

## Kampanye Inklusivitas LGBT Disney: Analisis Konten Kualitatif dalam Film *Strange World* (2022)

Hamzah Tegar Ashari<sup>1</sup>, Ali Nuke Affandy<sup>2</sup>, Ngatma'in Ngatma'in<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Muhammadiyah Surabaya, Surabaya, Indonesia

e-mail: [hamzahashari206@gmail.com](mailto:hamzahashari206@gmail.com)<sup>1</sup>; [alinukeaffandy@yahoo.com](mailto:alinukeaffandy@yahoo.com)<sup>2</sup>; [ngatma'in@um-surabaya.ac.id](mailto:ngatma'in@um-surabaya.ac.id)<sup>3</sup>

\*Corresponding author

### ABSTRACT :

This research examines Disney's propaganda of the LGBT inclusivity through *Strange World* (2022) movie. Previous researchers agree that Disney has several times included propaganda of certain values in its films, such as feminism, racial issues, and world wars. Based on this, we assume that Disney also propagates the value of LGBT inclusivity that encourages acceptance of LGBT people at large, from their idealism to their communities. This research explores how Disney incorporates the value of LGBT inclusivity in the movie *Strange World* (2022) using a descriptive qualitative approach. This approach was chosen because it is able to present an in-depth understanding of LGBT representation in *Strange World* (2022). The primary data in this research is the film *Strange World* (2022) which is analyzed using Edo Kuckartz's qualitative content analysis (QCA) technique. The results showed that the LGBT campaign was carried out in the film *Strange World* (2022) by displaying LGBT representation manifestly and latently. The representation is shown through the homosexual pairing of the main character, Ethan Clade and Diazo, as well as the transvestite character, Caspian. Another form of the campaign is shown through the "peer group support" scene category that shows acceptance and support for the homosexual relationship of Ethan and Diazo.

### ARTICLE HISTORY

Submitted: 3 November 2023

Revised: 12 December 2023

Accepted: 31 January 2024

### KEYWORDS

campaign, homosexual, inclusivity, LGBT, movie

### PENDAHULUAN

Film merupakan media hiburan dengan peminat yang sangat tinggi (Syahrudin, 2015), khususnya di Indonesia, dengan angka lima puluh juta peminat pada tahun 2018 (Indonesia.go.id, 2019). Para remaja dari kalangan pelajar dan mahasiswa, khususnya kaum hawa mendominasi jumlah peminat film di Indonesia (Azasya, 2019). Melihat realitas tersebut,

maka terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan secara khusus, misalnya mengenai bagaimana suatu film dapat memicu perubahan sosial, termasuk pembentukan persepsi publik (Al Hanif et al., 2023). Bukan tanpa alasan, perhatian tersebut perlu diberikan karena film merupakan produk hiburan yang dapat mengenalkan budaya suatu kelompok masyarakat, sekaligus memengaruhi penontonnya (Musaharun, 2020).

Pengaruh tersebut bisa diberikan melalui penayangan hiburan yang konsisten yang pada akhirnya dapat membentuk pemahaman mengenai suatu nilai atau budaya. Film dapat memberikan pengaruh dengan mudah karena film merupakan media massa yang efektif, mengingat sifatnya yang audio dan visual. Kemudian, karena efektivitasnya itu maka banyak film yang diproduksi dengan muatan nilai atau ideologi tertentu dengan tujuan untuk melakukan propaganda (Akmalia, 2017). Sebut saja Hollywood. Melalui film-film perang seperti Rambo, penonton akhirnya berpersepsi bahwa Amerika superior dalam perang melawan Vietnam, yang faktanya justru Amerika mengalami kekalahan (Musaharun, 2020). Gambaran superioritas kekuatan perang Amerika juga ditampilkan oleh Hollywood dalam film perang lainnya. Pada tahun 2020 saja, Hollywood bahkan sudah memiliki lima film bertema perang dengan kualitas produksi yang baik yang dapat menarik minat banyak penonton (Aulisa, 2022).

Sejarah dan perkembangan film tentu juga tidak dapat lepas dari peran beberapa studio besar yang mampu memproduksi film-film terkenal dan banyak diminati masyarakat. Berkat peran dari studio-studio besar tersebut, maka film menjadi terus berkembang dan maju. Salah satu studio besar tersebut adalah Walt Disney Studio. Walt Disney Studio adalah entitas bisnis yang bergerak di bidang hiburan. Studio ini dinamai sesuai dengan nama pendirinya, Walt Disney, seorang produser film, animator, sekaligus sutradara yang terkenal (Welianto, 2020). Disney merupakan anak keempat dari lima bersaudara. Lahir di Chicago pada tanggal 5 Desember 1901 dan memiliki nama lengkap Walter Elias Disney. Momen Disney pertama kali mengenal film saat ia berada di Kansas dan bertemu dengan Walter Pfeiffer. Sosok inilah yang mengenalkan Disney pada dunia film, sebelum akhirnya Disney juga mengambil kursus di Kansas City Art Institute and *School of Design* (Welianto, 2020).

Studio animasi Disney baru didirikan pada tahun 1923 oleh Walt Disney dengan saudaranya, Roy dan Iwerks di Hollywood. Awalnya studio ini diberi nama Disney Brothers, yang kemudian diganti menjadi Walt Disney Studio. Melalui studio ini, Disney membuat karakter baru bernama Mickey Mouse dan sekaligus menjadi pengisi suaranya. Baru setelah itu, beberapa film mulai diproduksi dan membuat Walt Disney Studio menjadi lebih terkenal (Welianto, 2020). Walt Disney Studio juga pernah membuat film propaganda pertama mereka, tepatnya pada masa perang di tahun 1942. Saat itu, Disney memproduksi film berjudul *The New Spirit* (1942) dengan tujuan untuk mendorong warga Amerika Serikat membayar pajak sebagai upaya mendukung perang. Disney juga memproduksi film propaganda perang lainnya yang berjudul *Des Furer's Face* (1943) dengan tujuan menjatuhkan citra Nazi melalui ejekan yang terkandung dalam film tersebut (Reditya, 2021).

Seiring berjalannya waktu, kini Disney menjadi salah satu studio film terbesar dengan pangsa pasar terbesarnya pada tahun 2021 adalah gabungan wilayah India dan beberapa

negara di kawasan Asia Tenggara (Rizaty, 2022). Pada tahun tersebut, tepatnya pada kuartal IV 2021, melalui aplikasi layanan streaming mereka, Disney+ Hotstar, berhasil mendapatkan pelanggan sebanyak 118,1 juta orang. Jumlah ini merupakan hasil peningkatan sebesar 1,81% dari kuartal III di tahun yang sama (Rizaty, 2022). Aplikasi Disney+ Hotstar sendiri baru diluncurkan Disney pada tahun 2015 seusai mengakuisisi Hotstar yang awalnya dimiliki Star India. Meski begitu, aplikasi ini baru hadir di Indonesia pada September 2020 (Amanda, 2020; Hadyan, 2020).

