

# **BAB I**

## **Pendahuluan**

### **1.1 Latar Belakang**

Tubuh merupakan perwujudan pengalaman mental dan fisik manusia. Tubuh dikonstruksikan secara sosial, dengan berbagai cara, oleh berbagai masyarakat yang berbeda, atas beragam organ, proses, dan atribut tubuh. Terdapat tubuh yang dikonstruksikan menjadi bermacam-macam dan berubah-ubah. Tubuh tidak hanya ada secara alamiah, tetapi juga menjadi sebuah kategori sosial dengan maknanya yang berbeda yang dihasilkan dan dikembangkan setiap zaman oleh masyarakat yang beragam.

Tubuh selayaknya organ, memiliki atribut tubuh sesungguhnya yang bersifat sosial, gender, usia, dan warna kulit merupakan penentu utama hidup dan identitas sosial. Didalam tubuh terdapat elemen-elemen unik mengenai kecantikan, ketidakmenarikan, tinggi, badan, berat badan, dan cacat fisik, jika ada, tidak hanya mempengaruhi berbagai respon sosial atas diri, melainkan juga memengaruhi kesempatan dalam kehidupan. Elemen unik yang ada didalam tubuh tersebut menjadikan simbol penentu diri.

Menurut Nietzsche dan Sartre tubuh merupakan rekonstruksi-rekonstruksi utama dari pandangan baru mengenai tubuh: dari diri sebagai jiwa menjadi diri sebagai tubuh; dari tubuh sebagai musuh atau dipandang rendah menjadi tubuh

sebagai diri; dari pikiran sebagai spiritual menjadi pikiran dan tubuh berubah. Skala nilai masyarakat tentang pikiran dan tubuh berubah. Masyarakat menilai melalui tubuh untuk tidak menerimanya begitu saja. Terbuka kemungkinan untuk mencintai atau membenci tubuh-tubuh tersebut bukan karena alasan filosofis, melainkan alasan politis dan sangat praktis, entah menilai melalui cacat fisik, usia, warna kulit, gender, atau estetika (Synnott 2007:49–50).

Pandangan tentang gender yang berkembang di masyarakat adalah laki-laki maskulin dan perempuan feminin. laki-laki di ranah publik dan perempuan privat. Laki-laki kuat dan perempuan lemah. Yang kemudian dikuatkan dengan budaya patriarki. Tubuh manusia memiliki kualitas maskulin dan feminin secara bersamaan. Itu yang menunjukkan bahwa disetiap tubuh manusia memiliki keberagaman gender didalam tubuh sendiri. Masyarakat sering salah mengartikan dan menganggap hal tersebut sebagai kodrat. Padahal gender terbentuk melalui proses dan buatan manusia, serta dapat berubah seiring berjalannya waktu. Sedangkan kodrat adalah jenis kelamin.

Namun, terdapat juga kelompok yang tidak peduli dengan jenis kelamin yang dimilikinya, dan menganggap dirinya bukanlah dalam kelompok jenis kelamin wanita maupun pria. Kelompok tersebut dikenal sebagai gender *queer* atau non binary (nonbiner). Gender *queer* merupakan istilah identitas gender yang tidak merujuk secara spesifik pada salah satu gender perempuan maupun laki-laki, melainkan

bagaimana seseorang memandang dirinya. Karena itulah peran gender yang dijalani oleh seseorang bukanlah sesuatu yang alami, melainkan bentukan sosial dan budaya.

Berkaitan dengan homoseksualitas dan *queer* di Indonesia, dalam hal ini dalam buku *Gender Diversity in Indonesia* (Davies 2018), Sharyn Graham Davies memaparkan penelitiannya di Bugis. Di situ terdapat tradisi pendeta bissu yang tampil cross-dress dan ditengarai memiliki perpaduan antara elemen laki-laki dan perempuan. Ada juga orang-orang yang disebut sebagai 'calalai dan calabai', yakni orang yang tidak mengidentifikasi diri baik sebagai lelaki maupun sebagai perempuan. Contoh lainnya datang dari tradisi Reog Ponorogo, Jawa Timur. Seorang warok tidak diizinkan berhubungan seks dengan perempuan karena dikhawatirkan kesaktiannya akan hilang bila bercinta dengan lawan jenis. Karena itulah, mereka mengangkat seorang gemblak atau lelaki muda sebagai pasangan domestik dan juga kadang terlibat dalam hubungan seksual. Kelompok homoseksualitas dan *queer* di Jawa juga dapat dilihat pada kesenian pentas, seperti ludruk, gandrung. Juga terdapat bukti-bukti bahwa tarian seperti bedhaya dahulunya senantiasa ditarikan remaja laki-laki yang sengaja dipilih yang emah gemulai (kewanitaan). Kelompok banci tampaknya juga merupakan sisa fenomena serupa yang secara terhormat ingin disebut sebagai wadam atau waria, masih juga berkecimpung dalam bidang kesenian pentas (Oetomo 2001:17–18).

*Queer* di Indonesia dalam hal ini dipertegasakan bahwa membicarakan masa lalu, maka yang dimaksud dengan masa lalu adalah budaya-budaya yang ada di

wilayah Indonesia sekarang ini, yang kadang-kadang disebut pula budaya-budaya tradisional atau Nusantara. *Local queer* dalam penelitian ini merupakan penggambaran akan fenomena *queer* yang ada di Indonesia. Dimana *local queer* yang dimaksud dalam penelitian ini untuk menjelaskan keunikan dan kearifan lokal yang merupakan bagian dari budaya kesenian tari tradisional dengan keberagaman gender pada *queer* di Indonesia.

Dalam budaya populer dan perfilman Indonesia, karakter *queer* di perfilman Indonesia digambarkan sebagai sosok aneh dan hanya bahan lelucon semata. Sesudah ambruknya rezim otoriter pada 1998, Indonesia memasuki sebuah periode baru, penuh gejolak, dahsyat dan eksperimen liar. Setelah tiga dekade penuh dengan pembatasan ekspresi, industri perfilman Indonesia mendadak terbuka untuk eksplorasi topik dan tema baru, yang sebelumnya tidak akan lolos sensor era Orde Baru Suharto. Termasuk persoalan gender dan seksualitas (Murtagh 2013:37).

Salah satunya, topik gender. Aspek gender kerap kali menjadi inspirasi dalam perfilman. Hal ini berangkat dari masih banyaknya persoalan-persoalan budaya yang diakibatkan oleh ketidakpahaman dalam pemaknaan sebuah identitas dalam gender, begitupun dengan ketidakmampuan masyarakat dalam menerima pengetahuan tentang nilai-nilai gender.

