

## **BAB II TINJAUAN KARAKTER DALAM FILM ANIMASI**

### **II.1 Film**

#### **II.1.1 Definisi Film**

Dalam UU 33 Tahun 2009 (Indonesia) menyatakan bahwa film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan. Menurut Tarmawan & Amalina (2019) Film dikenal sebagai alat komunikasi yang efektif karena menggunakan gambar (visual) dan suara (audio) untuk menyampaikan pesan. Biasanya, film dibuat dengan mengikuti prinsip-prinsip sinematografi. Prinsip-prinsip sinematografi ini sangat penting dalam pembuatan film untuk menciptakan karya yang estetis dan mampu menyampaikan cerita dengan jelas kepada penonton. Dalam ranah sinema, film berperan sebagai media komunikasi yang memiliki arti penting bagi masyarakat. Film tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan informasi, tetapi juga sebagai wadah ekspresi kreatif dan mencerminkan nilai-nilai budaya yang ada di sekitarnya (Salsabilla dalam Rosyid & Kasmana 2023).

Menurut Bordwell and Thompson (2010) menjelaskan bahwa film adalah sebuah bentuk seni dengan bahasa dan estetikanya sendiri. Sedangkan dalam KBBI, mengartikan film kedalam dua arti, yaitu:

1. Film sebagai selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan dalam bioskop)
2. Film sebagai lakon (cerita) gambar hidup.

Film juga merupakan sebuah media yang terdiri dari audio dan visual, kelebihan audio visual ini pula yang memberikan kelebihan dalam mempengaruhi emosional penonton ketika menikmatinya (Alfathoni dan Manesah 2020). Film juga memiliki

definisi sebagai rangkaian dari gambar yang bergerak dan membentuk suatu cerita yang dikenal dengan sebutan *movie* atau *video* (Javadalasta 2011).

Film jika diartikan dalam karya seni, merupakan hasil dari proses kreatif berbagai unsur diantaranya seni musik, seni rupa, seni suara, teater serta teknologi dengan kekuatan gambar sebagai bentuk visualisasinya. Film selain sebagai alat untuk mencurahkan ekspresi bagi penciptanya, juga sebagai alat komunikator yang efektif. Ia dapat menghibur, mendidik, melibatkan perasaan, merangsang pemikiran dan memberikan dorongan (Imanto 2013).

Jika dibandingkan dengan media lainnya seperti lukisan, literasi, tarian, dan teater, media film termasuk sebagai media baru, film muncul sekitar satu abad yang lalu, akan tetapi dalam kurun waktu ini, film telah berkembang pesat menjadi sebuah media energik dan bentuk seni yang kuat. Akan tetapi berbeda dengan seni lainnya film bergantung dengan teknologi yang kompleks, tanpa teknologi, para pembuat film tidak akan memiliki alat untuk membuat film (Bordwell and Thompson 2010). Film berkembang menjadi salah satu media komunikasi massa yang memasuki kehidupan umat manusia yang luas dan beraneka ragam (Liliweri 2004).

Secara harfiah, film merupakan *cinematographie*, kata *cinematographie* berasal dari kata *cinema* yang berarti “gerak”, dan *Tho* atau *phytos*, yang berarti “cahaya”. Oleh karena itu, film dapat diartikan pula sebagai menggambarkan sebuah gerak dengan memanfaatkan cahaya (Alfathoni dan Manesah 2020). Sedangkan dalam KBBI menjelaskan bahwa sinematografi adalah teknik perfilman, atau suatu teknik pembuatan film.

Film telah menjadi hasil dari evolusi kreatif manusia sepanjang sejarah, dimulai dari zaman purba dengan komunikasi melalui bahasa isyarat dan lukisan di gua-gua. Peradaban Mesir Kuno, sekitar 3000 SM, memperkenalkan piktograf sebagai simbol untuk menggambarkan objek tertentu, yang kemudian berkembang menjadi ideografi yang merepresentasikan gagasan kompleks. Yunani mencapai kemajuan

signifikan dalam estetika dengan menciptakan gambar 2D dan 3D, dan filsuf terkenal Plato menyatakan bahwa seni adalah tiruan dari alam, konsep yang dikenal sebagai mimesis. Sejak itu, seni terus berkembang dengan gaya-gaya seperti klasik, renaissance, dan seni rupa modern yang dipengaruhi oleh gagasan Mimesis Plato. Teknologi fotografi menjadi terobosan besar pada abad ke-20, memungkinkan eksplorasi visual yang lebih dalam. Pada 28 Desember 1895, Auguste dan Louis Lumiere menampilkan film pertama mereka, "*Worker Leaving the Lumiere Factory*", yang mengubah cara masyarakat melihat gerakan manusia. Dari sinilah film lahir dan menjadi medium yang luas diakses oleh masyarakat global (Imanto, 2013).

### **II.2.2 Fungsi Film**

Menurut McQuil (2011), film merupakan media komunikasi massa yang memiliki beberapa fungsi dan peran dimasyarakat, yaitu sebagai:

1. Film sebagai sumber pengetahuan yang menyediakan informasi tentang peristiwa dan kondisi masyarakat dari berbagai belahan dunia.
2. Film sebagai sarana sosialisasi dan pewarisan nilai, norma, dan kebudayaan, yang artinya selain sebagai hiburan, secara tidak langsung film dapat berpotensi menularkan nilai-nilai tertentu pada penontonnya.
3. Film seringkali berperan sebagai wahana pengembangan kebudayaan, bukan saja dalam pengertian pengembangan bentuk seni dan simbol. Melainkan juga dalam pengertian pengemasan tata cara, mode, gaya hidup, dan norma-norma.

Selain itu menurut Javandalasta (2014), menyatakan bahwa film memiliki fungsi sebagai:

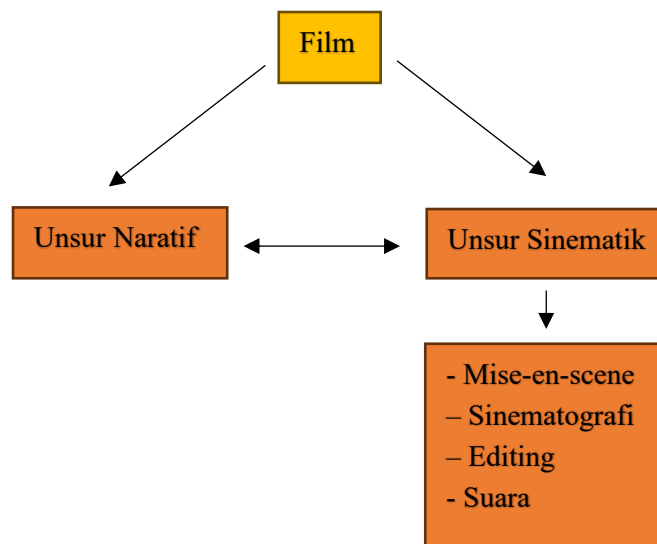
1. Film dapat menghadirkan pengaruh emosional yang kuat, sanggup menghubungkan penonton dengan kisah personal.
2. Film dapat mengilustrasikan kontras visual secara langsung.
3. Film dapat berkomunikasi dengan para penontonnya tanpa batas menjangkau luas kedalam perspektif pemikiran.
4. Film dapat memotivasi penonton untuk membuat perubahan.

5. Film dapat sebagai alat yang mampu menghubungkan penonton dengan pengalaman yang terpampang melalui bahasa gambar.

### II.2.3 Unsur Pembentuk Film

Pada awal perkembangan, para sineas hanya berpatok pada konsep realitas, yang merekam kenyataan yang ada, tanpa menceritakan sebuah kisah ataupun cerita didalamnya. Tetapi dalam beberapa tahun, George Milles, mengubah pandangan dengan menambahkan sebuah kisah yang dibumbui dengan fantasi. Seiring dengan berkembangnya aliran surealisme, berbagai konsep cerita yang mengandung kisah fiksi dan fantasi mulai banyak bermunculan, maka perkembangan film pun tak lepas dari pengaruhnya (Imanto 2013). Tak heran, dengan munculnya cerita-cerita menarik yang ditambahkan pada film, membuatnya menjadi salah satu bagian penting dalam film.

Sehingga hingga sekarang film secara umum dibagi menjadi 2 unsur pembentuk, yaitu unsur naratif, dan sinematik. Unsur naratif dapat diibaratkan sebagai bahan (materi) yang akan diolah, sedangkan unsur sinematik sebagai cara (gaya) untuk mengolahnya.



Gambar 2.1 Unsur-unsur pada film  
Sumber: Dokumentasi pribadi

Unsur naratif berperan sebagai aspek cerita dalam film. Film(fiksi) tidak mungkin lepas dari unsur naratif, karena dalam cerita, pasti memiliki unsur-unsur layaknya tokoh, masalah, konflik, lokasi dan waktu. Unsur-unsur yang disebutkan tadi akan membentuk sebuah narasi. Unsur tersebut akan saling berinteraksi satu sama lain dan membentuk sebuah peristiwa yang memiliki maksud dan tujuan, peristiwa yang terjadi tersebut terikat dengan sebuah hukum yang disebut hukum kausalitas (logika sebab akibat). Aspek kausalitas, ruang, dan waktu adalah elemen pokok pembentuk naratif.

Unsur sinematik pada film merupakan teknis dalam produksi film, sinematik sangat penting karena dapat menentukan kualitas bagus tidaknya sebuah film. Beberapa aspek sinematik dalam film adalah sebagai berikut:

#### 1. *Mise-en-scene*

*Mise-en-scene* berasal dari bahasa Prancis, (dibaca mee-z-ahn-sen), yang artinya memasukkan kedalam scene, para pakar film meluaskan artinya ke penyutradaraan film menjadi sebuah istilah untuk menandakan kendali sutradara atas apa yang akan muncul dalam *frame* film (Bordwell and Thompson, 1974). *Mise-en-scene* memiliki beberapa elemen pokok, yaitu *setting* atau latar, tata cahaya, kostum (*make up*), dan pemain.

#### 2. Sinematografi

Sinematografi berasal dari kata *cinematographie*, *cinema* yang berarti “gerak”, dan *Tho* atau *phytos*, yang berarti “cahaya”. Dapat dikatakan sinematografi adalah perlakuan terhadap kamera dan juga filmnya (Pratista 2017). Dalam melakukan kontrol dalam *Mise-en-scene* yang sutradara atur dalam filmya, mereka tidak dapat hanya membiarkan objek hanya tersusun didepan kamera, sebuah *shot* tidak akan hadir jika polanya tidak ada. Maka sang sutradara butuh memikirkan juga bagaimana kualitas sinematografi dari apa yang dia *shot*, tidak hanya tentang apa yang dia filmkan, akan tetapi bagaimana cara dia membuat filmnya. Kualitas sinematografi ditentukan oleh 3 hal, yaitu yang pertama, aspek fotografi dari *shot*, *framing* dari *shot*, dan durasi dari *shot* (Bordwell and Thompson 2010).

### 3. *Editing*

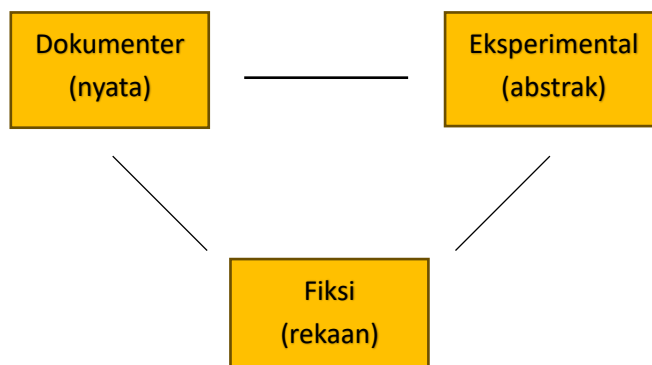
*Editing* adalah sebuah proses dalam memadukan *shot per shot* hasil dari pengambilan gambar pada proses produksi. Atau banyak orang yang menyebutnya pasca produksi. Orang yang memiliki tugas dalam pengeditan disebut dengan editor, dia bertanggung jawab dalam menyusung satu persatu *shot* dalam *studio* editing agar disusun menjadi sebuah cerita utuh. Biasanya dia juga didampingi oleh sutradara untuk dapat berkonsultasi editor juga memiliki wewenang dalam memotong, penyempurnaan, dan pembentukan kembali untuk mendapat isi yang konstruktif serta ritme dalam setiap babak. Sehingga hasil akhir dapat sesuai dengan skenario yang telah diputuskan bersama dengan sutradara (Imanto 2013).

### 4. Suara

Suara adalah segala sesuatu yang dapat ditangkap didalam film oleh indra pendengaran. Bagian suara dalam film juga biasanya diatur oleh seorang penata suara. Proses penataan suara adalah proses dalam memadukan unsur-unsur suara (*mixing*) yang bersumber dari adegan dialog, narasi, dan efek-efek suara khusus.

## II.2.4 Jenis – Jenis Film

Menurut Pratista (2017), film secara umum dibagi menjadi 3 jenis, yaitu dokumenter, fiksi, dan eksperimental, Pengelompokan bagian jenis ini didasarkan dari cara menuturkan, yaitu cerita maupun non cerita.



