



JMPIS:
JURNAL MANAJEMEN PENDIDIKAN DAN
ILMU SOSIAL

E-ISSN: 2716-375x
P-ISSN: 2716-3758

<https://dinastirev.org/JMPIS> ✉ dinasti.info@gmail.com ☎ +62 811 7404 455

DOI: <https://doi.org/10.38035/jmpis.v5i6>
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Analisis Multimodal Terhadap Film *Strange World*: Representasi LGBTQ dalam Film Animasi Disney

Muhammad Holaudi Putra^{1*}

¹Universitas Indonesia, Jakarta, Indonesia, m.holaudi@gmail.com

*Corresponding Author: m.holaudi@gmail.com

Abstract: *The Walt Disney Company is an American mass media company with a global market. In the content it creates, Disney often brings certain ideological messages to its media agenda. One of the controversial agendas is LGBTQ representation known as the Woke Agenda. Disney often displays LGBTQ representation in its films, including the animated family film *Strange World* (2022). LGBTQ representation in the Disney animated film *Strange World*, when analyzed multimodally, is explicitly seen in four scenes. Two scenes show LGBTQ characters interacting, and two scenes show dialogue about support in determining a non-conservative sexual orientation. This depiction shows how the agenda setting of a studio as big as Disney, tries to normalize LGBTQ through symbolic smuggling of characters in animated family films that also target children. The family film genre and animation techniques cannot be used as a generalization that the film is suitable for consumption by children. Parents need to pay attention to the rating system given to a film.*

Keyword: *Multimodal Analysis, LGBTQ Representation, Queer, Film, Disney*

Abstrak: The Walt Disney Company merupakan perusahaan media massa Amerika Serikat yang memiliki pasar global. Dalam konten yang dibuatnya, Disney kerap kali membawa pesan ideologi tertentu pada agenda media yang dimilikinya. Salah satu agenda yang menjadi kontroversi adalah representasi LGBTQ yang dikenal dengan istilah *Woke Agenda*. Disney kerap menampilkan representasi LGBTQ pada film-filmnya, termasuk film animasi keluarga berjudul *Strange World* (2022). Representasi LGBTQ dalam film animasi Disney *Strange World* jika dianalisis secara multimodal, secara eksplisit tampak dalam empat *scene*. Dua *scene* menampilkan karakter LGBTQ berinteraksi, dan ada dua *scene* yang menampilkan dialog mengenai dukungan dalam menentukan orientasi seksual yang tidak konservatif. Penggambaran ini menunjukkan bagaimana *agenda setting* studio sebesar Disney, berusaha menormalisasikan LGBTQ melalui *smuggling* simbolik karakter dalam film animasi keluarga yang juga menyasar anak-anak. Genre film keluarga dan teknik animasi, tidak bisa dijadikan generalisasi bahwa film itu layak dikonsumsi oleh anak. Perlu perhatian orang tua terhadap sistem rating yang diberikan pada suatu film.

Kata Kunci: Analisis Multimodal, Representasi LGBTQ, Queer, Film, Disney

PENDAHULUAN

The Walt Disney Company adalah sebuah perusahaan hiburan dan media Amerika yang didirikan oleh Walt Disney dan Roy O. Disney pada tahun 1923. Perusahaan ini berkembang menjadi salah satu perusahaan hiburan terbesar di dunia dan memiliki pengaruh yang besar di berbagai bidang, termasuk film, televisi, taman hiburan, dan produk konsumen. Dimulai dari produksi film animasi, Disney meningkatkan skala industrinya melalui diversifikasi merger dan akuisisi (Ying-Yen & Studio, 2023). The Walt Disney Company memiliki dampak signifikan dalam dunia hiburan dan terus berkembang dengan memanfaatkan berbagai aspek kreativitas dan teknologi. Dalam beberapa tahun terakhir, terdapat upaya dari pihak Disney untuk memasukkan representasi LGBTQ ke dalam narasinya. Disney sendiri telah beberapa kali menampilkan karakter atau adegan LGBTQ dalam film-film produksinya. Namun upaya perusahaan untuk memberikan ruang yang lebih demokratis dan lebih terbuka terhadap perbedaan (inklusif), mendapatkan kritik terutama kepada film yang memunculkan adegan LGBTQ atau adanya kehadiran karakter *queer*, jika film tersebut disajikan untuk dapat ditonton oleh anak-anak atau dengan rating segala umur. Kritik ini biasanya muncul dari kelompok konservatif, dan kerap ramai dalam perdebatan di forum-forum digital.

Dalam enam dekade awal industri film Holywood, representasi komunitas LGBTQ sangat sulit ditampilkan, mengacu pada 1933 Production Code yang melarang penggambaran "penyimpangan seks" (Drushel, 2017). Selain itu, munculnya Hayes Code (1934-68) yang dipengaruhi gereja Katolik, melarang penggambaran seksualitas (ketelanjangan, seks, homoseksualitas, dll.) (Kalasidis, 2023). Sikap masyarakat terhadap homoseksualitas mulai berubah pada akhir tahun 1960-an, dengan terjadinya Kerusuhan Stonewall pada tahun 1969. Kerusuhan Stonewall adalah serangkaian protes yang dilakukan oleh anggota komunitas gay sebagai tanggapan atas penggerebekan polisi di Stonewall Inn, Lower Manhattan, New York. Komunitas ini melakukan perlawanan ketika polisi melakukan kekerasan. Kerusuhan ini secara luas dianggap sebagai peristiwa penting yang mengubah gerakan kebebasan kaum gay dan perjuangan hak-hak LGBTQ di Amerika Serikat pada abad ke-20 (Goicochea, 2019). Pada tahun 1970-an, representasi *queer* dalam media mulai meningkat, dengan keberadaan film seperti *The Boys in the Band* (1970), yang merupakan salah satu film holywood pertama bertemakan LGBTQ dengan anggaran US\$5.5 juta dan diproduksi oleh CBS (Kalasidis, 2023).

