

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Identitas gender merupakan bagian penting dalam identitas seseorang (McNabb, 2015, hlm. 3). Gender membawa ekspektasi sosial dan budaya tentang bagaimana individu berpikir dan berperilaku (Diamond dalam Higley, 2019, hlm. 7). Dengan berkembangnya zaman, pemahaman kita mengenai gender juga telah berubah dan berkembang. Mcdermott dan Hatemi (Muhamad Alnoza & Dian Sulistyowati, 2021, hlm. 51) mengartikan gender dan seks sebagai dua istilah yang berbeda. Gender merujuk pada istilah nonbiologis yang berkaitan dengan ekspektasi masyarakat terhadap sifat karakter "laki-laki" atau "perempuan". Sedangkan Seks merujuk pada istilah biologi mengenai fungsi reproduksi manusia (Muhamad Alnoza & Dian Sulistyowati, 2021, hlm. 52). Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa gender dan seks tidak bersifat linear dengan kondisi biologis seseorang.

Sebagai kategori sosial, gender merupakan hal paling awal dan menonjol bagi seseorang untuk mengidentifikasi diri mereka sendiri dan di antara orang lain. Martin & Ruble (2010, hlm. 356) menyimpulkan bahwa kebanyakan anak mengembangkan kemampuannya untuk mengidentifikasi label gender sejak umur 18 bulan. Identifikasi gender ini terus berlanjut pada masa hidup seseorang ketika mereka menerima dan memproses informasi tentang perempuan dan laki-laki dan apa artinya menjadi bagian dari salah satu kategori

tersebut. Hal ini bisa berasal dari pengamatan langsung dan tidak langsung, kontak sosial, elaborasi pribadi, maupun representasi budaya. Karena hal ini, representasi sosial tentang gender sangatlah luas dan tersebar, terutama sebagai konstruksi biner yang ketat, dalam konteks sosial dan individu (Santoniccolo dkk., 2023a, hlm. 1).

Gender telah lama dikonstruksi dalam definisi biner. Banyak yang telah membatasi identitas gender menjadi dua kategori dan mengasumsikan bahwa keduanya saling eksklusif (Ryan, 2020a, hlm. 50). Meskipun begitu, sudah banyak individu yang mengekspresikan gender mereka dalam cara yang tidak biner. Demi Lovato, seorang penyanyi terkenal di Amerika Serikat telah membuka diri menjadi nonbiner pada 19 Mei 2021, dalam sebuah video yang diunggah di akun instagramnya (Lovato, 2021). Sam Smith, penyanyi terkenal lainnya, juga mengumumkan dirinya sebagai seseorang dengan gender nonbiner pada tahun 2019 (Snapes, 2019). Selain kedua penyanyi tersebut, Emma D'arcy dan Bella Ramsey, aktor terkenal Inggris juga mengidentifikasi diri mereka sebagai nonbiner (Greenwood, 2023). Individu-individu tersebut menantang asumsi dikotomis tentang gender, dan mendorong konseptualisasi yang lebih luas tentang konstruksi gender yang masih sangat biner dalam masyarakat luas.

Pemahaman biner tentang gender yang selama ini kita miliki tidak bisa lagi mengungkapkan kompleksitas ekspresi identitas seseorang. Dari perkembangan ini munculah istilah atau pemahaman mengenai gender nonbiner (*nonbinary*). Istilah gender nonbiner merujuk kepada gender yang dipandang sebagai lebih atau di antara gender biner 'laki-laki' dan 'perempuan' (Dess dkk., 2018, hlm.

3). Pada umumnya, nonbiner merujuk pada identitas seseorang, dibandingkan dengan kondisi fisik seseorang saat lahir (Richards dkk., 2016, hlm. 5).

Di Indonesia sendiri kehadiran gender ketiga/gender lain bukanlah hal yang baru. Bissu merupakan salah satu dari lima kelompok gender (Calalai, Calabai, Bissu, Laki-laki, Perempuan) yang diakui di suku Bugis, Sulawesi Selatan. Bissu memegang peran sebagai imam dalam berbagai ritual di suku Bugis seperti memberkati ritual pernikahan, doa mencegah bencana atau pelayaran yang aman (Graham, 2004, hlm. 114). Bissu sudah hadir dalam budaya suku Bugis sebelum Islam masuk ke Indonesia di abad ke-13. Sayangnya, *bissu* sempat dipersekusi di bawah kelompok fundamentalis Islam dan rezim komunis setelah kemerdekaan Indonesia dari Belanda pada tahun 1949 (Guy-Ryan, 2016)

Meskipun begitu, orang-orang yang mengidentifikasi mereka sebagai gender nonbiner tetap ada di Indonesia. Di Indonesia sendiri, konsep ini masih asing bagi masyarakat, terutama ketika paham akan gender sangatlah kaku dan biner. Reymi dan Chris Derek dalam wawancara yang dilakukan oleh VOA menceritakan pengalamannya mengalami gender *dysphoria* dimana ada perasaan tidak nyaman ketika seseorang memiliki identitas gender yang berbeda dengan jenis kelamin kelahirannya (Prameswari & Wicaksana, 2021). "Aku merasa jiwaku sama tubuhku ini nggak selaras" kata Chris Derek. Dalam wawancara yang sama, baik Reymi maupun Chris juga menceritakan bahwa dalam menggunakan toilet umum, mereka mau tidak mau harus menyesuaikan

dengan persepsi gender yang umum tentang mereka. (Prameswari & Wicaksana, 2021)

Pada 18 Agustus 2022 seorang mahasiswa di Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin mendapatkan sorotan publik karena mengakui dirinya nonbiner pada masa orientasinya (BBC, 2022). Dalam kejadian itu, Wakil Dekan III FH UNHAS mengatakan bahwa tidak bisa untuk tidak memilih antara laki-laki atau perempuan dan mengusir mahasiswa baru tersebut dari acara orientasi. Kejadian ini membawa label gender nonbiner ke perhatian masyarakat Indonesia lagi, dan munculnya artikel-artikel tentang apa itu gender nonbiner membuktikan bahwa konsep gender yang tidak biner ini masih asing di masyarakat Indonesia sekarang.

Globalisasi telah memberikan dampak yang luas terhadap bagaimana identitas nonbiner dibentuk, diekspresikan, dan dikomunikasikan di tingkat internasional dan interpersonal. Individu yang berada di dalam komunitas yang sangat biner dengan sedikit kesadaran atau keterbukaan terhadap keragaman gender dapat mencari hiburan di dalam komunitas online yang beranggotakan individu-individu dengan identitas yang sama (Fiani & Serpe, 2020, hlm. 56; Ryan, 2020b). Dampak dari meluasnya paparan media terhadap identitas nonbiner tidak hanya terbatas pada media sosial. Representasi nonbiner juga termanifestasi dalam kesadaran sosial internasional melalui iklan, televisi, dan film (Fiani & Serpe, 2020, hlm. 57). Di antara banyak sumber pengaruh representasi gender, media menempati ruang yang penting dalam relevansinya di berbagai macam fenomena (Santoniccolo dkk., 2023b, hlm. 1).

