

REPRESENTASI LGBTQ DALAM FILM ANIMASI DISNEY

(Analisis Semiotika Roland Barthes Tentang Representasi LGBTQ [*Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender, dan Queer*] dalam Film Animasi Disney
"Raya and the Last Dragon")

Annisa Fikri Nabila
Chatarina Heny Dwi Surwati

Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik
Universitas Sebelas Maret

ABSTRACT

"Raya and the Last Dragon" is an animated film produced by Walt Disney Animation Studios. This film was released on March 2021. The study aims to find and decipher the meaning in "Raya and the Last Dragon" which contains depictions or representations of LGBTQ. This is due to criticism of the film "Frozen II" which is considered to have failed to represent LGBTQ. The criticism made the film "Raya and the Last Dragon" as a Disney Princess film having a requirement to represent LGBTQ. However, The Walt Disney Company did not provide clarification regarding the presence or absence of LGBTQ representation in "Raya and the Last Dragon". The statement about the existence of LGBTQ content in this film was made by Raya's voice actor, Kelly Marie Tran who said Raya was gay. Therefore, this research is important to reveal the truth about the representation of LGBTQ in the film "Raya and the Last Dragon". The type of this research is qualitative descriptive research, namely research that presents a detailed description of the representation of LGBTQ in Disney animated films and describes the content. The theory used by researchers to examine the content of the film "Raya and the Last Dragon" is the semiotic analysis of Roland Barthes, Two Orders of Signification. Therefore, the analysis of meaning is carried out in two stages, namely analyzing the denotative meaning in the first stage and analyzing the connotative and mythical meanings in the second stage. Based on the research that has been done by the researcher, it was found twelve scenes that represent LGBTQ in the Disney animated film "Raya and the Last Dragon". The representation is in the form of using LGBTQ symbols, expressions of interest, seduction, and queer visualization. Therefore, this study proves that there is a representation of LGBTQ in the animated film "Raya and the Last Dragon".

Keywords: *Disney, Film, LGBTQ, Semiotics*

PENDAHULUAN

Komunikasi merupakan proses penting dalam kehidupan manusia. Salah satu sebab manusia melakukan komunikasi adalah karena manusia merupakan makhluk sosial yang saling membutuhkan satu sama lain. Komunikasi dapat diartikan sebagai proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan baik secara verbal maupun

nonverbal yang memiliki tujuan untuk mencapai persamaan makna atau mengubah perilaku seseorang.

Komunikasi memiliki enam tingkatan, yakni komunikasi intrapribadi, komunikasi antarpribadi, komunikasi kelompok, komunikasi organisasi, komunikasi publik, dan komunikasi massa. Setiap tingkatan memiliki komunikator, media, dan komunikan yang berbeda. Contohnya adalah komunikator dan komunikan dalam komunikasi antarpribadi adalah dua individu atau lebih yang saling umumnya kenal dan melakukan pertukaran ide, sedangkan komunikasi massa komunikator dan komunikan tidak saling kenal serta pesan dalam komunikasi ini disalurkan menggunakan media massa.

Berdasarkan bentuknya media massa dibedakan menjadi tiga, yakni media cetak, media audio, dan media audiovisual. Contoh dari media cetak adalah surat kabar atau majalah, sedangkan contoh media audio adalah radio siaran, kemudian media audiovisual contohnya adalah televisi siaran atau film. Film sebagai media komunikasi massa memiliki kemampuan untuk menjangkau banyak segmen sosial (Sobur, 2018, p. 127).

Film yang merupakan media komunikasi massa tentu memiliki pesan yang berkaitan dengan fungsi edukasi, hiburan, dan/atau persuasi. Fungsi-fungsi tersebut dapat dilatarbelakangi realitas sosial, atau ideologi yang ingin disampaikan oleh pembuat film. Menurut Elvinaro, berdasarkan jenisnya film terbagi menjadi empat, yakni film cerita, film berita, film dokumenter, dan film kartun (Prasetya, 2019, p. 31). Film kartun atau film animasi merupakan perpaduan gambar kartun yang digerakan oleh komputer dan umumnya dibuat untuk khalayak usia anak.

Film animasi dianggap sebagai film anak terjadi karena film jenis ini identik dengan warna yang cerah, karakter suara unik, serta kisah yang berkaitan dengan dunia anak. Namun, seiring perkembangannya, khalayak dalam kategori remaja dan dewasa pun kini turut menggemari film animasi. Adapun film animasi yang paling populer di dunia adalah film animasi hasil produksi The Walt Disney Company. Salah satu bukti kepopuleran film animasi produksi Disney adalah jumlah *views* di kanal YouTube bernama Walt Disney Animation Studios yang selalu meraih lebih dari satu juta *views*. Kepopuleran film-film animasi Disney berbanding lurus dengan konsistensinya dalam memproduksi film animasi di setiap tahun.

Film animasi terbaru yang diproduksi oleh Disney di tahun 2021 adalah film Disney *Princess* yang berjudul “Raya and the Last Dragon”. Walaupun termasuk dalam kategori film Disney *Princess*, tokoh utama film “Raya and the Last Dragon” yang merupakan seorang putri memiliki karakter yang berbeda Disney *Princess* terdahulu. *Princess* pada film-film Disney terdahulu dikenal sebagai gadis cantik, berkulit putih, lemah lembut, baik hati, dan memiliki akhir kisah yang menikah bersama pangeran tampan. Namun, sejak tahun 2013, Disney melakukan perubahan melalui film “Frozen”.

Film “Frozen” merupakan film animasi Disney *Princess* pertama yang tokoh utamanya tidak berakhir bersama pangeran tampan. “Frozen” lebih menitikberatkan pengisahan pada perjuangan Elsa untuk mengendalikan kekuatannya dan perjuangan kakak beradik, yakni putri Elsa dan Anna untuk menyelamatkan kerajaannya. Oleh sebab

itu, penelitian tentang kesetaraan gender, pemberdayaan perempuan, dan feminisme dalam film animasi “Frozen” mulai menjadi tren.

Tren penelitian tentang isu-isu pemberdayaan perempuan bertahan cukup lama sampai munculnya film Disney *Princess* berjudul “Moana” di tahun 2016. Perbedaan karakter antara putri Moana dengan penggambaran putri-putri terdahulu seperti Cinderella, Aurora, dan sebagainya pun menarik banyak peneliti untuk menganalisis film “Moana”. Salah satu penelitian tentang film “Moana” itu pernah dilakukan oleh Ngungrum Qurani Isdarmadji pada tahun 2017 dengan judul “Representasi Perempuan dalam Film Animasi (Studi Semiotika tentang Representasi Perempuan yang diwakili Tokoh *Princess* dalam Film Moana)”.

Setelah dirilisnya “Frozen II” di tahun 2019, isu tentang pemberdayaan perempuan dalam film animasi Disney mulai mengalami pergeseran. Salah satu bentuk dari pergeseran isu tersebut adalah adanya pemberitaan media massa yang mengatakan bahwa selain memuat pemberdayaan perempuan, “Frozen II” juga menjadi awal representasi LGBTQ dalam film animasi Disney *Princess*. Namun, pendukung LGBTQ (*Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender, dan Queer*) memiliki pendapat bahwa “Frozen” gagal merepresentasikan LGBTQ (Hedash, 2021). Label kegagalan itu disebabkan oleh anggapan bahwa “Frozen” hanya merepresentasikan LGBTQ secara tersirat.

Kegagalan Disney dalam merepresentasikan LGBTQ pada film “Frozen” membuat film Disney *Princess* terbarunya, yakni “Raya and the Last Dragon” ditunggu dan siap untuk dikritisi oleh kritikus film. Namun, Disney tidak pernah memberikan klarifikasi mengenai keberadaan LGBTQ dalam film terbarunya. Publikasi yang beredar di media massa adalah tentang “Raya and the Last Dragon” merupakan film animasi Disney *Princess* yang memiliki inspirasi dari kebudayaan Asia Tenggara. Pernyataan tentang LGBTQ justru disampaikan oleh pengisi suara Raya, Kelly Marie Tran. Tran mengatakan bahwa Raya adalah *gay* dan terdapat beberapa perasaan romantis di dalam film “Raya and the Last Dragon” (Robinson, 2021).

Publikasi bahwa “Raya and the Last Dragon” terinspirasi dari budaya Asia Tenggara dan pernyataan Raya adalah *gay* membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang keberadaan representasi LGBTQ dalam film “Raya and the Last Dragon”. Guna memperoleh penelitian yang akurat tentang LGBTQ pada film animasi Disney, peneliti menggunakan analisis semiotika, yakni metode analisis untuk mengkaji tanda. Adapun semiotika yang peneliti gunakan adalah analisis semiotika Roland Barthes, yaitu *Two Orders of Signification*.

Model analisis semiotika Barthes yang melibatkan realitas, tanda, budaya, denotasi, konotasi, dan mitos akan membuat analisis penelitian tentang representasi LGBTQ pada film “Raya and the Last Dragon” lebih baik sebab dalam menganalisis tanda diperlukan pemahaman tentang realitas, budaya, dan pemahaman tentang makna konotasi dan mitos. Oleh sebab itu, penelitian ini peneliti beri judul “Representasi LGBTQ dalam Film Animasi Disney (Analisis Semiotika Roland Barthes Tentang Representasi LGBTQ [*Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender, dan Queer*] dalam film Animasi Disney ‘Raya and the Last Dragon’)”.

