



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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.

BAB II

KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 PENELITIAN TERDAHULU

Penelitian berdahulu ada untuk mendapatkan bahan perbandingan dan acuan antar satu penelitian yang sudah pernah dilakukan dengan penelitian yang akan dilakukan nantinya. Ini semua tentu perlu dilakukan agar penulis mampu mendapatkan sumber-sumber dan referensi yang bagus untuk bisa digunakan dalam skripsi ini nantinya. Karena inilah, kajian pustaka ini akan mencantumkan hasil-hasil penelitian yang sudah ada dahulu yang mempunyai topik, pendekatan, atau inti yang sama. Dalam penelitian ini, ada dua perbedaan mendasar antar kelima penelitian terdahulu yang akan dijelaskan dengan penelitian ini: fakta bahwa semua media yang dianalisis dalam penelitian terdahulu menggunakan media dengan aktor sungguhan sebagai basisnya, atau disebut *live-action*. Sedangkan penelitian ini akan meneliti film animasi anak-anak *Onward* oleh Pixar Animation Studios, dengan target audiensi dan demografis yang jauh berbeda dibandingkan dengan media yang diteliti dalam penelitian terdahulu. Selain itu, kelima penelitian terdahulu ini adalah penelitian berbentuk jurnal, sedangkan penelitian ini berbentuk laporan skripsi.

Pada penelitian pertama, kesamaan hanya terletak dalam bagaimana kedua penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif, tapi spesifik tujuan dan unit analisis yang digunakan pun sangat berbeda, film animasi anak-anak *Onward* untuk penelitian ini, dan seri televisi remaja *Glee* untuk penelitian pertama. Dimana tujuan penelitian ini adalah untuk meneliti bagaimana kaum LGBTQ+ direpresentasikan di film *Onward* dalam salah satu tokohnya, penelitian pertama meneliti apakah representasi remaja gay dalam seri televisi *Glee* tertahan dalam perspektif heteronormatif.

Penelitian kedua, berbentuk jurnal, meskipun sama-sama meneliti representasi LGBTQ+, berbeda jauh dalam subyeknya. Sementara penelitian ini

meneliti film, penelitian kedua meneliti video klip musik Colour dari MNEK & Hailee Steinfeld.

Dan dari penelitian ketiga, kembali lagi perbedaan terletak pada apa yang diteliti, di mana penelitian ketiga meneliti *cover* majalah Vogue Arabia di Juni 2018 dan maknanya pada feminisme.

Dalam penelitian keempat, unit analisis yang digunakan adalah seri televisi *Will & Grace*, di mana penelitian ini lebih spesifik dalam menganalisis satu film, *Onward*. Selain itu juga, dimana penelitian ini meneliti kualitas representasi karakter Officer Specter di film *Onward*, penelitian keempat lebih menganalisa akan bagaimana karakter utama gay dalam seri televisi *Will & Grace* merepresentasikan orientasi seksual homoseksualitas dalam acara situasi komedi.

Dan di penelitian kelima, metodologi kedua penelitian sudah berbeda jauh, dimana penelitian ini meneliti secara kualitatif, penelitian kelima meneliti secara kuantitatif, dan di mana penelitian ini menganalisa satu film secara spesifik, yaitu film animasi anak-anak *Onward*, penelitian kelima menganalisis secara umum iklan-iklan yang merepresentasikan keluarga yang gay.

Di bawah ini adalah tabel yang membandingkan kelima penelitian terdahulu ini:

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

PENELITIAN PERTAMA	
Peneliti Penelitian	Frederick Dhaenens
Judul	<i>Teenage queerness: negotiating heteronormativity in the representation of gay teenagers in Glee</i>
Tujuan	Meneliti bagaimana seri televisi populer untuk remaja, <i>Glee</i> , masih terperangkap dalam perspektif yang heteronormatif
Teori & Konsep	<i>Queer Theory</i> , Heteronormativitas, Representasi dan Strategi Representasi
Metodologi	Penelitian Kualitatif

Hasil Penelitian	Analisis menyimpulkan bahwa <i>Glee</i> adalah contoh dari ambivalensi akan representasi kaum gay yang masih biasa dengan budaya pop di saat itu. Seri <i>Glee</i> mengkonsolidasikan fakta dan persepsi bahwa remaja gay akan selalu menjadi korban yang menyimpulkan bagaimana hidup akan lebih baik jika seorang remaja menganggap dirinya seorang heteronormatif, tapi juga menantang kekuatan heteronormatifitas dengan menunjukkan bagaimana mereka memengaruhi secara tidak langsung kehidupan kaum remaja gay dan hetero dengan memerhatikan secara lebih dalam kehidupan remaja gay.
PENELITIAN KEDUA	
Peneliti Penelitian	Ladya Lieggiana Agnes & Riris Loisa
Judul	Representasi Gay Melalui Penggunaan Warna (Analisis Semiotika Video Klip Color MNEK)
Tujuan	Untuk mengetahui representasi gay melalui penggunaan warna dalam video klip Color MNEK
Teori & Konsep	Representasi, Konstruksi Realitas, Klarifikasi Gay, Independenitas Warna
Metodologi	Penelitian Kualitatif
Hasil Penelitian	Kepribadian gay dalam video Color MNEK tergambar dari warna, misalnya yang tergolong gay feminis mengenakan warna yang lembut, sedangkan yang bersifat lebih maskulin digambarkan dengan warna yang lebih berani. Lagu juga memberikan kritik mengenai hubungan heteroseksual yang dianggap biasa, membosankan dan monoton, sedangkan hubungan homoseksual adalah

