

# Humor sebagai Kritik Sosial dalam *Zootopia* (2016)

Heri Purwoko  
heri.purwoko@binus.ac.id

---

## Abstrak

*Zootopia* adalah film animasi *anthromorphic* yang disukai oleh banyak penonton film, dewasa dan anak-anak. Film ini meraih *box office* dan sekaligus mampu menepisirkan kesangsian di *Rotten Tomatoes* dan juga mendapat respons positif di beberapa belahan dunia. Tidak hanya menampilkan tema dan rangkaian adegan yang menghibur semata, film ini memberikan eksposur hewan-hewan dengan stereotip tertentu dan sekaligus kritik sosial di dalamnya. Dengan menggunakan pendekatan metode *cultural studies*, tulisan ini akan menganalisis unsur metafora dalam *scene* “wortel kecil”, “komunitas yoga”, dan “pengecekan plat mobil” yang memiliki muatan kritik cukup keras dalam ranah urban dan modernitas.

## Abstract

*Zootopia* is an *anthromorphic* animated film that is popular among audience, adults and children. This *box office* film was able to counter *Rotten Tomatoes*' doubt by receiving positive responses all around the world. Not only showcasing attractive themes through entertaining scenes, this film exposes stereotypes through the animal characters as well as social criticism embedded in it. By using *cultural studies* approach, this article aims to analyze the metaphorical elements in “small carrot” scene, “yoga community” scene, and “car plate check” scene, which contain quite important criticism about urbanity and modernity.

## Kata Kunci

animasi, *Zootopia*, *anthromorphic*, humor, kritik sosial

## Keyword

*animation*, *Zootopia*, *anthromorphic*, *humor*, *social criticism*

## Zootopia dan Representasi Urban

Sebagai film animasi jenis *anthromorphic*<sup>1</sup> yang dirilis bersamaan dengan *Kungfu Panda 3*, *Sing* dan *Kubo and Two Strings* di tahun 2016, *Zootopia* menawarkan hal yang menarik berupa representasi multispecies atau multiras. Keempat film animasi tersebut mendapat respon yang positif di banyak ulasan film seluruh dunia. Walaupun *Zootopia*, *Sing*, dan *Kungfu Panda 3* juga merupakan film *anthromorphic*, tetapi penulis memilih *Zootopia* sebagai korpus penelitian karena faktor kehidupan modern yang multikultur dianggap mampu merepresentasikan kehidupan masyarakat urban saat ini. Sebagai produk *Disney*, *Zootopia* memiliki lingkup promosi dan *movie tie-in movie tie-in* yang maksimal. Secara visual, *Zootopia* juga tampil lebih berwarna *soft* dan harmonis dibanding ketiga film lain yang cenderung menggunakan warna *triadic* dan menampilkan banyak hewan-hewan berbulu, secara psikologis lebih mudah diidentifikasi oleh anak-anak karena mengesankan hewan ramah dan bisa dipelihara. Unsur humor atau komedi dalam *Zootopia*, dilihat dari aspek karakter dan dialog juga dinilai lebih bisa diterima oleh logika hampir semua umur, tidak membutuhkan pemahaman yang lebih rumit dibandingkan dengan *Kungfu Panda 3*.

*Zootopia* bercerita tentang Judy Hopps, seekor kelinci yang berasal dari area peternakan di desa dan bercita-cita menjadi polisi. Setelah melalui perjuangan yang keras di akademi kepolisian, akhirnya Judy berhasil menjadi polisi dan ditempatkan di *Zootopia*, sebuah kota dengan beragam hewan yang tinggal berdampingan. Masalah berikutnya yang muncul adalah persoalan *prejudice* atau sangkaan, memperkuat stereotip hewan tertentu yang terbagi menjadi pemangsa (karnivora) dan mangsa (herbivor). Seekor domba yang berniat menjadi penguasa menyuntikkan formula yang membangkitkan sifat alamiah hewan-hewan pemangsa, pada akhirnya mengancam keberlangsungan multikultur di *Zootopia*. Maka sebagai polisi, Judy berusaha untuk memecahkan kasus tersebut, dibantu

oleh seekor rubah bernama Nick. Persahabatan Judy dengan Nick memupuskan stigma bahwa pemangsa dan mangsa selalu berseberangan. Aksi kolaboratif mereka membuahkan hasil, *Zootopia* pun kembali aman dan nyaman bagi semua hewan.