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah peneliti uraikan maka rumusan permasalahan dalam penelitian ini, yaitu:

Bagaimana representasi LGBTQ (Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender, dan Queer) dalam film animasi Disney “Raya and the Last Dragon”?

TINJAUAN PUSTAKA

1. Komunikasi

Komunikasi atau dalam bahasa Inggris *communication* merupakan sebuah istilah yang berasal dari kata Latin *communicatio* dan bersumber dari kata *communis* yang berarti sama. Sama di sini maksudnya adalah sama makna (Effendy, 2009, p. 8). Berdasarkan asal usul katanya maka secara sederhana komunikasi dapat diartikan sebagai sebuah kegiatan yang dilakukan untuk mencapai persamaan makna.

Menurut Hovland dalam Mulyana (2011, p. 68), komunikasi adalah proses yang memungkinkan seseorang (komunikator) menyampaikan rangsangan (biasanya lambang-lambang verbal) untuk mengubah perilaku orang lain (komunikate). Selain definisi komunikasi yang disampaikan oleh Hovland, ada pula definisi komunikasi yang disampaikan secara terperinci oleh Harold Lasswell. Definisi tersebut berbunyi, “Cara baik untuk menggambarkan komunikasi adalah dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut *Who Says What In Which Channel To Whom With What Effect?* Atau Siapa Mengatakan Apa dengan Saluran Apa Kepada Siapa dengan Pengaruh Bagaimana” (Mulyana, 2011, p. 69).

Berdasarkan pertanyaan tersebut maka dapat dipahami bahwa ada lima unsur komunikasi yang saling berkaitan satu dengan yang lainnya. Adapun penjelasan tentang lima unsur komunikasi, yaitu:

- a. Sumber atau *source*, yakni komunikator.
- b. Pesan atau *message*, yaitu hal-hal yang disampaikan.
- c. Saluran atau *media*, yakni alat untuk menyampaikan pesan.
- d. Penerima atau *receiver*, yaitu komunikan.
- e. Efek, yaitu pengaruh dari pesan.

2. Komunikasi Massa

Salah satu definisi komunikasi massa pernah disampaikan oleh seorang jurnalis bernama Gerbner. Adapun definisi tersebut berbunyi,

“Mass communication is the technologically and institutionally based production and distribution of the most broadly shared continuous flow messages in industrial societies”. Dari definisi Gerbner tergambar bahwa komunikasi massa itu menghasilkan suatu produk berupa pesan-pesan komunikasi. Produk tersebut disebar, didistribusikan kepada khalayak luas secara terus menerus dalam jarak waktu tetap, misalnya harian, mingguan, dwimingguan, atau bulanan. Proses memproduksi pesan tidak dapat dilakukan

oleh perorangan melainkan harus oleh lembaga dan membutuhkan suatu teknologi tertentu sehingga komunikasi massa akan banyak dilakukan oleh masyarakat industri (Romli, 2017, p. 2).

Berdasarkan definisi tentang komunikasi massa tersebut maka dapat dipahami bahwa pesan dalam komunikasi massa harus disampaikan melalui media massa. Jadi, walaupun sebuah pesan disampaikan kepada khalayak jika tidak menggunakan media massa maka itu bukan komunikasi massa.

3. Film

Pengertian film menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 33 Tahun 2009 adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan. Film memiliki beragam jenis yang diklasifikasikan berdasarkan pada cara bertuturnya, genrenya, dan proses produksinya. Menurut Pratista (2020, p. 29 – 34), berdasarkan cara bertuturnya film terbagi menjadi tiga jenis, yaitu:

- a. Film Dokumenter, yakni film yang memiliki hubungan dengan tokoh, objek, momen, peristiwa, serta lokasi yang nyata. Jenis film ini tidak menciptakan peristiwa, tapi merekam peristiwa yang benar-benar terjadi.
- b. Film Fiksi, yakni jenis film yang terikat dengan plot. Pada umumnya, film fiksi menggunakan cerita rekaan di luar kejadian nyata serta memiliki konsep pengadeganan yang telah dirancang sejak awal. Oleh karena itu, lazimnya sebuah film fiksi memiliki karakter lengkap berupa tokoh protagonis dan antagonis.
- c. Film Eksperimental, yakni film tidak memiliki plot cerita. Film eksperimental merupakan jenis film yang sangat dipengaruhi oleh insting subjektif seperti gagasan, ide, emosi, serta pengalaman batin dari pembuatnya.

Selain klasifikasi film berdasarkan cara bertuturnya, ada klasifikasi berdasarkan genre. Genre dalam istilah perfilman diartikan sebagai jenis atau klasifikasi dari sekelompok film yang memiliki karakter atau pola yang khas. Pola yang khas tersebut dapat diketahui dari *setting*, isi, subjek cerita, tema, struktur cerita, peristiwa, periode, gaya, situasi, ikon, *mood*, dan/atau tokohnya. Adapun beberapa jenis film berdasarkan genrenya, yaitu (Pratista, 2020, p. 43 – 51):

- a. Aksi, yakni film yang memiliki adegan aksi (*action*) paling dominan.
- b. Bencana, yakni film yang berhubungan dengan tragedi atau musibah. Baik musibah skala besar maupun skala kecil yang mengancam banyak jiwa manusia.
- c. Biografi, yakni genre pengembangan dari drama dan sejarah. Film biografi memiliki isi tentang cerita penggalan kisah nyata atau kisah hidup seorang tokoh yang berpengaruh.
- d. Fantasi, yakni film yang memiliki hubungan dengan tempat, peristiwa, dan karakter yang tidak nyata.

- e. Fiksi ilmiah, yakni genre yang memiliki hubungan dengan masa depan, perjalanan ke luar angkasa, percobaan ilmiah, penjelajahan waktu, invasi, atau kehancuran bumi.
- f. Horor, yakni genre yang memiliki tujuan utama untuk memberikan efek rasa takut, kejutan, serta terror bagi penontonnya.
- g. Komedi, yakni film yang memiliki tujuan untuk menarik tawa dari penonton. Biasanya, film komedi merupakan film drama ringan yang melebih-lebihkan aksi, situasi, bahasa, serta karakternya.
- h. Musikal, yakni film yang memadupadankan unsur musik, lagu, dan gerak tari.

Selain klasifikasi berdasarkan genrenya, film juga diklasifikasikan berdasarkan proses produksinya. Berdasarkan proses produksinya, ada empat jenis film, yakni hitam putih dan berwarna, film bisu dan film bicara, serta animasi dan nonanimasi.

4. Film Animasi

Istilah animasi berasal dari bahasa Latin *anima* yang artinya adalah jiwa (*soul*) atau *animare* yang artinya nafas kehidupan (*vital breath*). Kemudian, dalam bahasa Inggris kata animasi berasal dari kata *animated* atau *to animate* yang artinya adalah membawa hidup atau bergerak. Oleh sebab itu, secara umum animasi dapat diartikan sebagai suatu proses menggambar dengan memodifikasi gambar dari setiap *frame* sehingga tercipta ilusi gambar bergerak (Muslih, 2013).

Berdasarkan tampilannya, film animasi terbagi menjadi dua jenis. Jenis pertama adalah animasi dua dimensi (2D) dan jenis kedua adalah animasi tiga dimensi (3D). Perbedaan mendasar dari animasi 2D dan 3D adalah pada kualitas tampilan yang ditawarkan. Animasi 2D memiliki ciri khas berupa adanya *outline* pada setiap objek yang ada. Objek pada animasi 2D terlihat tegas, tapi terkesan pipih, datar, dan kurang bervolume (Willsen, 2017, p. 2). Sementara animasi 3D, pada umumnya tidak memiliki *outline* yang terlihat jelas pada objek-objek yang ditampilkan. Warna animasi 3D pun lebih cerah lengkap dengan tekstur yang membuatnya terlihat lebih lembut, seolah mengilap, serta memiliki volume di setiap objek. Hal ini membuat animasi 3D memiliki tampilan yang lebih detail.

5. Unsur-unsur Pembentuk Film

Menurut Pratista (2020, p. 23), film secara umum dibagi atas dua unsur pembentuk, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Unsur naratif adalah bahan (materi) yang akan diolah. Unsur naratif sebagai pembentuk film memiliki kaitan dengan aspek cerita pada film seperti tokoh, konflik, lokasi, dan waktu. Elemen-elemen tersebut kemudian saling berinteraksi dan membentuk sebuah jalanan peristiwa yang memiliki tujuan. Oleh karena itu, aspek kausalitas (sebab akibat) ruang dan waktu merupakan elemen pokok pembentuk naratif.

