

**PROSES REPRESENTASI LGBTQ PADA FILM ANIMASI
“BAYMAX!”**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Dakwah UIN Prof. K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)

Oleh:

Rakhmat Mugi Abadi
NIM 2017102127

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
JURUSAN MANAJEMEN DAN KOMUNIKASI ISLAM
FAKULTAS DAKWAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PROF. K.H SAIFUDDIN ZUHRI
PURWOKERTO
2024**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rakhmat Mugi Abadi
NIM : 2017102127
Jenjang : S-1
Fakultas : Dakwah
Jurusan : Manajemen dan Komunikasi Islam
Program Studi : Komunikasi Penyiaran Islam
Judul : Proses Representasi LGBTQ Pada Film Animasi
"Baymax!"

Menyatakan bahwa naskah skripsi sebagaimana judul terlampir, secara keseluruhan merupakan hasil penelitian dan karya saya sendiri. Hal-hal yang bukan merupakan karya saya dalam skripsi ini, diberi sitasi dan ditunjukkan dalam bentuk Daftar Pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar yang saya peroleh.

Purwokerto, 3 Juli 2024

Menyatakan,



Rakhmat Mugi Abadi

NIM. 2017102127



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS DAKWAH**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553, www.uinsaizu.ac.id

PENGESAHAN

Skripsi Berjudul

PROSES REPRESENTASI LGBTQ PADA FILM ANIMASI “BAYMAX!”

Yang disusun oleh **Rakhmat Mugi Abadi** NIM. 2017102127 Program Studi **Komunikasi dan Penyiaran Islam** Jurusan **Jurusan Manajemen dan Komunikasi Islam** Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifudin Zuhri, telah diujikan pada hari Rabu tanggal **10 Juli 2024** dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Sosial (S.Sos) Ilmu Komunikasi** oleh Sidang Dewan Penguji Skripsi.

Ketua Sidang/Pembimbing

Sekretaris Sidang/Penguji II

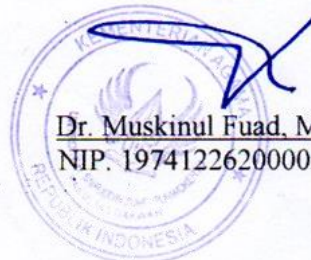
Oki Edi Purwoko, S.Farm., M.Si.
NIP. 198110132023211006

Siti Nurmahyati, M.S.I.
NIP. -

Penguji Utama

Dr. Kholil Lur Bachman, S.Ag., M.Si.
NIP. 197910052009011013

Mengesahkan,
Purwokerto, 18 Juli 2024
Dekan,



Dr. Muskinul Fuad, M.Ag.
NIP. 19741226200003100

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.

Ketua Jurusan Manajemen dan Komunikasi Islam

UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

Di tempat

Assalamualaikum Wr.Wb

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan, dan koreksi, maka melalui surat ini saya menyampaikan bahwa :

Nama : Rakhmat Mugi Abadi
NIM : 2017102127
Jenjang : S-1
Jurusan : Manajemen dan Komunikasi Islam
Program Studi : Komunikasi Penyiaran Islam
Fakultas : Dakwah

Sudah dapat diajukan kepada Ketua Jurusan Manajemen dan Komunikasi Islam Fakultas Dakwah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk di munaqosyah kan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos).

Demikian, atas perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Purwokerto, 3 Juli 2024
Pembimbing,



Oki Edi Purwoko, S. Farm., M.Si.
NIP. 198110132023211006

Proses Representasi LGBTQ Pada Film Animasi Baymax!

Rakhmat Mugi Abadi

NIM. 201710217

2017102127@mhs.uinsazu.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini membahas proses representasi LGBTQ dalam serial animasi "Baymax!", sebuah produksi Disney yang menjadi perdebatan karena memasukkan unsur LGBTQ. Sebagai produsen utama film animasi yang dikenal dengan konten yang ramah anak, Disney mendapat sorotan karena memasukkan propaganda LGBTQ yang oleh beberapa pihak dianggap berpotensi membahayakan penonton, terutama anak-anak.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis secara mendalam bagaimana proses representasi LGBTQ yang digambarkan dalam film animasi "Baymax!". Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan studi literatur, menggunakan landasan teori proses representasi dari Stuart Hall, yakni representasi mental dan bahasa sebagai sebuah sistem. Representasi mental mengacu pada konsep abstrak yang membentuk pemahaman kita tentang dunia, sementara bahasa digunakan sebagai alat untuk membangun dan mengkomunikasikan makna. Metode pengumpulan data dilakukan melalui analisis dokumentasi dan studi pustaka terkait konten Baymax! yang mengandung unsur LGBTQ. Analisis data menggunakan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce, dengan menggunakan segitiga triadik (sign, object, interpretant) untuk menggali makna yang terkandung dalam adegan-adegan yang mengandung representasi LGBTQ.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada beberapa adegan dalam Baymax! yang merepresentasikan kelompok LGBTQ, diantaranya melalui warna tampods yang dibeli Baymax, karakter transgender, toilet gender netral, dan karakter gay. Melalui serial animasi "Baymax!", Disney secara eksplisit menggambarkan kelompok LGBTQ kedalam berbagai bentuk. Penelitian ini menunjukkan bahwa Disney menggunakan medium animasi untuk mengekspresikan dukungannya terhadap komunitas LGBTQ.

Kata Kunci : Representasi, LGBTQ, Film, Baymax!

The Process of LGBTQ Representation in the Animated Film Baymax!

Rakhmat Mugi Abadi

NIM. 201710217

2017102127@mhs.uinsazu.ac.id

ABSTRACT

This research discusses the process of LGBTQ representation in the animated series "Baymax!", a Disney production that has been debated for its inclusion of LGBTQ elements. As a major producer of animated films known for their child-friendly content, Disney has come under scrutiny for including LGBTQ propaganda that some consider potentially harmful to the audience, especially children.

The purpose of this research is to analyse in depth how the process of LGBTQ representation depicted in the animated film "Baymax!". The research approach used is qualitative with a literature study, using the theoretical basis of Stuart Hall's representation process, namely mental representation and language as a system. Mental representation refers to abstract concepts that shape our understanding of the world, while language is used as a tool to construct and communicate meaning. Data collection methods were conducted through documentation analysis and literature study related to Baymax! content containing LGBTQ elements. Data analysis used Charles Sanders Peirce's semiotic approach, using the triadic triangle (sign, object, interpretant) to explore the meaning contained in scenes containing LGBTQ representations.

The results show that there are several scenes in Baymax! that represent LGBTQ groups, including through the colour of the tampons Baymax buys, transgender characters, gender-neutral toilets, and gay characters. Through the animated series "Baymax!", Disney explicitly portrays LGBTQ people in various forms. This research shows that Disney uses the medium of animation to express its support for the LGBTQ community.

Keywords: Representation, LGBTQ, Film, Baymax!

MOTTO

“Doubt is only removed by action. If you're not working, that's when doubt comes in”

-Connor McGregor-



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, dengan menyebut nama Allah SWT yang maha pengasih dan maha penyayang. Shalawat beserta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada nabi Muhammad SAW, dan mudah-mudahan kita semua mendapatkan syafaatnya di *yaumul akhir* kelak.

Dengan rasa syukur yang mendalam, saya ingin mengucapkan terima kasih yang tak terhingga atas dukungan, kasih sayang, dan bimbingan yang telah diberikan selama penyusunan penelitian dan penulisan skripsi ini. Saya persembahkan karya skripsi ini kepada kedua orang tua saya Bapak Supodo dan Ibu Nurjanah yang selalu memberikan doa dan dorongan moral, serta menjadi sumber inspirasi dalam setiap langkah perjalanan hidup saya. Saya persembahkan juga kepada Almamater tercinta, UIN Prof K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto, saya mengucapkan terima kasih atas lingkungan akademik yang mendukung, serta pendidikan yang berharga yang telah saya terima selama studi di sini.



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh, Segala puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Proses Representasi LGBTQ Pada Film Animasi Baymax!”**. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah limpahkan kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat, dan pengikut beliau hingga yaumul akhir kelak.

Penulis menyadari skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. H Ridwan, M.Ag., Rektor Universitas Islam Negeri Prof. K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto.
2. Dr. Muskinul Fuad, M.Ag., Dekan Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
3. Dr. Ahmad Muttaqin, M.Si., Wakil Dekan I Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto,
4. Dr. Alief Budiyono, M.Pd., Wakil Dekan II Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto,
5. Dr. Nawawi, M.Hum., Wakil Dekan III Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto,
6. Uus Uswatussolihah, M.A., Ketua Jurusan Manajemen dan Komunikasi Islam Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto,
7. Dedy Riyadin Saputro, M.I.Kom., Kepala Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto,

8. Oki Edi Purwoko, S. Farm, M.Si., Selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan tenaga untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Semua dosen Komunikasi Penyiaran Islam yang telah memberikan ilmu dan wawasan selama perkuliahan.
10. Staf Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Prof, K,H Saifuddin Zuhri Purwokerto yang telah memberikan bantuan dan informasi.
11. Kedua orang tua penulis, Bapak Supodo dan Ibu Nurjanah yang terus memberikan dukungan baik materiil maupun moril, dan mendoakan penulis di setiap harinya.
12. Mas Ady dan Mba Hikmah beserta kedua anaknya Alhusein dan Azzahra yang terus memberikan semangat dan kebahagiaan.
13. Teman-teman KPI C angkatan 2020 yang selalu memberikan bantuan dan dukungan.
14. Semua teman-teman yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.



Purwokerto, 3 Juli 2024

Rakhmat Mugi Abadi
NIM. 2017102127

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	i
PENGESAHAN	ii
NOTA DINAS PEMBIMBING	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Penegasan Istilah	12
C. Rumusan Masalah	15
D. Tujuan Penelitian	15
E. Manfaat Penelitian	15
F. Kajian Pustaka	16
G. Sistematika Pembahasan	19
BAB II LANDASAN TEORI	21
A. Representasi	21
1. Pengertian Representasi	21
2. Proses Representasi Stuart Hall	27
B. LGBTQ	29
1. Pengertian LGBTQ	29
2. Kategorisasi LGBTQ	29
C. Film	33
1. Pengertian Film	33
2. Sejarah Perfilman	35
3. Jenis-jenis film	39

BAB III METODE PENELITIAN	42
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	42
B. Subjek dan Objek Penelitian.....	43
C. Sumber Data	43
D. Teknik Pengumpulan Data	43
E. Analisis Data	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	46
A. Gambaran Umum Film Animasi Baymax!.....	46
1. Profil Singkat Film Animasi Baymax!	46
2. Sinopsis Film Animasi Baymax!	48
3. Unit Analisis Film.....	49
B. Temuan dan Pembahasan	54
1. Temuan Data.....	54
2. Pembahasan Representasi LGBTQ.....	63
BAB V PENUTUP.....	70
A. Kesimpulan.....	70
B. Saran	71
C. Keterbatasan Penulis.....	71
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN LAMPIRAN.....	77

DAFTAR TABEL

<i>Tabel 4. 1 Bagan adegan yang menjadi bahan penelitian.....</i>	<i>53</i>
<i>Tabel 4. 2 Temuan data 1.....</i>	<i>54</i>
<i>Tabel 4. 3 Temuan data 2.....</i>	<i>57</i>
<i>Tabel 4. 4 Temuan data 3.....</i>	<i>58</i>
<i>Tabel 4. 5 Temuan data 4.....</i>	<i>61</i>
<i>Tabel 4. 6 Temuan data 5.....</i>	<i>62</i>



DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 4.1 Logo Disney Plus Hotsar.....</i>	<i>46</i>
<i>Gambar 4.2 Poster Film Animasi Baymax!</i>	<i>47</i>
<i>Gambar 4.3 Baymax Melihat Produk Tampods.....</i>	<i>50</i>
<i>Gambar 4.4 Baymax Mendapatkan Rekomendasi Tampods.....</i>	<i>50</i>
<i>Gambar 4.5 Baymax Menerima Semua Produk Tampods.....</i>	<i>50</i>
<i>Gambar 4.6 Baymax Berusaha Masuk Kedalam Toilet.....</i>	<i>51</i>
<i>Gambar 4.7 Mbita Pergi Berbelanja Kebutuhan Menunya.....</i>	<i>52</i>
<i>Gambar 4.8 Salah Tingkah Mbita Saat Bertemu Yukio.....</i>	<i>52</i>
<i>Gambar 4.9 Yukio Memastikan Ajakan Dari Mbita</i>	<i>53</i>
<i>Gambar 4.10 Baymax Melihat Produk Tampods.....</i>	<i>54</i>
<i>Gambar 4.11 Baymax Mendapatkan Rekomendasi Tampods</i>	<i>55</i>
<i>Gambar 4.12 Baymax Menerima Semua Produk Tampods.....</i>	<i>56</i>
<i>Gambar 4.13 Baymax Berusaha Masuk Kedalam Toilet.....</i>	<i>58</i>
<i>Gambar 4.14 Mbita Pergi Berbelanja Kebutuhan Menunya.....</i>	<i>59</i>
<i>Gambar 4.15 Salah Tingkah Mbita Saat Bertemu Yukio.....</i>	<i>60</i>
<i>Gambar 4.16 Yukio Memastikan Ajakan Dari Mbita</i>	<i>62</i>

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembahasan tentang identitas gender dan orientasi seksual semakin menjadi isu yang menarik perhatian publik. Perkembangan tentang berbagai ilmu pengetahuan, informasi serta pemahaman tentang orientasi seksual dan identitas gender semakin berkembang. Berbagai pendapat baik yang mendukung ataupun menolak menjadi pendamping perkembangan tersebut. Keberadaan nilai kepercayaan masyarakat yang sudah ada sejak masa ke masa menjadi sebuah alasan dalam menyikapi perkembangan dan perubahan yang terjadi saat ini. Termasuk dalam hal tentang identitas gender dan orientasi seksual seseorang.

Seperti yang diketahui selama ini nilai yang dipegang oleh masyarakat bahwa jenis kelamin dan identitas gender seseorang adalah hal yang sama dan harus berjalan beriringan, manusia yang terlahir sebagai laki-laki pasti memiliki identitas gender yang lekat dengan maskulinitas, dan manusia yang terlahir sebagai perempuan pasti memiliki identitas gender yang lekat dengan feminitas. Orientasi seksual yang terkonstruksi secara sosial ini menunjukkan bahwa ketertarikan seksual terhadap lawan jenis, atau heteroseksual, dianggap normal. Hal ini mengarah pada penerimaan masyarakat terhadap gender dan orientasi seksual secara umum sebagai hal yang wajar. Menurut pandangan ini, seseorang dengan identitas gender dan orientasi seksual yang berbeda dari kebanyakan masyarakat dianggap memiliki penyimpangan yang tidak normal.¹

Norma-norma sosial di Indonesia melarang untuk melakukan aktivitas seksual yang menyimpang. Masyarakat pada umumnya masih memegang teguh nilai-nilai, etika, dan ajaran agama. Hal ini membuat

¹ Tesalonika Ajeng Joanika, 'Strategi Internasionalisasi Qbukatabu Dalam Upaya Advokasi Kelompok Lesbian, Gay, Biseksual, Dan Transgender (Lgbt)' (Skripsi Universitas Sebelas Maret, 2023). Hlm 1-2

masyarakat sulit untuk menerima perilaku seksual yang menyimpang. Orang atau kelompok yang terlibat dalam tindakan penyimpangan seksual ini sering dikenal sebagai kelompok LGBTQ dan mereka mewakili berbagai orientasi seksual. Sejak tahun 1990-an, istilah “LGBT” telah digunakan sebagai istilah pengganti “komunitas homoseksual”, karena dianggap lebih baik dalam menyampaikan berbagai kelompok yang termasuk dalam komunitas tersebut. Lesbi, sekelompok perempuan yang tertarik pada perempuan lain secara fisik, emosional, dan atau mental. Gay, sekelompok laki-laki yang tertarik pada laki-laki lain secara fisik, emosional, dan atau mental. Biseksual, kategori individu yang tertarik pada lawan jenis dan sesama jenis secara fisik, emosional, dan atau spiritual. Transgender, Sekelompok orang yang percaya bahwa anatomi kelamin mereka tidak sesuai dengan identifikasi gender mereka. Sehingga, keputusan untuk melakukan operasi kelamin dibuat sesuai dengan preferensi identifikasi gender mereka.²

Gerakan LGBT berawal dan berkembang di peradaban masyarakat Barat. Pada tahun 1970, “Front Pembebasan Gay” (GLF) dibentuk di London, yang menandai dimulainya gerakan ini. Gerakan ini terinspirasi dari pemberontakan Stonewall di Amerika Serikat pada tahun 1969. Pemberontakan Stonewall terjadi di New York City pada tanggal 27 Juni 1969, setelah penggerebekan polisi terhadap Stonewall Inn, sebuah klub malam gay. Peristiwa ini masih diperingati secara internasional khususnya di Amerika Serikat sebagai Hari Stonewall, yang merepresentasikan pembentukan identitas lesbian dan homoseksual sebagai kekuatan politik untuk menentang masyarakat yang dominan. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kesadaran akan realitas hubungan sesama jenis melalui bendera organisasi baru yang disebut Gay Liberation, yang terutama dipimpin oleh pria kulit putih, kelas menengah, dan berpendidikan tinggi. Gay Liberation menjadi salah satu gerakan besar pada saat itu, yang juga

² Destashya Wisna Diraya Putri, ‘LGBT Dalam Kajian Hak Asasi Manusia Di Indonesia’, *Ikatan Penulis Mahasiswa Hukum Indonesia Law Journal*, 2.1 (2022), Hlm 91-92.

melibatkan kaum muda kulit hitam, kaum muda radikal, dan para pejuang hak-hak perempuan. Etnis minoritas memprotes rasisme di Amerika, para remaja mengkritik Perang Vietnam, dan para aktivis perempuan mengutuk “seksisme” dan “chauvinisme heteroseksual” dalam budaya Amerika. Kelompok-kelompok marjinal secara seksual lainnya, seperti biseksual, drag queen, waria, dan transeksual, mendukung Pemberontakan Stonewall. Meskipun jumlahnya tidak banyak semua kelompok minoritas ini mengaku berjuang melawan penindasan.³

Setelah mengalami penindasan yang cukup panjang pada tahun 1970-an, kaum gay dan lesbian mulai mempertegas kehadiran mereka dalam masyarakat dan budaya Amerika, sekaligus membentuk identitas baru di kalangan masyarakat.⁴ Tahun 1970-an sering dikenal sebagai era budaya populer, yakni sebuah proses selektif yang dikenal sebagai “Abbasifikasi” sejarah. Dekade ini ditandai dengan transformasi sosial yang cukup besar, dengan hak-hak sipil, hak-hak LGBT, dan gerakan perempuan yang memiliki dampak sosial yang besar.⁵

Pada tahun 1980-an mulai muncul wabah penyakit AIDS yang berawal dari penyimpangan seksual. Fakta bahwa AIDS adalah penyakit baru yang pertama kali ditemukan pada laki-laki homoseksual menjadi masalah bagi gerakan LGBT karena hal ini berpengaruh pada stigmatisasi identitas gay. Menurut Dennis Altman dalam jurnal karya Maimunah, pertumbuhan organisasi homoseksual yang peduli dengan penyampaian informasi AIDS, layanan dukungan, dan konseling dihadapkan pada kesulitan untuk mendefinisikan kembali identitas gay. Sementara itu, perang melawan AIDS serta konsekuensi sosial dan politiknya memperkuat kehadiran komunitas LGBT di dunia Barat. Penciptaan citra

³ Maimunah, ‘Memahami Teori Queer Di Budaya Populer Indonesia: Permasalahan Dan Kemungkinan’, *Lakon : Jurnal Kajian Sastra Dan Budaya*, 3.1 (2014). Hlm 45

⁴ Stephen Robertson, ‘A Tale Of Two Sexual Revolutions’, *Australasian Journal of American Studies*, 21.1 (2002). Hlm 107

⁵ Susanna Paasonen dan Laura Saarenmaa, ‘The Golden Age of Porn: Nostalgia and History in Cinema’, *Pornification: Sex and Sexuality in Media Culture*, 2007. Hlm 26

budaya melalui film, novel, dan karya seni yang mendefinisikan makna pandemi AIDS merupakan salah satu perwujudan rasa kebersamaan. Namun, upaya ini tanpa disadari justru memperkuat stigmatisasi AIDS sebagai penyakit yang hanya menyerang kaum homoseksual. Akibatnya, muncullah homofobia politik yang memperkuat seruan untuk kembali ke orientasi seksual normal.