Gambar 2.2 Jenis film  
Sumber: Dokumentasi pribadi

Dalam gambar diatas, diperlihatkan bahwa dokumenter berada dalam arah yang berlawanan dengan eksperimental, akan tetapi posisi fiksi berada ditengah antara 2 jenis film tersebut. Akan tetapi, sebenarnya walaupun berlawanan, film dokumenter dan eksperimental juga dapat memengaruhi satu sama lain. Begitu pula dengan film fiksi, yang mana nantinya, unsur naratif dan sinematik dalam filmnya juga dapat memiliki pengaruh dari film dokumenter dan eksperimental. Penjelasan mengenai beberapa jenis film tersebut adalah sebagai berikut:

### 1. Film Dokumenter

Film dokumenter menyajikan realitas melalui berbagai cara dan dibuat untuk berbagai macam tujuan (Irmanto 2013). Film dokumenter menyajikan sebuah tokoh, objek, peristiwa, dan lokasi yang nyata. Apa yang disajikan dalam film dokumenter adalah sepenuhnya nyata, dan bukanlah sebuah rekaan. Tidak seperti dalam film fiksi, dokumenter tidak memiliki sebuah plot, akan tetapi didalamnya memiliki sebuah struktur yang berdasar dari tema yang dipilih. Struktur dalam dokumenter bersifat menyampaikan informasi untuk memahami fakta-fakta yang ingin coba disampaikan dalam film (Pratista 2017).

### 2. Film Fiksi

Perbedaan utama antara film dokumenter dan film fiksi adalah adanya plot dalam film fiksi. Film fiksi biasanya didasarkan pada cerita rekaan yang tidak terjadi dalam kenyataan, dengan adegan yang direncanakan sebelumnya. Struktur cerita dalam film fiksi mengikuti hukum kausalitas dan sering melibatkan konflik antara karakter protagonis dan antagonis serta penyelesaiannya. Film fiksi terletak di antara film dokumenter dan eksperimental karena sering menggabungkan elemen dari keduanya, baik secara naratif maupun sinematik. Misalnya, film fiksi sering menggunakan teknik pengambilan gambar yang biasa digunakan dalam film dokumenter dan kadang mengangkat cerita dari kisah nyata. Selain itu, film fiksi kadang menggunakan cerita dan set yang abstrak, dan dalam beberapa kasus, kausalitas cerita bisa menjadi membingungkan karena kurangnya hubungan jelas antara adegan satu dengan lainnya. (Pratista 2017).

### 3. Film Eksperimental

Untuk jenis eksperimental ini, dapat dikatakan bahwa memiliki perbedaan yang signifikan disbanding dengan 2 jenis film sebelumnya. Para sineas eksperimental

biasanya bekerja perorangan, tidak masuk kedalam industri film. Film eksperimental tidak memiliki plot namun tetap terdapat struktur didalamnya, akan tetapi struktur tersebut sangat bergantung dengan subyektifitas dari sineas tersebut. Subyektifitas tersebut berkaitan dengan ide, emosi, dan pengalaman batin. Film eksperimental biasanya bersifat abstrak, bahkan kadang pula menentang kausalitas, sehingga sulit dipahami. Sehingga jenis film eksperimental termasuk pada kategori seni (Pratista 2017).

#### 4. Film Animasi

Animasi berasal dari bahasa latin yaitu *anima* yang artinya jiwa, hidup, dan semangat. Secara pengertian animasi adalah masalah bentuk suatu benda yang berubah-ubah menciptakan gerak dan kehidupan (Prakosa 2010). Untuk film animasi, karena merupakan film yang berpadanan dengan jenis film sebelumnya yang bersifat *live action*. Maka pemanfaatan jenis ini juga fleksibel, karena dapat dibuat berdasarkan dengan jenis lainnya, seperti animasi berjenis fiksi, ataupun dokumenter, dan eksperimental (Bordwell and Thompson 2010).

## II.2 Film Animasi

### II.2.1 Definisi Film Animasi

Animasi berasal dari bahasa Yunani kuno, yaitu "*animo*" yang berarti hasrat, keinginan, atau minat. Secara lebih jauh lagi, memiliki makna roh, jiwa, atau hidup. Jika dilihat dalam konteks film animasi, memiliki arti sebagai kreasi buatan dari gerakan ilusi dalam bentuk garis dan bentuk. Dalam konteks lain, yaitu dari sisi pengerjaan, animasi adalah film yang dibuat dengan tangan, *frame by frame*, dan memberikan ilusi gerakan yang belum terekam secara langsung dalam pengertian fotografi konvensional (Wells 2002). Animasi juga berarti memberikan kesan hidup pada gambar, sehingga mampu menggugah emosi penonton (Cahyanto dalam Rosyid & Maulina 2022)

Animasi sangat didasari dari disiplin ilmu dengan perpaduan antara seni dan teknologi, animasi terikat dengan ilmu-ilmu seperti prinsip animasi, dalam segi teknologi, animasi ditunjang oleh teknologi sebagai media alat dalam merekam atau



membuat sebuah animasi. Perpaduan antara buah karya seni, ilmu, dan teknologi, membuat sebuah sinergi yang menghasilkan animasi.

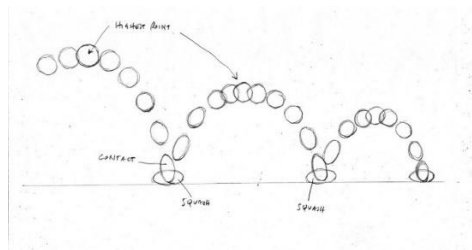
Animasi juga merupakan cabang dari sinematografi, karena beberapa bagian dalam animasi juga merupakan disiplin ilmu yang sama dengan ilmu film, seperti satuan *cut, frame, continuity*, sudut pandang, *angle*, skenario, dll (Soenyoto 2017).

## II.2.2 Prinsip – Prinsip dalam Film Animasi

Seperti yang sudah disinggung pada poin sebelumnya, bahwa animasi terikat dengan disiplin ilmu, salah satunya prinsip animasi. Animasi menerapkan konsep hukum alam, dan juga hukum sebab akibat. Menurut Johnston dan Thomas (1981) 12 prinsip dasar animasi adalah sebagai berikut:

### 1. *Squash & Stretch* (Melar dan Meregang)

Prinsip ini menerapkan hukum alam dan sebab akibat yang tadi disebutkan, dimana sifat benda akan terpengaruh dari kecepatan hingga berubah bentuk (*stretch*), dan juga dapat terpengaruh oleh permukaan dimana sebuah benda berpijak atau mendarat ketika bergerak (*squash*).



Gambar 2.3 Contoh *Squash & Stretch*  
Sumber: <https://idseducation.com/12-prinsip-animasi/>  
(Diakses pada: 25 Mei 2024)

### 2. *Anticipation* (antisipasi)

Antisipasi adalah gerakan kecil atau perubahan posisi sebelum gerakan utama, dapat dikatakan pula sebagai ancang-ancang. Ini membantu memperlihatkan sebuah persiapan diri untuk perubahan besar yang akan terjadi, membuat animasi lebih alami.



Gambar 2.4 Contoh *Anticipation*  
 Sumber: <https://idseducation.com/12-prinsip-animasi/>  
 (Diakses pada: 25 Mei 2024)

### 3. *Staging* (Pembiasan)

*Staging* mengacu pada presentasi ide atau karakter secara jelas sehingga penonton dapat dengan mudah memahami apa yang terjadi. Ini melibatkan pengaturan elemen-elemen animasi agar pesan utama tersampaikan dengan baik. *Staging* berfungsi dalam menyusun sebuah komposisi yang komposional, indah, dan ideal.



Gambar 2.5 Contoh *Staging*  
 Sumber: <https://idseducation.com/12-prinsip-animasi/>  
 (Diakses pada: 25 Mei 2024)

### 4. *Straight Ahead Action and Pose to Pose*

*Straight ahead* adalah membuat frame demi frame secara berurutan, sementara *pose to pose* melibatkan pembuatan beberapa frame kunci untuk mengarahkan alur cerita.



Gambar 2.6 Contoh *Straight Ahead & Pose to Pose*  
 Sumber: <https://idseducation.com/12-prinsip-animasi/>  
 (Diakses pada: 25 Mei 2024)

### 5. *Follow Through and Overlapping Action*

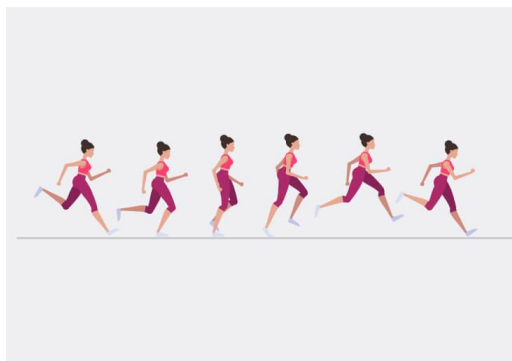
Baik follow through atau overlapping action, secara dasar keduanya sama-sama gerakan ikutan dari gerak utamanya. Pada follows through merujuk pada gerakan yang terus menerus setelah gerakan utama, sementara overlapping action melibatkan gerakan bagian-bagian tubuh yang bergerak pada waktu yang berbeda untuk menciptakan tindakan yang lebih alami.



Gambar 2.7 *Follow Through & Overlapping Action*  
Sumber: <https://idseducation.com/12-prinsip-animasi/>  
(Diakses pada: 25 Mei 2024)

### 6. *Slow In and Slow Out*

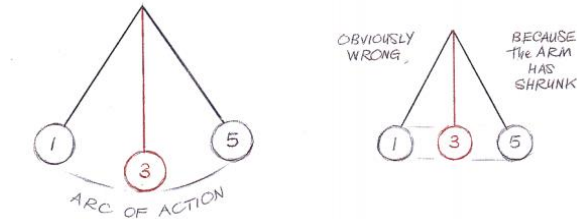
Mengambil layaknya hukum alam, segala gerak dimulai dari sebuah gerak awal, secara perlahan gerakan tersebut akan bertambah kecepatannya, dan perlahan kembali pada posisi berhenti. Setiap gerakan memiliki proses awal dan akhir, Prinsip ini menciptakan efek realistis dengan memperlambat gerakan di awal dan akhir, ini memberikan animasi kesan kecepatan dan kenyamanan.



Gambar 2.8 *Slow In & Slow Out*  
Sumber: <https://idseducation.com/12-prinsip-animasi/>  
(Diakses pada: 25 Mei 2024)

## 7. *Arcs*

Pada dasarnya, tiap gerakan yang dilakukan membentuk sebuah garis lengkung, tidak berupa garis linear. Hal inilah yang diadaptasi dalam prinsip ini, dimana gerakan mengikuti sebuah pola gerak melingkar.

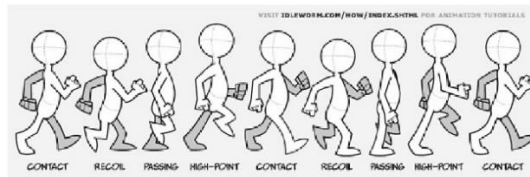


Gambar 2.9 *Arcs*

Sumber: <https://idseducation.com/12-prinsip-animasi/>  
(Diakses pada: 25 Mei 2024)

## 8. *Secondary Action*

Prinsip ini menerapkan gerakan tambahan yang menyertai sebuah gerakan utama, gerakan ini sering dipakai untuk menambah kesan luwes dan membuat gerakan lebih hidup.

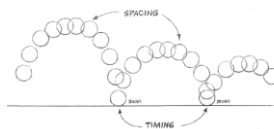


Gambar 2.10 *Secondary Action*

Sumber: <https://idseducation.com/12-prinsip-animasi/>  
(Diakses pada: 25 Mei 2024)

## 9. *Timing*

Timing berkaitan dengan jumlah frame yang digunakan untuk menggambarkan setiap aksi. Mengatur timing dengan tepat dapat memberikan kesan kecepatan, berat, atau ekspresi yang tepat.



Gambar 2.11 *Timing*

Sumber: <https://idseducation.com/12-prinsip-animasi/>  
(Diakses pada: 25 Mei 2024)

### 10. *Exaggeration*

Prinsip melibatkan memperbesar atau memperkecil gerakan atau karakteristik untuk menciptakan efek dramatis dan menonjolkan karakter atau aksi. Prinsip ini juga dapat menguatkan sisi emosional ekspresi dan gesture dari seorang karakter.



Gambar 2.12 *Exaggeration*

Sumber: <https://idseducation.com/12-prinsip-animasi/>  
(Diakses pada: 25 Mei 2024)

### 11. *Solid Drawing*



Gambar 2.13 *Solid Drawing*

Sumber: <https://idseducation.com/12-prinsip-animasi/>  
(Diakses pada: 25 Mei 2024)

Prinsip ini mengacu pada memberikan objek dalam animasi dimensi dan kedalaman sehingga mereka terlihat seperti objek nyata dalam ruang tiga dimensi.

### 12. *Appeal*

Appeal berfokus pada membuat karakter menarik dan memikat penonton. Ini mencakup desain karakter, kepribadian, dan ekspresi yang membuat karakter menjadi menonjol.