Sebagai produk seni *pop culture*, film merupakan media yang cukup efektif dalam menyampaikan ideologi maupun merepresentasikan situasi kehidupan secara nyata kepada masyarakat luas (Kellner, 1995). Sejak awal muncul, film selalu identik dengan kota. Kota ditampilkan kali pertama dalam film karya Lumiere Bersaudara, *The Arrival of a Train at La Ciotat Station* (1895). Film berdurasi 50 detik yang juga merupakan film pertama dalam sejarah itu diputar di sebuah *café* kecil di Paris, menampilkan kesibukan pekerja dan kereta dalam kota yang sedang berkembang menuju industri. *Metropolis* (1927) karya Fritz Lang dan *Modern Times* (1936) karya Charlie Chaplin kemudian muncul, mengartikulasikan modernitas, permasalahan dan relasinya dengan kehidupan masyarakat urban. Kota selalu dipotret dengan baik melalui medium film, menjadi semacam dokumentasi terhadap realitas sosial sebagai latar belakang naratif.

Kota-kota urban muncul di negara-negara di dunia sudah mulai berkembang dan maju, kota yang menjadi pusat perekonomian dan pemerintahan, serta mampu menarik penduduk atau pekerja dari berbagai daerah. Kota kemudian bersifat heterogen dan secara langsung memiliki berbagai macam permasalahan, seperti pemukiman, lingkungan, politik, kriminalitas, dan lain sebagainya. Dalam hal ini, film dapat menjadi media yang sekali lagi merefleksikan permasalahan tersebut dengan harapan adanya perubahan menuju yang lebih baik.

1 Hewan yang bisa berbicara, seringkali dilakukan dalam film animasi.

## Humor sebagai Penyampai Kritik

*Zootopia* menampilkan tidak hanya adegan-adegan lucu berbalut aksi yang menegangkan, namun juga banyak aspek yang terserak di beberapa *scene* dan memiliki muatan kritik sosial. Tulisan ini mengkaji bagaimana aspek-aspek humor tersebut mampu merepresentasikan kritik sosial yang tidak hanya berlaku di Amerika Serikat saja, namun juga berlaku di banyak negara lain.

Kata “humor” berasal dari bahasa Latin, “*umor*”, yang berarti cair dan berhubungan dengan kesehatan (Chiaro, 2010). Namun, kata itu kini telah bergeser makna lebih abstrak, menjadi semacam payung yang melingkupi konsep komedi, kesenangan, dan kekonyolan karena efeknya yang bisa membuat orang rileks (Chiaro, 2010). Melalui *Anatomy of Humour*, Berger (1998) memberikan kategorisasi dari humor yang berkenaan dengan: (1) **Bahasa**, bagaimana bahasa verbal digunakan untuk mencapai tingkat kelucuan tertentu, (2) **Logika**, humor dilihat dari logika dan absurditas. (3) **Identitas**, hubungan aksi reaksi, karikatural, dan semua yang berbau eksistensial, dan (4) **Aksi**, tentang bagaimana humor ditampilkan dalam gerakan dan *gesture* tertentu.

