Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Perpustakaan Univeristas Multimedia Nusantara

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Banyak karakter bisa diperankan dan direpresentasikan dalam sinema, baik itu karakter jahat, baik, gendut, maupun juga penyandang disabilitas. Meski begitu, salah satu representasi yang masih jarang terlihat dalam film, terlebih lagi dalam sinema di Indonesia, adalah karakter *queer*, atau LGBTQ+. Karakter-karakter ini baru melambung representasinya di jaman modern ini. Menurut laporan tahunan studi dari GLAAD (2018), organisasi Amerika yang melawan pemberitaan fitnah kepada komunitas LGBTQ+, setidaknya ada 58 karakter yang mengidentifikasi sebagai bagian dari LGBTQ+, 6,4% dari 901 karakter di acara televisi *primetime* Amerika dari tahun 2017-2018. Menurut GLAAD juga, ini termasuk persentase tertinggi yang pernah mereka dapatkan dalam laporan tahunan mereka. Data ini penting karena data inilah yang menunjukkan bagaimana eksekutif televisi Amerika ingin mengangkat karakter LGBTQ+ di acara televisi sehari-hari orang Amerika.

Meski begitu, data ini hanya menghitung televisi. Lantas, dalam film (GLAAD, 2019), 118 film di tahun 2019 yang di rilis, ada sekitar 22 karakter (18.6%) yang termasuk LGBTQ+ dari 118 film yang di rilis tahun itu, kenaikan sedikit dari tahun lalu yang hanya 20 karakter. Dari data ini juga, menurut rating GLAAD, tidak ada studio film yang mendapatkan rating *'Good'*, di mana rating ini dihitung berdasarkan kualitas, kuantitas, dan *diversity* representasi LGBTQ+ di film-film studio tersebut. Mayoritas studio yang disebutkan dalam studi GLAAD mendapatkan rating *'Insufficient'*, di mana GLAAD menilai studio studio yang merilis film-film dengan topik LGBTQ+ seperti Paramount, Disney, dan Warner Bros dengan rating yang menunjukkan bahwa mereka sendiri tidak mampu mendapatkan rating yang bagus dari badan pengawas media GLAAD terkait representasi LGBTQ+.

Pertanyaan yang ada di benak banyak orang terkait bagian informasi ini biasanya akan terbagi menjadi dua; dari kapan representasi LGBTQ+ mulai terjadi di media, dan bagaimana relevansi akan representasi tersebut mulai menjadi topik perbincangan yang hangat? Dengan konteks ini, kita harus melintas jauh ke saat pertama kali representasi LGBTQ+ muncul dalam film (Monteil, 2021). Jauh sebelum 'panik LGBTQ+' di Amerika yang menyebabkan homoseksualitas tidak boleh direpresentasikan dalam media dari hukum Hays' Code, LGBTQ+ banyak representasinya di film dahulu, meskipun nada representasi tersebut tidak positif. Film *mainstream* pertama di Amerika yang menunjukkan kaum LGBTQ+ adalah "A Woman" oleh Charlie Chaplin, di mana Charlie Chaplin memainkan peran menjadi *crossdresser*, atau waria, yang mempermainkan perhatian dan kasih saya dua orang pria, di mana dia lalu mengelabui kedua orang tersebut untuk mencium satu sama lain.

Maka dari itu, bisa diketahui bahwa sejarah representasi kaum LGBTQ+ sering kali negatif, atau setidaknya tidak pernah positif. Ini semua berlanjut sampai di tahun 1934, di mana 'Hays Code' mulai dipatenkan di industri film Hollywood. Berdasarkan kurator film Chelsey O'Brien (Lewis, 2021), Hays Code diartikan sebagai "seperangkat pedoman industri yang dipaksakan untuk seluruh film yang di rilis antara tahun 1934 ke 1968. Kode ini melarang kata kasar, ketelanjangan sugestif, kekerasan baik grafis maupun sungguhan, bujukan seksual dan pemerkosaan. Mereka juga mempunyai peraturan terkait penggunaan kriminalitas, kostum, dansa, agama, sentimen nasionalisme dan moralitas. Dan berdasarkan dari kode in – meskipun dalam batas cinta murni atau cinta sungguhan – beberapa contohnya dianggap terlalu melewati batas representasi yang aman."

