

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Studi ini bertujuan untuk menyelidiki bagaimana Generasi Z merespons pengenalan tokoh LGBT terutama gay dalam animasi anak-anak, khususnya dalam film Disney "Strange World" (2022). Peneliti tertarik untuk memahami bagaimana berbagai audiens dengan latar belakang, frame of reference, dan field of experience yang berbeda dapat menafsirkan penggambaran karakter gay dalam film tersebut secara berbeda. Audiens dalam konteks ini mengacu pada individu yang menonton, membaca, atau mendengarkan media atau konten yang bersangkutan, sementara khalayak dipengaruhi oleh lingkungan sosial mereka dan memengaruhi cara mereka memahami dan merespons pesan media.

Konten LGBT dapat dianggap sensitif bagi beberapa komunitas. Hal ini biasanya dipengaruhi oleh nilai, kepercayaan, atau latar belakang budaya mereka yang berbeda-beda. Menurut Ramdas, 2021; Wijaya, 2020; Wilkinson et al., 2017; Yu & Lam, 2023, berbeda dengan budaya Barat, sebagian besar budaya Timur atau masyarakat Asia masih memegang teguh norma-norma sosial dan agama, membuat mereka lebih konservatif, yang mempengaruhi sikap dan penolakan terhadap LGBT. Namun demikian, tidak dapat dipungkiri bahwa perkembangan teknologi dan seringnya penggunaan media sosial juga dapat mempengaruhi sikap mereka terhadap komunitas LGBT (Trisnawati et al., 2023, pp.233)

Permasalahannya adalah film animasi Disney ini memiliki target penonton mulai dari anak-anak usia balita hingga remaja, didalam cerita fantasi yang diberikan dengan adegan adegan gay di dalam animasi tersebut. Hal tersebut akan membuat anak anak yang belum cukup umur mulai terdoktrin dengan normalisasi hal hal yang telah dinilai menyimpang oleh sebagian besar orang. Pentingnya meneliti unsur LGBT khususnya gay dalam film ini adalah untuk menilai bahwa animasi yang dibuat oleh produsen film animasi layak atau tidak untuk dipertontonkan kepada anak anak. Mengapa meneliti penerimaan dari generasi Z? karena menurut saya usia yang memiliki pemikiran paling terbuka adalah usia dari generasi Z.

Disney sedang gencar-gencarnya menghadirkan tokoh LGBT khususnya ke dalam film animasinya. Beberapa di antaranya, yakni *Finding Dory* dengan rumor dukungan terhadap kaum LGBT muncul setelah ada adegan kereta bayi yang menabrak sepasang kekasih. Setelah mereka berbalik, keduanya terlihat sama-sama perempuan.

Dalam film *Zootopia*, terdapat karakter yang diduga sebagai pasangan homoseksual, yaitu dua antelop jantan bernama Pronx Oryx-Antlerson dan Bocky Oryx-Antlerson. Dugaan ini bukan sekadar asumsi, melainkan didasarkan pada kesamaan nama belakang mereka, yang menunjukkan adanya hubungan antara keduanya. Suara mereka juga menunjukkan bahwa keduanya adalah jantan. Jared Bush, salah satu co-director film ini, bahkan mengonfirmasi bahwa Pronx dan Bocky adalah pasangan yang telah menikah, meskipun hal ini tidak digambarkan secara eksplisit dalam film.

Dalam film *Lightyear*, terdapat adegan yang memperlihatkan interaksi fisik secara jelas antara dua karakter wanita yang berciuman. Karena itu, film *Lightyear* tidak dapat ditayangkan di Indonesia, mengingat Disney menolak untuk menghapus adegan tersebut dari film.

Dalam *Toy Story 4*, meskipun unsur LGBT tidak ditampilkan secara terang-terangan, ada satu adegan yang memperlihatkan karakter homoseksual menjemput anaknya, Bonnie, setelah pulang sekolah. Kedua karakter yang diduga sebagai pasangan homoseksual ini hanya tampil sebagai figuran dalam film tersebut

Hal ini secara tidak langsung menyisipi pandangan kepada penonton yang didominasi oleh kalangan anak-anak untuk terbiasa dengan kehadiran LGBT di bagian hidup mereka. Adegan LGBT ini telah menyebar luas secara nasional dan internasional untuk menandai perubahan narasi publik yang beredar. Lebih penting lagi, peran penerjemah dalam menyebarkan narasi publik ini ditekankan untuk menunjukkan bagaimana penyertaan elemen LGBT dalam film Disney akan ditangani saat ini (Amr F, 2023, pp.188)

"**Strange World**" adalah film animasi Disney yang dirilis pada tahun 2022, disutradarai oleh Don Hall dan ditulis bersama oleh Qui Nguyen. Film petualangan fantasi

ini berfokus pada sebuah keluarga penjelajah bernama Clade yang menemukan dunia misterius dan berbahaya. Film "Strange World" dilarang tayang di sejumlah negara seperti Indonesia, Malaysia, Tiongkok, Vietnam, Pakistan, Turki, dan negara-negara Timur Tengah lainnya karena menampilkan representasi tokoh LGBT.

