

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Film merupakan salah satu media massa yang dibuat sebagai cerminan kehidupan masyarakat. Oleh karena itu, sebagian besar film yang diproduksi pada suatu masa akan mengambil tema atau isu yang banyak diperbincangkan oleh masyarakat. Salah satu isu yang marak diperbincangkan mulai tahun 2010-an adalah mengenai LGBT (Lesbian, Gay, Biseksual, dan Transgender) (Staples, 2019). Beberapa negara di dunia mulai melegalkan pernikahan setara (*equal marriage*) (hrc.org, n.d.). Di wilayah Asia, Taiwan menjadi negara pertama yang melegalkan pernikahan setara (*equal marriage*) pada tahun 2019 lalu (Hollingsworth, 2019). Meskipun demikian, hingga saat ini isu LGBT masih menuai pro dan kontra dari berbagai kalangan di Taiwan. Sebagian besar orang, yang tergabung dalam kelompok konservatif, menentang undang-undang ini karena menganggap keluarga tradisional akan merasa terancam, dan pasangan homoseksual seharusnya tidak dilindungi oleh hukum sipil, melainkan hukum yang terpisah (Ihara, 2019). Sikap kontra yang ditunjukkan oleh sebagian masyarakat inilah yang berujung pada perlakuan diskriminatif, atau dikenal dengan istilah homofobia (Casondra, 2020, h.102).

Media massa yang dapat membentuk pencitraan tertentu dari suatu peristiwa atau kelompok, yang kemudian akan melekat di dalam masyarakat dan berkembang

menjadi stereotip. Salah satu bukti dari pembentukan stereotip melalui media massa ini adalah berkembangnya stereotip di Taiwan bahwa homoseksual dianggap sebagai penyebar penyakit HIV/AIDS (Steger, 2018). Film sebagai salah satu saluran media massa yang berperan sebagai agen sosialisasi sekunder dengan dampak penyebaran paling luas semakin kuat menyorot kehidupan LGBT, baik secara positif maupun negatif. Hal ini dapat dilihat dalam salah satu penelitian yang dilakukan oleh organisasi nonpemerintah, yang menyatakan bahwa persentase karakter LGBT pada tayangan televisi di Amerika Serikat terus mengalami peningkatan sejak tahun 2013 (GLAAD, 2021, h.8). Di Taiwan, pengangkatan isu LGBT pada film mulai terlihat menonjol pada generasi kedua *Taiwan New Wave*, tepatnya dengan dirilisnya film *The Wedding Banquet* (1993) oleh Ang Lee (Hioe, n.d.)

Penelitian ini memilih film sebagai media yang akan dikaji karena film dipandang dapat memberikan gambaran yang paling dekat dengan realita yang ada di masyarakat (Monaco, 2000, h.161). Selain itu, peneliti menilai film dapat memiliki dampak terhadap perspektif seseorang. Hal ini dapat dibuktikan dari beberapa penelitian yang menyatakan bahwa film dapat memengaruhi kepercayaan, opini, stereotip, hingga perilaku seseorang (Kubrak, 2020).

Seiring dengan semakin ramainya perbincangan mengenai LGBT dalam satu dekade ini (Staples, 2019), semakin banyak pula film yang menggambarkan kehidupan LGBT, atau memasukkan elemen LGBT di dalamnya. Pada tahun 2020, tercatat sebanyak 22,7% dari total film yang dirilis oleh beberapa studio ternama dunia, seperti Paramount Pictures, Sony Pictures, dan Walt Disney Studio,

menambahkan karakter LGBT dalam filmnya (GLAAD, 2021, h. 12). Meskipun mengalami penurunan jumlah film yang diakibatkan oleh pandemi COVID-19, angka ini mengalami peningkatan sebanyak 4,1% dibandingkan tahun 2019 (GLAAD, 2021, h.12). Beberapa film dengan karakter LGBT dari studio film di atas yang dirilis pada tahun 2020 antara lain, *Like A Boss* (2020) dari Paramount Pictures, *The Broken Hearts Gallery* (2020) dari Sony Pictures, dan *Onward* (2020) dari Walt Disney Studio.

Sebagai negara pertama di Asia yang melegalkan pernikahan setara atau *equal marriage* sejak tahun 2019, industri film Taiwan juga mulai membuka pintu lebih lebar terhadap isu LGBT sebagai tema film (Davis, 2019). Beberapa film dengan tema LGBT yang dirilis di Taiwan pada tahun 2019 hingga 2021 di antaranya *Nina Wu* (2019), *Your Name Engraved Herein* (2020), dan *Moneyboys* (2021). Film *Your Name Engraved Herein* (2020) dipilih sebagai subjek penelitian karena film ini merupakan film bertema LGBT dari Asia yang berhasil mendulang kesuksesan secara global (Moon, 2018), sehingga peneliti menilai bahwa film memiliki efek pada penonton yang lebih luas.

Film *Your Name Engraved Herein* (2020) berhasil meraih pendapatan kotor tertinggi, yaitu sebesar NT\$100 juta (sekitar Rp51,8 miliar), dibandingkan dengan film lain yang memiliki tema serupa dari Taiwan (Moon, 2018). Biasanya, hanya ada satu atau dua film yang berhasil meraih pencapaian ini (Moon, 2018). Mencapai pendapatan di atas NT\$100 juta menjadi salah satu tolok ukur kesuksesan film di Taiwan, atau lebih dikenal dengan istilah ‘poyi’ (破億) (Wang, 2021). Mengambil

latar waktu tahun 1980-an, sebagian besar film ini terinspirasi dari pengalaman nyata Patrick Liu sebagai *film director* (Moon, 2018).

Berdasarkan hasil pencarian peneliti, belum terdapat penelitian yang membahas mengenai kekerasan terhadap homoseksual dalam film *Your Name Engraved Herein* (2020). Namun, terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang membahas mengenai representasi homoseksual dan homofobia pada film. Penelitian pertama dilakukan oleh Rahmasari (2018), berjudul *Homofobia dalam Film Indonesia (Analisis Semiotika Dalam Film Suka Ma Suka dan Film Lovely Man)*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat dua kategorisasi homofobia yang sesuai dengan film yang diteliti menggunakan semiotika Barthesian, antara lain: (1) homofobia sebagai ego maskulinitas, yang menunjukkan laki-laki tidak ingin disamakan dengan homoseksual, sehingga laki-laki akan berusaha mengikuti pedoman konsep maskulinitas yang ada; (2) homofobia sekadar status pelindung identitas diri, melalui pembahasan homofobia sebagai ego maskulinitas, menunjukkan bahwa penyematan homofobia hanya sekadar untuk melindungi identitas diri seorang laki-laki sesuai dengan konsep maskulinitas yang ada.

