

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **I.1 Latar Belakang Masalah**

Pada perkembangan dunia industri, industri hiburan menjadi salah satu sektor industri yang mengalami perkembangan yang besar, industri hiburan adalah sebuah industri yang menggabungkan berbagai segmen, termasuk film/bioskop, televisi, musik, penerbitan, radio, internet, periklanan, dan *gaming* (Segupta dan Mukherji 2021). Industri ini banyak dijadikan ladang dalam mengambil keuntungan, sebab konsumen dilipisan masyarakat yang begitu besar, membuat banyak orang berlomba-lomba untuk terus mengembangkan serta menyajikan suplai hiburan pada masyarakat. Berbicara mengenai industri hiburan, salah satu segmen yang paling besar dan sukses adalah film, segmen film selalu berhasil dalam menarik perhatian masyarakat. Film merupakan bentuk seni yang menggabungkan gambar bergerak dengan suara untuk menceritakan kisah atau mengkomunikasikan ide, sering kali menggunakan teknik-teknik khusus seperti *editing*, *framing*, dan pencahayaan untuk mencapai efek tertentu (Bordwell dan Thompson 2010).

Film selalu berhasil menjadi hiburan yang dicari oleh masyarakat, karena memiliki kelebihan dengan menggabungkan media audio dan visual. Sebagai media audio visual, film memiliki kemampuan untuk menyampaikan informasi dan emosi dengan cara yang tidak dapat dicapai oleh media lain (Bordwell dan Thompson 2010). Kelebihan ini menjadi kekuatan utama yang dimiliki oleh film, berbeda dengan segmen lain yang hanya memanfaatkan salah satunya saja, film menggabungkan kedua aspek ini sehingga pesan dapat tersampaikan dengan baik, secara tak langsung film juga adalah sebuah alat komunikator, karena dapat menjadi media untuk menyampaikan gagasan atau pesan pada khalayak. Kelebihan tersebut membuatnya menjadi sangat diminati dan akrab dalam lingkungan masyarakat.

Film adalah bentuk seni yang terdiri dari elemen-elemen seperti *mise-en-scène* (penataan adegan), sinematografi, penyuntingan, dan suara, yang semuanya bekerja sama untuk membentuk pengalaman sinematik. Film juga dipahami sebagai teks

yang dapat dianalisis dari berbagai perspektif, termasuk naratif, estetik, dan budaya (Bordwell dan Thompson 2010). Menurut Bordwell dan Thompson (2010), film juga merupakan medium yang memiliki kemampuan kuat untuk memicu emosi pada penonton dalam karya mereka, film memiliki kekuatan unik dalam memanipulasi emosi melalui berbagai elemen seperti narasi, karakter, sinematografi, penyuntingan, dan musik. Inilah yang menjadikan alasan utama mengapa film sangat diminati.

Film juga dapat dibedakan melalui *genre*, menurut Bordwell dan Thompson (2010), genre pada film dapat dibedakan menjadi film naratif, dokumenter, eksperimental, dan animasi. Animasi merupakan salah satu jenis film yang populer, menurut Wells (2002) animasi merupakan bentuk seni dan komunikasi yang menggunakan teknik animasi untuk menciptakan ilusi gerakan dari gambar-gambar yang tidak bergerak. Film animasi memanfaatkan berbagai teknik, termasuk *stop motion*, CGI (*Computer-Generated Imagery*), dan animasi cel, untuk menghasilkan cerita dan ekspresi visual yang sering kali tidak mungkin dicapai oleh film *live-action*. Film animasi menjadi gambaran dari objek nyata, objek yang dimaksud meliputi gambar manusia, tulisan teks, gambar hewan, gambar tumbuhan, gedung, dan sebagainya. Setiap objek ini mengandung unsur tanda karena sebagai media yang bisa dilihat atau didengar, mereka membentuk struktur tanda yang bisa diinterpretasikan, dalam film animasi, semua elemen yang terlihat dan terdengar mengandung tanda atau representamen yang bisa diinterpretasikan (Wells 2002).

Dalam animasi, unsur lain yang menjadi bagian paling penting adalah karakter, Menurut Thomas dan Johnston (1981), karakter animasi sebagai makhluk atau objek yang mampu menampilkan kehidupan melalui gerakan dan ekspresi. Karakter harus dapat mengekspresikan emosi dan kepribadian yang meyakinkan, sehingga penonton bisa merasakan hubungan emosional dengan mereka.