Film ini berlatar dunia yang terinspirasi oleh elemen-elemen fiksi ilmiah klasik, seperti pulp fiction dan novel petualangan awal abad ke-20 yang sering mengeksplorasi dunia penuh misteri serta makhluk aneh. Dunia dalam Strange World digambarkan dengan makhluk-makhluk unik dan pemandangan tidak biasa, menciptakan pengalaman petualangan yang menakjubkan. Perjalanan keluarga Clade membawa mereka ke dunia misterius yang penuh makhluk dan fenomena asing, menguji keberanian, keterampilan, dan hubungan mereka.

Selain kisah petualangan, Strange World juga mengangkat tema keluarga, tanggung jawab antar generasi, dan keberanian untuk menerima perbedaan. Film ini juga menampilkan karakter utama dengan latar belakang LGBT, Ethan Clade, yang menambah elemen representasi dalam kisahnya.

Seperti pada film Strange World di menit 11:00 yang memperlihatkan gestur berdekatan secara fisik, saling melirik dengan malu-malu, hal tersebut meinterpretasikan adanya ketertarikan atau perasaan yang muncul di antara keduanya, terutama dengan tatapan malu-malu yang mengindikasikan perasaan yang tidak bisa diungkapkan dengan kata-kata.

Banyak orang tua juga melarang anak-anak mereka menonton film ini karena adanya elemen LGBT, yang menunjukkan bahwa penerimaan terhadap komunitas LGBT masih belum merata. Dengan menampilkan pasangan remaja gay, "Strange World" bisa memicu diskriminasi terhadap komunitas LGBT, tetapi di sisi lain, film ini juga bisa mempengaruhi perubahan pandangan masyarakat. Film ini membantu menormalisasi keberadaan komunitas LGBT dan mendukung kesetaraan hak dan kewajiban bagi semua orang.

Munculnya isu terkait LGBT dalam berbagai konten film animasi tentunya menimbulkan banyak pertentangan dan bahkan penolakan dari berbagai pihak. Isu ini semakin menjadi bahan perdebatan, khususnya dari pihak-pihak yang memiliki budaya seperti dari Asia dan Afrika yang dengan sangat tegas menolak konten berbau LGBT. Meskipun menimbulkan banyak perdebatan dari berbagai kalangan, justru perdebatan yang sering timbul itulah yang kemudian juga semakin banyak diulas di berbagai bentuk media sehingga isu tentang LGBT semakin populer dan mendapat perhatian dari berbagai pihak. Hal inilah yang membuat isu tentang konten LGBT, khususnya melalui media animasi layak untuk dipelajari lebih jauh (Winkler, 2021, pp.2)

"LGBT" adalah akronim dari kata "lesbian, gay, transgender, dan atau intersex." Sampai tahun 1990-an, istilah ini masih digunakan. Pada awalnya, LGBT digunakan sebagai pengganti kata "komunitas gay" (Sinyo, 2014, pp.11) LGBT menjadi topik menarik dalam berbagai aspek kehidupan, baik di dunia nyata maupun dunia maya, yang masih memicu perdebatan yang beragam dan menyebabkan polarisasi pendapat di kalangan masyarakat. Lebih jauh LGBT juga saat ini berkembang menjadi LGBT. Kelompok LGBT adalah lesbian, gay, biseksual, transgender. Istilah-istilah ini digunakan untuk menggambarkan orientasi seksual atau identitas gender seseorang (Li et al., 2022, pp.44) Menurut Wahid, Gay atau dalam kata lain homoseksual, dua kata ini, "homoseks" dan "seks", berasal dari bahasa Yunani dan berarti sama, sedangkan "seks" berarti hubungan badan. Secara sederhana, "homoseks" dapat didefinisikan sebagai "keadaan tertarik terhadap orang dari jenis kelamin yang sama" atau, dengan cara yang lebih sederhana, "perbuatan memuaskan nafsu seksual dengan jenis kelamin yang sama" (Ummah, 2020, pp.199)