Terkait topik gender, film *Betty Bencong Slebor* pada tahun 1978 (Katalog Film Indonesia) menjadi film Indonesia pertama yang menggunakan kata “banci”

sebagai judul. Film ini menggambarkan kisah seorang pria yang mengalami kesulitan dalam menemukan pekerjaan. Kemudian, karakter sang tokoh berganti menjadi seorang waria atau bencong yang bernama Betty. Setelah itu, Bety melamar kerja sebagai seorang pembantu. Betty dalam memenuhi kebutuhannya kerap turut *nampang* dengan teman banci lainnya. Suatu hari, kesialan melanda, Betty terjaring razia. Di hadapan polisi, Betty mengaku dan menyadari perbuatannya (Kristanto 2005:170).

Film lainnya adalah Salah Bodi yang diproduksi pada tahun 2014. Film ini menceritakan perihal kehidupan *crossdress* (transgender). Transgender adalah seseorang yang peran seksnya, secara psikologis dalam arti sifat dan perilakunya, berbeda dengan kondisi fisiknya. Transgender terlihat jelas pada dua karakter utama yang kondisi biologisnya tidak sesuai dengan gendernya. Film ini menggambarkan kehidupan dua orang waria, Andien dan Indra. Andien adalah seorang wanita yang mengganti identitas sebagai pria bernama Farhan, sebaliknya Indra ialah pria yang mengganti identitasnya menjadi wanita bernama Inong.

Film adalah bagian dari komunikasi massa yang memfokuskan pada media audio visual. Karakteristik komunikasi massa ialah bentuk komunikasi yang memakai saluran (media) kemudian menghubungkan antara komunikator serta komunikan secara massal. Film merupakan media yang sangat efektif dan cukup berhasil dalam menyampaikan isu-isu yang berkembang di masyarakat. Film ialah salah satu wujud karya seni yang sanggup mengantarkan informasi serta pesan dengan metode yang

kreatif sekaligus unik. Seno Gumira A. menerangkan jika selaku foto yang bergerak, film merupakan reproduksi dari realitas serupa apa adanya. Melalui film, orang-orang berbondong merambah ruang gelap hanya untuk memandangi bagaimana realitas ditampilkan kembali, sama persisnya jika terlihat dengan menggunakan mata sendiri (Ajidarma 2000:44). Tidak heran ketika penonton meninggalkan pintu bioskop, maka bisa muncul argumentasi perbandingan film yang telah dinonton. Tentunya, hal ini bisa menimbulkan pro dan kontra terhadap masalah yang dibahas.

Salah satu isu sensitif yang sudah mulai sering diangkat di dalam film adalah isu gender. Film-film dengan topik gender dan seksualitas di Indonesia umumnya membahas tentang ikatan kekuasaan antara perempuan dan laki-laki, maskulinitas, feminitas, atau diskusi yang cukup sensitif tentang waria, gay, lesbian, dan transgender. Topik bahasan yang sensitif menjadi daya tarik tersendiri ketika diangkat ke layar film Indonesia. Hal ini dikarenakan topik tersebut berbanding terbalik dengan latar belakang budaya masyarakat Indonesia. Seseorang yang perilakunya bertentangan dengan gender dan peran gender memang sering kali dipersepsikan sebagai sesuatu yang mengundang polemik, tabu, dan ditolak, seperti halnya yang terjadi pada kelompok lesbian, gay, biseksual, dan transgender, ataupun *queer*.

Narasi tentang tubuh inilah yang digambarkan dalam film *Kucumbu Tubuh Indahku*. Film ini menunjukkan bagaimana tubuh itu dimerdekakan. Namun, film karya Garin Nugroho ini menuai kontroversi karena secara eksplisit menunjukkan isu gender dan seksualitas yang sensitif untuk beberapa kelompok masyarakat. Hal ini

ditandai dengan alur cerita film tersebut yang menggambarkan tentang penari Lengger Lanang.

Film ini bermula dari perjalanan Juno dalam tiga babak. Yaitu, Juno kecil, Juno remaja, dan Juno dewasa. Juno dengan identitas yang jelas dalam budaya Jawa menjadi penari laki-laki yang menari tarian perempuan, Lengger Lanang. Juno dalam perjalanan hidupnya mendapatkan kekerasan akibat keadaan politik. Situasi ini membuat Juno hidup sendiri dan berpindah-pindah dari satu tempat ke tempat lain. Karena terlalu sering berpindah, membuat Juno akhirnya bertemu dengan beragam manusia, mulai dari yang bekerja sebagai petinju hingga maestro penari Reog.

Adegan demi adegan dalam film tersebut menampilkan karakter Juno yang bimbang akan tempat tinggalnya. Juno, berpindah dari satu tempat ke tempat lainnya, bertemu dengan berbagai macam orang yang ada disekitarnya. Juno, sebagai seorang penari Lengger, memadukan antara tubuh laki-laki dan perempuan. Hal ini menjadi bagian dari perjalanan tubuh Juno yang tidak mudah untuk dipahami. Sejak kecil, Juno telah mengalami berbagai kekerasan dan kelembutan pada tubuhnya. Di akhir perjalanan, Juno memutuskan untuk memilih jalan hidup sendiri. Juno yang beranjak dewasa mengungkapkan bahwa tubuhnya bukanlah siang atau malam, namun senja dengan di akhir perjalanan yang membawanya untuk menemukan keindahan pada tubuhnya.

Film Kucumbu Tubuh Indahku pertama kali ditayangkan di Festival Film International Venesia ke-75 pada 2018. Bersama sebelas film lainnya, film ini ditayangkan di Bioskop Cinema Farnese Roma pada 23-26 Mei 2019, penayangan ini adalah bagian dari rangkaian peringatan 70 tahun hubungan diplomatic Indonesia dan Italia.

Di Indonesia, Kucumbu Tubuh Indahku pertama kali ditayangkan di Jogja-NETPAC Asian Film Festival 2018. Film ini baru ditayangkan di Bioskop pada 18 April 2019 bersama dua film Indonesia lainnya selepas diundurkan dari jadwal semula yaitu maret 2019.

Menurut data [filmindonesia.or.id](http://filmindonesia.or.id), sepanjang tahun 2019, terdapat 129 judul film yang memiliki jumlah total penonton sebanyak 51.901.745. Film Kucumbu Tubuh Indahku sendiri mendapatkan 8.082 penonton di bioskop. Angka tersebut dapat berarti bahwa film ini menarik perhatian dan antusiasme penonton. Film ini memperoleh rating 7,5/10 ([www.imdb.com](http://www.imdb.com)) yang menandakan film ini sudah tergolong baik.