Kembalinya bentuk orientasi seksual yang lebih tradisional ini terlihat jelas pada tahun 1990-an, dengan tumbuhnya budaya New Lad yang mewakili keyakinan ideologis yang berbeda dengan “pria profeminin” atau New Man. Konsep New Lad telah diartikan sebagai reaksi defensif terhadap pergeseran dari maskulinitas tradisional yang terjadi pada tahun 1970-an dan 1980-an, dengan tujuan untuk membangun kembali maskulinitas sebagai kebanggaan seorang pria. Dapat dikatakan bahwa seperti halnya New Man, New Lad secara signifikan terinspirasi oleh budaya populer dan gerakan sosial. Meski begitu, model New Man tetap populer di antara mereka yang mempercayainya, hal ini menunjukkan bahwa kedua model tersebut hidup berdampingan dan diterima sebagai bentuk ekspresi maskulinitas yang berbeda dalam masyarakat.⁶

Budaya LGBTQ mulai masuk di Indonesia pada era 2000-an awal. Hal ini ditandai dengan adanya Q! Film Festival yang muncul dari latar belakang sosial dan politik yang berbeda. QFF didirikan pada tahun 2001, ketika seorang programmer film bernama John Badalu berniat untuk membuat sebuah festival khusus dengan tema queer. Pekerjaan paruh waktunya sebagai pengulas film untuk Jakarta Kini (sebuah majalah yang berfokus pada hiburan dan gaya hidup) mengenalkannya pada penulis freelance dan pengulas film lainnya seperti Ve Handojo, Joko Anwar, Kenny Santana, dan Rizal Iwan. Para profesional muda perkotaan yang

⁶ Peri Bradley dan James Page, ‘David Bowie—the Trans Who Fell to Earth: Cultural Regulation, Bowie and Gender Fluidity’, *Continuum*, 31.4 (2017). Hlm 592

berusia pertengahan 20-an dan awal 30-an ini membentuk Q-Munity dan menyelenggarakan acara Q! Film Screening pertama pada tahun 2002. Pada awalnya, acara dengan modal kecil ini tampak tidak profesional karena para penyelenggara hanya mengandalkan koleksi DVD dan cakram laser mereka sendiri. Goethe Institut, tempat John bekerja memberikan dukungan awal, kemudian lembaga-lembaga budaya lainnya secara bertahap bergabung dengan Goethe dalam memberikan dukungan mereka kepada festival ini. Selang beberapa tahun, QFF menjadi festival film gay dan lesbian terbesar di Asia Tenggara, dan terhubung dengan Teddy Award Section di Festival Film Berlin.⁷

Pada hukum Islam, homoseksualitas disebut sebagai liwath yang memiliki akar kata yang sama dengan istilah Luth. Homoseksualitas dikenal sebagai liwath karena dilakukan oleh orang-orang yang tidak taat kepada Nabi Luth. Orang-orang tersebut tinggal di Sodom (sebelah timur Laut Mati atau di Yordania saat ini), oleh karena itu tindakan ini disebut sebagai sodomi di kalangan umat Kristiani Barat. Pasangan homoseksual dalam bentuk liwath dianggap sebagai tindakan dosa besar karena mereka melakukan perbuatan keji yang merusak kepribadian, moralitas, dan agama. Hal ini sesuai dengan firman Allah dalam Q.S al-A'raf (7) : 80 dan 81, yang berbunyi sebagai berikut:

وَلَوْطًا إِذْ قَالَ لِقَوْمِهِ أَتَأْتُونَ الْفَاحِشَةَ مَا سَبَقَكُمْ بِهَا مِنْ أَحَدٍ مِّنَ الْعَالَمِينَ ٨٠

إِنَّكُمْ لَتَأْتُونَ الرِّجَالَ شَهْوَةً مِّنْ دُونِ النِّسَاءِ ٨١

Artinya : “Dan (Kami juga telah mengutus) Lut, ketika dia berkata kepada kaumnya, Mengapa kamu melakukan perbuatan keji, yang belum pernah dilakukan oleh seorang pun sebelum kamu (di dunia ini). Sungguh, kamu telah melampiaskan syahwatmu kepada sesama lelaki bukan kepada perempuan. Kamu benar-benar kaum yang melampaui batas.”

⁷ Intan Paramaditha, ‘Q! Film Festival as Cultural Activism: Strategic Cinephilia and the Expansion of a Queer Counterpublic’, *Visual Anthropology*, 31.1–2 (2018). Hlm 80

Sehubungan dengan ayat-ayat tersebut, homoseksualitas juga disebutkan dalam Q.S. ash-Shu'ara (26): ayat 165 dan 166, sebagai berikut:

آتَاؤُنَ الذُّكْرَانَ مِنَ الْعَالَمِينَ ۝ ١٦٥

وَ تَذَرُونَ مَا خَلَقَ لَكُمْ رَبُّكُمْ مِنْ أَزْوَاجِكُمْ بَلْ أَنْتُمْ قَوْمٌ عَادُونَ ۝ ١٦٦

Artinya : “Mengapa kamu mendatangi kaum laki-laki dari manusia (berbuat homoseks), dan kamu tinggalkan (perempuan) yang diciptakan Tuhan untuk menjadi istri-istri kamu? Kamu (memang) orang-orang yang melampaui batas.”

Menurut ayat di atas, Nabi Luth bertanya kepada kaumnya ketika mereka melakukan kemaksiatan besar, “Apakah kalian melakukan fahisyah,” yaitu melakukan perbuatan buruk (homoseks) yang belum pernah dilakukan oleh seorang pun di dunia ini. Perbuatan tersebut merupakan kemaksiatan kepada Allah SWT. Nabi Luth dalam ayat ini berbeda dengan para Nabi sebelumnya. Beliau tidak mendakwahkan tauhid, namun bukan berarti beliau tidak mengajak manusia untuk bertauhid, melainkan ada satu masalah besar yang harus beliau sampaikan terkait dengan akidah. Orang-orang yang mempraktikkan homoseksualitas tidak mendapatkan apa-apa selain kenikmatan fisik yang menjijikkan. Dalam tafsir al-Manar dijelaskan bahwa Nabi Luth diutus oleh Allah untuk memperbaiki keimanan dan akhlak kaumnya yang tinggal di negeri Sadum, Adma', Sabubim, dan Bala' di tepi Laut Mati. Nabi Luth menetap di kota terbesar dari kelima kota tersebut, yaitu Sadum. Sadum mengalami kerusakan moral, para lelaki lebih suka berselingkuh dengan sesama lelaki yang lebih muda dan tidak mau berselingkuh dengan wanita.⁸

Perbuatan homoseksual dan lesbianisme dilarang bukan hanya karena perbuatan tersebut merusak harga diri dan martabat kemanusiaan,

⁸ Hasan Zaini, 'LGBT Dalam Perspektif Agama Islam', *Jurnal Ilmiah Syari'Ah*, 15.01 (2016). Hlm 70

tetapi juga karena perbuatan tersebut menimbulkan bahaya penularan HIV/AIDS dan penyakit lainnya yang lebih berbahaya. Demikian pula, pernikahan seorang waria yang telah menjalani operasi ganti kelamin dengan seorang pria dianggap sebagai perilaku gay oleh para dokter karena sifat maskulinnya tetap tidak berubah meskipun telah memiliki alat kelamin perempuan.⁹

Identitas kelompok LGBTQ masih banyak mengundang perdebatan publik hingga saat ini. Individu LGBTQ sering dianggap sebagai orang yang tidak bermoral dan menyimpang, menjadi sumber HIV/AIDS, bertentangan dengan agama, LGBTQ sebuah penyakit, dan tidak sesuai dengan ideologi negara. Kelompok LGBTQ juga dipandang sebagai warga negara kelas dua.¹⁰ Meski begitu negara-negara Barat seperti Jerman, Amerika Serikat, Skotlandia, Brasil, dan sebagainya sudah menerima dan melegalkan pernikahan sesama jenis serta menganggap perilaku homoseksual sebagai sesuatu yang wajar.¹¹ Promosi tentang LGBTQ memang sedang marak terjadi di berbagai negara khususnya negara-negara bagian barat. Penggiat LGBTQ mulai berani untuk menampilkan identitas asli mereka secara langsung di hadapan publik. Komunitas LGBTQ memiliki dorongan yang luar biasa untuk menunjukkan eksistensi mereka kepada dunia karena mereka mengalami penolakan di berbagai aspek kehidupan mereka, baik di ranah sosial masyarakat maupun di media. Mereka melakukan berbagai upaya untuk menjustifikasi penolakan dan pembelaan atas dasar hak asasi manusia serta kebebasan berekspresi. Seiring dengan semakin banyaknya negara yang melegalkan pernikahan sesama jenis, kaum homoseksual mulai membuka

⁹ Huzaemah Tahido Yanggo, 'Penyimpangan Seksual (LGBT) Dalam Pandangan Hukum Islam', *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3.2 (2018). Hlm 4

¹⁰ Rofingatun Hamidah, Tyas Retno Wulan, dan Arizal Mutahir, 'Representasi Kelompok Lesbian, Gay, Biseksual, Dan Transgender (LGBT) Dalam Pemberitaan Detik.Com', *Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender Dan Anak*, 18.1 (2023), hlm 61.

¹¹ R Q A'yuni, 'Representasi Homoseksualitas Dalam Film Method (Analisis Semiotika Roland Barthes)', *Ilmu Komunikasi*, 2019, Hlm 86.

diri di masyarakat dan memunculkan identitas mereka melalui berbagai media.

Sebuah media sering kali digunakan untuk menyebarkan sebuah isu atau fenomena. Media berperan penting dalam penyebaran sebuah isu seperti LGBTQ, karena pesan-pesan yang disampaikan oleh media dapat diterima dan diproses secara efektif oleh masyarakat. Berbagai media seperti televisi, *podcast*, radio, atau film telah ramai digunakan sebagai penyebaran isu tersebut. Salah satu media yang cukup banyak digunakan yaitu film. Saat ini sudah banyak film yang menampilkan konten LGBTQ, baik itu secara implisit maupun secara eksplisit. Sebenarnya film dengan tema LGBTQ sudah ada sejak lama, tetapi masih dianggap tabu serta dianggap tidak layak untuk ditampilkan pada film. Sedangkan saat ini film yang mengandung unsur LGBTQ dianggap sebagai hal yang wajar. Film bertema LGBTQ semakin eksis keberadaannya, mulai dari film layar lebar hingga film yang tayang pada media platform *streaming*. Bahkan sekarang bisa dengan mudah ditemukan pada film kartun atau film animasi.

Film berjenis animasi adalah kompilasi visual kartun yang dibuat melalui komputer, biasanya ditujukan untuk anak-anak. Film animasi diklasifikasikan sebagai film anak-anak karena film ini identik dengan warna-warna yang cerah, karakter vokal yang berbeda, dan narasi yang berlatar belakang dunia anak-anak. Namun, seiring dengan perkembangan industri ini, pengguna dari kalangan remaja dan dewasa telah menggemari film animasi. The Walt Disney Company menjadi perusahaan yang memproduksi film animasi paling populer di dunia. Salah satu bukti kepopuleran film animasi yang dibuat oleh Disney dapat dilihat dari jumlah penonton yang mengakses kanal YouTube bernama Walt Disney Animation Studios, yang selalu berhasil mencapai lebih dari satu juta tayangan.¹² Selain itu adapula Disney+ Hotstar sebagai salah satu platform

¹² Anisa Fikri Nabila, Chatarina Heny Dwi Surwati, 'Representasi LGBTQ Dalam Film Animasi Disney (Analisis Semiotika Roland Barthes Tentang Representasi LGBTQ (Lesbian,

media *streaming* produk film dari The Walt Disney Company. Disney+ Hotstar merupakan layanan *streaming* yang didedikasikan untuk menayangkan film-film hit mancanegara dan lokal terbesar, semuanya di satu tempat. Layanan ini merupakan hasil dari perkembangan dari Hotstar, yang sebelumnya adalah layanan *streaming* yang menyediakan konten dari Disney Star's local networks, termasuk film, seri televisi, olahraga live, dan konten original. Setelah perusahaan induk Disney mengakuisisi Star India's parent company 21st Century Fox, Hotstar dibekukan dengan brand baru Disney+ sebagai Disney+ Hotstar pada April 2020.¹³ Melalui platform ini Disney menayangkan berbagai karya film ataupun produksi original yang mereka buat khusus untuk ditayangkan di Disney+ Hotstar. Salah satu produk originalnya yaitu seri animasi Baymax!. Serial ini merupakan spin off dari film berjudul The Big Hero 6 yang rilis pada tahun 2014.

Seri animasi Baymax! bisa dibilang cukup kontroversial karena terdapat beberapa adegan yang memiliki unsur LGBTQ. Disney memang seringkali memasukkan isu fenomena sosial ke dalam film animasinya. Perubahan ini mulai terjadi sejak perilis film “Frozen” pada tahun 2013, kategori film dari Disney Princess mulai mengalami perubahan. Princess dalam film-film Disney pada seri terdahulu biasanya digambarkan sebagai wanita yang cantik, berkulit putih, lemah lembut, baik hati, dan biasanya memiliki akhir kisah yang menikah dengan seorang pangeran tampan. Disney memperkenalkan perubahan melalui film “Frozen” sebagai film animasi Disney Princess pertama yang tokoh utamanya tidak berakhir bersama seorang pangeran tampan. “Frozen” lebih menekankan pada perjalanan Elsa untuk mengendalikan kekuatannya dan perjuangan kakak beradik, yaitu putri Elsa dan Anna, untuk menyelamatkan kerajaannya.

Gay, Bisexual, Transgender, Queer) Dalam Film Animasi Disney “Raya and The Last Dragon”’, *Jurnal Komunikasi Massa*, 1 (2021), hlm 2.

¹³ ‘What Is Disney+ Hotstar?’ (<https://help.hotstar.com/idn/en/support/solutions/articles/61000280981-what-is-disney%2B-hotstar->) (diakses pada 4 Maret 2024 pukul 21.00).

Oleh karena itu, penelitian tentang kesetaraan gender, pemberdayaan perempuan, dan feminisme dalam film animasi “Frozen” mulai menjadi tren.¹⁴

Setelah perilisan itu Disney melanjutkan kembali cerita tentang Elsa dan Anna melalui “Frozen II” pada tahun 2019, pembahasan mengenai pemberdayaan perempuan dalam film animasi Disney mulai terjadi perubahan. Salah satu contoh dari perubahan ini adalah banyaknya liputan media yang menyatakan bahwa, selain menyertakan pemberdayaan perempuan, “Frozen II” juga menandai dimulainya representasi LGBTQ dalam film animasi Disney Princess. Namun, kelompok LGBTQ (Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender, dan Queer) berpendapat bahwa “Frozen II” tidak menggambarkan komunitas LGBTQ secara akurat.¹⁵ Anggapan kegagalan ini didasarkan pada pendapat bahwa “Frozen II” hanya secara implisit menggambarkan kelompok LGBTQ.

Pada tahun 2022 melalui seri animasi Baymax! Disney mencoba untuk merepresentasikan lagi kelompok LGBTQ. Berbeda dengan seri sebelumnya kali ini Disney tidak lagi menampilkannya secara tersirat. Terdapat beberapa episode yang menggambarkan LGBTQ secara eksplisit. Mulai dari tokoh, simbol, hingga alur ceritanya menggambarkan tentang kelompok LGBTQ secara jelas. Disney dianggap telah mempromosikan transgender serta ideologi bahwa pria dapat mengalami menstruasi. Selain itu, terdapat adegan di mana Baymax mendorong seorang anak laki-laki untuk mengajak berkencan anak laki-laki lainnya. Bagi kaum konservatif, mereka percaya bahwa serial animasi Baymax! mendorong propaganda LGBTQ pada anak-anak. Hal progresif lain yang ditampilkan dalam serial ini adalah “toilet gender netral”, yang membuat kaum konservatif resah.

¹⁴ Anisa Fikri Nabila, Chatarina Heny Dwi Surwati, ‘Representasi LGBTQ Dalam Film Animasi Disney (Analisis Semiotika Roland Barthes Tentang Representasi LGBTQ (Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender, Queer) Dalam Film Animasi Disney “Raya and The Last Dragon”’, *Jurnal Komunikasi Massa*, 1 (2021), hlm 2-3

¹⁵ K Hedash, ‘Is Raya Gay? How Raya and the Last Dragon Continues Disney’s Elsa Problem’, *Screen Rant*, 2021 (<https://screenrant.com/raya-last-dragon-namaari-gay-frozen-elsa-problem/>) (diakses pada 9 March 2024).

Kampanye ideologi ini akan terus dilakukan oleh Disney sebagai upaya untuk menghilangkan penyebutan gender tradisional terhadap anak-anak. Nantinya akan ada banyak karakter-karakter LGBTQ pada cerita yang akan dibuat. Bahkan Disney sudah berencana untuk membuat setidaknya 50% karakter yang akan tayang sebagai minoritas seksual dan ras.¹⁶

Sebagian besar kaum konservatif menilai bahwa Disney harus mengevaluasi kembali serial animasi yang mereka keluarkan. Hal ini karena konten-konten tersebut dinilai berbahaya bagi para khalayak khususnya anak-anak. Masa anak-anak merupakan masa di mana anak akan meniru segala sesuatu yang dilihatnya. Setiap anak memiliki karakteristik dan perkembangan yang berbeda-beda. Selama proses perkembangannya, tidak menutup kemungkinan anak menghadapi berbagai masalah yang akan menghambat proses perkembangan selanjutnya. Masalah yang dihadapi anak dapat dilihat melalui perilaku anak sehari-hari. Media massa seperti film animasi menjadi salah satu faktor yang dapat memengaruhi peniruan pola perilaku anak karena anak rentan menerima efek pesan media yang dilihatnya. Hal ini menyebabkan anak-anak mudah terpengaruh dan cenderung melakukan peniruan. Oleh karena itu, peneliti berharap penelitian ini dapat menjadi masukan dan referensi pandangan mengenai nilai film animasi anak yang tepat untuk dikonsumsi anak-anak.

Berdasarkan fenomena tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian dalam bentuk skripsi dengan judul “PROSES REPRESENTASI LGBTQ PADA FILM ANIMASI BAYMAX!”.

¹⁶ Christopher F. Rufo, ‘Disney Is Interested in Your Kids’, *City Journal*, 2022 (<https://www.city-journal.org/article/disney-is-interested-in-your-kids>) (diakses pada 9 March 2024 pukul 19:30).

B. Penegasan Istilah

1. Proses Representasi

Stuart Hall menjelaskan bahwa representasi adalah proses di mana seseorang menghasilkan pemaknaan atas objek-objek di dalam pikirannya melalui bahasa. Representasi dapat didefinisikan sebagai tindakan menampilkan kembali, merepresentasikan sesuatu, menciptakan gambaran, atau menginterpretasikan apa yang diberikan pada suatu objek atau teks yang ditampilkan. Teks dapat berbentuk apa saja, termasuk kata-kata, foto, kejadian di dunia nyata, dan audiovisual. Representasi mengacu pada ekspresi hubungan antara bahasa dan realitas.¹⁷ Representasi adalah proses di mana anggota suatu budaya menggunakan bahasa untuk menciptakan makna. Bahasa dalam konteks ini didefinisikan sebagai sistem apa pun yang menggunakan tanda-tanda, baik verbal maupun nonverbal.