Penelitian kedua yang membahas mengenai representasi homoseksual dalam film dilakukan oleh Lestari dkk. (2020) dengan judul *Representasi Gay dalam Film Moonlight*. Hasil penelitian yang menggunakan analisis semiotika Charles Pierce ini menunjukkan bahwa ada tanda-tanda gay dalam film tersebut seperti adanya rasa keingintahuan Chiron terhadap identitas homoseksual, Chiron yang bergulat dengan jati dirinya, melakukan perilaku seksual dengan Kevin, merasakan rindu, bermimpi hingga ejakulasi, dan menemui serta memeluk orang tersebut, dan

bersikap berbeda kepada sesama jenis. Representasi homoseksualitas ditemukan dari dialog antartokoh, kalimat yang diucapkan oleh tokoh, intonasi, suara, dan ekspresi dalam dialog hingga lokasi adegan. Berdasarkan hasil temuan ini, Lestari dkk. menyimpulkan bahwa karakter Chiron memiliki identitas sebagai homoseksual.

Penelitian ketiga dengan judul *Representasi Homofobia dalam Film Dallas Buyers Club* oleh Ichsan Agung Mulyana (2016). Dari penelitian yang menggunakan analisis semiotika John Fiske ini, dapat disimpulkan bahwa homofobia ditampilkan dalam bentuk kebencian dan ejekan kepada karakter heteroseksual dan gay berupa makian, seperti “*faggot*”, dan makian lain yang bertujuan untuk mengejek identitas karakter *queer* seperti “*cocksucker*” dan “*tinkerbelle*”. Ekspresi, gestur, dan berbagai tulisan di latar tempat film juga menunjang representasi homofobia yang ada. Meskipun demikian, karakter homofobik menunjukkan gejala *hypocrisy* atau kemunafikan terhadap gay. Kemunafikan ini menjadi bentuk inkonsistensi serta perubahan sikap dan perilaku sebagai hasil dari godaan uang dan kekuasaan. Kesimpulannya, rasa benci dan ejekan kepada tokoh homoseksual adalah bentuk stereotip, diskriminasi, dan prasangka terhadap karakter. Sedangkan perilaku munafik sebagai bentuk disonansi ketika berkomunikasi dengan karakter gay. Dasar dari perilaku homofobia dalam film yaitu kecenderungan untuk menunjukkan dominasi maskulin dengan menindas karakter gay sebagai alternatif dari peran feminin.

Topik yang akan diteliti pada penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya. Dalam penelitian ini, peneliti akan menganalisis mitos

homofobia yang bekerja pada film Taiwan, *Your Name Engraved Herein* (2020). Penelitian ini akan dilakukan dengan metode penelitian kualitatif, menggunakan analisis semiotika Barthesian. Hal ini karena peneliti memandang bahwa film tidak hanya sebagai produksi tanda, namun juga sebagai pembangunan mitos berdasarkan ideologi yang dibangun oleh suatu kebudayaan. Analisis semiotika Barthesian digunakan untuk memaparkan mitos yang tampak pada film. Adapun makna yang akan dianalisis dalam penelitian ini dilakukan melalui dialog dan unsur sinematik lain yang dinilai dapat merepresentasikan perilaku homofobia dalam film *Your Name Engraved Herein* (2020).

#### **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana perilaku homofobia direpresentasikan pada film *Your Name Engraved Herein* (2020)?
2. Apa mitos homofobia yang bekerja dalam film *Your Name Engraved Herein* (2020)?

#### **C. Tujuan Penelitian**

1. Mengetahui representasi perilaku homofobia pada film *Your Name Engraved Herein* (2020).
2. Mengetahui mitos yang bekerja dalam film *Your Name Engraved Herein* (2020).

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Akademis**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dalam bidang komunikasi, khususnya dalam analisis semiotika, terkait proses pemahaman bagaimana sebuah adegan dalam film dapat dikaji melalui tiga sistem pemaknaan. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai cara memaknai perilaku dalam suatu adegan film.

### **2. Manfaat Praktis**

Peneliti berharap hasil penelitian dapat menjadi referensi masyarakat umum dalam mengetahui bagaimana perilaku homofobia yang sering dilakukan oleh masyarakat terhadap para homoseksual. Peneliti juga berharap hasil penelitian dapat menjadi referensi bagi dunia perfilman mengenai cara penggambaran perilaku homofobia dalam adegan film.

## **E. Kerangka Teori**

Peneliti akan menggunakan teori representasi yang dikemukakan oleh Stuart Hall untuk menganalisis perilaku homofobia pada film *Your Name Engraved Herein* (2020). Selanjutnya, dengan menggunakan teori semiotika Barthesian, peneliti akan berusaha untuk mengungkap makna denotatif, konotatif, serta mitos pada adegan dan dialog yang dianggap mencerminkan perilaku homofobia.

## 1. Teori Representasi

Representasi menjadi bagian penting dalam sebuah proses di mana sebuah arti dapat diproduksi dan disebarkan di antara masyarakat (Hall, 1997, h.15-17). Representasi adalah cara seseorang dalam mendeskripsikan atau mengekspresikan suatu hal kepada orang lain agar orang tersebut dapat memahami hal yang sama. Sederhananya, representasi dapat didefinisikan sebagai proses pemaknaan suatu fenomena.

Proses representasi dilakukan melalui dua proses dan dua sistem representasi. Pertama, terdapat sistem konsep di mana semua jenis objek, orang, dan peristiwa akan dikorelasikan dengan seperangkat konsep atau representasi mental di dalam otak kita, yang digunakan untuk menginterpretasikan hal apapun yang ditemui (Hall, 1997, h.17-18). Sistem yang kedua merupakan bahasa, sebagai sistem representasi yang dilibatkan dalam seluruh proses pemaknaan. Agar dapat dipahami oleh orang lain, sistem konsep atau representasi mental yang dimiliki seseorang harus diterjemahkan menjadi sebuah bahasa, yang dapat berupa kata-kata, ucapan, atau gambar (Hall, 1997, h.18). Berbagai jenis bahasa yang digunakan untuk menerjemahkan sistem konsep ini disebut sebagai tanda.

Terdapat tiga pendekatan yang dapat digunakan dalam merepresentasikan suatu makna, antara lain:

1. Pendekatan reflektif (*reflective approach*), di mana suatu objek atau fenomena yang diteliti merefleksikan makna sesungguhnya di dunia nyata (Hall, 1997, h.24). Misalnya, gambar bunga mawar pada sebuah lukisan berarti gambar tersebut digunakan untuk merepresentasikan bentuk bunga mawar.



2. Pendekatan intensional (*intentional approach*), ketika suatu objek atau fenomena yang diteliti merepresentasikan makna yang sesuai dengan keinginan pencipta objek atau fenomena tersebut (Hall, 1997, h.25). Misalnya, bunga mawar pada sebuah lukisan digunakan pelukis untuk merepresentasikan rasa cinta.
3. Pendekatan konstruksionis (*constructionist approach*), yang mengemukakan bahwa tidak ada siapa pun yang dapat menetapkan makna tertentu dari suatu bahasa, atau dengan kata lain pemaknaan suatu objek atau fenomena tergantung dari sudut pandang seseorang (Hall, 1997, h.25-26). Contohnya, bunga mawar pada sebuah lukisan digunakan untuk mengungkapkan rasa cinta, namun orang lain yang melihat gambar tersebut akan memaknai bunga mawar sebagai gambar bunga mawar saja. Pendekatan konstruksionis ini dapat diuraikan lebih lanjut menjadi dua pendekatan, yaitu (1) pendekatan diskursif, di mana makna dibentuk melalui wacana dan kedudukan wacana jauh lebih luas dibanding bahasa; dan (2) pendekatan semiotik, di mana bahasa menjadi medium dalam pembentukan makna dan tanda.

