

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Komunikasi adalah fondasi dari segala interaksi manusia, sebuah proses yang memungkinkan pertukaran informasi, ide, dan emosi antara individu atau kelompok. Dalam perkembangannya, komunikasi tidak hanya terbatas pada bahasa lisan atau tulisan, tetapi juga melibatkan berbagai bentuk ekspresi visual dan audio. Salah satu medium yang menjadi manifestasi kuat dari komunikasi visual adalah film.

Film adalah seni yang menggabungkan gambar bergerak, suara, dan cerita untuk menyampaikan pesan kepada penonton. Film merupakan salah satu bentuk media massa yang berfungsi sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan hiburan, menceritakan kisah, menghadirkan peristiwa, musik, drama, dan elemen teknis lainnya kepada masyarakat (Toni, 2015). Kemampuannya untuk menyajikan narasi yang kuat dengan pengaruh emosional membuatnya menjadi alat komunikasi yang luar biasa.

Jenis-jenis film mencakup berbagai genre dan gaya, mulai dari drama, komedi, aksi, hingga animasi. Animasi, khususnya, menarik perhatian karena kemampuannya untuk menciptakan dunia imajinatif yang tak terbatas. Animasi tidak hanya menyajikan cerita, tetapi juga menggambarkan karakter dan suasana dengan cara yang unik.

Kedekatan animasi dengan kehidupan manusia terlihat dalam kemampuannya untuk merefleksikan realitas dan menyampaikan pesan moral atau edukatif, sehingga pengaruh animasi tidak hanya terbatas pada hiburan semata, tetapi juga dapat membentuk persepsi dan nilai-nilai dalam

masyarakat. Dalam konteks globalisasi dan perkembangan teknologi, animasi menjadi sarana yang kuat untuk mengomunikasikan ide-ide kompleks, menciptakan karya seni yang menginspirasi, dan merangsang imajinasi generasi masa depan.

Dengan berkembangnya teknologi, animasi telah menjadi lebih mudah diakses di berbagai media. Perkembangan dalam industri digital telah memungkinkan distribusi animasi secara lebih luas melalui internet, platform streaming, dan aplikasi seluler. Kini, orang dapat menikmati animasi favorit mereka kapan pun dan di mana pun mereka berada, baik itu melalui perangkat desktop, laptop, tablet, atau ponsel pintar. Selain itu, teknologi juga telah memfasilitasi produksi animasi dengan perangkat lunak dan peralatan yang semakin canggih, memungkinkan para pembuat animasi untuk menghasilkan karya-karya yang lebih berkualitas dengan biaya yang lebih efisien. Hal ini tidak hanya meningkatkan aksesibilitas bagi para penggemar animasi, tetapi juga membuka peluang bagi para pelaku industri untuk bereksperimen dengan berbagai gaya dan teknik animasi baru.

Mudahnya akses tontonan animasi telah menyebabkan peningkatan segmentasi penonton anak. Menurut sebuah studi oleh Ofcom, regulator media Inggris, "sekitar 80% anak-anak di Inggris telah menggunakan YouTube, dan sekitar setengahnya mengaksesnya setiap hari."(Ofcom, 2020). Platform seperti YouTube, Netflix, Disney Hotstar dan layanan streaming lainnya menyediakan akses yang mudah terhadap beragam konten animasi, mulai dari film hingga serial televisi, yang secara langsung memengaruhi preferensi tontonan anak-anak. Dengan demikian, semakin

banyak anak-anak yang menghabiskan waktu mereka untuk menonton animasi di berbagai platform digital, meningkatkan segmentasi pasar dan memengaruhi industri hiburan secara keseluruhan.

Dengan melihat segmentasi jumlah penonton anak, animasi memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan memberikan hiburan yang edukatif bagi anak. Anak-anak cenderung meniru apa yang mereka saksikan, dan ada potensi perilaku serta sikap mereka dipengaruhi oleh konten tayangan tersebut. Sangat penting bagi orang tua untuk selektif dalam memilih tayangan yang tidak hanya menghibur tetapi juga memberikan nilai-nilai positif dan pendidikan kepada anak (Putri et al., 2021). Oleh karena itu, isi konten animasi menjadi faktor penting.