Meskipun begitu, meningkatnya jumlah orang yang masuk dalam kategori gender nonbiner ini sayangnya tidak diimbangi dengan jumlah representasi gender nonbiner dalam media. GLAAD (GLAAD, 2017, hlm. 6) menemukan bahwa pada tahun 2017-2018, hanya ada 17 karakter transgender dalam media, dengan 4 di antara 17 tersebut mengidentifikasi diri mereka sebagai nonbiner. Tahun tersebut merupakan tahun pertama GLAAD dapat mencatat adanya karakter gender nonbiner dalam tayangan yang ditawarkan oleh jasa *streaming* Amazon, Hulu, dan Netflix. Sepanjang tahun 2023 hingga 2024, jumlah karakter gender nonbiner mengalami peningkatan menjadi 19 karakter gender nonbiner dalam tayangan orisinal jasa *streaming* (Amazon, Hulu, Netflix, Apple TV+, Disney+, Max, Paramount+, dan Peacock) (GLAAD, 2024, hlm. 17).

Media dan komunikasi adalah elemen penting dalam kehidupan modern, dan gender tetap menjadi inti tentang bagaimana kita memikirkan identitas kita (Gauntlett, 2008, hlm. 1). Dengan media mengandung banyak gambaran dan pesan mengenai pria, wanita, dan seksualitas, sangat tidak mungkin bahwa ide-ide ini tidak akan berdampak pada rasa identitas kita sendiri. Meskipun begitu, kita juga tidak bisa mengasumsikan bahwa orang sekadar meniru atau meminjam identitas mereka dari media (Gauntlett, 2008). Penting bagi gender nonbiner untuk mendapatkan representasi yang cukup dan tepat mengenai diri mereka dalam media.

Salah satu media yang menampilkan karakter nonbiner dalam acara mereka adalah *Sex Education*. Serial *Sex Education*, yang dibuat oleh Laurie Nunn,

menceritakan kisah Otis, seorang anak SMA yang canggung secara sosial yang tinggal bersama ibunya seorang terapis seks. Musim pertama serial ini diluncurkan secara global di Netflix pada tanggal 11 Januari 2019. Plot utama pada musim pertama Sex Education adalah Otis bekerja sama dengan Maeve Wiley, teman satu sekolahnya untuk mendirikan klinik terapi seks untuk membantu mereka mengatasi permasalahan unik mereka. Melalui perangkat plot ini penonton dipertemukan dengan berbagai remaja dengan latar belakang seksualitas dan gender yang berbeda. Pada musim ketiga, Sex Education memperkenalkan karakter gender nonbiner pertama mereka bernama Cal Bowman.

Film, sebagai media komunikasi massa, menjadi medium yang efektif dalam menyampaikan pesan kepada khalayak. Film adalah sebuah cara produksi makna, karena produk budaya yang tidak berwujud termasuk dalam ranah ideologi sosial yang artinya bahwa film menggunakan gambar, wacana, simbol, mitos, dan narasi untuk merefleksikan praktik-praktik sosial, ideologi, gagasan, nilai, moral, dan hukum dalam masyarakat kontemporer (Ye, 2012, hlm. 13). Karena ideologi bersifat merasuk dan struktural, ideologi dapat ditemukan di setiap level industri film dan televisi, mulai dari kebijakan perusahaan hingga hal-hal kecil seperti sudut kamera, suara, atau desain pencahayaan (Benshoff, 2015, hlm. 32). Film mampu mendorong penonton untuk memikirkan kembali isu-isu terbaru seiring dengan berkembangnya dunia, terutama dalam bagaimana masyarakat berpikir tentang ras, agama, spiritualitas, gender, dan seksualitas (Campbell dkk., 2011, hlm. 187).

Penggambaran Cal Bowman (narasi karakter, pakaian yang ia kenakan, sudut dan teknik kamera yang diaplikasikan untuk menyorot Cal, dialog antara Cal dengan karakter lain, dll) dalam serial dapat memberi gambaran tentang ideologi atau gagasan-gagasan apa yang ingin disampaikan oleh Sex Education mengenai kelompok gender nonbiner sebagai kelompok minoritas.

Penelitian tentang serial Sex Education sudah pernah dilakukan oleh Louise Elizabeth Hallman dengan judul “*Won’t Somebody Think of the (Queer) Children?! Changing Representations of and Media Reactions to Same-Sex Attraction and Queer Relationships in British Teen Television, 1994 and 2019*”. Hallman (2023) menggunakan metode analisis wacana kritis meneliti mengenai representasi hubungan *queer* dalam serial sex education dan membandingkannya dengan serial TV Byker Grove yang rilis sepuluh tahun lebih awal dibandingkan Sex Education. Louise menemukan bahwa ada kemiripan visual dalam penggambaran hubungan *queer* di dua serial tersebut namun ada perbedaan narasi dan pesan yang disampaikan mengenai hubungan *queer*. Dalam serial Sex Education hubungan *queer* digambarkan secara lebih positif dan secara umum diterima oleh masyarakat di dalam setting serial Sex Education. Konflik yang dihadapi oleh karakter remaja LGBTQ+ digambarkan sebagai hal-hal yang bersifat individual dan tekanan hanya ada pada penerimaan diri sendiri dan tidak tampak pada skala yang lebih besar seperti dalam institusi atau masyarakat umum. Peneliti berusaha mengembangkan penelitian ini dengan menganalisis penggambaran karakter gender nonbiner di musim ketiga Sex Education dimana Hallman hanya menganalisis dua musim pertama serial.

Identitas gender juga bukan merupakan fokus dari penelitian Hallman, begitu pula penggambarannya di serial tidak semenonjol isu-isu yang lain seperti orientasi seksual dan hubungan seksual antar karakter.

Penelitian tentang isu identitas gender dalam film sudah pernah dilakukan juga oleh Haidy Arviani dengan judul "Representasi Identitas Gender di Suku Maori dalam Whale Rider (Analisis Semiotika Relasi Kuasa Antara Tokoh "Paikea Apirana" dan "Koro")". Arviani (2006) menggunakan analisis semiotika John Fiske untuk menganalisis bagaimana identitas gender perempuan di suku Maori melalui tokoh Paikea Apirana dalam film "Whale Rider". Hasil penelitian menemukan bahwa penggambaran tokoh Paikea menantang gambaran ideologi dominan yang melihat wanita minoritas sebagai seseorang yang lemah, dieksploitasi dan tidak berdaya. Film "Whale Rider" mengandung ideologi yang menyatakan kesetaraan perempuan dan laki-laki dapat terwujud tanpa merusak tradisi yang ada. Penggunaan casting dua karakter di dalam film, Pai dan Koro, juga dimaknai sebagai perlu adanya pergeseran budaya suku Maori untuk bisa bertahan dengan memasukkan nilai dari budaya dominan.