## 2. Teori Semiotika

Proses representasi dapat dilakukan dengan menggunakan teori semiotika dalam pengungkapan maknanya. Semiotika merupakan sebuah teori mengenai bagaimana sebuah tanda dapat merepresentasikan benda, ide, keadaan, situasi, perasaan, maupun kondisi tertentu (Littlejohn & Foss, 2009, h. 53). Terdapat dua konsep dasar dari teori semiotika, antara lain, (1) tanda yang didefinisikan sebagai stimulus yang menunjukkan suatu kondisi lain; (2) simbol digunakan untuk

menandakan tanda yang kompleks dengan banyak arti (Littlejohn & Foss, 2009, h. 53-54). Penelitian ini akan menggunakan teori semiotika Barthesian, di mana tanda tidak hanya dimaknai dalam dua tingkatan, namun juga dapat dianalisis melalui mitos yang membentuk suatu tanda.

Teori semiotika Barthesian muncul berdasarkan teori semiotika Roland Barthes, yang lahir berlandaskan atas teori tanda yang dikemukakan oleh Ferdinand de Saussure. Barthes (dalam Sobur, 2004) menyatakan bahwa bahasa terdiri atas dua tingkatan, yaitu denotasi dan konotasi. Pada tingkatan pertama, bahasa dilihat sebagai objek, sedangkan pada tingkat kedua disebut sebagai meta-bahasa. Bahasa sebagai suatu sistem tanda memiliki dua muatan, *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda). Denotasi, sebagai sistem bahasa tingkat pertama, adalah makna sesungguhnya dari suatu petanda atau bahasa, atau pengertian yang tertulis pada kamus. Sedangkan konotasi sebagai sistem bahasa tingkat kedua adalah makna tambahan dari gambaran, ingatan, atau perasaan yang ditimbulkan dari suatu petanda yang dilandasi dari makna denotatifnya (Sobur, 2004, h.68-69). Dengan kata lain, denotasi adalah definisi objektif dari suatu petanda, sedangkan konotasi adalah makna subjektif atau makna emosionalnya. (Sobur, 2004, h.263).

**TABEL 1**

Peta Tanda Roland Barthes

1. <i>Signifier</i> (penanda)	2. <i>Signified</i> (petanda)
3. <i>Denotative sign</i> (Tanda denotatif) ( <i>first system</i> )	
4. <i>Connotative Signifier</i>	5. <i>Connotative Signified</i>

(Penanda konotatif)	(Petanda konotatif)
6. <i>Connotative Sign</i> (tanda konotasi) ( <i>second system</i> )	

Sumber: Sobur, 2004, h.69

Berdasarkan peta tanda di atas, tanda denotatif (3) terdiri atas penanda (1), yaitu objek yang dipersepsi, dan petanda (2). Di saat bersamaan, makna denotatif (3) yang didapatkan dari penanda (1) dan petanda (2) ini juga menjadi penanda konotatif (4), yaitu makna tersirat yang memunculkan nilai dari penanda dan petanda yang ada. Kemudian yang dimaksud dengan petanda konotatif (5) oleh Barthes adalah mitos atau operasi ideologi yang ada di balik sebuah penanda. Melalui konsep ini, dapat disimpulkan bahwa makna konotatif tidak sekadar makna tambahan dari teks yang diteliti, melainkan juga menggunakan makna denotatif sebagai landasannya.

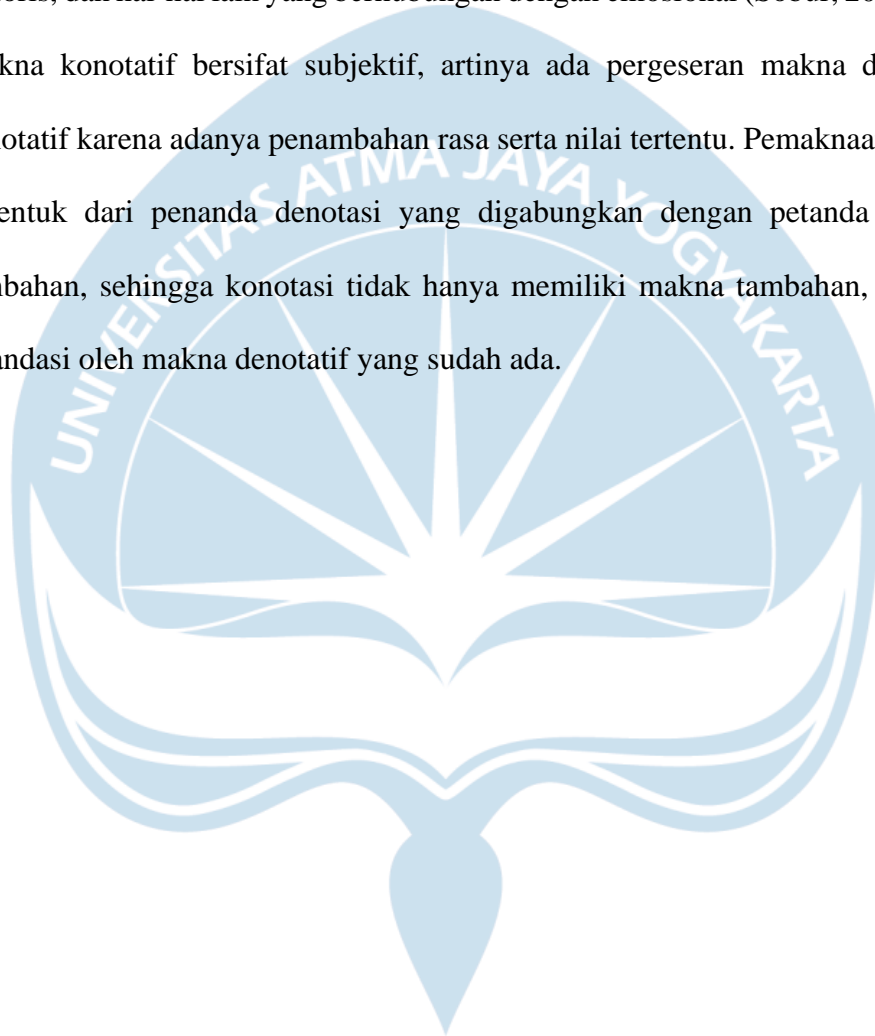
Terdapat tiga sistem pemaknaan yang menjadi pokok analisis semiotika Barthesian, yaitu denotasi, konotasi, dan mitos.

a. Denotasi

Denotasi dapat dipahami sebagai makna harfiah dari suatu teks yang dianalisis. Dalam semiologi Barthesian, denotasi merupakan sistem bahasa tingkat pertama yang merupakan hubungan antara penanda dan petanda dalam sebuah teks (Sobur, 2004, h.2 263). Makna denotatif juga disebut sebagai makna denotasional, makna konseptual atau ideasional, atau makna referensial, karena makna menunjuk pada satu referen, konsep, atau ide tertentu. Selain itu, makna denotatif juga disebut sebagai makna kognitif karena berelasi dengan kesadaran atau pengetahuan, atau makna proposisional, karena makna yang ditunjuk bersifat faktual (Sobur, 2004, h.265).

b. Konotasi

Konotasi merupakan sistem pemaknaan tingkat kedua yang dipahami sebagai makna subjektif atau emosional (Sobur, 2004, h.128). Konotasi melibatkan simbol, historis, dan hal-hal lain yang berhubungan dengan emosional (Sobur, 2004, h.263). Makna konotatif bersifat subjektif, artinya ada pergeseran makna dari makna denotatif karena adanya penambahan rasa serta nilai tertentu. Pemaknaan konotatif dibentuk dari penanda denotasi yang digabungkan dengan petanda baru atau tambahan, sehingga konotasi tidak hanya memiliki makna tambahan, melainkan dilandasi oleh makna denotatif yang sudah ada.