Selain beberapa tabu yang sudah dijelaskan di atas, salah satu tabu yang juga termasuk dalam Hays Code adalah representasi homoseksualitas. Karena itulah, banyak film Amerika di zaman Hays Code membuat karakter antagonis yang mempunyai perilaku *queer*, atau istilahnya sebagai *queer-coded villains.*

Apa artinya jika seorang antagonis dalam film termasuk *queer-coded villains?* Untuk mengetahui ini, pertama harus terlebih dahulu mengetahui apa

sendiri artinya *queer-coding*. Menurut Holleb (2019, pg. 212), *queer-coding* berarti fenomena dalam suatu media di mana ada implikasi yang diberikan dalam media bahwa seorang karakter mempunyai karakteristik *queer*, yang biasanya dimiliki oleh kebanyakan kaum LGBTQ+. Meski begitu, karakter tersebut tidak dikatakan secara eksplisit sebagai seseorang yang *queer*. *Queer-coded villains*, dengan kata lain, berarti adalah karakter antagonis yang dinyatakan secara implisit oleh media tersebut sebagai seseorang yang *queer*, tetapi tidak dinyatakan secara langsung.

Kenapa antagonis? Karena karakter-karakter ini tidak bisa (dan tidak harus) melakukan suatu adegan dalam media tersebut yang membuatnya pasti bahwa mereka termasuk LGBTQ+. Tidak mempunyai romansa pada karakter lain karena mereka dinyatakan antagonis/jahat dari awal, tidak mempunyai adegan yang menunjukkan konflik diri mereka terkait identitas mereka, hanya adegan-adegan yang menunjukkan perilaku yang *queer*.

Meskipun Hays Code akhirnya diberhentikan di 1968, persepsi bahwa mengangkat karakter LGBTQ+ secara eksplisit dalam suatu media masih bukanlah sesuatu yang kebanyakan orang ingin lakukan, jadi *queer-coding* masih sering diterapkan dalam banyak film, terutama kebanyakan dalam film anak-anak, atau, dengan berdasarkan dari judul film yang skripsi ini akan analisis, film-film Disney.

Gambar 1.1: Ursula di *The Little Mermaid*

Sumber: Disney Wiki, 2021

Sebagai contoh, salah satu karakter terkenal Disney yang sering dianggap *queer* adalah antagonis di film *The Little Mermaid*, Ursula. Bell, Haas, dan Sells (1995) menyebutkan bahwa berdasarkan kata salah satu animator *The Little Mermaid*, basis desain karakter Ursula adalah salah satu *drag queen* ternama di Amerika di zaman itu, Divine. Gaya animasi Ursula sendiri secara eksplisit dikatakan oleh wakil sutradara John Musker adalah sesuatu yang sangat mirip dengan bagaimana Divine beraksi di panggung, "sangat ingin merepresentasikan energi diva gendut, berlebihan, dan *larger-than-life*".

Tampangnya Ursula sendiri menunjukkan ini dengan eksplisit menurut Brown (2021), dengan ukuran tubuhnya yang besar, gendut, rambutnya yang hampir berbentuk mohawk, gaya tata riasnya yang berat beserta dengan kukunya yang dicat merah, dengan gerakannya yang juga persis seperti Divine. Meskipun dengan gayanya yang sangat estetik dengan budaya *queer*, apalagi dengan tingkah lakunya yang memang persis seperti Divine, Ursula tetaplah hanya sekedar *queer-coding* belaka, dan terlebih lagi, banyak tingkah lakunya di film tersebut diberikan pengertian implisit sebagai sesuatu yang tidaklah harus dilakukan oleh protagonis *The Little Mermaid*, Ariel, dengan cara bicara yang sangat flamboyan, menggoyangkan badannya secara sugestif dalam satu adegan, ini semua

menggambarkan sesuatu yang menyatakan bahwa Ursula, dengan segala tingkah lakunya yang *queer-coded*, tidaklah patut dicontoh karena dia sendiri adalah antagonis dalam film ini. Dan masih banyak lagi tokoh antagonis dalam film Disney yang secara implisit mempunyai tingkah laku dan sikap yang menggambarkan budaya *queer*, seperti Jafar di *Aladdin*, Captain Hook di *Peterpan*, Scar di *The Lion King (1994)*, Governor Ratcliffe di *Pocahontas*, dan lebih banyak lagi.