Secara lebih sederhana, Gallagher (1996) memberikan pengertian bahwa humor adalah sebuah teknik atau alat untuk menyampaikan makna dari satu teks ke teks lain dalam bahasa yang berbeda. Secara umum, dalam *Fenomenolaugh* (Muawal, 2014) teori humor sendiri dibagi dalam tiga kelompok, yaitu **superioritas** (ketika satu pihak merasa lebih unggul karena pihak yang ditertawakan merasa tidak diuntungkan), **bisosiasi** (di mana terjadi keadaan yang bertentangan atau bisosiatif), dan **motivasi** (tawa yang disebabkan oleh hal tak terduga atau insidental). Sementara itu, temuan penulis mengenai *Zootopia* secara khusus mengacu pada konsep Kerry Mallan (1993) yang mengidentifikasi humor melalui tiga hal, yaitu situasi, karakter, dan wacana<sup>2</sup>.

2 Konsep Mallan dipilih karena studi kasusnya yang serupa, yaitu literatur untuk anak.

## Humor Situasi: Cepat dan Terbatas, Problem Masyarakat Urban

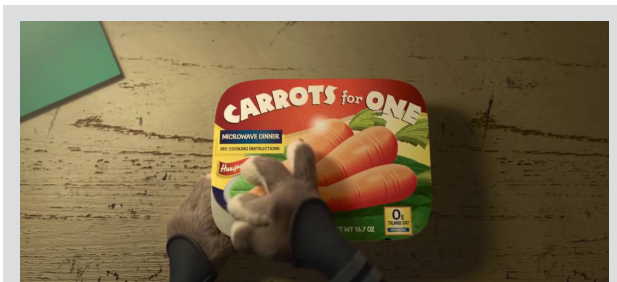
Ketika sampai di *Zootopia*, Judy dimanjakan dengan pemandangan yang menakjubkan yang tidak didapat di kota-kota lain. Hewan-hewan dari beragam ukuran dan lingkungan asal, mampu berbaur di sebuah kota modern yang mampu mengakomodasi kebutuhan dan keinginan mereka. Namun di sisi lain, Judy terpaksa harus tinggal dalam sebuah *flat* kecil yang hanya terdiri dari kamar mandi dan satu kamar multifungsi. Ruang hunian minimalis tersebut sejatinya hanyalah berfungsi sebagai tempat untuk beristirahat, bukan sebagai tempat tinggal yang disebut “rumah”.



Gambar 1: Layout dan breakdown beberapa properti dalam kamar Judy

Ketika makan malam, Judy awalnya sudah senang karena mendapatkan *pack* berisi wortel. Ia pun beranjak ke *microwave* untuk memanaskan, namun ternyata isinya hanya satu dan kecil. *Scene*

ini merupakan penggalan kehidupan di kota modern yang serba cepat dan terbatas. Makanan-makanan mode cepat saji banyak tersedia dalam kotak atau kaleng yang bisa dipanaskan kapan pun, isinya yang sedikit juga menggambarkan betapa sulitnya kehidupan di kota besar, seperti juga dalam *Expectation of Modernity*, James Ferguson (1999)<sup>3</sup> mengatakan bahwa modernisasi telah gagal untuk merepresentasikan pola perubahan sosial yang positif.



Judy menyiapkan makan malamnya, wortel dalam kemasan.



Makanan disiapkan dengan *microwave*, hal yang sangat lumrah di era modern.

Situasi yang tidak menguntungkan Judy adalah fokus dari *scene* ini. Secara satir, *scene* ini menampilkan dua hal secara bersamaan seperti disebutkan di atas, yaitu situasi hunian yang terbatas namun memiliki prestise karena tokoh kita berada dalam sebuah kota besar dan kenyataan bahwa untuk bisa hidup di kota besar terkadang kenyataan tidak sesuai dengan harapan. Situasi komikal, hal yang lucu jika dilihat sekilas karena tokoh kita mengalami keterbatasan, menjadi hal

yang menyedihkan jika dilihat secara *close up*.



Gambar 2: Ekspektasi makanan yang berbeda dengan realita.