Kondisi Politik Amerika Serikat di era Ronald Reagan yang berasal dari Partai Republik dan prasangka buruk masyarakat terhadap LGBTQ, kembali membungkam visibilitas kelompok LGBTQ di film Holywood. Pada era 1980an, representasi *queer* di film Amerika sebagian besar terdiri dari stereotip yang digunakan sebagai komik relief atau melalui film independen yang dibuat oleh anggota komunitas LGBTQ. Namun sejak WHO berhenti menganggap homoseksualitas sebagai penyakit mental pada tahun 1992, komunitas LGBTQ kembali berani untuk menunjukkan jati dirinya secara terbuka. Salah satu peristiwa yang cukup fenomenal di media Amerika Serikat ketika Ellen DeGeneres pada tahun 1997 secara terbuka menyatakan diri sebagai seorang lesbian, begitu pula karakter Ellen yang akhirnya digambarkan sebagai lesbian dalam serial komedi situasi "Ellen" yang ditayangkan di ABC (Kalisidis, 2023). Pada era 2000an, media Amerika kontemporer memuat semakin banyak karakter LGBTQ, terutama karakter di televisi. Namun keberadaan mereka dalam narasi yang menysar anak-anak menjadi isu yang ramai diperbincangkan oleh para kritikus dan kelompok yang menentang. Dalam industri film hollywood sendiri, semakin banyak film yang menampilkan representasi LGBTQ, baik dalam bentuk karakter ataupun cerita romansa dari kelompok LGBTQ seperti *Brokeback Mountain* (2005), *The Kids are All Right* (2010), dan *Moonlight* (2016) (Drushel, 2017). Di sisi lain, Disney mendapat banyak kritik karena kurangnya kehadiran karakter *queer* dalam rilis film layar lebarnya (Kalisidis, 2023). Disney akhirnya merilis film layar lebar pertama dengan tokoh utama yang merepresentasikan

kelompok LGBTQ melalui film *Strange World* (2022) dimana karakter utama film tersebut seorang pemuda gay bernama Ethan, yang ditampilkan bertingkah malu-malu ketika bertemu pemuda yang ia sukai bernama, Diazo (Carrick, 2023).

Budaya partisipatif antara perusahaan media dengan penggemarnya berpotensi untuk menciptakan lanskap media yang lebih demokratis dan inklusif, dengan menyatakan bahwa produser dari perusahaan media dapat mempunyai insentif ekonomi jika mendengarkan saran dan tuntutan yang dibuat oleh para penggemarnya (Condis, 2015). Oleh karena itu, khalayak memperoleh semacam kekuatan untuk membentuk dan berkontribusi pada produksi media yang sedang dirancang. Bagi Perusahaan seperti Disney yang dikenal dengan kepentingan bisnisnya, upaya ini merupakan perluasan pasar dengan harapan agar pasar mengkonsumsi produk yang disediakan. Disney, pada akhirnya, adalah sebuah korporasi dan bertujuan untuk menciptakan keuntungan bagi para pemegang sahamnya (Koushik & Reed, 2019). Sejak Disney dipimpin oleh Bob Chapek sebagai CEO, ada tiga pilar yang dicanangkan yaitu mewujudkan cerita yang bagus, inovasi, dan tanpa henti fokus kepada audiens (duBois, 2022). Namun banyak kritik terhadap pilar inovasi dan fokus kepada audiens. Inovasi Disney melakukan *smuggling* simbolik menyajikan keragaman ras dan gender, kerap menjadi kontroversi bagi penggemarnya. Fokus kepada audiens modern yang memiliki banyak isu dan cenderung *open-minded*, menimbulkan ragam permintaan yang kerap menjadi kontroversi. *Woke culture* merupakan gerakan yang diikuti kelompok LGBTQ untuk lebih berani menampilkan dirinya di publik saat ini, membuat Disney terdorong turut mengagendakannya.

Pada tahun 2022, Disney dan Pixar merilis *Lightyear*, sebuah spin-off dari serial film *Toy Story*, yang menampilkan adegan ciuman dan romantisme sesama jenis antara dua wanita. Akibatnya, Disney tidak mendapatkan izin untuk menayangkan film tersebut di 14 negara Timur Tengah dan Asia. Menurut sumber terpercaya, film tersebut juga tidak akan masuk di China yang merupakan pasar film terbesar di dunia (Hasibuan, 2022). Dalam menghadapi narasi dan representasi LGBTQ dari Disney, narasi berita Arab (Alyoum Alsabi dan Ammoun) melancarkan serangan balik terhadap Disney dan mengalihkan fokus narasi berita barat (Reuters, Daily mail, dan Euronews) yang pro LGBTQ dengan menandai perlawanan terhadap perwujudan LGBTQ dalam animasi Disney (Amr, 2023). Budaya negara timur tengah sangat anti terhadap LGBTQ, sehingga perlawanan narasi berita mengenai promosi LGBTQ melalui film Disney, terjadi disana.

Indonesia sendiri mayoritas menentang eksistensi LGBTQ di media. Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) pernah membuat larangan bagi penampil laki-laki menjadi sosok wanita di dalam layar kaca. Namun di masyarakat, keberadaan LGBTQ tetap hadir secara sembunyi-sembunyi. Namun kehadiran film Indonesia yang merepresentasikan LGBTQ kadang muncul di Indonesia, seperti *Arisan!* (2003), dan *Ku Cumbu Tubuh Indahku* (2018). Bahkan dua film tersebut mendapatkan apresiasi penghargaan dari Festival Film Indonesia. Fenomena tersebut sebenarnya menunjukkan bahwa Perfilman Indonesia mulai terbuka dengan representasi LGBTQ dalam wujud film, dengan catatan film tersebut diperuntukan untuk dewasa. Namun ketika Disney hadir dengan wujud film yang diperuntukan untuk segala usia termasuk anak, banyak warganet yang menolaknya. Hal tersebut terepresentasikan dalam forum media sosial Reddit Indonesia ketika membahas Film *Lightyear* (2022). Untuk film *Strange World* (2022) memang tidak tampil di jaringan bioskop Indonesia, namun film ini ditampilkan di aplikasi Disney + Hotstar dengan rating 17+. Dari observasi penulis, pada situs Lembaga Sensor Film yang diakses pada tanggal 20 April 2024, tidak ditemukan rating terhadap film *Strange World* (2022).

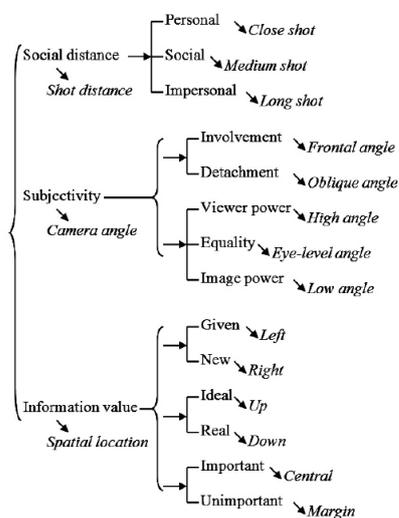
Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas dan melihat bagaimana fenomena Walt Disney Company memberikan ruang representasi LGBTQ di film animasi *Strange World*, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut: Bagaimana komponen visual dan verbal secara eksplisit menampilkan LGBTQ dalam film animasi keluarga