Karakter dalam sebuah cerita sangat penting untuk menciptakan keselarasan dengan alur cerita. Karakter yang kuat dan konsisten sangat penting untuk menciptakan

cerita yang menarik. Ketika karakter sejalan dengan alur cerita, penonton akan lebih mudah merasakan keterikatan karena tindakan dan reaksi karakter tersebut terasa logis dan sesuai dengan konteks cerita (Thomas dan Johnston 1981). Oleh karena itu, kesamaan antara karakter dan penggambaran dalam cerita sangatlah penting untuk menyampaikan pesan moral secara efektif kepada penonton.

Sebagai karya fiksi, animasi memberikan ruang untuk mengekspresikan ide-ide yang lebih kreatif. Animasi juga merupakan medium yang sangat efektif untuk menyampaikan emosi dan gagasan yang kompleks melalui gerakan dan ekspresi karakter. Ini memungkinkan penggunaan tanda dan simbol yang lebih halus dan mendalam dibandingkan dengan media lainnya (Williams, 2009). Pemanfaatan kelebihan film animasi dalam menyampaikan ide kompleks ini dicoba diterapkan dalam film animasi *Strange World*. Film *Strange World* mencoba menyampaikan ide LGBTQ melalui karakter Ethan Clade dan Diazo.

LGBTQ adalah singkatan dari lesbian, gay, biseksual, transgender, dan queer. Ideologi ini meyakini bahwa orientasi seksual dan identitas gender tidak memiliki batas, sehingga seseorang bebas memilih identitas dan orientasinya. Berasal dari masyarakat barat yang mayoritas menganut liberalisme, ideologi ini didukung oleh prinsip kebebasan individu dan hak asasi manusia (HAM). Permasalahan muncul ketika film *Strange World* mulai tayang pada berbagai negara di dunia. Penolakan terjadi karena rating film *Strange World* yaitu PG (*Parental Guidance*) yang mencakup kisaran umur 8-13 tahun, dinilai belum cukup untuk film yang berupaya memasukkan ide LGBTQ pada filmnya. Beberapa negara sampai melarang film *Strange World* untuk tayang, negara tersebut adalah seluruh negara Timur Tengah, Cina, Malaysia, Indonesia, Pakistan, Turki, Vietnam, dan beberapa negara Afrika Timur dan Barat (Hsia 2022).

Di Indonesia sendiri, walaupun tidak berhasil tayang, akan tetapi masalah lain muncul ketika film ini tayang pada *platform streaming* Disney+, Kominfo serta LSF (Lembaga Sensor Film) belum memiliki aturan mengenai kebijakan sensor pada

*platform streaming online*, sehingga film-film dengan muatan seperti LGBTQ dapat bebas masuk tanpa adanya sensor. Hal ini menjadi kekhawatiran, karena ajaran dari LGBTQ banyak bertentangan dengan norma dan aturan di Indonesia, apalagi fakta bahwa penduduk Indonesia mayoritas merupakan pemeluk agama islam, yang dalam ajarannya dengan jelas melarang praktik LGBTQ. Sehingga hal ini menumbuhkan sebuah ketakutan dari para orang tua mengenai tontonan yang aman untuk dinikmati anak, seperti menurut Telussa (2022), pengaruh tontonan terhadap perilaku anak atau remaja lebih tinggi dibandingkan melalui bacaan, pengaruh informasi yang diingat seseorang melalui membaca hanya sekitar 15%. Namun, ketika informasi disertai dengan suara dan visual, daya ingatnya meningkat menjadi sekitar 50% bagi orang yang menyaksikannya. Maka dari itu ditakutkan bahwa kebiasaan menonton animasi yang mengandung LGBTQ malah akan berdampak pada sikap yang melihat bahwa LGBTQ merupakan suatu hal yang normal dan biasa. Padahal perilaku LGBTQ sangat tidak sesuai jika berkembang di Indonesia.

Apalagi dengan fakta bahwa film *Strange World* merupakan sebuah film animasi, maka konsep tanda dan simbol yang muncul menjadi lebih kuat. Sebab sebagai film rekaan, film animasi merupakan bentuk seni visual serta naratif, yang sangat bergantung pada penggunaan simbol-simbol untuk menyampaikan pesan, makna, dan emosi. Tanda atau simbol yang muncul pun dapat disederhanakan serta memiliki pendekatan yang lebih halus, melalui cara yang simbolis dan metaforis, membuat film animasi dapat diterima lebih baik oleh *audiens*. Alasan inilah yang mengarahkan pada dugaan bahwa film animasi *Strange World* dimaksudkan untuk menjadi representasi LGBTQ. Melalui berbagai tanda simbolis atau metaforis yang mengarahkan pada perilaku dari LGBTQ yang terlihat dari karakter Ethan Clade, dan Diazo.