Peneliti melakukan penelitian ini dengan metode yang serupa namun objek penelitian yang berbeda. Pengalaman gender nonbiner sebagai identitas gender di luar dikotomi gender biner memiliki pengalaman yang berbeda dengan gender perempuan, yang kemudian juga membawa ideologi-ideologi yang berbeda dalam penggambaran mereka dalam film. Dengan perbedaan tersebut, peneliti berusaha untuk mengembangkan penelitian mengenai penggambaran

identitas gender dengan menganalisis karakter gender nonbiner dalam serial Netflix.

B. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana ideologi bekerja melalui karakter gender nonbiner dalam serial Netflix Sex Education Musim ke-3?

C. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana ideologi bekerja melalui karakter gender nonbiner dalam serial Netflix Sex Education Musim ke-3.

D. MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan dalam literatur ilmu komunikasi terkait dengan gender nonbiner dalam media dan memperkaya diskusi akademis tentang bagaimana ideologi bekerja dalam media.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi industri media untuk bisa menghasilkan konten yang lebih inklusif dan sensitif terhadap isu-isu gender terutama gender nonbiner.

E. KERANGKA TEORI

1. Gender Nonbiner

Chandler & Munday (2019, hlm. 489) mendefinisikan gender sebagai variabel budaya dan sejarah dan tidak bisa disamakan dengan seks biologis. Seks adalah klasifikasi seorang individu sebagai seorang perempuan atau laki-laki dengan dasar karakteristik biologis mereka. Seks sering dianggap sebagai fondasi natural untuk identitas. Gender bukanlah kategori yang homogen, konsep maskulinitas dan feminitas dibentuk oleh berbagai macam faktor seperti kelas, usia, dan etnisitas.

Identitas gender adalah peran dalam perasaan subjektif seseorang tentang negosiasi dirinya terhadap konsep maskulinitas dan feminitas sebagaimana digambarkan dalam budayanya. Hal ini juga bisa berarti sebagai internalisasi psikis seseorang terhadap dirinya mengenai ciri-ciri feminitas dan maskulinitas. Identitas gender bisa berbeda dengan ekspresi yang umum di publik mengenai peran gender tertentu (Chandler & Munday, 2019, hlm. 494). Berbeda dengan identitas gender, peran gender tidak ditentukan oleh persepsi kita tentang diri kita. Peran gender diartikan dan diberlakukan oleh masyarakat. Peran gender dapat membantu kita untuk membentuk konsep feminitas dan maskulinitas. Kedua konsep ini sering diasumsikan sebagai hal yang natural dan bawaan dari tubuh. Hal ini merupakan bagian dari stereotip gender, yang menjelaskan bagaimana laki-laki dan perempuan terlihat, berperilaku, dan merasa. Stereotip gender bervariasi dari budaya satu dengan yang lainnya.

Baru belakangan ini, seks dan gender mulai dianggap sebagai konsep yang terpisah (Erickson-Schroth, 2014, hlm. 1). Sebelum terbitnya artikel '*Transgender Tipping Point*' (Steinmetz, 2014) yang mengkodifikasi transgender dalam majalah Time masyarakat Amerika menganggap gender sebagai sesuatu yang hanya berupa dualitas, yang secara implisit terhubung dengan tubuh fisik dan bentuk kelahiran yang dapat dikenali (McNabb, 2015, hlm. 3). Seperti kotak-kotak centang dalam formulir medis atau sekolah, 'P' atau 'L'? Setelah masyarakat mengenal narasi transgender, kesadaran akan gender telah diperluas hingga mencakup orang-orang yang ditetapkan sebagai satu jenis kelamin pada saat lahir dan kemudian bertransisi ke jenis kelamin yang berlawanan. Ekspresi gender dan presentasi gender biasa ditunjukkan melalui perilaku berpakaian, gaya rambut, untuk membantu individu menampilkan diri mereka kepada dunia sebagaimana mereka ingin dilihat (Erickson-Schroth, 2014, hlm. 5). Ada banyak cara yang digunakan oleh orang-orang transgender dan gender nonbiner untuk mengekspresikan diri mereka sendiri.

Ketika merujuk pada gender, sering kali orang mengasosiasikannya dengan jenis kelamin yang sudah ditetapkan kepada orang tersebut sejak lahir. Sistem gender selama ini sering digunakan dan diartikan secara biner, di mana hanya ada laki-laki dan perempuan. Sistem biner gender ini kemudian membentuk kondisi kita sebagai manusia dalam melihat dunia melalui kategori-kategori biner dasar. Dasar biologis kita tentang kognisi gender, identitas gender, dan preferensi seksual seseorang telah membatasi

kapasitas manusia dalam berkomunikasi dan memiliki pemahaman yang intersubjektif. Namun, banyak orang telah menyadari bahwa definisi biner gender ini tidak cukup untuk merangkum identitas mereka sebagai manusia. Kini setelah orang-orang lebih sadar akan potensi-potensi manusia, kita perlahan-lahan mulai membongkar warisan kekuasaan, budaya, dan pemikiran patriarki. Gender nonbiner dapat menjadi identitas yang merefleksikan bagaimana seorang individu menjelaskan dan memosisikan dirinya dan/atau merupakan peran sosial seseorang. *Gender fluid* dan gender nonbiner terdiri dari kelompok yang beragam: beberapa individu menggunakan istilah ini untuk menghindari penggunaan istilah gender yang biner, sementara yang lainnya menggunakan istilah ini (*gender fluid* dan nonbiner) untuk mendeskripsikan ekspresi gender mereka. Ekspresi gender ini bisa diartikan sebagai pria sekaligus wanita, bukan pria bukan juga wanita, di antara pria dan wanita, atau cair seiring dengan waktu. (Diamond, 2020, hlm. 1)

Konseptualisasi gender yang lebih cair juga terlihat jelas dalam kesadaran arus utama. Di seluruh dunia, Internet dan media sosial telah memungkinkan kaum muda dari berbagai latar belakang untuk menemukan pengertian gender yang beragam dan kompleks serta mempertanyakan apakah pengertian tersebut sesuai dengan pengalaman mereka. Dengan adanya perubahan historis dalam ketersediaan informasi mengenai keragaman gender, individu yang lebih muda lebih mungkin untuk mengadopsi identitas gender nonbiner daripada identitas gender biner, dan

orang tua, pendidik, serta dokter perlu memahami populasi yang sedang berkembang ini. Semua anak, remaja, dan orang dewasa yang memiliki keragaman gender menghadapi tantangan terkait penerimaan sosial dan keluarga, dan tantangan ini dapat menyebabkan masalah kesehatan mental yang berkepanjangan. Sejumlah penelitian telah mendokumentasikan stigmatisasi, viktimisasi, dan perundungan di kalangan anak muda yang beragam gender (James dkk., 2016), dan pengalaman-pengalaman ini menjelaskan fakta bahwa anak muda yang beragam gender memiliki tingkat kecemasan, depresi, dan melukai diri sendiri yang lebih tinggi, serta kemungkinan yang lebih besar untuk bunuh diri (Newcomb dkk., 2020, hlm. 1). Pola temuan ini sejalan dengan model stres minoritas tentang kesehatan seksual-minoritas, yang menyatakan bahwa paparan akut minoritas seksual dan gender terhadap pemicu stres seperti stigmatisasi, penolakan, kekerasan, dan diskriminasi menimbulkan stres psikologis kumulatif, yang pada gilirannya membahayakan kesehatan mental dan fisik (Meyer, 2003, hlm. 1).