Stuart Hall mendefinisikan proses representasi sebagai sebuah aktivitas yang menggambarkan suatu ekspresi emosional atau ideologi. Representasi beroperasi berdasarkan sistem yang mencakup dua komponen penting yaitu konsepsi mental dan bahasa. Kedua komponen ini saling bergantung. Konsep tentang sesuatu yang dimiliki dan ada di dalam pikiran memungkinkan seseorang untuk memahami makna dari objek tersebut. Namun, makna tidak dapat dikomunikasikan tanpa bahasa. Sebagai contoh, bagaimana memahami konsep “gelas” dan bagaimana memahami maknanya. Seseorang tidak akan dapat menjelaskan makna “gelas” (wadah atau tempat yang digunakan untuk minum) jika tidak dapat diekspresikan dalam bahasa yang dapat dimengerti oleh orang lain.

2. LGBTQ

LGBT adalah istilah yang mengacu pada empat kelompok yang berbeda. Pertama adalah lesbi, yang merupakan kelompok wanita yang

¹⁷ Femi Fauziah Alamsyah, ‘Representasi, Ideologi Dan Rekonstruksi Media’, *Al-I'lam: Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 3.2 (2020). Hlm 94

secara fisik, spiritual, dan/atau emosional tertarik pada wanita lain. Kelompok kedua adalah gay, yang merujuk pada pria yang secara fisik, spiritual, dan/atau emosional tertarik pada pria lain. Orientasi seksual yang ketiga adalah biseksual, yang mengacu pada seseorang yang secara fisik, spiritual, dan/atau emosional tertarik pada kedua jenis seksualitas. Terakhir, transgender merujuk pada mereka yang percaya bahwa mereka memiliki identitas gender yang berbeda dengan jenis kelamin mereka yang sebenarnya, oleh karena itu mereka memilih untuk memiliki jenis kelamin yang sesuai dengan identitas gender mereka berdasarkan keinginan mereka sendiri.¹⁸ Namun, dalam beberapa tahun terakhir, singkatan LGBT telah meluas menjadi LGBTQ, karena meningkatnya pemahaman akan pentingnya menyertakan identitas seksual yang berbeda melalui representasi yang lebih baik. Akronim ini dimaksudkan untuk mencakup dan mengakui semua identitas gender dan orientasi seksual yang berbeda, serta menyediakan sarana untuk berkomunikasi dengan komunitas yang lebih luas. “Q” dalam singkatan LGBTQ adalah singkatan dari Queer atau Questioning. Teori queer menekankan bahwa seksualitas seseorang bersifat cair dan tidak stabil, dimana jenis kelamin tidak mendefinisikan identitas seksual seseorang, dan pengakuan tersebut merupakan proses yang dibentuk secara sosial dan historis dalam perjalanan hidup mereka.¹⁹

Kata LGBTQ merupakan istilah yang melambangkan berbagai identitas seksual dan gender. Istilah ini digunakan untuk mengenali dan mewakili berbagai beragam orientasi seksual dan ekspresi gender. Saat ini kelompok LGBTQ terus berkembang dan berusaha agar

¹⁸ Fithry Khairiyati, Anisa Fauziah, and Sugeng Samiyono, ‘Tinjauan HAM Internasional Terhadap Lesbian, Gay, Biseksual, Dan Transgender’, *Jurnal Kertha Semaya*, 9.3 (2021), hlm 436.

¹⁹ Rahmawati dan Riswanda, ‘Analisis Ketahanan Keluarga Dalam Menghadapi Gerakan Kelompok LGBTQ Di Kota Serang (Dimensi Ketahanan Sosial Psikologis Dan Dimensi Ketahanan Sosial Budaya)’, *Mimbar: Jurnal Penelitian Sosial Dan Politik*, 11.1 (2022), hlm 39-40.

mendapatkan tempat dimasyarakat. Fenomena sosial ini bahkan sudah mulai memasuki dunia anak salah satunya melalui film animasi.

3. Film Animasi

Film dapat diartikan sebagai gambar hidup karena film menampilkan gambar dalam setiap framenya, yang kemudian diproyeksikan dengan menggunakan lensa proyektor untuk menciptakan gambar yang tampak hidup. Film mengubah gambar dengan cepat untuk memberikan kesan berkesinambungan pada mata yang melihatnya. Film juga dapat dianggap sebagai serangkaian gambar yang bergerak pada kecepatan tertentu. Hasilnya, urutan gambar pada film akan terus menghasilkan efek pergerakan yang normal.²⁰ Film memiliki berbagai jenis yang beragam, mulai dari film dokumenter, film cerita, dan film kartun atau animasi.

Film animasi merupakan media yang populer karena daya tariknya yang unik. Film animasi memiliki beberapa tujuan, di antaranya untuk hiburan, penyampaian pesan, dan tujuan komersial. Durasi film animasi juga bervariasi, seperti film pendek, serial (film berseri), dan feature (film panjang). Teknik animasi pun semakin beragam seiring berjalannya waktu, termasuk cut out/puppet (wayang), 2D, 3D, stopmotion (rekaman sekuens), rotoscoping (menjiplak gambar), dan beberapa inovasi lainnya.²¹

Film animasi dapat diartikan sebagai film yang dibuat dengan cara gambar ke gambar yang lainnya. Film animasi adalah hasil dari imajinasi yang tercipta ketika gambar-gambar yang dibuat secara manual atau menggunakan teknologi komputer dimainkan secara berurutan, sehingga menghasilkan efek gerakan yang mirip dengan kenyataan. Film animasi dapat berupa film panjang, film pendek, atau

²⁰ Putu Mardiyasa Adi Saputra, dkk, 'Film Animasi Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Pada Kelas VIII SMP Negeri 3 Banjar Tahun Ajaran 2015/2016', *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, Vol. 5 No. (2016), hlm 3.

²¹ Febri Faizin Alfatra, dkk, 'Penciptaan Film Animasi "Chase!" Dengan Teknik "Digital Drawing"', *Journal of Animation and Games Studies*, 5.1 (2019), hlm 35.

serial animasi, dengan genre mulai dari komedi, drama, fantasi, hingga fenomena sosial.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut “Bagaimana proses representasi LGBTQ yang terdapat pada film animasi Baymax?”

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu; “Untuk melakukan analisis terhadap proses representasi LGBTQ dalam kerangka teori representasi Stuart Hall yang terdapat pada film animasi Baymax”.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Signifikansi penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teori representasi Stuart Hall dalam kajian film yang kemudian dapat dijadikan bahan literatur untuk penelitian akademik lainnya dengan pembahasan serupa.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat praktis dari penelitian ini yakni hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk para sineas perfilman untuk terus berkembang dan meningkatkan kreativitas dalam membuat film, khususnya film animasi yang dapat merepresentasikan realitas sosial.
- b. Manfaat praktis dari penelitian ini memberikan informasi kepada masyarakat mengenai bagaimana fenomena LGBTQ yang direpresentasikan melalui karya film. Selain itu, menambah pengetahuan dalam memaknai isi yang terdapat dalam suatu film dan bagaimana film merepresentasikan realita.
- c. Manfaat praktis dari penelitian ini bagi pembaca agar memiliki pemahaman tentang representasi LGBTQ pada film animasi

sehingga pembaca menjadi lebih selektif untuk memilih film yang tepat terutama untuk khalayak usia anak.

F. Kajian Pustaka

Kajian pustaka memuat uraian sistematis hasil-hasil penelitian yang dilakukan dalam penelitian sebelumnya yang terdapat relevansi dengan penelitian yang akan dilakukan. Kajian pustaka ini dapat membantu penulis dalam menambah referensi dan wawasan terkait dengan penelitian yang akan dilakukan. Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan judul penelitian ini antara lain:

Pertama, Artikel Jurnal oleh Ittaqi Fawzia, tahun 2021, Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dengan judul Analisis Semiotika Makna Dibalik Penyimpangan Seksual Pada Tokoh Utama Film *“The Shape Of Water”*. Hasil penelitian dalam jurnal ini adalah terdapat dua bentuk LGBTQ yang digambarkan oleh tokoh utama dalam film *“The Shape Of Water”*, yang pertama yaitu masturbasi yang ditampilkan diawal cerita dan adanya pengulangan adegan yang menunjukkan kegiatan tersebut dilakukan secara rutin oleh Elisa. Kedua yaitu objek seksual yang terdapat pada film tersebut, penyimpangan kisah cinta Elisa dan Aset digambarkan dengan usaha Elisa untuk menyelamatkan Aset dari ancaman pembunuhan, hubungan persetubuhan dan bersatunya Elisa dan Aset pada akhir cerita. Persamaan penelitian ini terdapat pada penggunaan film sebagai objek penelitian, sedangkan perbedaannya terdapat pada analisis yang digunakan dalam artikel ini adalah analisis semiotika Roland Barthes, sedangkan penelitian penulis menggunakan analisis representasi dari Stuart Hall.

Kedua, Skripsi dengan judul Representasi LGBT Dalam Film Animasi Pendek *“In A Heartbeat”* karya Lina Yuliani mahasiswa UIN Raden Fatah Palembang. Penelitian ini membahas tentang film pendek animasi yang mengangkat tema LGBT dengan judul *In A Heartbeat*. Bentuk dari LGBTQ yang terdapat pada film ini yaitu terdapat pada

karakter utama yang merupakan seorang pria pemalu menyukai temannya, akan tetapi teman yang disukainya bukanlah wanita melainkan sesama pria. Persamaan penelitian pada penelitian ini terdapat pada objek penelitian yaitu penelitian pada film. Sedangkan perbedaannya terdapat pada penggunaan analisis semiotika Roland Barthes.

Ketiga, Skripsi dari Siti Nurhayati Mahasiswa Universitas Mercu Buana, dengan skripsi yang berjudul Representasi Transgender Dalam Film “The Danish Girl”. Penelitian ini membahas tentang The Danish Girl yang menceritakan Einar Wagener, seorang pria transgender yang percaya bahwa dirinya adalah seorang wanita yang terjebak dalam tubuh pria. Adapun hasil penelitian ini yaitu terdapat mitos bahwa seorang transgender seringkali mengubah penampilan dan perilaku mereka untuk mendapatkan identitas gender yang mereka inginkan. Hal ini berkaitan dengan perubahan tubuh secara medis (transeksual) untuk mencapai bentuk tubuh yang lebih sempurna. Kondisi seperti ini sejalan dengan ideologi Queer, yang meyakini bahwa tidak ada identitas yang pasti sehingga mendukung LGBTQ. Karena pola pikir ini, film The Danish Girl menggambarkan bagaimana orang-orang LGBTQ, khususnya transgender yang berjuang untuk dapat diterima. Persamaan penelitian ini terletak pada penggunaan analisis representasi Stuart Hall. Sedangkan perbedaannya terletak pada objek penelitian yang menggunakan film The Danish Girl, sementara penulis menggunakan film animasi Baymax!.

Keempat, Artikel Jurnal karya Azizah Nur Aulia dan Abdul Firman Ashaf yang berjudul Representasi Biseksual Pada Drama Korea (Analisis Semiotika Christian Smetz Serial Drama Korea Mr. Queen. Drama korea ini menceritakan tentang *body swap* atau pertukaran tubuh antara Jang Bong Han dan Kim So-yong. Jang Bong Han yang merupakan seorang lelaki harus menjalani kehidupan sebagai wanita kerajaan ditubuh Kim So-yong. Tubuh Kim So-yong yang dikuasai oleh jiwa seorang pria, membuatnya tampak jauh dari putri bangsawan yang anggun dan penuh

kasih sayang. Kim So-yong tampak lebih berjiwa bebas dan ceroboh, serta lebih bersifat maskulin daripada feminin. Karena paksaan dari lingkungan kerajaan, Jang Bong Hwan terpaksa meninggalkan sikap maskulinnya dan berperilaku feminin saat berada di dalam tubuh Kim So-yong. Menurut hasil penelitian ini Jang Bong Hwan, seorang pria yang menempati tubuh seorang ratu pada masa Dinasti Joseon, yaitu Kim So-Yong adalah seorang biseksual yang berarti dia menyukai sesama jenis dan lawan jenis. Drama Korea ini secara eksplisit dan implisit menggambarkan perilaku biseksual. Persamaan penelitian ini dengan menggunakan film serial sebagai objek penelitian. Sedangkan perbedaannya terletak pada analisis penelitian yang menggunakan analisis semiotika Christian Metz.

Kelima, Skripsi dengan judul Representasi Gay Pada Remaja Dalam Film "Call Me By Your Name" karya Celine Angelina Effendi, mahasiswa Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya. Hasil dari penelitian adalah remaja gay dalam film ini digambarkan sebagai orang yang bimbang dan cemas dalam menemukan identitas mereka, dan cenderung memperkuat dan menyangkal perasaan mereka terhadap sesama jenis. Meskipun hidup dalam lingkungan keluarga yang mendukung, remaja LGBT memiliki kecemasan untuk tidak diterima di masyarakat, tetapi dengan dukungan orang tua, mereka secara bertahap belajar untuk menerima diri mereka sendiri. Persamaan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan film sebagai objek penelitian. Adapun perbedaannya terletak pada analisis penelitian yang menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce sedangkan penulis menggunakan analisis representasi Stuart Hall.

Keenam, Artikel Jurnal yang berjudul Representasi Kemiskinan Pada Film Turah, karya Muhammad Kholis Raihan Gusma dan Wiwid Adiyanto, Program Studi Ilmu Fakultas Ekonomi dan Sosial, Universitas Amikom Yogyakarta. Penelitian ini membahas masalah kemiskinan di Indonesia yang dimasukkan ke dalam industri media khususnya film,

dimana kemiskinan digunakan sebagai komoditas untuk menarik simpati penonton dan meraup keuntungan. Penelitian ini berusaha mengidentifikasi berbagai bentuk kemiskinan yang digambarkan dalam film Turah dengan menganalisis fenomena kemiskinan yang muncul dalam film tersebut. Film ini menggambarkan kemiskinan di sebuah komunitas di wilayah Tegal. Temuan penelitian ini mengungkapkan lima karakteristik kemiskinan, antara lain kurangnya kemampuan memproduksi sendiri, tingkat pendidikan yang rendah, kurangnya akses terhadap kebutuhan dasar seperti listrik dan air bersih, kurangnya keterampilan, dan tidak mampu membangun rumah yang layak. Persamaan pada penelitian ini dengan penulis adalah menggunakan Teori Representasi Stuart Hall. Perbedaannya terletak pada objek penelitian yang menggunakan film Turah sementara penulis menggunakan film animasi Baymax!.

G. Sistematika Pembahasan

Guna memudahkan penyusunan penelitian ini, peneliti akan menguraikan terlebih dahulu sistematika penulisan yang digunakan untuk menjelaskan pokok bahasan dan pembahasannya secara jelas. Sistematika pembahasan yang akan ditampilkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- BAB I** : Merupakan bagian pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, penegasan istilah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian pustaka, serta sistematika pembahasan.
- BAB II** : Merupakan bagian yang menyajikan teori sebagai landasan dan dasar pemikiran untuk penelitian ini. Penelitian ini akan membahas landasan teori tentang representasi, LGBTQ, dan film animasi.
- BAB III** : Merupakan bagian yang membahas tentang proses penelitian, termasuk metodologi dan jenis penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan bagaimana

teknik analisis data untuk menjawab pertanyaan penelitian.

BAB IV : Merupakan bagian pembahasan yang memaparkan hasil penelitian berdasarkan uraian dari latar belakang, teori, dan rumusan masalah. Menjelaskan representasi LGBTQ pada film animasi Baymax.

BAB V : Merupakan bagian penutup yang berisikan kesimpulan dari hasil penelitian yang diperoleh dan saran yang berkaitan dengan kesimpulan dari peneliti.



BAB II LANDASAN TEORI

A. Representasi

1. Pengertian Representasi

Kata “representasi” dalam bahasa Inggris berarti perwakilan, gambaran, atau penggambaran. Definisi sederhana dari representasi adalah gambaran tentang apa pun yang ada dalam kenyataan dan kemudian digambarkan atau ditampilkan kembali melalui suatu media.²² Menurut *Oxford English Dictionary*, “representasi” adalah tindakan yang menggambarkan atau melukiskan sesuatu, atau cara lain untuk menggambarkan sebuah objek.²³

Representasi merupakan kajian penting dalam kajian budaya, representasi juga dapat dipandang sebagai jembatan antara manusia dengan dunia. Melalui representasi seseorang dapat memahami bagaimana dunia digambarkan, baik dari sisi politik, ekonomi, sosial, budaya, dan bahasa. Menurut Barker dalam jurnal penelitian Femi Fauziah Alamsyah, mayoritas kajian budaya berkaitan dengan representasi, khususnya bagaimana dunia diciptakan dan direpresentasikan secara sosial kepada dan oleh manusia. Inti dari kajian budaya dapat didefinisikan sebagai studi tentang budaya sebagai praktik representasi makna.²⁴

Stuart Hall dalam bukunya yang berjudul *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices* mendefinisikan representasi sebagai tindakan sentral atau praktik utama dalam produksi budaya, serta momen kunci dalam apa yang disebutnya sebagai “*Circuit of*

²² Vera Nawiroh, *Semiotika Dalam Riset Komunikasi, Edisi Revisi* (Depok: Rajawali Pers, 2022). Hlm. 129

²³ Stuart Hall, *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*, Sage Publications (London: Sage Publications, 1997). Hlm 16.

²⁴ Femi Fauziah Alamsyah, ‘Representasi, Ideologi Dan Rekonstruksi Media’, *Al-I'lam: Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 3.2 (2020). Hlm 93

Culture". Menurut Hall, hubungan antara representasi dan budaya adalah sebuah *shared meaning* atau proses pertukaran makna. *This is one of the central practices which produce culture and a key moment in what has been called the "circuit of culture" ...To put it simply, culture is about "shared meanings"*. Stuart Hall berusaha untuk menekankan keterkaitan makna dalam budaya sebagai bagian dari kajian budaya. Dengan kata lain, budaya adalah proses dan serangkaian aktivitas yang berkaitan dengan produksi dan pertukaran makna di antara anggota komunitas atau kelompok. Stuart Hall percaya bahwa ada hubungan antara representasi dan budaya. Sederhananya, budaya dikembangkan sebagai hasil dari interaksi timbal balik di mana komunikator dan komunikan saling memahami satu sama lain dalam berbagai jenis makna yang dikonstruksi oleh bahasa sebagai media komunikasi.²⁵ Hal ini menunjukkan bahwa makna diciptakan dan dipertukarkan melalui bahasa.

Penggunaan bahasa merupakan bagian penting dari definisi representasi menurut Stuart Hall. *Language is the privileged medium in which we "make sense" of things, in which meaning is produced and exchanged. Meanings can only be shared through our common access to language.* Bahasa menjadi media utama untuk memahami berbagai hal serta sebagai tempat produksi dan pertukaran makna. Makna hanya dapat dibagikan melalui bahasa yang sama. Maka dari itu, bahasa adalah sumber dari makna dan budaya. Bahasa telah lama dipandang sebagai gudang utama bagi nilai-nilai dan makna budaya. Bahasa dapat bertindak sebagai media dalam pembentukan makna karena bahasa merupakan *representational system*. Melalui bahasa seseorang menggunakan tanda dan simbol seperti suara, kata-kata tertulis, gambar yang dihasilkan oleh teknologi, dan nada musik. Semua bentuk bahasa ini digunakan untuk merepresentasikan atau mengkomunikasikan

²⁵ Stuart Hall, *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*, Sage Publications (London: Sage Publications, 1997). Hlm 1

konsep, ide, dan perasaan dari satu orang ke orang lain.²⁶ Jadi bahasa adalah salah satu media yang digunakan dalam masyarakat untuk merepresentasikan budaya. Dengan demikian, proses representasi budaya dalam bentuk bahasa merupakan hal yang penting dalam produksi makna.