Saat ini, isi konten animasi sangat beragam, mencakup berbagai topik seperti persahabatan, percintaan, kekeluargaan, budaya, agama, dan nilai-nilai positif lainnya. Animasi tidak hanya memperluas cakupan naratif untuk berbagai usia, tetapi juga memungkinkan penyampaian pesan yang kompleks secara visual. Meskipun demikian, dalam spektrum yang luas ini, tidak jarang terdapat animasi-animasi yang membawa dampak negatif. Beberapa konten mencakup kekerasan yang tidak sesuai untuk audiens yang lebih muda dan mengajarkan kegiatan atau gerakan yang melanggar norma seperti contohnya nilai-nilai LGBTQ. Oleh karena itu, penting bagi pengawas dan pembuat kebijakan untuk memperhatikan konten animasi yang disajikan kepada penonton, serta memberikan pedoman dan pengawasan yang tepat untuk memastikan bahwa pesan-pesan yang disampaikan secara visual melalui animasi memberikan kontribusi positif

bagi perkembangan sosial dan mental penonton, terutama anak-anak dan remaja.

LGBTQ sendiri adalah penyimpangan sosial yang memiliki orientasi yang bertentangan dengan fitrah manusia, agama, dan adat istiadat masyarakat di Indonesia. Dalam Islam, perilaku LGBTQ dikenal dengan dua istilah: Liwath (gay) dan Sihaaq (lesbian). Liwath merujuk pada tindakan yang dilakukan oleh laki-laki dengan behubungan badan dengan sesama laki-laki. Istilah Liwath dinisbatkan kepada kaum Nabi Luth 'Alaihis salam, karena mereka adalah kaum pertama yang melakukan perbuatan tersebut.

Larangan terhadap perbuatan LGBTQ telah disepakati oleh para ulama dan disebut sebagai perbuatan keji (Al-Fahisyah) yang menyimpang dari ketentuan Allah SWT. Kitab-kitab fiqh mengklasifikasikan perbuatan ini sebagai salah satu tindakan yang sangat tercela dan bertentangan dengan nilai-nilai agama.

Selain disebut sebagai Al-Fahisyah, beberapa kitab fiqh juga menyebut perbuatan ini dengan istilah Al-Luwath, yang mengacu pada perilaku kaum Nabi Luth 'Alaihis Salam. Kaum Nabi Luth dikenal dalam sejarah Islam sebagai kelompok yang pertama kali melakukan tindakan homoseksual, dan mereka dihukum oleh Allah SWT karena perilaku tersebut. Kisah ini dijelaskan dalam beberapa ayat Al-Quran, termasuk dalam surat Al-A'raf ayat 80-81.

Allah SWT menyebut tindakan ini sebagai perbuatan keji (fahisy) dan melampaui batas (musrifun). Dalam Al-Quran, surat Al-A'raf ayat 80-

81, Allah berfirman: “Dan (Kami juga telah mengutus) Luth (kepada kaumnya). (Ingatlah) tatkala dia berkata kepada mereka: 'Mengapa kamu mengerjakan perbuatan keji itu, yang belum pernah dikerjakan oleh seorang pun (di dunia ini) sebelum kamu? Sesungguhnya kamu mendatangi lelaki untuk melampiaskan nafsumu (kepada mereka), bukan kepada wanita. Bahkan kamu ini adalah kaum yang melampaui batas.’”

Para ulama dari berbagai mazhab sepakat bahwa perilaku LGBTQ adalah dosa besar yang harus dihindari oleh umat Islam. Mereka menegaskan bahwa tindakan ini tidak hanya merusak moral individu yang melakukannya tetapi juga membawa dampak negatif bagi masyarakat secara keseluruhan. Oleh karena itu, ajaran Islam sangat tegas dalam melarang dan mengutuk perbuatan LGBTQ, mengingatkan umatnya untuk menjaga fitrah manusia dan mematuhi hukum-hukum Allah SWT.

Selain dari perspektif agama, larangan terhadap perilaku LGBTQ juga didukung oleh adat istiadat dan norma-norma sosial yang berlaku di Indonesia. Masyarakat Indonesia, yang mayoritas beragama Islam, memegang teguh nilai-nilai moral yang selaras dengan ajaran agama. Oleh karena itu, tindakan LGBTQ tidak hanya dianggap sebagai pelanggaran terhadap ketentuan agama, tetapi juga sebagai tindakan yang bertentangan dengan norma dan budaya lokal.

Tidak hanya itu, Islam juga melarang keras lelaki yang meniru-niru (tasyabbuh) gaya wanita, dan wanita yang meniru gaya lelaki. Larangan keras ini mencapai tingkat dosa besar.