Individu LGBT merupakan bagian dari generasi kelahiran dan mungkin juga merupakan bagian dari generasi LGBT paralel yang terpisah berdasarkan tahun individu LGBT mulai diidentifikasi sebagai minoritas seksual (Bitterman & Hess, 2021 P 310)

Meskipun ungkapan-ungkapan ini hanya diketahui dan digunakan oleh sekelompok kecil orang pada abad sebelumnya, kemunculan internet telah menyebarkan penggunaannya ke seluruh dunia. Terutama platform media sosial seperti Instagram dan

TikTok telah membantu penyebaran istilah-istilah gaul dalam kelompok ini. Dua kelompok yang kehadiran internetnya kuat telah berkontribusi pada meluasnya penggunaan bahasa gaul khusus kelompok adalah Generasi Z dan komunitas LGBT (Van De Ven, 2021, pp.4). Pada tahun 1956, psikolog Evelyn Hooker yang meneliti individu gay menemukan bahwa homoseksualitas masih dianggap sebagai penyakit dan orang-orang gay dianggap perlu menjalani perawatan psikiatrik untuk disembuhkan. (Ismail Z, 2022, pp.13). Menjelang abad ke-20, film dilihat sebagai praktik sosial selain sebagai karya seni. Ini didasarkan pada gagasan bahwa cerita dan arti film menggambarkan budaya tertentu (Fatmawati, 2016, pp.17).

Dengan kemajuan industri perfilman, adegan LGBT semakin terlihat di layar lebar, membawa isu ini ke dalam sorotan yang lebih terbuka. Di era modern ini, adegan-adegan yang menggambarkan hubungan sesama jenis menjadi semakin umum dan tidak lagi dianggap sebagai topik tabu. Namun, tidak semua orang menerima perubahan ini dengan baik. Ketika adegan LGBT muncul dalam animasi anak-anak, kontroversi pun meletup, terutama di kalangan generasi Z yang menjadi penonton utama animasi tersebut. Beberapa menyambut dengan baik, melihatnya sebagai keberagaman yang lebih beragam dalam media, sementara yang lain mengkhawatirkan dampaknya terhadap perkembangan nilai-nilai moral dan identitas gender di kalangan anak-anak, propaganda yang dilakukan oleh penganut LGBT membuat pemikiran anak-anak akan hal-hal tersebut menjadi natural dan normal (Simanjuntak J & Swandi Utomo B, 2020).

Masuknya tayangan LGBT pada animasi anak-anak adalah bentuk propaganda LGBT terhadap penyebaran pahamnya, karena umur pubertas merupakan umur paling labil dan belum bisa memiliki pemikiran yang matang. Selama masa pubertas, orang biasanya mengalami peningkatan kadar estrogen dan testosteron, atau peningkatan kadar satu hormon atau hormon lainnya, dalam tubuh mereka. (Light, 2017, pp.12) Indikasi atau karakteristik yang menunjukkan bahwa seorang anak tertarik pada sesama jenis dapat dengan mudah dilihat dari balita hingga 10 tahun. Menjelang usia sebelas tahun atau lebih, mereka sudah belajar bagaimana menutupi atau mengubah identitas mereka (Sinyo, 2016, pp.33). Perdebatan tentang penerimaan adegan LGBT dalam animasi anak-anak mencerminkan perubahan budaya dan sosial yang terjadi di masyarakat, serta menyoroti

pentingnya dialog terbuka dan pemahaman yang lebih dalam mengenai berbagai sudut pandang.

Perubahan penerimaan LGBT dalam media hiburan merupakan hasil dari tuntutan dan keberagaman yang lebih baik dalam narasi-narasi yang disajikan. Sebelumnya, film animasi, khususnya yang ditujukan untuk penonton muda, cenderung menghindari penerimaan karakter LGBT. LGBT pada dasarnya merupakan sekelompok minoritas yang memperjuangkan hak eksistensinya namun terus mengalami penolakan dalam beberapa decade terakhir dan ingin meraih hak hak ekspresif mereka (Ball, 2019). Apapun kesulitan saat ini, masa sejarah di mana hak-hak LGBT akan segera dinormalisasi secara internasional. Memang, munculnya kesetaraan LGBT baru-baru ini di dunia internasional dapat dianggap sebagai langkah berikutnya menuju perluasan hak-hak LGBT dan masyarakat. Oleh karena itu, masuk akal untuk melihat aspek politik internasional ini melalui narasi "kemajuan" (Bosia et al., 2020, pp.5).