Gambar 2.14 *Appeal*

Sumber: <https://idseducation.com/12-prinsip-animasi/>  
(Diakses pada: 25 Mei 2024)

## II.2.2 Unsur – Unsur dalam Film Animasi

Dalam film animasi, juga memiliki unsur yang membangun sebuah animasi, unsur dalam film animasi pun dapat dibedakan menjadi dua unsur, yaitu intrinsik dan ekstrinsik. Unsur intrinsik berkaitan dengan elemen-elemen dasar yang membentuk inti atau substansi dari animasi itu sendiri. Ini mencakup aspek-aspek yang terkait langsung dengan isi, narasi, dan eksekusi artistik dari animasi tersebut. (Nurgiyantoro 2013). Berikut beberapa unsur intrinsik pada film animasi:

### 1. Tema

Tema adalah makna, dasar cerita, dan gagasan inti dari cerita. Sebagai gagasan inti, yaitu sesuatu yang akan diperjuangkan dalam karya fiksi. Perwujudan tema dalam cerita biasanya dibangun berasal dari alasan, Tindakan, atau motif dari tokoh (Sayuti 2000). Sedangkan menurut Aminuddin (1987), tema merupakan ide yang menjadi dasar pembuatan cerita, dan sebagai tumpuan pengarang dalam membangun karya fiksi yang dia ciptakan.

### 2. Plot atau Alur

Plot adalah cerita atau kisah yang diceritakan dalam animasi. Ini melibatkan pengenalan karakter, konflik, perkembangan plot, dan resolusi. Alur/plot terdiri dari sebuah rangkaian peristiwa dari cerita sejak titik awal hingga akhir. Alur/plot ini juga terpengaruh berdasar pada hubungan sebab dan akibat antar satu peristiwa dengan peristiwa yang lainnya. Menurut Nurgiyantoro (2012), alur dibedakan menjadi beberapa jenis, yaitu:

a. Alur Maju (Kronologis)

Alur maju adalah alur yang mengurutkan cerita peristiwa, atau kejadian-kejadian dalam waktu yang lurus atau maju ke depan. Dalam kata lain, cerita akan dimulai dari awal masalah hingga diakhiri dengan penyelesaian masalah.

b. Alur Mundur (Kilas Balik)

Yang membedakan alur mundur dengan maju adalah alur mundur mengurutkan cerita peristiwa, atau kejadian-kejadian tidak dari titik awal cerita, melainkan mengambil titik dari peristiwa pada Tengah ataupun akhir cerita. Menjadikan alur ini menceritakan kejadian atau peristiwa secara mundur.

c. Alur Campuran

Pada alur ini, merupakan campuran dari alur maju, dan mundur, peristiwa dalam cerita dapat berjalan dengan maju dan lurus secara kronologis, dan dapat pula berubah dengan adegan yang menyoroti masa lampau.

3. Tokoh atau Karakter

Tokoh merupakan elemen utama dalam membangun sebuah cerita, apalagi jika melihat dari segi peranan, tokoh menjadi bagian krusial, tokoh menjadi sebuah nyawa yang dapat menghidupkan cerita. Menurut Nurgiyanto (2010), tokoh adalah orang yang ditampilkan dalam sebuah cerita yang mewakili sebuah narasi yang ditafsirkan oleh penonton, menjadi sebuah kecenderungan ataupun kualitas moral, yang dihasilkan melalui ekspresi ucapan, tindakan, dan dialog yang diciptakan. Karakter-karakter dalam animasi adalah entitas yang membawa cerita kehidupan. Mereka memiliki kepribadian, motivasi, dan konflik yang dapat membuat penonton terhubung dengan cerita. Sehingga dapat disimpulkan karakter merupakan pembawa sebuah nilai.pesan, atau amanat, yang ingin disampaikan dalam cerita. Untuk bagian Karakter ini akan dijelaskan secara lebih detail lagi pada sub bab berikutnya.

4. Latar

Latar adalah segala keterangan, petunjuk, pengacuan yang berkaitan dengan waktu, ruang dan suasana terjadinya peristiwa dalam karya sastra (Sudjiman 1992). Latar berkaitan dengan lokasi serta lingkungan dimana cerita berlangsung.

Latar juga menjadi tempat bagi karakter dalam melakukan interaksi. Latar juga merupakan pengertian dari hubungan antara waktu, tempat, sosial, dan peristiwa yang diceritakan (Nurgiyantoro 2012). Menurut Nurgiyantoro (2012), latar dibagi menjadi 2 jenis, yaitu:

a. Latar Tempat

Latar tempat merupakan lokasi pada cerita fiksi yang mengarah pada tempat terjadinya peristiwa, baik itu daerah, kota, desa, ataupun jalan pada cerita.

b. Latar Waktu

Latar waktu berkaitan dengan waktu atau sebuah pernyataan mengenai “kapan” suatu peristiwa terjadi dalam cerita. Biasanya waktu berhubungan dengan suasana seperti contoh jam atau pukul suatu peristiwa terjadi.

5. Amanat

Secara umum, amanat adalah suatu pesan moral yang ingin disampaikan pengarang dalam cerita yang dibuat. Menurut Nurgiyantoro (2012), amanat merupakan gagasan yang menjadi dasar cerita, amanat biasanya berisi mengenai pesan moral yang ingin disampaikan lewat tokoh-tokoh yang diceritakan.

### **II.2.3 Jenis-Jenis Film Animasi**

Menurut Munir (2013), animasi dibedakan menjadi beberapa jenis animasi, jenis animasi pun semakin berkembang seiring dengan majunya teknologi, beberapa jenis animasi adalah:

1. Animasi 2D (2 Dimensi)

Animasi 2 dimensi atau dwi matra, dikenal pula sebagai flat animation karena berada pada ruang yang hanya memiliki 2 dimensi. Animasi jenis ini juga sering disebut pula sebagai cartoon, animasi jenis ini dipopulerkan oleh beberapa kartun terkenal, seperti Mickey Mouse, Tom & Jerry, Doraemon, dll.





Gambar 2.15 Contoh animasi 2 dimensi dari film Lion King  
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/173670129354574286/>  
(Diakses pada 09 Februari 2024)

## 2. Animasi 3D (3 Dimensi)

Animasi 3 dimensi merupakan perkembangan lebih lanjut dari animasi 2 dimensi, animasi dengan jenis ini memanfaatkan ruang 3 dimensi sehingga memiliki kesan yang lebih realistis.



Gambar 2.16 Contoh animasi 3 dimensi dari film UP  
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/499055202428830307/>  
(Diakses pada 09 Februari 2024)

## 3. Animasi *Stop Motion/Claymation*

Teknik jenis animasi ditemukan oleh Blakton pada tahun 1906. Jenis animasi ini terbilang merupakan salah satu jenis animasi tertua, jenis animasi ini memanfaatkan plastisin dalam bahan baku pembuatan elemen film, seperti karakter, dan latar. Proses penggerakan karakter menjadi animasi dibuat dengan menggerakkan karakter dari plastisin secara manual, setelah itu setiap gerakan akan dipotret, nantinya foto-foto tersebut akan disatukan menjadi sebuah sequence.



Gambar 2.17 Contoh animasi stop motion dari film Pinocchio  
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/72339137756631312/>  
(Diakses pada 09 Februari 2024)

#### 4. Animasi Jepang (Anime)

Sejatinya animasi ini memiliki jenis gaya yang serupa dengan animasi 2 dimensi, akan tetapi animasi jepang memiliki sebuah karakteristik yang membedakannya dengan animasi lain. Sehingga memiliki sebuah ciri khas tersendiri.



Gambar 2.18 Contoh anime dari film Jujutsu Kaisen  
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/82120393199792186/>  
(Diakses pada 09 Februari 2024)

### II.2.4 Konsep Tanda dan Simbol dalam Film Animasi

Sebagai film, jenis film animasi memiliki konsep tanda dan simbol yang kuat, menurut Wells (2002), animasi adalah medium yang sangat visual dan ekspresif. Karakter, latar, dan objek dalam animasi sering kali dirancang dengan elemen simbolik yang kuat untuk menyampaikan ide, emosi, dan tema tanpa perlu kata-kata. Penggunaan warna, bentuk, dan gerakan semuanya dapat berfungsi sebagai tanda visual yang membawa makna simbolis.

Sebagai film rekaan, animasi memungkinkan untuk dapat menyampaikan ide yang lebih kreatif, animasi dapat menjadi medium yang sangat efektif untuk mengekspresikan emosi dan ide yang kompleks melalui gerakan dan ekspresi karakter. Ini memungkinkan untuk menggunakan tanda dan simbol yang lebih halus dan mendalam dibandingkan dengan media lain (Williams 2009).

Selain itu animasi memiliki kemampuan untuk mengabstraksi dan menyederhanakan dunia nyata. Ini berarti bahwa elemen visual dapat dipecah menjadi simbol yang lebih mudah dipahami oleh penonton. Terdapat konsep konsep metafora visual, di mana gambar dan simbol dalam animasi dapat berfungsi sebagai metafora untuk konsep yang lebih abstrak. Seperti perubahan visual pada karakter bisa melambangkan perubahan emosional atau transformasi dalam cerita (McCloud 1993).

Dengan demikian, animasi sebagai tanda dan simbol dapat dilihat sebagai kombinasi kompleks dari elemen visual dan gerakan yang bekerja sama untuk menyampaikan makna yang lebih dalam kepada penonton. Setiap aspek dari animasi, mulai dari desain karakter hingga gerakan dan penggunaan warna, berfungsi sebagai tanda yang membawa makna simbolis yang dapat diinterpretasikan dalam berbagai cara tergantung pada konteks dan pengalaman penonton.

## **II.3 Karakter dalam Film Animasi**

### **II.3.1 Definisi Karakter**

Karakter animasi adalah makhluk atau objek yang dapat menampilkan kehidupan melalui gerakan dan ekspresi. Karakter harus bisa mengekspresikan emosi dan kepribadian yang meyakinkan bagi penonton (Thomas & Johnston 1981).

Karakter animasi juga merupakan sebuah representasi visual yang dirancang untuk menggambarkan kepribadian dan emosi yang kompleks. Animasi karakter harus

menyampaikan tujuan, motivasi, dan emosi karakter dengan cara yang meyakinkan dan menghibur (Goldberg 2008). Sedangkan menurut pendapat lain, karakter animasi adalah entitas yang dirancang dengan kepribadian yang kuat dan unik, yang dapat mengekspresikan emosi dan perasaan melalui gerakan dan dialog. Karakter harus memiliki desain visual yang menarik dan mampu terhubung dengan penonton (Bancroft 2006).

Karakter harus memiliki desain yang menarik dan unik yang mencerminkan kepribadian mereka. Desain yang baik harus mampu menunjukkan sifat dan tujuan karakter bahkan sebelum mereka mulai bergerak atau berbicara (Thomas & Johnston 1981). Selain masalah kemenarikan dan keunikan, desain karakter perlu mudah diingat, hal ini termasuk penggunaan bentuk, warna, dan detail yang dapat mencerminkan kepribadian dan latar belakang karakter (Bancroft 2006). Selain mencakup desain, karakter harus memiliki kepribadian yang kuat dan unik. Kepribadian ini harus terlihat dalam setiap gerakan, ekspresi, dan dialog yang dilakukan oleh karakter (Goldberg 2008). Setiap gerakan dan ekspresi sangat penting dalam mengkomunikasikan emosi dan kepribadian karakter. Ekspresi yang jelas dan aksi yang kuat membantu penonton memahami dan merasakan apa yang dialami karakter (Blair 1994). Setiap gerakan dan ekspresi karakter harus mendukung cerita yang sedang diceritakan. Karakter harus berkontribusi pada narasi secara keseluruhan dan membantu menggerakkan plot maju (Goldberg 2008).

### **II.3.2 Peran Karakter dalam Film Animasi**

Karakter dalam animasi tidak hanya menjadi elemen visual yang bergerak, tetapi juga berfungsi sebagai pengantar emosi dan narasi. Karakter yang efektif akan mampu menciptakan ikatan emosional yang kuat dengan penonton, membuat mereka terlibat secara emosional dalam cerita.

Kemampuan karakter dalam animasi untuk menyampaikan emosi, kepribadian, dan motivasi yang mendasari tindakan mereka adalah aspek penting. Mereka juga berfungsi sebagai aspek perubahan dalam alur cerita, membawa konflik, resolusi,

dan perkembangan karakter yang memperkaya cerita. Desain karakter yang kuat dan unik juga memiliki peran besar dalam menarik perhatian penonton dan meningkatkan daya tarik visual sebuah karya animasi. Karakter dianggap sebagai elemen utama yang membentuk kekuatan dan daya tarik dari sebuah animasi (Thomas & Johnston 1981).

Karakter memang memegang peranan yang sangat penting, karena karakter dapat menjadi bagian yang akan menentukan alur cerita nantinya akan bagaimana, Pengkarakteran ini menghasilkan beragam cerita atau ide-ide berdasarkan atribut-atribut yang diberikan pada karakter. Dengan demikian, karakter menjadi elemen penting dalam pembangunan cerita (R. Al Amin, komunikasi pribadi, Selasa, 9 Januari 2024).

Karakter dengan desain visual yang unik cenderung meninggalkan kesan yang mendalam pada penonton: siluet yang khas, palet warna yang unik, dan detail-detail yang mudah diingat berkontribusi pada kemudahan pengenalan karakter dan membedakannya dari karya animasi lainnya. Karakter yang didesain dengan baik akan dapat langsung dikenali dan bisa bertahan dalam ingatan bersama penonton selama bertahun-tahun. Karakter yang didesain dengan baik juga memiliki kekuatan untuk menimbulkan tanggapan emosional yang kuat. Dengan memberikan karakteristik manusiawi kepada karakter non-manusia seperti sifat yang dapat terkait, kepribadian yang khas, dan fitur ekspresif, animator dapat membentuk hubungan yang mendalam antara penonton dan karakter yang muncul di layar (Tillman 2012).