### c. Mitos

Mitos dibangun oleh rantai semiologis yang sudah ada sebelumnya (Barthes, 1972, h. 113). Hal ini berarti, mitos merupakan sistem pemaknaan tingkat kedua. Mitos berfungsi untuk mengungkapkan dan memberikan pembenaran bagi nilai dominan atau ideologi yang berlaku. Mitos dapat disampaikan dengan bentuk verbal, seperti lisan dan tulisan, maupun nonverbal, seperti film, foto, dan komik (Sobur, 2004, h.224). Mitos dibangun oleh suatu ideologi yang telah ada di suatu masyarakat (Allen 2003, h.34). Adapun Barthes menyatakan bahwa ideologi adalah suatu hal atau fenomena historis yang diciptakan oleh budaya tertentu dan akan disajikan sebagai suatu fenomena yang bersifat universal, alami, dan tidak lekang oleh waktu (Allen, 2003, h.34-35). Dalam mitos, sebuah petanda dapat memiliki beberapa penanda (Barthes, 1972, h.118). Saat media membagikan suatu pesan, maka pesan yang bermuatan konotatif inilah yang menciptakan mitos. Adapun pengertian mitos tidak terbatas merujuk pada mitologi seperti yang biasa diartikan dalam kehidupan sehari-hari seperti cerita tradisional dan legenda. Barthes (dalam Sobur, 2004, h. 224) mengemukakan bahwa mitos adalah sebuah tipe wacana yang tidak dapat digambarkan melalui objek pesan, melainkan melalui cara pesan disampaikan. Dengan demikian, mitos dapat dipahami sesuai dari cara pesan tersebut ditekstualisasikan.

### 3. Film Sebagai Komunikasi Massa

Komunikasi massa memiliki beberapa definisi yang berbeda-beda dari beberapa tokoh komunikasi. Secara umum, komunikasi massa dapat diartikan sebagai salah satu konteks komunikasi yang menysasar komunikator dalam jumlah

besar dan penyebarannya dilakukan melalui media massa (West & Turner, 2010, h.41). Hal ini berarti meskipun suatu pesan disampaikan ke suatu khalayak, namun jika pesan tidak disampaikan melalui media massa, maka tidak dapat disebut sebagai komunikasi massa. Adapun jenis media massa yang digunakan antara lain media cetak, seperti surat kabar dan majalah; media elektronik, seperti radio dan televisi; serta beberapa jenis media baru yang terdiri atas teknologi berbasis komputer seperti *e-mail*, internet, dan telepon genggam.

Komunikasi massa memiliki beberapa keunikan, di antaranya, komunikasi massa memberikan kemampuan pada pengirim dan penerima pesan untuk melakukan kontrol. Artinya, sumber-sumber pesan seperti editor surat kabar dapat membuat keputusan mengenai pesan mana saja yang akan disampaikan ke masyarakat. Begitu pula masyarakat memiliki kendali terhadap berita apa yang ingin mereka baca (Littlejohn & Foss, 2009, h.41).

Film merupakan salah satu media atau saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan pada konteks komunikasi massa. Sobur (2014, h. 122) berpendapat bahwa film dapat didefinisikan sebagai sebuah teks yang dapat merepresentasikan aktivitas dalam kehidupan nyata, atau dapat disebut sebagai cermin metaforis kehidupan. Dengan kata lain, film merupakan suatu media yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari cerminan kehidupan sehari-hari yang dekat dengan masyarakat kepada khalayak umum.

Secara umum, film dibagi atas dua unsur, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik, yang saling berinteraksi dan berkesinambungan (Pratista, 2017, h.23).

a. Unsur Naratif

Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita atau tema. Sebuah film tidak mungkin lepas dari unsur naratif, karena dalam cerita pasti membutuhkan unsur seperti tokoh, permasalahan, konflik, lokasi, dan waktu (Pratista, 2017, h.24). Biasanya, unsur naratif muncul akibat aksi atau keinginan dari tokoh, yang akan terus memotivasi terjadinya peristiwa berikutnya (Pratista, 2017, h.64). Berdasarkan perubahan peristiwa ini, akan terbentuk sebuah pola pengembangan naratif yang secara umum dapat dibagi dalam tiga tahap, antara lain:

1. Babak I : Persiapan

Babak persiapan menjadi titik paling kritis dalam sebuah film, karena menjadi awal mula cerita (Pratista, 2017, h.77). Biasanya dalam babak ini akan dibahas mengenai pengenalan karakter dan latar belakang kisahnya.

2. Babak II: Konfrontasi

Sebagian besar babak ini berisi usaha tokoh utama dalam menyelesaikan masalah yang sudah dikenalkan pada babak pertama (Pratista, 2017, h.78). Menjelang akhir tahap ini, biasanya tokoh utama akan mengalami titik terendah, di mana penyelesaian konflik seolah tidak dapat terjadi, hingga akhirnya tokoh utama mendapatkan suatu motivasi untuk bangkit dan berusaha menyelesaikan masalahnya. (Pratista, 2017, h.78).

3. Babak III: Resolusi

Babak ini menjadi klimaks cerita, atau puncak dari konflik yang terjadi (Pratista, 2017, h.79). Klimaks cerita dapat diartikan sebagai puncak ketegangan konflik, sebelum akhirnya dapat mereda atau mencapai penyelesaiannya. Setelah konflik mereda, maka film akan mencapai kesimpulan atau resolusi, berupa tokoh

utama mendapatkan apa yang diinginkan, atau menjalani hidup dengan bahagia selamanya (Pratista, 2017, h.79)

b. Unsur Sinematik

Unsur sinematik merupakan cara pengolahan suatu film yang terdiri atas aspek teknis dalam sebuah produksi film (Pratista, 2017, h.23-24). Beberapa aspek teknis yang termasuk dalam unsur sinematik ini antara lain:

1. *Mise-en-scene*. Aspek ini meliputi semua hal yang ada di depan kamera (Pratista, 2017, h.97). Ada empat elemen pokok dalam aspek ini, yaitu *setting*, kostum dan tata rias, pencahayaan serta akting pemain.

a. *Setting*

*Setting* merupakan seluruh latar dan segala propertinya yang dibuat senyata mungkin dengan konteks cerita (Pratista, 2017, h.98). Dalam pembuatan suatu film, biasanya sineas akan menggunakan (1) set studio di mana pembuatan film tidak akan terganggu faktor eksternal seperti cuaca, lalu lintas, dan lain sebagainya; atau (2) *shot on location*, di mana sineas akan menggunakan lokasi yang sebenarnya dalam mengambil suatu adegan.

b. Kostum dan tata rias

Kostum memiliki berbagai fungsi sesuai dengan konteks naratifnya, misalnya, untuk menunjukkan latar ruang dan waktu, memperlihatkan status sosial, kepribadian, maupun *image* karakter yang ingin dimunculkan (Pratista, 2017, h.105-107). Sedangkan tata rias karakter biasanya digunakan untuk menyesuaikan wajah atau penampilan fisik pemain agar sesuai dengan karakter yang diperankan (Pratista, 2017, h.108).



c. Pencahayaan

Tata cahaya dalam sebuah film harus dibuat sedemikian rupa sehingga mampu menyerupai suasana nyata sesuai tuntutan cerita (Pratista, 2017, h.109).