Meskipun sudah terjadi kemajuan, penolakan terhadap eksistensi kaum LGBT selalu tertekan bahkan di berbagai industri termasuk perfilman. Namun, dengan langkah "Strange World", industri film menunjukkan kemajuan dalam menghadirkan karakter-karakter yang mencerminkan keragaman identitas seksual. Respon generasi z terhadap Disney sebagai salah satu pemimpin utama dalam industri hiburan memiliki pengaruh besar terhadap norma-norma budaya. Langkah perusahaan ini dalam memperkenalkan karakter remaja gay dalam "Strange World" menunjukkan komitmen untuk menjangkau audiens yang lebih luas dan mencerminkan keragaman sosial. Namun, langkah ini juga memunculkan pertanyaan tentang bagaimana pengaruh besar yang dimiliki Disney akan mempengaruhi penerimaan LGBT di masa mendatang.

Penting untuk mengkaji dampak penerimaan karakter remaja gay terhadap penonton muda, salah satunya bahwa fakta dari dampak generasi muda yang mendukung LGBT cenderung memiliki kemampuan beradaptasi yang lebih rendah, memiliki kepercayaan diri yang rendah serta mengarah kepada depresi (Gluck, 2017, pp.71). Film animasi memiliki daya tarik yang kuat bagi anak-anak dan remaja, dan karakter-karakter dalam film tersebut dapat membentuk pandangan mereka tentang keberagaman identitas

seksual. Menurut Akmalia Pemahaman tentang nilai atau budaya dapat dibentuk oleh penayangan hiburan yang konsisten, yang dapat memberikan pengaruh.

Karena kemampuan mereka sebagai media massa yang efektif, film sering dibuat dengan ideologi atau nilai tertentu untuk melakukan propaganda (Hamzah et al., 2024, pp.176). penerimaan yang positif dapat membantu dalam meningkatkan pemahaman, penerimaan, dan empati terhadap orang-orang LGBT di kalangan generasi muda. Namun, penting juga untuk menyoroti kritik dan perdebatan seputar penerimaan ini. Beberapa pengamat mungkin menyoroti potensi stereotip atau klise dalam cara karakter remaja gay digambarkan dalam film tersebut. Kritik-kritik konstruktif semacam ini dapat menjadi landasan untuk peningkatan penerimaan yang lebih akurat dan inklusif di masa mendatang.

Sebelumnya, penerimaan karakter LGBT dalam media hiburan, khususnya dalam film animasi yang ditujukan untuk penonton muda, seringkali minim atau bahkan tidak ada sama sekali. Namun, dalam beberapa tahun terakhir, terjadi pergeseran yang signifikan di mana produsen film dan stasiun televisi mulai memasukkan karakter-karakter ini ke dalam narasi mereka. Pengenalan karakter remaja gay dalam film animasi "Strange World" menciptakan berbagai tanggapan dari berbagai pihak. Sementara sebagian besar dari mereka menyambut positif langkah ini sebagai perwujudan dari penerimaan yang lebih luas, ada juga kontroversi dan tanggapan negatif dari kelompok-kelompok yang mungkin tidak sepakat dengan penerimaan LGBT dalam media anak-anak.

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. 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.

Menariknya, keberadaan LGBT telah menjadi fenomena yang menarik perhatian dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia hiburan. Salah satu contohnya adalah melalui medium animasi kartun, di mana perwakilan karakter LGBT mulai muncul dalam produksi seperti Disney. Penyertaan karakter LGBT dalam animasi kartun telah menjadi langkah yang mencolok dalam merefleksikan keberagaman dan penyimpangan. Namun, seperti halnya dalam kehidupan nyata, kehadiran penerimaan LGBT dalam animasi Disney juga memicu perdebatan di kalangan generasi z. Pro dan kontra seputar karakter LGBT mencerminkan dinamika yang kompleks dalam generasi z, menggambarkan bahwa penerimaan terhadap keberagaman seksual dan identitas gender masih menjadi isu kontroversial. Peningkatan jumlah karakter LGBT dalam berbagai genre media, termasuk film, televisi, dan buku anak-anak, mencerminkan perubahan sosial yang berkembang dalam upaya mencerminkan keberagaman identitas seksual. Meskipun ada kemajuan dalam penerimaan, masih ada tantangan dalam memastikan penerimaan ini mencerminkan keragaman sebenarnya tanpa jatuh ke dalam stereotip atau klise yang merugikan (Mayo & Blackburn, 2020). Pengenalan karakter remaja gay dalam film animasi menandai kemajuan, tetapi juga menimbulkan tantangan. Perdebatan tentang bagaimana karakter LGBT ditampilkan, tanggapan generasi z, serta dampaknya terhadap industri hiburan dan penonton muda, menyoroti tantangan dan peluang di masa depan dalam menciptakan penerimaan yang lebih sensitif.