Terlepas dari aplikasi streaming tersebut, film-film animasi Disney juga merajai box office dengan hasil penjualan film yang fantastis, terutama dalam satu dekade terakhir. Beberapa film animasi produksi Disney bahkan mampu meraup untung hingga lebih dari USD1 miliar, atau setara 15,3 triliun rupiah (Masrifah, 2023; Saputra, 2022). Jumlah keuntungan dan penonton sebanyak itu jelas menunjukkan dampak yang Disney miliki pada penontonnya. Mengingat film animasi banyak diminati anak-anak, dan memang ditujukan pada anak-anak (Hasan Basori, 2021), menonton film-film Disney sedari usia kecil jelas akan memberikan dampak. Hal ini dikarenakan kandungan nilai di dalamnya (Gray, 2019). Film yang diproduksi oleh Walt Disney Studio jelas bukan hanya sebuah media hiburan belaka, namun juga dapat berfungsi sebagai agen perubahan yang sekaligus dapat membentuk opini publik (Musaharun, 2020). Oleh sebab itu, mereka memproduksi film propaganda pada masa perang dunia ke dua seperti film yang berjudul *The New Spirit* (1942) dan *Des Furerher's Face* (1943) (Reditya, 2021).

Pengaruh Disney kini lebih luas mengingat jumlah penontonnya yang semakin banyak. Sebagai suatu perusahaan, tentu Disney juga berusaha untuk mengikuti perkembangan zaman dengan mengacu pada isu-isu populer seperti kesetaraan, ras, dan gender (Gray, 2019). Contohnya melalui produksi ulang film Disney dari era sebelumnya seperti *Aladdin* (2019) yang memberikan dampak kepada anak-anak berkulit gelap dalam hal kesetaraan dan keragaman global (Gray, 2019). Pengaruh Disney tidak berhenti di situ saja. Selain terkenal sebagai pelopor film animasi, Disney juga terkenal dengan karakter putri dalam kebanyakan filmnya. Karakter putri dalam film-film Disney mampu meresap dalam benak anak-anak perempuan. Bukan hal yang mengejutkan lagi apabila melihat anak perempuan yang memiliki impian untuk menjadi tuan putri. Beberapa dari mereka bahkan sampai terobsesi memiliki ciri fisik karakter tuan putri seperti dalam film-film tersebut (Brook, 2016).

Meskipun demikian, karena Disney mengikuti perkembangan zaman dengan mengacu pada isu-isu populer, maka ada beberapa perubahan dalam penggambaran karakter putri dalam film produksi Disney. Beberapa karakter putri yang mencolok adalah seperti Meridian dari *Brave* (2012) dan Elsa dari *Frozen* (2013). Kedua karakter putri ini menunjukkan bahwa Disney memasukkan unsur feminisme dalam filmnya. Kedua karakter ini menunjukkan sosok perempuan yang mandiri, bersemangat dan memiliki orientasi yang tidak melulu berkaitan dengan percintaan dan pencarian sosok pangeran tampan. Kendati demikian, sebagian masyarakat justru memiliki persepsi lain dan menganggap perjuangan Elsa dalam film adalah sebagai cerminan dari seseorang yang berjuang untuk menerima seksualitasnya. Masih berkaitan dengan anggapan tersebut, ada anggapan yang muncul bahwa Elsa adalah karakter

putri pertama yang lesbian. Kampanye inilah yang mendapatkan dukungan dari pengisi suara karakter Elsa, Idina Menzel (Brook, 2016).

Terlepas dari beberapa anggapan liar tersebut, terlihat jelas bahwa unsur feminisme hadir dalam beberapa film Disney melalui karakter putri mereka. Selain memberikan edukasi dan inspirasi dalam film animasi mereka, Disney juga memasukkan propaganda mengenai nilai-nilai tertentu seperti feminisme, perang, dan sebagainya (Brook, 2016; Reditya, 2021). Melihat konsistensi tersebut, maka dapat dilihat bahwa kandungan nilai-nilai itu sengaja dihadirkan Disney dengan maksud tertentu. Karakter putri Disney juga telah memberikan pengaruh yang melampaui dunia entertain. Karakter-karakter putri Disney sering menjadi panutan dan inspirasi bagi para gadis atau perempuan muda yang menontonnya (Rofheart, 2020). Sebab itulah karakter putri Disney dapat memberikan pengaruh yang besar. Hal ini dapat terjadi karena melalui karakter putri mereka, Disney menghadirkan kisah yang ajaib, juga dengan lagu dan kata-kata yang magis. Beberapa hal inilah yang mampu membentuk nilai, kepercayaan, serta aspirasi dari para gadis yang menonton film Disney (Singer, 2023). Karena bagaimanapun, karakter putri Disney bukan hanya sekadar karakter fiksi belaka. Karakter putri Disney merupakan representasi kompleks dari interaksi nilai budaya, ekspektasi sosial, dan dinamika gender. Melalui karakteristiknya, interaksi, dan alur cerita, karakter putri ini menyampaikan pesan mengenai feminitas, independensi, dan kekuatan yang dapat memberikan pengaruh secara signifikan kepada para perempuan mengenai pemahaman akan diri mereka sendiri, serta pemahaman mengenai posisi mereka dalam dunia sosial (Johnson & Jones, 2018 dalam Singer, 2023). Mengetahui hal tersebut, pengkritik konservatif, Debbie Schlusel menganggap bahwa Disney telah menyimpang dari nilai kebenaran atau sesuatu yang disebut sebagai "utuh dan baik" dari Amerika Serikat. Serta menganggap bahwa masyarakat telah dirusak karena Disney telah memperkuat unsur feminisme dalam film mereka (Brook, 2016).

Berbicara mengenai feminisme, paham ini tidak dapat lepas dari nilai keterbukaan atau yang umum disebut sebagai inklusivitas. Apabila melihat pada realitanya, inklusivitas atau inklusi berarti sebuah sikap yang menerima siapapun tanpa memandang perbedaan dan latar belakang sosial seperti ras, gender, bentuk fisik, dan perbedaan lainnya (Sitanggang, 2022). Melihat definisi tersebut, karena itulah nilai keterbukaan tidak dapat dilepaskan dari feminisme. Konteks feminisme nilai inklusivitas mengajak untuk menerima feminisme dengan mengakomodasi, serta memberikan hak-hak yang setara dan tidak memberikan intimidasi. Dalam kasus lain, terdapat banyak contoh penerimaan sebagai wujud dari sikap inklusif. Inklusivitas juga sering dikaitkan dengan isu ras dan LGBT, mengingat komunitas LGBT merupakan komunitas yang terpinggirkan (Wiktorek, 2015) dan salah satu bentuk penerimaan dari sikap inklusif adalah dengan mengakomodasi komunitas LGBT, baik itu kepentingannya, maupun hak-haknya. Isu ini juga sudah mulai menghiasi film-film Disney. Salah satu yang mencolok pada film *Lightyear* (2022) yang memperlihatkan Alisha Hawthorne sebagai karakter lesbian. Setelah itu Disney juga merilis film dengan karakter utama yang homoseksual, Ethan Clade dalam *Strange World* (2022).