Fokus Stuart Hall dalam kajian budaya adalah menekankan pentingnya makna dalam budaya. Melalui pemahaman ini, budaya didefinisikan sebagai proses dan serangkaian aktivitas yang berkaitan dengan produksi dan pertukaran makna di antara anggota suatu komunitas atau kelompok.²⁷ Contohnya, jika dua orang berasal dari budaya yang sama, mereka akan menafsirkan dunia dengan cara yang kurang lebih sama dan mampu mengekspresikan diri mereka, pikiran serta perasaan mereka mengenai dunia, dengan cara yang dapat dimengerti satu sama lain. Pada akhirnya, pemahaman budaya tergantung oleh peserta yang terlibat dalam komunikasi. Menurut Hall, budaya tidak dapat dipahami secara kognitif, melainkan lebih bersifat perasaan atau konatif. Hall percaya bahwa budaya tidak hanya ada di dalam otak, tetapi juga terjadi di dunia nyata.

Konsep “*Circuit of Culture*” dari Stuart Hall menyatakan bahwa makna diciptakan di berbagai lokasi dan disebarkan melalui berbagai proses atau aktivitas yang berulang. Makna adalah hal yang memberi kita perasaan tentang diri kita, siapa kita, dan dengan siapa kita. Makna terus menerus diciptakan dan disebarluaskan dalam setiap pertemuan pribadi dan sosial yang kita lakukan. Makna juga diciptakan di berbagai media, terutama di media massa modern dan media komunikasi global yang memiliki teknologi kompleks dalam mengedarkan makna lintas budaya dengan skala besar dan cepat. Makna juga mengatur dan mengorganisir perilaku kita, makna berkontribusi pada pembentukan

²⁶ *Ibid*, Hlm 1

²⁷ *Ibid*, Hlm 2

aturan, norma, dan kebiasaan yang membentuk dan mengatur kehidupan sosial. Pembentukan aturan dan norma ini akan membentuk bagaimana ide dalam kepala seseorang terbentuk. Setiap anggota dari budaya yang sama harus saling berbagi *cultural codes* (seperangkat konsep, gambaran, dan ide yang memungkinkan mereka untuk berpikir dan merasakan dunia dengan cara yang sama).²⁸ Berdasarkan hal ini, pikiran dan perasaan adalah sistem representasi di mana konsep, gambaran, dan emosi kita mewakili atau merepresentasikan kehidupan seseorang tentang hal-hal yang ada di dunia. Para partisipan dalam pertukaran makna harus dapat menggunakan kode-kode linguistik yang sama atau dalam artian yang luas mereka harus berbicara dalam bahasa yang sama.

Persamaan bahasa bukan berarti mereka semua harus berbicara menggunakan bahasa Jerman atau Inggris. Persamaan bahasa juga tidak berarti bahwa mereka harus memahami semua yang diucapkan oleh orang yang berbicara dalam bahasa yang sama. Ini menunjukkan bahwa bahasa memiliki arti yang luas. Para partisipan harus berbicara dalam bahasa yang sama sehingga mereka dapat menerjemahkan apa yang dikatakan orang lain ke dalam bahasa yang dia pahami begitu pula sebaliknya.²⁹ Sederhananya mereka harus memiliki konsep yang sama tentang musik, film, dan bahasa tubuh. Mereka juga harus memahami bagaimana mengekspresikan emosi dan pikiran mereka ke dalam bahasa-bahasa ini. Semua praktik ini menggunakan berbagai elemen untuk mengekspresikan atau mengirimkan pikiran, konsep, ide, atau emosi. Elemen yang dimaksud yaitu berupa suara, kata-kata, nada, gerak tubuh, ekspresi, pakaian yang kemudian membangun makna dan mengirimkannya. Jadi bahasa tersebut berfungsi membawa makna karena mereka beroperasi sebagai simbol untuk merepresentasikan atau mewakili makna yang ingin kita komunikasikan.

²⁸ *Ibid*, Hlm 4

²⁹ *Ibid*, Hlm 4

Menurut Hall bahasa adalah suatu *signifying practice* atau sistem representasi yang dalam penggunaannya tidak hanya bahasa dalam struktur kebahasaan. Tetapi foto, display, musik, atau film bisa dikatakan sebagai sebuah bahasa karena menyampaikan pesan melalui simbol.³⁰ Lebih lanjut lagi Hall menjelaskan bahwa makna itu diproduksi bukan lahir begitu saja. Begitu pula dengan budaya, menurutnya budaya bukan hanya tentang representasi dunia ini melainkan suatu proses konstitutif yang dibentuk. Ini berarti bahwa makna diproduksi dan disebarakan melalui bahasa dan budaya.

Bahasa memberikan gambaran yang luas tentang bagaimana budaya dan representasi bekerja, terutama dalam sudut pandang semiotika. Semiotika adalah studi atau “ilmu tentang tanda” dan peran mereka secara keseluruhan sebagai sarana pemaknaan budaya. Belakangan ini, ketertarikan pada makna telah bergeser, dengan fokus pada peran wacana yang lebih besar dalam budaya dibandingkan dengan bagaimana “bahasa” bekerja. Sementara wacana adalah metode untuk merujuk atau membangun pengetahuan tentang topik praktik tertentu. Terdapat beberapa perbedaan utama antara pendekatan semiotik dan pendekatan wacana menurut pandangan Stuart Hall. Salah satu perbedaan penting adalah bahwa pendekatan semiotika lebih banyak memberikan perhatian terhadap bagaimana sebuah pesa atau bahasa membentuk sebuah makna, sedangkan pendekatan wacana lebih berkaitan dengan efek dan konsekuensi representasi atau aspek politiknya.³¹ Sehingga bisa dikatakan bahwa representasi dalam pandangan Hall adalah gabungan antara semiotika dan wacana.

Terdapat tiga pendekatan yang digunakan dalam representasi Stuart Hall, diantaranya yaitu:

³⁰ *Ibid*, Hlm 5

³¹ *Ibid*, Hlm 6

a. Representasi Reflektif

Representasi reflektif menggambarkan bagaimana manusia menciptakan makna dalam masyarakat nyata melalui ide, media, objek, dan pengalaman.

b. Representasi Intensional

Representasi intensional adalah teknik pembahasan tentang sesuatu yang menyampaikan tujuan pribadi pencipta ide. Pendekatan ini membahas bagaimana bahasa lisan dan tulisan memberikan makna yang unik pada setiap karya.

c. Representasi Konstruksionis

Representasi konstruksionis adalah proses merekonstruksi makna dalam dan melalui bahasa. Pembicara dan penulis memilih dan menafsirkan makna dari pesan atau karya (benda) yang mereka hasilkan. Namun, bukan dunia material (benda-benda) karya seni dan sebagainya yang meninggalkan makna melainkan manusialah yang menetapkan makna.³²

Seperti yang dijelaskan Stuart Hall melalui bukunya tentang representasi. Hall mengatakan bahwa "*Representation means using language to say something meaningful about, or to represent, the world meaningfully, to other people*".³³ Jadi bisa diambil kesimpulan bahwa representasi adalah penggunaan bahasa untuk menyampaikan makna tertentu atau representasi arti dari berbagai objek dunia ini terhadap orang lain. Keberadaan representasi bertujuan untuk menunjukkan bagaimana makna diproduksi dan dipertukarkan antar anggota dalam suatu budaya melalui bahasa sebagai medianya. Representasi bekerja melalui sistem representasi yang terdiri dari dua komponen utama yaitu konsep pikiran dan bahasa. Kedua komponen ini saling berkaitan. Konsep tentang sesuatu yang dimiliki dan ada di

³² *Ibid*, Hlm 15

³³ *Ibid*, Hlm 15

dalam pikiran memungkinkan manusia atau seseorang untuk memahami maknanya. Namun, makna tidak dapat dikomunikasikan tanpa bahasa.

2. Proses Representasi Stuart Hall

Stuart Hall menjelaskan bahwa keterkaitan antara konsep pikiran dan bahasa dinamakan sebagai proses representasi. Hall mendefinisikan kedua proses representasi ini dengan istilah *mental representation* dan *language as system of representation*. *Mental representation* adalah konsep dari sesuatu yang ada di dalam kepala setiap orang, atau dikenal juga sebagai *conceptual map*. Representasi mental ini akan menghasilkan sesuatu yang abstrak dalam pikiran seseorang. Kemudian *Language as system of representation* atau bahasa sebagai sistem representasi menjadi sangat penting untuk proses konstruksi makna. Konsep abstrak yang ada di dalam pikiran seseorang harus diterjemahkan ke dalam bahasa yang bisa dikenali oleh orang lain agar dapat menghubungkan konsep dan ide tentang tanda dan simbol tertentu.³⁴

Tahapan pertama (*conceptual map*) membantu kita memahami dunia dengan menciptakan serangkaian korespondensi antara objek dan sistem "*conceptual map*". Kemudian pada tahap kedua (*language as system of representation*), kita membuat rantai korespondensi antara "*conceptual map*" dan bahasa atau simbol yang berfungsi untuk mengekspresikan konsep tentang berbagai hal tersebut. Hubungan antara "objek", "*conceptual map*", dan "bahasa/simbol" berperan penting dalam penciptaan makna melalui bahasa. Proses menghubungkan ketiga bagian inilah yang disebut sebagai "representasi".³⁵

Hall menjelaskan bahwa berpikir dan merasa adalah komponen dari sistem representasi. Sebagai sebuah sistem representasi, berpikir dan merasa berfungsi untuk menginterpretasikan sesuatu. Untuk

³⁴ *Ibid*, Hlm 18

³⁵ *Ibid*, Hlm 19

melakukannya, mereka harus memiliki pengetahuan yang sama tentang konsep, gambar, dan ide (kode budaya). Karena setiap budaya atau kelompok masyarakat memaknai sesuatu secara berbeda, maka makna dari sesuatu bisa jadi sangat berbeda satu sama lain. Orang yang tidak memiliki pemahaman dasar yang sama tentang kode budaya tertentu tidak akan dapat memahami makna yang diberikan oleh orang lain.

Makna pada dasarnya adalah sebuah hasil penciptaan dari seseorang. Orang membangun makna dengan sangat kuat sehingga tampak alami dan tidak berubah. Makna diciptakan melalui serangkaian representasi dan ditentukan dengan menggunakan kode. Kode inilah yang memungkinkan orang-orang dari kelompok budaya yang sama untuk memahami dan menggunakan nama yang sama setelah melalui prosedur konvensi sosial. Sebagai contoh, ketika seseorang memikirkan mobil maka dia akan menggunakan kata “mobil” untuk memberitahu apa yang ada dipikrannya kepada orang lain. Berdasarkan hal ini kata “mobil” merupakan suatu kode yang sudah diketahui secara umum mengenai pemahaman tentang konsepsi mobil yang ada di dalam pikiran seseorang (sebuah kendaraan beroda empat). Kode ini membangun hubungan antara sistem konseptual yang ada didalam pikiran seseorang dengan sistem bahasa yang biasa digunakan seseorang. Dengan demikian, konsepsi (dalam pikiran) dan tanda (dalam bahasa) memainkan peran penting dalam membangun atau memproduksi makna.

Proses representasi adalah proses menciptakan makna dari pikiran yang ada di dalam pikiran dengan menggunakan bahasa. Kehadiran sistem representasi memungkinkan terjadinya proses penciptaan makna. Namun, proses penciptaan makna bergantung pada pengetahuan dan interpretasi kelompok sosial sebelumnya terhadap suatu tanda. Untuk memahami sesuatu dengan gaya dan pendekatan yang sama, sebuah kelompok harus memiliki pengalaman yang sama. Konsep dan bahasa selalu menghubungkan representasi, yang

memungkinkan seseorang untuk menunjuk pada dunia nyata dari suatu objek, realitas, atau dunia imajinatif dari objek fiktif, peristiwa, atau bahkan individu itu sendiri. Selain itu, proses representasi merupakan proses pembentukan dan pertukaran ide di antara anggota suatu budaya. Proses ini merepresentasikan sesuatu melalui penggunaan bahasa, tanda, dan visualisasi. Representasi sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari, seperti bagaimana orang melihat lingkungan sekitar dan berinteraksi dengan orang lain. Latar belakang, kecenderungan, selera, dan pengalaman kehidupan nyata semuanya berpengaruh terhadap pemahaman ini.

B. LGBTQ

1. Pengertian LGBTQ

LGBTQ adalah singkatan dari beragam orientasi seksual dan identitas gender. Sejak tahun 1990, istilah ini digunakan untuk menggantikan istilah “komunitas gay”. Istilah ini dirancang untuk menyoroti keragaman orientasi seksual. Lebih jauh lagi, kelompok LGBT merujuk pada pengelompokan seksual yang mencakup lesbian, gay, biseksual, dan transgender. Istilah LGBT merujuk pada semua orang yang tidak heteroseksual (tertarik secara seksual dengan lawan jenis), tidak hanya homoseksual atau transgender, oleh karena itu huruf Q (queer) kadang-kadang ditambahkan sebagai semacam pengakuan diri bagi orang-orang yang masih ragu-ragu dengan orientasi seksualnya.³⁶

2. Kategorisasi LGBTQ

a. Lesbian

Lesbian adalah salah satu bagian dari homoseksualitas, yang digambarkan sebagai gejala dua orang dengan jenis kelamin yang sama yang tertarik secara seksual satu sama lain dan terlibat dalam perilaku seksual. Menurut sejarah, lesbian sudah ada sejak zaman

³⁶ Keyne Syifaul Izzah, dkk, ‘Persepsi Pelajar Sma Terhadap Kaum LGBTQ (Lesbian, Gay, Biseksual, Transgender, Dan Queer)’, *Prosiding Seminar Nasional*, 2023, hlm 1370.

Yunani kuno. Sappho merupakan seorang penyair wanita dari Yunani kuno yang menulis puisi cinta untuk pria dan wanita. Sappho percaya bahwa kecantikan dan seksualitas seorang wanita terkait erat. Akibatnya, kepuasan seksual mungkin juga datang dari wanita lain.³⁷

Seorang lesbian adalah seorang wanita yang mengekspresikan kecenderungan seksualnya terhadap wanita lain. Hal ini juga berlaku untuk wanita yang mencintai sesama jenis secara fisik, seksual, emosional, atau spiritual. Kata ini dapat digunakan sebagai kata benda untuk merujuk pada wanita yang tertarik pada sesama jenis, atau sebagai kata sifat untuk menggambarkan objek atau aktivitas yang berkaitan dengan hubungan sesama jenis di antara para wanita.³⁸

b. Gay

Kaum gay telah ada sejak peradaban Yunani, Romawi, Mesir, dan Cina. Pada masa itu, perilaku gay bervariasi sesuai dengan masyarakat, budaya, kemajuan moral, dan konteks politik. Pada masa Yunani kuno, hubungan antara dua pria, biasanya pria yang lebih tua dan pria muda, sangat dihormati dan dihargai sebagai bentuk kasih sayang. Agama Yudaisme pada saat itu sangat menentang tradisi ini sehingga nama sodomi mulai digunakan pada tahun-tahun berikutnya untuk merujuk pada perilaku seksual yang terlarang dan berdosa, dan hubungan seksual gay dianggap bertentangan dengan hukum alam.³⁹

Istilah gay sebelumnya dikenal sebagai homoseksual, yang berasal dari dua kata yaitu homo yang berarti sama, dan seksual yang mengacu pada hubungan seksual. Homoseksualitas digambarkan

³⁷ Musliamin, 'Eksistensi Komunitas Lesbian Gay Biseksual Transgender (Lgbt)', *Jurnal Ar-Risalah*, 1 (2021), hlm 87.

³⁸ Kartini Kartono, *Psikologi Abnormal Dan Abnormalitas Seksual* (Bandung: CV. Mandar Maju, 2009) hlm 149.

³⁹ Musliamin, 'Eksistensi Komunitas Lesbian Gay Biseksual Transgender (Lgbt)', *Jurnal Ar-Risalah*, 1 (2021), hlm 87.

sebagai aktivitas seksual yang dilakukan oleh pasangan dengan jenis kelamin yang sama.⁴⁰ Gay merujuk pada pria yang lebih memilih pria lain sebagai pasangan seksual dan tertarik secara emosional atau erotis, secara dominan atau eksklusif, dan dengan atau tanpa hubungan fisik.⁴¹

c. Bisexual

Bisexualitas adalah salah satu dari tiga kategori utama orientasi seksual, termasuk heteroseksualitas dan homoseksualitas, yang keduanya berada dalam rangkaian heteroseksual-homoseksual. Identitas bisexul tidak membutuhkan ketertarikan seksual yang sama pada kedua jenis kelamin, bisa juga dikatakan orang yang tertarik pada kedua jenis kelamin tetapi memiliki tingkat keinginan yang berbeda sering diklasifikasikan sebagai bisexul.⁴² Bisexualitas didefinisikan sebagai kecenderungan untuk memiliki perasaan romantis atau seksual terhadap pria dan wanita. Istilah ini banyak digunakan dalam konteks ketertarikan manusia untuk menggambarkan ketertarikan romantis atau seksual pada pria dan wanita.⁴³ Secara sederhananya seorang bisexul memiliki kecenderungan untuk tertarik dengan lawan jenis maupun sesama jenis.

d. Transgender

Transgender adalah seseorang yang memiliki karakteristik gender yang berbeda dengan definisi gender yang dikonstruksi secara sosial oleh masyarakat. Kelompok ini tidak membahas hasrat seksual, melainkan sikap dan peran alternatif tergantung pada apa

⁴⁰ J Barneka, *Homo Sexuality, Encyclopedia of Social History* (Roskilde University, 2005) hlm 3.

⁴¹ George C. Boeree, *Psikologi Sosial* (Yogyakarta: Primasophie, 2008) 198.

⁴² Agustina Tia Wati, 'Pembentukan Identitas Pada Bisexual' (Universitas Medan Area, 2018) hlm 14.

⁴³ Meity Marhaba, Cornelius Paat, and John Zakarias, 'Jarak Sosial Masyarakat Dengan Kelompok Lesbian Gay Bisexual Dan Transgender (LGBT) Desa Salilama Kecamatan Mananggu Kabupaten Boalemo Provinsi Gorontalo', *Jurnal Ilmiah Society*, 1.1 (2021), hlm 6.

yang telah dikonstruksikan. Sementara itu, transeksual adalah seseorang yang meyakini bahwa mereka memiliki jenis kelamin yang salah.⁴⁴

Sedangkan secara terminologi, transgender atau transeksual didefinisikan sebagai tanda ketidaknyamanan seseorang karena merasa tidak ada kecocokan antara bentuk fisik dan alat kelamin dengan psikologinya, atau merasa tidak puas dengan alat kelaminnya. Beberapa contoh ekspresi termasuk tata rias, gaya, dan perilaku, serta operasi pergantian kelamin.⁴⁵

e. Queer

Queer bertujuan untuk menjadi istilah umum bagi orang-orang yang tidak heteroseksual dan sebagai cara untuk menentukan berbagai macam identitas. Seseorang dapat memiliki beberapa identitas sekaligus, dan diyakini bahwa queer akan memberikan alternatif bagi paradigma “tambahan” ini dalam mendefinisikan kategori identitas seperti kulit hitam, lesbian, kelas pekerja, dan sebagainya.⁴⁶

Pada dasarnya, queer mengacu pada seseorang yang bukan heteroseksual. Dengan kata lain, semua jenis kelamin atau orientasi seksual yang berada di bawah lingkup LGBTQ dapat disebut sebagai queer. Seseorang yang non-biner atau tidak sesuai dengan gender dapat diidentifikasi sebagai queer. Lebih jauh lagi, label identitas ini sering digunakan untuk merujuk pada komunitas LGBTQ secara keseluruhan. Meskipun queer adalah istilah umum, sangat penting untuk menyoroti bahwa istilah ini menandakan sesuatu yang berbeda

⁴⁴ Anindita Ayu Yudah Pradipta, ‘Representasi Transgender Dan Transeksual Dalam Pemberitaan Di Media Massa: Sebuah Tinjauan Analisis Wacana Kritis’, *Jurnal Kriminologi Indonesia*, 9.1 (2013), hlm 38.