Pencahayaan dapat dibagi menjadi empat unsur, yakni:

- a. Kualitas pencahayaan, atau intensitas cahaya. Cahaya terang (*hard light*), seperti sinar matahari atau lampu, akan menghasilkan bentuk objek dan bayangan yang jelas (Pratista, 2017, h.110). Sedangkan cahaya lembut (*soft light*), seperti cahaya langit, akan menyebarkan cahaya untuk menghasilkan bayangan yang lebih tipis (Pratista, 2017, h.110)
- b. Arah pencahayaan, merujuk pada posisi cahaya terhadap objek. Dibagi menjadi lima jenis, seperti pada tabel berikut.

**TABEL 2**  
Arah Pencahayaan dalam Film

<b>Arah Pencahayaan</b>	<b>Fungsi</b>
<i>Frontal lighting</i>	Menghapus bayangan. Menegaskan bentuk objek.
<i>Side lighting</i>	Menampilkan bayangan ke arah samping objek.
<i>Back lighting</i>	Menampilkan siluet objek. Biasa digunakan untuk menutup sebuah adegan.
<i>Under lighting</i>	Memberi efek cahaya senter atau api dari arah bawah. Digunakan untuk mempertegas sumber cahaya alami.
<i>Top lighting</i>	Mempertegas objek yang disorot. Untuk menunjukkan pencahayaan buatan seperti dari lampu gantung atau lampu jalan.

*Sumber: Pratista, 2017, h.111*

- c. Sumber cahaya, merujuk pada karakter sumber cahaya, apakah cahaya natural atau buatan (Pratista, 2017, h.111)
  - d. Warna cahaya, adalah penggunaan warna sumber cahaya. Selain digunakan untuk menghasilkan warna tertentu sesuai dengan sumber pencahayaan aslinya, warna cahaya juga dapat digunakan untuk mengindikasikan emosi tertentu pada karakter (Pratista, 2017, h.112)
  - e. Akting Pemain. Beberapa unsur yang termasuk dalam akting di antaranya adalah penampilan fisik, gestur, ekspresi, serta gaya bicara (Pratista, 2017, h.112).
2. Sinematografi, yaitu perlakuan terhadap kamera dan hubungan antara kamera dengan objek. Unsur sinematografi dapat dibagi menjadi tiga aspek, yakni:
    - a. Jenis Kamera

Terdapat dua jenis kamera yang dapat digunakan untuk membuat film, yakni kamera film dengan format seluloid, dan kamera video dengan format digital (Pratista, 2017, h.130). Biasanya, film yang ditampilkan di bioskop diproduksi menggunakan kamera video.

Kamera yang digunakan untuk membuat film umumnya menggunakan beberapa ukuran lensa yang dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis, berdasarkan *focal length*, atau jarak antara titik tengah lensa dengan bidang sensor yang menangkap gambar pada titik fokus paling tajam.

**TABEL 3**  
Focal Length Pada Kamera

<i>Focal Length</i>	Efek
<i>Short Focal Length (Wide-angle lens)</i>	Membuat objek terlihat lebih jauh dari jarak sebenarnya.
<i>Normal Focal Length</i>	Natural. Mirip seperti mata manusia.
<i>Long Focal Length (Telephoto lens)</i>	Mendekatkan jarak objek pada latar depan Membuat objek pada latar belakang berdekatan.
Lensa <i>Zoom</i>	Memungkinkan mengubah focal length untuk menghasilkan perspektif berbeda dalam satu shot.
<i>Deep dan Shallow Focus</i>	Menampilkan gambar dengan focus rata dari latar depan hingga belakang.

Sumber: Pratista, 2017, h.136-139

b. *Framing*

*Framing* dapat berperan sebagai ‘jendela’ penonton. Terdapat empat aspek yang harus diperhatikan, antara lain (1) bentuk dan dimensi *frame*; (2) ruang *offscreen* dan *onscreen*; (3) sudut, kemiringan, tinggi, dan jarak terhadap objek; (4) pergerakan kamera (Pratista, 2017, h.141-152). Adapun sudut, jarak objek, dan pergerakan kamera dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Sudut

Sudut kamera merupakan sudut pandang ketinggian kamera terhadap objek dalam *frame* (Pratista, 2017, h.149). Sudut kamera dapat dibagi menjadi tiga, yakni *high-angle* (kamera melihat objek yang berada di bawahnya) yang memberi kesan objek tampak lebih kecil, lemah, dan terintimidasi, *straight-on angle* (kamera melihat objek dalam *frame* secara lurus), dan *low-angle* (kamera melihat objek yang

berada di bawahnya) yang memberi kesan objek tampak lebih besar, dominan, percaya diri, dan kuat (Pratista, 2017, h.149).

Selain ketiga sudut tersebut, sineas juga dapat menggunakan teknik *overhead shot* di mana sudut pengambilan gambar mengarah tegak lurus ke bawah, yang umumnya digunakan untuk menutupi identitas seseorang (Pratista, 2017, h.150)

## 2. Jarak

Dimensi jarak kamera terhadap objek dapat dikelompokkan secara umum menjadi tujuh jenis tipe shot, seperti dalam tabel berikut:

**TABEL 4**  
Jenis *Shot*

<b>Jenis Shot</b>	<b>Penjelasan</b>
<i>Long shot</i>	Seluruh tubuh karakter tampak jelas, namun latar belakang masih dominan.
<i>Medium long shot</i>	Tubuh karakter terlihat dari bawah lutut ke atas. Tubuh dan latar belakang relatif seimbang.
<i>Medium shot</i>	Tubuh dari pinggang ke atas terlihat. Gestur dan ekspresi wajah mulai tampak. Sosok karakter mulai dominan dalam <i>frame</i> .
<i>Medium close-up</i>	Jenis <i>shot</i> ini memperlihatkan tubuh manusia dari dada ke atas.
<i>Close-up</i>	Umumnya <i>shot</i> ini memperlihatkan wajah, tangan, kaki, atau objek kecil lainnya. Teknik ini juga digunakan untuk memperlihatkan ekspresi wajah dengan jelas dan gestur yang mendetil.
<i>Extreme close-up</i>	<i>Shot</i> ini mampu memperlihatkan lebih mendetil bagian wajah (telinga, mata, hidung, bibir), atau bagian dari sebuah objek.