Sebagaimana yang diketahui, komunitas LGBT awalnya dianggap sebagai komunitas marginal yang terpinggirkan. Kendati begitu, saat ini, komunitas LGBT semakin berkembang dan menarik atensi banyak masyarakat. Setelah itu, seiring berjalannya waktu, kini LGBT sudah tidak lagi dipandang sebagai komunitas sosial belaka, melainkan sudah dipandang sebagai gerakan sosial (Wiktorek, 2015). Jauh sebelum gerakan atau aksi mendukung LGBT menjadi sebesar saat ini, masyarakat tidak memberikan perhatian atau bahkan tidak mengetahui mengenai orientasi seksual dari kelompok ini. Pada tahun 1997, salah satu pembawa acara terkenal, Ellen DeGeneres mengakui bahwa dirinya adalah seorang lesbian kepada publik. Hal ini kemudian memantik perhatian yang besar dan mengundang diskusi yang besar pula dari publik. Berikutnya pada 2015, Mahkamah Agung Amerika melegalkan pernikahan sesama jenis, yang mana hal ini kemudian ditandai sebagai kemenangan bagi komunitas LGBT yang sudah berkembang (Chen, 2018). Tidak berhenti dari situ saja, LGBT yang kini sudah dipandang sebagai gerakan sosial, terus melakukan beberapa aksi dengan tujuan perubahan. Dalam hal ini, perubahan yang dituju adalah mengenai persepsi dan pandangan publik tentang orientasi seksual yang benar/lurus (Wiktorek, 2015).

Gerakan propaganda LGBT oleh rumah produksi Walt Disney dimungkinkan juga hadir dalam film-filmnya, tak terkecuali *Strange World* (2022). Dengan memasukkan karakter utama LGBT, Disney seolah memiliki agenda khusus untuk mempromosikan sebuah standar baru, tidak hanya di dunia film, melainkan di kehidupan nyata. Sebelum *Strange World* (2022), Disney telah terlebih dahulu memasukkan unsur LGBT dalam beberapa film mereka (Amr, 2023). Berdasarkan hal tersebut, maka terlihat bahwa Disney kerap kali memasukkan unsur propaganda dalam film-film produksi mereka. Mulai dari propaganda pada masa perang dunia II (Reditya, 2021), hingga pada masa modern ini, yang mana isi dari propaganda tersebut memuat isu-isu populer dan budaya masyarakat Amerika Serikat, seperti isu keterbukaan dan kebebasan, feminisme (Brook, 2016), ras, dan LGBT (Amr, 2023).

Dari pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan investigasi mengenai apa agenda yang dimiliki oleh Disney dalam *Strange World* (2022). Selain itu, mengingat bahwa film kartun animasi terutama yang bertema dongeng dan fantasi diperuntukkan bagi anak-anak (Liputan6.com, 2021), maka seharusnya *Strange World* (2022) merupakan film yang diperuntukkan pada anak-anak dan remaja. Penelitian ini menjadi penting dilakukan supaya dapat meningkatkan kesadaran masyarakat, khususnya penikmat film, bahwa Disney memainkan fungsi lain dari sebuah film, yaitu membentuk opini publik dan sekaligus menjadi agenda perubahan (Musaharun, 2020) dengan melakukan propaganda melalui film-film buatan mereka. Penelitian ini bertujuan untuk menyoediki agenda Disney dalam film mereka yang berjudul *Strange World* (2022). Analisis isi terhadap film *Strange World* (2022) yang dilakukan dalam penelitian ini menempatkan peran karakter beserta porsinya dalam film sebagai fokus peneliti, yakni bagaimana karakter bertindak dan berbicara untuk menyampaikan pesan dan seterusnya. Peneliti percaya bahwa peranan karakter dapat memberikan pengaruh terhadap penonton (Bond & Compton, 2015).

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam mengenai representasi LGBT dalam film *Strange World* (2022) dengan mengumpulkan data yang bersifat deskriptif dan lisan dari objek penelitian (Williams, 2007). Sumber data primer penelitian ini adalah film *Strange World* (2022) garapan studio animasi Disney. Peneliti akan melakukan observasi secara teliti terhadap setiap adegan, dialog, dan elemen visual dalam seluruh isi *Strange World* (2022) yang terkait dengan representasi LGBT.

Berkaitan dengan observasi, secara definisi, observasi merupakan suatu proses pengamatan beserta dengan pencatatan yang dilakukan secara sistematis (Catwright, 1984 dalam Novianti, 2012). Maka dari itu, instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi yang telah dirancang khusus dengan menggunakan kategorisasi deduktif. Lembar observasi ini memuat daftar variabel (indikator) yang akan diamati, termasuk isu-isu LGBT, interaksi karakter, dan elemen-elemen yang relevan, yaitu: (1) dialog, yang meliputi narasi, percakapan, tulisan, kata, dan kalimat; (2) sinematik, yang meliputi kamera, *lighting*, musik, suara, dan *editing*; (3) adegan, yang meliputi gerakan nonverbal dan *action*; (4) karakter, yang meliputi sifat, pakaian, dan pemikiran/kognisi; dan (5) *setting*, yang meliputi lokasi dan latar budaya (Diani Amanda, Lestari Martha Tri, 2017). Data akan dicatat secara rinci sesuai dengan instruksi yang tertera pada lembar observasi. Data yang diambil akan mencakup isu-isu yang berkaitan dengan LGBT, bentuk interaksi karakter yang merepresentasikan LGBT, serta elemen-elemen lain yang mengungkapkan eksistensi LGBT dalam film.

Data yang telah dikumpulkan akan dianalisis menggunakan teknik analisis konten kualitatif (*Qualitative Content Analysis* (QCA)). Analisis konten kualitatif merupakan teknik analisis yang menekankan unsur manifes dan laten dari suatu teks atau konten komunikasi dengan memperhatikan tradisi hermeneutika guna memahami makna pesan (Kuckartz & Rädiker, 2023). Teknik analisis ini akan dilakukan dengan cermat dan sistematis, dengan fokus pada identifikasi isu-isu LGBT, frekuensi pembahasan isu-isu tersebut, serta analisis mendalam mengenai cara representasi LGBT digambarkan dalam film untuk mengekstraksi makna, tema, atau pola-pola tertentu dalam materi film. Nantinya, teknik analisis konten kualitatif ini akan dilakukan dalam tiga fase. Fase pertama adalah kategorisasi sumber data, yakni data yang sudah dikumpulkan akan dikategorisasikan secara spesifik. Terdapat tiga jenis sumber data yang dikategorisasikan, yaitu dialog, gestur, dan sinematik. Fase kedua adalah fase coding atau pemberian kode terhadap temuan data yang sudah dikategorisasikan sumber datanya. Fase ketiga adalah analisis data yang sudah dikodifikasi. Fase ketiga ini berisi penjelasan secara terperinci mengenai data yang sudah diberi kode (Kuckartz & Rädiker, 2023). Ketiga fase ini akan digambarkan melalui lembar observasi berupa tabel yang telah dirancang dan BAB "Analisis Data".