Individu nonbiner sering kali berusaha untuk mengidentifikasi diri mereka kepada orang lain dengan menggunakan bahasa di luar dikotomi kata ganti bergender seperti kata ganti untuk perempuan (*she/her*) atau laki-laki (*he/him*) (Fiani & Serpe, 2020, hlm. 51). Identitas nonbiner kemudian akan merepresentasikan diri mereka sendiri dengan menggunakan kata ganti netral gender atau kata ganti epitet. Namun, hal ini bukannya tidak menimbulkan reaksi keras karena banyak orang yang berpendapat bahwa

penggunaan kata ganti ini bukan untuk penggunaan tunggal (Baron, 1981, hlm. 86).

Dalam lingkup Eropa identitas gender yang lain selain pria dan wanita sudah ada seperti *molly* (pria yang tertarik terhadap pria lain) di Inggris, *femminielli* di Itali, *sworn virgin* di Albania, dan *eunuch*. Dalam lingkup Asia ada *hijra* di India, *kathoey* Thailand, dan dua contoh dari Indonesia; waria dan gender dalam komunitas Bugis. Dalam lingkup Amerika, identitas *two-spirit* penduduk asli Amerika Utara dan Kanada, dan *machi* di Amerika Selatan. (Richards dkk., 2016)

Diskusi mengenai menyebarnya kesadaran akan gender diversity sering diawali dari perubahan yang dilakukan oleh Facebook. Pada Februari 2014, Facebook mengupdate profile user dengan mebiarkan user untuk memilih di antara 58 identifikasi gender beserta *pronouns* pribadi, perubahan yang signifikan dari pilihan biner sebelumnya. Meskipun dilihat sebagai pergeseran yang besar untuk afirmasi keragaman gender di media sosial, hal ini juga dilihat sebagai langkah marketing di tengah perubahan sosial dibandingkan pesan penerimaan dan validasi gender diversity (Bivens dalam Fiani & Serpe, 2020, hlm. 52).

Di era di mana kesadaran kita akan berbagai identitas makin meningkat, penting untuk mempertimbangkan persinggungan antara identitas lain dengan identitas nonbiner. Fiani & Han (2019) menyatakan bahwa individu nonbiner kulit putih lebih mudah mengklaim label yang terpinggirkan dibandingkan dengan partisipan kulit berwarna lainnya, dan

hal ini menjadi hipotesis bahwa individu nonbiner kulit putih perlu menegosiasikan berbagai identitas yang terpinggirkan dalam mengadopsi identitas gender yang terpinggirkan.

2. Semiotika John Fiske

Semiotika berasal dari kata Yunani '*semeion*' yang berarti tanda. Tanda adalah suatu hal yang mewakili sesuatu yang lain (Wibowo, 2013, hlm. 7). Semiotika melihat komunikasi sebagai proses penciptaan makna dalam pesan-baik oleh *encoder* maupun *decoder*. Makna dianggap bukan sesuatu yang mutlak ataupun statis namun sebuah proses yang aktif hasil dari interaksi dinamis antara tanda, penafsir, dan benda (Fiske, 2005, hlm. 43).

Fiske (2005, hlm. 38) membagi semiotika dalam tiga area studi:

- Tanda itu sendiri: mempelajari tentang berbagai macam tanda, berbagai cara tanda mengungkapkan makna, dan bagaimana tanda berhubungan dengan orang-orang yang menggunakannya. Hal-hal tersebut mengungkapkan bahwa tanda adalah hasil konstruksi dari manusia.
- Kode atau sistem di mana tanda itu diorganisasikan: ilmu ini mencakup cara-cara yang dikembangkan oleh berbagai kode untuk memenuhi kebutuhan masyarakat atau budaya, atau untuk mengeksplorasi saluran komunikasi yang tersedia untuk transmisi mereka.

- Budaya di mana kode-kode dan tanda-tanda ini beroperasi. Hal ini pada gilirannya bergantung pada penggunaan kode dan tanda ini untuk eksistensi dan bentuknya sendiri.

Studi tentang semiotika berasal dari studi tentang tanda milik Saussure dan Peirce. Tanda adalah sesuatu yang fisik, bisa dirasakan oleh indra, ia mengacu pada sesuatu yang lain dari dirinya dan bergantung pada penggunaannya untuk diakui sebagai tanda. Peirce melihat bahwa tanda, hal yang dirujuk, dan pengguna tanda sebagai tiga poin dari sebuah segitiga, masing-masing poin berhubungan dekat dengan poin lainnya dan hanya bisa dipahami hanya dengan relasinya dengan satu sama lain. Saussure, mengatakan bahwa tanda mencakup bentuk fisik dan konsep mental yang diasosiasikan dengan bentuk tersebut, konsep ini kemudian menjadi pemahaman akan realita eksternal.