Seiring waktu yang semakin maju, meskipun *queer-coding* tetap sering kali dilakukan oleh kreator media kebanyakan, terutama di media *mainstream*, terlebih lagi di negara-negara yang masih mempunyai sentimen anti-LGBTQ+ seperti di Rusia, Indonesia, Turki, dan belahan dunia Afrika (Pousher & Kent, 2020), kebanyakan media yang masih melayani negara-negara ini masih aprehensif dalam merepresentasikan kaum LGBTQ+ secara penuh tanpa kompromi.

Lagi pula, film secara esensinya memang mempunyai kemampuan untuk meniru kenyataan yang ada dalam dunia ini sedekat mungkin seperti halnya kenyataan yang dihadapi sehari-hari. Film mempunyai jangkauan, realisme, popularitas, dan pengaruh emosional yang mengagumkan karena mereka mampu menjangkau banyak sekali orang dalam waktu yang cepat dan memanipulasi kenyataan yang tampak dalam pesan fotografis tanpa kehilangan kredibilitas (McQuail, 2010, p.54).

Film mampu mengkomunikasikan informasi dan ide yang tadinya tidak ada dalam benak para penonton film tersebut, tetapi setelah menontonnya secara penuh, ide-ide tersebut akan tertanam kepada audiensi film tersebut saat film sudah selesai tayang, membawa mereka ke cerita yang berpusat pada sebuah karakter, atau plot cerita yang menggenggam perhatian, dan mengeksplorasi ide melalui perwujudan visual dan audio. Seluruh komponen tersebut dirancang sedemikian rupa untuk menciptakan pengalaman bagi penonton. Film juga dapat memengaruhi dan menciptakan hubungan emosional dengan penontonnya, supaya mereka bisa menangis, bahagia, marah, dan ekspresi lainnya yang filmnya inginkan mereka untuk alami dalam diri mereka (Bourdwell et al., 2016, p.21).

Karena itulah, dalam ilmu komunikasi, film adalah salah satu media yang sering digunakan untuk menyampaikan suatu pesan, dan pesan-pesan ini sering diselipkan baik secara implisit maupun eksplisit dalam adegan-adegan yang merangkai film tersebut, di mana penulis naskah, sutradara, dan produser film akan menyelipkan makna-makna yang mereka ingin penontonnya untuk kenali dan ketahui, sama halnya seperti pesan-pesan yang diselipkan, eksplisit ataupun implisit. Karena itu juga, film sangat berguna untuk mengedukasi audiensi film tersebut dalam hal-hal yang mereka mungkin harus ketahui di dunia ini, baik itu terkait hal-hal sosial, politik, maupun masalah terkait sehari-hari seperti persepsi akan suatu hal, memperlakukan orang satu sama lain, dan sebagainya.

Gambar 1.2: Poster Film *Onward*

Sumber: iMDB, 2021

Dari sinilah peneliti tertarik untuk mengangkat topik ini, apalagi mengingat bahwa pemilik Pixar, Disney, mencoba untuk merepresentasikan kaum LGBTQ+,

dengan hasil yang tidak terlalu memuaskan bagi komunitasnya. Hal lain yang juga membuat peneliti tertarik dalam meneliti film ini adalah rasa keingintahuan akan representasi LGBTQ+ yang ditunjukkan dalam film-film, tapi terutama untuk film yang ditujukan untuk anak-anak, seperti film animasi, apakah mereka melakukannya dengan baik, dan mungkin apakah ada kemungkinan kita bisa merepresentasikan mereka dalam media massa yang menjangkau lebih luas lagi nantinya.