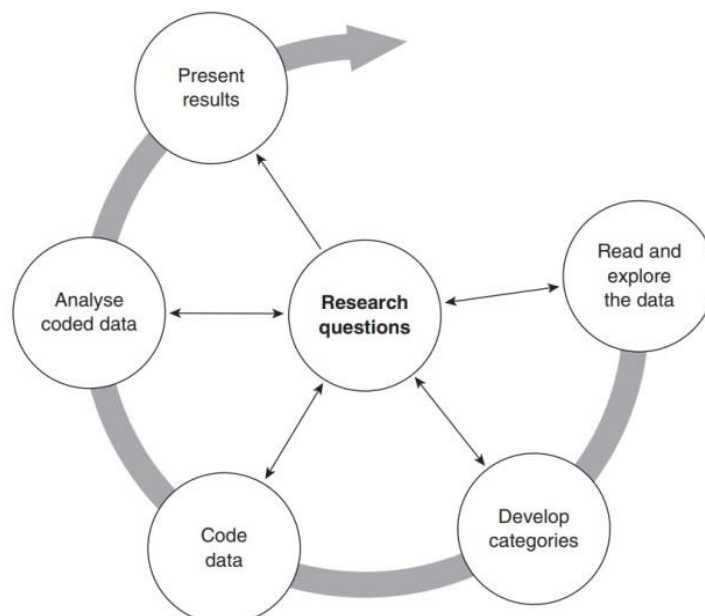
Sumber: (Udo Kuckartz & Stefan Rädiker,2023)

**Gambar 1 Analisis Data Manifes dan Laten**

Berikutnya, analisis akan dilakukan terhadap data yang merepresentasikan LGBT, baik itu secara manifes, maupun laten, yang sudah dikumpulkan dan dikodifikasi dalam lembar observasi yang telah dirancang. Pengumpulan dan kodifikasi data ini dilakukan melalui proses observasi secara teliti dan berulang terhadap keseluruhan film *Strange World* (2022). Nantinya, data yang dimasukkan adalah data yang bersumber dari keseluruhan elemen-elemen yang relevan yang terdapat di dalam film yang mengandung representasi dari LGBT.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kami menganalisis data dalam film *Strange World* (2022) yang sudah dikumpulkan dan dikategorikan dalam bentuk kode yang akan disajikan dalam tabel yang sudah dirancang. Proses ini didasarkan oleh teknik analisis QCA (*Qualitative Content Analysis*) yang digunakan pada penelitian ini. Terdapat lima tahapan yang dilalui, di antaranya adalah: pengumpulan data, kategorisasi, kodifikasi data, analisis, dan kesimpulan (Kuckartz & Rädiker, 2023).



Sumber: (Udo Kuckartz & Stefan Rädiker, 2023)

**Gambar 2 Tahapan Analisis Konten Kualitatif**

**Tabel 1 Temuan Data**

<i>Scene/time</i>	Jenis sumber	<i>Original text</i>	Kategori yang ditemukan
05:53	Dialog	<b>Calisto:</b> "Maaf interupsi, tapi kurasa Clade kecil benar. Jeager, kita tidak tahu ada apa di balik pegunungan itu. Namun tanaman ini nyata. Kita harus mengujinya, demi Avalonia."	<b>Situasi sosial politik</b>
10:32	Dialog Gesture	<b>Ethan:</b> "Hei Diazo, aku tidak melihatmu. Bukan berarti kau tidak kentara, aku hanya.. Hei apa kabar (Diazo)?" → gestur: gugup, perubahan tingkah laku secara drastis dan tidak normal → tiba-tiba hendak bersandar ke pagar, namun batal, lalu melipat tangan.	<b>Bentuk interaksi Homoseksual</b>
11:00	Gesture	-(tidak ada dialog) -gestur: berdekatan secara fisik, saling melirik satu sama lain dengan malu-malu.	<b>Bentuk interaksi Homoseksual</b>
11:28	Dialog Gesture	<b>Searcher:</b> "Kau pasti Diazo. Ethan selalu membicarakanmu."  <b>Ethan:</b> "Tidak selalu, mungkin terkadang atau hanya sesekali." → gestur: tersipu malu dan gugup.	<b>Dukungan <i>peer group</i></b>
12:04	Dialog	<b>Searcher:</b> "Hei, Diazo terlihat keren, pantas kau menyukainya. Aku jadi teringat dengan cinta pertamaku."	<b>Dukungan <i>peer group</i></b>
12:12	Sinematik	-(tidak ada dialog) -gambaran masyarakat beragam: terdapat ras tionghoa, ras kulit hitam, dan ras penduduk asli Benua Amerika.	<b>Situasi sosial politik</b>
33:18	Dialog	<b>Ethan:</b> "Oh, hei Diazo. Bagaimana akhir pekanku? Yah, aku melewati	<b>Bentuk interaksi homoseksual</b>



		terowongan seram untuk menyelamatkan ayahku. Biasa saja.”	
46:45	Dialog Gesture	<b>Caspian:</b> “Aku senang kau selamat, Ethan kecil. Kau membuatku sangat khawatir. Oh, apa itu? Ini sangat imut dan menggemaskan! Aku ingin menjadikannya oleh-oleh.” Gestur→ memancungkan bibir sembari membuat gerak tubuh seperti perempuan (feminin).	<b>Karakter LGBT.</b>
50:06	Dialog Gesture Sinematik.	<b>Jeager:</b> “Apakah kau memiliki kekasih yang menunggumu pulang? Siapa dia?”  <b>Ethan:</b> (gestur tersipu malu) “bukan siapa-siapa.. Diazo. Namanya Diazo! Aku sangat suka dia, aku tidak bisa utarakan, karena aku selalu begini” (sambil menunjukkan gestur kaku yang feminin, menekuk pergelangan tangan keluar).  <b>Jeager:</b> “Hei, biarkan Kakek memberikanmu nasihat yang bijak. Jika kau ingin membuatnya tertarik padamu, maka lakukan ini. Bawa dia ke situasi berbahaya yang bisa merenggut nyawanya. Lalu kau selamatkannya”  <b>Ethan:</b> “Ya, itu kedengarannya bukan cara yang bagus untuk memulai suatu hubungan”	<b>Dukungan <i>peer group</i></b>
62:18	Dialog	<b>Meridian :</b> “Andai Diazo melihatmu saat ini. Apa? Kau pikir aku dan ayahmu tidak mengobrol..? Kau melakukan hal yang bagus”	<b>Dukungan <i>peer group</i></b>

87:55	Gesture Sinematik	-(tidak ada dialog) -gestur: berpelukan dari samping sembari menempelkan kepalanya masing-masing.	<b>Bentuk interaksi homoseksual</b>
88:04	sinematik	-(tidak ada dialog) - gambaran masyarakat beragam: terdapat ras tionghoa, ras kulit hitam, dan ras penduduk asli Benua Amerika	<b>Situasi sosial politik</b>

Sumber: (*Strange World*, 2022)

Berdasarkan temuan data pada tabel di atas, maka terdapat beberapa poin analisis yang disajikan sebagai berikut:

### Dukungan *Peer Group*

Beberapa adegan dalam *Strange World* (2022) menggambarkan dukungan dari keluarga dalam bentuk interaksi dan gestur dari karakter bernama Searcher Clade sebagai ayah Ethan, Meridian sebagai ibu Ethan, dan Jeager Clade sebagai kakek Ethan. Dukungan, dalam film tersebut, diberikan secara lugas melalui karakter-karakternya. Adegan ayah Ethan yang menyambut kehadiran Diazo dan mengatakan bahwa Ethan sering membicarakannya, secara positif menunjukkan bahwa Ethan secara terbuka mengakui identitasnya sebagai seorang homoseksual yang menyukai teman lakinya, Diazo. Hal ini kemudian mendapat dukungan dari keluarganya, khususnya ayahnya yang menunjukkan ketertarikan dengan gestur antusiasnya dan tidak menunjukkan penolakan sama sekali.

