

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

V.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan yang telah didapat pada penelitian ini, Disney memang mencoba menampilkan sebuah representasi LGBTQ dalam film *Strange World*. Upaya tersebut hadir dalam pemanfaatan film animasi. Animasi menawarkan kelebihan dalam ruang fleksibilitas kreatif. Animasi memungkinkan kreator untuk menciptakan dunia dan karakter yang benar-benar imajinatif, tanpa batasan fisik atau teknis yang dihadapi dalam film *live action*. Ini memungkinkan ide-ide abstrak, fantastis, atau non-realistis untuk diwujudkan secara visual. Visualisasi dalam film animasi juga dapat lebih ekspresif, kreator bisa mengekspresikan emosi, ide, atau konsep secara lebih eksplisit dan simbolis melalui warna, bentuk, dan gerakan. Ide dan gagasan yang kompleks dapat dimuat dalam film animasi secara lebih sederhana dan membuatnya lebih mudah dipahami. Sehingga tema-tema sensitif dan berat dapat dibuat serta disampaikan dengan cara yang lebih halus.

Bukti dari penerapan media film animasi sebagai wadah untuk ide atau gagasan kompleks muncul pada film *Strange World*. Pada film *Strange World*, mencoba menyampaikan sebuah ide LGBTQ melalui karakter pada filmnya. Ide mengenai LGBTQ ini merupakan sebuah gagasan yang kompleks, karena memuat mengenai perbedaan orientasi seksual pada setiap individu. Tetapi melalui media film animasi, ide kompleks ini dapat dimuat dengan baik melalui tanda atau simbol yang ditampilkan dalam visual dan gerakan dari karakter. Sehingga ide LGBTQ yang awalnya terlihat kompleks, dapat dibuat lebih halus dan mudah diterima oleh penonton.

Melalui metode analisis konten kualitatif yang dilakukan pada penelitian ini, berhasil menyaring data adegan untuk memperlihatkan adegan yang memiliki tanda kuat sebagai representasi dari LGBTQ. Terdapat 8 adegan yang memperlihatkan tanda representasi LGBTQ pada karakter Ethan Clade dan Diazo. Selain itu sebuah bentuk dukungan terhadap LGBTQ juga muncul yang terlihat dari lingkungan

keluarga Ethan, yaitu Seacher Clade, Jaeger Clade, dan Meridian Clade. Dalam metode analisis konten kualitatif yang dipakai, juga dapat mengungkap tanda spesifik apa saja yang menjadi representasi LGBTQ melalui kategori dan kode. Representasi tersebut muncul melalui kategori nonverbal yang meliputi nonverbal kontak mata, gestur, ekspresi, penampilan, dan sentuhan. Lalu melalui kategori faktor penyebab yaitu dukungan lingkungan.

Dalam filmnya memang terlihat bahwa antara karakter Ethan Clade dan Diazo, memunculkan sebuah ketertarikan emosional melalui perilaku nonverbal yang muncul melalui visual adegan. Tanda yang muncul seringkali melalui perilaku nonverbal. Tanda-tanda tersebut menjadi indikasi jelas bahwa memang film *Strange World* memiliki muatan LGBTQ didalamnya. Terutama representasi LGBTQ seringkali muncul pada diri Ethan sebagai salah satu karakter utama dalam film *Strange World*. Imbas dari pentingnya peran Ethan dalam cerita, membuat porsi representasi LGBTQ menjadi lebih banyak muncul. Hal ini merupakan sebuah hal baru pada film animasi buatan Disney, karena pada beberapa film animasi sebelumnya, representasi LGBTQ belum tampil banyak seperti dalam film *Strange World*. Tak hanya ditampilkan melalui Ethan sebagai salah satu karakter utama, sebuah tanda representasi LGBTQ juga muncul pada karakter yang bahkan tidak menunjukkan perilaku LGBTQ. Dalam film *Strange World*, seakan dibangun sebuah upaya untuk membangun lingkungan suportif dari karakter yang ditampilkan bukan sebagai LGBTQ. Upaya tersebut muncul dalam bentuk dukungan lingkungan terdekat dimana tempat karakter Ethan hidup. Dukungan tersebut disalurkan melalui karakter Searcher dan Meridian sebagai orang tua kandung Ethan, dan Jaeger sebagai kakek kandung Ethan. Terlihat bahwa film *Strange World* mencoba untuk menyampaikan sebuah pesan agar lingkungan terdekat dapat memberikan dukungan penuh terhadap perbedaan orientasi seksual seseorang. Film *Strange World* ingin menyampaikan sebuah pesan normalisasi untuk setiap individu LGBTQ untuk diperlakukan seperti biasa tanpa ada diskriminasi dari orang yang bukan menjadi bagian dari LGBTQ.

Dalam penggunaan tanda atau simbol yang berkaitan dengan LGBTQ, karakter Ethan dan Diazo seringkali menunjukkan ketertarikan seksual satu sama lain. Tanda atau simbol tersebut berhasil dikemas secara detail dan akurat mengikuti perilaku pasangan gay di dunia nyata. Film animasi terbukti menjadi sebuah media yang efektif dalam menyampaikan pesan emosi dan ide yang kompleks melalui gerakan dan ekspresi karakter. Penyederhanaan ide LGBTQ yang dimasukkan membuat film animasi *Strange World* dapat mencakup *audiens* yang lebih luas sehingga penyampaian ide LGBTQ dapat tersalurkan dengan lebih efektif.

V.2 Saran

Melihat hasil penelitian yang dilakukan, penelitian ini berjalan dengan baik karena telah dapat menemukan tanda representasi LGBTQ pada karakter di film *Strange World*, melalui kategori nonverbal dan faktor penyebab. Akan tetapi ada beberapa saran yang akan disampaikan untuk penelitian yang akan membahas mengenai hal yang serupa. Adapun saran yang akan disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Hendaknya, untuk penelitian selanjutnya agar dapat membahas cakupan pembahasan yang tidak terbatas pada kategori nonverbal dan faktor penyebab. Karena tanda perilaku LGBTQ juga dapat dilihat melalui kategori verbal serta psikologi. Penelitian selanjutnya dapat difokuskan untuk membahas kedua hal ini.
2. Hendaknya, pada penelitian selanjutnya untuk dapat membahas objek lain yang tidak hanya film animasi saja. Objek penelitian dapat diluaskan lingkupnya membahas berbagai objek yang terlihat memiliki tanda representasi LGBTQ.