### **II.3.3 Klasifikasi Karakter dalam Animasi**

Dalam film animasi, karakter dapat diklasifikasikan fungsi serta peran dalam cerita, menurut Thomas & Johnston (1981), karakter dapat diklasifikasikan sebagai:

1. **Protagonis dan Antagonis:** Protagonis adalah karakter utama yang mendorong cerita maju dan sering kali menjadi pahlawan. Antagonis adalah karakter yang menentang protagonis dan sering kali menjadi penjahat dalam cerita.

2. *Supporting Characters*: Karakter-karakter pendukung yang membantu mengembangkan cerita dan mendukung protagonis dalam mencapai tujuan mereka. Mereka sering kali menambahkan kedalaman dan dinamika dalam cerita.

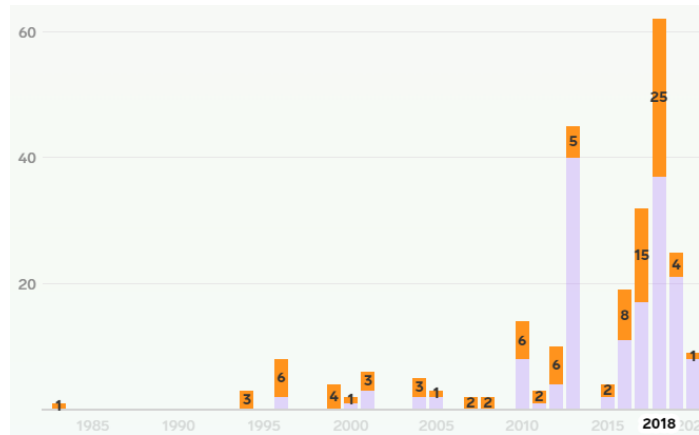
Sedangkan menurut Goldberg (2008), memberikan klasifikasi karakter yang berbeda dengan penjelasannya sebelumnya, yaitu:

1. *Lead Characters*: Karakter-karakter utama yang memimpin cerita dan memiliki peran yang signifikan dalam pengembangan plot. Mereka biasanya memiliki desain yang paling detail dan ekspresif.
2. *Secondary Characters*: Karakter-karakter yang mendukung *lead characters* dan sering kali memberikan bantuan atau konflik tambahan dalam cerita.
3. *Incidental Characters*: Karakter-karakter yang muncul sesekali untuk memenuhi kebutuhan cerita tertentu. Mereka biasanya memiliki desain yang lebih sederhana dan gerakan yang terbatas.

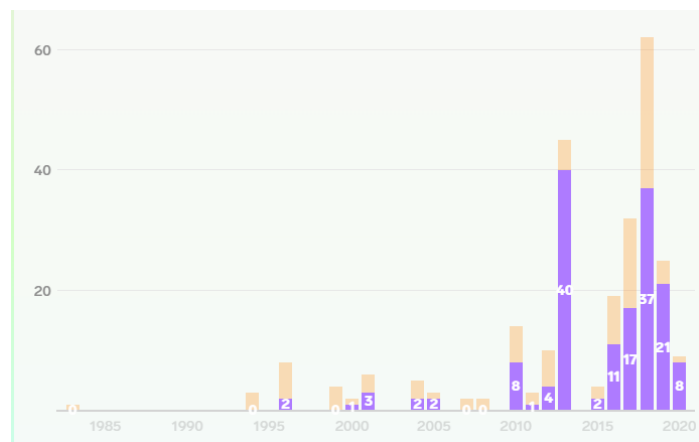
#### **II.3.4 Karakter LGBTQ dalam Film Animasi**

Kemunculan representasi LGBTQ pada film animasi telah terjadi sejak dahulu, akan tetapi porsi yang mereka berikan hanya sedikit jika dibandingkan dengan satu dekade terakhir. Beberapa studio animasi mulai memberikan keterbukaan yang meningkat untuk representasi LGBTQ masuk pada film animasi buatan mereka.

Keterbukaan tersebut muncul seringkali melalui karakter pada film animasi, walaupun memang tidak semua berani secara terbuka mengenalkan karakter LGBTQ, akan tetapi porsi kehadiran secara terus menerus muncul setiap tahunnya. Dilansir dari situs Business Insider (2021), representasi LGBTQ masih terjadi secara implisit, representasi yang dilakukan belum terjadi secara terang-terangan, akan tetapi jumlah ini meningkat secara pesat dalam satu dekade terakhir.



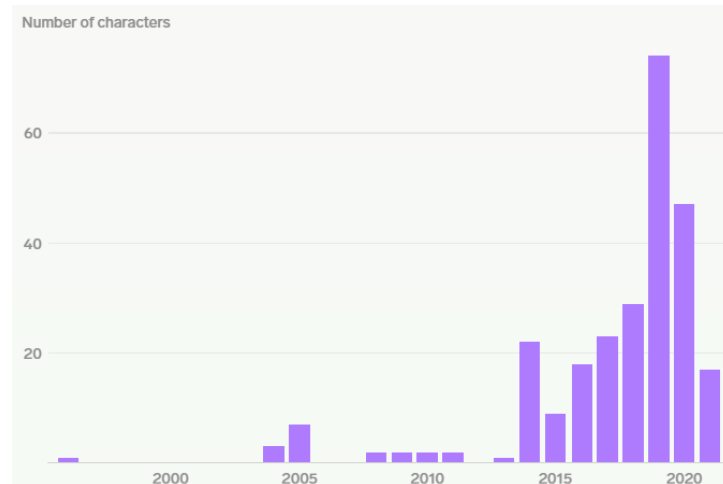
Gambar 2.19 Grafik Representasi LGBTQ secara Implisit  
 Sumber: <https://www.businessinsider.com/lgbtq-cartoon-characters-kids-database-2021-06?page=see-the-data#component>  
 (Diakses pada 17 Mei 2024)



Gambar 2.20 Grafik Representasi LGBTQ secara Eksplisit  
 Sumber: <https://www.businessinsider.com/lgbtq-cartoon-characters-kids-database-2021-06?page=see-the-data#component>  
 (Diakses pada 17 Mei 2024)

Terlihat dari grafik diatas, memang membuktikan bahwa porsi representasi LGBTQ terus meningkat dari tahun ke tahun, pelonjakan paling besar terjadi diantara tahun 2010 sampai 2015, pada rentang tahun ini, komunitas LGBTQ memang sedang naik, diikuti dengan peresmian pernikahan sesama jenis di Amerika Serikat di tanggal 26 Juni 2015, menjadikan kurun waktu ini menjadi perubahan yang besar untuk komunitas LGBTQ. Dalam film animasi anak sendiri, dampak dari semakin luasnya komunitas LGBTQ juga sangat berpengaruh, dalam kurun waktu satu dekade terakhir, peningkatan representasi LGBTQ berkembang pesat. Salah satu animasi

yang menjadi pemicu adalah *Stephen Universe* pada tahun 2013, yang dibuat oleh Rebecca Sugar, seorang biseksual non biner, pada filmnya dia menyertakan seorang anak yang tidak memiliki identifikasi gender serta teman aliennya yang merupakan non biner.



Gambar 2.21 Grafik Representasi LGBTQ pada Film Animasi Anak

Sumber: <https://www.businessinsider.com/lgbtq-cartoon-characters-kids-database-2021-06?page=see-the-data#component>  
(Diakses pada 17 Mei 2024)

Terlihat dalam kurun waktu tahun 2000 sampai 2013, angka yang dimiliki sangatlah rendah, tetapi perubahan besar terjadi pada tahun 2014, dimana angka kenaikan melonjak dengan drastis. Hal ini terjadi juga tidak terlepas dari pengaruh pengakuan komunitas LGBTQ yang sedang naik pada tahun tersebut.

Dalam kurun waktu satu dekade terakhir, telah muncul banyak sekali representasi LGBTQ pada film animasi, beberapa diantaranya memang masih berupa karakter pendukung, tetapi dalam beberapa film, karakter LGBTQ juga memiliki peran penting dalam cerita. Beberapa karakter tersebut adalah:

#### 1. *Gems*

*Gems* merupakan salah satu karakter dalam serial kartun *Stephen Universe* yang tayang di *Cartoon Network*, dia memiliki peran kunci dalam perjalanan cerita kartun ini.





Gambar 2.22 Karakter *Gems*

Sumber: <https://comicvine.gamespot.com/crystal-gems/4060-60812/characters/>  
(Diakses pada 17 Mei 2024)

Para *Gems* dalam "*Steven Universe*" juga merupakan perempuan non-biner mereka digambarkan sebagai perempuan dalam penampilan dan dirujuk menggunakan kata ganti feminin, namun secara biologis tidak memiliki jenis kelamin, karena bentuk seorang *Gems* sebenarnya adalah manifestasi fisik dari sihir yang terkandung dalam batu permata masing-masing (Steven Universe Fandom 2017). Ini berarti hubungan antara *Gems* juga digambarkan sebagai *queer*. Kemampuan *Gems* untuk bergabung memperluas kemungkinan representasi: Satu gabungan mewakili hubungan poliamori; yang lainnya adalah *intersex* dan non-biner.

## 2. Korra

Korra merupakan protagonis utama dalam serial animasi *The Legend of Korra* yang ditayangkan oleh Nickelodeon, representasi LGBTQ yang ada dalam karakter Korra sempat menjadi perdebatan akan tetapi hal ini akhirnya dikonfirmasi oleh kreatornya, yaitu Mike DiMartino dan Bryan Konietzko, bahwa karakter Korra merupakan seorang lesbian (Duniaku 2014).



Gambar 2.23 Karakter Korra

Sumber: <https://id.wikipedia.org/wiki/Korra>  
(Diakses pada 17 Mei 2024)

Pada filmnya, Korra diperlihatkan memiliki perasaan terhadap Asami, pada akhir filmnya, mereka juga diperlihatkan saling bergandengan tangan ketika akan menjelajah ke dunia spirit, adegan ini menjadi bukti jelas bahwa Korra memang seorang lesbian.

### 3. Alisha Hawthorne

Alisha Hawthorne merupakan karakter dari film animasi *Lightyear* dari Disney, dalam filmnya, dia merupakan salah satu anggota dari pasukan luar angkasa dari Buzz. Karakter ini digambarkan menjadi seorang lesbian, karakter ini sempat menimbulkan kontroversi karena menampilkan adegan ciuman dengan istrinya, Kiko Hawthorne.



Gambar 2.24 Karakter Alisha Hawthorn

Sumber: <https://advancedgraphics.com/alisha-hawthorne-lifesize-cardboard-cutout-standee-3921/> (Diakses pada 17 Mei 2024)

Sebagai akibatnya, *Lightyear* dilarang tayang di Bahrain, Tiongkok, Mesir, Indonesia, Irak, Yordania, Kazakhstan, Kuwait, Lebanon, Malaysia, Oman, Palestina, Qatar, Arab Saudi, Suriah, dan Uni Emirat Arab (Disney Fandom 2024).

### 4. Marceline the Vampire Queen dan Princess Bubblegum

Marceline the Vampire Queen dan Princess Bubblegum merupakan karakter dari serial animasi *Adventure Time* dari Cartoon Network, Marceline the Vampire Queen muncul pada miniseri dengan judul *Stakes*. Marceline adalah ratu vampir yang berusia 1.000 tahun yang senang bermain dan bersenang-senang. Berbeda dengan vampir tradisional, Marceline tidak perlu minum darah untuk bertahan

hidup; sebaliknya, dia mengonsumsi warna merah, atau warna-warna serupa (Adventure Time Fandom 2023).



Gambar 2.25 Marceline The Vampire Queen dan Princess Bubblegum  
Sumber: <https://tr.pinterest.com/pin/615163630336361302/>  
(Diakses pada 17 Mei 2024)

Princess Bubblegum merupakan salah satu karakter penting dalam serial Adventure Time, dia merupakan sebuah inkarnasi dari elemen permen, dan merupakan ratu dari kerajaan permen. Dalam serial animasinya, kedua karakter ini saling menunjukkan ketertarikan sesama jenis, hingga akhirnya diperjelas dengan adegan ciuman diantara mereka.

#### 5. Ethan Clade

Ethan Clade merupakan salah satu karakter penting dalam film animasi *Strange World* buatan Disney, dia merupakan anak dari Searcher Clade dan Meridian Clade, sebagai laki-laki dia ditampilkan dengan sikap yang feminim. Ethan ditampilkan sebagai karakter gay pada filmnya, dia menunjukkan ketertarikan sesama jenis pada karakter Diazo.



Gambar 2.26 Karakter Ethan Clade  
Sumber: <https://cardboardcutouts.com/strange-world/ethan->  
(Diakses pada 17 Mei 2024)

## II.4 LGBTQ

### II.4.1 Definisi LGBTQ

Secara definisi LGBTQ merupakan kependekan atau akronim dari lesbian, gay, biseksual, transgender, dan *queer*. Jika secara istilah adalah merupakan keragaman identitas gender dan orientasi seksual, serta mengacu pada individu yang mengidentifikasi diri mereka di luar norma peran gender yang ditentukan oleh budaya dan sosial berdasarkan jenis kelamin mereka (*American Psychiatry Association* 2020).