Hal tersebut menunjukkan sebuah representasi dukungan hubungan homoseksual oleh pasangan heteroseksual. Dukungan digambarkan tidak hanya datang dari pasangan LGBT, melainkan mereka yang heteroseksual juga mendukung penuh *peer group* mereka yang memiliki relasi romantis sesama jenis. Contohnya pada adegan di menit 12:04 dengan dialog:

Searcher Clade: *"Hei, Diazo terlihat keren, pantas kau menyukainya. Aku jadi teringat dengan cinta pertamaku."*

Dialog tersebut menunjukkan bahwa ayah Ethan mengetahui bahwa anaknya merupakan homoseksual dan memberikannya dukungan dengan mengatakan bahwa lelaki yang disukai putranya merupakan seorang yang keren dan wajar apabila putranya menyukainya.

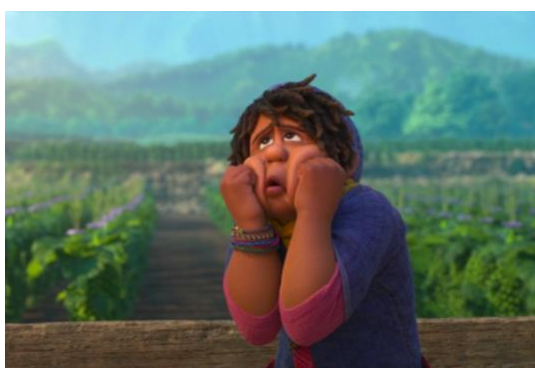
Contoh lainnya yang menunjukkan dukungan *peer group* adalah dari dialog kakek Ethan, Jeager Clade dengan Ethan. Dialog tersebut telah ditampilkan dalam tabel temuan data pada menit ke 50:06. Berdasarkan dialog tersebut, terlihat bahwa kakek dari Ethan Clade memberikan dukungan penuh dengan memberikan saran tentang bagaimana dan apa yang seharusnya dilakukan oleh Ethan Clade untuk dapat menarik perhatian, sekaligus mendapatkan hati dari Diazo, lelaki yang disukainya. Tidak ketinggalan, karakter Meridian, sebagai ibu kandung dari Ethan Clade juga memberikan dukungan atas hubungan

homoseksual dari anaknya. Dukungan ini berdasarkan teks dialog yang terdapat pada tabel temuan data, pada adegan menit ke 62:18.

Berdasarkan pemaparan beberapa adegan di atas, maka terlihat begitu jelas dukungan yang dilakukan secara lugas dari keseluruhan anggota keluarga Clade. Hal ini menunjukkan bahwa LGBT sudah dianggap sebagai sesuatu yang lumrah dan wajar dalam lingkungan sosial mereka. Terlihat bahwa LGBT sudah menjadi suatu standar mengenai orientasi seksual dan hubungan romantis. Realitas dalam film ini merupakan sesuatu yang ditargetkan oleh gerakan yang dilakukan oleh komunitas LGBT (Wiktorek, 2015). Melihat diaplikasikannya standar tersebut dalam film yang diproduksi oleh studio animasi besar seperti Disney, maka ini membuktikan bahwa tujuan dari gerakan komunitas LGBT telah terpenuhi dalam negara Amerika Serikat. Hal ini juga sekaligus menunjukkan bahwa Disney berupaya untuk memengaruhi penontonnya melalui serangkaian adegan di atas. Pendekatan ini dilakukan Disney dimungkinkan karena terbukti bahwa suatu media digital dapat memengaruhi masyarakat, khususnya penggunaannya (Al Hanif et al., 2023).

### **Karakter LGBT: Diazo dan Ethan, dan Caspian**

Terdapat dua karakter kuat yang secara lugas ditunjukkan dalam film ini sebagai pasangan homoseksual, yakni Diazo dan Ethan. Dua belas (12) adegan *Strange World* yang telah dijabarkan dalam tabel temuan data, menggambarkan karakter Diazo yang sedikit pendiam, kalem, dan santai memiliki ketertarikan pada rekannya yang bernama Ethan. Sedangkan Ethan, feminin, pembangkang, cerewet dan suka menjelajah seperti kakeknya, Jeager Clade. Kedua karakter ini menunjukkan watak seorang pasangan romantis sesama jenis yang saling mengekspresikan ketertarikan satu sama lain.



Sumber: (*Strange World*, 2022)

**Gambar 3 Ethan feminin**

Adegan lain menunjukkan bahwa selain kedua karakter tersebut, juga terdapat karakter Caspian. Sebagaimana Ethan yang bersifat feminin selayaknya seorang waria, Caspian juga berlaku serupa. Secara deskripsi dari adegan dan gestur yang ditampilkan pada menit ke 46:46 pada tabel temuan data, Caspian adalah seorang waria. Apabila dikaitkan dengan Ethan yang seorang homoseksual, maka kehadiran karakter Caspian dalam beberapa adegan dalam film

*Strange World* (2022) merupakan bagian dari representasi LGBT secara manifes. Hal ini dikarenakan waria kerap kali dikaitkan dengan LGBT, lebih spesifiknya homoseksual (Anugerah, 2023).