berjudul *Strange World*? Teks atau wacana yang menampilkan representasi LGBTQ dirasa perlu dijelaskan muatannya, sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bagaimana LGBTQ ditampilkan secara eksplisit melalui komponen visual dan verbal dalam film animasi keluarga *Strange World*, sehingga dapat menjadi perhatian khusus orang tua ketika memilih film animasi untuk anak. Penelitian ini berusaha mengkaji wacana *queer* pada film tersebut melalui analisis wacana multimodal.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini merupakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif sering dituduh membaca teks-teks yang tidak ada atau memiliki pendapat atau membuat interpretasi yang tampak aneh, berlebihan, atau bahkan idiosinkratik (Berger, 2016). Untuk memahami teks, penelitian ini akan melakukan analisis wacana multimodal, dimana akan dilakukan analisis verbal dan analisis visual pada gambar yang ditampilkan. Untuk memahami interaktif dan dimensi komposisi tata bahasa visual, seperti yang dijelaskan oleh Kress dan Van Leeuwen (2006) ke dalam sistem metafora, penelitian ini mengadopsi konsep yang digagas Feng dan Espindola (2013). Untuk makna interaktif, fokus perhatian diberikan pada dimensi jarak sosial dan subjektivitas, yang secara visual diwujudkan melalui jarak bidikan dan sudut kamera. Subyektivitas dapat disubklasifikasikan menjadi keterlibatan dan hubungan kekuasaan, dan keduanya diwujudkan melalui sudut kamera masing-masing pada sumbu horizontal dan sumbu vertikal. Untuk makna komposisional, penekanannya diberikan pada nilai informasi, yang diwujudkan dengan letak suatu benda dalam ruang visual. Dengan melakukan hal ini, dimungkinkan untuk memvalidasi hubungan yang ada antara posisi kamera/ruang visual dan nilai semiotik yang diberikan berdasarkan pengalaman pemetaan (Feng & Espindola, 2013).

Gambar 1. Dimensi interaktif dan komposisi tata bahasa visual



Sumber: Feng & Espindola, 2013

Analisis Wacana Multimodal

Analisis Wacana Multimodal yang dikembangkan oleh Gunther Kress dan Theo van Leeuwen merupakan pendekatan yang memperluas analisis wacana tradisional dengan mempertimbangkan berbagai moda komunikasi dalam sebuah teks, seperti gambar, teks tulisan, warna, layout, suara, dan gerakan. Kress dan Van Leeuwen telah mendefinisikan multimodalitas sebagai penggunaan beberapa moda semiotika dalam desain produk atau peristiwa semiotik, bersama dengan cara tertentu di mana moda-moda ini digabungkan,

moda-moda tersebut mungkin saling memperkuat satu sama lain dengan mengatakan hal yang sama dengan cara yang berbeda, memenuhi peran yang saling melengkapi, atau disusun secara hierarkis. Dalam film aksi, di mana adegan aksi tampil dominan, musik menambahkan sentuhan emosi dan sinkronisasi suara dengan sentuhan kehadiran yang realistis (Kress & Van Leeuwen, 2001). Kress dan Van Leeuwen mendefinisikan komunikasi sebagai suatu proses di mana produk atau peristiwa semiotik diartikulasikan atau diproduksi dan ditafsirkan atau digunakan. Menurut Hermawan (2013) teks dapat dirujuk pada dua hal yang berbeda. Pertama, makna teks dapat saling menggantikan dengan makna (*semiotic*) moda. Kedua, teks dapat juga dipahami sebagai ‘wadah’, situs, di mana *semiotic* moda digunakan untuk menawarkan makna. Sebagai contoh, sebuah poster secara keseluruhan dikatakan sebagai sebuah teks, yang di dalamnya terdapat verbal dan gambar sebagai dua moda semiotik yang digunakan untuk menyampaikan pesan. Dengan demikian, analisis wacana multimodal dari Kress dan van Leeuwen memberikan kerangka kerja yang luas untuk memahami bagaimana makna dibangun dalam sebuah teks melalui interaksi antara berbagai moda komunikasi. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengungkap kompleksitas dan kedalaman makna yang terkandung dalam teks, serta memahami pengaruh konteks sosial dan budaya dalam proses komunikasi.

Teori Queer

Teori queer adalah kerangka teoritis yang mengkhhususkan diri pada manifestasi *queerness* dalam budaya barat yang didominasi heteronormatif (Kalisidis, 2023). Teori queer berkembang pada tahun 1990-an dan sangat dipengaruhi oleh Judith Butler (1990), yang berpendapat bahwa gender sosial berbeda dari gender biologis, karena merupakan sebuah konstruksi, lebih mirip dengan pertunjukan daripada realitas biologis yang tidak dapat diubah (Butler, 1990 sebagaimana dikutip dalam Kalisidis, 2023). Di luar tekanan politik yang terjadi di Amerika Serikat, teori queer menjadi acuan bagi kelompok LGBTQ yang menyadari gender. Seperti aspek identitas lainnya, *queer* adalah sebuah penampilan dan pilihan gender yang harus diperjuangkan. Teori queer menekankan pada pemikiran ulang radikal mengenai cara kita berpartisipasi dan mengkonseptualisasikan dunia (Greene, 1996). Secara sederhana David Gauntlett (2008) menafsirkan pemahaman Judith Butler dalam beberapa poin, dimana kesenjangan biner antara maskulinitas dan feminitas merupakan konstruksi sosial yang dibangun di atas kesenjangan biner antara laki-laki dan perempuan, yang juga merupakan konstruksi sosial. Secara persuasif, Teori queer mengajak untuk menantang pandangan tradisional mengenai maskulinitas dan feminitas, dan seksualitas, dengan menyebabkan ‘masalah gender’ (Gauntlett, 2008). Secara politis, teori queer adalah sayap teoritis perjuangan kebebasan dan hak sipil kelompok gay dan lesbian, sebuah perjuangan yang melibatkan lebih dari sekedar bidang seksualitas (Greene, 1996).

Teori Agenda Setting

Sebagai Perusahaan media, Disney memiliki agenda setting untuk konten yang disediakan. Para ahli telah lama mengetahui bahwa media mempunyai potensi untuk menyusun isu-isu bagi publik. Agenda setting terjadi karena media harus selektif dalam memberitakan beritanya. Awalnya ada dua tingkat penetapan agenda yang diidentifikasi. Pertama adalah menetapkan isu-isu umum yang penting (*object agenda setting*), dan yang kedua menentukan bagian-bagian atau aspek-aspek dari isu-isu yang dipandang penting (*attribute agenda setting*). Fungsi penetapan agenda adalah proses yang terdiri dari tiga bagian. Pertama, prioritas isu yang akan dibahas di media, atau agenda media, harus ditetapkan. Kedua, agenda media dalam beberapa hal mempengaruhi atau berinteraksi dengan apa yang dipikirkan publik, sehingga menciptakan agenda publik. Ketiga, agenda publik mempengaruhi atau berinteraksi dengan hal-hal yang dianggap penting oleh para pembuat

kebijakan, yang disebut agenda kebijakan (Littlejohn, Foss & Oetzel, 2017). Agenda Disney dalam mewujudkan representasi LGBTQ lebih banyak merupakan agenda media, guna menjawab permintaan komunitas LGBTQ yang menuntut Disney untuk lebih adil dalam memberikan ruang bagi keberagaman gender. Dalam Walt Disney Company sendiri, banyak pegawai dan eksekutifnya yang merupakan LGBTQ, sehingga tuntutan dari internal mungkin terjadi. Seperti kasus karyawan Pixar menuduh perusahaan tersebut berencana merilis potongan film *Lightyear* (2022) yang sudah diedit tanpa adanya adegan LGBTQ (Vary & Jackson, 2022).