Film ini juga turut diperhitungkan dalam berbagai kategori penghargaan. Setidaknya, terdapat 20 kategori penghargaan dengan rincian 8 kategori penghargaan di tahun 2018 dan 12 kategori penghargaan di tahun 2019. Di antaranya terdapat penghargaan internasional, yaitu Festival des 3 Continents dan Asia Pacific Screen Award. Kedua penghargaan tersebut diraih pada tahun 2018. Selain di ajang film



Internasional, film ini juga sukses meraih penghargaan pada Festival Film Indonesia (FFI) di 2019 ([www.filmindonesia.or.id](http://www.filmindonesia.or.id)). Meskipun film ini tergolong baik secara rating dan prestasi, film ini mendapatkan dua petisi Charge.org yang menentang penayangan film ini di bioskop karena dianggap bertentangan dengan budaya Indonesia. Buntutnya, film ini dilarang untuk ditayangkan di tujuh kota dan kabupaten dari lima provinsi.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Hubungan antara tubuh serta gender bermacam-macam dalam budaya yang berbeda-beda. Tetapi, gender dapat ditetapkan oleh apa yang dilakukan tubuh. Selain itu, gender dapat berganti pada setiap orang yang telah melalui pengalaman akan kebertubuhannya. Tiap tubuh dikonstruksikan secara berbeda karena anggapan atas tubuh fisik terus menerus berganti, olehnya tubuh bisa menjadi sangat beragam. Diskusi mengenai perwujudan tubuh tidak hanya tentang bagaimana tubuh diperlakukan atau dibentuk, namun juga bagaimana pengalaman sosial dan budaya didalamnya.

Secara ideal kebertubuhan berkaitan dengan sejarah, sosial dan budaya. maka karakter maskulin dan feminin didalam tubuh bisa mencair dan melebur. sehingga seharusnya dengan adanya keberagaman bentuk tubuh tersebut dapat diterima pada masyarakat. tetapi pada kenyataannya ketika tubuh tersebut tidak sesuai dengan konstruksi masyarakat, maka memunculkan permasalahan akan kekerasan dan

diskriminasi. Ketika terdapat film yg menampilkan tubuh yang berbeda maka itu banyak dipertanyakan dan bahkan sampai diberhentikan. Padahal sebenarnya keberagaman gender telah ada dari sejarah indonesia. oleh sebab itu belum banyak film yang mengangkat sudut pandang kebertubuhan local queer sehingga peneitian perlu dilakukan.

Dalam penelitian ini, yang ingin ditelusuri adalah makna yang terdapat di dalam perwujudan tubuh pada film Kucumbu Tubuh Indahku melalui konteks *local queer*. Karena tidak banyaknya film yang mengangkat permasalahan tentang sudut pandang kebertubuhan lokal *queer*. Olehnya, penelitian ini mengangkat pertanyaan, bagaimana *embodiment* (kebertubuhan) *local queer* direpresentasikan dalam Film Kucumbu Tubuh Indahku.

### **1.3 Tujuan Peneitian**

Tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Menjelaskan bagaimana *embodiment local queer* direpresentasikan dalam film Kucumbu Tubuh Indahku.

### **1.4 Signifikansi Penelitian**

#### **1.4.1 Akademik**

Berdasarkan metodologi yang digunakan, penelitian ini dapat dikembangkan dengan kajian analisa mengenai kebertubuhan (*embodiment*) yang khususnya bergerak dalam bidang gender dan seksualitas, dalam budaya populer. Melalui teori dan konsep

dalam penelitian ini, masalah gender dan seksualitas dalam budaya populer di film diharapkan dapat terpecahkan. Selain itu, adanya eksplorasi penelitian tentang sinema *queer* di Indonesia diharapkan mampu memberikan ragam pilihan dalam penelitian budaya populer.

#### **1.4.2 Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan dunia perfilman di Indonesia, terutama pada isu gender dan seksualitas, serta sinema *queer* dalam budaya populer. Hal ini berdasar pada realitas bahwa lingkungan masyarakat yang berbeda juga berpengaruh pada perkembangan isu ini. Film seyogyanya hadir sebagai ruang pertukaran pesan yang sangat kuat, terlebih untuk menebarkan pandangan tertentu.

#### **1.4.3 Sosial**

Penelitian ini diharapkan memberikan refleksi atas dasar penggambaran dan pemaknaan baru mengenai kebertubuhan (*embodiment*) dalam membangkitkan keingintahuan peneliti lain, juga kesadaran masyarakat pada isu-isu *queer*, terutama tentang isu gender dan seksualitas di Indonesia dalam budaya populer.

### **1.5 Kerangka Pemikiran**

#### **1.5.1 *State of The Art***

Penggunaan analisis semiotika dalam penelitian untuk melihat makna di balik film telah banyak dilakukan. Salah satunya, penelitian Analisis Semiotika Roland Barthes

dalam Film 3 Dara (Riwu dan Pujiati, 2018). Penelitian ini menguraikan bentuk-bentuk makna denotatif, makna konotatif, dan mitos yang terdapat dalam film "3 Dara" dengan menggunakan deskriptif kualitatif.

Melalui penelitian ini, ditemukan beberapa hal. Di antaranya: (1) Makna denotasi dan konotasi dalam film ini yang menjelaskan pentingnya menghargai siapapun, termasuk wanita. Hal ini berhubungan dengan konsekuensi bahwa apapun yang ditabur di dunia ini, akan kembali dituai suatu hari nanti; (2) Mitos yang ditemukan di dalam penelitian ini adalah ketika para tokoh (Affandy, Jay, dan Richard) pergi ke psikolog. Mereka bertiga diklaim oleh psikolog menderita Gender Dysphoria Syndrome, yaitu gejala yang memperlihatkan seorang pria perlahan-lahan mengubah sikap dan perilaku sebagai seorang wanita. Analisis dalam jurnal ini menggunakan teori dalam analisis semiotika secara berbeda. Namun, masih ditemukan kesamaan, yaitu pemilihan tema gender, seksualitas, dan *queer* dalam sebuah film.

Penelitian selanjutnya adalah Social Semiotic Multimodal Representations of Gender Identity in Paskistani Documentary Film Saving Face (Shahid dan Qadir, 2018). Saving Face adalah pemenang Oscar pertama dari Pakistan. Film ini menggambarkan tentang penyelidikan konstruksi identitas gender para korban dan pelaku kekerasan asam di Pakistan. Artikel ini berakar pada Teori Semiotik Visual Kress dan Van Leeuwen (2006) dan Teori Aktor Sosial (2008). Teori Semiotik Visual menganalisis strategi wacana multimodal dalam gambar yang dipilih pada level

representasional dan interaktif untuk menyelidiki interaksi berbagai mode. Sementara itu, Teori Aktor Sosial menganalisis pilihan leksikal untuk menyelidiki representasi peran aktor sosial pada level leksikal, gramatikal, dan diskursif. Hasilnya menunjukkan bagaimana bahasa dan ideologi saling terkait dalam film.