Kemudian, maksud dari unsur sinematik adalah aspek teknis dalam produksi sebuah film. Adapun elemen-elemen dari unsur sinematik adalah sinematografi,

editing, dan suara. Selain unsur sinematik, di dalam film juga dikenal istilah *mise-en-scene*. *Mise-en-scene* adalah segala hal yang terletak di depan kamera yang akan diambil gambarnya dalam sebuah produksi film (Pratista, 2020, p. 97). Adapun unsur-unsur *mise en scene*, yaitu:

- a. *Setting*, yakni penggambaran waktu, tempat, dan suasana terjadinya sebuah cerita.
- b. Kostum, yakni segala hal yang dikenakan oleh pemain bersama dengan seluruh perlengkapannya.
- c. Tata rias, yakni tata rias wajah yang digunakan untuk membedakan karakter antarpemain contohnya, memberikan informasi terkait usia dan menggambarkan wajah nonmanusia (Aningtyas, 2019).
- d. Pencahayaan, yakni teknik yang memiliki fungsi untuk menerangi objek pada film. Tujuannya adalah untuk mendeskripsikan objek atau tokoh.
- e. Pemain, yakni penampilan dari aktor yang melakoni tokoh di dalam film termasuk ekspresi wajahnya.

6. Fisiognomi

Ketika membahas tentang ekspresi wajah maka seseorang tentu akan melakukan penafsiran atas ekspresi dari lawan bicara atau orang lain sebagai objek yang dilihatnya. Pada ilmu komunikasi, ekspresi wajah saat berbicara merupakan salah satu bentuk pesan nonverbal. Secara naluri, manusia akan memahami bahwa orang yang bersedih maka matanya akan berkaca-kaca atau menangis. Namun, untuk memahami ekspresi seseorang dengan lebih baik diperlukan adanya ilmu pendukung. Ilmu pendukung tersebut adalah Fisiognomi, yakni ilmu firasat wajah atau ilmu membaca karakter seseorang lewat wajah (Susanto, 2014, p. 1).

Ilmu tentang membaca wajah yang berkembang di Barat berdasarkan karya filsuf ternama seperti Aristoteles dan Hipocrates. Susanto (2014, p. 5) menjelaskan bahwa ilmu membaca wajah juga berkembang di Timur tepatnya di Tiongkok. Adapun tiga tahap membaca wajah dari Tiongkok, yaitu:

- a. Langit, yakni area garis rambut sampai ke alis adalah masa kecil seseorang.
- b. Manusia, yakni area dari alis sampai ke lekukan ujung hidung adalah kehidupan dan umur-umur pertengahan seseorang.
- c. Bumi, yakni area ujung hidung sampai ke bawah dagu memiliki hubungan dengan masa tua seseorang.

Jika fisiognomi Tiongkok membagi bagian wajah berdasarkan konsep *yin and yang*, fisiognomi masa kini membagi ekspresi wajah berdasarkan ungkapannya. Tiga pembagian wajah menurut fisiognomi masa kini, yaitu (Susanto, 2014, p. 11):

- a. Bagian dari alis ke dahi merupakan ungkapan ide dan gagasan.
- b. Bagian mulut sampai alis merupakan ungkapan hati.
- c. Bagian dagu dan rahang merupakan ungkapan semangat.

Wajah sebagai bagian tubuh manusia terdiri beberapa instrumen, yakni kepala, rambut, mata, dahi, hidung, *filtrum* (lekukan antara bibir dan hidung), mulut, bibir, dagu, rahang, pipi, telinga, dan gigi. Dari tiga belas instrumen wajah, mata merupakan

instrumen yang menduduki peringkat tertinggi dalam tingkatan sikap-sikap yang menyenangkan (Bong, 2020, p. 249). Kontak mata seseorang dengan orang lain merupakan wujud dari ketertarikan baik dalam situasi umum maupun romantis (ketika tatapan ditahan lebih lama).

7. Sinematografi

Kata sinematografi merupakan kata serapan dari bahasa Inggris *cinematography*. Adapun asal usul kata sinematografi adalah dari bahasa Latin, yaitu *kinema* yang artinya gerakan. Sinematografi sebagai ilmu terapan merupakan bidang ilmu yang membahas tentang teknik menangkap gambar dan menggabungkan gambar tersebut sehingga menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan ide (Suwanto, 2020, p. 16).

Cara-cara pengambilan gambar dalam sinematografi meliputi ukuran *shot*, penempatan kamera, dan pergerakan kamera. Ketiga cara-cara pengambilan gambar tersebut memiliki istilah dan jenis-jenis yang berbeda. Berikut adalah cara pengambilan gambar berdasarkan ukuran *shot*, penempatan kamera, dan pergerakan kamera menurut Yusanto dan Diah (2021, p. 70 – 73).

a. Ukuran *Shot*

- 1) *Extreme Close Up*, yaitu ukuran *shot* yang memiliki tujuan untuk memberikan penekanan pada detail ekspresi sehingga dapat meningkatkan emosi audiens.
- 2) *Close Up*, yaitu ukuran *shot* yang memiliki tujuan untuk mendapatkan ekspresi wajah pemain dan pengambilan gambar hanya di sekitar kepala pemain.
- 3) *Medium Close Up* (MCU), yaitu ukuran *shot* dengan tujuan untuk merekam semua gerakan tubuh pemain serta memperlihatkan ekspresi wajah.
- 4) *Medium Long Shot* (MLS) atau *intermediate shot* merupakan pengambilan gambar dari kepala sampai dengan batas pinggang pemain.
- 5) *Full Shot* (FS), yaitu pengambilan gambar yang menangkap seluruh wilayah tempat kejadian. Gambar yang diambil berupa *setting*, pemain, dan objek di sekitarnya dalam satu adegan. Hasil dari gambar yang diambil secara *full shot* adalah penonton dapat memahami tokoh-tokoh yang terlibat dan tempat tokoh tersebut bergerak.
- 6) *Extreme Full Shot* (EFS), yaitu *shot* yang menggambarkan tentang wilayah yang sangat luas dan dari jarak yang sangat jauh. Fungsi dari *shot* ini adalah untuk menarik perhatian penonton melalui keindahan gambar dari *shot* yang ditampilkan. Salah satunya adalah keindahan alam.

b. Penempatan Kamera

- 1) Kamera Subjektif, yakni penempatan kamera yang memosisikan penonton sebagai penonton aktif. Maksud dari penonton aktif adalah pemain dan penonton seolah-olah berinteraksi.

- 2) Kamera Objektif, yakni penempatan kamera yang memosisikan penonton sebagai penonton pasif. Maksud dari penonton pasif adalah pemain tidak (seolah-olah) berinteraksi dengan penonton.
 - 3) Kamera *Point of View*, yaitu penempatan kamera yang memosisikan penonton menjadi penonton pasif sekaligus penonton aktif. Sesekali, penonton diajak untuk menikmati adegan. Namun, penonton juga diajak untuk melihat hal yang dilihat oleh pemain.
- c. Pergerakan Kamera
- 1) *Zoom*, yaitu pengambilan gambar secara mendekat (*zoom in*) dan pengambilan gambar secara menjauh (*zoom out*) dengan menggunakan fitur *zoom* pada kamera.
 - 2) *Panning*, yaitu pengambilan gambar ke kanan dan ke kiri dengan menggunakan tripod sebagai penyangga kamera.
 - 3) *Tilting*, yaitu pengambilan gambar ke atas (*tilt up*) dan ke bawah (*tilt down*) yang juga menggunakan tripod sebagai penyangga.
 - 4) *Dolly*, yaitu pengambilan gambar dengan menggunakan *dolly track* sehingga kamera dapat bergerak maju (*dolly in*) dan bergerak menjauh (*dolly out*).

8. Film sebagai Media Komunikasi Massa

Film sebagai media komunikasi massa memiliki kemampuan untuk menjangkau banyak segmen sosial (Sobur, 2018, p. 127). Adapun pendapat dari Oey Hong Lee (1965, p. 40) yang mengatakan bahwa film sebagai alat komunikasi massa yang kedua muncul di dunia, mempunyai masa pertumbuhannya pada akhir abad ke-19 dengan perkataan lain pada waktu unsur-unsur yang merintangikan perkembangan surat kabar sudah dibikin lenyap. Hal tersebut memiliki arti bahwa dari permulaan sejarahnya, film dengan lebih mudah dapat menjadi alat komunikasi yang sejati karena tidak mengalami unsur-unsur teknik, politik, ekonomi, sosial, dan demografi yang merintangikan kemajuan surat kabar pada masa pertumbuhannya dalam abad ke-18 dan permulaan ke-19. Selain pendapat Oey Hong Lee, ada pula pendapat dari Vera tentang film sebagai media massa.

Vera dalam Jurnal *E-Proceeding of Management* (Andini dan Idola, 2019) menjelaskan bahwa film dikatakan sebagai media massa karena film merupakan bentuk komunikasi yang menggunakan saluran (media) yang menghubungkan komunikator dan komunikan secara massa, tersebar di mana-mana, khalayaknya heterogen dan anonim, serta film juga dapat menimbulkan efek tertentu (Vera, 2014, p. 91).

9. Representasi

Kata representasi merupakan kata yang berasal dari bahasa Yunani Kuno, yakni *repraesentare* yang berarti “*to make present or manifest or to present again*”). Adapun pengertian representasi atau *representation* dalam *Shorter Oxford English Dictionary* merujuk pada dua pengertian yang berbeda, tapi saling berkaitan.