Teori Film – Mise En Scene

Mise En Scene adalah istilah dalam bahasa Prancis yang merujuk pada harmoni dari berbagai elemen yang bersatu dalam sebuah adegan film. Mulai dari pencahayaan, sudut pengambilan gambar, sampai kostum dan desain set, semuanya memainkan peran penting dalam menyampaikan pesan kepada penonton. *Mise en Scene* berkaitan dengan semua bentangan dalam kerangka pengambilan gambar hingga ke bawah, penyusunan dan gerakan kamera film dan para aktor, pemasangan dan lintasan cahaya yang tepat, serta fasilitas efek suara yang mungkin diperlukan untuk memberikan dampak keseluruhan yang mungkin ditunjukkan oleh desain set ilustratif umum untuk kesenangan para penonton bioskop dalam ilusi unik yang bertujuan untuk memenuhi tuntutan menguntungkan para penggemar film yang ingin disugahi hiburan berkualitas terbaik yang tidak pernah hilang dengan mudah dari genggamannya setiap penonton bioskop (filmtheory.org, 2014). Hal utama dari *Mise en Scene* adalah bagaimana memanipulasi bidikan dengan membingkai dan mengatur potongan serta menggunakan bidikan dalam gaya artistik untuk menghasilkan mahakarya sinematik.

Teori Transitivitas

Transitivitas berkaitan dengan pendekatan linguistik dalam *Systemic Functional Linguistics* (SFL). SFL adalah sebuah pendekatan linguistik yang bertujuan untuk memahami bagaimana sebuah teks membentuk maknanya dalam sebuah konteks (Halliday, 2014). Teks merujuk pada semua fenomena kebahasaan dalam media apapun yang dapat dimengerti oleh orang yang mengetahui bahasa yang digunakan dalam teks tersebut. Transitivitas berkaitan dengan hubungan antara proses, partisipan, dan sirkumstansi, serta dimensi medan teks berpusat pada proses (Halliday, 2014). Transitivitas terdiri dari 6 proses yaitu: proses mental, proses material, proses relasional, proses perilaku, proses verbal, dan proses eksistensial. Proses material adalah proses melakukan sesuatu. Proses mental adalah proses yang berkaitan dengan kerja mental (kognisi, afeksi, persepsi). Proses relasional adalah proses yang menghubungkan pengalaman kepada hal yang lain (atributif dan identifikasi). Proses perilaku merupakan proses yang menunjukkan tanggapan atau reaksi. Proses verbal adalah proses yang menunjukkan aktivitas berbahasa. Proses eksistensial adalah proses yang menampilkan pengalaman keberadaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian berfokus pada analisis teks dengan metode multimoda dimana melihat representasi LGBTQ secara eksplisit dalam komponen visual dan verbal dalam film Disney *Strange World*. Dari hasil observasi pada film tersebut, ditemukan ada 4 *scene* yang menampilkan representasi LGBTQ secara eksplisit. *Scene* ketika Ethan bertemu dengan Diazo pertama kali dibagian awal film, *scene* ketika Ethan dan Jaeger membahas Diazo, *scene* ketika Ethan dan Meridian membahas Diazo, dan *scene* ending film yang menunjukan kedekatan Ethan dengan Diazo. Pada *scene* Ethan bertemu dengan Diazo (00:10:16 – 00:12:16), Ethan didatangi teman-temannya, yaitu Kardez, Girl, dan Diazo yang menyampaikan informasi bahwa mereka baru membeli kartu edisi spesial yang terjual habis

dari sebuah toko *game*. Ethan tampak kecewa, sebelum muncul Diazo yang di awal scene belum ditampilkan.

Tabel 1. Scene Ethan bertemu dengan Diazo (00:10:16 – 00:12:16)

Adegan	Analisis Verbal	Analisis Visual	Deskripsi Gestur	Deskripsi Audio	Keterangan
1.1 	Ethan (E): What? They sold out already? Argh, I knew I should've camped out. Diazo (D): Don't worry.	<i>Social Distance:</i> Ada jarak antar karakter ketika sedang berdialog. <i>Subjectivity:</i> <i>Involvement & equality</i> antara E & D <i>Information Value:</i> E berada di kanan tengah menunjukan informasi kekecewaan kepada penonton.	E tampak kecewa karena melewatkan momen mendapatkan kartu yang sudah diincarnya. E kemudian kaget mendengar ada suara D.	Suara dialog dan sound efek gerakan badan.	Perubahan emosi mendadak E mendengar suara D.
1.2 	D: We didn't forget about you.	<i>Social Distance:</i> Ada jarak antar karakter ketika sedang berdialog. <i>Subjectivity:</i> <i>Involvement & equality</i> antara E & D <i>Information Value:</i> D berada di tengah diantara Kardez (K) dan Girl (G) menunjukan peran sentralnya dalam adegan tersebut.	D tampak santai menunjukan kartu untuk E. K dan G juga tampak santai. K memperhatikan aksi D. G tampak memperhatikan E yang berada diluar layer.	Suara sound efek ketika D menunjukan kartu untuk E.	D muncul untuk pertama kali.
1.3   Cut to 	E: Oh. Uh... (Clear Throat) Hey, Diazo. (In Deeper Voice) I didn't see you there. Not that you're not noticeable. I just, um, it was just, uh... What's up? Hey.	<i>Social Distance:</i> Ada jarak antar karakter E & D ketika sedang berdialog. <i>Subjectivity:</i> <i>Involvement & equality</i> antara E & D <i>Information Value:</i> E berada di kanan tengah menunjukan informasi gugup kepada penonton.	E tampak kaget, gugup, dan salah tingkah ketika mengetahui keberadaan D di dalam truk.	Suara backsound musik bernuansa menyenangkan muncul.	Adegan klise dalam film romantis ketika seseorang bertemu idaman hatinya.