Gambar 2. 27 Komunitas LGBTQ

Sumber: <https://edition.cnn.com/2022/06/29/health/parents-lgbtq-mental-health-support-wellness/index.html>  
(Diakses pada 25 Mei 2024)

Huruf "LGB" dalam terminologi ini mengacu pada orientasi seksual, yang mencakup pola emosi, romantis, dan/atau ketertarikan seksual antara individu, baik itu antara laki-laki dan perempuan (heteroseksual), perempuan dan perempuan (homoseksual), atau antara laki-laki dan laki-laki (homoseksual), serta ketertarikan terhadap kedua jenis kelamin (biseksual) (*American Psychiatry Association* 2020).

Istilah "homoseksual" diperkenalkan pertama kali oleh Károly Mária Kertbeny, seorang penulis, penerjemah, dan jurnalis Austro-Hungarian, pada tanggal 6 Mei 1868. Istilah ini terdiri dari dua kata: "homo" yang berarti "sama" dalam bahasa Yunani, dan "seksualis" yang berasal dari bahasa Latin. Dalam waktu satu tahun, Kertbeny menggunakan istilah ini dalam sebuah pamflet berbahasa Jerman yang mengkritik kebijakan kriminalisasi aktivitas seksual sesama jenis. (Kertbeny dalam Andina 2016).

Huruf "T" merujuk pada transgender atau gender *non-conforming*. Ini mencakup individu yang identitas atau ekspresi gender mereka tidak sesuai dengan yang umumnya dianggap sesuai dengan jenis kelamin yang mereka miliki saat lahir. Beberapa orang mungkin tidak mengidentifikasi diri sebagai laki-laki atau perempuan dan mungkin memilih untuk menggunakan istilah "*genderqueer*". (Andina 2016). Dalam penjelasan lain, menggambarkan pria yang memiliki "jiwa wanita tetapi terperangkap dalam tubuh pria", yang saat ini juga dikenal sebagai gay (Ulrich dalam Andina 2016). Beberapa individu yang memiliki ketertarikan atau hubungan dengan individu sesama jenis sering dianggap sebagai "*queer*", meskipun dalam konteks personal, sosial, atau politis, mereka mungkin memilih untuk tidak mengidentifikasi diri dengan label tersebut (Andina 2016).

#### II.4.2 Identitas Bendera LGBTQ

Sebagai sebuah komunitas besar, LGBTQ juga memiliki identitas yang merupakan bendera pelangi (*Rainbow Flag*), bendera ini pertama kali dibuat pada tahun 1978 setelah aktivis Harvey Milk meminta seniman Gilbert Baker untuk merancang sebuah simbol kebanggaan gay. Setiap warna pada bendera tersebut melambangkan bagian berbeda dari komunitas LGBTQ+. Merah muda melambangkan seks, merah berarti kehidupan, oranye mewakili penyembuhan, kuning melambangkan sinar matahari, hijau mewakili alam, turquoise melambangkan sihir dan seni, nila melambangkan ketenangan, dan ungu melambangkan semangat komunitas LGBTQ+ (*Human Rights Campaign*).



Gambar 2.28 Bendera Gilbert Baker

Sumber: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Gay\\_flag\\_8.svg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Gay_flag_8.svg)  
(Diakses pada 25 Mei 2024)

Setelah pembunuhan Harvey Milk, permintaan akan bendera pelangi meningkat pesat. Karena masalah produksi, garis merah muda dihilangkan. Garis turquoise

juga dihapus dari bendera sebagai pilihan desain dari Baker. Bendera kebanggaan dengan enam warna telah mewakili komunitas selama lebih dari 40 tahun dan tetap menjadi salah satu bendera LGBTQ+ yang paling umum digunakan (*Human Rights Campaign*).




Gambar 2.29 Bendera Tradisional LGBTQ  
 Sumber: [https://en.wikipedia.org/wiki/Rainbow\\_flag\\_%28LGBT%29](https://en.wikipedia.org/wiki/Rainbow_flag_%28LGBT%29)  
 (Diakses pada 25 Mei 2024)

Selain memiliki identitas bendera yang mewakili keseluruhan komunitas, terdapat pula bendera yang mewakilkan beberapa orientasi seksual dari LGBTQ, menurut volvo (2022) berikut bendera dari orientasi seksual:

Tabel 2.1 Bendera Orientasi Seksual  
 Sumber: (Volvo 2022)

Bendera	Orientasi Seksual	Makna
	Lesbian	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Oranye tua: <i>Gender non-conformity</i></li> <li>- Oranye muda: <i>Independence &amp; Community</i></li> <li>- Putih: Hubungan unik dengan kewanitaan</li> <li>- Pink Paling Ringan: Ketenangan dan kedamaian</li> <li>- Merah Muda Tengah: Cinta dan seks</li> <li>- Merah Muda Paling Gelap: Femititas</li> </ul>
	Bisexual	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pink: Ketertarikan pada homoseksual</li> <li>- Biru: Ketertarikan pada heteroseksual</li> <li>- Ungu: Ketertarikan pada keduanya</li> </ul>

	Gay	<p>Bendera ini menampilkan berbagai nuansa hijau, biru, dan ungu. Versi modern ini merupakan pembaruan dari bendera kebanggaan pria gay sebelumnya yang menampilkan berbagai rona biru. Bendera yang diperbarui ini dimaksudkan untuk lebih inklusif, mencakup berbagai pria gay, tetapi tidak terbatas pada pria transgender, interseks, dan nonbiner.</p>
	Panseksual (buta gender).	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pink: Ketertarikan pada wanita</li> <li>- Biru: Ketertarikan pada pria</li> <li>- Kuning: ketertarikan pada mereka yang tidak mengidentifikasi diri dengan gender mana pun.</li> </ul>
	Aseksual	<p>Aseksualitas adalah kurangnya ketertarikan seksual terhadap orang lain atau rendahnya minat pada aktivitas seksual.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Hitam: Aseksualitas</li> <li>- Abu-abu: Demiseksualitas</li> <li>- Putih: Aliansi komunitas</li> <li>- Ungu: seluruh komunitas orang aseksual</li> </ul>
	Demiseksual	<p>Mewakili orang-orang yang hanya merasakan ketertarikan seksual setelah membentuk hubungan emosional yang mendalam.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Hitam: Aseksualitas</li> <li>- Abu-abu: Demiseksualitas</li> <li>- Putih: Seksualitas</li> <li>- Ungu: seluruh komunitas orang aseksual</li> </ul>
	Polyamory	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Biru: Keterbukaan dan kejujuran dari yang terlibat</li> <li>- Merah: Semangat dan cinta</li> <li>- Hitam: Solidaritas</li> <li>- Simbol Pi: Opsi pasangan tanpa batas</li> </ul>
	Polyseksual	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Biru: Ketertarikan pada pria</li> <li>- Pink: Ketertarikan pada wanita</li> <li>- Hijau: daya tarik bagi mereka yang berada di luar biner.</li> </ul>

#### **II.4.2 LGBTQ di Indonesia**

Melihat geografis yang berada di Indonesia, perilaku LGBTQ bertabrakan dengan budaya dan norma yang ada, apalagi Indonesia merupakan negara dengan penganut agama yang tinggi, nilai-nilai yang diajarkan dalam LGBTQ sangat tidak sesuai dengan norma keagamaan, terutama agama mayoritas yakni Islam.

Bentuk penolakan ini tidak jarang mengarah pada diskriminasi. Dilansir dari Tempo.co (2016), Lembaga Sosial Masyarakat Arus Pelangi menyatakan kekerasan terhadap anggota komunitas LGBTQ di Indonesia masih sangat umum terjadi karena orientasi seksual dan identitas gender mereka. Data dari tahun 2013 menunjukkan bahwa 79,1 persen korban kekerasan mengaku telah mengalami kekerasan, dengan 46,3 persen di antaranya pernah mengalami kekerasan fisik langsung, dan 26,3 persen mengalami kekerasan ekonomi. Akibat kekerasan ini, 65,2 persen korban meminta bantuan dari teman, dan 17,3 persen mencoba bunuh diri. Bentuk penolakan dari masyarakat sosial ini juga menjadi faktor mengapa kaum LGBTQ di Indonesia masih belum berani menampakkan dirinya secara terang-terangan dan hanya bersifat sembunyi-sembunyi.

Walaupun selalu mendapat penolakan keras, kaum LGBTQ di Indonesia termasuk banyak dan masuk ke dalam 5 besar di dunia, Beberapa lembaga survei independen, baik dari dalam maupun luar negeri, menyatakan bahwa sekitar 3% dari populasi Indonesia adalah LGBT. Dengan populasi Indonesia yang mencapai 250 juta, ini berarti terdapat sekitar 7,5 juta orang LGBT di negara tersebut. Secara sederhana, dari setiap 100 orang yang berkumpul, 3 di antaranya adalah LGBT (Santoso dalam Pratama, Fahmi & Fatmawati 2018).

#### **II.4.3 Faktor Penyebab Munculnya Perilaku LGBTQ**

Dalam edisi pertama DSM (*Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*) yang diterbitkan pada tahun 1952, homoseksualitas termasuk dalam kategori penyimpangan seksual. Diagnosis ini dimaksudkan untuk membedakan gangguan seksual dari gangguan mental lainnya seperti schizophrenia dan obsesi. Istilah ini



mencakup berbagai kasus yang sebelumnya diidentifikasi sebagai "kepribadian psikopati dengan gangguan seksual". Diagnosis tersebut melibatkan jenis perilaku patologis seperti homoseksualitas, transgenderisme, pedofilia, fetisisme, dan sadisme seksual yang melibatkan kekerasan seksual dan mutilasi (*American Psychiatry Association* 2008).

Pada tahun 1973, homoseksualitas dihapus dari DSM sebagai respons terhadap perubahan budaya yang ditandai oleh gerakan protes pada tahun 1970-an, terutama setelah peristiwa huru-hara Stonewall di New York, Amerika Serikat. Peristiwa ini, di mana kaum waria dan gay melawan represi polisi, dianggap sebagai titik awal gerakan gay yang terbuka dan militan di dunia Barat. Hari ini, perayaan atas peristiwa Stonewall, seperti pawai dan acara lainnya, diadakan di berbagai negara, termasuk Israel, Amerika Latin, Jepang, Filipina, India, dan Indonesia.

Seiring dengan perubahan ini, dalam bidang psikologi, homoseksualitas dianggap sebagai variasi normal dalam seksualitas manusia, tidak lagi dianggap sebagai patologi. Namun, transgender yang mengalami gangguan identitas seksual tetap diklasifikasikan dalam kategori gender dysphoria dalam DSM V. Mereka yang mengalami gender dysphoria merasakan dorongan untuk mengekspresikan identitas gender yang berbeda dari identitas biologis mereka. Gangguan ini dapat bermanifestasi dalam berbagai cara, termasuk dorongan untuk mengadopsi peran gender yang berbeda, menghilangkan ciri-ciri gender tertentu, dan memiliki keyakinan kuat bahwa perasaan dan respons mereka sesuai dengan gender yang berbeda. (Halgin & Whirborn dalam Andina 2016) Mengatakan bahwa ada empat kriteria dalam mengelompokkan seseorang kedalam abnormalitas, yaitu:

1. Pengalaman tekanan emosional atau fisik adalah hal yang umum terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Namun, ketika depresi atau kecemasan berkelanjutan terjadi, hal tersebut dapat menjadi begitu parah sehingga menghambat kemampuan seseorang untuk menjalankan tugas-tugas sehariannya.

2. Kerusakan sering kali terjadi ketika tekanan berlebihan mengakibatkan seseorang tidak dapat berfungsi secara optimal atau bahkan mencapai tingkat fungsi yang normal.
3. Risiko terhadap diri sendiri atau orang lain merujuk pada ancaman atau bahaya terhadap kesejahteraan seseorang.
4. Perilaku yang tidak dapat diterima secara sosial atau budaya dinilai berdasarkan norma yang diakui oleh suatu kelompok sosial atau budaya.

Dengan demikian, konsep abnormalitas sangat bergantung pada konteks sosial yang ada. *American Psychological Association* (2008) menyadari pentingnya hak-hak individu dan mengakui bahwa setiap komunitas memiliki hak untuk menginterpretasikan konsep abnormalitas sesuai dengan norma yang berlaku di dalamnya. Dalam konteks LGBT, meskipun tidak disertakan dalam DSM V sebagai gangguan mental, *American Psychological Association* mengakui bahwa berbagai budaya memiliki pandangan yang berbeda terhadap homoseksualitas dan bahwa setiap komunitas memiliki hak untuk menghormati dan mengakui norma-norma sosial dan budaya mereka sendiri.

Perilaku homoseksualitas memiliki kaitan dengan faktor lingkungan, menurut Kartini dalam Hamzah dan Maharani (2021), menjelaskan sebab-sebab dan faktor kecenderungan dari perilaku homoseksual atau lesbian, sebagai berikut:

1. Faktor herediter berupa ketidakseimbangan hormon-hormon seks. Faktor ini biasa juga disebut dengan teori “*gay gene*”. Magnus Hirschfeld adalah ilmuwan pertama yang memperkenalkan teori ini pada tahun 1899. Dia menegaskan bahwa homoseksual adalah sifat bawaan sehingga dia menyerukan persamaan hukum untuk semua kaum homoseksual.
2. Namun teori ini kian runtuh ketika pada tahun 1999, Prof. George Rice dari Universitas Western Ontario Kanada, mengatakan tak ada kaitan gen x yang dikatakan mendasari homoseksual.