	sesuatu yang lebih menyenangkan dan berwarna, seperti pelangi.
PENELITIAN KETIGA	
Peneliti Penelitian	Michael Jibrael Rorong & Diana Suci
Judul	Representasi Makna Feminisme pada Sampul Majalah Vogue Versi Arabia Edisi Juni 2018 (Analisis Semiotika dengan Perspektif Roland Barthes)
Tujuan	Untuk mengetahui representasi makna feminisme dan makna yang terkandung dalam sampul majalah Vogue versi Arabia edisi Juni 2018.
Teori & Konsep	Teori semiotika Roland Barthes
Metodologi	Penelitian Kualitatif
Hasil Penelitian	Majalah Vogue di Saudi Arabia tidak terlihat peka pada keadaan yang terjadi sesungguhnya di hidup kebanyakan orang Arab, meskipun secara literal hubungannya dengan feminisme masih terbilang terhubung dengan baik dan tahu. Ke depannya Vogue harus tahu konteks keadaan sekitar mereka sebelum memilih model untuk sampul majalah mereka.
PENELITIAN KEEMPAT	
Peneliti Penelitian	Kathleen Battles & Wendy Hilton-Morrow
Judul	<i>Gay characters in conventional spaces: Will & Grace and the situation comedy genre</i>
Tujuan	Untuk menganalisis bagaimana sitkom <i>Will & Grace</i> merepresentasikan homoseksualitas dalam ruang budaya pop konvensional acara situasi komedi.
Teori & Konsep	Heteronormativitas, Maskulinitas, Politik Gay
Metodologi	Penelitian Kualitatif

Hasil Penelitian	<i>Will & Grace</i> bisa dibilang adalah program subversif dalam bagaimana mereka merepresentasikan kaum gay di saat itu, dengan fakta bahwa Will sendiri adalah representasi gay yang tidak terlihat gay bagi banyak orang, dengan seorang pria gay maskulin yang nyaman dengan seksualitasnya dan sudah ‘coming out’. Meskipun itu, dengan konvensi media komedi situasi serta batasan yang diambil agar representasi Will bisa diterima di belakang layar, pada akhirnya <i>Will & Grace</i> bisa dianggap masih terperangkap dalam budaya yang heteronormatif dalam bagaimana <i>Will & Grace</i> memberikan representasi mereka.
PENELITIAN KELIMA	
Peneliti Penelitian	Janet L. Borgerson, Jonathan E. Schroeder, Britta Blomberg & Erika Thorssén
Judul	<i>The Gay Family in The Ad: Consumer Response to Non-traditional Families in Marketing Communications</i>
Tujuan	Menginvestigasi bagaimana konsumen merespon akan keberadaan keluarga gay dalam iklan
Teori & Konsep	Analisa <i>Reader Response</i> , <i>Queer Theory</i> , Analisa Visual Kritis
Metodologi	Penelitian Kuantitatif
Hasil Penelitian	Konsumen dalam penelitian memberikan respons akan adanya keluarga gay dalam iklan dengan menggunakan metode “ <i>straightening up</i> ”, atau mempersepsikan keluarga gay tersebut menggunakan norma heteroseksual. Termotivasi oleh politik akan kaum LGBTQ+ ataupun tidak, penggunaan keluarga gay dalam periklanan memposisikan perusahaan dan produk mereka

	dalam diskusi akan kekeluargaan, identitas konsumen dan representasi budaya.
--	--

Sumber: Data olahan penelitian, 2021.

2.2 Dasar Teori

2.2.1 *Queer Theory*

Queer theory, atau teori *queer* didefinisikan sebagai suatu interogasi akan asumsi hegemonik tentang seksualitas atau gender, yang terutama terkait akan binari gender dan identitas diri yang tidak bisa dibantah secara obyektif. Teori *queer* sendiri terbagi dalam berbagai lensa kritik yang digunakan untuk menganalisis diskursus tentang gender dan seksualitas (Holleb, 2019, pg. 214).

Sebelum dibahas lebih jauh terkait teori *queer*, perlu diketahui terlebih dahulu apa arti dari *queer*. *Queer* didefinisikan sebagai kata yang sukar dipahami oleh kaum heteroseksual atau beridentitas non-cisgender, yang sendirinya berarti kelompok orang yang mempunyai orientasi yang lurus, atau atraksi yang berbalik antar perempuan dan laki-laki, yang mempunyai identitas yang sama dari awal lahir. Dari sini, *queer* juga berarti seseorang yang identitas gendernya dipolitisasi secara eksternal. Secara sederhana, *queer* berarti seseorang yang tidak cis (mempunyai identitas gender yang sama dengan seksualitas) dan heteroseksual (mempunyai rasa atraksi akan seseorang dengan seksualitas terbalik dari mereka), disingkat menjadi *cishet*. Dengan definisi ini, siapapun orang yang gay, lesbian, transgender, ataupun aseksual adalah termasuk dari *queer*. Disinilah teori *queer* muncul untuk meneguhkan pengertian terkait konsep *queer* ini (Holleb, 2019, pg. 208).