Pada pengamatan awal yang telah dilakukan terhadap film *Strange World*, terdapat tanda-tanda yang menjadi dugaan bahwa film *Strange World* memuat LGBTQ terhadap isi dari filmnya. Dugaan tersebut didasari dari hasil pengamatan pada

karakter Ethan Clade dan Diazo yang terlihat menunjukkan ketertarikan homoseksual.

Berangkat dari permasalahan yang telah disampaikan, maka akan dilakukan penelitian lanjut terhadap karakter yang diduga sebagai LGBTQ dalam film animasi *Strange World*, untuk dapat melihat apakah Disney memang benar mencoba menampilkan representasi LGBTQ pada film *Strange World*. Dalam melakukan penelitian, penelitian akan menggunakan metode analisis konten kualitatif. Karakter yang memiliki perilaku LGBTQ, akan dianalisis melihat dari aspek nonverbal dan faktor penyebab. Sehingga dari hasil penelitian tersebut, dapat menemukan bahwa film animasi *Strange World* memang memuat tanda atau simbol sebagai representasi dari LGBTQ.

## **I.2 Identifikasi Masalah**

Dengan mempertimbangkan permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, pembahasan utama akan difokuskan pada representasi LGBTQ dalam karakter-karakter dalam film *Strange World*. Dengan demikian, dari masalah tersebut, dapat diidentifikasi beberapa poin penting sebagai berikut:

1. Terdapat sebuah upaya yang dilakukan oleh Disney dalam film *Strange World* untuk mengenalkan LGBTQ pada usia anak dan remaja melalui film animasi.
2. Media animasi yang memiliki kelebihan dalam menyederhanakan ide kompleks, dicoba dimanfaatkan untuk menyampaikan ide kompleks seperti LGBTQ.
3. Upaya pengenalan ide LGBTQ tidak sesuai untuk disampaikan pada anak dan remaja di Indonesia, karena khawatir dapat menimbulkan sikap normalisasi.

## **I.3 Rumusan Masalah**

Dari beberapa uraian yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah yang ada pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bagaimana ciri-ciri atau tanda dari karakter Ethan Clade, yang diduga menjadi representasi dari LGBTQ pada film animasi *Strange World*.

#### **I.4 Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini, agar pembahasan tidak meluas dan dapat fokus pada topik permasalahan, maka, lingkup pembahasan dibatasi pada:

1. Pembahasan difokuskan pada analisis karakter Ethan Clade pada film *Strange World*.
2. Pembahasan karakter lain pada film hanya sebagai materi pendukung dalam menguatkan hasil analisis pada karakter Ethan Clade.
3. Pembahasan tanda dan simbol dibatasi pada perilaku nonverbal dan faktor penyebab dari karakter Ethan Clade yang diduga menjadi representasi LGBTQ.
4. Hanya membahas pengenalan mengenai komunitas LGBTQ, tidak melakukan penelitian lebih mendalam mengenai komunitas tersebut.

#### **I.5 Tujuan Penelitian**

Berdasar dari rumusan masalah yang dibuat, maka dapat diketahui bahwa tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat menemukan tanda atau simbol perilaku nonverbal, melalui visual dari tokoh karakter dalam film *Strange World*, yang mengarah pada perilaku LGBTQ
2. Dapat menjelaskan tanda atau simbol nonverbal yang digunakan dalam film animasi *Strange World* untuk menggambarkan karakter LGBTQ.

#### **I.6 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai, maka diharapkan penelitian yang akan dilakukan dapat bermanfaat baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun berikut manfaat penelitian yang ada pada penelitian ini:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, diharapkan penelitian ini memiliki manfaat yaitu:

- a. Isi penelitian yang didapat bisa menjadi pertimbangan acuan terutama bagi penelitian selanjutnya yang akan membahas mengenai analisis karakter LGBTQ pada film animasi

## 2. Manfaat Praktis

Secara praktis, diharapkan penelitian ini memiliki manfaat yaitu:

- a. Bagi Penulis

Dapat menjadi wawasan mengenai analisis karakter dalam film animasi serta bagaimana indikasi dari objek yang menjadi representasi LGBTQ.