1.4	 Cut to 	D: I knew you had to work this morning so I made sure we grabbed you a pack.	<p><i>Social Distance:</i> Dari Long shot menjadi Medium Shot, mempersempit jarak antar karakter E & D ketika sedang berdialog.</p> <hr/> <p><i>Subjectivity:</i> E & D tampak terlibat dalam dialog ini dan <i>equality</i>.</p> <hr/> <p><i>Information Value:</i> D berada di kiri menuju ke kanan dan memberikan sesuatu yang penting bagi E.</p>	D tampak percaya diri dan penuh perhatian ketika bergerak menghampiri E.	Suara backsound musik bernuansa menyenangkan mengiringi .	D memberikan E kartu yang diinginkan E.
1.5		E: You did? That's... That's really sweet. Girl (G): Ugh. Okay	<p><i>Social Distance:</i> Close shot E dengan Shoulder Shot dari D menunjukan jarak yang personal.</p> <hr/> <p><i>Subjectivity:</i> E & D tampak terlibat dalam dialog ini dan <i>equality</i>.</p> <hr/> <p><i>Information Value:</i> D berada di kiri memberikan sesuatu kepada E yang berada di sisi kanan gambar.</p>	E tampak senang atas perhatian dari D.	Suara backsound musik bernuansa menyenangkan mengiringi .	E menerima kartu yang diinginkannya dari D.
1.6	 Cut to  Cut to  Cut to 	<p>G: we have allotted three to five minutes of cute flirtation. Can we open our packs already?</p> <p>K: Yo, I hear the new creatures are steep.</p> <p>G: Medic.</p> <p>K: Cook. Yes. (Chuckles).</p> <p>I'm gonna</p>	<p><i>Social Distance:</i> Long shot G dalam bentuk Group Shot 4 karakter ada jarak antara G & K dengan E & D. Dilanjutkan dengan medium shot E & D yang dalam jarak personal. Dilanjutkan dengan close shot untuk menunjukan personal masing-masing karakter</p>	<p>G menggoda E & D. Kemudian mereka semua membuka kartu yang dimiliki. G & K tampak senang dengan kartu yang diperoleh, sedangkan E tampak kecewa.</p>	Musik bernuansa masih mengiringi . Namun berhenti dengan efek kejutan yang halus ketika E membuka kartunya.	E tampak kecewa dengan kartu yang diperolehnya yang menunjukkan takdirnya dalam permainan kartu juga senasib dengan kehidupan nyatanya sebagai petani.

Cut to		make some stuff. E: Farmer (Groans).	<i>Subjectivity:</i> E, K, G, dan D tampak terlibat dalam adegan ini dan <i>equality</i> .			
Cut to			<i>Information Value:</i> Posisi masing-masing karakter yang berada di tengah ingin menyampaikan pesan-pesan penting sesuai naskahnya.			
1.7		D: Here, I'll trade you. This one feels more Ethan to me. This one feels more Ethan to me. E: (Ethan Gasp)	<i>Social Distance:</i> Group shot E & D yang menunjukkan jarak yang personal. Dilanjutkan dengan close shot kartu yang menunjukkan makna penting dan personal bagi E. Dilanjutkan dengan jarak E & D yang semakin intim.	D tampak tenang memberikan empati kepada D yang sedang sedih. Setelah mendapatkan kartu dari D, E kaget dan tampak tersenyum senang. Ketika mereka bertatapan mata, E tampak malu.	Musik dengan nada halus mengiringi .	D memberikan perhatian kepada E, dan E tampak malu.
			<i>Subjectivity:</i> E & D tampak terlibat dalam dialog ini dan <i>equality</i> .			
			<i>Information Value:</i> D berada di kiri memberikan sesuatu kepada E yang berada di sisi kanan gambar. Pada saat gambar kartu di tengah, menunjukkan bahwa informasi yang disampaikan ke penonton adalah penting terkait harapan karakter E dalam keseluruhan alur cerita film.			
1.8		D: Isn't your grandpa, like,	<i>Social Distance:</i> E & D dalam jarak	D tampak makin	Musik dengan	D makin menempel

 <p>Cut to</p>	<p>a famous explorer? Maybe it's in your blood. He kinda looks like you. Except for that. D: No! Hey, Diazo. Give it back.</p>	<p>intim. Berikutnya G & K tampak memperhatikan dengan komposisi kamera long shot yang memberikan jarak bagi E & D berinteraksi. <u>Subjectivity</u>: E & D tampak terlibat dalam dialog ini dan <i>equality</i>. G & K tidak terlibat dan memperhatikan mereka. <u>Information Value</u>: D berada di kiri memberikan sesuatu kepada E berupa perhatian dengan bercanda berusaha menghibur E.</p>	<p>mendekati E dan tiba-tiba mengusili E. E yang mendapatkan perhatian D tampak lebih senang dari pada gestur di 1.10 & 1.11. G & K tampak tersenyum turut senang memperhatikan tingkah polah E & D.</p>	<p>nuansa menyenangkan muncul ketika D mengerjai E. dengan E. Kemudian tiba mengerjai D.</p>
---	--	--	--	---

Sumber: data Riset

Pada *scene* ini, terdapat pernyataan dari karakter Girl (G) (di gambar 1.5-1.6) yang menggambarkan adanya adegan menggoda antar sesama jenis yang tampil secara eksplisit. Moda verbal pada klausa 1 berupa pernyataan G adalah sebagai berikut: “*Ugh. Okay. We have allotted three to five minutes of cute flirtation. Can we open our packs already?*”. Jika membedahnya dengan transitivitas untuk memahami metangfungsi ideasional *Systemic Functional Linguistic* (SFL), maka kita dapat melihat klausa 1 sebagai berikut:

<i>Ugh. Okay.</i>	<i>We</i>	<i>have allotted</i>	<i>three to five minutes</i>	<i>of cute flirtation.</i>	<i>Can</i>	<i>we</i>	<i>open</i>	<i>our packs</i>	<i>already</i>
Proses: perilaku	Patisipan: aktor	Proses: relasional	Partisipan: pengidentifikasi	Sirkumtansi: Kondisi/keadaan	Proses: material	Patisipan: aktor	Proses: material	Partisipan: tujuan	Sirkumtansi: penyerta

Selanjutnya di penghujung *scene*, Searcher, ayah Diazo hadir dan menghampiri Diazo dan teman-temannya.