Hal ini ditunjukkan melalui beberapa hal, di antaranya: *pertama*, representasi gender wanita memberi lebih banyak ruang bagi korban luka bakar air keras, sementara dalam prosesnya pria diwakili dari lensa yang sempit; *kedua*, film ini adalah bentuk perjuangan korban perempuan. Para perempuan dipotret terlibat dalam dialog sosial dan legislatif untuk memberikan hak asasi manusia kepada perempuan; *ketiga*, artikel ini menyoroti peran gender spesifik budaya dalam berbagai cara dengan melakukan konvergensi menuju peran konvensional 'maskulin' dan 'feminin'. Artikel tersebut menunjukkan bahwa representasi perempuan di media berada di persimpangan jalan untuk membentuk kembali stereotip diskriminatif.

Penelitian berikutnya, Analisis Gender Film Salah Bodi Melalui Semiotika Christian Metz (Ali Mohammad, 2018). Penelitian ini meletakkan persepsi gender pada tokoh utama, yaitu Farhan (Andien) dan Inong (Indra). Penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif yang melakukan prosedur pengumpulan informasi dengan melakukan audit arsip tertentu, studi penulisan, dan wawancara. Penelitian ini menghasilkan keterbukaan dari investigasi dengan memanfaatkan semiotika Christian Metz. Terdapat 8.000 sintagmatik, khususnya Autonomous Shot, Equal Syntagma, Engaging Syntagma, Rotating Syntagma, Scene, Episodic Sequence, dan Ordinary

Sequence, selain sintagma bagian (Section Syntagma). Rangkaian sintagmatik Metz menampilkan adegan yang bergantung pada gender. Hal ini menjadi sarana untuk menunjukkan identitas gender dari karakter film kepada orang banyak. Selanjutnya, gender yang muncul dalam film *Salah Bodi* memiliki kecenderungan sendiri untuk bertindak seperti penampilan sebenarnya, arah seksual, kecenderungan, dan reaksi sosial dari masyarakat. Padahal, di bagian menjelang akhir film, tokoh utama tampak kembali ke sifat uniknya. Percakapan ini juga didukung oleh pertengkaran dari penghibur di luar film.

Penelitian selanjutnya, *Sexual Subjectivity: A Semiotic Analysis of Girlhood, Sex, and Sexuality in the Film Juno* (Willis, 2008). Penelitian ini menelusuri pendekatan historis hingga pada masa kanak-kanak yang memberikan dasar untuk memahami perubahan ideologi budaya tentang seks, seksualitas, dan remaja. Sementara itu, dalam hal menempatkan hasrat seksual, kemungkinan biologis, dan respons sosial terhadap keterlibatan anak perempuan dalam hubungan seksual, di tengah plotnya, film *Juno* menggambarkan agensi seksual transgresif seorang gadis muda yang tanpa secara substansial mengganggu wacana feminis yang sudah lama ada. Melalui analisis semiotika feminis dalam film tersebut, sosok gadis direpresentasikan sebagai perpaduan dua konsepsi "feminitas" yang didikotomi secara tradisional.

Terakhir, penelitian *Analisis Semiotika Sexual Difference, Motherhood dan Stereotip Gender dalam Film Anna Karenina* (Jurnal Perdana, 2019) yang menelusuri

tentang stereotip gender di arena publik. Penelitian kualitatif ini menggunakan informasi subjektif yang diperoleh melalui dokumentasi (film). Objek eksplorasinya adalah film *Anna Karenina* karya Leo Tolstoy (2013). Strategi eksplorasi yang digunakan adalah teknik investigasi semiotik yang dipopulerkan oleh Roland Barthes.

Hasil eksplorasi menunjukkan bahwa: (1) film *Anna Karenina* mengembangkan stereotip gender melalui indikasi pesan percakapan dan pesan gambar; (2) penandaan 'perempuan-perempuan buruk' bagi perempuan-perempuan yang 'menjual' perkawinan berhak diancam secara normatif di mata publik melalui pengucilan dan penghinaan; (3) Film *Anna Karenina* mematahkan perjuangan para wanita dalam mempertahankan hak istimewa untuk mengambil keputusan tanpa malu di arena publik; (4) Film sebagai komunikasi yang luas akan berdampak pada orang banyak secara tidak langsung atau dengan kata lain, film dapat melakukan kebrutalan representatif dengan menanamkan stereotip gender.

Berdasarkan state of the art tersebut peneliti melihat masih sedikitnya yang membahas tentang isu gender dan seksualitas khususnya *local queer* yang ada di Indonesia. bagaimana tubuh ditampilkan merupakan bagian yang tidak dapat terpisahkan dalam fenomena kehidupan masyarakat. Untuk itu kajian tentang tubuh, gender dan seksualitas pada *queer* penting bagi studi komunikasi.

Penelitian ini membahas isu *local queer* yang diangkat melalui elemen sosial dan budaya dalam film. Karenanya penelitian ini mencoba mengkonseptualisasi tentang keberubuhan pada *local queer* melalui pemikiran-pemikiran kritis bagaimana

tubuh direpresentasikan dalam sebuah film dengan tidak terlepasnya sudut pandang atau ideologi dari sang pembuat film. Penelitian ini menggunakan analisis semiotika pendekatan semiotika John Fiske dengan kode sinematik *mise-en-scene*.

### **1.5.2 Paradigma Penelitian**

Paradigma adalah keseluruhan sistem berpikir yang terdiri dari asumsi dasar, pertanyaan esensial untuk dijawab atau teka-teki untuk dipecahkan, dan teknik penelitian yang digunakan, serta contoh penelitian ilmiah yang baik (Neuman 1997:14). Sedangkan menurut Guba, paradigma adalah seperangkat keyakinan mendasar yang memandu tindakan dalam kehidupan. Berbeda dengan perspektif, paradigma adalah perspektif, sedangkan perspektif adalah sudut pandang. Selain itu, perspektif berbicara tentang teori, sedangkan paradigma tidak hanya berbicara tentang teori tetapi juga metode (Guba and Lincoln 1994:105–17).

Pemanfaatan pendekatan paradigma kritis (*critical theory*) mengacu pada paradigma alternatif yang mengartikulasikan filosofi yang bertumpu pada otentisitas otentik (*recorded authenticate*), epistemologi kondisional, dan prosedur dialektis (Lincoln 2019:210). Paradigma kritis primer merupakan pilihan dalam melihat dan menemukan realitas atau kebenaran sosial, khususnya kebenaran komunikasi.

Kajian ini melihat realitas historis (situasi historis) terhadap stigma negatif kaum *queer* di Indonesia. Meskipun, diskusi budaya Indonesia yang masih ulet tentang isu seks dan seksualitas membuat *queer* menjadi momok besar di arena



publik. Mendengar kata tersebut, orang pada umumnya akan membayangkan sosok tubuh yang dianggap tidak normal.