Dengan munculnya konten LGBT yang disisipkan dalam berbagai film animasi maka dampak utama yang timbul tentu adalah terhadap pihak generasi muda yang merupakan target konsumen utama dari film animasi. Aspek mendasar yang menjadi ciri khas anak muda secara global adalah hubungan mereka dengan media. Media, pada gilirannya, menyampaikan imajinasi dan nilai-nilai serta memberikan dampak yang signifikan terhadap generasi muda, karena mereka terus-menerus terpapar dengan pesan, gambar, dan narasi yang disajikan melalui berbagai saluran media.

Cara media menyajikan ide dan nilai secara alami memengaruhi cara mereka memandang dunia, karena media memiliki kekuatan untuk mengkonstruksi realitas sosial, seperti yang ditunjukkan oleh berbagai teori. Wacana sosial tentang hubungan antara media, nilai, dan generasi baru (sering kali didasarkan pada hal-hal yang umum dan bukan pada penelitian ilmiah) selalu berusaha untuk menunjukkan bahwa program televisi, film, dan video game dapat mempromosikan nilai-nilai seperti individualisme, agresi, kecemasan akan penampilan, seksualisasi dini, dan penyalahgunaan narkoba. Namun, perspektif ini tampaknya mengabaikan kompleksitas interkoneksi dan hubungan. Ketika para ahli berbicara tentang anak muda, para ahli secara khusus mengacu pada apa yang disebut "Generasi Z". Dengan label yang mendefinisikan ini, para ahli merujuk pada generasi yang muncul setelah Generasi Milenial dan mencakup individu yang lahir dari akhir 1990-an hingga pertengahan 2010-an (Tirocchi, 2023, pp.3)

Generasi Z mencakup individu yang lahir dari sekitar tahun 2005 hingga saat ini. Generasi Z akan menjadi generasi terakhir dari Milenium Saeculum. Selama periode ini, hak-hak sipil dan perlindungan hukum bagi individu LGBT dan pernikahan sesama jenis menjadi semakin lazim di Eropa, Australia, Amerika Utara, dan beberapa bagian Amerika Selatan. Namun, homoseksualitas selama periode ini masih ilegal di sebagian besar wilayah Timur Tengah, Afrika, dan Asia, dan hak-hak sipil serta perlindungan bagi individu LGBT masih sangat sedikit. Kekerasan terhadap individu LGBT telah muncul kembali di negara-negara seperti Chechnya dan Rusia dan diskriminasi baru terhadap orang-orang LGBT muncul kembali di negara-negara seperti Polandia. Hubungan lingkungan gay dengan Generasi Z masih belum jelas, karena anggota tertua dari generasi ini masih terlalu muda untuk hidup mandiri. Namun demikian, jika tren di kalangan Milenial menjadi indikasi, maka pergerakan di kalangan anak muda, secara umum, mungkin akan mulai menurun, yang dapat berdampak pada keberlanjutan lingkungan gay dalam jangka panjang (Bitterman & Hess, 2021, pp.313)

Reaksi generasi Z terhadap pengenalan karakter remaja gay dalam "Strange World" bervariasi. Ada yang menyambut baik langkah ini sebagai langkah maju dalam penerimaan, sementara yang lain mungkin merespons dengan skeptisisme atau bahkan penolakan. Analisis resepsi dari berbagai kalangan memberikan gambaran yang lebih

utuh tentang bagaimana generasi z menerima perubahan ini. Seiring dengan evolusi perubahan sosial dan kebutuhan akan penerimaan yang lebih beragam dalam media hiburan, industri film telah menunjukkan upaya yang semakin besar untuk merefleksikan keragaman dalam identitas seksual dan gender. Selain masalah moralitas seperti pornografi, narkoba, dan pelanggaran hukum lainnya, fenomena homoseksual adalah salah satunya. Pergeseran nilai disebabkan oleh kehidupan yang semakin global dan kecanggihan teknologi yang memungkinkan masyarakat mengakses berbagai informasi dengan cepat (Binekasri, 2014, pp.91). Salah satu contoh terbaru yang membangkitkan perhatian adalah pengenalan karakter remaja gay pertama dalam film animasi Disney berjudul "Strange World" yang dirilis pada tahun 2022.

