

## **Bab II**

### **Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori**

#### **2.1 Tinjauan Pustaka**

Dalam perancangan animatik “Insan”, ada beberapa jurnal terkait animatik dan keberadaan LGBT terutama transpuan di Indonesia sebagai acuan perancangan. Tujuan penggunaan jurnal-jurnal tersebut untuk mengetahui eksistensi transpuan di Indonesia dari sisi humanisme, ilustrasi 2D, dan bagaimana tahapan untuk merancang sebuah animatik.

##### **2.1.1 Tinjauan Terhadap Penelitian dan Perancangan Terdahulu**

Artikel pertama yang digunakan sebagai tinjauan perancangan animatik ini adalah jurnal berjudul “Perlindungan Terhadap Kelompok Minoritas di Indonesia dalam Mewujudkan Keadilan dan Persamaan di Hadapan Hukum” oleh Risdianto (2017). Jurnal ini digunakan oleh penulis untuk mengetahui tentang perlindungan hukum terhadap kaum minoritas dalam rangka pemenuhan Hak Asasi Manusia (HAM), tetapi juga dikatakan bahwa kita tidak boleh lupa untuk mengedepankan hati dan empati karena kita hidup dalam masyarakat yang majemuk. Dalam jurnal ini, disebutkan adanya lima kelompok yang dianggap minoritas di Indonesia yaitu berdasarkan ras, etnis, agama dan keyakinan, penyandang disabilitas, dan yang terakhir ialah berdasarkan identitas gender dan orientasi seksual.

Berhubungan dengan artikel pertama yang menyebutkan bahwa salah satu kelompok minoritas di Indonesia adalah berdasarkan identitas gender dan orientasi seksual, penulis juga meninjau artikel kedua dengan judul “Konstruksi Sosial Masyarakat Terhadap Waria” oleh Arfanda & Sakaria (2015) yang membahas tentang LGBT khususnya transpuan. Pada jurnal ini dipaparkan bahwa transpuan lebih terlihat oleh masyarakat karena lebih mudah diidentifikasi dari penampilannya yaitu laki-laki yang berpenampilan seperti perempuan. Secara garis besar, jurnal ini membahas tentang transpuan, perasaan masyarakat tentang transpuan, dan kecenderungan perilaku masyarakat terhadap transpuan.

Artikel berikutnya berjudul “Agama dan Humanisme” oleh (Albantani, 2018). Meskipun perancangan animatik ini tidak akan membahas LGBT dari sudut pandang agama, namun teori humanisme tidak lepas dari agama karena adanya anggapan bahwa humanisme hanya mengandalkan akal manusia saja dan bertentangan dengan Tuhan. Pada jurnal ini, disebutkan bahwa kaum humanis juga menerapkan berbagai format religius untuk menyuarakan norma-norma kemanusiaan karena terdorong untuk berdiskusi mengenai Tuhan dan kekuatan-Nya agar menemukan makna baru sebagai daya inovatif manusia di dunia. Artikel ini membantu penulis untuk memahami konsep humanisme dan keagamaan.

Berkaitan dengan animasi, penulis juga meninjau jurnal berjudul “Video Animasi *Motion Graphic* dan Tipografi Kinetik sebagai Media Sosialisasi Pencegahan Virus Corona” oleh Krisbiantoro dkk. (2021). Sesuai dengan judulnya, perancangan animasi ini bertujuan untuk mensosialisasikan bagaimana cara mencegah virus Corona yang pada tahun tersebut memang masih marak. Tentunya juga dilakukan pengujian dengan mempertontonkan animasi yang telah dibuat kepada masyarakat sebanyak 35 orang untuk mengetahui apakah informasi yang disampaikan melalui animasi tersebut mudah diterima atau tidak. Hasilnya, didapatkan persentase sebesar 93,8% yang dalam perhitungannya termasuk ke dalam kategori “Sangat Setuju” yang artinya animasi tersebut layak untuk digunakan sebagai media sosialisasi bagi masyarakat.