Pengertian pertama dari *representation* merujuk pada tindakan untuk mendeskripsikan (*to describe*), menggambarkan (*to depict*), atau menghadirkan [sesuatu] dalam ingatan melalui deskripsi potret, atau imajinasi. Contohnya adalah lukisan yang merepresentasikan cinta ibu kepada anaknya berarti lukisan tersebut mendeskripsikan, menggambarkan, atau menghadirkan cinta ibu kepada anaknya. Pengertian yang kedua merujuk pada upaya untuk menyimbolkan (*to symbolize*), menggantikan (*to substitute*), mewakili (*to stand for*). Misalnya adalah kata kuda yang menyimbolkan, menggantikan, atau menyubstitusi binatang berkaki empat (Udasmoro, 2020, p. 62)

10. LGBTQ

LGBT adalah singkatan dari *Lesbian, Gay, Bisexual, dan Transgender*. LGBT merupakan gerakan-gerakan sosial yang mengorganisir penerimaan dan hak-hak orang (Morris, 2009). Seiring dengan berkembangnya aktivisme internet, istilah LGBT berkembang menjadi LGBTQ, yakni *Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender, dan Queer*. Secara umum, istilah LGBTQ cenderung dikenal sebagai komunitas yang mewajarkan, melakukan, atau mendukung tindakan homoseksual. Namun, LGBTQ memiliki definisi yang lebih terperinci dari sekedar homoseksual (penyuka sesama jenis). Adapun rincian definisi dari LGBTQ, yaitu:

- a. *Lesbian*, yaitu istilah yang merujuk pada perempuan yang secara emosional atau seksual memiliki ketertarikan pada perempuan lain.
- b. *Gay*, yaitu istilah yang untuk seseorang yang secara emosional atau seksual tertarik pada orang-orang dari jenis kelamin mereka sendiri (homoseksual). Biasanya, *gay* merujuk pada laki-laki homoseksual. Padahal *gay* juga bisa merujuk pada perempuan yang menyukai sesama perempuan.
- c. *Bisexual*, yaitu istilah untuk seseorang yang secara emosional atau seksual tertarik pada lebih dari satu jenis kelamin.
- d. *Transgender*, yaitu istilah yang merujuk pada seseorang yang identitas gendernya berbeda dengan jenis kelamin yang ditetapkan saat lahir.
- e. *Queer*, yaitu istilah yang menggambarkan cara orang untuk menolak kategori biner gender dan orientasi seksual untuk mengekspresikan dirinya (Dastagir, 2017). Selain istilah *Queer*, huruf Q pada LGBTQ juga kerap diasumsikan sebagai *Questioning*. *Questioning* adalah istilah dari kondisi mempertanyakan jenis kelamin, identitas seksual, orientasi seksual, atau ketiganya yang merupakan proses eksplorasi oleh orang-orang yang tidak yakin, masih mengeksplorasi, dan/atau khawatir menerapkan label sosial pada diri mereka dengan berbagai alasan.

11. Simbol dan Kode-kode LGBTQ

Secara etimologis, simbol (*symbol*) berasal dari kata Yunani *sym-ballein* yang artinya adalah melemparkan bersama suatu (benda, perbuatan) yang dikaitkan dengan suatu ide (Sobur, 2018, p. 155). Selain itu, ada pula yang menyebutkan bahwa simbol

berasal dari kata *symbolos*, yakni tanda atau ciri yang memberitahukan sesuatu hal kepada seseorang (Herusatoto, 2000, p. 10).

Peirce pernah menjelaskan tentang simbol. Penjelasan tersebut berbunyi, “A symbol is a sign which refers to the object that it denotes by virtue of law, usually an association of general ideas, which operates to cause the symbol to be interpreted as referring to that object” (Derrida dalam Sobur, 2018, p. 156). Penggunaan simbol untuk sebagai tanda dari suatu ide pun terdapat dalam komunitas atau pendukung LGBTQ. Simbol LGBTQ adalah bendera pelangi. Namun, bendera pelangi tersebut bukan satu-satunya simbol LGBTQ.

Old Dominion University (2020) menjelaskan ada dua bendera yang menjadi simbol dari LGBTQ. Bendera-bendera tersebut, yaitu:

a. *Rainbow Flag*

Rainbow flag atau bendera pelangi merupakan simbol pertama yang digunakan oleh kaum atau pendukung LGBTQ. Bendera ini pertama kali muncul pada tahun 1978 pada *San Francisco Gay and Lesbian Freedom Day Parade*. Baker dalam ODU (2020) menjelaskan bahwa sebenarnya ada delapan warna dalam bendera pelangi. Warna-warna tersebut adalah *hot pink* (seks), merah (kehidupan), oranye (penyembuhan), kuning (sinar matahari), hijau (alam), pirus (sihir/seni), indigo/biru (ketenangan), ungu (semangat).

b. *POC (Person of Color) Rainbow Flag*

Person of Color Rainbow Flag atau bendera pelangi orang berwarna merupakan pengembangan simbol LGBTQ dari bendera pelangi. Bendera ini memiliki tambahan garis berwarna hitam dan coklat sebagai tanggapan dari masalah rasisme dan interseksionalitas yang dihadapi oleh komunitas LGBTQ di Philadelphia.

Selain memiliki simbol LGBTQ sebagai komunitas atau kelompok orang yang termasuk kategori *lesbian, gay, bisexual, transgender, queer* juga memiliki kode-kode. Menurut Fiske (2018, p. 105), kode yang ada sesungguhnya adalah sistem-sistem ketika tanda-tanda diorganisasi. Sistem-sistem tersebut diatur dengan aturan yang disetujui oleh semua anggota komunitas yang menggunakan kode tersebut.

Kode-kode yang paling mudah untuk dipahami dari LGBTQ adalah kode yang dari *gay* atau *lesbian*. Hal ini dikarenakan identitas seksual *gay* atau *lesbian* merupakan istilah pertama yang membuat berkembangnya istilah seksual seperti *bisexual, transgender*, dan sejenisnya. Adapun kode-kode yang menunjukkan seseorang adalah *gay* atau *lesbian*, yaitu (Ma, 2017):

- a. Seorang *gay*, khususnya jenis kelamin laki-laki cenderung akan menggerakkan tangannya lebih dari rata-rata orang ketika sedang berbicara
- b. *Lesbian* kemungkinan besar memiliki rambut pendek, menolak bercukur, dan menolak untuk memakai bra.
- c. *Gay* atau *lesbian* tidak memiliki rambut yang dicat menyerupai warna pelangi.

12. Mitos Tentang Naga

Pengertian naga jika merujuk pada bahasa Yunani Kuno adalah *drakōn* atau *draconta* yang artinya mengawasi. Pengertian tersebut menunjukkan bahwa naga merupakan binatang buas yang diperuntukkan guna mengawasi dan menjaga harta karun (Radford, 2019). Makhluk tersebut dimunculkan sebagai perwujudan dan simbol kekuatan baik serta jahat bagi manusia di masa prasejarah (Harum, 2019, p. 40). Mitos tentang naga berawal dari budaya timur. Kemudian, mitos tentang naga menyebar ke berbagai belahan dunia sehingga menciptakan beragam perspektif tentang wujud dan makna dari naga.

Dunia barat mempunyai anggapan bahwa naga merupakan perwujudan kekuatan jahat. Budaya barat juga memiliki pandangan naga sebagai binatang buas yang suka membunuh dan menimbulkan kekacauan. Selain itu, tradisi Eropa mendefinisikan naga sebagai makhluk yang bernapas, menyemburkan api, dan melambangkan kekacauan atau kejahatan.

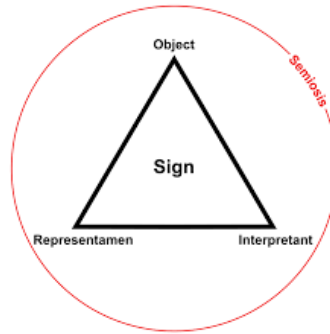
Berbeda dengan dunia barat, dunia timur (Asia) memiliki anggapan bahwa naga adalah perwujudan dewa-dewa. Budaya timur juga memiliki anggapan bahwa naga adalah simbol dari kesuburan yang bermanfaat, air, dan utusan surga sehingga naga dianggap sebagai makhluk yang kuat dan baik. Oleh karena itu, budaya timur percaya bahwa naga tinggal di pegunungan, sungai, danau, atau rawa. Salah satunya adalah mitos naga dalam cerita rakyat Kutai yang diyakini bahwa Ular Lembu (naga) merupakan penguasa sungai Mahakam (Harum, 2019, p. 43).

13. Semiotika

Semiotika adalah ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda (Sobur, 2018, p. 15). Secara etimologis, semiotika berasal dari bahasa Yunani *semeion* yang artinya tanda atau *seme* yang artinya penafsir tanda. Kajian tentang tanda ini diprakarsai oleh dua ahli yang Ferdinand de Saussure dan Charles Sanders Peirce. Walaupun sama-sama mengkaji tentang tanda Saussure dan Peirce memiliki konsep yang berbeda. Salah satu perbedaan mendasar dari kedua ahli tersebut adalah penggunaan istilah semiologi dan semiotika.