Tabel 2. Kehadiran Searcher pada scene Ethan bertemu dengan Diazo (00:10:16 – 00:12:16)

Adegan	Analisis Verbal	Analisis Visual	Deskripsi Gestur	Deskripsi Audio	Keterangan
<p>1.9</p>  <p>Cut to</p>  <p>Cut to</p>  <p>Cut to</p>  <p>Cut to</p>  <p>Cut to</p>  <p>Cut to</p> 	<p>Searcher (S): You must be Diazo. He talks about you all the time.</p> <p>E: Not all the time. Maybe sometimes or on occasion.</p> <p>S: So, Diazo. Tell me about yourself.</p> <p>That's not really necessary.</p> <p>Are you into farming? Because Ethan is an amazing farmer. You should see him out there. He's strong, smart, super cool. Or as you kids say, steep.</p> <p>G: Wow.</p>	<p><i>Social Distance:</i> D & S dalam jarak personal. E tampak pada background dan D tampak mencermati pembicaraan S.</p> <hr/> <p><i>Subjectivity:</i> S & D tampak terlibat dalam dialog ini dan berada pada posisi <i>viewer power</i> (D) dan <i>image power</i> (S) dikarenakan angel kamera yang berbeda ketika S bercerita tentang E kepada D.</p> <hr/> <p><i>Information Value:</i> Komposisi S yang sedang berbicara berada di tengah memberikan informasi penting mengenai ketertarikan E kepada D.</p>	<p>S tampak santai mempromosikan E kepada D. E tampak gugup dan panik. Kembali. D tampak memperhatikan S dengan seksama. Sedangkan K turut memperhatikan dari atas truk, dan G yang turut memperhatikan kan disorot kamera ketika merasa <i>joke</i> S yang tidak lucu.</p>	<p>Musik dengan nada ceria muncul.</p>	<p>S menjelaskan kelebihan E sebagai petani kepada D.</p>

Sumber: data Riset

Klausa 2 yang disampaikan Searcher (S) (di gambar 1.9) ketika bertemu Diazo (D) menunjukkan ketertarikan Ethan (E) terhadap D. Klausa 2 jika dibedah adalah sebagai berikut:

<i>You</i>	<i>must be</i>	<i>Diazo.</i>	<i>He</i>	<i>talks</i>	<i>about you</i>	<i>all the time</i>
Patisipan: aktor	Proses: material	Partisipan: pengidentifikasi	Patisipan: aktor	Proses: material	Proses: eksistensial	Sirkumtansi: penyerta

Pada scene 1, adegan kegugupan Ethan atas kehadiran Diazo, berusaha menormalisasi hubungan asmara antara remaja pria. Klausa 1 dimana Girl menyatakan “*of cute filtration*” sebagai sirkumtansi keadaan yang wajar antara sesama remaja pria, dan Klausa 2 dimana Searcher menyatakan “*talk about you*” sebagai sebuah proses material dan eksistensial yang dilakukan Ethan, saling mendukung adanya normalisasi hubungan sesama jenis dalam film ini. Komposisi gambar ketika Searcher berada di tengah selama dialog dengan Diazo, menggambarkan pesan yang penting untuk diperhatikan penonton. Konteks pesan menunjukkan bahwa eksistensi LGBTQ adalah hal yang wajar. Penggambaran komposisi adegan di akhir *scene* ketika Searcher dan Ethan selalu berada di tengah ketika

menyampaikan dialog, menunjukkan pesan penting mengenai adanya keterbukaan Searcher sebagai orang tua dalam memberikan kebebasan kepada anaknya untuk menentukan orientasi seksual.

Tabel 3. Scene Ethan dan Jaeger membahas Diazo (00:50:00 – 00:50:48)

Adegan	Analisis Verbal	Analisis Visual	Deskripsi Gestur	Deskripsi Audio	Keterangan
2.1 	Jaeger (J): So, you're my grandson? Ethan (E): Yep, that's the rumor. J: Well, tell me about yourself, Ethan. What are you into? Fighting, hunting? Any sweethearts waiting for you back home? There it is. Who is it? E: It's no one. Diazo. His name is Diazo. J: Diazo, huh? E: I really like him a lot. I just don't know how to tell him... because I just get this. I always get so this. J: Hey, let your grandpa give you some solid advice. If you really, really want to impress this fella...	<i>Social Distance:</i> Medium shot yang menampilkan J & E dalam jarak sosial. <hr/> <i>Subjectivity:</i> <i>Involvement & equality</i> antara J & E <hr/> <i>Information Value:</i> komposisi J yang dominan di kiri memberikan saran kepada E yang berada di kanan gambar. Pergerakan J dari kiri ke kanan, menunjukkan kerapuhan penyutradaraan film ini ketika E memberi informasi kepada J. Posisi karakter J atau E akan ditengah menandakan adanya informasi yang disampaikan.	J hadir dengan semangat dan percaya dirisambil berkendara. E awalnya tampak santai, namun menunjukan ekspresi malu dan gestur kikuk ketika membicarakan Diazo. E tampak panik ketika J menjatuhkan diri dari kapal.	Suara musik intens ketika J menjatuhkan diri dari kapal. Diiringi suara Splat yang turut panik ketika menjadi objek percobaan J.	J pertama kali berdiskusi akrab dengan cucunya. Dan pertama kali E dalam film menyatakan kesukaanya kepada Diazo kepada karakter lain.

Sumber: data Riset

Pada scene ini, terdapat pernyataan dari karakter Ethan (E) (di gambar 2.1) yang secara eksplisit menyatakan kesukaannya pada Diazo. Jika membedahnya dengan transitivitas, maka kita dapat melihat klausa 3 sebagai berikut:

<i>I</i>	<i>really like</i>	<i>him a lot.</i>	<i>I</i>	<i>just don't know</i>	<i>how to tell him...</i>	<i>because I just get this.</i>	<i>I always get so this.</i>
Patisipan: aktor	Proses: mental	Proses: relasional	Patisipan: aktor	Proses: material	Proses: eksistensial	Proses: eksistensial	Proses: eksistensial

Pada scene 2, adegan dialog antar Jaeger dan Ethan sebagai sosok kakek dan cucu, ditampilkan dengan pernyataan Ethan yang menyukai sesama pria. Afirmatif Jaeger terkait pilihan orientasi seksual Ethan, digambarkan dengan tips-tips yang diberikan kepada Ethan untuk memikat hati kekasihnya. Penggunaan partisipan actor melalui diksi “*him*” sebagai kata ganti orang ketiga pria pada kalimat Jaeger “*You get him into a dangerous situation...*” menunjukkan kesadaran Jaeger bahwa Ethan menyukai sosok pria. Klausa 3 menunjukkan secara eksplisit rasa suka Ethan kepada sesama pria, dimana terdapat proses mental dan proses relasional pada kata “*really like him a lot.*”

Tabel 4. Scene Ethan dan Meridian membahas Diazo (01:02:15 – 01:02:30)

Adegan	Analisis Verbal	Analisis Visual	Deskripsi Gestur	Deskripsi Audio	Keterangan
3.1 	Meridian (M): If only Diazo could see you now.	<i>Social Distance:</i> Ada jarak antar M dan E ketika membicarakan	E tampak terpesona dengan pemandangan yang dilihatnya, namun mendadak gugup ketika M membahas soal Diazo.	Suara musik <i>enchanted</i> mengiringi dialog mereka.	M mengetahui bahwa E menyukai Diazo, dan tampak tidak memperlakukan pilihan E.
Cut to 	Ethan (E): Huh? M: What? You don't think your dad and I talk?	sesuatu yang sensitif.			
Cut to 	E: (Chuckles Sheepishly) M: You're doing great.	<i>Subjectivity: Involvement & equality</i> antara M & E	M tampak rileks dan mendadak kaget ketika kapal hampir menabrak <i>walking landmass</i> .		
Cut to 	M: You're doing great. Yeah, just watch out for the walking landmass!	<i>Information Value:</i> komposisi M & E ditengah menandakan kehadirannya yang penting ketika menyampaikan pesan.			