Sumber: Pratista, 2017, h.147

### 3. Pergerakan kamera

Secara teknis, varian pergerakan kamera tidak terhitung, namun dapat dikelompokkan secara umum menjadi lima jenis, yakni *pan*, *tilt*, *roll*, *tracking*, *crane shot*, dan *POV shot* (Pratista, 2017, h.153-156).

- a) *Pan*, yakni pergerakan kamera secara horizontal dengan posisi kamera tetap pada porosnya.
- b) *Tilt*, yakni pergerakan kamera secara vertikal dengan posisi kamera tetap pada porosnya.
- c) *Roll*, merupakan pergerakan kamera memutar separuh ( $180^{\circ}$ ) hingga penuh ( $360^{\circ}$ ), dengan posisi kamera tetap pada poros.
- d) *Tracking shot (dolly shot)*, adalah pergerakan kamera akibat perubahan posisi kamera secara horizontal, selama masih menyentuh permukaan tanah.
- e) *Crane shot*, yakni pergerakan kamera akibat perubahan posisi kamera secara vertikal, horizontal, atau kemana saja selama masih di atas permukaan tanah.
- f) *POV Shot*, merupakan arah pandang kamera agar persis seperti apa yang dilihat seorang karakter, agar penonton merasakan sensasi yang dirasakan karakter tersebut.

### c. Durasi Gambar

Durasi gambar menunjukkan durasi cerita yang berjalan pada sebuah *shot*. Sebuah film dapat menggunakan teknik *slow-motion* atau *fast-motion* dalam mengatur durasi *shot* menjadi lebih lambat atau lebih singkat (Pratista, 2017, h.162).

3. *Editing*, adalah proses pemilihan dan penyambungan gambar yang sudah diambil, meliputi teknik-teknik *editing* yang digunakan dalam menghubungkan setiap *shot* (Pratista, 2017, h.169). Berdasarkan aspek temporal, editing dapat dibagi menjadi dua jenis, antara lain *editing kontinu*, yaitu perpindahan *shot* langsung tanpa lompatan waktu; dan *editing diskontinu*, yaitu perpindahan *shot* dengan lompatan waktu (Pratista, 2017, h.169-170).
4. Suara, meliputi seluruh jenis suara yang ada, yakni (1) dialog, bahasa komunikasi verbal antar karakter atau narasi; (2) musik, iringan lagu, baik di dalam atau di luar cerita film; dan (3) efek suara, meliputi semua suara yang dihasilkan oleh objek di dalam atau di luar cerita film (Pratista, 2017, h.197).

#### **4. Homoseksual**

Definisi homoseksual yang paling lazim digunakan meliputi perilaku homoseksual itu sendiri, yakni seseorang yang terlibat dalam tindakan seksual dengan orang berjenis kelamin sama (Altman, 2012, h.21). Berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa homoseksual merupakan istilah umum yang dapat digunakan untuk merujuk laki-laki maupun perempuan.

Perkembangan identitas homoseksual berlangsung cukup lama, dan biasanya dimulai sejak masa remaja. Karena perbincangan mengenai seksualitas masih dianggap tabu, remaja biasanya memahami identitas dan perilaku seksual dengan setengah-setengah dan disertai rasa bersalah (Altman, 2012, h.22). Fakta bahwa perbincangan mengenai seksualitas dianggap tabu bahkan untuk heteroseksual ini

menyebabkan individu dengan orientasi homoseksual tidak segera menyadari orientasi seksualnya hingga menjelang dewasa.

Asal orientasi homoseksual hingga kini masih menjadi misteri. Bieber dan Socraides (dalam Altman, 2012) menyatakan bahwa homoseksualitas merupakan adaptasi psikoseksual yang diakibatkan oleh ketakutan yang meluas mengenai impuls heteroseksual. Meskipun demikian, perlu digaris bawahi bahwa pernyataan tersebut dibuat berdasarkan penelitian terhadap laki-laki dengan kejiwaan yang cukup terganggu dan menjalani perawatan khusus. Dengan demikian, pertanyaan mendasar mengenai asal-muasal orientasi heteroseksual masih menjadi pertanyaan yang belum terjawab.

## **5. Homofobia**

Istilah homofobia mulai populer pada tahun 1970an untuk menggambarkan ketakutan yang tidak mendasar terhadap homoseksual (Mason, 2002, h.6). Homofobia memiliki penafsiran yang begitu luas. Secara umum, homofobia merupakan istilah yang dapat digunakan untuk merujuk pada segala pola pikir, hingga perilaku yang negatif terhadap homoseksualitas (Mason, 2002, h. 6-7). Penolakan ini dapat ditunjukkan dengan munculnya rasa takut pada diri individu, penghindaran, penghinaan, atau bahkan kekerasan fisik terhadap homoseksual yang ditemui.

Istilah homofobia tidak dapat dilepaskan dari ideologi heteroseksisme yang dapat didefinisikan sebagai system ideologi yang menolak, merendahkan, dan memberikan stigma terhadap segala jenis tindakan, identitas, hubungan, atau komunitas nonheteroseksual (Mason, 2002, h.6-7). Sederhananya, istilah yang

disadur dari ilmu sosiologi ini digunakan untuk mendeskripsikan sistem kepercayaan sosial yang didasarkan pada asumsi bahwa heteroseksualitas lebih unggul, atau superior, dibandingkan homoseksualitas (Mason, 2002, h.7). Meskipun demikian, istilah homofobia sampai saat ini masih digunakan secara umum untuk merujuk pada sikap atau perilaku negatif seseorang terhadap homoseksualitas (Mason, 2002, h.7).

Mason mengemukakan bahwa beberapa bentuk kekerasan, antara lain kekerasan rasis, kekerasan berlandaskan homofobia, dan kekerasan gender, memang tidak dapat dihindarkan. Bahkan mungkin bentuk kekerasan ini memiliki keterkaitan satu sama lain, karena segala bentuk kekerasan tersebut didukung oleh konstruksi hierarkis yang ada (Mason, 2002, h.62). Dengan kata lain, segala bentuk kekerasan rasis, homofobia, dan gender dilakukan oleh kelompok mayoritas yang menyadari adanya perbedaan antara mereka dengan kelompok minoritas, dalam hal ini masyarakat dengan ras atau seksualitas tertentu.

Pandangan homofobia semakin diperkuat melalui ideologi yang diajarkan oleh berbagai institusi, seperti sekolah, tempat kerja, hingga pemerintahan. Gay dan lesbian digambarkan sebagai individu yang kesepian, pembohong, menyedihkan, tidak punya masa depan, membenci laki-laki atau perempuan, dan pelaku kekerasan anak (Field, 2016). Pandangan buruk mengenai gay dan lesbian ini dibentuk sejak dahulu, dan masih melekat dalam ideologi mayoritas orang di seluruh dunia hingga sekarang. Pandangan atau prasangka ini juga yang menjadikan gay maupun lesbian cenderung lebih memilih untuk menyembunyikan identitas seksual mereka.