Yang terakhir adalah jurnal berjudul “Peran dan Perkembangan Ilustrasi” oleh Witabora (2012) untuk memahami apa itu ilustrasi. Melalui jurnal ini, didapatkan kesimpulan bahwa ilustrasi memiliki peran sebagai media komunikasi untuk menyampaikan cerita, konsep, pesan, opini, ataupun komentar akan suatu permasalahan. Maka dari itu, menciptakan sebuah ilustrasi perlu memiliki kemampuan menggambar yang merupakan prinsip paling dasar dalam ilustrasi. Seorang ilustrator (orang yang membuat ilustrasi) juga perlu memiliki kemampuan observasi untuk mendapatkan pengetahuan mendetail terkait subjek yang ingin digambar dan imajinasi yang kreatif.

Kesimpulan yang didapatkan dari artikel-artikel tersebut adalah informasi mengenai kelompok minoritas dan transpuan di Indonesia, prinsip

dalam membuat ilustrasi, serta penggunaan animasi sebagai media sosialisasi. Artikel-artikel di atas digunakan sebagai tinjauan dalam perancangan animatik “Insan” ini yang merupakan gabungan dari animasi dan ilustrasi sehingga penulis dapat menciptakan rancangan baru untuk mensosialisasikan tindak diskriminasi terhadap kaum transpuan dari sudut pandang humanisme di Indonesia.

### **2.1.2 Referensi**

“Humanisme dan Sesudahnya” oleh (Hardiman, 2012) adalah buku pertama yang menjadi acuan penulis untuk lebih memahami apa itu kemanusiaan. Secara garis besar, buku ini membahas tentang pengertian dan pemahaman tentang kemanusiaan. Penulis menggunakan buku ini sebagai acuan karena perancangan ini akan meninjau eksistensi transpuan dari sisi kemanusiaan sehingga diperlukan pengertian dasar tentang apa itu kemanusiaan.

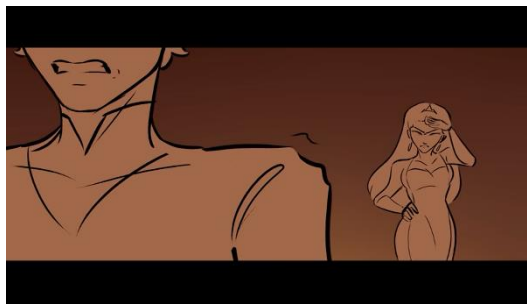
Buku kedua yang dijadikan acuan perancangan ini adalah laporan penelitian “Survei Kualitas Hidup Waria di Indonesia” oleh (Praptoraharjo dkk., 2016). Yang dapat ditinjau dari buku laporan penelitian ini adalah bagaimana transpuan yang sudah menjadi bagian dari masyarakat Indonesia mendapatkan tindak diskriminasi atau perundungan karena keberadaannya yang aneh dan berimbas pada pendidikan mereka. Para transpuan mengalami kesulitan untuk menjalani pendidikan dasar dan menengah mereka sehingga berujung menjadi pekerja seks untuk memenuhi kebutuhan hidup dan mendapatkan stigma negatif dari masyarakat umum.

Buku terakhir yang digunakan sebagai acuan perancangan adalah “Animasi 2D” oleh Soenyoto (2017). Buku ini membantu penulis dalam memahami pengertian, prinsip, dan tahapan membuat animasi mulai dari mendesain karakter, naskah dan ide cerita, tahap produksi, hingga pasca produksi. Buku ini juga memaparkan beberapa referensi animasi dan gaya menggambar Jepang.

### **2.1.3 Tinjauan Sumber Ide Perancangan**

Sumber ide pertama untuk perancangan ini adalah animatik karya Sarah’s Work di Youtube. Animatik ini masih sangat baru diunggah, yaitu pada

tanggal 3 Maret 2023 lalu. Yang dapat diamati dalam animatik ini adalah pergerakan karakter sesuai dengan jalan cerita dari lagu yang digunakan, yaitu My Goodbye oleh Jorge Rivera-Herrans. Meskipun pergerakannya tidak luwes, tetapi penggambaran ekspresi dan jalan ceritanya bisa tersampaikan dengan baik ke para penonton sehingga emosinya pun juga sampai kepada audiens dan terbukti dengan banyaknya tanggapan positif yang bisa kita lihat di kolom komentar videonya. Penggambaran karakternya yang sangat sederhana (tidak terlalu detail dan menggunakan sedikit warna) juga akan diterapkan dalam perancangan animatik “Insan” ini.