Teori *queer* menganalisa dan memeriksa relasi akan kekuatan, dengan basis *post-structuralism*, dimana *post-structuralism* sendiri berarti

gaya pemikiran kritis yang fokus akan momen kemiringan dalam system kita untuk mengidentifikasi pilihan etis yang kita jalani, baik itu dalam penulisan kita atau dalam hidup sekitar kita (Harcourt, 2007). Dengan pengertian ini, basis teori *queer* sendiri adalah untuk destabilisasi pengertian dominan akan klaim hal-hal yang dianggap ‘normal’ dan ‘alamiah’ dan menyatakan bahwa seks, seksualitas, dan identitas gender adalah konstruksi sosial yang dipertunjukkan oleh masyarakat (Holleb, 2019, pg. 214).

Teori *queer* sendiri bersifat non-statis dan menganggap ide normatif dan non-normatif sesuatu yang sama-sama patut dikritis secara lebih dalam. Mereka menantang pengertian akan binari suatu gender (pria atau wanita); binari seksualitas (*gay* atau lurus; atraksi antar sesama-seks atau atraksi antar seks-terbalik); binari akan perlakuan seksual normal dan ‘abnormal’; dan bahkan binary antar orang *queer* dan orang non-*queer*. Teori *queer* ada untuk mengkritik “rezim normativitas” dan struktur kekuatan yang membentuk rezim tersebut, di mana rezim ini sendiri adalah rezim dominasi perspektif kaum heteroseksual, yang menyebabkan susah nya perspektif kaum *queer* untuk masuk dalam masyarakat sekitar (Holleb, 2019, pg. 215).

Dari teori ini, pengertian ini bisa diaplikasikan dalam bagaimana film ini merepresentasikan kaum LGBTQ+ melalui karakter Officer Specter, lalu menganalisis akan bagaimana representasi ini mampu mendobrak pintu perspektif *queer* yang masih tertutup dalam benak banyak masyarakat melalui peran dan pentingnya Officer Specter dalam film ini.

2.2.2 Film Sebagai Media Massa

Film adalah salah satu media penyampaian pesan yang sering digunakan baik oleh individu atau suatu lembaga untuk menyampaikan ideologi, pesan, atau pengumuman kepada khalayak masyarakat.

Film sendiri adalah media yang sangat efektif untuk menimbulkan efek yang kuat pada masyarakat luas, maka media ini biasanya mampu

menanamkan pesan dalam film, tersirat ataupun tersurat. Hal-hal ini termasuk dari tujuan sang pembuat film itu sendiri (Effendy, 2009, pg. 315).

Dengan konteks penelitian film sebagai bagian dari media massa, ada dua aspek dalam fungsi media massa yang digunakan dalam penelitian film; *manifest function* dan *latent function*. *Manifest function* berarti momen saat masyarakat bereaksi pada film sesuai ekspektasi sutradara dan produser film, dalam bagaimana mereka menyikapi keseluruhan film dan tema-temanya. Sedangkan *latent function* berarti momen film yang diterima oleh masyarakat dengan sangat berbeda, atau berlawanan dengan perspektif yang diberikan oleh film berdasarkan sutradara dan produser (Merton, 1968, pg.73-74).

Film adalah media komunikasi massa yang menimbulkan dampak yang sangat besar kepada masyarakat, karena film selalu memengaruhi ideologi, pemikiran, dan pembentukan masyarakat berdasarkan muatan pesan yang ada dibalik film tersebut. Karena itulah, masyarakat perlu menyaring positif dan negatif yang film representasikan dalam adegan-adegannya (Sobur, 2013, pg. 127).

Film sendiri bisa dikelompokkan dalam empat jenis terkait gaya film mereka: cerita, berita, dokumenter, dan kartun (Ardianto, Komala, & Karlinah, 2014, pg. 148-149):

1. Film Cerita

Jenis film ini biasanya berisi cerita yang memang diperuntukkan untuk ditunjukkan dalam bioskop. Cerita yang diangkat nantinya biasanya antara cerita fiktif, atau kisah nyata yang naratifnya dimodifikasi, sehingga mempunyai unsur yang menarik baik dari segi dan jalan cerita.

2. Film Berita

Dengan nama lain “*newsreel*”, film-film ini termasuk jenis film jaman dahulu yang tujuan utamanya adalah untuk menyampaikan berita terkini, sama perannya seperti suatu film dokumenter, meskipun dengan waktu tayang lebih pendek dibandingkan film dokumenter. Peran film ini sudah digantikan dengan tayangan berita yang ada di televisi, maka film-film berjenis ini kebanyakan akhirnya terklasifikasi sebagai dokumen sejarah.

3. Film Dokumenter

Film yang diperuntukkan untuk “mendokumentasikan realitas dunia, untuk instruksi, edukasi, atau menyimpan rekaman historis”. Biasanya menggunakan perspektif dari interpretasi pribadi pembuat film tersebut terkait kenyataan yang dipotret.

4. Film Animasi

Film yang dibuat tidak dengan menggunakan aktor sungguhan, tapi dengan sejumlah gambar yang digabungkan bersama untuk merepresentasikan gambar tersebut bergerak, menjadi sebuah animasi, teknik pemakaian film yang berguna untuk merepresentasikan dua atau tiga dimensi. Biasanya film ini diperuntukkan untuk konsumsi anak-anak.

Dari jenis-jenis film ini, *Onward* sendiri adalah film animasi yang memang diperuntukkan untuk anak-anak, sama halnya seperti film-film Pixar yang lain, dengan teknik yang merepresentasikan tiga dimensi.