Penerimaan karakter remaja LGBT khususnya gay dalam film animasi seperti "Strange World" dapat memiliki dampak yang signifikan terhadap pemahaman anak-anak dan remaja tentang identitas LGBT. Hal ini dapat membantu membangun kesadaran akan keberagaman, memperkuat konsep penerimaan, dan memicu diskusi tentang LGBT di kalangan muda. Namun, penting untuk menyoroti kritik yang mungkin muncul terhadap cara karakter LGBT dipamerkan dalam film tersebut. Beberapa kritikus mungkin menyoroti potensi stereotip atau klise dalam penerimaan karakter ini. Kritik konstruktif semacam ini dapat membantu perbaikan dan peningkatan penerimaan di masa depan.

Keberadaan karakter remaja gay dalam "Strange World" mungkin juga memberikan pengaruh signifikan pada praktik-praktik penerimaan LGBT di industri hiburan. Langkah ini dapat membuka pintu bagi lebih banyak penerimaan di masa mendatang, mengubah pandangan dan norma-norma yang ada dalam pembuatan konten hiburan. Penerimaan karakter remaja gay pertama dalam film animasi Disney "Strange World" telah menjadi titik fokus dalam analisis resepsi terhadap penerimaan LGBT dalam media. Dengan mempertimbangkan berbagai tanggapan dan dampaknya terhadap penonton, dapat disimpulkan bahwa pengenalan ini mencerminkan langkah maju yang penting dalam menciptakan narasi yang lebih beragam dan mewakili dalam film animasi yang ditujukan untuk penonton muda.

Tetapi, penting untuk terus melakukan refleksi kritis terhadap cara penerimaan ini dilakukan agar dapat terus berkembang secara positif dalam menggambarkan keragaman identitas seksual dalam media hiburan. Penonton memiliki kemampuan untuk mengubah pola pikir mereka menjadi lebih maju dan lebih berkembang dengan teknologi, tetapi banyak masyarakat yang tidak dapat memanfaatkan kemajuan dan perkembangan zaman ini dengan baik. Akibatnya, kemajuan teknologi justru menimbulkan dampak negatif pada suatu negara karena transformasi budaya yang datang dari luar, terutama bagi generasi muda, seperti gaya hidup bebas para remaja (Revia & Fiesta, 2022, pp.100).

Beberapa studi terkait penerimaan atau persepsi generasi Z terkait konten LGBT di berbagai film animasi menunjukkan hasil yang beragam. Salah satu studi menunjukkan bahwa generasi Z di China menjelaskan bahwa meskipun fungsi penyebaran dan pengajaran telah sepenuhnya diterima dalam interaksi sosial melalui media sosial, dampak yang ditimbulkannya terhadap kelompok LGBT masih bersifat negatif. Studi tersebut melibatkan responden utamanya dari generasi Z. Peserta generasi Z berusia antara 12 hingga 26 tahun. Kemudian kami membagi kelompok menjadi mereka yang berusia di bawah 18 tahun dan 18-26 tahun, serta LGBT dan non-LGBT. Kesimpulan studi menunjukkan dengan jelas bahwa terjadi penolakan dan persepsi negatif terhadap berbagai konten LGBT melalui berbagai media termasuk dalam bentuk film animasi (Li et al., 2022, pp.47)

Beberapa film mengangkat perjuangan kelompok minoritas LGBT untuk diterima di kalangan masyarakat secara terbuka namun pada film lain menonjolkan aspek kemanusiaan dan berbagai atribut LGBT dari sudut pandang yang menarik. Konten-konten tersebut dikemas dengan begitu rupa sehingga tanggapan dan penerimaan generasi Z juga tidak dapat disimpulkan secara dangkal. Generasi Z memiliki ras dan etnis yang lebih beragam dibanding generasi sebelumnya, adalah generasi yang paling berpendidikan dan paling paham terhadap dunia digital (Esposito & Raymond, 2023, pp.3)

Dalam studi yang dilakukan di Swedia dijelaskan bahwa penolakan terhadap berbagai konten LGBT terjadi di masa lampau di Eropa yang disebabkan karena pada

masa tersebut Sebagian besar media dan pembuat film masih takut untuk mengangkat konten berbau LGBT di industri perfilman. Banyak dari komunitas LGBT di Eropa yang amatir berusaha untuk mengangkat konten LGBT dalam berbagai film yang justru berdampak buruk bagi komunitas LGBT itu sendiri karena pengerjaannya terkesan bersifat amatir. Studi ini mengindikasikan bahwa saat ini generasi yang lebih muda di Eropa, dan generasi Z sebagai porosnya, semakin menerima LGBT dan berbagai konten yang berbau LGBT di berbagai bentuk media seperti film animasi bahkan sebagai bagian dari budaya di Eropa.