⁴⁵ Mahjuddin, *Masailul Fiqhiyah Berbagai Kasus Yang Dihadapi Hukum Islam Masa Kini* (Jakarta: Kalam Mulia, 2005). Hlm 25

⁴⁶ Maimunah, ‘Memahami Teori Queer Di Budaya Populer Indonesia: Permasalahan Dan Kemungkinan’, *Lakon : Jurnal Kajian Sastra Dan Budaya*, 3.1 (2016), hlm 50.

untuk setiap orang yang menggunakannya dan mengidentifikasikan diri dengannya.⁴⁷

C. Film

1. Pengertian Film

Film berasal dari kata *cinema* yang berarti “gerak” dan *phos* atau *phytos* yang berarti “cahaya”. Film dapat dianggap sebagai lukisan bergerak dengan menggunakan cahaya. Film adalah media audio-visual yang terdiri dari gambar-gambar yang dirangkai menjadi satu kesatuan yang utuh. Film memiliki kekuatan untuk menampilkan realitas sosial budaya, sehingga memungkinkan film untuk mengekspresikan pesan-pesan yang terkandung di dalamnya dalam bentuk media visual. Ibrahim dalam buku pengantar teori film menekankan bahwa film adalah dokumen sosial dan budaya yang mengkomunikasikan suatu zaman di mana film tersebut dibuat, bahkan ketika film tersebut dibuat tidak dimaksudkan untuk itu.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 1992, film adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis, dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan atau dapat ditayangkan dengan sistem mekanik.⁴⁸ Adapun menurut Pasal 1 Ayat (1) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 33 Tahun 2009 tentang Perfilman dikatakan bahwa film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan dapat dipertunjukkan. Namun, secara umum film adalah media komunikasi yang memiliki kemampuan

⁴⁷ Casey Clark and Gigi Engle, ‘What Does “Queer” Mean? Experts Explain What It Means To Identify With This Identity Label’, *Women’s Health*, 2023.

⁴⁸ *Undang Undang Dasar* (Surabaya: Pustaka Anugrah Harapan, 1992). Hlm 83-85

untuk mempengaruhi cara pandang individu, sehingga dapat membentuk karakter suatu bangsa.

Film merupakan fenomena sosial, psikologis, dan artistik yang kompleks serta mendokumentasikan cerita dan gambar dengan kata-kata dan musik. Dengan demikian, film adalah produksi yang multidimensi dan kompleks. Keberadaan film dalam eksistensi manusia modern menjadi semakin penting dan setara dengan bentuk-bentuk media lainnya. Keberadaannya secara praktis hampir setara dengan kebutuhan akan makanan dan pakaian. Media ini berdampak pada hampir semua aspek kehidupan sehari-hari manusia berbudaya maju.⁴⁹

Film menjadi alat komunikasi audio visual untuk menyampaikan pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat. Film juga dianggap sebagai media komunikasi massa yang ampuh bagi khalayak yang ditujunya, karena sifatnya yang audio visual, film dapat menyampaikan banyak hal dalam waktu yang singkat. Ketika menonton film, penonton seolah-olah dapat melakukan perjalanan melalui ruang dan waktu, bercerita tentang kehidupan dan bahkan mempengaruhi penonton.⁵⁰

Sebagai media komunikasi, film memiliki pengaruh yang kuat untuk membentuk persepsi penonton melalui berbagai macam konten film. Selain itu film tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai media untuk kampanye sosial dan promosi kebudayaan lokal yang menarik dan menghibur. Perkembangan ini memiliki dampak yang signifikan terhadap perubahan budaya sosial. Transformasi ini dipengaruhi oleh banyaknya pilihan untuk mengirimkan sinyal tentang realitas objektif dan secara simbolis mengonstruksi realitas tersebut (melalui adegan-adegan dalam film),

⁴⁹ Greyti Eunike Sugianto, Elfie Mingkid, and Edmon R. Kalerasan, 'PERSEPSI MAHASISWA PADA FILM "SENJAKALA DI MANADO" (Studi Pada Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Fispol Unsrat)', *Acta Diurna*, VI.1 (2017). Hlm 9

⁵⁰ Stanley J. Baran, *Pengantar Komunikasi Massa Literasi Media Dan Budaya (Terjemahan)* (Jakarta: Salemba Humanika, 2012). Hlm 231

yang memungkinkan interpretasi dan pemahaman masyarakat umum berbeda satu sama lain.

2. Sejarah Perfilman

Film ditemukan pada akhir abad ke-19 dan sampai saat ini terus mengalami perkembangan secara pesat. Film Edison dan Lumiere pada awalnya hanya berdurasi beberapa menit. Film ini menggambarkan versi realitas berdasarkan film selebriti, atlet angkat besi, pemain sulap, dan bayi yang sedang makan. Rekaman tersebut diambil dalam bingkai statis (kamera yang tidak bergerak sama sekali), tanpa adanya pengeditan visual.

George Melies seorang pembuat film asal Prancis, mulai mengembangkan cerita gambar bergerak atau film yang menyampaikan sebuah cerita. George Melies mengerjakan film tersebut hingga akhir tahun 1880. Setelah itu, George Melies mulai membuat dan menayangkan film pendek dalam sebuah adegan. Melies mulai mengembangkan konsep cerita berdasarkan foto-foto yang diambil secara berurutan di berbagai lokasi. Sebagai hasilnya, Melies sering disebut sebagai “seniman sinema pertama”. Hal ini dikarenakan kemampuannya dalam membawa dan mengembangkan narasi pada sebuah media dalam bentuk fiksi yang imajinatif, seperti “A Trip to the Moon”.

Seorang juru kamera dari Edison Company yang bernama Edwin S. Porter melihat film sebagai alat dan wadah untuk mengekspresikan cerita melalui penggunaan dan teknik penempatan kamera yang artistik, diikuti dengan proses pengeditan pascaproduksi. Pada tahun 1903, Edwin memproduksi film berdurasi 12 menit berjudul "The Great Train Robbery". Proses pengeditan meningkatkan kemampuan film ini untuk membangun dan menampilkan kisah yang relatif kompleks. Antara tahun 1907 dan 1908, film naratif lebih banyak daripada film dokumenter. Jumlah nickelodeon di Amerika telah berkembang sepuluh kali lipat. Meningkatnya jumlah bioskop dan minat masyarakat

membuat film semakin dibutuhkan, sehingga terbentuklah bisnis bioskop.

Pada mulanya pembuat film yang terlibat dalam produksi sinema menggunakan novel, vaudeville, sirkus, dan materi lain yang dapat digunakan sebagai skenario film. Perkembangan signifikan dalam perfilman global semakin terlihat seiring berjalannya waktu. Film dimulai sebagai gambar hitam dan putih, namun seiring berjalannya waktu film terus berkembang pesat. Kemajuan ini terkait dengan teknologi yang digunakan dalam proses pembuatan film.⁵¹

Sejarah perkembangan film di Indonesia juga mengalami perkembangan dari masa ke masa. Stanley J. Baran dalam *Pengantar Komunikasi Massa* membahas bagaimana perkembangan perfilman Indonesia dari masa ke masa, seperti berikut ini:

1. Tahun 1920-1920, film masuk ke Indonesia.

Film pertama kali ditayangkan di Indonesia pada tanggal 5 Desember 1900, tepatnya di Jakarta atau saat itu lebih dikenal dengan nama Batavia. Perkenalan film pertama kali dilakukan oleh orang Belanda, yang pada masa itu sedang menjajah Indonesia. Peluncuran film di Indonesia bertepatan dengan ulang tahun ke-5 film dan bioskop di Prancis. Masyarakat Indonesia khususnya Jakarta pada saat itu belum mengenal istilah “film”, melainkan masih mengenal dengan sebutan “Gambar Idoep”. Pemutaran film pertama adalah film dokumenter tentang pelayaran Ratu Belanda dan Raja Hertog Hendrik di Den Haag, Belanda. Sayangnya, pemutaran film pertama ini mengalami kegagalan karena jumlah penonton yang sedikit.

2. Tahun 1929, produksi film pertama di Indonesia.

Film pertama yang dibuat di Indonesia adalah film bisu berjudul "Loetoeng Kasaroeng" karya sutradara G. Kruger dan L.

⁵¹ Muhammad Ali Mursid Alfathoni and Dani Manesah, *Pengantar Teori Film* (Yogyakarta: Deepublish, 2022). Hlm 3.

Heuvelcorp. Aktor dan aktris film ini adalah seniman lokal, dan diproduksi oleh Javanese Film Company NV di Bandung. Departemen van De Orlog dan pemerintah Karesidenan Priangan ikut memberikan bantuan dalam proses pembuatannya. Keterlibatan pemerintah kolonial dalam pembuatan film ini dilatarbelakangi oleh fakta bahwa film-film impor Hollywood memiliki citra yang buruk di kalangan masyarakat pribumi karena alur ceritanya yang berpusat pada kekerasan dan pelecehan seksual.⁵²

3. Tahun 1955, pembentukan FFI.

Festival Film Indonesia (FFI) didirikan oleh Usmar Ismail dan Djamaluddin Malik pada tahun 1955 sebagai ajang penghargaan tertinggi dalam sejarah perfilman Indonesia. Seiring perjalanan sejarahnya, Festival Film Indonesia mengalami pasang surut. Produksi film Indonesia mencapai puncaknya pada tahun 1956 dengan 65 film, namun mengalami penurunan pada tahun-tahun berikutnya. Kondisi ini disebabkan oleh masuknya film-film impor dari Hollywood, Malaysia, dan India. Acara ini diadakan kembali pada tahun 1960 dan 1967 dengan judul Pekan Apresiasi Film Nasional. Acara ini kemudian diselenggarakan secara rutin dengan nama aslinya, Festival Film Indonesia mulai tahun 1973. Festival Film Indonesia pernah ditiadakan pada tahun 1992 dan dilanjutkan kembali pada tahun 2004 sampai sekarang.

4. Tahun 1960-1970an, kelesuan dan kebangkitan perfilman Indonesia.

Industri film Indonesia mulai mengalami stagnasi dan kemunduran pada tahun 1960-an. Pada saat itu industri film tidak hanya lambat, tetapi juga tidak mampu menunjukkan kreativitas di hampir semua bidang seni dan budaya. Lingkungan politik dan ekonomi yang sangat ketat membuat para seniman tidak dapat mengekspresikan diri mereka sendiri.

⁵² Adhitiya Prasta Pratama, 'Semiotika Fiske Terhadap Ideologi Patriotisme Film "Gundala"', *JADECS (Journal of Art, Design, Art Education & Cultural Studies)*, 7.1 (2022). Hlm 43

Kondisi memprihatinkan di tahun 1960-an memicu protes dari sejumlah seniman dan pekerja budaya pemerintah. Kondisi ini mendorong Menteri Penerangan saat itu Budi Harjo untuk mengeluarkan peraturan tentang kebebasan berpendapat. Sejak dikeluarkannya peraturan tersebut, perfilman Indonesia mengalami pertumbuhan dan akselerasi yang belum pernah terjadi sebelumnya berkat bantuan dana dari sumber-sumber film asing. Pada masa itu, film-film asing yang ingin diputar di Indonesia harus dibiayai sebagai bentuk komitmen dalam mendukung pertumbuhan film lokal.

5. Tahun 1980-1990an, munculnya persaingan dengan film asing dan sinetron televisi.

Munculnya film Indonesia bertepatan dengan masuknya film-film internasional ke Indonesia yang mendominasi bioskop pada tahun 1980-an. Masyarakat lebih memilih untuk menonton film buatan luar negeri karena dianggap lebih bagus dan menarik. Bahkan bioskop terkenal pada saat itu, Bioskop 21 hanya menayangkan film-film buatan luar negeri kecuali film-film lokal yang ditayangkan di bioskop-bioskop terpencil. Masalah ini diperparah pada tahun 1990-an dengan munculnya stasiun televisi komersial yang menyiarkan drama televisi dan sinema elektronik atau sinetron. Orang-orang lebih suka menonton TV di rumah setiap hari daripada pergi ke bioskop. Meskipun begitu, ada beberapa film berkualitas yang dapat mengharumkan nama Indonesia di ajang festival.

6. Tahun 2000an, kebangkitan film Indonesia.

Film “Ada Apa Dengan Cinta?” yang dirilis pada tahun 2002 disebut sebagai awal kebangkitan perfilman Indonesia setelah mengalami stagnasi. Kualitas film dalam negeri menjadi lebih kompleks dan lebih baik, tidak hanya dalam hal materi tetapi juga dalam hal menghasilkan film yang bagus. Untuk menghindari

kejenuhan dan kebosanan, film lokal kini menampilkan lebih banyak genre dan variasi, mulai dari drama percintaan hingga aksi. Sebagai contoh film “The Raid” telah memenangkan berbagai penghargaan internasional dan mengharumkan nama Indonesia di kancah perfilman dunia.

Enam fase perkembangan ini menjadi sejarah panjang pasang surutnya perfilman di Indonesia. Perlu diketahui bahwa ketika film pertama kali ditemukan, film tidak dilihat sebagai karya seni. Pada awalnya film hanya dianggap sebagai replika dari realitas. Meski begitu, film akhirnya diakui sebagai sebuah karya seni setelah melalui sejarah panjang dengan munculnya para pembuat film di berbagai negara.⁵³

3. Jenis-jenis film

Jenis film dapat didefinisikan sebagai sebuah film yang beragam, membawa pesan, dan memiliki alur cerita yang berbeda. Selain ukuran, film diklasifikasikan berdasarkan sifatnya yang biasanya meliputi jenis-jenis berikut ini:

a. Film Cerita

Film cerita adalah film yang dibuat atau diproduksi berdasarkan cerita yang ditulis dan diperankan oleh aktor dan aktris. Sebagian besar film cerita bersifat komersial, yang menunjukkan bahwa film tersebut diputar di bioskop dengan harga tiket tertentu. Artinya, untuk menonton film di bioskop, penonton harus membeli tiket terlebih dahulu. Demikian pula, ketika ditayangkan di televisi, siarannya disponsori oleh pengiklan tertentu.

b. Film Berita

Film berita atau biasa disebut *newsreel* adalah film yang mengangkat fakta dan kejadian aktual. Sebagai sebuah berita, film yang diberikan kepada publik harus memiliki nilai berita. Sebaliknya, berbeda dengan media lain seperti koran dan radio, film

⁵³ Alfathoni and Manesah.

berita tidak memiliki unsur “fakta”. Hal tersebut dikarenakan berita haruslah aktual, sementara film berita tidak pernah memberikan informasi yang aktual. Peralannya untuk membuat film berita dan menyajikannya kepada publik membutuhkan waktu yang lama. Tetapi melalui TV yang sifatnya sama-sama audio-visual, berita yang difilmkan bisa lebih cepat sampai ke masyarakat dibandingkan jika disiarkan di gedung bioskop sebelum tayangan utama, yang tentu saja film cerita.

c. Film Dokumenter

Film dokumenter adalah film yang menceritakan dokumentasi suatu peristiwa, baik alam, flora, fauna, atau manusia. Film dokumenter mempunyai keterkaitan langsung dengan tokoh, objek tertentu, titik waktu, peristiwa, tempat kejadian, yang sepenuhnya merupakan fakta. Pembuatan film dokumenter tidak mengarang suatu peristiwa atau kejadian. Sebaliknya, pembuatan film dokumenter adalah merekam kejadian yang sebenarnya terjadi. Film dokumenter dibuat tanpa plot dan didasarkan pada tema atau poin dari pembuatnya. Film dokumenter tidak mengikuti format yang sama dengan film fiksi, yang membutuhkan tokoh utama. Film dokumenter menampilkan kerangka penceritaan yang jelas, sehingga penonton dapat dengan cepat memahami dan memercayai fakta-fakta yang ditampilkan.

d. Film Kartun

Orang-orang yang biasa menonton film pastinya sudah pernah menonton film karya seniman Amerika Walt Disney, baik film pendek seperti Mickey Mouse dan Donald Duck, maupun film panjang seperti Snow White. Ide untuk membuat film kartun muncul dari para seniman yang merupakan pelukis. Penemuan film menginspirasi mereka untuk menghidupkan gambar-gambar yang mereka lukis. Karya lukisan tersebut dapat menghasilkan hasil yang lucu dan menarik karena mereka dapat "disuruh" memainkan peran

apa pun yang tidak dapat dilakukan oleh manusia. Pada film kartun, sebuah karakter bisa dibuat terbang secara ajaib, menghilang, menjadi besar, dan kemudian berubah menjadi kecil secara tiba-tiba.

e. Film Animasi

Animasi adalah sebuah metode untuk menciptakan sebuah karya audio visual dengan menghasilkan serangkaian gambar yang membentuk satu adegan. Animasi adalah rangkaian gambar yang berurutan atau gambar gerak cepat yang berkesinambungan yang memiliki hubungan satu sama lain. Animasi telah berkembang mengikuti perkembangan teknologi yang ada, sehingga menghasilkan berbagai jenis animasi. Teknik untuk membuat animasi pun semakin beragam. Jenis animasi yang paling umum adalah animasi 2D, animasi 3D, dan animasi stop motion. Bisa dikatakan film animasi adalah film yang menghasilkan ilusi gerakan dengan menggabungkan gambar dua atau tiga dimensi. Proses pembuatan animasi gambar bergerak biasanya dimulai dengan pembuatan storyboard, yang merupakan sekumpulan sketsa untuk menggambarkan adegan-adegan penting dalam cerita.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif dengan pendekatan studi literatur atau kepustakaan. Studi kepustakaan adalah metode pengumpulan data dengan cara memahami dan mempelajari teori-teori dari berbagai literatur yang relevan dengan penelitian. Studi literatur merupakan jenis penelitian yang menggunakan sumber dan metode pengumpulan data yang sama dengan penelitian lainnya. Pengumpulan data dilakukan dengan mencari dan menyusunnya dari berbagai sumber, seperti buku, jurnal, dan penelitian yang telah dilakukan. Literatur yang dikumpulkan dari berbagai referensi dianalisis secara kritis dan mendalam untuk mendukung konsep dan gagasan. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, istilah “perpustakaan” kini tidak hanya merujuk pada dokumen tertulis, tetapi juga dokumen digital yang tersedia di internet.⁵⁴

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor dalam Dani Nur Saputra, penelitian kualitatif adalah suatu proses yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata lisan atau tertulis dari informan dan perilaku yang diamati. Adapun menurut Koentjaraningrat, penelitian kualitatif adalah penelitian kemanusiaan yang menggunakan disiplin ilmu untuk mengumpulkan, menjelaskan, menganalisis, dan menafsirkan fakta-fakta, serta hubungan antara fakta-fakta alam, masyarakat, dan tingkah laku manusia, dalam rangka menemukan hal-hal atau pengetahuan baru.⁵⁵

⁵⁴ Sugiarti, dkk, *Desain Penelitian Kualitatif Sastra* (Malang: UMM Press, 2020). Hlm 33

⁵⁵ Dani Nur Saputra, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Sukoharjo: CV. Pradina Pustaka, 2022). Hlm 10

B. Subjek dan Objek Penelitian

Berikut ini adalah subjek dan objek yang akan diambil menjadi bahan penelitian ini:

a. Subjek

Subjek pada penelitian ini adalah serial film animasi Disney yang berjudul “Baymax!”.

b. Objek

Adapun yang menjadi objek penelitian ini adalah berbagai adegan atau scene yang merepresentasikan LGBTQ pada film animasi tersebut.