2.2.3 Konsep Representasi dalam Media

Dijelaskan oleh Hall (1997, pg. 16), representasi adalah terbuatnya suatu arti dalam bahasa. Merepresentasikan sesuatu berarti mendeskripsikan atau menggambarannya, membayangkannya dalam pikiran, atau memberi makna simbolis akan sesuatu. Dalam konteks penelitian ini, representasi berarti adalah saat audiensi film *Onward* melihat seorang karakter lesbian dalam film tersebut dan menggambarkan atau membayangkan bagaimana karakter itu membuat mereka memikirkannya, dan merasakannya.

Ada dua sistem dalam representasi menurut Hall, Evans, & Nixon (2013, pg. 17). Pertama, 'sistem'. 'Sistem' berarti obyek, orang, dan kejadian yang mungkin berkorelasi atau tidak berkorelasi antar satu sama lain, sesama konsep dan representasi mental yang kita miliki dalam kepala kita. Kedua, 'bahasa'. Karena bahasa, meski berbeda antar satu sama lain, tetap berarti sama dalam interpretasinya. Perbedaan yang membuat bahasa berbeda antar satu sama lain dengan jelas adalah budaya secara pengartian dan peta konseptual bersama.

Dalam konteks penelitian, 'sistem' adalah bagaimana semua adegan dan detail visual dalam film tersebut mendukung representasi dan bagaimana karakter Officer Specter secara konteksnya bisa dilihat dalam film tersebut, sedangkan 'bahasa' adalah bagaimana detail dan adegan secara audio tertangkap oleh audiensi, dan bagaimana mereka mendukung visual film tersebut.

Stuart Hall, Jessica Evans, & Sean Nixon (2013) sendiri membagi teori representasi dalam tiga pendekatan, yaitu:

1. *Reflective Approach* (Pendekatan Reflektif)

Pendekatan ini menyatakan bahwa bahasa berfungsi seperti cermin, yang berarti menjadi refleksi arti sesungguhnya dari sesuatu yang ditunjukkan. Dengan

pendekatan ini, makna bergantung pada obyek, ide, manusia, dan apa yang terjadi di dunia nyata.

2. *Intentional Approach* (Pendekatan Disengaja)

Untuk mengkomunikasikan sesuatu hal dari perspektif kita dalam hal tersebut, maka digunakanlah bahasa. Dari pendekatan ini, bahasa diungkapkan sebagai cara pengemukaan yang unik bagi setiap orang yang berbeda, seperti penyair puisi, penyanyi lagu, penulis buku, orator, dan lain-lainnya.

3. *Constructionist Approach* (Pendekatan Konstruksionis)

Setiap orang biasanya bisa dikatakan akan selalu menyusun makna yang mereka ingin buat melalui bahasa yang ada di lingkungan mereka. Representasi menggunakan pendekatan ini adalah pendekatan nyata yang menggunakan obyek yang materiil, seperti suara, gambar, bahkan bisa jadi coretan. Ini semua didekati dengan sistem bahasa yang mewakili konsep yang bertujuan untuk memberikan arti dalam bahasa yang dilihat.

Dari yang dijelaskan di atas, bisa dilihat bahwa garis besarnya adalah representasi diartikan sebagai suatu proses yang mengubah dan mengonstruksi setiap konsep dalam benak kita dan dikeluarkan, dijelaskan kembali melalui bahasa, yang hanya bisa terjadi dengan adanya sistem representasi. Meski begitu, proses ini juga ditentukan oleh kesamaan pengetahuan masyarakat terhadap suatu simbol, simbol-simbol yang lahir dari persetujuan bersama setiap khalayak masyarakat agar mereka semua bisa mengerti dan memahami satu sama lain.

2.2.4 Gaya Hidup dan Seksualitas LGBTQ+ dalam media

Sebelum menjelaskan pengertian terkait gaya hidup dan seksualitas LGBTQ+, sangat disarankan untuk memahami bahwa asumsi kaum LGBTQ+ mempunyai gaya hidup yang spesifik LGBTQ+ karena mereka termasuk dari itu bisa dianggap sebagai sesuatu yang ‘ofensif’ atau ‘melukai.’ Menurut Cawley (2015), menyatakan kehidupan seorang LGBTQ+ sebagai ‘gaya hidup’ tidak akurat dan ofensif, mengimplikasikan bahwa orientasi seksual mereka adalah suatu gaya hidup yang mereka pilih, mereka memilih untuk menjadi seorang LGBTQ+, di mana padahal kenyataannya tidak seperti itu.

Dari sini, kita harus membahas bagaimana gaya hidup dan seksualitas LGBTQ+ dalam media sering dipresentasikan dalam lensa yang *stereotypical*. Ini akan dicontohkan dalam dua orientasi LGBTQ+ yang umum direpresentasikan dalam media: gay dan lesbian. Untuk kaum pria gay, ada asumsi bahwa mereka semua suka hal yang sama; kecantikan dan pakaian; menyukai pria muda, maskulin, dan ganteng; menyukai berjemur di matahari; dan banyak hal lain yang *stereotypical*.

Meski begitu, tetap harus diingat bahwa gaya hidup dalam arti ini memang mempunyai pengertian yang penting dalam menganalisis bagaimana kaum LGBTQ+ hidup dalam dunia ini. Dan untuk memahami ini, kita harus memahami pengertian kata ‘*subculture*’ terlebih dahulu, karena komunitas LGBTQ+ bisa diklasifikasikan sebagai suatu ‘*subculture*’.