- b. Bagi Masyarakat

Dapat menjadi acuan dalam meningkatkan kewaspadaan terhadap tontonan animasi yang memuat representasi LGBTQ.

### I.7 Penelitian Terdahulu dan Posisi Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan bukanlah penelitian pertama, sudah terdapat berbagai penelitian yang membahas mengenai representasi LGBTQ pada film animasi. Beberapa penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Penelitian terdahulu merupakan usaha bagi peneliti untuk mengeksplorasi perbandingan dan juga untuk menggali inspirasi baru bagi penelitian selanjutnya. Selain itu, tinjauan literatur yang dilakukan sebelumnya membantu menempatkan penelitian pada konteks yang tepat dan juga menunjukkan orisinalitas dari penelitian tersebut. Bagian ini akan diuraikan dengan mengumpulkan beberapa hasil penelitian sebelumnya, kemudian menjelaskan bagaimana metode yang digunakan serta perbedaan dan hasil yang ada pada penelitian tersebut.

Tabel 1.1 Penelitian terdahulu  
Sumber: Dokumentasi pribadi

Peneliti, Tahun, Judul & bidang penelitian	Metode Penelitian	Perbedaan dengan penelitian ini	Hasil Penelitian
Annisa Fikri Nabila Chatarina dan Heny Dwi Surwati (tanpa tahun),	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Objek penelitian yang berbeda yakni pada penelitian ini menggunakan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menemukan tanda-tanda LGBTQ melalui simbol LGBTQ, hubungan homoseksual, &amp;</li> </ul>

<p>Representasi LGBTQ dalam Film Animasi Disney (Analisis Semiotika Roland Barthes Tentang Representasi LGBTQ dalam Film Animasi Disney “Raya and the Last Dragon”), Program studi ilmu komunikasi</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Metode analisis semiotika Roland Barthes, yakni <i>Two Orders of Signification</i>.</li> <li>• Teknik Keabsahan data dengan triangulasi data</li> </ul>	<p>film Raya the Last Dragon</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Perbedaan metode analisis yang menggunakan metode dari Roland Barthes</li> <li>• Tidak memakai teori desain karakter</li> </ul>	<p>Penggambaran <i>Queer</i> atau <i>Questioning</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyimpulkan film memiliki muatan LGBTQ melalui simbol warna bendera LGBTQ, ketertarikan emosional antar karakter, penyangkalan femininitas oleh karakter tertentu, keambiguan mengenai orientasi seksual karakter.</li> </ul>
<p>Ernando Sukam, Dini Valdiani, dan Imani Satriani (2019), Representasi Homoseksualitas dalam film Sausage Party, Program studi ilmu komunikasi</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan metode deskriptif kualitatif</li> <li>• Metode analisis Charles Sanders Peirce</li> <li>• Menggunakan teknik triangulasi data</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Objek penelitian film yang berbeda</li> <li>• Perbedaan teori analisis menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce</li> <li>• Tidak memakai teori desain karakter</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menemukan tanda-tanda LGBTQ melalui ekspresi wajah, bahasa tubuh, kalimat dalam dialog, dan penampilan.</li> <li>• Menemukan makna homoseksualitas yang berbeda, pertama <i>secret</i> homoseksual yaitu karakter yang diam-diam menyukai sesama jenis. Dan <i>adjusted</i> homoseksual yaitu karakter yang terang-terangan menyukai sesama jenis.</li> </ul>
<p>Lina Yuliani (2020), Representasi LGBTQ dalam Film Animasi Pendek In a</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Metode Penelitian yang digunakan adalah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perbedaan dalam objek penelitian yang mengambil film animasi pendek.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menemukan 23 adegan yang berisi perilaku LGBTQ, khususnya gay.</li> </ul>

