat berkembang, memberikan kontribusi pada pemahaman yang lebih kritis terhadap representasi perempuan dalam budaya populer.

Pada penciptaan karya seni terdapat skema proses yang dilakukan perupa. Tiga tahapan menurut Sp. Gustami yaitu Eksplorasi, Perancangan dan Perwujudan.

Penciptaan karya seni digital ini yang bersumber ide dari Parodi Perempuan Disney menghasilkan 10 karya digital painting yang terdiri dari 5 karya berukuran 70x70 cm dicetak di atas kanvas, dan 5 karya potret berukuran 45x55 cm dicetak di atas akrilik. Tahap perwujudan dilaksanakan dengan proses digital menggunakan aplikasi Procreate di perangkat tablet iPad, dimulai dari pembuatan sketsa, outline, pewarnaan dasar, hingga detailing dan finishing. Karya yang dihasilkan berjudul 1) *A Royal Welcome : Arrival in Style,* 2) *The Runaway Tale,* 3) *Magical Ballet,* 4) *Defending Freedom with Bow and Arrow,* 5) *Black Friday Sale,* 6) *Majestic Presence,* 7) *Caffeine Duel: The Iconic Sip Showdown,* 8) *Joyful Elegance : A Modern Twist on Classic,* 9) *Smiles Through Screen,* 10) *The Radiant Queen's Secret.*

Saran

Dari sepuluh karya yang telah perupa ciptakan perlu adanya evaluasi yang sangat di butuhkan. Dalam hal ini perupa mendapat evaluasi dari seniman yaitu : 1) Atasia Ishii, merupakan seniman *based* on Magelang. Dalam berkaryanya, ia tertarik terhadap ilmu Sains beserta materialnya yang mengintegrasikan penelitian ilmiah dan alat-alatnya dengan karya seni untuk menghasilkan sebuah perspektif yang berbeda dalam mewujudkan cara pandang terhadap sesuatu. 2) OGGZGOY, merupakan seniman dengan background street art *based* on Yogyakarta. Dalam berkaryanya ia memadukan pengaruh budaya yang mampu menciptakan seni menarik sekaligus menggugah pemikiran. 3) RYOL, merupakan seniman dan juga pendiri ruang READYSPACE Gallery. Dalam berkaryanya, ia fokus pada seni visual khususnya seni visual budaya pop. Ketertarikannya dengan film kartun hari minggu dan juga komik manga yang secara tidak sadar telah mengubah dirinya sebagai seniman yang memiliki kebebasan dan tanggungjawab dalam setiap penciptaan karya-karyanya.

Ketiga seniman tersebut memberikan pendapat dan penilaian terhadap sepuluh karya perupa meliputi dari segi keterwujudan konsep, teknik, kreativitas perwujudan objek, pewarnaan, komposisi dan penyelesaian karya. Hasil evaluasi dari ketiga evaluator sebagai berikut: 1) Utami Atasia Ishii : Dari kesepuluh karya yang di nilai Utami Atasia Ishii berbendapat bahwa dalam mewujudkan konsep sudah relevan dengan konteks masa kini, memiliki ciri khas sendiri dalam gayanya. 2) OGGZGOY : OGGZGOY berpendapat bahwa perupa harus lebih menjiwai mengenai gaya pribadi dan belum cukup unik dalam perwujudan kreativitas objek. 3) RYOL : RYOL berpendapat bahwa dalam mewujudkan konsep sudah bagus, tetapi perlu ada catatan bahwa akselerasi pesan yang disampaikan masih terlalu jelas dan terlalu membosankan.

REFERENSI

Gustami, SP. 2024. "Proses Penciptaan Seni Kriya: Untaian Metodologis", Program Pascasarjana S2 Penciptaan Dan Pengkajian Seni ISI Yogyakarta.

Hall, Stuart. 1997. ***Representation: Cultural Representations and Signifying Practices***. London: SAGE Publications.

Hooks, Bell. 2015. ***Feminist Theory from Margin to Center***. New York: Routledge.

Hutcheon, Linda. 1985. "3. The Pragmatic Range of Parody". ***A Theory of Parody: The Teachings of Twentieth-Century Art Forms***. New York: Methuen.

Mulvey, Laura. 1989. "3. Visual Pleasure and Narrative Cinema". ***Visual and Other Pleasure***. London: The Macmillan Press.

Piliang, Yasraf. 2012. Semiotika Dan Hypersemiotika. Bandung: Matahari.

Rohidi, Tjejep Rohendi. 2011. Metologi Penelitian Seni. Semarang: Cipta Prima Nusantara. Hlm. 171.

Sugiharto, Bambang. 2013. "Seni dan Dunia Manusia". **Untuk Apa Seni?**. Bandung: Matahari. Hlm. 17.

Wharton, Amy S. 2005. ***The Sociology of Gender***: An Introduction to Theory and Research. Oxford: Blackwell Publishing.