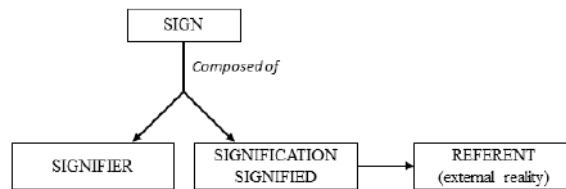
Saussure mengatakan bahwa semiologi merupakan sebuah ilmu yang mengkaji kehidupan tanda-tanda di tengah masyarakat dan dengan demikian menjadi bagian dari disiplin psikologi sosial. Namun, Peirce menjelaskan bahwa yang menjadi dasar dari semiotika adalah konsep tentang tanda: tak hanya bahasa dan sistem komunikasi yang tersusun oleh tanda, melainkan dunia itu sendiri pun — sejauh terkait dengan pikiran manusia — seluruhnya terdiri atas tanda-tanda karena jika tidak begitu, manusia tidak akan bisa menjalin hubungan dengan realitasnya (Sobur, 2018, p. 12 – 13).

Peirce mengenalkan analisis semiotika berdasarkan tiga aspek yang sering disebut dengan Segitiga Makna atau *Triangle of Meaning*. Adapun gambar dari model semiotika Charles Sanders Peirce, yaitu sebagai berikut.



Gambar 1. Segitiga Makna Peirce
 Sumber: Mkbergman.com

Gambar di atas menggambarkan tiga aspek dari Charles Sanders Peirce, yakni tanda, acuan tanda atau objek, dan pengguna tanda (*interpretant*). Jika Peirce merupakan tokoh yang dikenal dengan Segitiga Makna, Saussure merupakan tokoh yang terkenal dengan model semiotik *signifier* (penanda) dan *signified* (pertanda). Penanda pada model Saussure dilihat sebagai wujud atau bentuk fisik yang dapat dikenal melalui wujud karya arsitektur, sedangkan petanda, sedangkan pertanda dilihat sebagai makna yang terungkap melalui konsep, fungsi, dan/atau nilai-nilai yang terkandung di dalam karya arsitektur.

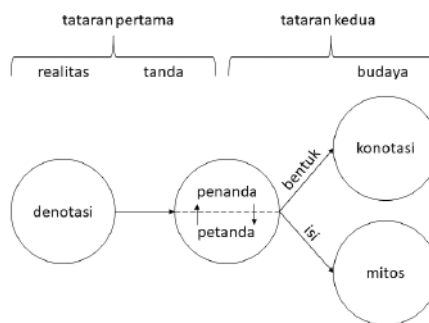


Gambar 2. Model Analisis Semiotik Saussure
 Sumber: McQuail dalam Prasetya, 2019

14. Semiotika Roland Barthes

Roland Barthes merupakan murid atau pengikut dari Ferdinand de Saussure. Oleh sebab itu, model dari semiotika Barthes merupakan pengembangan dari pemikiran Saussure tentang semiologi. Pengembangan Barthes tersebut adalah melakukan implementasi semiotika dalam konsep budaya.

Secara mendasar, konsep narasi yang diajukan oleh Barthes lebih menekankan terhadap pembentukan makna (Prasetya, 2019, p. 12). Namun, Barthes tetap mengadopsi pemikiran Saussure sebagai awal konsep pemaknaan tanda. Adapun maksud dari *denotative sign* (tanda denotatif) merujuk pada pengelihatannya, hal yang tampak, bentuknya, dan aromanya. Kemudian, tingkatan selanjutnya adalah petanda dan penanda konotatif. Tataran ini adalah lanjutan dari sebuah pemaknaan. Tingkatan konotasi tidak lagi melihat secara fisik saja, tapi lebih spesifik dan mengarah pada maksud dari tanda tersebut.



Gambar 3. *Two Orders of Signification Roland Barthes*
Sumber: Fiske, 2018

Two Orders of Signification membuat sebuah makna dapat dinarasikan lebih jelas dan lugas (Prasetya, 2019, p. 15). Pemaknaan dengan model analisis Barthes diawali dengan tataran pertama. Tataran pertama adalah ketika tanda dimaknai secara harfiah. Contohnya adalah sebuah poster berlambang merpati putih. Pada tataran pertama poster tersebut hanya dimaknai sebuah lembaran yang bergambar burung merpati berwarna putih. Ketika melewati tataran kedua maka ada penanda dan petanda yang menghasilkan makna konotasi yang sudah melingkupi tataran budaya serta mitos dari gambar merpati yang dianggap sebagai lambang perdamaian.

METODE PENELITIAN

Menurut Silalahi (2012, p. 22), menentukan jenis atau tipe penelitian digunakan untuk menyelidiki, menggambarkan, dan menjelaskan suatu fenomena atau masalah bukan pekerjaan mudah. Hal ini dikarenakan tidak adanya satu tipe penelitian tunggal yang dapat digunakan untuk meneliti suatu gejala tertentu. Oleh karena itu, guna menyelidiki, menggambarkan, serta menjelaskan representasi LGBTQ (*Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender, dan Queer*) dalam film animasi Disney “Raya and the Last Dragon” peneliti menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif merupakan jenis penelitian yang tepat untuk penelitian ini karena penelitian deskriptif menyajikan suatu gambar secara terperinci mengenai satu situasi khusus, *setting* sosial, atau hubungan. Kemudian, jenis penelitian kualitatif menjadi jenis yang tepat karena jenis penelitian ini merupakan penelitian yang menggambarkan isi dan tidak berdasarkan akurasi statistik.

Data yang digunakan pada penelitian ini berasal dari dua sumber, yakni data primer dan data sekunder. Data primer yang digunakan pada penelitian ini berasal dari unsur naratif dan unsur sinematik film “Raya and the Last Dragon”. Data sekunder yang digunakan pada penelitian ini berasal dari buku-buku ilmu komunikasi, semiotika, analisis film, jurnal ilmiah, penelitian terdahulu, dan artikel-artikel di internet yang berkaitan dengan film, mitos, serta LGBTQ.

Data yang telah dikumpulkan oleh peneliti kemudian akan dianalisis dengan metode analisis semiotika Roland Barthes, yakni *Two Orders of Signification*. Penggunaan Semiotika Barthes pada penelitian ini akan membuat analisis terhadap tanda-

tanda yang merepresentasikan LGBTQ (*Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender, dan Queer*) dalam film animasi Disney “Raya and the Last Dragon” menjadi lengkap dengan melibatkan denotasi, konotasi, dan mitos.

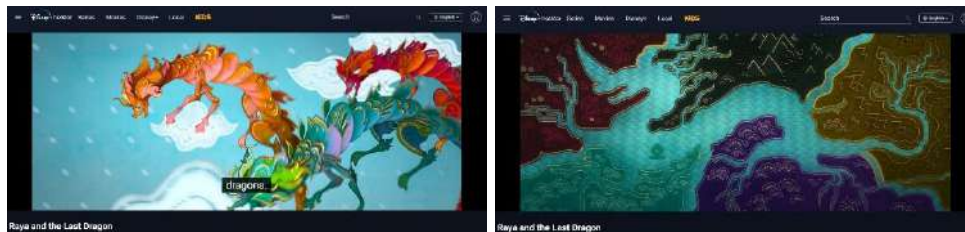
Guna memelakukan pengecekan terhadap data peneliti melakukan teknik keabsahan data berupa triangulasi sumber data. Triangulasi sumber data merupakan triangulasi yang menggali kebenaran data atau informasi melalui sumber yang berbeda (Pujileksono, 2015, p. 145). Adapun triangulasi sumber data yang digunakan pada penelitian ini adalah memanfaatkan data yang bersumber dari penelitian terkait LGBTQ pada film dan artikel-artikel terkait LGBTQ pada film.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti ditemukan *scene* film “Raya and the Last Dragon” yang memuat representasi LGBTQ. Hasil temuan tersebut akan dipaparkan oleh peneliti dalam tiga korpus, yakni korpus muatan simbol LGBTQ, korpus hubungan sesama jenis, dan korpus *queer or questioning*.

1. Korpus Muatan Simbol LGBTQ

Korpus muatan simbol LGBTQ ditemukan pada dua *shot* dalam *scene 2* yang menceritakan kronologis terpecahnya Kumandra.