Paradigma kritis digunakan sebagai landasan dasar yang menjelaskan bagaimana perwujudan *queer* lokal direpresentasikan dalam film Kucumbu Tubuh Indahku. Paradigma kritis juga digunakan untuk melihat ideologi dan kekuasaan yang ditampilkan dalam film ini untuk menggambarkan *queer* lokal yang sekaligus menentang model gender normatif.

### **1.5.3 Kerangka Teori**

#### **1.5.3.1 Representasi**

Representasi dapat ditemukan dalam pembelajaran komunikasi yang luas, termasuk film, karena film merupakan salah satu media persuasif dalam menyampaikan pesan kepada masyarakat yang berbeda dengan media lainnya. Setidaknya, ada dua hal penting yang diidentifikasi dengan representasi: *pertama*, bagaimana seorang individu, kelompok, atau gagasan ditampilkan dalam media. Apakah ditampilkan sesuai dengan realitas saat ini atau secara umum dirusak untuk memberi kesan meminimalkan atau sekadar menampilkan sisi kekurangan seseorang secara khusus atau kelompok untuk ditampilkan; *Kedua*, bagaimana representasi itu ditampilkan sebagaimana mestinya (Eriyanto 2001:113).

Representasi adalah bagaimana realitas atau objek itu ditampilkan. Hal tersebut dapat dilihat dengan menggunakan semiotika. Semiotika menurut John Fiske

adalah penyelidikan tentang tanda dan implikasi dari kerangka tanda, studi tentang bagaimana pentingnya membangun dalam "pesan" media, atau penyelidikan tentang bagaimana tanda dari sebuah karya di arena publik menyampaikan makna (Fiske 2007:282). Semiotika memiliki daya tarik dalam suatu kajian, karena semiotika memiliki jangkauan yang benar-benar luas dalam ruang kajian yang relevan dan tersebar di beberapa kontrol. Semiotika dalam ruang konsentrat ilmu komunikasi juga memiliki jangkauan yang luas.

### **1.5.3.2 Konsep Gender**

Konsep gender diawali dengan membedakan antara kata gender dengan kata seks dan/atau pengertian jenis kelamin. Jenis kelamin merupakan hal yang melekat ada pada manusia dan tidak dapat dipisahkan. Manusia yang berjenis kelamin pria adalah manusia yang memiliki penis, mempunyai jakala (kala menjing) dan menghasilkan sperma. Sementara itu, wanita memiliki organ reproduksi seperti rahim dan saluran untuk melahirkan, memiliki vagina, dan memiliki organ untuk menyusui. Ciri-ciri tersebut akan selalu melekat pada manusia untuk membedakan pira dan wanita (Fakih 2013:7–8).

Gagasan tentang gender itu sendiri adalah karakteristik intrinsik dari orang-orang yang dibangun secara sosial dan kultural. Seperti wanita yang dikenal lembut, cantik, penuh gairah, atau perhatian. Sedangkan pria dipandang sebagai manusia yang solid, normal, dan kuat. Kualitas dari properti yang sebenarnya adalah properti yang kompatibel. Artinya, ada laki-laki yang berjiwa besar, lembut, dan protektif,

sedangkan ada juga perempuan yang kuat, waras, dan kuat. Perubahan atribut kualitas-kualitas ini dapat terjadi sesekali dan dari satu tempat ke tempat lain. Di Indonesia, prinsip kejantanan di satu tempat bisa jadi tidak sama dengan pedoman di tempat yang berbeda dengan mempertimbangkan berbagai kualitas sosial (Yulius 2015:9).

### **1.5.3.3 *Queer Theory***

Secara historis, istilah *queer* telah membawa berbagai macam arti. *Queer* berarti sesuatu yang aneh atau tidak biasa. Kata aneh dan tiak biasa tersebut telah menjadi istilah ejekan untuk merujuk pada gay dan lesbian. *Queer* telah diambil kembali dan diradikalisasi sebagai subdisiplin akademis yang disebut teori *queer* (Littlejohn, Foss, and Oetzel 2017:83).

Teori *queer* menurut Judith Butler yang menjelaskan bagaimana kategori seksualitas dan identitas direifikasi dan dinormalisasi oleh wacana budaya hegemonik yang dominan. Dengan terus menerus mempertanyakan konstruksi diskursif yang ada di sekitar kategori identitas. Teori ini mempertanyakan dan menentang identifikasi gender dengan mengemukakan argumen bahwa tidak hanya gender (maskulin dan feminin) tetapi juga jenis kelamin (pria atau wanita) merupakan konstruksi sosial. Dengan demikian, gender merupakan kategori yang selalu berubah, dan menurut Butler gender tidak harus dipahami sebagai identitas yang stabil, namun gender adalah identitas yang terbentuk oleh waktu dan dilembagakan melalui tindakan yang berulang-ulang (Morissan 2013:131).

#### **1.5.3.4 Embodiment (Kebertubuhan)**

Embodiment (kebertubuhan), merujuk kepada teori yang menganggap tubuh sebagai pusat komunikasi. Terdapat dua teori *embodiment* pertama, *communibiology* menjelaskan bahwa perbedaan-perbedaan diantara komunikator itu bisa dikaitkan dengan biologi. Kedua, *communicology* menjelaskan melalui komunikasi itu manusia akan mewujudkan dan berusaha berbagi tanda-tanda dan lambang-lambang dari suatu budaya.

*Communicology*, Sebuah teori yang relatif baru dan berbeda secara substansial dikembangkan oleh Isaac Catt, adalah komunikologi, yang didefinisikan sebagai studi tentang wacana manusia. Catt dimulai dengan kebertubuhan, tubuh lebih dari sekadar substansi; tubuh memahami dan mengekspresikan saluran wacana. Tubuh adalah titik ekspresif dan perseptif dari mediasi antara orang dan tanda-tanda budaya dan kode-kode wacana dalam masyarakat yang lebih besar. Tanda-tanda dan kode-kode wacana memaksakan timbulnya batasan pada komunikator dan apa yang dapat dia pahami, namun tanda dan kode juga merupakan satu-satunya cara untuk melatih potensi manusia.

Catt menggambarkan komunikasi sebagai proses, peristiwa, dan tujuan. Komunikasi merupakan suatu proses karena selalu membangkitkan dan mewujudkan kesadaran serta mengungkapkannya dalam bahasa dan kode-kode simbolik lainnya. Setiap kata, setiap gerak tubuh, setiap ekspresi tubuh manusia juga merupakan suatu peristiwa, dan sekaligus menciptakan konteks di mana kita mengenal dan berada di dunia (Littlejohn et al. 2017:55).