C. Sumber Data

Pada penelitian ini akan terdapat dua sumber data yaitu data primer dan sekunder:

1. Data Primer

Data primer merupakan sumber data utama yang diperoleh secara langsung dari sumber asli yang diteliti. Pada penelitian ini data primer yang digunakan berupa hasil observasi dan pengamatan langsung terhadap isi film animasi “Baymax!” pada platform media streaming Disney+ Hotstar.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah sumber data yang diperoleh melalui media perantara yang dicatat oleh pihak lain. Data sekunder dapat digunakan sebagai pelengkap data asli yang telah disusun dan digunakan untuk menguji temuan sebelumnya. Adapun data sekunder pada penelitian ini adalah berbagai literatur bacaan seperti buku, jurnal ilmiah, artikel, dan dokumentasi internet yang berhubungan dengan film animasi “Baymax!”.

D. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini akan menggunakan beberapa teknik dalam pengumpulan data diantaranya yaitu:

1. Observasi

Observasi adalah proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap hal yang sedang dikaji. Secara keseluruhan, observasi meliputi observasi langsung dan tidak langsung. Metode observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi non partisipan, yaitu teknik dimana peneliti mengamati tetapi tidak ikut serta dalam kegiatan kelompok yang diteliti. Artinya, peneliti hanya sebagai penonton, menyaksikan peristiwa yang menjadi topik penelitian, dan bertindak sebagai pengamat. Peneliti juga mencatat dan memilih bagian-bagian penting yang menjadi fokus permasalahan yang telah dipilih, untuk kemudian dianalisis dengan menggunakan metode yang telah dikembangkan sebelumnya.

2. Dokumentasi

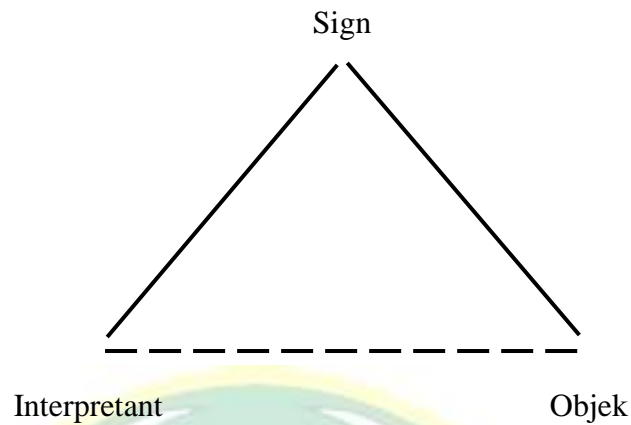
Metode dokumentasi, yaitu mengumpulkan data dari berbagai sumber, seperti makalah, catatan, dokumentasi foto, arsip, dan publikasi lainnya. Peneliti di sini menggunakan dokumentasi gambar dari beberapa adegan film animasi Baymax! yang relevan dengan topik penelitian.

E. Analisis Data

Setelah pengumpulan data primer dan sekunder, data tersebut akan diuraikan dan diinterpretasikan sesuai dengan pertanyaan-pertanyaan yang menjadi dasar permasalahan yang diteliti. Setelah data didefinisikan dengan jelas, data tersebut dapat dianalisis lebih lanjut dengan menggunakan metode penelitian analisis semiotika model Charles Sanders Peirce. Metode ini digunakan untuk menemukan tanda serta membedah makna lebih dalam pada scene animasi Baymax.

Peirce menyatakan bahwa tanda (representament) sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari objek referensinya serta pemahaman subjek atas tanda (interpretant). Pierce mengembangkan teori segita makna

(triangle of meaning) yang terdiri atas tanda (sign), objek (object), dan interpretan (interpretant).



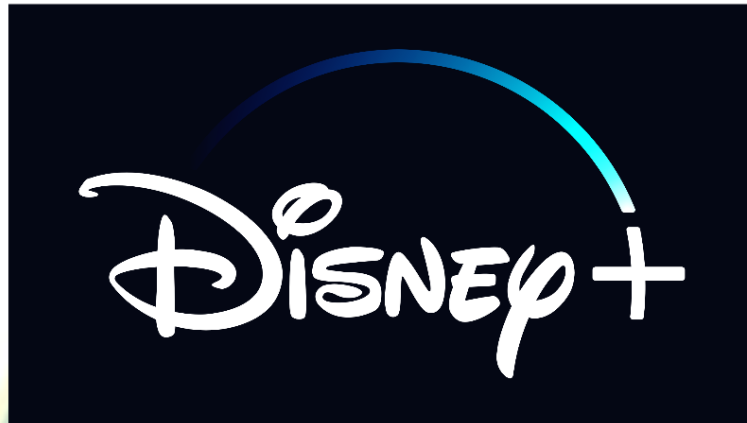
Menurut pierce salah satu bentuk tanda adalah kata, sedangkan objek adalah sesuatu yang dirujuk tanda. Sementara interpretan adalah tanda yang ada dalam benak seseorang tentang objek yang dirujuk tanda.⁵⁶ Kemudian membuat kesimpulan dari data terkumpul, yang selanjutnya akan dianalisis dalam penelitian untuk mengetahui representasi LGBTQ dalam film animasi Baymax berdasarkan kerangka teori proses representasi Stuart Hall.

⁵⁶ Alex Sobur, *Analisis Teks Media : Suatu Pengantar Untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotika, an Analisis Framing* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006). Hlm 114

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Film Animasi Baymax!

1. Profil Singkat Film Animasi Baymax!



Gambar 4.1 Logo Disney Plus Hotsar

Disney+ Hotstar adalah layanan streaming video berlangganan yang dimiliki oleh Disney India, anak perusahaan dari The Walt Disney Company. Pada tanggal 12 November 2019, layanan ini resmi diluncurkan di Kanada, Amerika Serikat, dan Belanda, sejak saat itu layanan ini telah tersebar di negara-negara lain seperti Asia, Eropa, dan Amerika Latin. Disney+ Hotstar menampilkan film serta acara televisi dari Walt Disney Studios dan Walt Disney Television, termasuk konten orisinal yang berasal dari produk Disney maupun dari produk lain, seperti Pixar, Marvel, Lucasfilm, National Geographic, dan 20th Century Fox.⁵⁷ Layanan ini juga menyajikan konten lokal dan internasional, serta fitur streaming yang memungkinkan pengguna untuk menonton film dan acara TV di berbagai perangkat.

Serial animasi Baymax! menjadi salah satu karya orisinal dari Disney yang ditayangkan secara eksklusif pada Disney+ Hotstar. Serial

⁵⁷ Hannah Meckel, 'Disney Plus and The Debate on "The End of Television"', 2021.

animasi ini adalah spin-off series yang menampilkan karakter Baymax dari film animasi berjudul *The Big Hero 6*. Pada cerita sebelumnya, Baymax merupakan robot yang diciptakan oleh Tadashi Hamada untuk membantunya saat dia sakit atau terluka. Sayangnya Tadashi mengalami kecelakaan saat memperkenalkan robot Baymax. Pada malam presentasi Baymax, terjadi kebakaran yang menewaskan Tadashi Hamada. Sepeninggal Tadashi, adiknya Hiro Hamada mengubah Baymax yang awalnya merupakan robot medis menjadi robot dengan kekuatan super. Hiro dan teman-temannya kemudian membentuk sekelompok pahlawan kota berteknologi tinggi. Mereka membantu penduduk San Fransokyo dan saling bekerja sama untuk menemukan pelaku penyebab kematian Tadashi Hamada.



Gambar 4. 2 Poster Film Animasi Baymax!

Berbeda dengan cerita di *The Big Hero 6*, melalui seri animasi Baymax!, Baymax kembali ke pemrograman awalnya sebagai robot medis. Baymax membantu beberapa orang pasien dengan berbagai kondisi kesehatan serta mengatasi rasa ketakutan yang mereka alami. Selain itu, Baymax tidak hanya mampu mendeteksi rasa sakit fisik,

tetapi juga perasaan emosional orang lain. Serial ini berisi momen-momen yang menghibur serta menyenangkan, dan berfokus pada Baymax yang membantu penduduk kota San Fransokyo dengan berbagai kondisi kesehatan.

Serial animasi Baymax! dirilis pada tanggal 19 Juni 2022 di platform streaming Disney+ Hotstars. Serial Baymax! diciptakan oleh Don Hall dengan Roy Conli dan Bradford Simonses sebagai produser, serta Cirocco Dunlap menjadi penulis naskah cerita. Serial ini disutradarai oleh empat sutradara berbeda yang diantaranya yaitu, Lissa Teriman, Dean Wellins, Dan Abraham, dan Mark Kennedy. Pengisi suara animasi Baymax! diperankan oleh Scott Adsit sebagai Baymax, Ryan Potter sebagai Hiro Hamada, dan Maya Rudolph sebagai Bibi Cass. Selain tiga karakter utama tersebut, terdapat pula Emily Kuroda, Lilimar, Zeo Robinson, dan Jaboukie Young-White yang menjadi pengisi suara pada serial animasi ini.⁵⁸

2. Sinopsis Film Animasi Baymax!

Serial animasi Baymax! bercerita tentang Baymax yang menjadi pendamping perawatan kesehatan pribadi dan membantu warga San Francisco. Selama perjalanannya mengelilingi kota, Baymax menerima berbagai keluhan dari penduduk. Berbagai keluhan yang telah diprogram ini mengharuskan Baymax untuk memulihkan orang-orang sampai masalah yang dialaminya teratasi.

Cerita dimulai dengan keluhan awal Kiko, di mana Baymax menganggap tubuh Kiko berbeda dari masyarakat pada umumnya. Pada episode pertama ini, penonton diingatkan kembali akan tugas Baymax yaitu sebagai robot pendamping perawatan kesehatan pribadi. Tanggung jawab Baymax semakin meluas di sini karena dia terus menjelajahi kota dan bahkan bertemu dengan seorang penjual makanan

⁵⁸ Athirah Hernoto, 'Baymax Lanjutkan Petulangan Dalam Serial Animasi Terbaru', *USS Feed*, 2022 <<https://ussfeed.com/baymax-lanjutkan-petulangan-dalam-serial-animasi-terbaru/>> [diakses 17 June 2024].

yang alergi terhadap makanan yang dijualnya. Baymax juga sampai ke sekolah dan bertemu dengan Sofia yang pada usia 12 tahun mengalami siklus menstruasi pertamanya. Pelayanan kesehatan Baymax juga dirasakan oleh Bibi Cass ketika mengalami cedera. Baymax bekerja dengan sukarela menggantikan tugas Aunt Cass yang tergolong baru untuk dirinya. Semuanya dilakukan oleh Baymax agar nilai bantuan yang ditawarkannya menjadi maksimal.



Baymax seperti perawat keliling yang menangani berbagai penyakit mulai dari yang ringan hingga berat. Berbagai keluhan biasanya berdasarkan istilah “aduh, auu, dll”. Kata tersebut seakan menjadi kata sandi bagi Baymax untuk membantu seseorang. Baymax tidak hanya membantu manusia, tetapi juga kucing yang bahkan tidak dapat berbicara. Masalah yang cukup mengejutkan, sehingga menyebabkan Baymax kewalahan saat mengejar kucing liar di jalan untuk disembuhkan.

Beberapa pasien yang dibantu Baymax masih menyimpan rahasia hingga akhir episode. Terbagi dalam enam episode, pada akhir setiap episode Baymax telah menyelamatkan lima orang secara keseluruhan. Puncaknya adalah ketika baterai Baymax mati di sebuah gedung yang akan diledakkan. Semua orang yang dibantu oleh Baymax berusaha mencari Baymax yang tidak kembali pulang untuk mengisi baterainya. Aksi penyelamatan yang dilakukan untuk mengeluarkan Baymax dari gedung tersebut menghidupkan kembali genre action dalam seri spin-off ini.⁵⁹



3. Unit Analisis Film

Berikut ini adalah scene pada film animasi Baymax! yang akan dijadikan sebagai bahan penelitian.

⁵⁹ Beni Prabowo, ‘Review Baymax! (2022)’, *Cinerverse*, 2022 <<https://cinerverse.id/review-baymax-2022/>> [diakses 17 Juni 2024].

Episode	Screenshot	Keterangan
3	<p data-bbox="563 365 595 398">1.</p>  <p data-bbox="738 595 906 629"><i>Gambar 4. 3</i></p>	<p data-bbox="1042 365 1343 1227">Setelah bertemu dengan Sofia yang sedang mengalami masa menstruasi pertamanya. Baymax langsung bergegas pergi menuju toko untuk membeli tampods. Saat Baymax sudah berada di toko, dia hanya berdiri dan terdiam. Hal tersebut dikarenakan terdapat beragam jenis dan produk tampods.</p>
	<p data-bbox="563 1252 595 1285">2.</p>  <p data-bbox="738 1482 906 1516"><i>Gambar 4. 4</i></p>	<p data-bbox="1042 1252 1343 1552">Baymax merasa kebingungan saat mencari produk kebersihan wanita untuk diberikan kepada Sofia.</p>
	<p data-bbox="563 1552 595 1585">3.</p>  <p data-bbox="738 1783 906 1816"><i>Gambar 4. 5</i></p>	<p data-bbox="1042 1574 1343 1944">Banyaknya jenis dan bentuk produk kebersihan wanita membuat Baymax ragu untuk membeli salah satunya. Baymax bertanya</p>

		<p>kepada salah satu pembeli produk mana yang lebih bagus. Kemudian para pengunjung lain mulai merekomendasikan beberapa produk yang cocok berdasarkan pengalaman mereka. Tidak hanya mendapatkan rekomendasi dari perempuan saja, Baymax juga mendapatkan rekomendasi seorang lelaki yang berdiri tepat berada disampingnya.</p>
4.	 <p style="text-align: center;">Gambar 4.6</p>	<p>Baymax kembali ke sekolah untuk memberikan produk kebersihan wanita yang telah dia beli kepada Sofia. Baymax berusaha masuk ke dalam toilet untuk menemui Sofia. Namun pintu</p>

		toilet dikunci dari dalam oleh Sofia, sehingga cukup menyulitkan Baymax untuk masuk kedalam.
4	5. 	Mbita berjalan menuju pasar untuk membeli kebutuhan masakannya. Ketika membeli ikan Mbita bertemu dengan Yukio. Mbita kemudian menjadi salah tingkah pada saat Yukio menyapanya.
	6. 	Kemudian saat kembali ke tempat masing-masing Mbita melakukan hal konyol yang membuatnya merasa malu dan menyesalnya. Pada scene ini Mbita digambarkan sebagai sosok lelaki yang feminis.

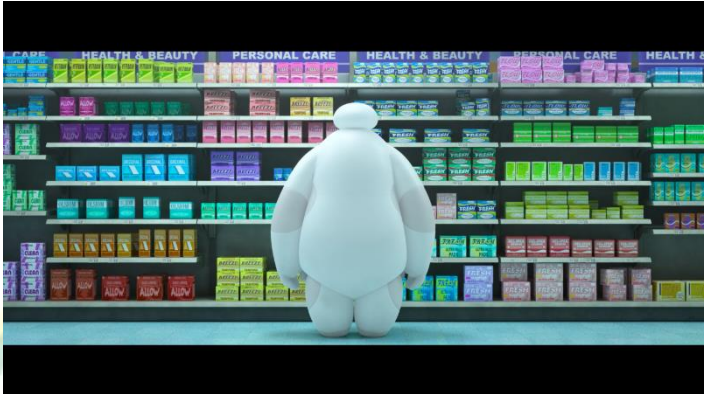
7.	 <p style="text-align: center;">Gambar 4.9</p>	<p>Pada saat mencoba makanan untuk menu barunya di salah satu food court, Mbita bertemu dengan Yukio. Mbita kemudian mengajak Yukio untuk pergi berdua bersama dengannya. Yukio lantas menanyakan kembali serta memastikan bahwa ajakan dari Mbita adalah untuk berkencan. Mbita dengan wajah gugupnya menjawab “iya” kepada Yukio. Mereka berdua akhirnya pergi berdua untuk berkencan.</p>
----	---	--

Tabel 4. 1 Bagan adegan yang menjadi bahan penelitian.

B. Temuan dan Pembahasan

1. Temuan Data

Temuan Data Episode 3 (Scene 1).

Sign	 <p style="text-align: center;">Gambar 4.10</p> <p>Durasi : 02.30 – 02.36</p>
Object	<p>Baymax sedang melihat berbagai produk tampods yang akan dia belikan untuk Sofia. Terdapat berbagai jenis serta beragam warna pada produk tampods.</p>
Interpretant	<p>Shoot ini menggambarkan ketika Baymax melihat berbagai jenis dan produk tampods. Terdapat banyak jenis dan beragam warna pada produk tampodsnya. Perpaduan warna-warna tersebut tampak seperti warna yang ada pada bendera LGBTQ atau <i>rainbow flag</i>. Bendera tersebut merupakan simbolisasi bagi mereka para penganut paham LGBTQ.</p>

Tabel 4. 2 Temuan data 1.

Scene tersebut menggambarkan pada saat Baymax akan membeli tampods untuk Sofia. Baymax melihat terdapat beragam tampods dengan warna-warna yang berbeda. Setiap jenis dan produk memiliki warnanya tersendiri. Warna-warna tersebut terdiri dari pink, merah, biru, kuning, hijau, ungu, dan oranye. Warna tersebut sama seperti yang terdapat pada bendera LGBTQ atau bisa disebut dengan *rainbow flag*.

Bendera tersebut memiliki makna tersendiri pada setiap warnanya, hot pink (seks), merah (kehidupan), oranye (penyembuhan), kuning (sinar matahari), hijau (alam), pirus (sihir/seni), indigo/biru (ketenangan), ungu (semangat). Dapat dikatakan bahwa produk tampods yang ditampilkan dengan beragam warna ini menunjukkan simbolisasi *rainbow flag*.

Temuan Data Episode 3 (Scene 2).

Sign



Gambar 4.11

Durasi : 02.40 – 02.56

Dialog :

Baymax : Excuse me. Which of these products would you recommend?.

Woman 1 : Oh! Um.. Uh.. Well, these are the tampons I usually use.

Baymax : Thank You.

Woman 2 : I prefer pads. They're more comfortable for me.

Baymax : Thank You.

Man : I always get the ones with wings.

Baymax : Thank You.



Gambar 4.12

Durasi : 02.59 – 03.05

Object	<p>Gambar 4.</p> <p>Scene ini menggambarkan adegan pada saat Baymax kebingungan ketika memilih tampods, kemudian dia bertanya kepada salah satu pengunjung disampingnya. Baymax menanyakan tentang rekomendasi tampods mana yang lebih bagus untuk digunakan. Hal tersebut terus diikuti oleh pengunjung lain yang memberikan rekomendasi tampods kepada Baymax.</p> <p>Gambar 4.:</p> <p>Pada shoot berikutnya Baymax menerima semua rekomendasi produk yang diberikan pengunjung lain. Semua orang yang berada disekitarnya mulai dari perempuan, lelaki, seorang ayah, hingga penjaga toko terus memberinya tampods.</p>
Interpretant	<p>Gambar 4.</p> <p>Baymax sedang bertanya tentang tampods kepada salah satu pengunjung. Baymax kemudian mendapatkan banyak rekomendasi dari beberapa pengunjung lain. Para pengunjung tersebut memberikan rekomendasi tampods kepada Baymax berdasarkan pengalaman pribadi mereka.</p>


	<p>Pada scene tersebut Baymax tidak hanya mendapatkan rekomendasi tampons dari perempuan saja, Baymax juga mendapatkan rekomendasi tampons dari seseorang yang tampak seperti lelaki. Scene tersebut menampilkan adanya karakter transgender yang ditampilkan dengan bentuk fisik dan suara seorang lelaki, namun mengalami menstruasi.</p> <p>Gambar 4.</p> <p>Baymax menerima semua produk tampons yang diberikan oleh pengunjung lain, termasuk dari seorang lelaki yang berada disampingnya. Lelaki tersebut juga terlihat menggunakan baju dengan kombinasi warna bendera transgender. Penggunaan baju dengan corak warna bendera transgender pada karakter tersebut semakin memperkuat bahwa karakter tersebut merupakan seorang transgender.</p>
--	---

Tabel 4. 3 Temuan data 2.