3. Pengaruh lingkungan yang tidak baik/tidak menguntungkan bagi perkembangan kematangan seksual yang normal.
4. Seseorang selalu mencari kepuasan relasi homoseks/lesbian, karena ia pernah menghayati pengalaman homoseksual/lesbian yang menggairahkan pada masa remaja. Salah satu contohnya: seorang anak laki-laki pernah mengalami pengalaman traumatis dengan ibunya, sehingga timbul kebencian/antipati terhadap ibunya dan semua wanita. Lalu muncullah dorongan homoseksual.

Mengenai faktor yang menjadi pemicu seorang individu menjadi bagian dari LGBTQ dapat dijelaskan dalam beberapa faktor yaitu:

1. Keluarga, pengalaman atau trauma pada masa anak-anak, misalnya: dikasari oleh ibu/ayah hingga si anak beranggapan semua pria/perempuan bersikap kasar dan bengis yang memungkinkan si anak merasa benci pada orang yang bersangkutan.
2. Pergaulan dan lingkungan menjadi faktor terbesar penyumbang kekacauan seksual ini. Seperti sikap anggota keluarga yang tidak menunjukkan kasih sayang, serta perasaan orang tua yang menganggap bahwa penjelasan tentang seks adalah suatu yang tabu.
3. Penelitian secara biologi telah dilakukan mengenai adanya keterkaitan antara genetika, ras, dengan hormon. Seorang homoseksual memiliki kecenderungan untuk melakukan homoseksual karena mendapat dorongan dari dalam tubuh yang sifatnya menurun/genetik.
4. Pengetahuan dan pemahaman mengenai agama yang lemah juga merupakan faktor internal yang mempengaruhi terjadinya homoseksual. Ini kerana peneliti
5. Pengetahuan dan pemahaman mengenai agama yang lemah juga merupakan faktor internal yang mempengaruhi terjadinya homoseksual. Ini kerana peneliti merasakan didikan agama dan akhlak sangat penting dalam membentuk akal dan pribadi individu.

Selaras dengan apa yang dikemukakan sebelumnya, Mukhid (2019) telah merangkum beberapa pendapat mengenai faktor penyebab kemunculan perilaku LGBTQ yaitu:

1. Pengalaman atau trauma masa kecil dalam keluarga, seperti kekerasan fisik, mental, atau seksual, dapat menyebabkan seorang wanita mengembangkan sikap negatif terhadap semua pria (Phillips & Khan dalam Mukhid 2019).
2. Pergaulan dan lingkungan sosial anak, seperti kebiasaan atau pola interaksi saat berada di asrama sekolah yang terpisah antara laki-laki dan perempuan, dapat mempengaruhi kemungkinan terjadinya hubungan gay dan lesbian (Ibrahim dalam Mukhid 2019)
3. Faktor biologis, seperti penyimpangan seksual yang dipengaruhi oleh genetika dan hormon testosteron, dapat memengaruhi perilaku laki-laki yang menyerupai perilaku perempuan (Habsari dalam Mukhid 2019).
4. Faktor moral dan etika dapat berperan dalam terjadinya kelompok homoseksual, karena pergeseran nilai-nilai moral dalam masyarakat serta penurunan kontrol sosial yang mungkin disebabkan oleh kurangnya keimanan dan kendali diri, serta peningkatan rangsangan seksual (Hassan dalam Mukhid 2019).

#### **II.4.4 Tanda atau Ciri Nonverbal Seorang LGBTQ**

Seperti yang telah dibahas pada pembahasan sebelumnya, perilaku LGBTQ ini banyak dipengaruhi oleh pergaulan dan lingkungan, walaupun ada yang menyatakan jika perilaku ini dipengaruhi oleh hormon bawaan, akan tetapi banyak yang menyatakan jika perilaku ini didasarkan oleh pengalaman yang di dapat dari lingkungan dan pergaulan tempat mereka berinteraksi.

Dalam Tanjaya dan Winduwati (2022), menjelaskan sebuah contoh kasus yang dialami oleh individu saat dia menyadari bahwa dia seorang homoseksual, faktor lingkungan keluarga tempat ia tinggal yang diisi oleh ibunya dan neneknya, serta tidak memiliki sosok ayah dalam keluarga, membuatnya nyaman ketika bergaul

dengan perempuan, sifat tersebut terbawa sampai lingkungan pertemanan, sehingga dia lebih sering berkumpul dengan perempuan. Hal ini akhirnya berujung pada anggapan bahwa dia sudah merasakan bahwa dirinya merupakan seorang perempuan. Penjelasan tersebut membuktikan bahwa memang faktor lingkungan merupakan pemicu utama mengapa perilaku LGBTQ dapat muncul pada seseorang.

Berdasarkan penjelasan diatas, terdapat sebuah ciri penting yaitu kaum homoseksual biasanya memunculkan sifat dan perilaku yang mirip dengan lawan jenisnya, entah laki-laki seperti perempuan atau sebaliknya. Akan tetapi penilaian seperti ini seringkali tidak akurat, sebab kaum homoseksual seringkali dapat membaur dengan masyarakat tanpa menunjukkan ciri yang berlawanan dengan orientasi seksualnya, sehingga terkadang sulit untuk membedakan antara kaum homoseksual dan heteroseksual.

Walaupun demikian, bagi para kaum homoseksual, mereka biasanya dapat mengidentifikasi perbedaan antara seorang homoseksual atau heteroseksual, kemampuan mereka ini disebut dengan *Gaydar (Gay Radar)*. *Gaydar* ini tumbuh didasari oleh pengalaman yang dialami oleh sesama homoseksual, sehingga mereka dapat mengetahui kecenderungan ciri yang muncul pada seorang homoseksual. Pada bagian ini pembahasan akan difokuskan pada ciri homoseksual pada pria, hal ini didasari dari objek penelitian karakter LGBTQ yang muncul pada film *Strange World* diduga merupakan seorang homo (pria menyukai pria). Metode dalam melakukannya bersifat berupa pengamatan pada komunikasi nonverbal.

Komunikasi nonverbal adalah bentuk komunikasi di mana pesan disampaikan tanpa menggunakan kata-kata. Dalam kehidupan sehari-hari, komunikasi nonverbal digunakan lebih sering daripada komunikasi verbal. Hampir secara otomatis, komunikasi nonverbal terlibat dalam setiap interaksi. Oleh karena itu, komunikasi nonverbal selalu hadir dan bersifat permanen (Kusumawati 2016). Komunikasi nonverbal juga merujuk pada tindakan-tindakan manusia yang secara sengaja dikirim dan ditafsirkan sesuai dengan tujuan tindakan tersebut, serta memiliki

potensi untuk mendapatkan umpan balik dari penerimanya. Dengan kata lain, komunikasi ini mencakup semua bentuk komunikasi yang tidak menggunakan simbol-simbol verbal seperti kata-kata, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. Komunikasi nonverbal bisa berupa simbol-simbol seperti gerak tubuh, warna, ekspresi wajah, dan lainnya (Kusumawati 2016).

Karena bentuk komunikasi nonverbal terjadi alami bagi setiap manusia, maka dari itu sebuah ciri-ciri khusus akan selalu muncul lewat pesan nonverbal yang dirinya sampaikan, keunikan tersebut dapat menggambarkan perilaku dari dirinya, maka dari itu kaum homoseksual juga memiliki komunikasi nonverbal yang dapat dijadikan ciri dari jati diri mereka. Bentuk komunikasi verbal yang terjadi biasanya hanya dapat dipahami oleh sesama kaum homoseksual, mereka dapat secara sadar memahami bahasa-bahasa yang digunakan oleh sesamanya.

Dalam penelitian Tanjaya dan Winduwati (2022), penelitian tersebut mengambil dasar teori nonverbal menurut Kusumawati (2016) untuk dijadikan bahan acuan. Menurut Kusumawati (2016), bentuk perilaku nonverbal adalah sebagai berikut:

1. Sentuhan

Sentuhan mencakup tindakan seperti bersalaman, menggenggam tangan, berciuman, mengelus, atau memukul.

2. Gerakan tubuh

Dalam komunikasi nonverbal, gerakan tubuh (kinesik) termasuk kontak mata, ekspresi wajah, isyarat, dan sikap tubuh. Gerakan ini bisa menggantikan kata atau frase, menekankan pesan, atau mengekspresikan perasaan.

3. Vokalik

Vokalik atau paralanguage adalah elemen nonverbal dari cara berbicara, seperti nada, kecepatan, dan intonasi.

#### 4. Kronemik

Kronemik mempelajari penggunaan waktu dalam komunikasi nonverbal, termasuk durasi aktivitas dan ketepatan waktu.

Dari teori nonverbal Kusumawati (2016) tersebut, dijadikan dasar teori untuk melihat perilaku nonverbal pada gay dalam penelitian yang dilakukan oleh Tanjaya dan Winduwati (2022), dalam penelitiannya terdapat beberapa ciri bentuk komunikasi nonverbal dari seorang homoseksual, yaitu:

##### 1. Sentuhan

Pada saat bersentuhan seperti dengan berjabat tangan, biasanya masih cukup sulit untuk memastikan apakah dirinya gay ataupun bukan, akan tetapi perasaan berbeda jika kegiatan bersentuhan dilakukan dengan hal yang berbeda, seperti berpelukan atau rangukulan, terutama apabila dalam sentuhan yang terjadi terdapat rasa yang menunjukkan ketertarikan atau kesukaan. Sentuhan emosional dapat mengirimkan pesan di kalangan gay yang dirasakan antara sesama gay. Rasa empati muncul ketika mereka mengetahui orang lain memiliki orientasi seksual yang sama, menciptakan rasa kekeluargaan karena merasa berada dalam kelompok yang sama. Selain itu, pesan sentuhan di kalangan gay bisa dirasakan ketika terjadi kontak fisik dengan seseorang yang belum diketahui orientasi seksualnya.



Gambar 2.30 Bentuk Sentuhan  
Sumber: <https://www.phoenixmencounseling.com/blog/healthy-relationships-for-gay-men>  
(Diakses pada 19 Mei 2024)

Seorang gay dapat menilai apakah orang tersebut juga gay, karena biasanya pria heteroseksual tidak melakukan sentuhan langsung. Namun, pria yang menyukai

sesama jenis mungkin melakukannya. Sentuhan ini dapat menyampaikan pesan bahwa seseorang tertarik pada orang lain. Indikasi lain yang mendukung sentuhan ini biasanya akan diikuti oleh pesan fasial yang mereka munculkan, yang akan dibahas pada poin selanjutnya.

## 2. Gerakan Tubuh

Dalam komunikasi nonverbal, kinesik atau gerakan tubuh mencakup elemen-elemen seperti tatapan mata, ekspresi wajah, isyarat, dan postur tubuh (Kusumawati 2016). Kaum homoseksual dapat terlihat ketika mereka memperlihatkan kontak mata dengan sesamanya. Saat dalam kondisi belum mengenal, mereka akan memberikan sorot mata menyipit/tajam, pertanda sedang melakukan pengamatan terhadap tubuh, tatapan itu biasanya menunjukkan ketertarikan terhadap fisik seseorang. Selain itu, tatapan matanya juga akan terlihat seperti menghafal atau mengingat wajah dari seseorang yang membuatnya tertarik.



Gambar 2.31 Kontak Mata pada Gay  
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/297730225378561230/>  
(Diakses pada 19 Mei 2024)



Tatapan mata lain yang muncul adalah ketika matanya seakan terlihat tersenyum, hal ini disebut dengan *duchenne smile*, tatapan ini muncul ketika seorang homoseksual merasakan kenyamanan, selain itu biasanya kontak mata dari kaum homoseksual memiliki intensitas waktu yang lebih lama jika bertemu dengan sosok yang dinilainya menarik. Sehingga pada dasarnya, bentuk kontak mata yang terjadi pada kaum homoseksual memiliki kemiripan dengan ciri seseorang yang sedang merasakan ketertarikan, hanya saja ciri ini muncul bukan terhadap lawan jenis, tetapi terhadap sesama jenis.

Bentuk komunikasi lain juga muncul pada sikap tubuh mereka, mereka biasanya memunculkan gerakan yang lebih feminim. Menurut Hanafi dan Zuletta (2018), kaum gay dapat dikategorikan menjadi *gay bottom* dan *gay top*. Untuk *gay bottom* merujuk pada gay menunjukkan sikap yang lebih feminim atau kemayu layaknya wanita, sedangkan *gay top* menunjukkan sikap yang layaknya seperti pria normal, walaupun demikian, kategori *gay top* tetap menunjukkan feminisme seperti lewat cara mereka berjalan. Sehingga sisi feminim akan selalu menjadi indikasi untuk seseorang yang merupakan seorang gay, contoh jelas yang juga sering terlihat adalah ketika mereka berpose atau bergaya di depan kamera, seperti di aplikasi atau media sosial. Komunitas gay dapat mengenali sesama gay saat melihat orang lain yang berfoto dengan gaya yang lebih feminin dan menggunakan pose-pose yang biasanya dilakukan oleh perempuan.