Anthony Synnott dalam buku *The Body Social: Symbolism, self, and Society* (Synnott 2007) menjelaskan tentang tubuh sosial yang berarti pergerakan tubuh yang berubah terus menerus bergantung pada struktur masyarakat dan penguasanya. Tubuh sosial bersifat cair dan selalu berkontribusi dengan manusia. Tubuh sosial mengandung relasi antar tubuh dan *self*. Sementara itu, dengan perkembangan sosial yang membentuk tubuh berubah menjadi tubuh sosial, sangat terlihat bahwa ada tali kekuasaan yang bekerja di belakangnya.

Bagi Michel Foucault tubuh selalu berarti tubuh yang patuh. Analisis utamanya adalah adanya kekuatan mekanis dalam semua sektor masyarakat. Tubuh, waktu, kegiatan, tingkah laku, seksualitas; semua sektor dan arena dari kehidupan sosial telah dimekanisasikan. Ia mengatakan bahwa; jiwa (*psyche*, kesadaran, subyektivitas, personalitas) adalah efek dan instrumen dari anatomi politik; jiwa adalah penjara bagi tubuh; tapi pada akhirnya tubuh adalah ideologis; bagaimana seorang tentara berdiri, gerak tubuh anak sekolah, bahkan model hubungan sosial (Synnott 2007:371)

## **1.6 Operasional Konsep**

Representasi *embodiment* (kebertubuhan) digunakan untuk mewakili pengalaman mental dan fisik dari eksistensi tubuh yang menjadi kondisi adanya keterjalinan seseorang dengan orang lain dan dengan dunia. Kebertubuhan dialami secara beragama melintasi sejarah, sosial kemasyarakatan, dan budaya (Cregan 2006:3).

Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian ini fokus terhadap pengalaman tubuh atas pembentukan *local queer* dalam film ini, aspek yang dilihat di antaranya adalah:

### 1. Penampilan

Aspek penampilan dalam hal ini adalah bagaimana karakter ditampilkan melalui konteks *local queer* dalam film yang meliputi representasi penampilan, kostum, *makeup*, gerakan (*gesture*), ekspresi dan cara berbicara.

### 2. Psikologi

Aspek psikologi dalam hal ini bagaimana karakter ditampilkan melalui konteks *local queer* dalam film yang meliputi perilaku, sifat, perasaan, trauma, dan pikiran.

### 3. Sosiologi

Aspek sosiologi dalam hal ini bagaimana karakter ditampilkan melalui konteks *local queer* dalam film yang meliputi hubungan sosial dengan orang lain dan hubungan politik.

## **1.7 Metodologi Penelitian**

### **1.7.1 Desain Penelitian**

Desain penelitian ini membahas mengenai bagaimana *embodiment* (kebertubuhan) melalui konteks lokal *queer* dalam film Kucumbu Tubuh Indahku berdasarkan tanda

dan makna dalam teks film tersebut. Merujuk pada masalah penelitian, maka peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisis semiotika. Penelitian kualitatif sebagai suatu konsep keseluruhan untuk mengungkap makna tersembunyi dilakukan dengan menghimpun data dalam keadaan sebenarnya, menggunakan cara bekerja sistematis, terarah, dan dapat dipertanggungjawabkan sehingga tidak kehilangan sifat ilmiahnya (Nawawi and Mimi 1996:175). Semiotika digunakan sebagai analisis, di mana teks media sebagai konsep dasarnya digunakan sebagai alat analisis.

Dalam hal ini, terdapat tanda yang akan diungkap dalam teks media. Tanda merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari suatu realita. Melalui tanda, manusia mampu merepresentasikan lingkungannya. Semiotika lebih memperhatikan makna pesan dan cara pesan disampaikan melalui tanda-tanda, yang meliputi mengenai tanda-tanda dan pesan yang murni, imajiner, membingungkan, atau menipu (Danesi 2011:13).

### **1.7.2 Objek Penelitian**

Objek penelitian ini adalah film *Kucumbu Tubuh Indahku*. Film yang membahas isu gender dan tubuh seorang *queer* ini menampilkan perwujudan eksistensi tubuh yang di dalamnya terdapat aksi dan reaksi yang muncul dari penggunaan dan peran tubuh. Perwujudan dari tubuh membentuk karakter dan identitas tersendiri yang mengarah kepada memerdekakan tubuh tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

### **1.7.3 Jenis dan Sumber Data**

a. Data Primer

Data primer didapatkan dari media berbentuk audio visual dari film Kucumbu Tubuh Indahku. Pengamatan langsung telah dilakukan pada keseluruhan data, lalu dilakukan pemilihan *scene* yang mewakili.

b. Data Sekunder

Data sekunder sebagai data pendukung yang dihasilkan dari sumber tambahan, seperti sumber tertulis atau tinjauan pustaka yang terkait. Di antaranya, buku, internet, atau sumber lainnya yang mengandung keakuratan data.

#### **1.7.4 Teknik Pengumpulan Data**

Observasi. Peneliti melaksanakan pengamatan secara langsung dengan cara menyaksikan serta menelaah secara terinci unsur-unsur visual yang ada di dalam film Kucumbu Tubuh Indahku. Setelah itu, dilakukan pencatatan, pemilihan, serta penganalisaan kecocokan dengan tata cara penelitian yang digunakan. Tata cara pengumpulan informasi yang digunakan ini dipilih untuk mendapatkan kebenaran dan informasi yang terletak di dalamnya untuk dianalisa dengan kerangka teori yang terdapat, kemudian ditarik kesimpulannya.

#### **1.7.5 Analisis dan Interpretasi Data**

Penelitian ini menggunakan teknik analisa data dan interpretasi semiotika oleh John Fiske yang terdiri atas beberapa level. Di antaranya:



1. Level Realitas (*reality*): dalam penjelasan Fiske, yang termasuk dalam level ini mencakup aspek penampilan. Seperti, pakaian, dan riasan. Selain itu, *environment, behavior, speech, gesture, expression, sound* juga termasuk di dalam aspek ini.
2. Level Representasi (*representation*): Fiske menjelaskan bahwa level ini termasuk di dalam *technical codes* yang mencakup hal seperti *camera, lighting, editing, music, dan sound*.
3. Level Ideologi (*ideology*): Level ini yang diatur dalam koherensi dan penerimaan sosial oleh kode ideologis, seperti individualisme, patriarki, ras, kelas, materialisme, kapitalisme, dan lain sebagainya. Realitas yang berlaku dalam budaya adalah produk dari kode budaya.