Masalah yang akan diangkat di sini pun terkait juga dari mana dan bagaimana kaum minoritas LGBTQ+ diperhatikan dan dipersepsikan oleh masyarakat khalayak. Dengan jarangnya representasi LGBTQ+ di media kebanyakan, terlebih lagi sejarah representasi mereka dulu yang tidak positif, atau justru menggambarkan mereka dengan kualitas negatif yang endemis dengan *stereotype* di zaman itu, dengan fakta bahwa representasi mereka seringkali diberikan kepada tokoh-tokoh antagonis yang juga menggambarkan kepribadian LGBTQ+ mereka hanya secara implisit, film *Onward* menggambarkan setidaknya dua solusi terkait masalah tersebut: representasi LGBTQ+ yang positif, dan representasi LGTBQ+ yang eksplisit, dalam media film animasi anak-anak yang masih jarang merepresentasikan kaum LGBTQ+.

Diharapkan dari penelitian ini bisa berkurang diskriminasi dan kelakuan bigot dari masyarakat terhadap kaum-kaum ini pada ke depannya, dan membuat mereka lebih melek media, serta juga penelitian ini dilakukan untuk melihat mengapa dampak positif ini dapat dicapai melalui ilustrasi pasangan lesbian di film *Onward*, maupun juga implikasi LGBTQ+ dalam budaya di film ini jika diteliti lebih lanjut. Plot film ini meskipun tidak terkait jauh dengan cerita kaum LGBTQ+, tapi salah satu karakternya yang sangat eksplisit dalam identitasnya sebagai kaum LGBTQ+ patut diberikan cahaya panggung, apalagi dalam film Pixar yang audiensinya adalah anak-anak yang mampu menyerap informasi dan ide dengan cepat. Dari sinilah *Onward* menjadi salah satu film yang akan dianalisis dalam representasi mereka terkait gaya hidup salah satu karakter mereka serta gaya hidupnya, Officer Specter.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang diberikan, film *Onward* akan dianalisa dalam lensa kritis akan representasi mereka terhadap kaum LGBTQ+, terutama kaum lesbian, dengan karakter Officer Specter, dimana analisis ini akan menggunakan teori semiotika Christian Metz. Film *Onward* disini menjadi contoh film animasi anak-anak yang patut dianalisis karena akan adanya karakter Officer Specter yang menyatakan dirinya seseorang yang mempunyai pacar perempuan dalam film, sesuatu yang sendirinya masih jarang terjadi dalam industri film secara keseluruhan, terlebih lagi dalam film animasi yang ditujukan untuk anak-anak.

1.3 PERTANYAAN PENELITIAN

Bagaimanakah karakter Officer Specter merepresentasikan kaum LGBTQ+ dalam film *Onward*, berikut secara semiologis, kualitas representasi tersebut, dan efek karakter tersebut dalam media film animasi untuk anak-anak?

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian adalah untuk meneliti bagaimana kaum LGBTQ+ direpresentasikan oleh tokoh Officer Specter dalam *Onward* dan bagaimana representasinya secara semiologis, kualitas representasi tersebut, lalu efek akan karakter itu dalam media film animasi untuk anak-anak.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

1.5.1 MANFAAT AKADEMIS

Peneliti berharap agar penelitian ini mampu memberikan manfaat dalam bidang analisis semiotika dan sekaligus juga mencerahkan perspektif pembaca penelitian ini dalam menghadapi dan mengetahui bagaimana kaum LGBTQ+, terutama homoseksualitas direpresentasikan dalam film seperti *Onward*, dan juga

mampu menambahkan pemahaman ilmiah dan terbentuknya konsep dan teori baru dalam pemikiran terkait topik representasi.

1.5.2 MANFAAT PRAKTIS

Diharapkan oleh peneliti bahwa penelitian ini mampu dijadikan bahan pembelajaran dan sumber bagi penelitian-penelitian selanjutnya terkait topik representasi LGBTQ+. Selain itu, diharapkan dari penelitian ini juga para pembacanya menjadi lebih melek lagi dalam media, dan juga media massa, agar tahu bagaimana menyikapi kaum-kaum LGBTQ+ dalam media yang dikonsumsi.

1.5.3 KETERBATASAN PENELITIAN

Peneliti tidak dapat mengikuti proses pembuatan film *Onward* secara langsung sehingga peneliti hanya dapat menganalisis filmnya saja. Selain itu, film ini adalah film internasional, jadi kemungkinan akan ada lebih banyak perspektif dari luar negeri tertimbang dari dalam negeri.