Gambar 4. *Shot* ke-3 dan ke-20 dalam *Scene 2*

Sumber: Dokumen Peneliti, 2021

a. Denotasi

Shot ke-3 terdapat gambar tiga ekor naga dengan warna merah, kuning, dan hijau. *Shot* ke-20 terdapat gambar pulau berwarna merah, hitam, kuning, ungu, dan hijau dengan perairan berbentuk naga.

b. Konotasi

Kedua *shot* pada **Gambar 4**. Menunjukkan warna-warna pelangi. ODU (2020) menjelaskan bahwa warna pelangi pada simbol LGBTQ terdiri dari *hot pink* (seks), merah (kehidupan), oranye (penyembuhan), kuning (sinar matahari), hijau (alam), pirus (sihir/seni), indigo/biru (ketenangan), ungu (semangat). Kemudian, simbol terbaru LGBTQ adalah *Person of Color Rainbow Flag* dengan warna hitam dan coklat sebagai representasi orang kulit berwarna. Oleh sebab itu, menandakan bahwa *shot* ke- 3 dan ke-20 dalam *scene 2* melambangkan *rainbow flag* dan *Person of Color Rainbow Flag*.

c. Mitos

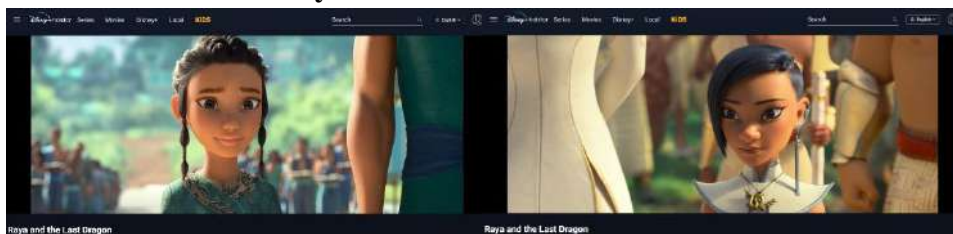
Shot ke-3 naga tampak berada di langit dengan latar biru dan terdapat titik-titik yang melambangkan hujan. *Shot* ke-20 naga tergambar berupa perairan di pulau-pulau Kumandra. Hal ini berkaitan dengan mitos naga yang berkembang di Asia bahwa naga adalah simbol kesuburan, air, perdamaian dan naga hidup di sungai.

Berdasarkan analisis dua tahap yang dipaparkan oleh peneliti maka diperoleh makna bahwa simbol LGBTQ tergambar pada film “Raya and the last Dragon” berupa warna naga, warna pulau, dan makna gambar naga memiliki perdamaian di tengah warna-warni itu (LGBTQ).

2. Korpus Hubungan Sesama Jenis

Korpus hubungan sesama jenis diperoleh peneliti berdasarkan pengamatan pada komunikasi antarpribadi pada tokoh Raya dan Namaari. Premis adanya ketertarikan secara emosional antara dua tokoh tersebut tergambar pada *scene* 7. Hubungan sesama jenis yang meliputi rayuan, konflik, dan penyelesaian konflik di antara mereka.

▪ Ketertarikan antara Raya dan Namaari



Gambar 5. *Shot* ke-18 dan ke-19 dalam *Scene* 7
Sumber: Dokumen Peneliti, 2021

a. Denotasi

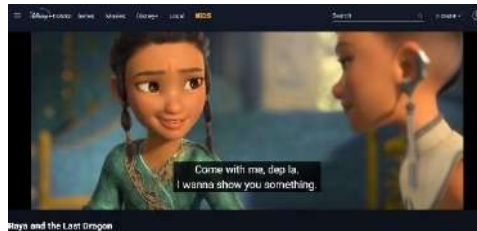
Shot ke-18 menunjukkan gambar tokoh Raya dengan mata yang tampak sedang menatap area di luar layar, alis menekuk dan bibir tersenyum kecil. Raya berada di samping gambar tangan orang dewasa. *Shot* ke-19 menunjukkan tokoh Namaari dengan senyuman kecil dan mata yang sedang menatap area di luar layar. Namaari berada di samping gambar badan orang dewasa.

b. Konotasi

Shot ke-18 dan ke-19 terletak berurutan dengan ukuran gambar *medium close up* (MCU). Yusanto dan Diah (2021) mengatakan bahwa MCU merupakan ukuran *shot* dengan tujuan untuk merekam semua gerakan tubuh pemain serta memperlihatkan ekspresi wajah. Jadi, dapat dipahami bahwa fokus pembuat film pada kedua *shot* adalah untuk menunjukkan ekspresi Raya dan Namaari saat pertama kali bertemu. Kemudian, Bong (2020) mengatakan bahwa kontak mata seseorang dengan orang lain merupakan wujud dari ketertarikan baik dalam situasi umum maupun romantis (ketika tatapan ditahan lebih lama).

Berdasarkan analisis tersebut dapat dipahami bahwa *scene 7* pada film bukan hanya menceritakan awal pertemuan Kumandra. Namun, fokusnya adalah pada pertemuan tokoh Raya dan Namaari. Ketertarikan secara emosional di antara kedua tokoh pun tergambar dari kontak mata yang terjadi selama *shot* ke-19 sampai dengan *shot* ke-32. Artinya, dapat dipahami bahwa kontak mata yang terjadi merupakan kontak mata romantis. Demikian dapat dipahami bahwa Raya dan Namaari memiliki ketertarikan secara emosional. Merujuk pada penjelasan Dastagir (2017) yang mengatakan bahwa *lesbian* adalah istilah yang merujuk pada perempuan yang secara emosional atau seksual memiliki ketertarikan pada perempuan lain.

- **Rayuan**



Gambar 6. *Shot* ke-30 dalam *Scene 8*
Sumber: Dokumen Peneliti, 2021

- a. Denotasi

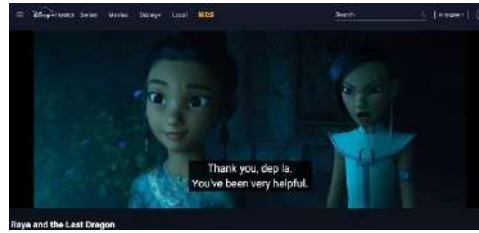
Shot ke-30 terdapat gambar Raya dan Namaari. Raya tampak tersenyum. Demikian pula dengan Namaari, meskipun hanya sisi kiri wajahnya yang terlihat. Terdapat dialog Raya yang berbunyi, “*Come with me, dep la. I wanna show you something*”.

- b. Konotasi

Yusanto dan Diah (2021) mengatakan bahwa MCU merupakan ukuran *shot* dengan tujuan untuk merekam semua gerakan tubuh pemain serta memperlihatkan ekspresi wajah. Jadi, dapat dipahami bahwa *scene 8 shot* ke-30 memiliki tujuan untuk menampilkan ekspresi wajah tokoh pada penonton. Kata *dep la* pada dialog Raya merupakan ungkapan sayang. Chang (2021) mengatakan bahwa kata *dep la* adalah ungkapan rasa sayang dalam bahasa Kumandran.

Berdasarkan makna tersebut dapat dipahami bahwa *scene 8 shot* ke-30 merupakan penggambaran ekspresi di antara Namaari dan Raya. Ketertarikan secara emosional pun semakin jelas tergambar dengan menggunakan kata *dep la* yang disampaikan oleh Raya untuk Namaari.

- **Konflik antara Raya dan Namaari**



Gambar 7. Shot ke-5 dalam Scene 9
Sumber: Dokumen Peneliti, 2021

a. Denotasi

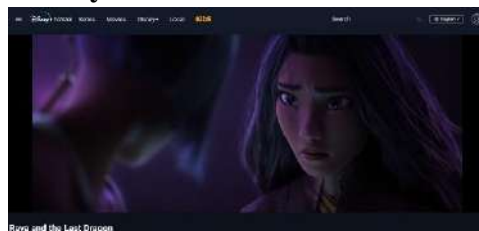
Gambar 7. terdapat gambar tokoh Raya dan Namaari. Raya tampak sedang tersenyum dan matanya terbuka lebar, sedangkan Namaari memiliki alis yang naik dan mulut yang terbuka. Terdapat dialog yang dilakukan Namaari. Adapun bunyi dialog tersebut yaitu, “*Thank you, dep la. You’ve been very helpful*”.

b. Konotasi

Yusanto dan Diah (2021) menjelaskan bahwa gambar dengan ukuran *medium close up* memiliki tujuan untuk memperlihatkan ekspresi tokoh. Ekspresi Raya tampak senang dengan adanya mata yang terbuka dan senyuman di bibirnya, sedangkan Namaari tampak marah dengan alis yang naik ke atas dan mata yang menatap tajam ke arah Raya. Susanto (2014) mengatakan bahwa bagian mulut sampai alis adalah ungkapan hati dan dagu sampai rahang adalah semangat. Jadi, dapat dipahami bahwa hati Raya sedang senang dan Namaari sedang berambisi. Penggunaan kata *dep la* pun bukan makna yang sebenarnya sebab menurut Chang (2021) adalah ungkapan sayang. Namun, ekspresi Namaari tampak sedang menyindir dengan ungkapan kata *dep la*.

Berdasarkan analisis tersebut dapat dipahami bahwa terdapat penghianatan dari tokoh Namaari terhadap tokoh Raya. Namaari memanfaatkan perasaan Raya dengan menikamnya dari belakang. Semula Raya ingin memberitahu Namaari tempat sihir naga berada karena paham bahwa Namaari mengidolakan naga Sisu, tapi Namaari justru menikamnya dan menyerang Raya setelah mengetahui tempat sihir naga berada.