Apa itu ‘*subculture*’? Kata ini sering diartikan untuk merujuk pada grup-grup mikrokultural. Seperti grup minoritas, kata ‘*subculture*’ sendiri mempunyai konotasi yang negatif. Secara definisinya, *sub* berarti “inferior”, “rendahan”, atau “di bawah” (Neuliep, 2015, pg. 99).

LGBTQ+ bisa diklasifikasikan sebagai ‘*subculture*’ karena mereka sendiri mempunyai masalah yang sering dihadapi sama halnya dengan grup minoritas dalam suatu masyarakat: ostrasisme, ketidak-pedulian dari

masyarakat, bergantung akan satu sama lain dan bukan dengan orang terdekat mereka, dan semacamnya. Dari data di StopBullying.gov (2021), anak-anak muda LGBTQ+ di Amerika mengalami perundungan lebih sering dibandingkan anak-anak muda heteroseksual di daerah sekolahan, (32% dalam tempat pendidikan, 26.6% dalam dunia online), dan 13.5% anak-anak muda LGBTQ+ tidak ingin sekolah karena alasan keselamatan diri sendiri dibandingkan dengan anak-anak muda heteroseksual.

Dari data di atas, bisa disadari bahwa dari masa muda pun anak-anak LGBTQ+ sudah mengalami pengalaman pahit dunia, dan dari sini, tidaklah heran bahwa kebanyakan dari mereka lebih sering pada akhirnya lebih aktif secara kehidupan sosial di internet.

Meski begitu, setelah banyak rintangan dan desakan dari kaum LGBTQ+ sendiri, pada akhirnya kaum LGBTQ+ di Amerika bisa mendapatkan kehidupan yang lebih baik di mana mereka akhirnya bisa lebih nyaman dalam seksualitas mereka, termasuk dalam dunia kerja di mana dunia kerja sendiri sudah mampu menerima mereka, meskipun mereka masih menerima banyak tantangan dari dunia kerja juga. Berdasarkan data dari LGBTMap (2018), setidaknya 22% dari kaum pekerja LGBTQ+ tidak dibayar atau dipromosikan dengan tingkat yang sama dengan kawan kawan kerja mereka yang heteroseksual, dan data menunjukkan bahwa hanya 1 dari 5 perusahaan Amerika serikat yang memberikan *paid family leave* untuk pekerja LGBTQ+.

Semua konteks ini, diharapkan bisa memberikan suatu ide konkret yang menunjukkan bahwa di film ini, karakter Officer Specter diperlakukan dengan sangat normal dan biasa, oleh kawan-kawan polisinya maupun dari orang-orang sekitar. Representasi ini menunjukkan ideal yang harus diterapkan oleh dunia, di mana orang LGBTQ+ biasa seperti Officer Specter harus sama dalam perlakuan mereka seperti pekerja kebanyakan dan tidak perlu diberikan hak spesial atau hak khusus, karena yang terpenting hanyalah mereka adalah orang biasa, bekerja seperti orang-orang biasa, dan

gaya hidup dan seksualitas mereka bukanlah sesuatu yang harus dipertanyakan.

2.2.5 Simbol dan Simbolisme

Menurut Watson & Anne (2012, pg. 294), simbol diartikan sebagai suatu obyek, orang, atau kejadian yang mempunyai pengertian dan definisi yang disetujui secara umum dan bersama, di mana individu-individu yang bersangkutan menerimanya sebagai representasi akan suatu hal selain hal itu sendiri, seperti misalnya bendera nasional yang merepresentasikan patriotisme dan kesatuan nasional, pengertian yang lebih dalam dari sekedar helai bendera negara belaka.

Dari semua ini, terbitlah pengertian akan simbolisme, di mana pengertian umum simbolisme didefinisikan sebagai suatu ide yang merepresentasikan banyak hal. Di mana simbol sendiri berarti hanya mempunyai satu pengertian, simbolisme berarti suatu hal, obyek, kejadian, atau orang yang merepresentasikan banyak perspektif (Elbom, 2021). Contohnya adalah di mana orang melihat warna merah, dan warna merah bisa berarti banyak hal bagi orang-orang ini. Biasanya berarti hal-hal seperti hasrat, cinta, loyalitas, ataupun kejutan, hina, tabu, dan lain-lain.

Film sering berputar dalam hal ini, mengingat itulah inti dari adanya film, sebagai penyampai pesan tersirat dan tersurat, implisit atau eksplisit. Sebuah karakter dalam mampu menjadi simbolisme dalam banyak hal, baik positif ataupun negatif, dan di spesifikasi inilah simbol dan simbolisme berguna dalam analisa suatu semiotika film.

Dalam simbol sendiri ada dua komponen penting dalam mempelajari simbol dan simbolisme (Mulyana, 2010):

- a. Tanda: Sesuatu yang fisik/materiil, mampu dipersepsi oleh pandangan kita.

- b. Makna: Hasil penandaan tanda. Bukan sesuatu yang bersifat mutlak dan statis karena pemaknaan dapat berubah dengan banyak faktor.

Dalam simbol juga ada istilah ‘lambang’. Lambang di sini sama halnya dan propertinya dengan simbol, di mana mereka terbentuk dari persetujuan sekelompok orang, tetapi lambang lebih mencakup perilaku non verbal, pesan verbal, serta obyek yang maknanya telah disepakati bersama. Lambang pun mempunyai beberapa sifat (Mulyana, 2010, pg. 92):

- a. Lambang pada dasarnya tidak bermakna, tapi masyarakatlah yang memberi lambang tersebut makna dan arti.
- b. Lambang bersifat sewenang-wenang, atau sembarangan, karena apa pun bisa termasuk lambang, meski itu pun juga tergantung dari kesepakatan bersama sekelompok orang.
- c. Lambang mempunyai banyak variasi. Variasinya dari suatu tempat ke tempat lain, atau dari suatu budaya ke budaya lain.