Sumber: (*Strange World*, 2022)

**Gambar 4 Caspian Waria**

### **Konteks Sosial Politik**

*Strange World* (2022) mengambil konteks *setting* sebuah kota yang terkurung oleh pegunungan besar dan luas bernama Avalonia. Tidak ada yang bisa keluar dan melewati pegunungan yang mengurung Avalonia. Keluarga Clade, yang dipimpin oleh Jeager Clade dan didampingi oleh beberapa warga Avalonia yang terpilih dan terlatih, beserta dengan anaknya, Searcher Clade, tengah melakukan petualangan untuk menaklukkan pegunungan tersebut. Pada pertengahan perjalanan, Searcher Clade menemukan Pando, tanaman yang kemudian menjadi sumber energi utama Avalonia. Searcher mengusulkan untuk kembali ke Avalonia dengan membawa Pando. Jeager Clade menolaknya sendiri sebelum akhirnya anggota penjelajah lainnya menginterupsi dan menyetujui gagasan Searcher untuk tidak perlu melintasi pegunungan dan kembali ke Avalonia dengan membawa Pando. Adegan ini terdapat pada menit ke 05:53 dengan dialog yang terdapat pada tabel temuan data. Adegan ini menggambarkan masyarakat Avalonia yang inklusif dengan tidak menjadi kaku untuk berpetualang melintasi pegunungan. Hal ini diperkuat oleh prinsip mereka yang menyatakan bahwa petualangan dilakukan demi kemajuan Avalonia, bukan sekedar melintasi pegunungan belaka. Adegan yang menunjukkan persetujuan terhadap pendapat anak muda juga menguatkan kesan inklusif masyarakat Avalonia, khususnya anggota penjelajah saat itu kecuali Jeager Clade yang ambisius.

Selain adegan di atas, gambaran keterbukaan atau inklusivitas masyarakat Avalonia juga terlihat pada adegan sinematik pada menit ke 12:12. Adegan ini menunjukkan situasi dan kondisi Avalonia dengan masyarakat yang beragam. Mulai dari masyarakat dengan ras Tionghoa, ras Asia, ras kulit hitam, hingga ras penduduk asli Benua Amerika. Kondisi keterbukaan inilah yang menjadi latar belakang dukungan atau penerimaan masyarakat terhadap LGBT. Maka wajar apabila Ethan dan Diazo bisa menjadi LGBT, juga dengan orang tua Ethan memberikan dukungan terhadap hubungan homoseksualnya.



Sumber: (*Strange World*, 2022)

**Gambar 5 Masyarakat Avalonia**

Tidak terdapat perubahan perilaku dari masyarakat Avalonia yang digambarkan dalam film mengenai penyikapan atau penerimaan terhadap LGBT. Masyarakat Avalonia sedari awal menerima bahkan mendukung LGBT. Tidak seperti masyarakat Amerika Serikat yang sempat menolak dan mendiskriminasi komunitas LGBT pada sekitaran dua dekade yang lalu sebelum akhirnya kini menjadi menerima dan memberikan dukungan terhadap komunitas LGBT (Chen, 2018). Sehingga dapat disimpulkan bahwa Avalonia dalam *Strange World* (2022) merupakan gambaran masyarakat Amerika Serikat saat ini yang inklusif dan mendukung LGBT. Sebagaimana fungsi film sebagai agen perubahan dan representasi budaya (Musaharun, 2020), maka melalui film ini, Disney menunjukkan inklusivitas dan penerimaan komunitas LGBT seperti yang dilakukan masyarakat Amerika Serikat.

### **Bentuk Interaksi Homoseksual**

#### **Berdempetan**

Adegan ini terjadi pada menit ke 11:00. Tepatnya pada saat Ethan menghampiri teman-temannya yang berkunjung ke ladang. Setelah mengetahui ada Diazo, Ethan yang salah tingkah dan gugup pun mengambil posisi bersandar. Setelah itu Diazo menghampiri sembari ikut bersandar tepat disampingnya dan berdempetan dan mulai berbincang ringan sembari malu-malu. Adegan ini merupakan representasi laten, di mana gestur saling menyukai ditunjukkan secara laten. Meski representasi LGBT tidak secara eksplisit diperlihatkan dalam adegan ini, namun adegan yang menunjukkan gestur tersebut sudah cukup untuk menggambarkan kedua orang lelaki yang saling tertarik satu sama lain.

#### **Bersandar Kepala**

Adegan ini terjadi pada adegan sinematik di akhir film pada menit ke 87:55 yang menunjukkan kondisi se usai penyelesaian masalah utama dalam film. Terlihat bahwa Ethan dengan teman-temannya membersihkan lingkungan dari bangkai akar tanaman Pando. Setelah itu, Diazo datang menghampiri Ethan dan mereka menyandarkan kepalanya sembari memandangi pemandangan di atas. Mereka melakukannya sembari tersenyum bahagia.

Adegan ini menunjukkan romantisme dari kedua pasangan homoseksual antara Ethan dan Diazo, sekaligus menjadi representasi LGBT secara manifes.



Sumber: (*Strange World*, 2022)

**Gambar 6** Ethan dan Diazo bersandar kepala

### **Berpelukan**

Adegan ini juga terjadi bersamaan dengan adegan menyandarkan kepala Ethan dan Diazo. Pada menit ke 87:55. Ethan dan Diazo terlihat saling berpelukan dari samping sembari menyandarkan kepalanya masing-masing saat melihat pemandangan. Melalui adegan ini, dapat disimpulkan bahwa Ethan dan Diazo sudah berpacaran. Adegan ini menunjukkan bahwa mereka sedang bermesraan sebagai pasangan kekasih sesama jenis. Ini merupakan representasi LGBT secara manifes.



Sumber: (*Strange World*, 2022)

**Gambar 7** Ethan dan Diazo saling berpelukan

### **Dialog Romantis**

Dialog merupakan representasi LGBT yang bersifat manifes dan salah satu yang paling mencolok. Dialog romantis ini berupa pernyataan Ethan yang menyukai Diazo secara romantis. Hal ini digambarkan dalam beberapa adegan, misalnya pada saat Searcher Clade mengatakan bahwa Ethan sering membicarakan Diazo secara positif pada menit ke 11:28, lalu pada saat Ethan bercerita pada kakeknya bahwa ia menyukai Diazo pada menit ke 50:06, juga pada menit ke 10:32 saat Ethan salah tingkah, gugup, dan tersipu malu pada saat bertemu dan menyapa Diazo. Adegan pada menit ke 10:32 ini merupakan representasi laten karena Ethan

digambarkan menyukai rekan sesama jenisnya secara tidak langsung, yaitu melalui gestur salah tingkah, gugup, dan tersipu malu disertai dialog yang tidak bertauran sebagai konsekuensi dari gestur tersebut.

### **Saling Melirik**

Gestur melirik adalah representasi LGBT yang bersifat laten karena ditampilkan secara tidak langsung, yaitu hanya dengan gestur yang menunjukkan ketertarikan satu sama lain. Sebagaimana pasangan perempuan dan pria pada umumnya. Adegan ini terjadi pada menit ke 11:00 di mana Diazo mendatangi Ethan dan bersandar di dekatnya sembari berbincang. Saat Diazo memandangi Ethan, secara tidak sengaja Ethan juga memandangnya sehingga keduanya pun tersipu malu.



Sumber: (*Strange World*, 2022)

**Gambar 8** Ethan dan Diazo saling lirik

Itulah kelima bentuk interaksi LGBT yang terdapat dalam film *Strange World* (2022) garapan studio animasi Disney. Keseluruhan bentuk interaksi ini menunjukkan bahwa Ethan dan Diazo memiliki hubungan romantis yang saling memiliki rasa ketertarikan satu sama lain, dan karena LGBT merujuk pada orang-orang yang memilih label identitas seksual mereka sendiri (Russell et al., 2009), maka dapat disimpulkan bahwa Ethan dan Diazo merupakan lelaki homoseksual yang saling menyukai satu sama lain, dibuktikan dengan bentuk interaksi LGBT yang sudah dijabarkan di atas.