- **Penyelesaian Konflik Raya dan Namaari**



Gambar 8. Shot ke-36 dalam Scene 52
Sumber: Dokumen Peneliti, 2021

a. Denotasi

Shot ke-36 tampak bagian wajah Raya. Dahi Raya tampak mengerut, alisnya menekuk ke dalam, dan matanya sedang menatap ke sosok Namaar yang berada di hadapannya.

b. Konotasi

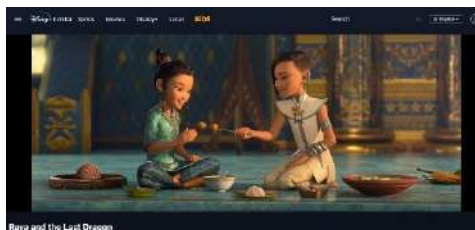
Susanto (2014) menjelaskan bahwa bagian alis sampai dahi adalah ide atau gagasan. Pada *scene* 52 terdapat dialog yang diucapkan oleh karakter Raya. Dialog tersebut berbunyi, “*Then let me take the first step*”. Kalimat yang diucapkan Raya adalah kalimat untuk meyakinkan tokoh Tong dan Boun bahwa Raya akan menjadi orang pertama yang berusaha untuk mempercayai Namaari kembali. Hal ini jelas tergambar dari ekspresinya bahwa Raya sedang menyampaikan gagasannya. Kemudian, mata yang menatap dalam waktu sekitar tiga detik menunjukkan bahwa masih tersimpan perasaan romantis pada Raya untuk Namaari. Tiga detik merupakan waktu yang lama dibandingkan dengan tatapan Raya kepada tokoh-tokoh lain pada *scene* 52. Bong (2020) mengatakan bahwa kontak mata romantis tergambar jika tatapan ditahan lebih lama.

Berdasarkan analisis tersebut dapat dipahami bahwa penyelesaian konflik antara Raya dan Namaari adalah dengan pemberian kesempatan kedua, yakni kepercayaan dari Raya untuk Namaari. Jika konflik dimulai karena Namaari mengkhianati kepercayaan dan perasaan Raya, konflik diselesaikan dengan pemberian kepercayaan Raya kepada Namaari untuk memegang seluruh sihir naga guna menyelamatkan dunia.

3. Korpus *Queer or Questioning*

Korpus *queer or questioning* tergambar pada Raya kecil, Dang Hai, dan naga bernama Pengu. Adapun penjelasan tentang makna denotasi, konotasi, dan mitos dari korpus *queer or questioning* adalah sebagai berikut.

a. Denotasi



Gambar 9. *Shot* ke-4 dalam *Scene* 8
Sumber: Dokumen Peneliti, 2021

Gambar 9. tampak ada Raya dan Namaari sedang memegang makanan. Keduanya duduk berhadapan. Raya duduk dengan kaki bersila, sedangkan Namaari duduk dengan kaki bersimpuh.



Gambar 10. Shot ke-6 dalam Scene 27

Sumber: Dokumen Peneliti, 2021

Gambar 10. tampak sosok pria bernama Dang Hai. Pada shot ke-6 scene 27, Dang Hai terlihat memiringkan kepalanya ke sisi kiri layar dan tangannya memegang janggut wajah.



Gambar 11. Shot ke-38 dalam Scene 39

Sumber: Dokumen Peneliti, 2021

Gambar 11. merupakan visual dari empat naga, yakni Amba, Pengu, Jagan, dan Pranee. Sosok Pengu digambarkan sebagai naga dengan warna hijau.

b. Konotasi

Cara duduk seseorang merupakan cerminan tentang kepribadiannya. Posisi duduk bersila seperti yang dilakukan Raya pada **Gambar 9**. Memiliki makna bahwa orang tersebut memiliki kepribadian yang terbuka dan periang (UPN Connect, 2017). Kemudian, sikap duduk Namaari yang bersimpuh menggambarkan kepribadian pemimpin, suka tergesa-gesa, dan suka membantu. Hal ini sesuai dengan penggambaran karakter Namaari yang merupakan putri negeri Taring. Namaari memiliki ambisi untuk memimpin, tapi selalu tergesa-gesa untuk meraih ambisinya.

Gambar 10. Dang Hai tampak sedang menatap ke layar. Hal ini merupakan jenis penempatan kamera subjektif. Penempatan kamera secara subjektif memiliki tujuan untuk membuat penonton aktif sebagai pemain dan penonton seolah-olah berinteraksi (Yusanto dan Diah, 2021). Dang Hai digambarkan dengan ciri fisik laki-laki, yakni berdadu bidang, badan kekar, dan janggut di dagunya. Namun, Dang Hai memiliki kecenderungan menggerakkan tangannya meskipun ia sedang tidak berbicara. Ma (2017) menjelaskan salah satu kode *gay* adalah jenis kelamin laki-laki yang cenderung menggerakkan tangan lebih dari rata-rata orang ketika sedang berbicara.

Gambar 11. tampak tidak ada perbedaan penampilan di antara para naga, kecuali hiasan di kepala dan warna tubuhnya. Pada *scene* 39 terdapat dialog Sisu dengan Raya. Sisu mengenalkan saudara-saudaranya kepada Raya.

Sisu

*That's Amba. I get my glow from her.
And that's Pranee. She's a shapeshifter.
Jagan, Fog.
And Pengu.
He's our big brother
He brings the rains.*

Kalimat “*He's our big brother*” memiliki makna ambigu. Pertama, bermakna bahwa Pengu adalah kakak tertua dari Sisu, Amba, Pranee, dan Jagan. Kedua, makna “*big brother*” sebagai pemimpin. Penguat makna bahwa Pengu adalah pemimpin adalah adanya tanda di kepala Pengu yang tampak berbeda dengan naga-naga lain. Tanda tersebut menyerupai mahkota. *Cambridge Dictionary* (2021) menjelaskan bahwa mahkota merupakan hiasan di kepala dan terbuat dari emas atau batu permata. Pengu, memiliki batu permata hijau pada hiasan di kepalanya.

c. Mitos

Gambar 9, 10, dan 11, menunjukkan adanya penyangkalan terhadap mitos maskulinitas dan feminitas. Contohnya, adalah **Gambar 9.** Jika dalam budaya Asia khususnya Sunda perempuan yang duduk di lantai seharusnya duduk secara *emok*. *Emok* adalah duduk bersimpuh dan merupakan cara duduk perempuan dengan dua kakinya ditindih oleh dua paha (BtmOn, 2017). Namun, Raya digambarkan dengan duduk bersila sehingga tidak merepresentasikan mitos terkini berupa feminitas perempuan.

Selanjutnya, Dang Hai yang digambarkan memiliki banyak gerakan tangan. Walaupun memiliki ciri fisik laki-laki, Dang Hai memiliki sikap lemah lembut. Hal ini tergambar dari senyuman yang ia tampilkan dan liukan tubuh feminin. Nawangwulan (2019) mengatakan setiap sikap lemah lembut adalah salah satu feminitas yang berkembang di Indonesia.

Kemudian, tokoh Pengu yang digambarkan dengan riasan wajah seperti naga perempuan. Padahal dalam dialog Sisu terdapat penggunaan *he* untuk menggantikan Pengu. Edward (2021) mengatakan bahwa ada dua karakteristik universal yang memiliki kontribusi pada daya tarik perempuan, yakni mata dan bibir. Oleh sebab itu, semakin kontras bagian mata dan bibir dengan warna kulitnya maka perempuan akan semakin terlihat feminin. Pada Pengu alis dan bagian mata tampak seperti memiliki riasan serupa dengan Sisu yang merupakan naga perempuan.

Berdasarkan analisis korpus *queer or questionin* yang telah peneliti uraikan maka dapat dipahami unsur *queer* tergambar pada tokoh Raya kecil, Dang Hai, dan Pengu. Raya kecil adalah anak perempuan, tapi cara duduknya tidak menunjukkan sikap feminin. Dang Hai memiliki tubuh kekar layaknya pria, tapi lemah lembut. Pengu digambarkan serupa dengan Sisu yang merupakan naga perempuan. Kemudian, orientasi seksual dari Dang Hai dan Pengu pun tidak dijelaskan baik secara tersirat maupun tersurat sehingga memperkuat anggapan bahwa keduanya adalah *queer* yang tidak atau belum mengetahui orientasi/identitas seksualnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap film animasi Disney “Raya and the Last Dragon” maka diperoleh kesimpulan penelitian, yaitu:

1. Film “Raya and the Last Dragon” memiliki muatan simbol LGBTQ melalui penggambaran naga dan negeri-negeri Kumandra yang menggunakan warna-warna pelangi.
2. Film “Raya and the Last Dragon” ketertarikan emosional sesama jenis terjadi di antara tokoh Raya dan Namaari.
3. Film “Raya and the Last Dragon” terdapat penggambaran romantis sesama jenis dalam proses perkenalan Raya dan Namaari serta proses penyelesaian konflik di antara keduanya.
4. Film “Raya and the Last Dragon” memiliki muatan penyangkalan feminitas pada tokoh Raya dan penyangkalan maskulinitas pada tokoh Dang Hai.
5. Representasi *queer or questioning* tergambar pada karakter Pengu yang merupakan naga laki-laki, tapi digambarkan dengan fisik yang serupa dengan naga perempuan.