Dari semua ini, dengan basis penelitian ini, tanda di sini adalah adegan dari film *Onward*, sedangkan makna adalah analisis kualitatif dari persepsi penelitian ini kepada adegan-adegan film tersebut.

2.2.6 Teori Semiotika Christian Metz

Definisi dari ilmu semiotika adalah metode atau ilmu analisis yang digunakan dalam mengkaji tanda. Tanda-tanda sendiri adalah perangkat

yang dipakai dalam upaya memahami dunia, ditengah-tengah dan bersama manusia.

Kata “semiotika” sendiri berasal dari bahasa Latin, *semeion* yang berarti “tanda” atau *scene*, yang secara harfiah berarti “Penafsiran tanda”.

Dari semua ilmu semiotika, penelitian ini akan menggunakan ilmu semiotika dari Christian Metz. Definisi semiotika menurut Metz (2018) adalah bagaimana film memberikan suatu struktur naratif. Jika konsep memberikan penandaan, maka benda akan ekspresikan tanda itu. Kombinasi antar suara dan gambar membentuk suatu sintagma, yang di sini berarti unit naratif, yang di mana elemennya semua berinteraksi semantik. Teori semiotika ini membandingkan *shot* suatu adegan film dengan kata-kata, menggambarkan kuatnya hubungan antar bahasa dengan film.

Saat film dianalisis, Metz menggunakan *large syntagmatic category*. Tujuan dari ini semua adalah agar sebuah gambar yang muncul bisa dibedakan dalam semacam pola, yang jika digabungkan semuanya akan membentuk bingkai yang mencakup seluruh naratif film tersebut.

Large syntagmatic category berfungsi untuk identifikasi, pembatasan, dan definisi segmen yang otonom atau kesatuan suatu aksi, disebut disini sebagai *diegetic continuity*. Lalu ada juga tipe-tipe batasan, yang berarti tanda-tanda pembagi atau pemisah untuk menerangkan dan memisahkan segmen-segmen utama). Rantai sintagmatis Metz sendiri terdiri dari 8 bagian, yaitu:

1. *Autonomous Shot*

Single shot ini biasanya menggambarkan keseluruhan segmen dalam sebuah plot film. Mereka sendiri terbagi menjadi dua, yaitu:

- a. *Single sequence shot*, menggabungkan keseluruhan adegan menjadi satu shot (*single shot*).

- b. *Insert*, dibagi juga dalam empat divisi: *Nondiegetic Insert* (gambar yang bisa berfungsi untuk perbandingan), *Displaced Diegetic Insert* (gambaran yang terjadi di luar adegan, tapi tetap terjadi dalam satu aksi yang ada dalam kesatuan), *Subjective Insert* (gambaran akan pemikiran dan ide seseorang), & *Explanatory Insert* (gambaran situasi yang mendetail dalam suatu adegan).

2. *Parallel Shot*

Sintagma ini biasanya berarti penggabungan dua atau lebih cerita yang berbeda yang tidak ada hubungannya sama sekali, contohnya orang beruntung dengan tidak beruntung dalam suatu komedi, pemandangan pulau besar dengan kapal yang kecil, dan sebagainya.

3. *Bracket Syntagma*

Sintagma ini berarti satu rangkai adegan-adegan yang menunjukkan keseluruhan suatu adegan atau peristiwa dalam film. Sintagma ini menunjukkan kepada penonton film bahwa rangkaian adegan-adegan ini adalah gambaran inti filmnya.

4. *Descriptive Syntagma*

Sintagma ini bersifat deskriptif, dan biasanya hanya bisa diaplikasikan pada benda tak bergerak atau *motionless objects*. Sintagma ini biasanya digunakan dalam menjelaskan latar belakang atau *setting* obyek. Seperti pemandangan ruang tamu dalam sebuah rumah, atau pemandangan laut di pantai.

5. *Alternate Syntagma*

Sintagma ini menjelaskan dua atau lebih peristiwa/kejadian yang terjadi bersamaan waktunya, di mana mereka juga terhubung satu sama lain.

Seperti hubungan antar protagonis dengan antagonis yang mengejar satu sama lain, yang *shot*-nya terjadi dalam waktu yang sama.

6. *Scene*

Rangkaian peristiwa atau kejadian yang terjadi secara berurutan, sesuai kronologi waktu film, berhubungan dengan jelas, tidak menggunakan efek atau perubahan setting kejadian tersebut, yang berarti spesifik dalam waktu dan tempatnya. Adegan percakapan antar kedua tokoh adalah salah satu contohnya.

7. *Episodic Sequence*

Ringkasan suatu peristiwa secara simbolis, sesuai kronologi waktu, dan juga berurutan. Biasanya menyatukan lebih dari satu *shot* yang berhubungan bersamaan dan linear.

8. *Ordinary Sequence*

Sama seperti *Episodic Sequence*, tapi ini lebih fokus ke hal-hal yang penting dalam film. Dan juga bedanya dengan *Episodic Sequence*, biasanya mereka tidak berurutan.