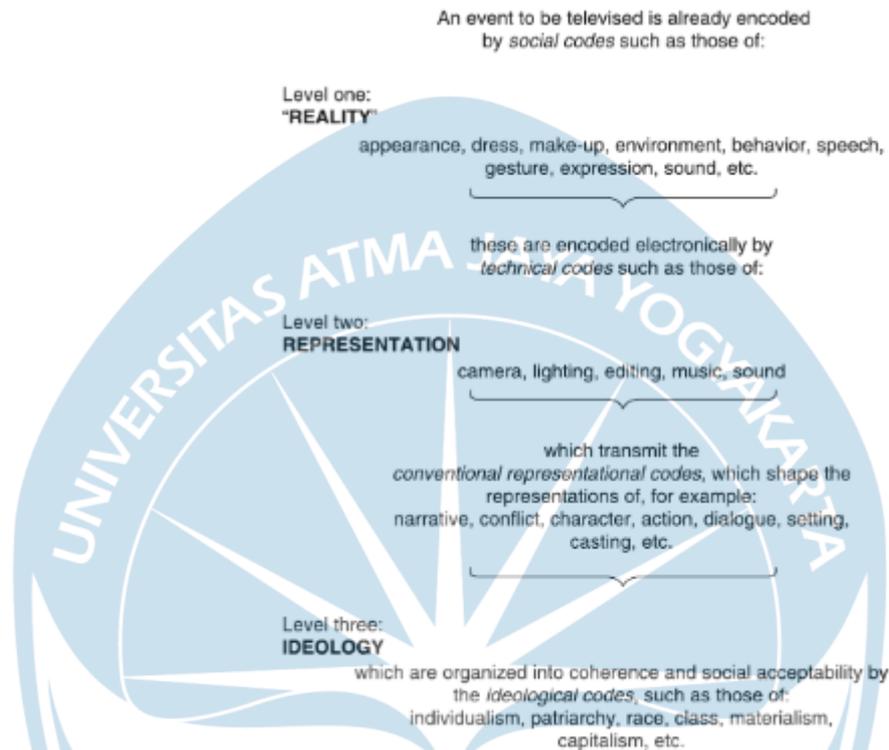
Dalam konteks media, semiotika mengasumsikan bahwa media itu sendiri dikomunikasikan melalui seperangkat tanda yang tidak pernah membawa makna tunggal. Teks media dipercayai memiliki ideologi atau kepentingan tertentu (Wibowo, 2013, hlm. 11). Semiotika tidak berkaitan dengan transmisi pesan, tetapi bagaimana pesan tersebut menghasilkan dan bertukar makna. Semiotika menekankan pada teks, dan bagaimana komunikasi memiliki peran dalam membangun dan mempertahankan nilai-nilai, dan bagaimana nilai-nilai tersebut memungkinkan komunikasi memiliki makna. Ketika makna berbeda dengan yang dipahami, hal ini tidak dilihat sebagai kegagalan komunikasi, tetapi sebagai indikasi adanya

perbedaan sosial atau budaya di antara para partisipan. Penentu komunikasi terletak pada masyarakat dan dunia sekitar, bukan pada proses itu sendiri (Fiske, 2005, hlm. 180).



Gambar 1.1

Level-level kode televisi



Sumber: Fiske (1987, hlm. 5)

Fiske kemudian mengembangkan analisis semiotika untuk mempelajari bagaimana realita direpresentasikan dalam televisi. Fiske meyakini bahwa sebuah peristiwa yang ditayangkan oleh televisi sudah dikodekan melalui kode-kode sosial yang dibagi menjadi tiga level:

- Level Realita (*reality*): pada level ini, realitas (teks) dikonstruksikan melalui bahasa gambar yang tampak seperti perilaku, kostum, tata rias, ucapan, ekspresi. Kode-kode teknis dan konvensi representasional dari medium tersebut (televisi) digunakan untuk

membuat realitas menjadi sesuatu yang dapat ditransmisikan secara teknis dan menjadi sebuah teks budaya yang tepat bagi pemirsanya.

- Level Representasi (*representation*): kode-kode sebelumnya kemudian dikonstruksikan secara teknis (*encoded electronically*) melalui teknis kamera, pencahayaan, editing, musik dan suara yang kemudian dialihkan ke dalam kode representasional yang menunjukkan bagaimana objek digambarkan (narasi, konflik, karakter, dialog, seting)
- Level Ideologi (*ideology*): kode-kode representasional tersebut kemudian diatur ke dalam kode-kode ideologis, seperti: individualisme, patriarki, ras, kelas, materialisme, kapitalisme, dll.

Kode adalah sistem di mana tanda diorganisasikan, sistem ini diatur dan disetujui oleh anggota dari komunitas yang menggunakan kode tersebut. Fiske (1987, hlm. 4) menjelaskan kode sebagai penghubung antara produser, teks, dan khalayak, dan merupakan agen intertekstualitas di mana teks-teks tersebut saling terkait dalam jaringan makna yang membentuk suatu budaya. Kode-kode ini bekerja dalam struktur hirarkis kompleks dan pengkatogoriannya sangatlah rawan untuk berubah-ubah. Penggunaan kode-kode ini disesuaikan dengan kode konvensional dalam budaya kita, produser teks hanya menggunakannya secara lebih sadar dan konvensional yang berarti penggunaan kode-kode ini terjadi secara stereotip. Fiske kemudian menyimpulkan bahwa realitas yang dipertontonkan di televisi

bukanlah realitas yang murni, tetapi sudah telah dikodekan sesuai dengan kode-kode yang ada dalam budaya kita (Fiske, 1987, hlm. 4).

Analisis semiotika John Fiske kemudian berusaha untuk untuk mengungkap bagaimana lapisan-lapisan makna yang dikodekan ini disusun ke dalam program televisi. Kode-kode dari kedua level pertama (realita dan representasi) yang telah dibentuk sedemikian rupa, memiliki nilai-nilai ideologi yang sangat melekat di dalamnya. Bagaimana kode-kode tersebut digunakan sendiri sudah menunjukkan ideologi tertentu yang digunakan oleh produser teks. Ketika penonton membaca teks (menonton program televisi) dengan mencerna kode-kode tersebut sesuai dengan ideologi dominan (sesuai dengan ideologi yang dipegang oleh produser teks) penonton lebih mudah untuk memahami narasi teks. Konten teks menjadi lebih menyenangkan bagi penonton ketika mereka merasa familiar dengan kode-kode dan ideologi yang ditunjukkan ke mereka (Fiske, 1987, hlm. 11).

Kode-kode dalam level representasi:

- Teknis Kamera: penggunaan sudut dan fokus dalam kamera memberikan kita pandangan yang sesuai akan sebuah adegan, membantu kita dalam memahami adegan secara utuh. Banyak kenikmatan mengenai realisme TV datang dari perasaan yang mahatahu ini. Sudut kamera bisa membawa simpati kita kepada karakter, baik terhadap karakter pahlawan (*hero*)/penjahat (*villain*). Teknik *encoding* ini tidak hanya terpaku ke TV secara fiksi, yang kita kira diatur untuk mengambil simpati kita, tetapi juga penilaian

moral kita. Hal ini juga dilakukan dalam program berita yang biasanya mempresentasikan diri sebagai program yang mendekatkan kita ke realitas secara objektif. Dalam melihat kode kamera, ada dua kemungkinan sumber yang digunakan untuk mengarahkan makna yang dihasilkan: kode sosial mengenai jarak interpersonal dan kode teknis (lebih dekat, lebih bisa melihat dengan baik).