Dari uraian latar belakang yang dipaparkan diketahui bahwa saat ini isu terkait LGBT semakin meluas dan bahkan berkembang menjadi LGBT. Isu ini menjadi bahan konten yang disisipkan melalui berbagai bentuk media dan platform dan bahkan saat ini telah menyentuh film animasi yang memiliki target konsumen yaitu generasi muda. Paham LGBT tidak hanya disebarkan melalui kata kata, namun juga termasuk bahasa tubuh, ekspresi non-verbal, ekspresi wajah, gestur, dan intonasi suara. Semua jenis ekspresi non-verbal dan bahasa tubuh ini dapat meningkatkan pesan yang disampaikan(Turow J, 2019, pp.54).

Isu ini menjadi bahan perdebatan dan menerima penolakan dari berbagai pihak. Namun demikian isu ini terus berkembang dan mendapat perhatian dan bahkan mengalami peningkatan dalam hal penerimaan. Secara khusus, konten LGBT yang disisipkan dalam berbagai film animasi telah mendapatkan perhatian dari generasi Z. Hal ini disebabkan karena konten LGBT masuk kepada generasi Z melalui berbagai film animasi yang dipelopori oleh salah satu *brand* raksasa di sektor film animasi yaitu Disney yang memang sudah secara terang-terangan memberikan dukungan terhadap kelompok minoritas LGBT. Dalam berbagai penelitian terdahulu yang dipaparkan telah diketahui bahwa reaksi dan penerimaan generasi Z terhadap konten LGBTQ+ dalam berbagai animasi ternyata memberikan hasil yang beragam yang juga ditentukan oleh negara dan budaya. Negara di Afrika dan China cenderung memberikan reaksi negatif berupa penolakan terhadap konten LGBT dan bahkan pesan yang tersirat dalam berbagai film animasi juga ditolak.

Hal ini disebabkan karena pengaruh budaya yang kental dan juga nilai-nilai keagamaan yang sangat kuat di China dan Afrika. Dari berbagai negara Asia, konten LGBT dalam berbagai film animasi juga mendapat penerimaan negatif. Namun demikian dari berbagai negara Eropa dan Amerika (USA) konten LGBT dalam berbagai film animasi mendapatkan reaksi positif di kalangan generasi Z. Untuk semakin memahami reaksi dan penerimaan generasi Z terhadap konten LGBT di film animasi, khususnya Disney maka pada penelitian ini akan dipelajari dan dianalisis respon dan dampak pengenalan karakter remaja gay pertama dalam film animasi Disney "Strange World" terhadap generasi z dan resepsi terhadap penerimaan LGBT dalam media anak-anak.

Teori encoding dan decoding Stuart Hall menganggap bahwa setiap pesan merupakan bagian dari peristiwa sosial yang mengandung ideologi. Proses ini melibatkan tiga tahap: encoding, decoding, dan interpretasi, yang menyoroti baik penyampaian pesan maupun cara audiens memahaminya. Menurut Hall, encoding adalah proses pembuatan pesan yang dipengaruhi oleh konteks sosial-politik, sedangkan decoding adalah bagaimana audiens mengonsumsi dan memahami pesan tersebut. Ia juga menyatakan bahwa penerimaan pesan bergantung pada kemampuan individu, dan menawarkan tiga tahapan dalam penyebaran makna.

Penelitian ini memiliki beberapa referensi dari penelitian yang telah dibuat sebelumnya, yang membedakan penelitian saya dengan penelitian-penelitian terdahulu adalah mulai dari topik yang dibahas, subjek dan objek penelitian, teknik pengambilan sampel, dan isi dari penelitian.

Hasil dari penelitian (Ashari & Affandy, 2024) adalah Representasi LGBT dalam Strange World (2022) ditampilkan secara manifes maupun laten melalui lima kategori yang ditemukan sepanjang film, yaitu: (1) dukungan peer group, (2) karakter LGBT, (3) konteks sosial politik, (4) bentuk interaksi homoseksual, dan (5) setting/sinematik. Keseluruhan kategori ini memuat unsur adegan, gestur, visual dan sinematik, serta dialog yang merepresentasikan LGBT dalam beberapa variasi. Berdasar analisis yang dilakukan, terlihat jelas bahwa Disney melalui Strange World (2022) sedang mempropagandakan nilai inklusivitas dan penerimaan terhadap LGBT. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian saya adalah metode deskriptif, dan analisis kualitatif.