### **Setting/Sinematik Film**

Terdapat dua adegan sinematik yang menunjukkan gambaran masyarakat atau situasi sosial masyarakat Avalonia yang terbuka, heterogen, dan inklusif. Pertama, adegan sinematik yang terdapat pada menit ke 12:12, yang menggambarkan masyarakat Avalonia begitu beragam dari segi ras, namun juga terbuka dan inklusif, termasuk terhadap perkembangan teknologi. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya kendaraan terbang dengan beberapa teknologi lainnya yang menggunakan sumber energi dari Pando. Adegan ini juga menunjukkan inklusivitas dari segi sosial, di mana masyarakat Avalonia digambarkan rukun dan terbuka satu sama lain. Hal ini dapat dilihat dari keseluruhan warga yang berinteraksi satu sama lain tanpa ada gambaran konflik sedikitpun.



Berikutnya merupakan adegan sinematik pada bagian akhir film di menit 88:04. Adegan ini menunjukkan masyarakat Avalonia yang sudah menemukan sumber energi baru pengganti Pando. Secara simbolik, masyarakat Avalonia secara bersama-sama berkumpul dan mematikan lilin yang mereka pegang. Hal ini menunjukkan bagaimana masyarakat Avalonia yang heterogen namun juga terbuka satu sama lain serta rukun.

Adegan sinematik di akhir film ini juga digunakan oleh Disney untuk menunjukkan bahwa Ethan dan Diazo sudah berpacaran. Fakta tersebut digambarkan dengan adegan berpelukan sambil menempelkan kepalanya masing-masing. Hal ini menunjukkan bahwa elemen visual dan sinematik juga digunakan untuk melakukan kampanye LGBT dengan menunjukkan bentuk interaksi LGBT di dalamnya.

Lalu mengenai adegan sinematik mengenai gambaran masyarakat Avalonia di awal dan akhir film, ini menunjukkan bahwa keterbukaan dan kerukunan antara satu sama lain mendorong masyarakat Avalonia, khususnya keluarga Clade untuk memberikan dukungan terhadap hubungan sesama jenis atau homoseksual dari Ethan dan Diazo. Hal ini sesuai dengan gambaran masyarakat Amerika Serikat yang heterogen, inklusif, dan liberal sehingga memberikan dukungan dan memfasilitasi LGBT. Sehingga dapat dilihat bahwa film *Strange World* (2022) juga merepresentasikan masyarakat Amerika Serikat (Musaharun, 2020).

## SIMPULAN

Representasi LGBT dalam *Strange World* (2022) ditampilkan secara manifes maupun laten melalui lima kategori yang ditemukan sepanjang film, yaitu: (1) dukungan peer group, (2) karakter LGBT, (3) konteks sosial politik, (4) bentuk interaksi homoseksual, dan (5) setting/sinematik. Keseluruhan kategori ini memuat unsur adegan, gestur, visual dan sinematik, serta dialog yang merepresentasikan LGBT dalam beberapa variasi. Berdasar analisis yang dilakukan, terlihat jelas bahwa Disney melalui *Strange World* (2022) sedang mempropagandakan nilai inklusivitas dan penerimaan terhadap LGBT. Disney tengah mempromosikan standar baru mengenai kehidupan bermasyarakat yang inklusif dan memberikan penerimaan serta dukungan terhadap LGBT dalam bentuk apapun. Hal ini digambarkan dengan lugas dalam beberapa adegan yang sudah dijelaskan di atas. Dalam konteks media digital yang lebih luas, Disney tengah menjelma menjadi TikTok yang mampu menciptakan suatu tren di kalangan masyarakat luas (Fadhila et al., 2023).

Mengingat bahwa penikmat film di Indonesia kebanyakan adalah remaja (Azasya, 2019), serta film animasi dibuat untuk anak-anak dan remaja (Hasan Basori, 2021), maka target dari propaganda Disney ini adalah segmentasi dari film animasi *Strange World* (2022) itu sendiri, yaitu anak-anak dan remaja. Hal ini selaras dengan definisi dari film animasi yang merupakan jenis film yang dipasarkan sebagai film yang lucu, unik, dan menarik (Rikarno, 2015), karena segmentasinya yang diperuntukkan pada anak-anak dan remaja. Sehingga, jelas bahwa Disney telah melakukan propaganda yang tidak objektif dan justru memiliki ancaman nilai dan moralitas. Wajar apabila pengkritik konservatif, Debbie Schlusser menganggap bahwa Disney telah menyimpang dan telah merusak masyarakat karena telah menjadi tidak objektif dan mempropagandakan feminisme melalui karakter putri mereka (Brook, 2016), dalam konteks



film Disney yang bertemakan princess. Hal serupa terjadi di film *Strange World* (2022) yang mana Disney menjadi tidak objektif dan mempropagandakan LGBT terhadap anak-anak dan remaja.

Apabila dikaitkan dengan konteks negara Indonesia dengan penikmat film di angka jutaan yang didominasi oleh remaja, maka seleksi terhadap film yang ditonton perlu dilakukan secara ketat. Tidak perlu sampai melakukan boikot, cukup segmentasi penonton filmnya yang diubah menjadi untuk dewasa, dikarenakan mengandung propaganda yang berpotensi mengancam nilai dan moralitas anak kecil dan remaja. Hal ini perlu dilakukan pada keseluruhan film yang ditayangkan di Indonesia, khususnya film Disney, karena bukan kali ini saja mereka memasukkan unsur propaganda dalam film mereka. Seleksi dan pengawasan dapat dilakukan oleh banyak pihak mulai dari diri sendiri, orang tua, hingga di level pemerintahan dalam hal peninjauan regulasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akmalia, N. (2017, October). Kontribusi Film dalam Industri Kreatif. *Binus University*. <https://binus.ac.id/malang/2017/10/kontribusi-film-dalam-industri-kreatif/>
- Al Hanif, D. R., Mahdalena, V., & Handayani, L. (2023). Efektivitas Komunikasi Kesehatan Melalui Short Video bagi Perubahan Perilaku Kesehatan. *Ekspresi dan Persepsi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(2), 218–228. <https://doi.org/10.33822/jep.v6i2.5725>
- Amanda, A. (2020, November 8). Apa itu Disney+ Hotstar? *Jagadmedia*. <https://www.jagadmedia.id/2020/11/apa-itu-disney-hotstar.html>
- Amr, F. (2023). Narrative of LGBTQ Representations in Disney Cartoons. *Transcultural Journal of Humanities and Social Sciences*, 4(1), 188–201. <https://doi.org/10.21608/tjhss.2023.283116>
- Anugerah, W. (2023, June 26). Apa Itu Waria? Mengenal Lebih Dekat Identitas Gender yang Sedang Muncul di Indonesia. *Localstartupfest*. <https://www.localstartupfest.id/faq/apa-itu-waria/>
- Aulisa, G. (2022). 10 Film Perang Terbaik. *Katadata.Co.Id*. <https://katadata.co.id/intan/berita/6360fe7d3c9d9/10-film-perang-terbaik-hollywood>
- Azasya, S. (2019, July 26). [INFOGRAFIS] Minat Penonton terhadap Film Indonesia, Banyak Gak Sih? *Idn Times*. <https://www.idntimes.com/hype/entertainment/stella/infografis-minat-penonton-terhadap-film-indonesia?page=all>
- Bond, B. J., & Compton, B. L. (2015). Gay On-Screen: The Relationship Between Exposure to Gay Characters on Television and Heterosexual Audiences' Endorsement of Gay Equality. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 59(4), 717–732. <https://doi.org/10.1080/08838151.2015.1093485>
- Brook, T. (2016, December 6). Moana: Kontroversi di Balik Putri Terbaru Disney. *BBC News Indonesia*. <https://www.bbc.com/indonesia/vert-cul-38206166>
- Chen, Y. A. (2018). Media Coverage and Social Changes: Examining Valence of Portrayal of the LGBT Community from 2000 to 2014 in Two U.S. Magazines. *Intercultural Communication Studies XXVII*, 1, 1.