- Kode Pencahayaan (*Lighting*): penggunaan pencahayaan dapat memandu simpati kita terhadap subjek yang digambarkan dalam adegan.
- Kode Edit (*Editing*): Fiske mencatat bahwa pahlawan diberikan lebih banyak waktu dalam tahap penyuntingan daripada penjahat (memiliki lebih banyak screentime dan *shot* daripada penjahat).
- Kode Musik: penggunaan musik dapat menentukan suasana hati dari sebuah adegan atau memandu penonton tentang apa yang harus dirasakan selama adegan berlangsung.
- Kode *Casting*: aktor dan aktris yang memainkan karakter dalam acara-acara ini adalah orang asli dimana penampilan mereka juga sudah diencodedkan oleh kode sosial. Secara bersamaan mereka adalah orang-orang media, yang eksis untuk penonton secara intertekstual, sehingga maknanya pun juga interteks. Mereka membawa sisa makna dari karakter-karakter yang mereka bawa

sebelumnya, dari majalah penggemar, kolom gosip, dan pengamat media.

- Kode Ideologi: karakter yang muncul dalam televisi bukan hanya representasi dari seorang individual, tetapi juga menyampaikan ideologi secara tersirat (Fiske, 1987, hlm. 9). Penggambaran karakter melalui kode-kode sosial dan teknis memberikan informasi kepada penonton tentang peran apa yang dibawakan oleh karakter tersebut. Gerbner (1970) menemukan dalam studinya mengenai kekerasan dalam tayangan televisi di Amerika bahwa karakter yang berkulit putih, laki-laki, dan kelas menengah sangat mungkin untuk hidup di akhir program. Karakter-karakter yang ditunjukkan menghadapi kekerasan dalam acara televisi memiliki nasib yang berbeda tergantung dari atribut sosialnya. Kode ideologi kemudian menjadi kode yang membuat kode sosial dan teknis menjadi dapat dipahami dan menghubungkan kode televisi ke dalam budaya yang lebih besar. Fiske (1987, hlm. 9) menyatakan bahwa karakter pahlawan adalah seseorang yang berada di pusat sosial yang penggambarannya mewujudkan ideologi dominan, sedangkan karakter penjahat dan korban adalah anggota subkultur yang menyimpang atau lingkaran sosial yang rendah sehingga penggambarannya mewujudkan ideologi dominan secara tidak sempurna hingga berlawanan. Perbedaan tekstual antara pahlawan dengan penjahat, dan kekerasan yang biasanya digunakan untuk

mendramatisir oposisi ini, menjadi metafora untuk hubungan kekuasaan dalam masyarakat dan dengan demikian menjadi praktik material di mana ideologi dominan bekerja.

3. Sinematografi

Film memiliki kemampuan untuk menciptakan ilusi tiga dimensi pada layar datar. Bagian dari tugas sutradara adalah menggunakan teknik bercerita secara visual untuk menyajikan informasi cerita secara visual dan memanipulasi pikiran dan emosi penonton dengan menggunakan sarana visual. Sarana visual ini hadir dalam bentuk bagaimana kamera membidik karakter dan lingkungan dengan cara tertentu.

Shots adalah penempatan kamera dalam hubungannya dengan subjek. Kamera yang jauh dari aktor akan menempatkan pengaturan dalam hubungan yang dominan dengan karakter, sedangkan kamera yang sangat dekat dengan aktor akan memungkinkan kehadirannya mendominasi layar, sehingga sulit bagi penonton untuk fokus pada hal lain selain subjek yang digambarkan (Garner, 2022) Tipe-tipe *shot* kamera berdasarkan hubungan dan jaraknya dengan objek:

- *Extreme Long Shot (ELS)*: pemandangan lokasi yang luas, penekanan pada pengaturan dan informasi visual latar belakang umum.

- *Long Shot (LS)*: berisi seluruh tubuh (kepala hingga kaki) dari setidaknya satu karakter, dengan beberapa informasi visual tentang pengaturan dan latar belakang.
- *Medium Shot (MS)*: sering kali menunjukkan karakter dari pinggang ke atas.
- *Medium Close-up Shot (MCU)*: memperlihatkan karakter dari dada hingga atas kepala.
- *Close-up (CU)*: kepala penuh dalam bingkai bersama dengan bagian atas bahu.
- *Extreme Close-up Shot (ECU)*: hanya sebagian dari wajah subjek

Teknik kamera ini akan menjadi bermakna dalam menganalisis tujuan naratifnya dengan mendapatkan elemen-elemen lain yang melekat padanya. Selain *shot*, ada juga masalah sudut kamera. penggunaan sudut kamera yang dikombinasikan dengan teknik pengambilan gambar lainnya, bisa memberikan wawasan dalam menganalisis pemandangan.

- *Eye-level shot*: sudut yang kira-kira setara dengan apa yang akan kita lihat seandainya kita berdiri di tempat kejadian. Sebagian besar pemandangan biasanya dibidik pada sudut ini untuk memberikan kesan alami dan membuai.
- *High-angle shot*: pengambilan gambar yang dilakukan dari tempat tinggi sambil melihat sesuatu di bawah kamera. *Shot* ini dapat memberikan kesan pengaturan keseluruhan adegan dan di mana

karakter diposisikan dalam ruang. *Shot* sudut tinggi terkadang juga digunakan untuk menciptakan kesan ketidakseimbangan kekuatan, membuat subjek tampak rentan dan kecil dibandingkan dengan apa yang menghadang mereka. Sudut tinggi membuatnya tampak bahwa kita mendominasi subjek, Ketika dipasangkan dengan *shots* lanskap, ini dapat berguna untuk menetapkan sesuatu yang perlu diketahui oleh penonton tentang tata letak (Brown, 2019, hlm. 64)

- *Low-angle shot: shots* yang diambil sambil melihat ke atas pada sesuatu yang lebih tinggi dari posisi kamera. ekstremitas *shots* sudut rendah dapat menyampaikan dampak emosional, menunjukkan kekuatan atau ancaman yang membayangi subjek yang difilmkan. *Shots* sudut rendah dapat membuat karakter tampak tidak menyenangkan, firasat, lebih kuat atau dominan (Brown, 2019, hlm. 65). *Shots* karakter dalam sudut ini dimaksudkan untuk mengancam atau menakutkan (Brown, 2019, hlm. 65)

4. Ideologi dan Konstruksi Realita dalam Film

Ideologi dijelaskan oleh Chandler (2005, hlm. 543) sebagai seperangkat sikap, ide, kepercayaan, dan nilai-nilai yang saling berhubungan yang bertindak sebagai kerangka referensi interpretatif untuk mendukung pola perilaku tertentu. Ideologi merepresentasikan aspek-aspek dunia yang ditunjukkan untuk berkontribusi dalam mempertahankan dan merubah relasi sosial kuasa (Fairclough, 2003, hlm. 9). Pada budaya dan era sejarah yang berbeda, beberapa ideologi lebih menonjol dibandingkan yang

lain, ideologi jenis ini disebut sebagai ideologi dominan. Ideologi dominan adalah seperangkat ide dan asumsi yang paling umum dalam suatu budaya pada suatu waktu (Benshoff, 2015, hlm. 20).