### Humor Karakter: *Sloth* dan Simbol Lambatnya Birokasi

Berbanding terbalik dengan gaya dan pola hidup modernitas yang cenderung cepat dan instan, ada sekelompok orang atau institusi yang memilih berjalan lambat. Konsep *fleneur* yang pernah dikatakan oleh Walter Benjamin, bahwa hal yang bisa dilakukan untuk melawan cepatnya modernitas adalah dengan menghentikan waktu, sekilas terlihat di *scene* ini dan menimbulkan efek lucu ketika kita menontonnya. Namun demikian, alih-alih menguarkannya konsep *fleneur* melalui karakter *sloth*, hal yang ingin disampaikan adalah bahwa sesungguhnya ada sistem yang berjalan lambat, jika tidak bisa dibilang *status quo*, yaitu sistem birokrasi. Hal ini ternyata tidak hanya terjadi pada dunia ketiga saja, namun juga di negara-negara besar yang menjadi modern lebih dulu.

3 Ferguson, *Expectations of Modernity: Myths and Meanings of Urban Life on the Zambian Copperbelt* (Berkeley: University of California Press, 1999)



Judy dan Nick mendatangi kantor perhubungan/transportasi. Judy terkejut karena semua pekerjanya adalah *sloth*.



Judy yang tidak sabar ketika dilayani *sloth*.



Judy melihat babi perempuan yang harus menunggu lama sekali untuk difoto, walau pada akhirnya foto tersebut gagal karena fokusnya meleset.



Ketika Nick melempar lelucon dan Flash hendak memberi tahu temannya, Judy sempat mencegahnya, namun terlambat.



Di sebelahnya, seekor anjing harus menunggu lama untuk *sloth* membubuhkan cap di kertas miliknya.



Rekan kerja Flash adalah sloth semua.

**Gambar 3:** Humor karakter dari hewan sloth yang merepresentasikan lambatnya birokrasi.

### Humor Wacana: Stereotip Terbalik dalam Komunitas Spiritual

Sebelum Hopps mendapatkan nomor plat kendaraan dari orang yang dicurigai sebagai biang kejahatan, terlebih dahulu ia mendatangi sebuah komunitas spiritual bersama Nick. Ia bertemu dengan hewan-hewan yang memilih untuk kembali ke alam (*back to nature*). Dalam *scene* ini, tampak hewan-hewan membiarkan diri mereka telanjang dan menghabiskan waktu untuk menikmati hidup, serta terisolasi dari riuhnya modernitas. Hewan yang ditemui pertama kali adalah Yax, sejenis kerbau liar

yang menjadi pemandu Judy. Yax mengatakan bahwa Judy harus bertemu dengan Nangi, seekor gajah yang memiliki daya ingat luar biasa. Dalam kenyataan, yax bergerak dalam kerumunan, cenderung mengikuti alur perilaku kelompoknya. Asosiasi bahwa yax hewan “tanpa otak” dan hanya mengandalkan otot kemudian dilekatkan padanya, hal ini berlaku juga pada kerbau. Sementara gajah, diasosiasikan dengan kecerdasan dan daya ingat yang hebat. Dalam beberapa literatur Hindu, Ganesha yang menjadi dewa ilmu pengetahuan juga mengambil wujud gajah. Namun di *scene* ini, justru berlaku terbalik, yax menjadi pengingat, sementara gajah adalah pelupa.



Judy dan Nick mendatangi tempat yang diduga pernah juga didatangi oleh tersangka.



Beberapa hewan terlihat memanjakan dirinya sendiri



Kebebasan adalah kata kunci dari komunitas ini. Semua hewan digambarkan tanpa pakaian.



Judy dikenalkan dengan Nangi, gajah yang pintar. Namun, ketika ditanya gajah itu lupa semuanya.