2.2.7 Sejarah LGBT

Dalam sejarah perfilman, seperti dijelaskan di latar belakang diatas, representasi kaum LGBTQ+ yang awalnya sendiri sudah berbasis dari ostrasisme dan *stereotype* kaum LGBTQ+ yang membuat mereka menjadi bahan tertawaan menjadi semakin parah saat Hays Code mulai diterapkan dalam perfilman selama puluhan tahun mendatang, yang akhirnya memaksakan kaum LGBTQ+ untuk hanya bisa direpresentasikan melalui film-film Hollywood saat itu sebagai penjahat yang *queer-coded*, atau tokoh-tokoh antagonis yang diberikan kepribadian dan ragam sifat dan perlakuan yang memberikan implikasi bahwa mereka sendiri adalah kaum LGBTQ+,

tanpa perlu memberikan mereka resolusi akan seksualitas mereka, dan memastikan bahwa mereka bisa gampang dihiraukan implikasinya dengan adanya mereka sebagai tokoh antagonis dalam film-film Hollywood.

Setelah hilangnya Hays Code, saat itulah akhir dari keterbatasan representasi kaum LGBTQ+ dalam perfilman. Setidaknya, secara resmi, dimana Hays Code sendiri diganti sistem film rating *Motion Picture Association*. Meski begitu, tema-tema LGBTQ+ sendiri masih jarang dieksplor secara umum oleh dunia *mainstream* perfilman Amerika, meskipun ada banyak film yang menunjukkan skema-skema narasi LGBTQ+ ini dengan jelas, seperti *The Boys In The Band* (1970), dimana cerita film itu berpusat pada grup pertemanan pria-pria gay, lalu juga ada *Pink Flamingo* (1972), yang melahirkan dasar dari gaya film *camp* untuk tahun-tahun mendatang, tetapi gaya ini mulai mengambil jajak *mainstream* saat *The Rocky Horror Picture Show* rilis ditahun 1975, dimana antagonis film tersebut, peneliti pansexual (seseorang dengan orientasi seksual kepada setiap orang, apapun identitas gender dan sex mereka) transgender (seseorang dengan identitas gender yang berbeda dari sex mereka yang diatributkan dari lahir) Dr. Frank-N-Furter menjadi tokoh horror paling populer di saat itu (Monteil, 2021).

Dari sini, banyak lagi film yang mulai mengambil basis narasi tema LGBTQ+ sebagai tema film mereka, dan bahkan tidaklah lagi mereka menjadi sesuatu yang hanya bisa diimplikasikan, dan dengan satu akhir cerita buruk saja untuk karakter-karakter LGBTQ+ tersebut. Film-film seperti *Desert Hearts* (1985) yang memberikan akhir cerita bahagia untuk pasangan lesbian di film itu, *Parting Glances* (1986) yang menceritakan krisis AIDS yang melanda Amerika saat itu, sampai *To Wong Foo, Thanks For Everything! Julie Newmar* (1995) yang membuat representasi *drag queens* (seorang pria yang menggunakan pakaian dan makeup wanita untuk mengimitasi dan melebih-lebihkan penanda dan peran gender perempuan untuk hiburan) menjadi sesuatu yang dilihat oleh Hollywood dengan sangat

hati-hati untuk pertama kalinya, menunjukkan bahwa kehidupan LGBTQ+ tetaplah menarik dan sesuatu yang Hollywood bisa tunjukkan kepada audiensi film (Monteil, 2021). meskipun ada beberapa representasi LGBTQ+ yang masih terhitung regresif sampai sekarang, semua representasi positif LGBTQ+ dalam perfilman yang *mainstream* dan mudah dilihat membuat karakter seperti Officer Specter sesuatu yang bisa diselebrasikan, karena karakternya sendiri bukanlah karakter yang *over the top*, atau harus menjadi pernyataan budaya akan keberadaan kaum LGBTQ+. Dengan Officer Specter, ada representasi yang menunjukkan bahwa kaum LGBTQ+ bisa hidup dengan normal, mempunyai pekerjaan dan kehidupan yang normal.

2.2.8 Semiotika Film dan Budaya *Queer*

Jika ingin berbicara mengenai bagaimana budaya *queer* memengaruhi teori semiotika film, kita harus bicara terlebih dahulu tentang bagaimana budaya *queer* sendiri diperlakukan dalam film. Dari sini, harus ada suatu pertanyaan terngiang di kepala. Bagaimanakah sebenarnya film merepresentasikan kehidupan *queer*?

Film sekarang mengerti bahwa naratif *queer* internasional sendiri berfungsi sebagai sesuatu yang membuat kaum LGBTQ+ yang menontonnya untuk terinspirasi dan mencoba untuk *coming out*, dimana nantinya mereka akan ditolak dalam usaha mereka oleh otoritas, yang akhirnya akan membuat mereka semangat dalam terkait mempertahankan kehidupan dan budaya mereka, dan mencari penerimaan dari orang-orang yang ada yang mampu menerima mereka, seperti klub sekolah, konvensi pertemuan kaum LGBTQ+, ataupun festival film.