Gambar 2.32 Pose Feminim pada Gay  
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/344103227798170339/>  
(Diakses pada 19 Mei 2024)

### 3. Vokalik

Sisi feminisme yang muncul pada seorang gay tidak hanya berhenti pada gerakan tubuh, akan tetapi muncul juga secara vokalik. Vokalik meliputi cara berbicara atau nada suara bisa menjadi indikator untuk mengenali apakah seseorang gay atau tidak. Gay yang berperan sebagai perempuan (*bottom*) cenderung menggunakan nada suara yang lembut seperti perempuan. Namun, tidak semua gay berbicara seperti ini, karena ada juga yang berbicara seperti orang pada umumnya. Meskipun demikian, seorang gay sering kali dapat mengenali sesama gay. Akan tetapi memang sebagian besar kaum gay berbicara dengan nada yang identik dengan seorang wanita.

### 4. Kronemik

Bagian ini berkaitan dengan ruang waktu terjadinya komunikasi, Penggunaan waktu dalam komunikasi nonverbal mencakup durasi yang dianggap tepat untuk suatu aktivitas, jumlah aktivitas yang dianggap wajar dilakukan dalam periode tertentu, serta ketepatan waktu (*punctuality*) (Kusumawati 2016). Kaum gay biasanya memilih waktu ketika di malam hari untuk dapat melakukan aktivitas bersama sesamanya, mereka memiliki kecenderungan untuk memilih waktu yang tidak ramai, dikarenakan masih banyaknya penolakan dari masyarakat di Indonesia yang membuat mereka tidak dapat leluasa.

Selaras dengan penjelasan diatas, Novchi, Hanafi, dan Zuletta (2019) menjelaskan bahwa dalam hubungan homoseksual kaum gay, terdapat beberapa perilaku nonverbal yang muncul, yaitu:

#### 1. Simbol kontak mata

Dalam usaha mencari pasangan, kaum gay sering kali menggunakan kontak mata sebagai bentuk komunikasi. Mereka mungkin saling melirik, mencuri pandang beberapa kali, atau menatap lebih lama ke arah pria yang menjadi target mereka. Jika pria yang diberi sinyal kontak mata tersebut merespons dengan cara yang sama, seperti saling menatap dan tersenyum, maka hal ini bisa menjadi indikasi bahwa pria tersebut juga gay.

## 2. Simbol gerak tubuh

Dalam simbol ini, gay tipe *bottom* cenderung berperilaku seperti wanita, termasuk cara berjalan, gerakan tangan yang lemah gemulai, dan cara memegang benda. Di sisi lain, meskipun gay tipe *top* memiliki tubuh tegap, hal tersebut tetap terlihat dari cara berjalan mereka.

## 3. Simbol penampilan

Gay tipe *bottom* seringkali berpenampilan seperti wanita, mulai dari pemilihan baju hingga aksesoris. Sementara itu, gay tipe *top* cenderung berpenampilan lebih modis dan *matching*, sering menggunakan *handbag*, mengikuti merek-merek terkenal, serta memilih pakaian berwarna cerah, ketat, dan yang menonjolkan lekuk tubuh mereka.



Gambar 2.33 Penampilan Gay Bottom

Sumber: <https://queerintheworld.com/best-gay-clothing-ideas/>  
(Diakses pada 19 Mei 2024)



Gambar 2.34 Penampilan Gay Top

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/844284261389910327/>  
(Diakses pada 19 Mei 2024)

#### 4. Simbol ekspresi wajah

Ekspresi wajah kaum gay ketika tertarik pada seseorang sama seperti orang pada umumnya. Jika mereka tertarik pada calon pasangan, mereka akan menunjukkan ekspresi wajah bahagia, senyuman menggoda, dan kadang-kadang mengedipkan mata. Jadi, ekspresi wajah pada kaum gay mirip dengan orang normal, disesuaikan dengan keadaan emosional ketika melihat seseorang yang menarik perhatian mereka.



Gambar 2.35 Ekspresi Wajah Gay

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/70087337944611687/>  
(Diakses pada 19 Mei 2024)

Sedangkan pada penelitian yang dilakukan Wijaya (2017), penelitian tersebut mengambil teori dasar mengenai nonverbal menurut (Adler, Rosenfeld & Proctor, 2010) untuk menjadi acuan dalam melihat perilaku nonverbal dari seorang gay. Menurut (Adler, Rosenfeld & Proctor, 2010), terdapat beberapa indikator untuk melihat komunikasi nonverbal, yaitu:

1. Mata dan wajah

Wajah adalah bagian tubuh yang mudah dilihat, dan emosi seseorang bisa tercermin dari ekspresi wajahnya. Namun, mendeteksi pesan nonverbal dari wajah bisa sulit

2. Gerakan

Gerakan tubuh, atau kinesik, dibagi menjadi lima kategori: *emblem*, *illustrator*, *regulator*, *affect display*, dan *adaptor*.

3. Sentuhan

Studi mengenai sentuhan, atau haptik, menunjukkan bahwa semakin dekat seseorang, semakin besar kemungkinan terjadinya kontak fisik, yang merupakan strategi komunikasi yang bermakna.

4. Aroma

Studi mengenai bau, atau olfaktik, menunjukkan bahwa manusia dapat mengirim dan menerima pesan kimiawi secara tidak sadar, yang dapat menyampaikan godaan, rayuan, atau ekspresi gender.

5. Jarak

Setiap individu memiliki jarak tertentu dalam berhubungan dengan orang lain, dan jarak ini membawa arti tersendiri.

6. Paralanguage

Paralanguage menggambarkan cara sebuah pesan disampaikan, mencakup volume, pelafalan, nada, tekanan, dan kecepatan bicara.

7. Waktu

Studi mengenai waktu, atau kronemik, membahas bagaimana seseorang mengatur dan menggunakan waktu mereka, yang dapat memberikan informasi tentang individu tersebut dalam konteks budaya yang berbeda.

## 8. Daya tarik

Daya tarik seseorang mencakup kemampuan untuk menarik perhatian, membuat orang lain puas, atau meraih kemenangan. Penampilan fisik sering menjadi faktor utama dalam ketertarikan pribadi, di mana orang cenderung menyukai mereka yang tampan atau cantik, dan orang-orang ini biasanya lebih mudah mendapatkan simpati dan perhatian.

## 9. Pakaian

Cara seseorang berpakaian bisa menimbulkan asumsi tentang identitas mereka. Selain melindungi tubuh, pakaian juga menyampaikan pesan tentang pemakainya, seperti hijab yang menunjukkan identitas seorang Muslim.

## 10. Lingkungan fisik

Lokasi tempat komunikasi berlangsung juga bisa memberikan pesan. Penelitian menunjukkan bahwa orang yang bekerja di lingkungan yang rapi cenderung lebih positif dan energik dibandingkan dengan mereka yang bekerja di tempat yang tidak terawat.

Dari penelitian (Adler, Rosenfeld & Proctor, 2010), Wijaya (2017) menjadikannya sebagai acuan dasar untuk melihat perilaku nonverbal dari gay. Wijaya (2017) menjelaskan, bahwa kelompok gay menunjukkan beberapa perilaku nonverbal yang dapat diketahui sebagai berikut:

### 1. Pandangan mata

Biasanya bagi sesama gay, pandangan sorot mata yang terfokus, dapat menjadi tanda bahwa dirinya seorang gay. Ketika seorang pria gay memberikan tatapan fokus dan senyum secara berulang, dan pria yang ditatap merespon hal serupa, hal ini merupakan sinyal positif mengenai hubungan homoseksual. Sebab pria heteroseksual cenderung akan memalingkan pandangan karena merasa tidak nyaman.

### 2. Nada ketika berbicara

Dalam nada berbicara, pria gay seringkali memiliki suara yang lebih lembut dan halus, terlepas dari penampilan dirinya sebagai gay *top* atau *bottom*, nada

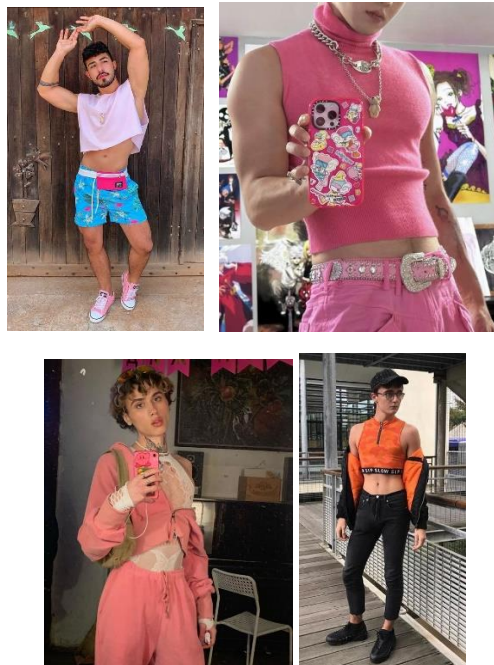
berbicara yang muncul seringkali memiliki ciri khas. Biasanya nada yang mereka pakai memang mengadopsi perilaku dari wanita.

### 3. Sentuhan

Orang yang memiliki orientasi seksual sebagai gay, biasanya melakukan sentuhan dengan berupa pelukan, gandengan, dan senderan. Sentuhan seperti ini biasanya dapat diartikan sebagai bentuk penerimaan dan pengertian mengenai orientasi seksual gay. Karena untuk pria heteroseksual, mereka tidak akan merasa nyaman jika melakukan interaksi sentuhan tersebut, sehingga hal ini merupakan tanda yang dapat diterima sebagai seseorang merupakan gay.

### 4. Penampilan

Secara penampilan kaum gay sering kali mengenakan pakaian yang bergaya *slim fit* dan juga ketat. Para pria gay juga sangat memperhatikan bagaimana penampilan mereka dengan menjaga agar tetap rapih dan *stylist*. Selain itu dalam pemakaian aksesoris juga biasanya berlebihan. Beberapa hal ini juga seringkali dilakukan dengan tujuan untuk menarik perhatian pada sesama gay, sehingga dapat menjadi tanda untuk gay lainnya sebagai sinyal kesamaan orientasi seksual.



Gambar 2.36 Gaya esentrik pada pakaian  
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/77898268549486576/>  
(Diakses pada 19 Mei 2024)

Selain itu, para komunitas LGBTQ sering mengadopsi warna bendera LGBTQ dalam gaya pakaian mereka, hal ini dilakukan karena bendera pelangi merupakan identitas dari komunitas LGBTQ yang telah dipakai sejak dulu. Pakaian seperti ini biasanya dipakai pada saat ada parade, acara peringatan LGBTQ, dan *Fashion Show*.

Contoh seperti ini seringkali muncul khususnya pada negara yang telah melegalkan LGBTQ. Memang hal ini tidak dapat digeneralisir karena banyak pula mereka yang lebih memilih untuk berpakaian biasa saja, akan tetapi hal ini dapat dijadikan sebagai poin penting dalam ciri dari seorang LGBTQ.



Gambar 2.37 Warna bendera LGBTQ pada pakaian  
Sumber: <https://www.dailynews.com/2023/06/11/throngs-celebrate-lgbtq-community-on-la-pride-parade-day/>  
(Diakses pada 19 Mei 2024)

Melihat dari penjelasan diatas, dari ketiga penelitian yang membahas mengenai komunikasi nonverbal dari seorang gay, ketiganya memiliki kesamaan hasil penelitian bahwa kebanyakan pria gay, memiliki kecenderungan untuk menunjukkan perilaku nonverbal berupa pesan fasial yaitu meliputi kontak mata dan ekspresi, nada berbicara, gestur, sentuhan, dan gaya penampilan. Maka kelima tanda nonverbal tersebut akan dijadikan sebagai teori untuk menemukan perilaku nonverbal karakter gay dalam film *Strange World*.



## II.5 Analisis Konten Kualitatif

Analisis konten kualitatif (*Qualitative Content Analysis (QCA)*) merupakan suatu metode yang digunakan untuk menjelaskan arti dari data kualitatif secara terstruktur. Proses ini melibatkan pengelompokan materi ke dalam kategori-kategori yang telah ditentukan dalam sebuah kerangka pengkodean. Penelitian kualitatif melibatkan penggunaan materi simbolis seperti data verbal, visual, dan artefak, yang memberikan banyak peluang untuk interpretasi (Schreier 2012).

Menurut Schreier (2012), penelitian kualitatif memiliki beberapa ciri-ciri utama yaitu:

### 1. Interpretatif

Pertama, Penelitian ini menangani materi simbolis yang membutuhkan interpretasi. Kedua, Berbagai interpretasi dari materi yang sama dapat dianggap sah. Ketiga, Penelitian ini berfokus pada pertanyaan-pertanyaan yang mengeksplorasi makna pribadi atau sosial.

### 2. Natural

Peneliti kualitatif fokus pada fitur kompleks yang ada dalam konteks kehidupan nyata. Konteks inilah yang memberi makna dan informasi yang kaya pada data mereka. Oleh karena itu, peneliti kualitatif sering mencoba untuk menangkap sebanyak mungkin konteks ini, seperti dengan turun langsung ke lapangan untuk mengamati atau meminta peserta untuk menceritakan tentang kehidupan mereka. Kegiatan dalam konteks tertentu adalah bagian integral dari peristiwa tersebut.

### 3. Situasional

Sifat situasional dari penelitian kualitatif erat kaitannya dengan dua karakteristik yang telah disebutkan sebelumnya. Peneliti kualitatif melihat interpretasi sebagai proses aktif dalam membangun makna, dan menganggap bahwa makna akan berbeda tergantung pada individu yang menafsirkannya serta konteks di mana makna tersebut muncul.