- Fadhila, S. A., Sukmayadi, V., & Affandi, A. F. M. (2023). Pengelolaan Kesan Daring dalam Meraup "Cuan": Studi Fenomenologi pada Influencer Tiktok di Indonesia. *Ekspresi dan Persepsi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(3), 505–517. <https://doi.org/10.33822/jep.v6i3.5889>
- Gray, R. (2019, October 3). Bagaimana Film-Film Disney Membentuk Cara Pandang Peenontonnya. *BBC News Indonesia*. <https://www.bbc.com/indonesia/vert-cap-49908186>
- Hadyan, R. (2020, September 5). Hari Ini Disney+ Hotstar Meluncur di Indonesia, Apa Saja Fiturnya? *Bisnis.Com*. <https://lifestyle.bisnis.com/read/20200905/254/1287633/hari-ini-disney-hotstar-meluncur-di-indonesia-apa-saja-fiturnya>
- Hasan, B. M. (2021). Representasi Sifat Manusia dalam Karakter Animasi Studi Analisis Semiotika dalam Film Animasi "The Angry Birds." *MEDIAKOM: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 04(02), 2656–5706.
- Indonesia.go.id. (2019, March 19). Tren Positif Film Indonesia. *Indonesia.Go.Id*. <https://www.indonesia.go.id/ragam/seni/sosial/tren-positif-film-indonesia#:~:text=Selama tiga tahun terakhir%2C jumlah penonton film Indonesia,penonton film nasional meningkat lagi menjadi 40%2C5 juta.>
- Kuckartz, U., & Rädiker, S. (2023). Qualitative Content Analysis: Methods, Practice and Software, Second Edition. *International Journal of Research & Method in Education*, 1–2. <https://doi.org/10.1080/1743727x.2023.2244777>
- Liputan6.com. (2021, October 26). Apa Itu Animasi? Pahami Pengertian dan Jenis-Jenisnya. *Liputan6.Com*. <https://www.liputan6.com/showbiz/read/4693996/apa-itu-animasi-pahami-pengertian-dan-jenis-jenisnya?page=3>
- Masrifah, A. H. (2023, August 20). 10 Film Animasi Paling Laris dalam Satu Dekade Terakhir, Disney dan Universal Saingan! *Sindonews.Com*. <https://gensindo.sindonews.com/read/1180823/700/10-film-animasi-paling-laris-dalam-satu-dekade-terakhir-disney-dan-universal-saingan-1692544122>
- Musaharun, I. (2020, May 18). Film, Produk Budaya atau Hiburan? Andibachtiar Yusuf Menjawab. *Kumparan*. <https://kumparan.com/playstoprewatch/film-produk-budaya-atau-hiburan-andibachtiar-yusuf-menjawab-1tRD9hLFVZ9/full>
- Novianti, R. (2012). Teknik Observasi bagi Pendidikan Anak Usia Dini. *Educhild*, 01(1), 22–29. <https://educhild.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPSBE/article/view/1621>
- Reditya, T. H. (2021, October 16). 4 Fakta Unik Walt Disney, Pelopor Kartun Animasi. *Kompas*. <https://internasional.kompas.com/read/2021/10/16/113855070/4-fakta-unik-walt-disney-pelopor-kartun-animasi>
- Rikarno, R. (2015). Film Dokumenter sebagai Sumber Belajar Siswa. *Jurnal Ekspresi Seni*, 17, 129. <https://doi.org/10.26887/ekse.v17i1.71>
- Rizaty, M. A. (2022, February 14). Pelanggan Disney Plus Capai 118 Juta Orang pada 2021. *Databooks*. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/14/pelanggan-disney-plus-capai-118-juta-orang-pada-2021>
- Rofheart, M. (2020). The Influence of Disney Princesses on Young Girls: A Critical Analysis of Gender Roles and Stereotypes. *The Journal of Popular Culture*, 53(2), 499–501.

<https://doi.org/10.1111/jpcu.12889>

- Russell, S. T., Clarke, T. J., & Clary, J. (2009). Are teens "Post-gay"? Contemporary Adolescents' Sexual Identity Labels. *Journal of Youth and Adolescence*, 38(7), 884–890. <https://doi.org/10.1007/s10964-008-9388-2>
- Saputra, F. (2022, October 9). 10 Film Animasi Disney Paling Laris, Frozen Untung Banyak! *Idn Times*. <https://www.idntimes.com/hype/entertainment/fernanda-reza-saputra-1/film-animasi-disney-paling-laris-c1c2>
- Singer, N. (2023). *The Power of Princesses: How Disney 's Female Characters Shape Girls ' Identities*. 1–23. <https://doi.org/https://doi.org/10.21203/rs.3.rs-3054699/v1>
- Sitanggang, D. D. K. P. (2022, August 1). Pengertian Pendidikan Inklusif Adalah: Ini Sikap Perilaku dan Contohnya. *Detik Jabar*. <https://www.detik.com/jabar/berita/d-6210092/pengertian-pendidikan-inklusif-adalah-ini-sikap-perilaku-dan-contohnya>
- Syahrudin, F. R. (2015). *Alih Kode dan Campur Kode dalam Dialog Film Animasi Pendek Grammar Suro dan Boyo Karya Cak Ikin Kajian Sociolinguistik*. Universitas Airlangga.
- Welianto, A. (2020, July 30). Biografi Walt Disney: Pelopor Film Kartun. *Kompas*. <https://www.kompas.com/skola/read/2020/07/30/214000469/biografi-walt-disney-pelopor-film-kartun>
- Wiktorek, A. E. (2015). A Content Analysis of Agenda-setting and the LGBT in MSNBC and Fox News [Liberty University]. In *ProQuest LLC*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:152660130>
- Williams, C. (2007). Research Methods. *Journal of Bussiness and Economic Research* 5, 5(3), 65–72.