<p>Heartbeat, program studi ilmu komunikasi</p>	<p>deskriptif kualitatif.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Metode analisis semiotika Roland Barthes</li> <li>• Menggunakan sumber data kualitatif, yakni data primer dan sekunder.</li> <li>• Teknik pengumpulan data dengan observasi, dokumentasi, dan penelusuran kepustakaan</li> <li>• Teknik analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak memakai teori desain karakter</li> <li>• Metode analisis semiotika yang berbeda dengan menggunakan metode Roland Barthes</li> <li>• Representasi LGBTQ dijelaskan dalam bentuk interaksi komunikasi yang terdapat pada karakter.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menemukan jenis komunikasi homoseksual dalam bentuk nonverbal yaitu, kontak mata, sentuhan, gerak tubuh, &amp; ekspresi wajah</li> </ul>
<p>Elita Sartika (2014), Analisis Isi Kualitatif Pesan Moral dalam Film berjudul “Kita Versus Korupsi”, program studi ilmu komunikasi</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Metode deskriptif kualitatif</li> <li>• Menggunakan teori stimulus organism respons</li> <li>• Teori analisis konten kualitatif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perbedaan jenis film</li> <li>• Analisis konten kualitatif yang membahas pesan moral</li> <li>• Tidak memakai teori desain karakter</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menemukan beberapa pesan moral melalui kategori dan kodifikasi data melalui analisis konten kualitatif.</li> <li>• Menemukan pesan moral dalam film yaitu moral hubungan tuhan dan manusia, hubungan manusia dengan sesama, dan hubungan manusia dengan diri sendiri</li> </ul>

## **I.9 Metode Penelitian**

Penelitian ini akan merupakan penelitian berjenis deskriptif kualitatif, Penelitian deskriptif kualitatif adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk memberikan deskripsi yang rinci dan mendalam tentang kondisi atau proses tertentu, serta mengungkapkan hubungan atau keterkaitan antara berbagai elemen yang muncul dalam subjek penelitian (Sutopo, 2006). Objek penelitian yang membahas mengenai analisis karakter LGBTQ pada film animasi *Strange World*, akan dijelaskan dalam bentuk deskripsi lengkap dan jelas.

Adapun sumber data yang akan digunakan dalam penelitian ini memakai data primer yang diperoleh berdasarkan dengan hasil wawancara, serta data sekunder yang didapat dari buku, jurnal, artikel dan literatur yang memiliki relevansi dengan objek penelitian. Untuk teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi:

### **1. Observasi**

Metode observasi adalah suatu teknik pengumpulan data yang mengharuskan peneliti untuk secara langsung turun ke lapangan dan mengamati berbagai aspek yang terkait, seperti ruang, tempat, pelaku, kegiatan, benda-benda, waktu, peristiwa, tujuan, dan perasaan (Ghonydan D, dan Alamnshur F, 2012). Dalam menggunakan teknik ini, akan dilakukan observasi dengan mengamati objek film *Strange World*

### **2. Wawancara**

Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang sesuai untuk digunakan saat peneliti melakukan studi pendahuluan guna mengidentifikasi permasalahan yang akan diteliti. Selain itu, wawancara juga bermanfaat ketika peneliti ingin mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang pandangan atau pengalaman responden (Sugiyono, 2010). Wawancara yang dilakukan akan berfokus pada narasumber kreator dalam industri animasi, untuk mengetahui pandangan kreator mengenai masuknya propaganda LGBTQ dalam industri animasi.