#### **1.7.5.1 Kode Sinematik**

Tanda-tanda dalam sebuah film dapat dilihat dari *mise en scene*. *Mise en scene* berasal dari bahasa Perancis (baca: *mis ong sen*) yang bermaksud menempatkan satu subjek pada adegan. Setiap kali diterapkan dalam sebuah film, *Mise en scene* mengacu pada semua sudut pandang visual yang muncul dalam film tersebut, seperti *setting, entertainer, outfits, lighting*, dll. Melalui *mise en scene* ini dapat ditemukan tanda-tanda denotasi dan konotasi dari sebuah adegan yang terkandung dalam film (Pratista 2008:61). Sudut pandang dalam *mise en scene* menggabungkan *setting*, kostum seperti akting dan pengembangan pemain, seperti sinematografi (pengembangan kamera dan pencahayaan) dan pengeditan. Beberapa hal yang dapat dirincikan adalah:

a. Latar Tempat (*setting*)

Latar tempat adalah seluruh tempat dengan keseluruhan propertinya. Properti untuk situasi ini adalah semua benda-benda yang tak bergerak seperti perabotan, pintu masuk, jendela, kursi, lampu, pohon, dll. *Setting* yang digunakan dalam sebuah film pada umumnya dibuat senyata mungkin dengan *setting* cerita. Pengaturan yang sangat baik adalah pengaturan yang dekat dengan tingkat dasar pengaturan asli (Pratista 2008:62).

b. Kostum dan Tata Rias (*costume and makeup*)

Pakaian adalah apapun yang dikenakan pemain dengan keseluruhan aksesoris. Berupa, aksesoris pakaian termasuk topi, perhiasan, jam tangan, kacamata, sepatu, tongkat, dan lain-lain. Dalam sebuah film, pakaian tidak hanya penutup untuk tubuh, tetapi juga memiliki beberapa fungsi sesuai dengan latar cerita. Selain *setting*, kostum adalah sudut utama untuk menentukan periode atau waktu seperti ruang dan status sosial di mana aktor bermain. Terlebih lagi, busana dapat memberikan garis besar penanda karakter pemain atau aktor, misalnya melalui warna pada kostum atau aksesorisnya yang menampilkan atau membuat gambar-gambar tertentu.

Sedangkan kosmetik atau *makeup* memiliki kapasitas sebagai tanda cukup tua atau sebagai komponen penggambaran nonmanusia. Kosmetik pada umumnya digunakan untuk menunjukkan ketajaman karakter atau karakter ideal para

pemain dan penghibur. Jadi, pada dasarnya dua ansambel dan *makeup* adalah metode penampilan tentang cerita dan kepribadian seorang aktor (Pratista 2008:71–74).

c. Akting dan Pergerakan Pemain (*actor performance and movement*)

Mungkin bagian utama dari *mise-en-scene* seorang aktor yang menjadi tolak ukur dalam pencapaian sebuah film adalah kesempurnaan akting dan pengembangan pemain (*entertainer execution and development*). Hal ini diidentikkan dengan bagaimana aktor dapat dengan tepat mengontrol perkembangan dan eksekusi dalam sebuah adegan. Karena pada dasarnya, kesempurnaan eksekusi atau akting pemain dalam berbagai sudut pandang film memengaruhi penyampaian yang baik kepada penonton.

Eksekusi dan pengembangan aktor (akting) , serta pengembangan bagian-bagian utama dalam sebuah film dapat dipisahkan dalam istilah sehari-hari. Khususnya, visual dan suara yang mencakup sudut-sudut nyata, misalnya, perkembangan tubuh atau gerak, dan penampilan. Sementara, suara mengambil perspektif pada suara pemain.(Pratista 2008:80).

### **1.7.5.2 Sinematografi**

Posisi kamera merupakan bagian utama dari sinematografi yang memengaruhi aktivitas sekitar kamera. Posisi kamera menentukan perspektif dari mana pemandangan akan digariskan. Hal penting lainnya, situasi kamera juga memengaruhi

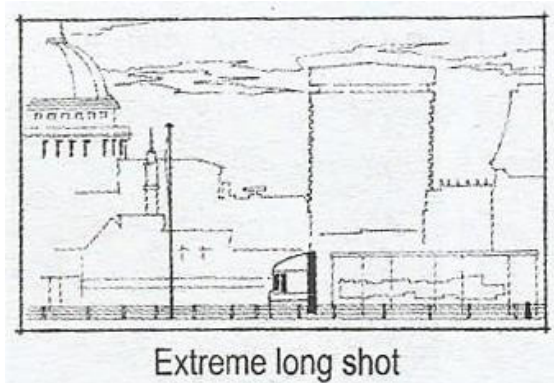
di mana adegan berada di ruang layar ketika penonton melihat perkembangan performansi aktor.

Komponen penerangan tanpa adanya penerangan dari benda tertentu tidak akan memiliki struktur. Tanpa cahaya, sebuah film tidak akan ada. Semua gambar dalam film dapat dianggap sebagai efek samping dari kontrol cahaya. Struktur ringan sebuah artikel sama seperti komponen ruangan. Pencahayaan dalam film sebagian besar dapat dikumpulkan menjadi empat komponen, yaitu kualitas, bantalan, sumber, dan bayangan cahaya. Keempat komponen ini sangat memengaruhi kerangka pencahayaan dalam membentuk iklim dan disposisi sebuah film (Pratista 2008:75).

Berikutnya, jarak juga berpengaruh. Jarak yang dimaksud adalah unsur jarak kamera dengan benda yang ada di dalam *casing*. Pasalnya, pada umumnya manusia selalu ada dalam cerita film, sehingga sebenarnya jarak diperkirakan dengan menggunakan skala manusia. Proporsi jarak ini sangat relatif dan apa yang diukur oleh otak adalah sejauh mana orang atau artikel di tepi. Elemen jarak kamera ke item dapat dikategorikan secara spesifik sebagai berikut:

a. *Extreme Long Shot*

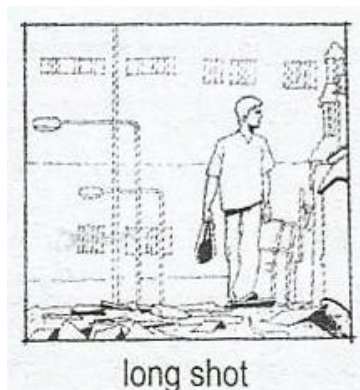
*Extreme long shot* merupakan jarak kamera yang paling jauh dari objeknya. Wujud tubuh manusia nyaris tidak terlihat. Pada umumnya, teknik ini digunakan sebagai gambaran objek yang terlihat jauh dari panorama yang luas.



Gambar 1.1 Jarak Kamera *Extreme Long Shot*  
Sumber: (Pratista 2008:104)

b. *Long Shot*

Tubuh manusia dalam jarak *long shot* terlihat jelas, akan tetapi bagian belakangnya terlihat dominan. Biasanya *long shot* dimanfaatkan sebagai *establishing shot*, sebagai slot pembuka yang masih belum digunakan pada *shot* jarak yang dekat.