Hal ini karena terdapat ancaman laknat dari Rasulullah shallallahu ‘alaihi wa sallam. Dalam hadis dari Ibnu Abbas radhiyallahu ‘anhuma, beliau mengatakan: “Rasulullah shallallahu ‘alaihi wa sallam melaknat para lelaki yang meniru-niru kebiasaan wanita dan para wanita yang meniru-niru kebiasaan lelaki.” (HR. Bukhari 5885).

Imam Zakariya al-Anshari, seorang ulama madzhab Syafiiyah, menukil keterangan dari Ibnu Daqiqil Id, yang memberikan batasan haramnya tasyabbuh lelaki dengan wanita dalam segala bentuk atribut yang khusus bagi wanita, terkait jenis bendanya dan modelnya, atau pada perhiasan yang umumnya digunakan wanita (Yayat Hidayat, 2018).

Dari banyak larangan yang telah dijelaskan di atas, terdapat beberapa pihak yang mensyiarkan hal-hal terlarang tersebut melalui berbagai media seperti musik, film, gaya hidup, dan influencer. Namun, yang menjadi tragis adalah penyebaran ini terjadi bahkan dalam animasi, yang secara umum menjadi hiburan bagi anak-anak. Hal ini menunjukkan sebuah ketidaktahuan atau bahkan ketidaksadaran akan dampak negatif yang dapat timbul dari paparan yang tidak tepat terhadap nilai-nilai yang dijunjung tinggi dalam agama dan masyarakat.

Disney telah menjadi pionir dalam industri animasi sejak didirikan pada tahun 1923. Mereka terkenal dengan keberagaman tema animasinya, dari dongeng klasik hingga petualangan modern. Dengan karakter ikonik seperti Mickey Mouse dan Snow White, Disney telah memperkuat posisinya sebagai raksasa dalam dunia animasi.

Namun, sejak tahun 1991, Disney mulai memasukkan representasi LGBTQ dalam animasinya. Contohnya adalah karakter LeFou dalam "Beauty and the Beast," yang dijelaskan oleh sang sutradara sebagai karakter yang ambigu secara seksual. Penggunaan karakter gay juga terlihat dalam film "Zootopia" pada tahun 2016, di mana pasangan homoseksual diperkenalkan secara terang-terangan.

Hingga film animasi terbaru Disney tahun 2022, yaitu "Lightyear," yang merupakan spin-off dari animasi legenda studio Pixar, "Toy Story," pun memuat nilai representasi LGBTQ dengan menunjukkan karakter Lesbian. Namun, dengan banyaknya kontra, film "Lightyear" akhirnya tidak bisa tayang di 14 negara kawasan Asia dan Timur Tengah seperti Kuwait, Oman, Qatar, Arab Saudi, Malaysia, dan beberapa bagian Rusia serta China, pasar film terbesar dunia (CNN, 2022). Pada tahun yang sama, Disney merilis animasi berjudul "Strange World," yang lebih jelas lagi merepresentasikan LGBTQ dengan menghadirkan tokoh utama yang Gay dan Minor atau masih dibawah umur. Akibatnya, film ini dilarang dari hampir seluruh penayangan box office, dan Disney mengalami kerugian yaitu diekspetasikan akan meraup \$200 juta, ternyata hanya dapat mencapai \$163 juta di seluruh dunia. Selain mengalami kerugian dalam segi biaya, perusahaan Walt Disney Studios tersebut juga menerima berbagai hujatan, kritikan, bahkan boikot dari masyarakat yang merupakan kalangan penggemar sampai non penggemar (Thutano Stanley, 2023).

Namun, Indonesia menyatakan bahwa mereka tidak melarang film tersebut, tetapi menyarankan pemilik film untuk mempertimbangkan

penonton di Indonesia, di mana adegan ciuman LGBTQ masih dianggap sensitif. Lembaga Sensor Film (LSF) memberikan catatan khusus saat meninjau film "Lightyear". Dalam catatan tersebut, LSF meminta Disney untuk menghapus adegan ciuman sesama jenis di film tersebut.

Menurut pihak LSF, audiens Indonesia masih terlalu sensitif untuk menyaksikan adegan tersebut. "LSF hanya memberikan catatan agar adegan itu dihilangkan karena audiens di Indonesia masih sensitif dengan adegan seperti itu,"(Riandi, 2022). Namun pada akhirnya, masyarakat Indonesia bisa menyaksikan film ini melalui Disney+ Hotstar mulai tanggal 3 Agustus 2022 dengan batasan usia 21 tahun keatas.