Scene tersebut menceritakan situasi ketika Baymax berada di sebuah toko untuk membeli tampons. Pada scene tersebut Baymax sedang menanyakan rekomendasi tampons kepada para pengunjung lain. Baymax pada mulanya bertanya kepada salah satu perempuan mengenai tampons mana yang lebih bagus untuk digunakan. Kemudian pengunjung lain mulai memberikan rekomendasi tampons kepada Baymax. Mereka memberikan rekomendasi tampons berdasarkan pengalaman pribadi masing-masing. Baymax juga mendapatkan rekomendasi tampons dari seorang lelaki, seperti halnya pengunjung lain lelaki tersebut memberikan rekomendasi tampons berdasarkan pengalaman pribadinya. Karakter tersebut mengatakan *“I always get the one with wings”*. Secara penampilan karakter tersebut terlihat seperti seorang lelaki begitu pula dengan suaranya. Lelaki tersebut juga menggunakan baju dengan corak warna bendera transgender. Adanya dialog dan penggunaan corak warna bendera transgender menjadi bukti

bahwa karakter tersebut merupakan seorang transgender laki-laki yang semulanya perempuan.


Temuan Data Episode 3 (Scene 3).

Sign	 <p style="text-align: center;">Gambar 4.13</p> <p>Durasi : 03.14 – 03.30</p>
Object	<p>Scene ini menceritakan adegan pada saat Baymax kembali ke sekolah setelah membeli tampods. Baymax membawa berbagai jenis produk tampods untuk diberikan kepada Sofia. Baymax kemudian berusaha masuk kedalam toilet, namun dia mengalami kesulitan pada saat membuka pintu.</p>
Interpretant	<p>Scene diatas menampilkan usaha Baymax untuk masuk kedalam toilet. Baymax bermaksud untuk memberikan tampods yang dibawanya kepada seorang anak bernama Sofia. Baymax yang kesusahan masuk lewat pintu akhirnya berusaha masuk melalui ventilasi. Pada scene diatas terdapat all gender restroom atau bisa dikatakan sebagai toilet gender netral. Toilet jenis ini berarti semua orang dari berbagai gender boleh masuk kedalam. Baik itu lelaki, perempuan, transgender, queer dan yang lainnya bisa masuk kedalam toilet ini secara bersamaan.</p>

Tabel 4. 4 Temuan data 3.

Scene diatas menggambarkan adegan ketika Baymax kembali ke sekolah dengan membawa banyak tampods. Baymax akan memberikan tampods yang dia bawa kepada Sofia. Baymax berusaha untuk bertemu sofia yang berada di dalam toilet. Namun, Baymax mengalami kesulitan pada saat membuka pintu. Kemudian dia menemukan jalan lain untuk masuk yaitu melewati ventilasi yang berada diatas pintu. Pada scene ini ditampilkan toilet gender netral. Toilet ini merupakan toilet untuk semua gender baik itu perempuan ataupun laki-laki. Selain itu toilet gender netral biasanya dikhususkan bagi mereka yang memiliki gender berbeda dari pada umumnya seperti transgender dan queer. Orang-orang yang memiliki gender berbeda pada umumnya seringkali mengalami intimidasi pada saat menggunakan toilet umum. Oleh karena itu, mereka menggunakan toilet gender netral agar lebih aman pada saat menggunakan toilet.

Temuan Data Episode 4 (Scene 1).

Sign	 <p style="text-align: center;">Gambar 4.14</p> <p>Durasi : 00.41– 00.50</p>
------	---



Gambar 4.15

Durasi : 01.01

Dialog :

Yukio : Hey, do you ever think about putting new stuff on your menu?.

Mbita : Yeah, I've thought about it, but I can't. I mean, I could, but I am not. You know, it's "Just Fish Soup" My dad always said, "You don't mess up if you don't mess with a good thing".

Yukio : All right, fair enough. But if you want to try the best homemade applesauce in town, I'm down at booth 12.

Mbita : Sound good.

Yukio : Have a good day, Mbita.

Mbita : And to ye.

Object

Gambar 4. :

Pada scene ini Mbita baru turun dari *food truck* miliknya untuk berbelanja. Mbita membawa dua keranjang sebagai wadah kebutuhan belanjanya.

Gambar 4. :


Mbita bertemu dengan Yukio pada saat membeli ikan untuk kebutuhan menunya. Yukio menyarankan Mbita untuk membuat menu baru. Namun Mbita menolak hal

	tersebut meskipun Mbita bisa untuk membuatnya. Selain itu, Mbita terlihat canggung pada saat berbicara dengan Yukio.
Interpretant	<p>Gambar 4. :</p> <p>Scene tersebut menampilkan karakter lelaki bernama Mbita yang akan berbelanja untuk membuat sup ikan. Mbita digambarkan sebagai sosok lelaki yang feminis. Hal tersebut dapat dilihat dari penampilannya dan cara dia dalam membawa keranjang.</p> <p>Gambar 4. :</p> <p>Mbita bertemu dengan Yukio pada saat membeli ikan untuk membuat sup. Pada saat Yukio memberi saran untuk membuat menu baru, Mbita seperti salah tingkah dan canggung. Perasaan seperti ini biasanya terjadi karena rasa suka kepada seseorang. Scene ini memperkuat bahwa Mbita merupakan seorang lelaki yang feminis dan menyukai seorang lelaki bernama Yukio.</p>

Tabel 4. 5 Temuan data 4.

Scene tersebut menampilkan adegan ketika Mbita berbelanja untuk kebutuhan menunya. Pada saat membeli ikan Mbita bertemu dengan Yukio yang tiba-tiba menyapanya. Mbita kemudian salah tingkah dan menjadi canggung pada saat berbicara dengan Yukio. Mbita digambarkan sebagai sosok lelaki feminis. Selain itu dia juga terlihat seperti menaruh perasaan suka kepada Yukio. Hal tersebut diperkuat dengan tingkah lakunya pada saat bertemu dengan Yukio. Bisa diartikan bahwa scene ini menunjukkan karakter gay yang ditampilkan pada sosok Mbita.

Temuan Data Episode 4 (Scene 7).

Sign	 <p style="text-align: center;">Gambar 4.16</p> <p>Durasi : 06.34 – 07.00</p> <p>Dialog :</p> <p>Yukio : Hey, Mbita. What? No Fish?.</p> <p>Mbita : Not today, Yukio. Also, I think it would be fun if me and you went to a place, or perhaps a thing together.</p> <p>Yukio : Are you asking me on a date?</p> <p>Baymax : Your pulse and heartbeat have quickened.</p> <p>Mbita : No. Yes. Yes.</p> <p>Yukio : Great. Sounds fun.</p>
Object	<p>Pada scene ini Mbita tidak sengaja bertemu dengan Yukio. Mbita kemudian mengajak Yukio untuk pergi berdua ke suatu tempat. Adapun maksud dari ajakan Mbita kepada Yukio adalah untuk berkencan dengan.</p>
Interpretant	<p>Scene tersebut menampilkan pertemuan antara Mbita dengan Yukio secara tidak sengaja. Mbita yang selalu salah tingkah ketika bertemu Yukio, akhirnya memberanikan diri untuk mengajaknya berkencan. Yukio dengan senang hati menerima ajakan Mbita, kemudian mereka pergi berdua bersama. Kedua karakter ini merepresentasikan hubungan sesama jenis. Mbita yang seorang lelaki menyukai Yukio yang seorang lelaki.</p>

Tabel 4. 6 Temuan data 5.

Pada scene tersebut terdapat dua orang karakter lelaki yang bernama Mbita dan Yukio. Mereka berdua secara tidak sengaja bertemu di sebuah *food court*. Yukio kemudian diajak pergi berdua ke suatu tempat oleh Mbita. Yukio memastikan kembali bahwa ajakan tersebut adalah untuk berkencan. Mbita tampak terkejut pada saat Yukio menanyakan hal tersebut. Denyut nadi dan detak jantung Mbita menjadi semakin cepat seperti yang dikatakan oleh Baymax. Hal ini bisa diartikan bahwa Mbita terlihat salah tingkah ketika Yukio memastikan ajakannya untuk berkencan. Scene ini merepresentasikan adanya hubungan sesama jenis antara Mbita dengan Yukio. Kedua karakter tersebut merupakan sesama lelaki yang berusaha untuk menjalin hubungan dan menjadi seorang pasangan.

2. Pembahasan Representasi LGBTQ

Representasi adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan suatu objek yang memiliki makna. Stuart Hall mengatakan bahwa proses representasi, secara umum adalah menghubungkan konsep-konsep dalam pikiran kita dengan menggunakan bahasa untuk memahami objek, orang, peristiwa nyata, serta dunia imajinasi dari objek, orang, benda, dan peristiwa yang bersifat tidak nyata. Menurut Stuart Hall, ada dua tahap dalam representasi yakni representasi mental dan bahasa sebagai sistem representasi. Tahap pertama adalah menghubungkan setiap benda, orang, atau peristiwa dengan konsep pikiran yang sudah ada. Seseorang tidak dapat memahami suatu makna tanpa adanya konsep ini. Konsepsi yang sudah ada sebelumnya dalam pikiran seseorang akan membentuk sebuah makna. Bahasa menjadi tahap kedua yang menghubungkan pikiran, gagasan, dan kata-kata yang sudah ada dalam pikiran seseorang. Tanda biasanya berhubungan dengan kata-kata, gambar, atau suara. Simbol-simbol ini mewakili ide-ide yang akan membantu membentuk sistem makna budaya.

Teori ini menggambarkan representasi sebagai penggunaan bahasa untuk menyampaikan makna kepada orang lain. Representasi sangat

penting dalam proses menciptakan dan menyampaikan makna di antara anggota suatu kelompok budaya. Bisa diartikan bahwa representasi adalah proses menghubungkan pikiran-pikiran dalam benak seseorang melalui penggunaan bahasa untuk memahami dunia nyata dan dunia yang bersifat imajinasi. Apabila teori Stuart Hall dikaitkan dengan fenomena LGBTQ dalam serial animasi Baymax!, maka hal ini menunjukkan bahwa serial animasi tersebut menjadi sebuah tanda, yaitu sebuah simbol yang mendefinisikan atau merepresentasikan makna yang ingin disampaikan.

Berdasarkan hal tersebut Disney sebagai penciptanya mencoba untuk merepresentasikan LGBTQ melalui karyanya. Hal ini diperkuat dengan adanya pernyataan dari Disney tentang RUU Hak Orang Tua dalam pendidikan di Florida. Peraturan baru ini dibuat untuk membatasi diskusi mengenai orientasi seksual dan identitas gender di sekolah-sekolah umum. Mulai dari taman kanak-kanak hingga kelas tiga, semua pembahasan tentang LGBTQ dilarang oleh hukum. Setiap diskusi mengenai LGBTQ kepada anak sekolah harus sesuai dengan usia mereka. Undang-undang negara bagian mengizinkan orang tua untuk menuntut sekolah jika mereka yakin bahwa anak mereka telah menerima pendidikan LGBTQ yang tidak sesuai. Para penentang tindakan tersebut menjulukinya sebagai undang-undang “*Don’t say gay*”, dengan alasan bahwa bahasa yang digunakan dalam undang-undang tersebut tidak jelas, sehingga tidak ada kejelasan apa maksudnya.

Disney kemudian membuat pernyataan resmi melalui webnya mengenai peraturan tersebut.

“Florida’s HB 1557, also known as the ‘Don’t Say Gay’ bill, should never have passed and should never have been signed into law. Our goal as a company is for this law to be repealed by the legislature or struck down in the courts, and we remain committed to supporting the national and state organizations working to achieve that. We are dedicated to standing up for the rights and

*safety of LGBTQ+ members of the Disney family, as well as the LGBTQ+ community in Florida and across the country”.*⁶⁰

Menurut Disney peraturan tersebut seharusnya tidak seharusnya dibuat dan disahkan menjadi undang-undang. Disney melawan peraturan dengan tujuan agar undang-undang tersebut dicabut oleh badan legislatif atau dibatalkan di pengadilan. Disney mengatakan akan terus mendukung hak dan keselamatan anggota LGBTQ+ mulai dari keluarga Disney, serta komunitas LGBTQ+ di Florida dan di seluruh negeri. Pernyataan lain dikatakan oleh produser eksekutif Latoya Ravenau yang menjelaskan ideologi Disney. Latoya mengatakan bahwa timnya akan menerapkan agenda gay dan menambah karakter queer pada program anak-anak.

“Not-at-all-secret gay agenda and regularly adding queerness”

Selain itu presiden perusahaan Karey Burke mengatakan akan ada banyak karakter LGBTQ dalam cerita baru mereka. Mereka berjanji setidaknya akan membuat 50% karakter sebagai minoritas seksual dan ras.

“Many, many, many LGBTQIA characters in our stories”

Melalui seri animasi Baymax! Disney mencoba untuk merepresentasikan LGBTQ secara ekspilisit. Terdapat beberapa scene yang menggambarkan tentang LGBTQ. Berikut ini beberapa representasi LGBTQ yang terdapat pada seri animasi Baymax!, diantaranya sebagai berikut :

1. Representasi Rainbow Flag

Rainbow flag atau bendera pelangi merupakan sebuah simbol yang digunakan untuk merepresentasikan eksistensi dari kelompok LGBTQ. Gilbert Baker menciptakan bendera ini pada tahun 1978 atas permintaan Harvey Milk seorang politisi gay pertama yang terpilih di Amerika Serikat. Bendera ini pertama kali diperkenalkan

⁶⁰ Disney, ‘Statement From The Walt Disney Company On Signing Of Florida Legislation’, 2022 <<https://thewaltdisneycompany.com/statement-from-the-walt-disney-company-on-signing-of-florida-legislation/>> [diakses 26 Juni 2024].

pada Gay Pride di San Francisco. Gay Pride yang dimulai pada 25 Juni 1978 merupakan perayaan tahunan yang didedikasikan untuk memperjuangkan hak-hak minoritas LGBTQ atas pengakuan dan pernikahan sesama jenis. Setiap warna merepresentasikan berbagai elemen dari komunitas LGBTQ, hot pink melambangkan seks, merah melambangkan kehidupan, oranye melambangkan kesembuhan, kuning melambangkan sinar matahari, hijau melambangkan alam, pirus melambangkan keajaiban dan seni, nila melambangkan ketenangan, sementara ungu melambangkan semangat kaum LGBTQ. Kehadiran tanda ini dalam bentuk bendera, semakin memperkuat identitas sosial kelompok LGBTQ. Bendera ini dapat dilihat di berbagai tempat, pada saat perayaan Hari Pride berlangsung bendera LGBTQ mudah ditemukan di dinding, bangunan, pakaian, dan digantung di bar/klub.

Pada animasi Baymax! simbolisasi bendera LGBTQ terdapat pada scene ketika Baymax sedang melihat produk tampods. Scene tersebut menampilkan beragam jenis produk tampods dengan berbagai warna. Produk tampods yang digambarkan pada scene tersebut memiliki persamaan warna yang ada pada bendera LGBTQ. Produk yang ditampilkan memiliki beragam warna seperti pink, merah, biru, kuning, hijau, ungu, dan oranye. Perpaduan warna ini merupakan warna-warna yang berasal dari bendera LGBTQ. Seperti yang diketahui warna dari bendera pelangi terdiri dari hot pink, merah, oranye, kuning, hijau, pirus, nila, dan ungu. Keberagaman warna pada produk tampods ini menjadi penggambaran dari rainbow flag atau bendera pelangi.

2. Representasi Transgender

Istilah "transgender" berasal dari kata "trans" (berpindah) dan "gender" (didefinisikan sebagai jenis kelamin). Transgender adalah seseorang yang mengklasifikasikan sifat dan karakternya berlawanan dengan jenis kelaminnya. Istilah lain yang digunakan dalam operasi

kelamin adalah "transeksual", yang mengacu pada proses mengubah jenis kelamin seseorang melalui operasi untuk menjadi wanita atau pria. Dalam hal ini identitas gender mengacu pada pandangan seseorang tentang jenis kelamin mereka. Kesadaran ini ditunjukkan dengan mengidentifikasi diri sebagai laki-laki, perempuan, atau bukan keduanya. Seorang transgender terkadang didefinisikan sebagai seseorang yang menunjukkan karakteristik berlawanan dengan jenis kelaminnya. Kelompok transgender dianggap memiliki pandangan dan peran yang berbeda dari yang sudah ditetapkan dan tidak didasarkan pada ketertarikan sosial.

Pada animasi Baymax representasi transgender ditampilkan pada salah satu karakter. Saat Baymax bertanya tentang rekomendasi produk tampods, dia mendapatkan rekomendasi dari seorang lelaki. Karakter tersebut memberikan rekomendasi tampods berdasarkan pengalaman pribadinya. Secara alamiah seorang lelaki tidak mungkin mengalami menstruasi, namun pada scene tersebut lelaki tersebut diceritakan sedang membeli sebuah tampods. Hal ini diperkuat ketika dia mengatakan "*I always get the one with wings*" yang dapat diartikan bahwa karakter tersebut selalu tampods yang memiliki sayap. Selain penggambaran transgender juga ditampilkan pada pakaian yang digunakan. Karakter tersebut menggunakan baju dengan warna biru, pink, dengan garis putih ditengahnya. Warna tersebut merupakan identitas warna yang digunakan sebagai simbol bendera Transgender. Adanya simbolisasi warna tersebut semakin memperkuat bahwa karakter tersebut merupakan transgender.

3. Representasi Queernes

Toilet gender netral atau dikenal juga dengan istilah gender-inclusive, mixed-sex, atau all-gender restroom, adalah toilet umum yang tidak membedakan gender atau jenis kelamin. Toilet ini dapat digunakan oleh siapa saja, tanpa memandang jenis kelamin atau identitas. Toilet netral gender berupaya membuat fasilitas toilet yang

dapat diakses oleh semua anggota masyarakat, termasuk transgender dan orang-orang yang memiliki gender yang berbeda. Toilet ini membantu mengurangi diskriminasi dan kekerasan terhadap orang-orang yang tidak sesuai dengan gender ketika berada di toilet umum. Kelompok LGBTQ, yang mencakup lesbian, gay, biseksual, transgender dan queer, mereka memiliki kebutuhan khusus akan toilet yang bersifat netral gender. Saat mereka menggunakan toilet yang dipisahkan berdasarkan gender, mereka sering menghadapi ketakutan, intimidasi, dan bahkan kekerasan. Toilet netral gender dapat menjadi lingkungan yang lebih aman dan ramah bagi setiap orang, sehingga mereka dapat menggunakan toilet dengan lebih mudah dan bebas dari tekanan.

Toilet ini terlihat pada scene ketika Baymax kembali ke sekolah dengan membawa banyak tampods. Baymax berusaha masuk ke dalam toilet yang bertuliskan *all gender restroom*. Toilet bisa diartikan bahwa semua orang dengan berbagai gender dapat menggunakannya. Khususnya bagi kelompok LGBTQ keberadaan toilet gender netral sangat penting bagi mereka. Perbedaan kepercayaan terhadap gender atau jenis kelamin yang mereka miliki, terkadang menimbulkan rasa khawatir ketika akan menggunakan toilet umum. Mereka seringkali mengalami intimidasi dan diskriminasi karena adanya perbedaan gender. Toilet ini menggambarkan representasi tentang queer. Hal tersebut karena semua orang dengan berbagai gender bisa menggunakannya secara bersamaan sekalipun. Queer merupakan identitas gender yang bersifat cair ataupun netral. Mereka beranggapan bahwa identitas seksual bukan sesuatu yang terjadi ketika lahir atau berdasarkan konstruksi sosial, melainkan identitas yang mereka pilih atau percaya berdasarkan kepercayaan pribadi. Toilet gender netral menunjukkan representasi queer karena tidak adanya batasan dalam identitas gender.