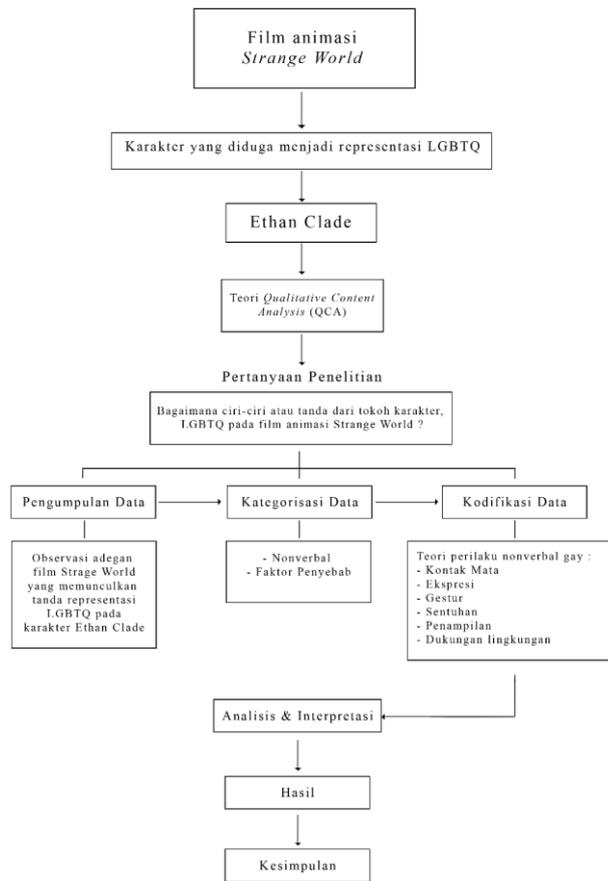
### 3. Studi Pustaka

Menurut Zed (2003), studi pustaka adalah proses yang melibatkan pengumpulan data dari berbagai sumber literatur, membaca, mencatat, dan mengolah informasi untuk keperluan penelitian. Pada teknik ini, akan dimanfaatkan dengan membaca beberapa sumber pustaka, seperti buku, artikel, ataupun jurnal sebagai sumber pengetahuan dalam menemukan teori-teori mengenai animasi, desain karakter, dan LGBTQ.

Dalam melakukan analisis, akan dilakukan memakai teori analisis konten kualitatif (*Qualitative Content Analysis (QCA)*). Analisis konten kualitatif adalah teknik analisis yang menekankan pada elemen-elemen eksplisit dan implisit dari teks atau konten komunikasi. Teknik ini memperhatikan tradisi hermeneutika untuk memahami makna pesan yang terkandung di dalamnya (Kuckartz & Rädiker, 2023). Analisis ini akan berfokus pada bagaimana representasi dilakukan dalam film dan menguraikan tanda atau ciri tertentu yang muncul. Analisis akan dilakukan melalui 3 tahapan, pertama data mengenai karakter akan dikumpulkan melalui pengamatan film *Strange World*, setelah data dikumpulkan, maka akan dikategorisasikan, kategori mengambil dari nonverbal dan faktor penyebab. Data yang telah dikategorikan akan diberikan kode terhadap perilaku nonverbal gay mengacu pada teori yang mendukung. Tahap ketiga, data akan dianalisis sesuai dengan kategori yang telah diberikan. Selanjutnya, analisis akan dilakukan dalam menemukan interpretasi tanda LGBTQ pada karakter dalam film *Strange World*

#### **I.10 Kerangka Penelitian**

Kerangka penelitian adalah struktur konseptual yang menyusun garis besar dari suatu penelitian, yang mencakup konsep, teori, variabel-variabel, dan hubungan antara variabel-variabel tersebut. Kerangka penelitian berfungsi dalam merencanakan dan menyusun langkah-langkah penelitian serta menyediakan arah dan landasan teoretis bagi penelitian yang dilakukan.



Gambar 1.1 Kerangka Penelitian  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

## I.11 Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan, pada bab ini menjelaskan mengenai bagaimana latar belakang masalah mengenai film animasi yang menjadi alat penyebaran LGBTQ. Penyampaian masalah tersebut akan dijelaskan secara singkat sebagai pengenalan, kemudian masalah akan diidentifikasi serta dirumuskan poin-poin utama yang akan diteliti. Poin-poin lain dalam menjelaskan penelitian akan ditentukan seperti batasan, tujuan, dan manfaat. Setelah itu penelitian terdahulu akan dijelaskan agar mengetahui kerangka teoritis, serta mendapatkan celah pengetahuan agar mendapat penelitian baru dan menghindari pengulangan.

Bab II Tinjauan Teori, pada bab ini akan dijelaskan mengenai film animasi, desain karakter, LGBTQ, dan teori analisis konten kualitatif. Teori-teori tersebut akan

dijadikan landasan dalam melakukan penelitian terhadap representasi LGBTQ pada film *Strange World*.

Bab III Data Objek Penelitian, pada bab ini akan menguraikan mengenai deskripsi dari objek penelitian yang terdapat dalam film *Strange World*, dengan menguraikan unsur-unsur yang muncul pada film yang memiliki keterkaitan dengan representasi LGBTQ.

Bab IV Analisis Objek, pada bab ini akan menjabarkan pembahasan mengenai analisis yang dilakukan terhadap unsur yang menjadi indikasi LGBTQ dengan mengacu pada teori analisis konten kualitatif. Tahapan analisis dilakukan bertahap, pertama dengan pengumpulan data, kategorisasi data, kodifikasi data, dan analisis terhadap data yang telah dikodifikasi.

Bab V Kesimpulan, bab ini berisikan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai analisis karakter LGBTQ pada film animasi *Strange World*.