Disney tidak berhenti dengan produksi animasi terbaru mereka, seperti "Elemental: The Forces of Nature" pada tahun 2023. Film ini diharapkan menjadi titik balik bagi Disney setelah beberapa kegagalan sebelumnya. Dengan kolaborasi kuat di balik layar dan semangat baru, Disney tetap menjadi pemimpin dalam dunia animasi.

Film Elemental menceritakan tentang kisah tentang dua elemen berbeda, Ember Lumen (Leah Lewis) dan Wade Ripple (Mamoudou Athie). Ember adalah elemen api yang kuat dan bersemangat, sementara Wade adalah elemen air yang tenang dan menyenangkan. Mereka bertemu secara kebetulan dan jatuh cinta, tetapi kesulitan bersatu karena perbedaan mereka yang mencolok. Ketika kota mereka dilanda kekacauan tiba-tiba, keduanya terlibat dalam upaya untuk memulihkan ketertiban, memperjuangkan persatuan meskipun perbedaan mereka yang besar (Wikipedia, n.d.-a).



Dengan paparan diatas membuat ketertarikan peneliti untuk mengungkap "Nilai Representasi LGBTQ dalam Film Animasi Disney Elemental" berdasarkan pengamatan terhadap praktik-praktik Disney sebelumnya yang sering kali menyisipkan pesan-pesan yang merepresentasikan LGBTQ secara terang-terangan dalam karya-karyanya. Dalam analisis ini, pendekatan semiotik Roland Barthes digunakan untuk menguraikan berbagai tanda, simbol, warna, visualisasi, dialog, dan cara interpretasinya. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kemungkinan adanya representasi LGBTQ dalam "Elemental" serta memahami bagaimana pesan-pesan tersebut disampaikan melalui penggunaan elemen-elemen film.

Menurut Cobley, Paul, dan Lita Jansz dalam bukunya "Semiotika for Beginners", Plato dianggap sebagai penulis awal semiotika yang memeriksa asal muasal bahasa. Kata "Semiotika" berasal dari bahasa Yunani, "semeiotikos", yang berarti penafsir tanda. Sebagai disiplin, semiotika merujuk pada ilmu analisis tanda atau studi tentang fungsi sistem penandaan. Semiotika didefinisikan sebagai ilmu tentang tanda-tanda, yang mempelajari segala aspek yang terkait dengan tanda, termasuk cara berfungsinya, hubungannya dengan tanda-tanda lain, pengirim dan penerima tanda, serta pengguna tanda tersebut. Dick Hartoko dan Preminger memberikan batasan bahwa semiotika adalah ilmu yang mempelajari cara suatu karya ditafsirkan melalui tanda-tanda atau lambang-lambang, serta memperhatikan sistem-sistem dan aturan-aturan yang memungkinkan tanda-tanda itu memiliki arti (Binekasri, 2014). Jadi,

semiotika adalah suatu ilmu untuk menganalisis tanda dan simbol dalam suatu konteks, dengan tujuan memperoleh pemahaman yang lebih jelas tentang maknanya.

## **B. Rumusan Masalah**

Melihat latar belakang yang sudah disusun oleh peneliti, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah Disney kembali merepresentasikan nilai LGBTQ pada film animasi terbarunya “Elemental” dan bagaimana cara Disney merepresentasikannya?

## **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana LGBTQ digambarkan dalam animasi anak karya Disney yang berjudul “Elemental”. Serta meningkatkan kesadaran kita akan simbol simbol yang merepresentasikan LGBTQ dalam tontonan anak.

## **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian pada penelitian ini dibagi kedalam tiga aspek, meliputi :

### **a. Manfaat Teoritis :**

Dari segi teori diharapkan dapat memberikan wawasan untuk lebih peduli pada isi konten tontonan anak anak penerus bangsa khususnya pada film yang mengandung propaganda yang merusak generasi seperti LGBTQ.

### **b. Manfaat Praktis :**

Penelitian ini diharapkan secara praktik dapat memberikan dampak pada para pembuat film atau animasi dan konten-konten tontonan anak agar terus menghadirkan nilai-nilai moral yang positif dan menjauh dari nilai negatif khususnya LGBTQ.

c. Manfaat Kebijakan :

Dari segi kebijakan, penelitian ini dapat menjadi acuan orang tua dalam memilih tontonan untuk anak.