Sumber: data Riset

Pada scene 3, terdapat pernyataan dari karakter Meridian (M) (di gambar 3.1) yang membayangkan keberadaan Diazo kepada Ethan (E). Jika membedahnya dengan transitivitas, maka kita dapat melihat klausa 4 sebagai berikut:

<i>If only</i>	<i>Diazo</i>	<i>could see</i>	<i>you</i>	<i>now.</i>
Proses: mental	Patisipan: aktor	Proses: perilaku	Patisipan: aktor	Sirkumtansi: keadaan

Pada scene 3, adegan dialog Ibu dan anak antara Meiden dan Ethan menunjukkan afirmatif Meiden dengan pilihan orientasi seksual Ethan. Klausal 4, yang berbunyi “*If only Diazo could see you now*” memberikan gambaran proses mental seorang ibu yang konteksnya tidak ada masalah apabila anaknya menjalin hubungan romantis antara sesama pria.

Tabel 5. Scene Ethan dan Jaeger membahas Diazo (00:50:00 – 00:50:48)

Adegan	Analisis Verbal	Analisis Visual	Deskripsi Gestur	Deskripsi Audio	Keterangan
4.1  Cut to    Cut to 	(Narrative by Ethan (E)): The world's clearly changed. And it continues to change. And though we can't live like we did in the past... we've now given ourselves a better chance at a future.	<i>Social Distance:</i> Jarak personal antara E dengan karakter lain seperti Karthez, Girl, dan Splat ditampilkan. Diujung <i>scene</i> , ditampilkan jarak intim antara E dan Diazo (D). <i>Subjectivity: Involvement & equality</i> antara E dengan karakter lainnya. <i>Information Value:</i> komposisi E & D ditengah menandakan kehadirannya mereka sangat penting	E tampak rileks dan menikmati hidupnya kini sebagai penjelajah. D hadir sebagai pasangan romansa E dengan gestur yang rileks.	Suara musik yang menggam barkan suasana yang cerah dan menyenangkan.	Satu tahun berselang, Hubungan E & D tampak sudah makin dekat, Dimana jarak intim antar mereka ditampilkan.

Sumber: data Riset

Pada scene 4, adegan Ethan dan Diazo dalam jarak intim dan saling menatap, secara gamblang menunjukkan adanya queer dalam hubungan mereka. Narasi “*The world's clearly changed. And it continues to change. And though we can't live like we did in the past... we've now given ourselves a better chance at a future*” yang muncul, secara umum menekankan adanya perubahan pada dunia dan harapan masa depan yang lebih baik. Jika mengasosiasikan dengan teori queer dimana dalah sebuah penampilan dan pilihan gender harus diperjuangkan, maka kalimat “*we've now given ourselves a better chance at a future*” yang muncul ketika Ethan dan Diazo saling merangkul satu sama lain, merupakan bentuk perjuangan eksistensi LGBTQ melalui film.

Sebagai sebuah film, *Strange World*, merupakan kisah pertualangan yang seru dan menarik, dengan bumbu konflik kepentingan dalam satu keluarga, dan metafora hubungan antara manusia dengan alam. Ploting cerita disajikan dengan rapih layaknya film Disney pada umumnya. Namun keinginan Disney dengan *Woke Agenda*-nya, menimbulkan kontroversi

tersendiri atas nilai-nilai yang disampaikan tidak bersifat universal di mata penonton internasional. *Smuggling* simbolik eksistensi LGBTQ yang ditampilkan dalam film ini, merupakan tonggak sejarah film Disney, dimana salah satu karakter utamanya memiliki orientasi seksual sebagai gay. Kehadiran LGBTQ yang secara eksplisit tampil dalam 4 *scene*, merupakan representasi teori queer bahwa *queer* adalah sebuah penampilan dan pilihan gender yang harus diperjuangkan. Upaya *Woke Agenda* dalam melawan kesenjangan biner antara maskulinitas dan feminitas merupakan konstruksi sosial yang dibangun di atas konstruksi sosial heteronormatif.

Film ini merupakan gambaran utopis yang diinginkan kelompok LGBTQ, dimana semua orang mengakui keberadaan mereka, menghormati pilihan hidup mereka, mendukung, dan tidak ada satupun yang memperlakukan orientasi mereka. Sebuah gambaran yang tidak sesuai dengan realita yang ada. Di Amerika Serikat sendiri, walau masyarakat di perkotaan sudah lebih terbuka dengan LGBTQ, masih ada kelompok konservatif yang menentang keberadaan mereka dalam media massa. Apalagi di negara lain seperti Indonesia dan Timur Tengah yang kental dengan nilai agama dan memiliki stigma negatif akan LGBTQ, atau Cina yang sangat menjunjung maskulinitas pada sosok pria. Distribusi film ini melalui bioskop secara internasional memang memberikan kerugian bagi pihak Disney. Tetapi film ini tetap didistribusikan Disney sebagai salah satu hak ciptanya melalui aplikasi streaming film miliknya, yaitu Disney +. Perlu perhatian khusus bagi orang tua, apabila menganggap nilai yang disajikan film ini tidak sesuai dengan nilai yang diemban keluarganya, agar tidak dikonsumsi oleh anak. Karena *smuggling* simbolik LGBTQ dalam film animasi keluarga, merupakan bentuk *soft* propaganda yang dapat menormalisasikan eksistensi LGBTQ di masyarakat.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis multimodal atas film *Strange World*, diketahui bahwa Disney secara sengaja merepresentasikan LGBTQ dalam film animasi yang awalnya ditujukan untuk segala umur. Film sebagai bentuk media agitasi ideologi tertentu memiliki peran untuk merubah pandangan masyarakat luas terhadap suatu nilai. Sesuatu yang awalnya dinilai buruk, pelan-pelan dapat dianggap hal biasa, dan bakal lumrah jika terkudivasi dalam pikiran penonton yang terbiasa mengkonsumsi film dengan nilai tertentu. Maka dari itu, dalam menentukan pilihan film untuk dikonsumsi anak, orang tua perlu mengetahui film apa yang bisa ditonton, dan tepat ditonton oleh anak. Genre film keluarga dan teknik animasi, tidak bisa dijadikan generalisasi bahwa film itu layak dikonsumsi oleh anak. Perlu perhatian orang tua terhadap sistem rating yang diberikan pada suatu film, dan memberikan film yang layak dikonsumsi anak sesuai dengan rating usia-nya. Pemberian rating 17+ pada film *Strange World* di Disney + Hotstar yang memberikan layanan *streaming* di Indonesia, perlu menjadi perhatian khusus orang tua, dikarenakan rating tersebut secara nyata memiliki *smuggling* simbolik nilai-nilai yang tidak sesuai dengan kondisi sosial masyarakat umum di Indonesia.