## **F. Kerangka Konsep**

Kerangka konsep digunakan untuk membatasi definisi yang digunakan dalam penelitian. Adapun penelitian ini akan mengkaji adegan-adegan homofobia pada film *Your Name Engraved Herein* (2020) menggunakan analisis semiotika Barthesian yang didasarkan teori representasi Stuart Hall.

Perilaku homofobia dapat ditafsirkan dengan begitu luas. Dalam penelitian ini, peneliti akan membatasi pengertian perilaku homofobia yang digunakan dalam penelitian sebagai tindakan kekerasan, baik verbal dan nonverbal, terhadap individu dengan identitas homoseksual atau menunjukkan perilaku homoseksual.

Terdapat tiga pendekatan yang dapat digunakan untuk merepresentasikan makna, yaitu pendekatan reflektif, intensional, dan konstruksionis. Dari ketiga pendekatan tersebut, peneliti akan menggunakan pendekatan ketiga, yaitu pendekatan konstruksionis di mana pemaknaan suatu objek atau fenomena dapat ditafsirkan berbeda-beda, tergantung dari sudut pandang yang digunakan. Penelitian ini akan menggunakan fokus pendekatan diskursif dalam melihat fenomena representasi yang terlihat pada adegan dan dialog yang akan mengkonstruksi sebuah makna. Dengan menggunakan pendekatan diskursif dalam konstruksionis, pemaknaan suatu objek didasarkan pada sudut pandang peneliti, dengan tidak hanya menggunakan bahasa sebagai media pembentuk makna dan tanda saja, melainkan wacana lain, berupa unsur-unsur sinematik dalam film.

Dalam proses penguraian maknanya, penelitian ini menggunakan analisis semiotika Barthesian, di mana objek penelitian akan dianalisis maknanya menggunakan sistem bahasa denotasi, konotasi, serta mitosnya.

a. Denotasi

Melalui sistem bahasa denotasi, akan dicari makna sebenarnya, atau definisi objektif, sesuai dengan realita yang ada, tanpa penambahan makna apapun. Dalam penelitian ini, makna denotasi akan disimpulkan melalui potongan adegan dengan makna yang sama sesuai isi dialog. Dengan kata lain, dialog pada potongan adegan yang digunakan diartikan sesuai dengan keadaan yang sebenarnya, tanpa menambahkan makna tersirat apa pun.

b. Konotasi

Dalam sistem bahasa konotasi, akan dianalisis makna tambahan yang muncul berdasarkan gambaran, ingatan, atau perasaan dalam teks. Selain berdasarkan dialog, penelitian ini akan menyimpulkan makna konotatif melalui unsur sinematik yang terdapat pada suatu adegan.

c. Mitos

Mitos digunakan untuk menganalisis makna tambahan yang muncul sebagai akibat dari ideologi yang ada di masyarakat. Penelitian ini akan menguraikan makna konotatif yang membentuk mitos untuk kemudian disimpulkan sebagai bentuk perilaku homofobia.

Film yang digunakan dalam penelitian adalah potongan adegan yang bermuatan perilaku homofobia dari film Taiwan, *Your Name Engraved Herein* (2020). Potongan adegan ini akan dianalisis melalui beberapa aspek pada unsur sinematik film, di antaranya *setting*, kostum dan tata rias, pencahayaan, akting, efek dan dimensi kamera, dan *framing*, serta unsur naratif film yang digunakan untuk menunjukkan tahapan atau babak pada potongan adegan. Selain menganalisis

makna melalui unsur sinematik, penelitian ini juga akan melakukan analisis berdasarkan dialog yang terjadi pada adegan yang ditentukan.

Berdasarkan subjek penelitian yang digunakan, maka penelitian ini akan berfokus untuk membahas satu orientasi seksual, yaitu homoseksual. Homoseksual merupakan istilah yang merujuk pada seorang laki-laki yang tertarik pada individu dengan jenis kelamin yang sama. Adapun perilaku homofobia yang dianalisis dalam penelitian ini akan difokuskan pada perilaku yang paling banyak digambarkan pada film, yakni tindakan penolakan berupa kekerasan verbal dan nonverbal terhadap segala bentuk homoseksualitas.

## **G. Metodologi Penelitian**

### **1. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, yaitu pengumpulan data pada latar untuk menafsirkan suatu fenomena di mana peneliti menjadi instrumen kunci (Anggito & Setiawan, 2018, h.8) dengan hasil data deskriptif, yang akan merincikan fenomena yang diteliti, yaitu representasi homofobia pada film dan mitos yang bekerja di dalamnya. Melalui metode penelitian kualitatif ini, peneliti akan menganalisis topik kajian yaitu adegan-adegan pada film *Your Name Engraved Herein* (2020) yang dirasa memiliki muatan perilaku homofobia, dan membuat pernyataan retorik atau argumen berdasarkan hasil temuannya.

Penelitian ini akan menggunakan paradigma alamiah, di mana kenyataan diumpamakan sebagai susunan lapisan kulit bawang, yang berarti setiap fenomena

memiliki perspektif yang berbeda-beda, dan tidak ada lapisan yang dianggap lebih benar dari yang lainnya (Moeloeng, 1994, h.33).

## **2. Metode Penelitian**

Peneliti memilih analisis semiotika Barthesian sebagai metode penelitian karena peneliti memandang film bukan hanya sebagai produksi tanda, namun juga sebagai pembangunan mitos melalui pembentukan ideologi (Sobur, 2004). Dengan menggunakan analisis semiotika Barthesian, peneliti ingin menekankan makna konotatif dari sebuah tanda dan mitos, berupa nilai dominan atau ideologi dalam masyarakat, yang merefleksikan tanda tersebut.

## **3. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian yang digunakan adalah film *Your Name Engraved Herein* (2020), yang digarap oleh Patrick Liu sebagai *director*. Film ini pertama kali dirilis pada 30 September 2020 di Taiwan, kemudian dirilis secara global melalui *platform* Netflix pada 23 Desember 2020 dan segera menjadi jajaran film bertema LGBT dengan keuntungan terbesar di perfilman Taiwan.

*Your Name Engraved Herein* (2020) menceritakan mengenai persahabatan dua remaja bernama Chang Jia Han, atau A-Han, dan Wang Po-Te, atau Birdy, yang kemudian berkembang menjadi cinta. Film ini mengambil latar waktu pada akhir tahun 1987, ketika darurat militer baru diangkat. Konflik terjadi ketika Birdy mulai mendekati Ban-Ban, seorang siswi baru, yang membuat A-Han merasa cemburu.

#### 4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis tekstual di mana peneliti harus mengidentifikasi suatu teks yang dapat berupa buku, tulisan, film, karya arsitektur, maupun lainnya, yang sudah ditetapkan sebelumnya (West & Turner, 2010, h.84).

Berdasarkan pemaparan Pratista (2017) mengenai unsur naratif dan sinematik yang ada pada film, maka penelitian ini akan menggunakan unsur naratif yang digunakan untuk menunjukkan tahapan atau babak pada potongan adegan yang digunakan, serta beberapa aspek dalam unsur sinematik yang dinilai dapat jelas terlihat dan menunjang penggambaran perilaku homofobia pada setiap adegan, yakni *setting*, kostum dan tata rias, pencahayaan, akting, efek dan dimensi kamera, dan *framing*. Selain itu, karena menggunakan analisis semiotika Barthesian, maka penelitian ini juga akan menggunakan teks berupa dialog.