Hasil dari penelitian Oktavianus, J., Davidson, B., & Guan, L. (2023) adalah dari gerakan #UninstallGojek, penelitian ini mengeksplorasi bagaimana media sosial, khususnya Twitter, menjadi tempat bagi publik untuk terlibat dalam aksi kolektif dan menanggapi protes. Temuan ini menunjukkan kompleksitas aksi kolektif online dan ekologi komunikasi digital, karena ada berbagai sikap dan aktor yang terlibat dalam sebuah gerakan sosial. Karena kelompok-kelompok ini memiliki pandangan yang berlawanan, berbagai strategi pembungkaman digunakan untuk menyuarakan pesan mereka dan memobilisasi orang Indonesia lainnya untuk mendukung tujuan mereka. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian saya adalah metode konten analisis, topik mengenai gojek, teknik analisis data dan subjek objek dalam penelitian.

Hasil dari penelitian Fatmawati 2016 adalah film *Moonlight* ini mengangkat isu atau topik tentang kehidupan gay kulit hitam di Amerika Serikat yang termarginalkan. Ketiga fase kehidupan dari tokoh utamanya, Chiron, membentuk identitas dirinya yang berbeda. Selain itu, perubahan itu justru memperkuat jati diri sebagai seorang gay. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian saya adalah metode interpretatif, teori konsep identitas topik, teknik pengambilan sampel dengan menyimak film dan mengambil data data dalam film tersebut, dan subjek objek dalam penelitian.

Hasil dari penelitian Agnes, Ladya Lieggiana, Riris Loisa (2018). Berdasarkan hasil analisis data yang telah peneliti lakukan, maka dapat disimpulkan bahwa kepribadian gay dalam video Color MNEK tergambar dari warna-warna yang dipakai misalnya yang tergolong gay feminim mengenakan warna yang lebih *soft* sedangkan yang sifatnya lebih maskulin digambarkan dengan warna-warna yang lebih berani. Sedangkan sosok gay dalam video tersebut tidak direpresentasikan oleh warna yang ada. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian saya adalah metode data deskriptif, topik, teknik pengambilan sampel studi kasus, dan subjek representasi gay objek dalam penelitian adalah penggunaan warna.

Hasil dari penelitian jurnal Angelianawati (2020) adalah novel ini mengangkat isu mengenai homoseksualitas di Indonesia yang selalu menjadi topik kontroversial. Kaum homoseksualitas yang digambarkan di novel ini juga kemungkinan besar

merepresentasikan kaum homoseksualitas lainnya di Indonesia yang sering mengalami kekerasan baik itu secara psikis, fisik atau simbolik. Narasi mengenai ketertarikan fisik dan emosional terhadap sesama jenis digambarkan dengan jelas di novel ini. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian saya adalah metode deskriptif-kualitatif, teknik pengambilan sampel Analisa kata dan wacana, dan subjek objek novel Andrei Aksana dalam penelitian.

I.2 Perumusan Masalah

Bagaimana penerimaan generasi Z mengenai tokoh gay dalam film *Strange World*?

I.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memahami dan mendeskripsikan mengenai respon dan dampak pengenalan karakter remaja gay pertama dalam film animasi Disney "*Strange World*" terhadap generasi z dan resepsi terhadap penerimaan LGBT dalam media anak-anak.

I.4 Batasan Penelitian

Penelitian ini akan fokus pada tanggapan generasi z dan penonton terhadap pengenalan karakter remaja gay, serta dampaknya terhadap pemahaman anak-anak dan remaja tentang identitas seksual LGBT.

I.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat praktis: Penelitian ini akan memberikan wawasan yang lebih dalam tentang bagaimana penerimaan karakter remaja gay dalam film animasi mempengaruhi resepsi dan norma dalam generasi z terkait dengan identitas LGBT dalam media anak-anak.
2. Manfaat akademis: Penelitian ini akan memberikan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana penerimaan dalam film animasi mempengaruhi pemahaman anak-anak dan remaja tentang keberagaman identitas seksual, serta bagaimana hal ini dapat membentuk resepsi mereka terhadap realitas sosial.