4. Representasi Homoseksualitas

Seorang laki-laki gay adalah seseorang yang secara fisik dan emosional tertarik pada laki-laki lain. Istilah "identitas gender gay" berkaitan dengan orientasi seksual sesama jenis seseorang, seperti menjadi gay atau lesbian. Seseorang yang memiliki identitas seksual seringkali memiliki penampilan dan sifat yang feminis. Mereka cenderung memiliki keinginan untuk menjalin hubungan romantis dan seksual dengan orang yang memiliki persamaan gender dengan dirinya. Selain itu seorang lelaki feminis bisa dilihat dari cara mereka berpakaian dan tingkah laku mereka.

Sosok karakter gaya digambarkan pada Mbita yang merupakan seorang lelaki feminis. Mbita terlihat feminis berdasarkan penampilan dan perilakunya. Gaya bahasa juga terkesan seperti seseorang dengan kecenderungan feminis. Pada scene ketika Mbita membeli ikan untuk kebutuhan menunya, dia bertemu dengan Yukio. Mbita tampak terkejut dan salah tingkah ketika disapa oleh Yukio. Mbita mulai banyak berbicara dan melakukan hal yang konyol pada saat mereka berpisah. Saat kembali ke *food truck* miliknya Mbita menyesali karena telah bersikap aneh didepan Yukio. Scene tersebut bisa diartikan bahwa Mbita seperti orang yang sedang jatuh cinta. Hal ini dikarenakan Mbita salah tingkah ketika berbicara dengan Yukio. Perasaan seperti ini biasanya muncul ketika seseorang sedang menyukai individu yang lainnya. Dalam hal ini Mbita digambarkan sebagai orang yang menyukai Yukio. Scene ini menunjukkan representasi karakter gay yang terdapat pada sosok Mbita.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis data terhadap film animasi Baymax! mengenai proses representasi LGBTQ dalam film animasi Baymax! dengan menggunakan teori representasi Stuart Hall, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa seri animasi Baymax! secara implisit maupun eksplisit telah merepresentasikan LGBTQ. Terdapat proses representasi yang sesuai dengan teori Stuart Hall, yakni *mental representation* dan *language as system of representation*.

1. *Mental Representation*

Mental Representation atau konsep pikiran merupakan konsep dari sesuatu yang ada di dalam kepala setiap orang. Representasi ini akan menghadirkan suatu pikiran ataupun ide dalam pikiran seseorang. Berdasarkan hal ini Disney sebagai pemilik ide mencoba untuk menuangkan idenya berupa fenomena LGBTQ kedalam karyanya. Konsep ini muncul sebagai bentuk dukungan Disney terhadap kelompok LGBTQ. Melalui seri animasi Baymax!, Disney menggambarkan LGBTQ dalam beberapa scene pada film animasi tersebut. Representasi LGBTQ ditunjukkan pada warna tampods yang dibeli baymax, karakter transgender, toilet gender netral, dan homoseksualitas berupa karakter gay.

2. *Languange*

Bahasa dalam hal ini menjadi proses yang penting dalam mengonstruksi makna. Melalui bahasa seseorang menggunakan tanda dan simbol seperti suara, kata-kata tertulis, gambar yang dihasilkan oleh teknologi, dan nada musik. Semua bentuk bahasa ini digunakan untuk merepresentasikan atau mengkomunikasikan konsep, ide, dan perasaan dari satu orang ke orang lain. Fenomena LGBTQ pada seri animasi Baymax! ditunjukkan dalam bentuk adegan, karakter, dialog,

dan latar tempat pada film tersebut. Pada film animasi Baymax! terdapat representasi LGBTQ berupa representasi *rainbow flag* yang digambarkan melalui beberapa produk tampods yang menggunakan warna-warna pelangi, representasi transgender dan penggambaran bendera transgender pada karakter lelaki yang mengalami menstruasi, representasi queer yang digambarkan melalui toilet dengan gender netral, dan representasi homoseksualitas yang terdapat pada karakter bernama Mbita yang digambarkan sebagai seseorang lelaki feminis dengan orientasi seksual penyuka sesama jenis.

B. Saran

Berikut adalah beberapa saran yang ingin disampaikan melalui adanya penelitian ini, diantaranya yaitu:

1. Untuk Pembaca atau Penonton.

Sebuah karya film pasti memiliki pesan yang terkandung didalamnya dalam berbagai bentuk. Melalui penelitian ini diharapkan pembaca atau penonton film lebih selektif dalam memilih tontonan khususnya anak-anak. Sebagai khalayak umum kita tidak menolak adanya pergeseran budaya seperti fenomena LGBTQ yang sedang terjadi. Oleh karena itu, diri sendirilah yang harus bisa menjadi filter dalam menanggapi fenomena tersebut.

2. Untuk Peneliti Selanjutnya.

Isu mengenai fenomena-fenomena sosial pasti akan terus berkembang. Penulis berharap bagi peneliti selanjutnya untuk lebih dalam lagi dalam menganalisis serta memaknai pesan yang terkandung dalam film.

C. Keterbatasan Penulis

Penyusunan penelitian dalam bentuk skripsi ini terdapat beberapa keterbatasan yang dialami oleh penulis. Keterbatasan peneliti adalah kurangnya akses terhadap orang-orang yang terlibat dalam proses pembuatan film, oleh karena itu data dikumpulkan hanya melalui

dokumentasi dan studi literatur. Selain itu peneliti tidak sepenuhnya memahami teori-teori yang dikemukakan oleh para ahli dalam mengulas permasalahan pada penelitian ini, sehingga karya yang penulis hasilkan masih jauh dari sempurna.



DAFTAR PUSTAKA

- A'yuni, R Q. 2019. "Representasi Homoseksualitas Dalam Film Method (Analisis Semiotika Roland Barthes)." Ilmu Komunikasi.
- Alamsyah, Femi Fauziah. 2020. "Representasi, Ideologi Dan Rekonstruksi Media." *Al-I'lam: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam* 3(2): 92–99. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/jail/article/view/2540>.
- Alfathoni, Muhammad Ali Mursid, and Dani Manesah. 2022. *Pengantar Teori Film*. Yogyakarta: Deepublish.
- Alfatra, Febri Faizin, Mahendradewa Suminto, and Pandan Pareanom Purwacandra. 2019. "Penciptaan Film Animasi 'Chasel' Dengan Teknik 'Digital Drawing.'" *Journal of Animation and Games Studies* 5(1): 033–056. doi:10.24821/jags.v5i1.2799.
- Amelinda, Ria. 2017. "ANALISIS ARTIKEL KEAGAMAAN DALAM RUBRIK OPINI PADA SURAT KABAR HARIAN PALOPO POS." UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ALAUDDIN MAKASSAR.
- Baran, Stanley J. 2012. *Pengantar Komunikasi Massa Literasi Media Dan Budaya (Terjemahan)*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Barneka, J. 2005. *Encyclopedia of Social History Homo Sexuality*. Roskilde University. doi:10.4324/9780203306352-52.
- Boeree, George C. 2008. *Psikologi Sosial*. Yogyakarta: Primasophie.
- Bradley, Peri, and James Page. 2017. "David Bowie—the Trans Who Fell to Earth: Cultural Regulation, Bowie and Gender Fluidity." *Continuum* 31(4): 583–95. doi:10.1080/10304312.2017.1334389.
- Clark, Casey, and Gigi Engle. 2023. "What Does 'Queer' Mean? Experts Explain What It Means To Identify With This Identity Label." *Women's Health*.
- Disney. 2022. "Statement From The Walt Disney Company On Signing Of Florida Legislation." <https://thewaltdisneycompany.com/statement-from-the-walt-disney-company-on-signing-of-florida-legislation/> (June 26, 2024).
- Eriyanto. 2010. *Analisis Isi Pengantar Metode Untuk Penelitian Ilmu Komunikasi Dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Gusti Yasser Arafat. 2018. "Membongkar Isi Pesan Dan Media Dengan Content Analysis Gusti Yasser Arafat UIN Antasari Banjarmasin." *Jurnal Alhadrah* 17(33): 32–48. <https://jurnal.uin-antasari.ac.id>.

- Hall, Stuart. 1997. *Sage Publications Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. London: Sage Publications.
- Hamidah, Rofingatun, Tyas Retno Wulan, and Arizal Mutahir. 2023. "Representasi Kelompok Lesbian, Gay, Biseksual, Dan Transgender (LGBT) Dalam Pemberitaan Detik.Com." *Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender dan Anak* 18(1): 59–84. doi:10.24090/yinyang.v18i1.7196.
- Hedash, K. 2021. "Is Raya Gay? How Raya and the Last Dragon Continues Disney's Elsa Problem." *Screen Rant*. <https://screenrant.com/raja-last-dragon-namaari-gay-frozen-elsa-problem/> (March 9, 2024).
- Hernoto, Athirah. 2022. "Baymax Lanjutkan Petulangan Dalam Serial Animasi Terbaru." *USS Feed*. <https://ussfeed.com/baymax-lanjutkan-petulangan-dalam-serial-animasi-terbaru/> (June 17, 2024).
- Izzah, Keyne Syifaul, Muhammad Dwi, Immanul Fikri, and Izza Ameera. 2023. "Persepsi Pelajar Sma Terhadap Kaum LGBTQ (Lesbian, Gay, Biseksual, Transgender, Dan Queer)." *Prosiding Seminar Nasional*: 1369–79.
- Joanika, Tesalonika Ajeng. 2023. "Strategi Internasionalisasi Qbukatabu Dalam Upaya Advokasi Kelompok Lesbian, Gay, Biseksual, Dan Transgender (Lgbt)." *Universitas Sebelas Maret*.
- Kartono, Kartini. 2009. *Psikologi Abnormal Dan Abnormalitas Seksual*. Bandung: CV. Mandar Maju.
- Khairiyati, Fithry, Anisa Fauziah, and Sugeng Samiyono. 2021. "Tinjauan HAM Internasional Terhadap Lesbian, Gay, Biseksual, Dan Transgender." *Jurnal Kertha Semaya* 9(3): 435–45.
- Mahjuddin. 2005. *Masailul Fiqhiyah Berbagai Kasus Yang Dihadapi Hukum Islam Masa Kini*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Maimunah. 2014. "Memahami Teori Queer Di Budaya Populer Indonesia: Permasalahan Dan Kemungkinan." *Lakon: Jurnal Kajian Sastra dan Budaya* 3(1): 43. doi:10.20473/lakon.v3i1.1926.
- Marhaba, Meity, Cornelius Paat, and John Zakarias. 2021. "Jarak Sosial Masyarakat Dengan Kelompok Lesbian Gay Biseksual Dan Transgender (LGBT) Desa Salilama Kecamatan Manunggu Kabupaten Boalemo Provinsi Gotontalo." *Jurnal Ilmiah Society* 1(1): 1–13.
- Meckel, Hannah. 2021. "Disney Plus and The Debate on 'The End of Television.'" *Journal of Media Studies* 1(1): 1–13.
- Musliamin. 2021. "Eksistensi Komunitas Lesbian Gay Biseksual Transgender (Lgbt)." *Jurnal Ar-Risalah* 1: 84–102.

- Nabila, Anisa Fikri, and Chatarina Heny Dwi Surwati. 2021. "Representasi LGBTQ Dalam Film Animasi Disney (Analisis Semiotika Roland Barthes Tentang Representasi LGBTQ (Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender, Queer) Dalam Film Animasi Disney 'Raya and The Last Dragon')." *Jurnal Komunikasi Massa* 1: 1–25.
- Nawiroh, Vera. 2022. *Semiotika Dalam Riset Komunikasi, Edisi Revisi*. Depok: Rajawali Pers.
- Paasonen, Susanna, and Laura Saarenmaa. 2007. "The Golden Age of Porn: Nostalgia and History in Cinema." *Pornification: Sex and sexuality in media culture*,: 23–32. https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/51897855/01Pornification23-32.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1556874713&Signature=xekMHds3aZUVXXfLy98K4WYSLYs%3D&response-content-disposition=inline%3Bfilename%3DPaasonen_Susanna_and_Laura_.
- Paramaditha, Intan. 2018. "Q! Film Festival as Cultural Activism: Strategic Cinephilia and the Expansion of a Queer Counterpublic." *Visual Anthropology* 31(1–2): 74–92. doi:10.1080/08949468.2018.1428015.
- Prabowo, Beni. 2022. "Review Baymax! (2022)." *Cinerverse*. <https://cinerverse.id/review-baymax-2022/> (June 17, 2024).
- Pratama, Adhitiya Prasta. 2022. "Semiotika Fiske Terhadap Ideologi Patriotisme Film 'Gundala.'" *JADECS (Journal of Art, Design, Art Education & Cultural Studies)* 7(1): 38–51. <http://journal2.um.ac.id/index.php/dart/article/view/24274>.
- Putri, Destashya Wisna Diraya. 2022. "LGBT Dalam Kajian Hak Asasi Manusia Di Indonesia." *Ikatan Penulis Mahasiswa Hukum Indonesia Law Journal* 2(1): 88–100. doi:10.15294/ipmhi.v2i1.53739.
- Rahmawati, and Riswanda. 2022. "Analisis Ketahanan Keluarga Dalam Menghadapi Gerakan Kelompok LGBTQ Di Kota Serang (Dimensi Ketahanan Sosial Psikologis Dan Dimensi Ketahanan Sosial Budaya)." *Mimbar: Jurnal Penelitian Sosial dan Politik* 11(1): 38–54. <https://www.merdeka.com/sumut/m>.
- Robertson, Stephen. 2002. "A Tale Of Two Sexual Revolutions." *Australasian Journal of American Studies* 21(1): 98–110. <http://www.jstor.org/stable/41053896>.
- Rohmawati. 2022. "Analisis Isi Pesan Sabar Tokoh Zainuddin Dalam Film 'Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck' Karya Buya Hamka." UIN Raden

Intan Lampung.

- Rufo, Christopher F. 2022. "Disney Is Interested in Your Kids." *City Journal*. <https://www.city-journal.org/article/disney-is-interested-in-your-kids> (March 9, 2024).
- Saputra, Dani Nur. 2022. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukoharjo: CV. Pradina Pustaka.
- Saputra, Putu Mardiyasa Adi, I Made Agus Wirawan, and I Ketut Resika Arthana. 2016. "Film Animasi Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Pada Kelas VIII SMP Negeri 3 Banjar Tahun Ajaran 2015/2016." *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)* Vol. 5 No.: 129–39.
- Sobur, Alex. 2006. *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar Untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotika, Dan Analisis Framing*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugianto, Greyti Eunike, Elfie Mingkid, and Edmon R. Kalerasan. 2017. "PERSEPSI MAHASISWA PADA FILM 'SENJAKALA DI MANADO' (Studi Pada Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Fispol Unsrat)." *Acta Diurna* VI(1).
- Sugiarti, Eggy Fajar Andalas, and Arif Setiawan. 2020. *Desain Penelitian Kualitatif Sastra*. Malang: UMM Press.
- Undang Undang Dasar. 1992. Surabaya: Pustaka Anugrah Harapan.
- Wati, Agustina Tia. 2018. "Pembentukan Identitas Pada Biseksual." Universitas Medan Are.
- "What Is Disney+ Hotstar?" <https://help.hotstar.com/idn/en/support/solutions/articles/61000280981-what-is-disney%2B-hotstar-> (March 4, 2024).
- Yanggo, Huzaemah Tahido. 2018. "Penyimpangan Seksual (LGBT) Dalam Pandangan Hukum Islam." *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3(2): 1. doi:10.33511/misykat.v3n2.1-28.
- Yudah Pradipta, Anindita Ayu. 2013. "Representasi Transgender Dan Transeksual Dalam Pemberitaan Di Media Massa: Sebuah Tinjauan Analisis Wacana Kritis." *Jurnal Kriminologi Indonesia* 9(1): 3749.
- Zaini, Hasan. 2016. "LGBT Dalam Perspektif Agama Islam." *Jurnal Ilmiah Syari'ah* 15(01): 65–73.

LAMPIRAN LAMPIRAN



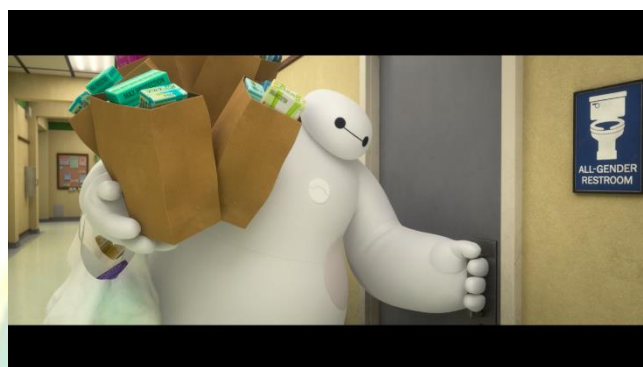
Poster Film Animasi Baymax



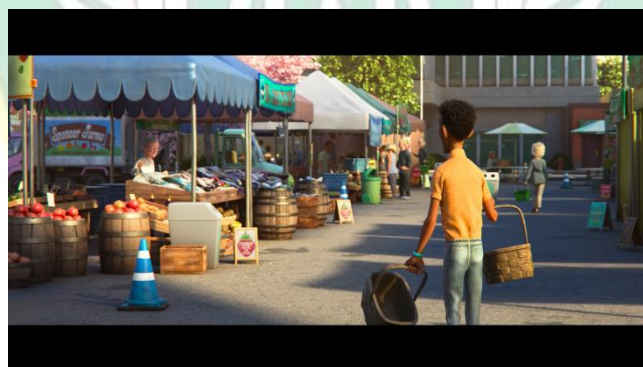
Dokumentasi Penelitian Scene 1 Episode 3



Dokumentasi Penelitian Scene 2 Episode 3



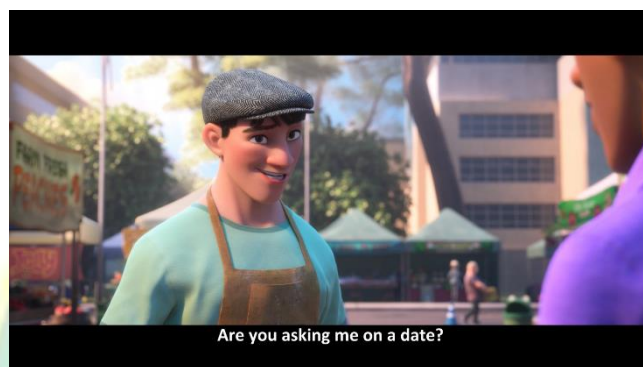
Dokumentasi Penelitian Scene 3 Episode 3



Dokumentasi Penelitian Scene 1 Episode 4



Dokumentasi Penelitian Scene 1 Episode 4



Dokumentasi Penelitian Scene 7 Episode 4



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama Lengkap : Rakhmat Mugi Abadi
NIM : 2017102127
Tempat, tanggal lahir : Banyumas, 31 Maret 2001
Fakultas : Dakwah
Jurusan : Manajemen dan Komunikasi Islam
Program Studi : Komunikasi Penyiaran Islam
E-mail : rakhmatabadi16@gmail.com

A. Riwayat Pendidikan Formal

1. SDN 1 Kebarongan
2. SMPN 1 Kemranjen
3. SMKN 2 Banyumas

B. Riwayat Pendidikan Non-formal

1. Pondok Pesantren Fatkhul Mu'in Purwokerto (2020-2022)



Purwokerto, 3 Juli 2024

Rakhmat Mugi Abadi