Storey (2009) menjelaskan ideologi ke dalam dua definisi. Ideologi mengacu kepada kerangka gagasan yang sistematis yang disampaikan oleh sekelompok orang tertentu (Storey, 2009, hlm. 2). Ideologi digunakan untuk menunjukkan bahwa beberapa teks dan praktik menampilkan realitas yang sudah terdistorsi (kesadaran palsu). Distorsi realitas menunjukkan bahwa ideologi secara umum dapat digunakan untuk merujuk kepada relasi kuasa yang terjadi dalam kelas-kelas masyarakat.

Althusser (dalam Storey, 2009, hlm. 4) beranggapan bahwa ideologi bukan hanya sebuah kerangka gagasan tetapi juga sebuah praktik materiil yang dapat ditemukan dalam praktik kehidupan sehari-hari. Ideologi merupakan salah satu dari tiga praktik yang membentuk sebuah formasi sosial bersama dengan praktik ekonomi dan politik. Althusser (dalam Storey, 2009, hlm. 70) menyatakan bahwa untuk memahami makna dari sebuah teks, apa yang ada di dalam teks tersebut harus dipahami bersama dengan asumsi-asumsi yang mendasari teks tersebut. Asumsi-asumsi ini terkadang tidak muncul dalam teks secara gamblang tetapi tersirat.

Reproduksi normalisasi kapitalis dicapai tidak hanya melalui otoritas kekuasaan, tetapi juga melalui kerja berbagai institusi (*Ideological State Apparatuses*) seperti gereja (tempat ibadah), media, dan seni

(Althusser dalam Dix, 2016, hlm. 232). Film, sebagai media komunikasi massa, menjadi medium yang efektif dalam menyampaikan pesan kepada khalayak. Film adalah sebuah cara produksi makna, karena produk budaya yang tidak berwujud termasuk dalam ranah ideologi sosial. Film menggunakan gambar, wacana, simbol, mitos, dan narasi untuk merefleksikan praktik-praktik sosial, ideologi, gagasan, nilai, moral, dan hukum dalam masyarakat kontemporer (Ye, 2012, hlm. 13).

Ideologi dalam film dapat diekspresikan melalui properti formal seperti kostum, tata rias, penyuntingan, dan lain-lain. Banyak dari kode representasi ini tidak hanya ada di film dan televisi, namun telah menjadi singkatan dalam penceritaan visual. Penggunaan warna, kostum dengan memanfaatkan kode-kode budaya adalah cara mudah untuk memberitahu penonton tentang potensi plot karakter (Benshoff, 2015, hlm. 34). Karena ideologi bersifat merasuk dan struktural, ideologi dapat ditemukan di setiap level industri film dan televisi, mulai dari kebijakan perusahaan hingga hal-hal kecil seperti sudut kamera, suara, atau desain pencahayaan. Agenda ideologi sering kali bekerja untuk kepentingan perusahaan global yang menguasai sebagian besar industri, seperti Time Warner, Walt Disney, Sony, dan lain-lain. Produk mereka kemudian jarang menantang aspek-aspek lain dari ideologi dominan seperti sentralitas kulit putih atau patriarki (Benshoff, 2015, hlm. 32).

Kajian film pada tahun 1960-an dan 1970-an menampilkan sinema sebagai mesin yang dirancang secara ideal untuk mereproduksi ideologi konservatif (Dix, 2016, hlm. 233). Comolli dan Narboni kemudian berargumen bahwa memungkinkan bagi film untuk mengganggu ideologi dominan. Apa yang direkam oleh kamera adalah dunia ideologi dominan yang samar-samar, tidak terumuskan, dan tidak berteori dari ideologi dominan. Fungsi ideologis film dipenuhi oleh optik situasi sinematik itu sendiri (Dix, 2016, hlm. 234) Teks film kemudian dapat dilihat dan dianalisis untuk melihat politik tekstualnya (Barbara Klinger, 2012, hlm. 95).

Sejak berkembangnya teknologi audio visual, film menjadi salah satu medium presentasi dan distribusi hiburan dengan menawarkan narasi, drama, musik, humor dan tontonan untuk konsumsi populer (McQuail, 2010, hlm. 52) Sebagai medium massa, film merupakan jawaban dari munculnya konsep *leisure* dengan memberikan solusi hiburan yang terjangkau dan dapat dilakukan dengan keluarga (McQuail, 2010, hlm. 53). Berkembangnya narasi dalam film, membantu penonton/masyarakat untuk mengeksplor topik-topik dan mengalami kejadian-kejadian yang rumit apabila kita lakukan di dunia nyata, seperti hal-hal tentang kriminal, politik, maupun kepercayaan. Film mampu mendorong penonton untuk memikirkan kembali isu-isu terbaru seiring dengan berkembangnya dunia, terutama dalam bagaimana masyarakat berpikir tentang ras, agama, spiritualitas, gender, dan seksualitas (Campbell dkk., 2011, hlm. 187). Melalui

glamornya, film menawarkan dunia yang lebih menarik dari kenyataan yang jemu, memenuhi keinginan penonton atas narasi yang kuat maupun tokoh yang diidolakan (McQuail, 2010, hlm. 52).

F. METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang akan peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif bertujuan untuk menjelaskan suatu fenomena atau kejadian dengan mengumpulkan data secara mendalam. Ukuran populasi maupun sampling yang diambil bukan menjadi hal utama dalam penelitian kualitatif, yang diutamakan dalam riset ini adalah kedalaman data bukan banyaknya data (Kriyanto, 2014, hlm. 56). Metode penelitian kualitatif adalah metode yang digunakan dengan menempatkan peneliti sebagai instrumen kunci dalam meneliti kondisi objek yang alamiah. Hasil penelitian kualitatif lebih menekankan pada makna daripada generalisasi suatu hal (Sugiyono, 2013, hlm. 9) Penelitian deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan sesuatu secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta atau sifat-sifat objek tertentu. Penelitian deskriptif menggambarkan realitas yang sedang terjadi tanpa menjeleaskan hubungan antar variabel (Kriyanto, 2014, hlm. 56). Salah satu keunggulan dari metode kualitatif adalah metode ini memfokuskan penelitiannya pada hal-hal yang secara alami terjadi sehingga peneliti dapat mendapatkan gambaran 'kehidupan nyata' (Miles dkk., 2008, hlm. 30)

Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui tentang bagaimana ideologi bekerja melalui karakter gender nonbiner dalam media audio visual dalam bentuk serial Netflix Sex Education Musim ke-3 sehingga peneliti menggunakan penelitian kualitatif.