Justru pemandu yang merupakan Yax selalu menjawab pertanyaan Judy. Ia pengingat yang baik. Namun, di akhir pembicaraan, ia justru mengatakan, "*I wish I had a memory like an elephant.*"

**Gambar 4:** Stereotipe yang dihancurkan, lalu dibangun ulang.

Wacana yang hendak dibangun melalui *scene* ini adalah stereotip yang harus dihancurkan, terutama setelah kita mengalami fase modernisasi. Namun pada kenyataannya, hal tersebut tidak mudah, karena multikulturalisme bukanlah jawaban bagi sebuah tatanan impian yang tanpa masalah. Problematika klasik seperti stereotip akan selalu muncul dan diproduksi ulang oleh kelompok lain, maupun kelompok itu sendiri, sehingga menjadi sebuah siklus tetap.

Melalui humor wacana ini, *Zootopia* merepresentasikan sebuah kota yang juga bisa mengakomodasi keinginan semua orang tanpa

kecuali, seperti juga yang disampaikan oleh karakter Nick pada Judy, "*In Zootopia, anyone can be anything. And these guys? They be naked.*" Tapi pada akhirnya, sebuah kota dengan tingkat kompleksitas multikultur dan puncak tertinggi modernitas hanyalah sebuah wacana, utopia.

## Kesimpulan

*Zootopia* hadir sebagai film animasi *anthromorphic* yang mampu meraih penghasilan tinggi seluruh dunia. Film ini menampilkan sebuah kondisi kota multikultur dengan balutan teknologi tinggi nan ramah lingkungan. *Zootopia* menjadi impian semua hewan dalam cerita ini. Melalui pendekatan humor dalam menganalisis tiga *scene* dalam film ini, maka penulis mendapatkan tiga buah kategori, yaitu humor situasi, humor karakter, dan humor tentang wacana. Ketiganya tidak bisa dilepaskan satu sama lain karena memiliki tautan yang membentuk aspek komedi *Zootopia* secara utuh, berikutan dengan muatan pesan perdamaian di dalamnya. Humor dalam *Zootopia* juga menjadi medium kritik sosial terhadap pola dan gaya hidup manusia modern, sistem birokrasi yang lambat, dan juga stereotip manusia-manusia yang tidak reflektif, melainkan mencari sosok ideal dari manusia lain.



## Daftar Pustaka

- Ajidarma, Seno Gumira. 2012. *Antara Tawa dan Bahaya: Kartun dalam Politik Humor*. Jakarta: KPG.
- Azra, Azyumardi. 2002. "Identitas dan Krisis Budaya, Membangun Multikulturalisme Indonesia". Dalam Makalah yang disampaikan pada Simposium Internasional Jurnal Antropologi Indonesia ke-3, Membangun Kembali Indonesia yang Bhinneka Tunggal Ika: Menuju Masyarakat Multikultural, 16-19 Juli 2002, di Universitas Udayana, Denpasar, Bali.
- Bissoondath, Neil. 2002. *Selling Illusions: The Myth of Multiculturalism*. Toronto: Penguin.
- Heywood, Andrew. 2007. *Political Ideologies (4th Edition)*. Palgrave: McMillan.
- Kellner, Douglas. 1995. *Media Culture: Cultural Studies, Identity and Politics Between the Modern and the Postmodern*. London; New York: Routledge.
- Levitas, Ruth. 1990. *The Concept of Utopia Utopianism and Communitarianism*. New York: Syracuse University Press.
- Mallan, Kerry. 1993. *Laugh Lines: Exploring Humour in Children's Literature*. Illustrated by David Cox. Newtown, Australia: Primary English Teaching Association, 1993.
- Phillips, Anne. 2007. *Multiculturalism Without Culture*. Princeton: Princeton University Press.
- Sacks, H. 1972. "Notes on the police assesment of moral character", dalam D. Sudnow (ed) *Studies in Social Interaction*. New York: Free Press.
- Saxon, Victoria. 2016. *Zootopia: The Essential Guide*. London: Dorling Kindersley (DK Publishing).