#### 4. Refleksif

Penelitian kualitatif mengakui baik reflektivitas dari para peserta dengan menganggap mereka sebagai mitra dalam proses penelitian, maupun reflektivitas dari diri kita sendiri dengan mengakui cara-cara di mana kita turut serta memproduksi data dan temuan kita.

#### 5. Terdapat fleksibilitas yang muncul

Penelitian kualitatif berbeda karena memiliki fleksibilitas yang berkembang. Hal ini berarti dapat terus-menerus menyesuaikan dan mengubah berbagai aspek penelitian saat mengumpulkan dan mulai menganalisis data.

#### 6. Induktif

Pengumpulan data dalam penelitian kualitatif dilakukan secara induktif dengan menggunakan metode yang terbuka dan tidak mengarahkan. Analisis data kualitatif juga bersifat induktif, di mana kategori dan konsep utama muncul dari data yang diperoleh.

#### 7. Berorientasi pada kasus

Penelitian kualitatif berorientasi pada kasus. Artinya, memperhatikan kasus secara keseluruhan. Pendekatan berorientasi kasus ini juga bersifat holistik, di mana keseluruhan kasus lebih dari sekadar kumpulan variabel yang digabungkan untuk mendeskripsikan kasus tersebut.

#### 8. Menekankan pada validitas

Validitas merupakan kriteria yang sangat penting untuk mengevaluasi kualitas penelitian kualitatif. Validitas digunakan dalam dua makna, pertama, dalam arti sempit, yaitu sejauh mana instrumen penelitian efektif dalam menangkap apa yang diniatkan. Kedua, dalam arti luas, yaitu merujuk pada kualitas keseluruhan dari penelitian.

Sebuah hal penting bahwa QCA (*Qualitative Content Analysis*) adalah sebuah metode, sementara beberapa karakteristik di atas dimaksudkan untuk berlaku pada desain penelitian. Desain penelitian adalah cara di mana sebuah studi disusun, urutan langkah-langkah yang direncanakan untuk menjawab pertanyaan penelitian

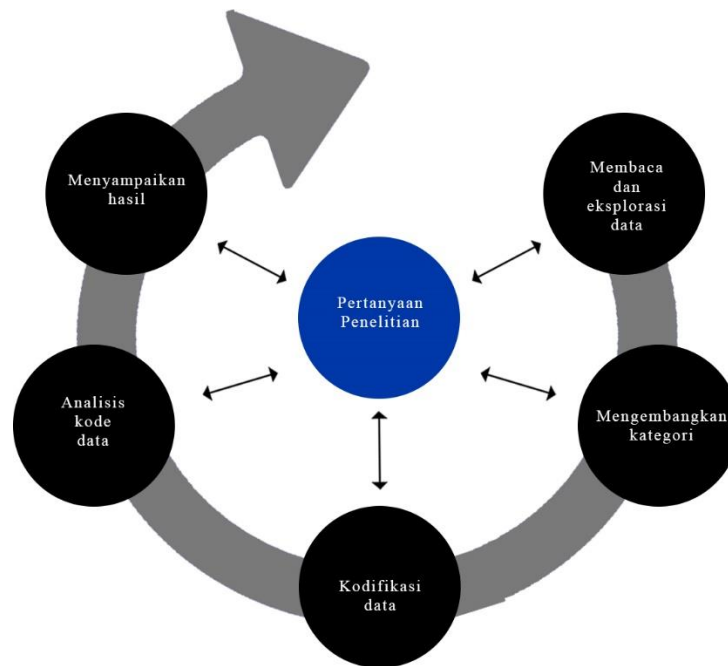
(Cresswell & Flick dalam Schreier 2012). Sebuah metode adalah satu langkah dalam urutan tersebut. Hal Ini bisa menjadi langkah pengumpulan data atau, seperti halnya dengan QCA, langkah analisis data. Oleh karena itu, karakteristik-karakteristik dari penelitian kualitatif yang menggambarkan desain penelitian biasanya tidak akan berlaku untuk QCA, maupun untuk metode penelitian kualitatif lainnya (Schreier 2012).

Seperti penelitian kualitatif lainnya, QCA bersifat interpretatif karena diterapkan pada materi simbolis yang memerlukan interpretasi dan berfokus pada makna pribadi atau sosial. QCA bersifat naturalistik karena tidak mengubah data dengan cara apapun. Metode ini mengharuskan peneliti untuk mempertimbangkan konteks dalam membuat interpretasi. QCA juga mengakui reflektivitas peneliti dengan mempertimbangkan perspektif orang lain saat membuat kerangka pengkodean dan dengan membuat dasar interpretasi menjadi transparan. Kategori-kategori yang digunakan dalam QCA setidaknya sebagian didorong oleh data, yaitu induktif. Selain itu, validitas merupakan kriteria penting dalam mengevaluasi kerangka pengkodean dalam QCA (Schreier 2012).

### **II.5.1 Proses Analisis Konten Kualitatif**

Urutan langkah-langkah dalam penelitian dimulai dengan merumuskan pertanyaan, kemudian mengumpulkan atau memilih data, dan akhirnya menganalisis data. Terdapat lima tahapan dalam QCA yang dimulai dengan pertanyaan penelitian di tengah, dikelilingi oleh langkah-langkah selanjutnya. Meskipun gambar tersebut menunjukkan urutan dasar, gambar tersebut juga menyiratkan bahwa proses tersebut dapat berputar-putar tergantung pada pertanyaan penelitian. Inti dari setiap QCA adalah fase-fase 'mengembangkan kategori', 'memetakan data', dan 'menganalisis data yang telah dipetakan', yang dapat berulang-ulang dalam beberapa siklus. Ini menunjukkan bahwa proses analisis dalam QCA tidak linear seperti dalam model klasik penelitian, dan fase-fase analisis tidak terpisah secara ketat. Bahkan, mungkin ada penambahan data setelah sistem kategori ditetapkan dan sebagian besar data telah dianalisis. Gambar tersebut juga menyiratkan peran yang berbeda dari

pertanyaan penelitian dalam QCA, di mana pertanyaan penelitian dapat berubah selama proses analisis.



Gambar 2.38 Proses umum analisis konten kualitatif  
Sumber: (Kuckartz & Rädiker, 2023).

Sebagai contoh, peneliti dapat memperbaiki atau mengubah pertanyaan penelitian berdasarkan temuan yang muncul. Fase-fase yang fokus pada pengembangan dan modifikasi kategori, dimana secara bertahap bekerja dengan data, sangat penting dalam proses analisis. Bahkan jika QCA digunakan secara teori dengan hipotesis awal, masih mungkin untuk memperbaiki kategori-kategori selama analisis dan menambahkan kategori baru jika diperlukan saat menganalisis data.

### II.5.1 Langkah-Langkah Melakukan Analisis Konten Kualitatif

Berdasarkan penjelasan dari Kuckartz & Rädiker (2023), dalam melakukan analisis konten kualitatif, didapati beberapa tahapan dalam melakukannya, yaitu membaca dan eksplorasi data, mengembangkan kategori, kodifikasi data, analisis kode data, dan terakhir adalah menyampaikan hasil. Metode analisis dari Kuckartz & Rädiker (2023) mengembangkan pendekatan yang terstruktur, berikut penjelasan setiap langkahnya.

### 1. Menentukan Fokus Penelitian

Pada tahapan awal penelitian, langkah awal yang harus dilakukan adalah menentukan fokus penelitian, dalam menentukannya dapat diperoleh melalui merumuskan pertanyaan penelitian serta tujuan penelitian. Pertanyaan perlu yang jelas dan spesifik, pertanyaan ini akan memandu seluruh proses analisis sehingga akan sesuai dengan konteks tujuan yang akan dicapai.

### 2. Persiapan Data

Setelah fokus penelitian ditentukan, maka akan dilakukan pengumpulan data yang terkait dengan objek penelitian, kumpulan data yang dikumpulkan merupakan data yang relevan, seperti wawancara, transkrip, dokumen, atau media lainnya.

### 3. Mengembangkan Kategori Awal

Selanjutnya, tahapan akan masuk pada salah satu langkah kunci dalam melakukan analisis konten kualitatif, yaitu pengembangan kategori. Kategori adalah kelompok kode yang lebih besar dan lebih abstrak yang mewakili tema atau konsep yang lebih luas dalam data. Kategori ini membantu dalam mengorganisir kode-kode individu menjadi kelompok yang bermakna.

Kategori awal biasanya dikembangkan dari sistem kategori berdasarkan tinjauan literatur, teori, pemahaman awal dari data (deduktif), dan tambahkan kategori yang muncul dari data (induktif). Pada tahapan ini kategori juga dapat digabungkan jika memiliki hubungan dan kemiripan. Untuk memperjelas berikut adalah contoh proses kategori dalam penelitian yang berfokus pada pengalaman belajar daring:

- Kategori awal yang berasal dari literatur adalah tantangan, manfaat, dan strategi adaptasi,
- Tambahkan kategori yang muncul dari data wawancara, seperti perasaan isolasi, dan masalah teknis.
- Jika terdapat kategori yang mirip dan berhubungan, seperti tantangan, dan masalah teknis, maka kategori tersebut dapat digabungkan.

#### 4. Kodifikasi Data

Tahap kunci yang kedua adalah kodifikasi atau pengkodean data. Pengkodean adalah proses memberi label atau kode pada segmen-segmen data teks yang memiliki makna tertentu. Kode ini bertindak sebagai representasi singkat dari informasi atau tema yang ada dalam segmen teks tersebut.

Proses ini dapat dimulai dengan pengkodean terbuka dimana segmen-segmen teks diberi kode sesuai dengan kategori yang telah ditentukan atau yang muncul dari data. Kode ini bisa berupa kata kunci, frase, atau simbol yang menggambarkan makna dari segmen tersebut. Selanjutnya kode-kode awal dikembangkan berdasarkan pembacaan pertama. Ini bisa berupa kode yang sangat spesifik atau umum tergantung pada pendekatan yang digunakan (induktif atau deduktif). Terakhir kode-kode awal tersebut disempurnakan melalui proses pembacaan berulang dan diskusi. Kode yang mirip atau berhubungan dapat digabungkan, dan kode baru dapat ditambahkan jika diperlukan. Untuk memperjelas berikut adalah contoh proses kodifikasi dalam penelitian yang berfokus pada pengalaman belajar daring:

- Mahasiswa 1: Saya merasa kesulitan untuk tetap fokus selama kelas *online* (Kode: Tantangan).
- Mahasiswa 2: Saya menemukan beberapa keuntungan, seperti fleksibilitas waktu (Kode: Manfaat).
- Mahasiswa 3: Kadang saya merasa terisolasi karena tidak bisa bertemu teman-teman secara langsung (Kode: Perasaan Isolasi).

#### 5. Pengembangan dan Penyempurnaan Sistem Kategori

Proses ini melibatkan iterasi dan refleksi yang bertujuan untuk memastikan bahwa semua aspek penting dari data tercakup dalam kategori yang relevan dan bahwa kategori tersebut dapat diandalkan serta valid. Dalam prosesnya mencakup 2 tahapan, yaitu:

- Refinement Kategori: Revisi dan perbaiki kategori berdasarkan hasil pengkodean awal. Pastikan kategori tersebut relevan dan mencakup semua aspek penting dari data.

- Uji Validitas: uji validitas dilakukan dengan membandingkan kategori dengan data untuk memastikan kesesuaian.

## 6. Analisis dan Interpretasi Data

Pada bagian ini bertujuan untuk melakukan analisis mendalam dari kategori dan tema membantu dalam memahami pola dan hubungan dalam data, serta bagaimana temuan ini berhubungan dengan pertanyaan penelitian. Proses ini dapat dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu:

- Analisis Kategori: Analisis kategori yang telah diidentifikasi untuk memahami tema dan pola yang muncul dari data.
- Pengelompokan Tema: Kelompokkan tema yang muncul menjadi subkategori jika diperlukan untuk memberikan struktur yang lebih jelas.
- Interpretasi Data: Interpretasikan hasil analisis dengan menghubungkannya dengan pertanyaan penelitian dan konteks teoretis.

## 7. Pelaporan Temuan

Langkah selanjutnya adalah menyajikan atau melaporkan hasil temuan, pelaporan perlu dilakukan dengan jelas dan terstruktur agar dapat dipahami. Pada pelaporan temuan ditekankan untuk didukung oleh visualisasi data, agar membantu dalam menyampaikan temuan. Tahapana dalam melaporkan data dapat dilakukan denga:

- Deskripsi Temuan: Laporkan temuan dengan deskripsi yang mendetail tentang kategori dan tema yang ditemukan.
- Visualisasi Data: Gunakan visualisasi data seperti tabel, grafik, atau peta konsep untuk memperjelas temuan.
- Diskusi dan Kesimpulan: Diskusikan temuan dalam konteks literatur yang ada dan buat kesimpulan yang relevan dengan pertanyaan penelitian.

## 8. Refleksi dan Evaluasi

Refleksi dan evaluasi adalah langkah penting untuk meningkatkan kualitas penelitian dan memastikan bahwa hasil analisis dapat dipercaya dan valid.

Proses ini dapat dilakukan dengan:

- Refleksi Proses: Refleksikan proses analisis untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan.
- Evaluasi Hasil: Evaluasi hasil analisis dalam hal validitas, reliabilitas, dan keterkaitan dengan tujuan penelitian.