2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan oleh peneliti adalah semiotika milik John Fiske yang menganalisis kode-kode dalam teks dengan melihat tiga level: level realita (penampilan, kostum, tata rias, gestur, gaya bicara, ekspresi, dialog), level representasi (teknis kamera, pencahayaan, pengeditan, musik), dan level ideologi. Semiotika adalah salah satu metode yang memungkinkan peneliti untuk melihat lebih dalam cara kerja ideologi media (Stokes, 2003, hlm. 52). Kunci dari studi semiotika adalah bagaimana produser teks atau gambar membuat teks tersebut bermakna dan bagaimana pembaca mendapatkan maknanya. Kelebihan dari analisis semiotika adalah tidak membutuhkan banyak sumber karena metodenya yang interpretatif, ia tidak harus bergantung pada jumlah teks yang besar. Peneliti menganalisis kerja ideologi melalui karakter gender nonbiner dalam adegan-adegan serial Netflix Sex Education dengan mengamati kode-kode dalam tiga level representasi John Fiske.

3. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah karakter gender nonbiner dalam serial Netflix Sex Education Musim ke-3, Cal Bowman. Serial Sex Education

musim ketiga memiliki delapan episode total dengan durasi masing-masing satu jam. Cal Bowman muncul di semua episode tersebut namun peneliti hanya akan meneliti adegan yang menunjukkan konflik mengenai identitas gendernya dengan lingkungan sekitarnya.

Daftar adegan yang akan diteliti:

Tabel 1.1
Adegan-adegan Cal Bowman dalam Sex Education Musim ke-3

No	Episode	Durasi (Menit ke-)	Adegan
1.	1	34:17 - 34:33	Adegan perdana Cal dalam serial, menunjukkan Cal yang sedang berjalan di koridor sekolah dan melirik ruang ganti (dengan logo) perempuan saat melewatinya. Cal disapa oleh siswa (perempuan) lain kemudian bertabrakan dengan Jackson.
2.	2	18:23 - 19:04	Cal bertemu dengan Jackson dan Viv ketika mereka akan membersihkan dinding mural di belakang sekolah. Adegan ini merupakan adegan dimana Cal memperkenalkan dirinya kepada Jackson secara lengkap termasuk identitas gender dan kata ganti (<i>pronouns</i>) yang ia gunakan.

3.	3	09:56 - 10:57	Viv menegur Cal untuk menggunakan seragam yang sesuai dengan aturan sekolah yang baru.
4.	3	14:50 - 15:27	Hope memanggil beberapa siswa yang melanggar aturan seragam baru. Cal menolak untuk menggunakan rok.
5.	3	16:52 - 17:41	Cal masuk ke ruang ganti khusus siswa perempuan untuk mengganti seragamnya. Beberapa siswa menertawakan bindernya.
6.	3	38:38 - 39:30	Cal dan Jackson berjalan pulang dan membicarakan mengenai permasalahan seragam Cal.
7.	4	16:09 - 17:17	Sekolah mengadakan kelas pendidikan seks dan membaginya menjadi dua: kelas anatomi perempuan dan laki-laki. Cal dan Layla (siswa nonbiner lain) tidak tahu harus ikut kelas yang mana dan Hope meminta mereka untuk ikut kelas perempuan.
8.	6	10:54 - 11:56	Cal berusaha berdiskusi dengan Hope tentang pengadaan ruang ganti gender netral.
9.	6	17:32 - 18:38	Hope memanggil seluruh anggota sekolah ke aula dan membahas tentang headline

			Sekolah Seks yang terbit hari itu. Hope memanggil tiga siswa and memberi hukuman kepada mereka di depan seluruh sekolah.
10.	7	14:58 - 15:55	Di hari Open House sekolah, Hope melihat Cal masih memakai baju yang tidak sesuai. Hope kemudian menegur Cal dan menguncinya di ruang kelas kosong untuk menghambat Cal terlihat oleh pengunjung Open House.
11.	7	21:58	Cal muncul dalam video promosi sekolah yang dibuat oleh murid-murid Moordale
12.	7	26:12 – 26:22	Cal berhasil keluar dari ruang kelas tempat dia terkunci dan muncul di panggung
13.	8	25:59 - 26:23	Cal berusaha keluar dari ruangan kelas terkunci melalui ventilasi udara, saat dia berada di atas aula, ventilasi udara terbuka dan jatuh beserta Cal di depan panggung saat band sekolah tampil. Cal kemudian memanggil Kepala Sekolah Hope dan memberikan jari tengah kepada Hope.

Sumber: Olah data peneliti (2024)

4. Teknik Pengumpulan Data

Peneliti mengumpulkan dua macam data: data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang peneliti dapatkan langsung di lapangan (Sugiyono, 2013, hlm. 225). Penelitian semiotika menggunakan data yang ada dalam objek yang diteliti, dalam penelitian ini data primer yang peneliti gunakan adalah tangkapan gambar dari adegan-adegan dalam serial Sex Education S3. Data sekunder adalah data yang sumbernya tidak langsung diberikan kepada peneliti, melainkan melalui sumber lain seperti dokumen (Sugiyono, 2013, hlm. 225). Data sekunder dalam penelitian ini adalah berbagai penelitian, bacaan, dan pemberitaan yang berkaitan dengan gender nonbiner dan serial Sex Education.

5. Teknik Analisis Data

Bogdan (dalam Sugiyono, 2013, hlm. 244) menjelaskan analisis dalam kualitatif adalah proses menyusun data secara sistematis dari data-data yang diperoleh, baik dari wawancara atau data lapangan, sehingga dapat mudah dipahami dan dibagikan ke orang lain. Penelitian kualitatif memiliki analisis data yang bersifat induktif, analisis yang berdasarkan dari data yang didapatkan, dan dikembangkan menjadi hipotesis (Miles dkk., 2008). Analisis data kualitatif bersifat induktif, yakni analisis dilakukan dengan menarik kesimpulan dari data yang diperoleh (Sugiyono, 2013, hlm. 245). Hal ini dilakukan dengan memaparkan temuan dan mengaitkannya dengan konsep lain yang berhubungan (Wibowo, 2013, hlm. 164).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis semiotika John Fiske. Peneliti akan membaca makna dari tanda-tanda yang ada di level realitas, level representasi, dan level ideologi yang ada dalam adegan-adegan Cal Bowman dalam serial. Level realitas dilihat melalui penampilan, kostum, tata rias, gestur, gaya bicara, ekspresi, dan dialog Cal Bowman. Level representasi dilihat melalui teknis kamera seperti sudut dan tata letak karakter dalam *frame*, pencahayaan, dan pengeditan adegan. Peneliti tidak melihat kode musik dan *casting* dalam level representasi karena adegan-adegan Cal Bowman yang diteliti minim penggunaan musik. Analisis level realitas dan representasi dipaparkan menggunakan tabel berisi potongan-potongan gambar adegan beserta deskripsi visual dan dialog yang sedang berlangsung dalam potongan gambar adegan tersebut. Hasil temuan data dijelaskan secara narasi setelah tabel.