Penelitian ini menggunakan teori queer untuk melakukan analisis film. Untuk melakukan kajian yang lebih menyeluruh terhadap film ini, dapat dilakukan penelitian lain dengan menggunakan teori atau metodologi lain guna meningkatkan signifikansi terhadap literasi film. Keberadaan sistem rating, perlu menjadi perhatian orang tua dalam menyediakan film bagi anaknya, guna menghindari nilai-nilai yang tidak sesuai dengan pandangan keluarga atau masyarakat umum. Keacuhan terhadap sistem rating film untuk anak, dapat menanamkan ideologi tertentu yang disampaikan secara eksplisit maupun implisit dalam film. Peran pemerintah untuk melakukan verifikasi rating pada film *over the top* (OTT) di aplikasi *streaming* film, dirasa mulai diperlukan. Keberadaan LSF yang melakukan sensing terhadap film Bioskop dan televisi belum mampu merambah film yang hadir melalui layanan OTT. Namun harapan penulis untuk OTT tidak harus sampai proses sensing, cukup

meverifikasi rating yang sudah diberikan pihak penyedia, dan mensosialisasikan pentingnya perhatian masyarakat terhadap sistem rating usia pada film.

REFERENSI

- Amr, F. (2023). Narrative of LGBTQ Representations in Disney Cartoons. *Transcultural Journal for Humanities & Social Sciences* (TJHSS), Vol. 4, Iss. 1. 188–201. DOI: 10.21608/TJHSS.2023.283116
- Berger, A. A. (2016). *Media and Communication Research Methods, Fourth Edition*. London: SAGE Publication.
- Carrick, S. (2023). All 10 Times Disney Introduced Its First Openly Gay Character (and Gave Us Nothing) [Halaman web]. Diakses dari <https://movieweb.com/disney-first-openly-gay-character-again/#finding-dory>
- Condis, M. (2015). No homosexuals in Star Wars? BioWare, ‘gamer’ identity, and the politics of privilege in a convergence culture. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, Vol. 21(2) 198–212. DOI: 10.1177/1354856514527205
- Drushel, B.E. (2017). *Locating Queerness in The Media*. Campbell, J. & Carilli, T. (Eds.). Lexington Books US.
- duBois, M. (2022). Disney CEO Bob Chapek’s Approach To 2022 And Beyond Includes Three Pillars That Will Guide The Company [Halaman web]. Diakses dari <https://www.forbes.com/sites/megandubois/2022/01/14/disney-ceo-bob-chapeks-approach-to-2022-and-beyond-includes-three-pillars-that-will-guide-the-company/?sh=1d74fa9e12db>
- Feng, D., & Espindola, E. (2013). Integrating systemic functional and cognitive approaches to multimodal discourse analysis. *Ilha do Desterro A Journal of English Language Literatures in English and Cultural Studies* · July 2013. DOI: 10.5007/2175-8026.2013n64p85.
- filmtheory.org (2014). Mise En Scene [Halaman web]. Diakses dari <https://www.filmtheory.org/mise-en-scene/#:~:text=The%20main%20theory%20of%20Mise,to%20achieve%20a%20cinematic%20masterpiece.>
- Gauntlett, D. (2008). *Media, Gender and Identity An introduction*. Routledge UK.
- Goicochea, J. (2019). Why New York City Is a Major Destination for LGBT Travelers [Halaman web]. Diakses dari <https://theculturetrip.com/north-america/usa/new-york/articles/why-new-york-city-is-a-major-destination-for-lgbt-travelers>
- Greene, F. L. (1996). Introducing Queer Theory into the Undergraduate Classroom: Abstractions and Practical Applications. *English Education*, 28(4), 325-339. <http://www.jstor.org/stable/40172908>
- Halliday, M.A.K. (2014). *Halliday’s Introduction to Functional Grammar* (M. I. M. Matthiessen (ed.)). London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203783771>
- Hasibuan, L. (2022). Ada Unsur LGBT, Film Disney Ini Dilarang Tayang di 14 Negara [Halaman web]. Diakses dari <https://www.cnbcindonesia.com/lifestyle/20220614131246-33-346936/ada-unsur-lgbt-film-disney-ini-dilarang-tayang-di-14-negara>
- Hermawan, B. (2013). MULTIMODALITY: MENAFSIR VERBAL, MEMBACA GAMBAR, DAN MEMAHAMI TEKS. *bahasa & sastra*, Vol. 13, No.1. DOI:10.17509/BS_JPBSP.V13I1.756
- Kalasidis, G. (2023). *Camp and Queerness in Disney Renaissance Films and their Remakes* (Tesis). Aristotle University of Thessaloniki, Yunani.

- Koushik, K. & Reed, A. (2019). Star Wars: The Last Jedi, Beauty and the Beast, and Disney's Commodification of Feminism: A Political Economic Analysis. *Social Sciences*, Vol. 7, Iss.(11). DOI:10.3390/socsci7110237
- Kress, G., & Van Leeuwen, T. (2001). *Multimodal Discourse The modes and media of contemporary communication*. London: Arnold.
- Kress, G., & Van Leeuwen, T. (2006). *Reading Images The Grammar of Visual Design, Second Edition*. New York: Routledge.
- Littlejohn, S.W., Foss, K.A. & Oetzel, J.G. (2017). *Theories of Human Communication (Eleventh Edition)*. Waveland Press, Inc. US.
- Vary, A. B. & Jackson, A. (2022). Disney Censors Same-Sex Affection in Pixar Films, According to Letter From Employees [Halaman web]. Diakses dari <https://variety.com/2022/film/news/disney-pixar-same-sex-affection-censorship-dont-say-gay-bill-1235200582/>
- Ying-Yen, L., & Studio, L. Y. (2023). EXPANSION OF INDUSTRIAL SCALE THROUGH MERGERS AND ACQUISITIONS - DISNEY LAND CO. CASE. *International Journal of Organizational Innovation (Online)*, 16(1), 60-68. Retrieved from <https://www.proquest.com/scholarly-journals/expansion-industrial-scale-through-mergers/docview/2834503835/se-2>