- a. *Setting*, yakni latar atau lokasi terjadinya suatu adegan bersama segala properti yang ada di dalamnya, yang berfungsi untuk menunjukkan ruang dan waktu yang sesuai dengan konteks cerita, serta membangun *mood* atau suasana adegan.
- b. Kostum dan tata rias, berupa segala hal yang digunakan pemain dalam suatu adegan. Kostum dapat digunakan sebagai salah satu aspek yang membentuk *image* pemeran dalam film. Sedangkan tata rias karakter memiliki fungsi untuk menggambarkan usia atau luka dan lebam pada wajah.
- c. Pencahayaan. Aspek ini dapat dibagi ke dalam empat poin, yakni kualitas pencahayaan yang merujuk pada intensitas pencahayaan; arah pencahayaan

yang merujuk pada posisi sumber cahaya; sumber cahaya yang merujuk pada karakter sumber cahaya; warna cahaya untuk menunjukkan penggunaan warna dari sumber cahaya.

- d. Akting, berupa penampilan fisik, gestur, ekspresi, dan gaya bicara suatu karakter.
- e. Efek dan dimensi kamera, yakni penggunaan ukuran *focal-length* pada suatu adegan yang akan memengaruhi efek kedalaman gambar. Ukuran *focal-length* ini dapat digunakan untuk menunjang suasana adegan yang diinginkan.
- f. *Framing*, yang dapat menjadi 'jendela' penonton. *Framing* dapat digunakan untuk membangun persepsi penonton terhadap suatu adegan.
- g. Dialog, berupa percakapan antartokoh, monolog, atau narasi dalam suatu *scene*.

## 5. Teknik Analisis Data

Tahapan analisis dalam suatu penilaian dapat dibagi menjadi tiga tahapan, yakni tahap pralapangan, kegiatan lapangan, dan analisis intensif (Moleong, 1994, h. 85). Berdasarkan ketiga tahapan tersebut, penelitian ini akan membagi tahapan analisis menjadi sebagai berikut:

- a. Mengumpulkan data. Peneliti akan mengumpulkan data, berupa catatan pada setiap adegan atau *scene* tertentu yang dianggap memiliki muatan perilaku homofobia yang digunakan pada penelitian ini.
- b. Membuat konsep dasar analisis data. Pada tahap ini, catatan setiap *scene* akan diatur dan diurutkan sesuai konsep yang digunakan.

- c. Menjelaskan data. Peneliti akan melakukan analisis makna denotatif dan konotatif dari setiap adegan berdasarkan aspek naratif dan sinematografisnya.
- d. Menafsirkan data. Peneliti akan melakukan analisis berdasarkan teori semiotika Barthesian.
- e. Menarik kesimpulan dari hasil analisis makna denotatif, konotatif, dan mitos terkait adegan yang merepresentasikan homofobia pada film *Your Name Engraved Herein* (2020).

#### **6. Tabel Unit Analisis**

Dengan berlandaskan pada teori semiotika Barthesian, peneliti akan menggali representasi perilaku homofobia pada film menggunakan unsur naratif dan sinematiknya, yang dipaparkan melalui contoh tabel unit analisis berikut. Adapun hasil analisis selengkapnya terlampir pada bab 3.

**TABEL 5**  
**Unit Analisis Data**

Konsep	Teks/ Tanda	Contoh	
<b>Unsur Naratif</b>			
Tahapan atau babak pada potongan adegan.	Tahapan Babak	Menit 10.18 – 11.10	Adegan ini masuk ke dalam Babak I atau Tahap Persiapan, di mana sumber konflik mulai diceritakan, yakni bagaimana siswa dengan identitas homoseksual menjadi korban perundungan.
<b>Unsur Sinematik</b>			
Lokasi bersama segala properti di dalamnya, yang menunjukkan ruang dan waktu satu adegan, serta membangun <i>mood</i> atau suasana ketika tindak kekerasan atau perilaku homofobia terjadi.	<i>Setting</i>	Menit 10.18 – 11.10	Adegan terjadi di kamar mandi asrama pada malam hari.
Perilaku homofobia yang ditunjukkan dengan penggunaan kostum untuk membangun <i>image</i> karakter, yang juga ditunjang dengan tata rias.	Kostum & Tata Rias		Siswa homoseksual maupun sekelompok siswa yang merundung menggunakan celana pendek, kaos, dan handuk kecil. Terdapat luka dan memar pada sekujur tubuh dan wajah siswa homoseksual.
Intensitas, arah, sumber, dan warna cahaya yang mendukung suasana ketika perilaku homofobia sedang terjadi.	Pencahayaan		<b>Intensitas cahaya:</b> <i>hard light</i> yang menghasilkan bayangan dan bentuk objek yang jelas dan tampak kontras. <b>Arah pencahayaan:</b> <i>top lighting</i> , menunjukkan jenis pencahayaan buatan berupa lampu kamar mandi. <b>Sumber pencahayaan:</b> pencahayaan buatan. <b>Warna pencahayaan:</b> natural, menyerupai pencahayaan buatan berupa lampu kamar mandi.



Perilaku homofobia, melalui gestur, penampilan fisik, ekspresi, dan gaya bicara pemeran, yang menunjukkan penolakan terhadap segala bentuk homoseksualitas dalam bentuk kekerasan verbal dan nonverbal.	Akting	Tiga siswa laki-laki yang merupakan teman sekamar A-Han, yakni Phil, Horn dan menyeret siswa homoseksual ke dalam kamar mandi, memandang siswa homoseksual tersebut dengan pandangan jijik, dan berusaha membakar penis siswa homoseksual di kamar mandi asrama.
Ukuran lensa, atau <i>focal length</i> dan efek yang ingin dicapai, yang memiliki tujuan menciptakan kesan atau suasana tertentu.	Efek dan Dimensi Kamera	<b><i>Focal length:</i></b> <i>Normal</i> , dengan <i>shallow focus</i> yang membuat latar belakang tampak tidak fokus atau <i>blur</i> .
Bentuk dan dimensi <i>frame</i> , sudut, jenis <i>shot</i> , dan pergerakan kamera yang digunakan untuk membangun persepsi penonton terhadap suatu adegan.	<i>Framing</i>	<b><i>Bentuk frame:</i></b> <i>Widescreen</i> . <b><i>Sudut kamera:</i></b> <i>high-angle</i> . <b><i>Jenis shot:</i></b> <i>close-up</i> . <b><i>Pergerakan kamera:</i></b> <i>POV shot handheld camera</i> .
Percakapan antartokoh, monolog, atau narasi dalam adegan.	Dialog	<b><i>Phil:</i></b> Dasar homo! <b><i>Horn:</i></b> Kau berani mengintipku mandi? <b><i>Phil:</i></b> Awas jangan melihat-lihat. Kau virus. <b><i>Horn:</i></b> Kudengar homo tidak punya bulu.