Lima poin yang telah peneliti uraikan membuktikan bahwa pada film animasi Disney “Raya and the Last Dragon” terdapat representasi LGBTQ. Representasi tersebut tergambar secara jelas melalui penggunaan warna-warna pelangi, muatan *lesbian/gay*, dan *queer/questioning*. Demikian, film “Raya and the Last Dragon” merupakan film animasi Disney *Princess* pertama yang merepresentasikan LGBTQ secara jelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Andini dan Idola P. P. (2019). *Representasi Abusive Relationship dalam Film Posesif (Analisis Semiotika John Fiske)*. E-Proceeding of Management, Vol. 6 No. 2, pp. 5288 – 5294.
- Aningtyas, N. D. (2019). *Mise En Scene dalam Membangun Adegan Dramatik pada Film Grave Torture karya Joko Anwar*. Diakses dari <https://repository.unej.ac.id/handle/123456789/100539>.

- Badan Perfilman Indonesia. (2009). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 33 Tentang Perfilman*. Diakses dari https://www.bpi.or.id/doc/73283UU_33_Tahun_2009.pdf.
- Bergman, M. (2016, Maret 21). *A Foundational Mindset: Firstness, Secondness, Thirdness*. Diakses dari <https://www.mkbergman.com/1932/a-foundational-mindset-firstness-secondness-thirdness/>.
- Bong, J. (2020). *Pintar Membaca Bahasa Tubuh Orang Lain*. Terjemahan oleh Abdul Hamid. Diakses dari https://www.google.co.id/books/edition/Pintar_Membaca_Bahasa_Tubuh_Orang_Lain/RyoEEAAQBAJ?hl=en&gbpv=1.
- BtmOn. (2017, September 8). Seri Pelajaran Basa Sunda Bagian 11, Rupa-rupa Diuk (Macam-macam duduk). Diakses dari <https://www.bandungtimur.net/2017/09/seri-pelajaran-bahasa-sunda-bagian-11-nama-macam-macam-duduk.html>.
- Cambridge. (2021). Cambridge Dictionary. Diakses dari <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/crown>.
- Chang, J. D. (2021, Maret 6). *'Raya and the Last Dragon' Was "Deeply Inspired" by Shoutheast Asian Culture (Distractify)*. Diakses dari <https://www.crushingthemyth.com/newsmakers/raja-and-the-last-dragon-was-deeply-inspired-by-southeast-asian-cultures>.
- Dastagir, A. E. (2017, Juni 15). *LGBTQ Definitions Every Good Ally Should Know*. Diakses dari <https://www.usatoday.com/story/news/2017/06/15/lgbtq-glossary-slang-ally-learn-language/101200092/>.
- Disney. (2021). *Sinopsis Raya and the Last Dragon*. Diakses dari <https://movies.disney.id/raja-and-the-last-dragon>.
- Edward, V. V. (2021). *Why Do Women Wear Makeup? The Science Behind Makeup Obsession*. Diakses dari <https://www.scienceofpeople.com/makeup/>.
- Effendy, O. U. (2009). *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Fan, J. (2019). *Queering Disney Animated Films Using A Critical Lens*. *Journal of LGBT Youth*, Vol. 16 No. 2, pp. 119 – 133.
- Fiske, J. (2018). *Pengantar Ilmu Komunikasi Edisi Ketiga*. Terjemahan oleh Hapsari Dwiningtyas. Depok: Rajawali Pers.
- Fitrah, M. dan Luthfiyah. (2017). *Metodologi Penelitian; Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas dan Studi Kasus*. Sukabumi: Jejak.
- Harum, D. M. (2019). *Mitos Naga dalam Khasanah Cerita Rakyat Dunia*. *Ceudah Jurnal Ilmiah Sastra*, Vol. 9 No. 1, pp. 36 – 47.
- Hedash, K. (2021, Maret 9). *Is Raya Gay? How Raya and the Last Dragon Continues Disney's Elsa Problem*. Diakses dari <https://screenrant.com/raja-last-dragon-namaari-gay-frozen-elsa-problem/>.
- Herusatoto, B. (2000). *Simbolisme dalam Budaya Jawa*. Yogyakarta: Hanindita Graha Widia.

- Isdarmadji, N. Q. (2017). *Representasi Perempuan dalam Film Animasi (Studi Semiotika tentang Representasi Perempuan yang diwakili Tokoh Princess dalam Film Animasi Disney Moana)*. Skripsi Universitas Sebelas Maret. Diakses dari <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/67741/Representasi-Perempuan-dalam-Film-Animasi-Studi-Semiotika-tentang-Representasi-Perempuan-yang-Diwakili-Tokoh-Princess-dalam-Film-Animasi-Disney-Moana>.
- Llompart, A. dan Lydia, B. (2019). *The Snow Queen? Female Characterization in Walt Disney's Frozen*. *Adaptation*, Vol. 13 No. 1, pp. 98 – 112.
- Ma, T. (2017, Oktober 18). *How to Identify a Gay or Lesbian Person*. Diakses dari <https://www.woroni.com.au/words/how-to-identify-a-gay-or-lesbian-person/>.
- McLeod, D. S. (2016). *Unmasking the Quillain: Queerness and villainy in animated Disney Films*. Tesis University of Wollongong. Diakses dari <https://ro.uow.edu.au/cgi/viewcontent.cgi?article=5824&context=theses>.
- Morris, B. J. (2009). *History of Lesbian, Gay, Bisexual, and Transgender Social Movements*. Diakses dari <https://www.apa.org/pi/lgbt/resources/history>.
- Mulyana, D. (2011). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muslihin. (2013, Januari 12). *Pengertian Film Animasi*. Diakses dari <https://www.referensimakalah.com/2013/01/pengertian-film-animasi.html>.
- Nawangwulan. (2019, September 29). Analisis: Bias Gender pada Masyarakat Indonesia. Diakses dari <http://pendidikan-sosiologi.fis.uny.ac.id/berita/analisis-bias-gender-pada-masyarakat-indonesia.html>.
- Oey Hong Lee. (1965). *Publisistik Film*. Jakarta: Penerbit Ichtiar.
- ODU. (2020, April 20). *LGBTQIA+ Symbols*. Diakses dari <https://www.odu.edu/life/diversity/resources/lgbtqa/symbols#done1612907281342=&tab213=0>.
- Permatasari. (2016). *4 Warna Kulit Orang Indonesia yang Bikin Bule Tergila-gila*. Diakses dari <https://www.boombastis.com/warna-kulit-indonesia/64493>.
- Pinjungwati. (2020, Juli 22). *3 Alasan Perempuan Pemalu Bisa Menjadi Pasangan yang Menyenangkan*. Diakses dari <https://www.fimela.com/lifestyle/read/4311975/3-alasan-perempuan-pemalu-bisa-menjadi-pasangan-yang-menyenangkan>.
- Prasetya, A. B. (2019). *Analisis Semiotika Film dan Komunikasi*. Malang: Intrans Publishing.
- Pratista, H. (2020). *Memahami Film*. Yogyakarta: Montase Press.
- Prihantini, A. (2015). *Majas, Idiom, dan Peribahasa Superlengkap*. Yogyakarta: Bentang Pustaka.
- Pujileksono, S. (2015). *Metode Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Malang: Intas Publishing.
- Radford, B. (2019, April 11). *Dragons: A Brief History of the Mythical, Fire-Breathing Beasts*. Diakses dari <https://www.livescience.com/25559-dragons.html>.

- Robinson, J. (2021, Maret 5). *Raya and the Last Dragon's Kelly Marie Tran Thinks Her Disney Princess Is Gay*. Diakses dari <https://www.vanityfair.com/hollywood/2021/03/raja-and-the-last-dragon-kelly-marie-tran-gay-namaari-roya>.
- Romli, K. (2017). *Komunikasi Massa*. Jakarta: Kompas Gramedia.
- Silalahi, U. (2012). *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: Refika Aditama.
- Sobur, A. (2018). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susanto, I. (2014). *100 Cara Supercepat Membaca Wajah*. Jakarta: Grasindo.
- Suwanto, M. A. (2020). *Sinematografi Pelajar*. (n.p): Edukasi.com.
- The Walt Disney Company. (2021, Februari 1). *Disney Ranks High on Fortune's 2021 List of "World's Most Admired Companies"*. Diakses dari <https://thewaltdisneycompany.com/disney-ranks-high-on-fortunes-2021-list-of-worlds-most-admired-companies/>.
- Udasmoro, W. (2020). *Gerak Kuasa: Politik Wacana, Identitas, dan Ruang/Waktu dalam Bingkai Kajian Budaya dan Media*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- UPN Connect. (2017, Juli 21). *12 Cara Duduk Ini Mengatakan Banyak Hal Tentang Kepribadian Kalian*. Diakses dari <https://connect.upnyk.ac.id/blog/741/12-cara-duduk-ini-mengatakan-banyak-hal-tentang-kepribadian-kalian>.
- Vera, N. (2014). *Semiotika dalam Riset Komunikasi*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Willsen, L. (2017). *Cepat Mahir Membuat Film Animasi 3D*. Jakarta: Elec Media Komputindo.
- Yusanto, F. dan Diah A. E. (2021). *Buku Ajar Produksi Program Televisi*. Yogyakarta: Deepublish.