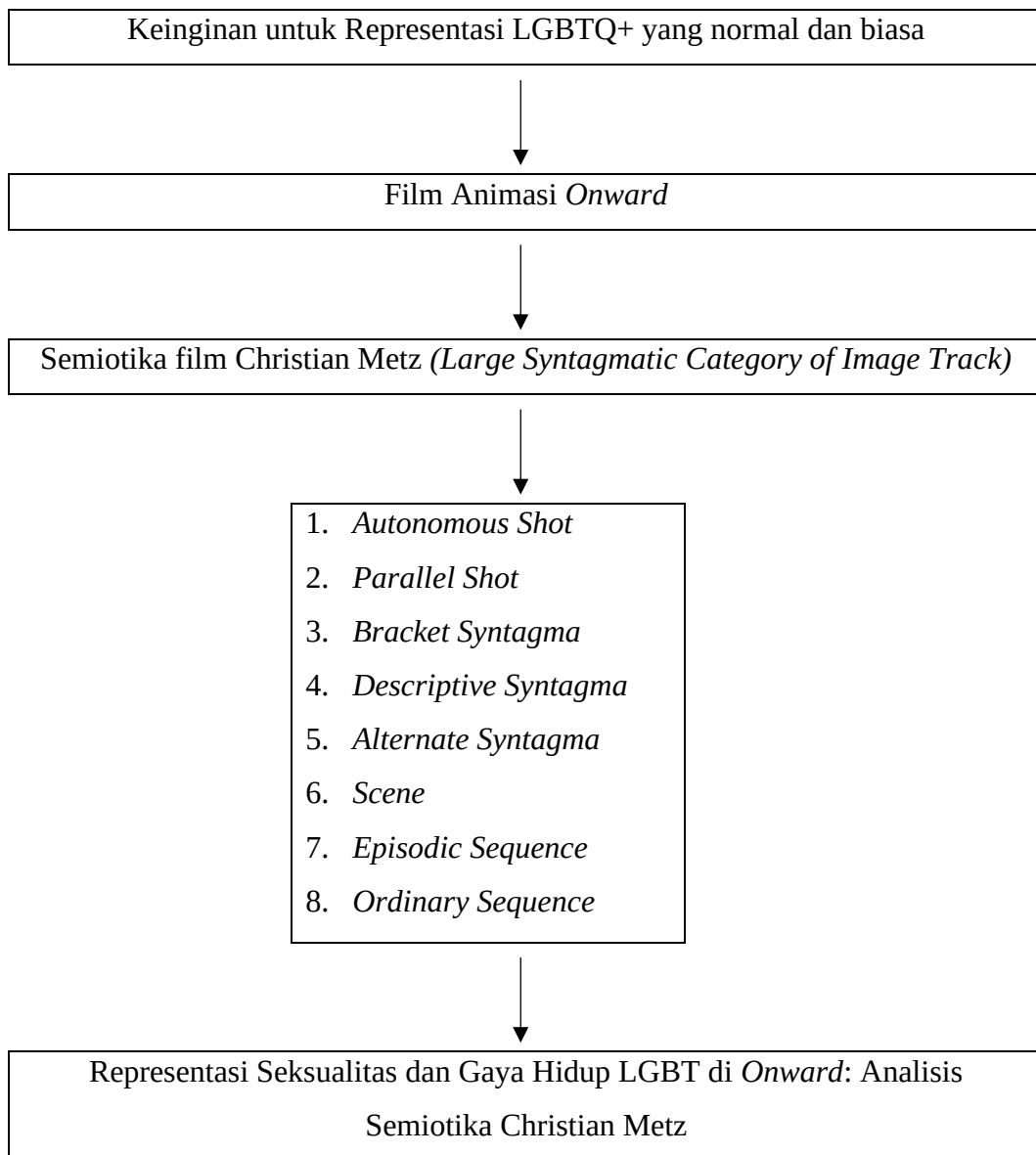
Tetapi, teori-teori seksualitas dan globalisasi ini semuanya didominasi melalui lensa dunia Barat, yang membuat semiotika film akan budaya *queer* menggunakan basisnya dari model homoseksualitas dunia Barat (Schnoonover & Galt, 2016, pg. 123).

Meski begitu, pada akhirnya inilah basis dari semiotika analisis film-film yang menggunakan budaya *queer*. Narativitas *queer* bisa diargumenkan sebagai sesuatu yang termasuk dari kritik publik yang kompleks dan lebih kritis, mengingat bahwa kaum LGBTQ+ sendiri adalah kaum minoritas yang mudah dilihat dan ditunjuk oleh jari, yang membuat naratif-naratif film menggunakan budaya *queer* sesuatu yang menyimpan definisi dari publisitas budaya *queer* itu sendiri, seperti suatu bom yang akan meledak dan memengaruhi perspektif penonton dalam menghadapi film-film dengan narasi *queer* (Schnoonover & Galt, 2016, pg. 123).

2.3 Kerangka Pemikiran

Dalam penelitian ini, dibutuhkanlah suatu landasan berpikir agar mampu memecahkan masalah yang dipertanyakan oleh penelitian ini. Untuk memperkuat hal ini peneliti akan menggunakan teori semiotika. Teori semiotika adalah teori yang digagas oleh Christian Metz yang bertujuan untuk menganalisis dan mengetahui bagaimana film *Onward* merepresentasikan kaum LGBTQ+, atau lesbian secara spesifik, dan bagaimana film tersebut menyikapi karakter itu.

Tabel 2.2. Kerangka Pikir



Kerangka ini mendasarkan pada bagaimana seksualitas dari karakter Office Specter tertulis dan diperankan secara langsung sebagai lesbian karena kebetulan saja memang para penulis film *Onward* menulisnya begitu saja, dan mengingat akan keinginan mereka untuk merepresentasikan kaum minoritas LGBTQ+ di film *urban fantasy*, yang menurut mereka sendiri seharusnya tidaklah harus mengikuti batasan dan tabu dunia nyata.