Gambar 1.2 Jarak Kamera *Long Shot*  
Sumber: (Pratista 2008:104)

c. *Medium Long Shot*

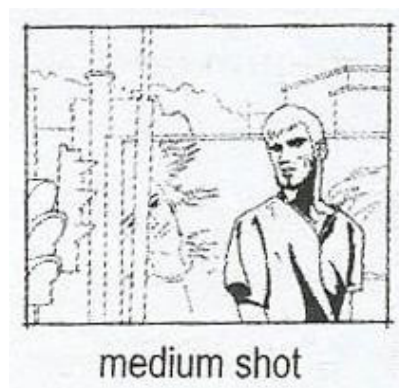
Tubuh manusia terlihat dari bawah lutut hingga ke atas dalam jarak medium ini, Tubuh manusia dalam lingkungan sekitar tidak imbang.



Gambar 1.3 Jarak Kamera *Medium Long Shot*  
Sumber: (Pratista 2008:104)

d. *Medium Shot*

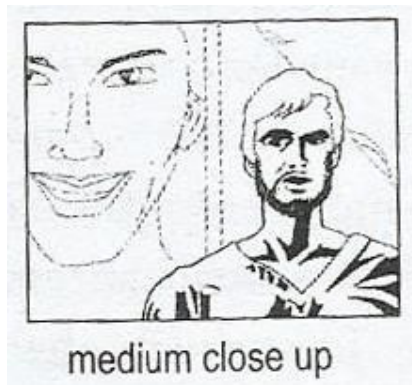
Jarak ini memperlihatkan tubuh manusia dari pinggang ke atas. Gestur dan ekspresi wajah mulai tampak. Sosok manusia mulai dominan dalam *frame*.



Gambar 1.4 Jarak Kamera *Medium Shot*  
Sumber: (Pratista 2008:104)

e. *Medium Close Up*

Jarak ini memperlihatkan tubuh manusia dari dada ke atas. Sosok tubuh manusia mendominasi *frame* dan latar belakang tidak lagi dominan. Adegan percakapan normal biasanya menggunakan jarak medium *close up*.



Gambar 1.5 Jarak Kamera *Medium Close-up*  
Sumber: (Pratista 2008:104)

*f. Close Up*

Jarak ini hanya memperlihatkan wajah, tangan dan kaki serta objek yang kecil. Teknik ini mampu memperlihatkan wajah dengan jelas dan detail. Biasanya, *close up* dimanfaatkan sebagai adegan yang lebih dekat. *Close up* juga memperlihatkan sebuah benda atau objek secara mendetail



Gambar 1.6 Jarak Kamera *Close-up*  
Sumber: (Pratista 2008:104)

*g. Extreme Close Up*

Jarak terdekat ini mampu memperlihatkan lebih mendetail bagian dari wajah, seperti telinga, mata, hidung, dan lainnya atau bagian dari sebuah objek.



Gambar 1.7 Jarak Kamera *Extreme Close-up*  
 Sumber: (Pratista 2008:104)

Begitu juga dalam sebuah film, terdapat dua macam tata pencahayaan, yaitu pencahayaan *high-key* dan pencahayaan *low-key*. Pencahayaan *high-key* adalah strategi pencahayaan yang membuat sedikit batas antara daerah redup dan terang, serta mengecilkan dampak bayangan (Pratista 2008:79). Sementara pencahayaan yang tenang adalah strategi pencahayaan yang membuat batas yang jelas antara daerah kusam dan terang, dan komponen bayangan tegas difokuskan pada *mise-en-scene* (Pratista 2008:79).

<b>Lighting</b>	<b>Efek</b>
<i>High-key lighting</i>	Formal, Elegan, dan netral (biasanya digunakan pada film berjenis ringan dengan tema-tema keluarga atau komedi).
<i>Low-key lighting</i>	Intim, mencekam, misterius, dan konflik (digunakan biasanya pada film-film yang bertema horor, detektif, film noir).

Tabel 1.1 *Lighting*  
 Sumber: (Pratista 2008:79)



Pengarahannya cahaya juga memiliki peran penting dalam membuat visual yang kuat (Monaco 1977). Olehnya, terdapat tiga strategi pencahayaan, antara lain:

- a. *Key Light*: *Key light* adalah cahaya yang paling mendasar dan paling signifikan dari ketiga lampu yang digunakan dalam strategi ini. Sumber cahaya ini terletak di antara sisi kamera dan subjek sedemikian rupa (biasanya pada titik 45 derajat) dengan tujuan agar satu sisi subjek menjadi terang, namun sisi yang berlawanan agak redup. Cahaya utama adalah hal yang membuat subjek terlihat jelas namun membutuhkan detail bayangan halus dan menghasilkan gambar kontras tinggi yang tidak alami.
- b. *Fill Light*: Lampu *fill* digunakan sebagai *hotspot* cahaya opsional untuk *key light* dan diletakkan di sisi berlawanan dari subjek. Sumber cahaya ini tidak secemerlang *key light*, karena hanya digunakan untuk mengisi bayangan yang dihasilkan oleh *key light*. *Fill light* mengurangi diferensiasi yang diciptakan oleh *key light* sehingga gambar terlihat lebih khas.
- c. *Back Light* yaitu pencahayaan latar belakang yang diatur di belakang subjek dan digunakan untuk menerangi subjek dari belakang. Penerangan latar belakang bisa lebih terang atau redup daripada lampu utama. Sumber cahaya ini akan memberikan fitur yang memadai mengenai materi dan memisahkan subjek dari fondasi. Pencahayaan latar belakang menambah kedalaman gambar, melalui cara ini gambar yang dihasilkan akan tampak tiga dimensi.

#### **1.7.6 Kualitas Data**

*Goodness criteria* ialah proses pencarian pengetahuan yang merupakan cara peneliti dalam mempertimbangkan kualitasnya. Setiap kualitas data dalam sebuah penelitian dapat dicermati dengan melihat bagaimana paradigma digunakan oleh peneliti.

Guba dan Lincoln (Lincoln 2000:114) mengemukakan bahwa kriteria yang layak pada paradigma kritis merupakan keterposisian histori penilaian (*historical situatedness*). Posisi ini meletakkan peneliti yang memakai paradigma kritis memikirkan pembentukan gender, etnis, ekonomi, budaya, politik, serta realitas sosial sebagai realitas dari situasi yang diseleksi oleh peneliti.

### **1.7.7 Keterbatasan Penelitian**

Keterbatasan penelitian ini ada pada tataran mikro tekstual sehingga dirasa belum mampu menggambarkan tubuh *queer* secara luas. sehingga penelitian ini masih dirasa belum mampu menunjukkan realitas sebenarnya tubuh *queer* melalui sebuah film. batasan penelitian ini adalah analisis yang digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian ini, yaitu analisis representasi dengan karakter film serta dialognya yang tentu tidak melupakan kodenya. Kode teknis lainnya, seperti kamera, suara dalam musik, dan lain-lain saling berkaitan pada studi ini.