**Gambar 2.1 Animatik “My Goodbye”**  
Sumber: [youtube.com/@sarahsworks](https://youtube.com/@sarahsworks)

Sumber ide selanjutnya animatik yang diunggah pada YouTube winslowsfaust. Animatik ini merupakan animatik dari lagu dengan judul “The Ballad of Sara Berry” sehingga jalan ceritanya mengikuti lirik lagu. Animatik ini juga tidak ada gerakan animasi, visualnya sederhana, namun penggambaran tiap *scene* dapat membantu penonton memahami lirik lagunya sehingga juga dapat mengikuti jalan ceritanya.



**Gambar 2.2 Animatik “The Ballad of Sara Berry”**  
Sumber: [youtube.com/@wonslowsfaust](https://youtube.com/@wonslowsfaust)

Terakhir adalah animatik berjudul “The Rendezvous” oleh Maksn di YouTube. Kesamaan animatik “The Rendezvous” dan “The Ballad of Sara Berry” adalah penggunaan warna yang netral seperti putih, hitam, dan abu-abu

untuk menonjolkan satu warna yaitu merah. Hal ini membuat penonton hanya fokus pada satu karakter utamanya saja.



**Gambar 2.3 Animatik “The Rendezvous”**

Sumber: [youtube.com/@MaksN](https://www.youtube.com/@MaksN)

Persamaan ketiga animatik di atas adalah berupa *silent film* yang tidak terlalu memiliki banyak detail *background* seperti bangunan, tumbuhan, atau detail lainnya. Perancangan animatik ini akan mengadapatasi hal tersebut dan lebih menekankan ke ekspresi wajah dan gestur dari karakter yang digambar serta lebih fokus membangun atmosfer cerita melalui penggunaan warna. Penggunaan warna akan serupa dengan “The Ballad of Sasra Berry” dan “The Rendezvous” yang menggunakan warna hitam, putih, dan abu-abu untuk menonjolkan warna yang ada pada karakter utama nantinya. Rasio video yang digunakan adalah 16:9 dengan modifikasi pemotongan area di bagian atas dan bawah video sehingga menyisakan panel gambar dengan ukuran 1912x800 pixel atau setara dengan rasio 2.39:1. “Insan” yang merupakan judul dari animatik ini memiliki arti “manusia” karena animatik ini menceritakan tentang kemanusiaan.

## **2.2 Landasan Teori**

### **2.2.1 Pengertian Ilustrasi**

Ilustrasi merupakan representasi visual untuk memperjelas sebuah informasi menggunakan pemikiran, ide, dan konsep sebagai landasan dari apa yang ingin dikomunikasikan. Selain itu, ilustrasi juga bisa digunakan sebagai suatu gambar untuk menyampaikan pendapat ataupun komentar dari suatu permasalahan (Witabora, 2012). Karena perancangan animatik ini mengangkat cerita tentang manusia, tentunya perlu ada karakter sebagai pemeran dalam animatik. Janottama & Putraka (2017) menjelaskan bahwa diperlukan gaya gambar agar karakter dalam sebuah gambar lebih terlihat hidup dan ilustratornya

memiliki ciri khas tersendiri. Adapun gaya visual yang digunakan dalam menggambar adalah:

### 1) **Gaya Kartun**

Gaya kartun merupakan representasi suatu hal yang bersifat lucu dan biasanya mengandung unsur sindiran, lelucon, atau humor. Salah satu contoh penerapan gaya gambar kartun yang terkenal adalah Doraemon.



**Gambar 2.4 Contoh Gaya Gambar Kartun**  
Sumber: liputan6.com

### 2) **Gaya Realis**

Gaya realis adalah penggambaran karakter yang secara anatomi dan fisiologinya dibuat semirip mungkin sesuai aslinya. Tidak terbatas pada manusia saja, satwa, tumbuhan, dan lainnya yang digambar semirip mungkin dengan aslinya juga terhitung sebagai gaya realis.



**Gambar 2.5 Contoh Gaya Gambar Realis**  
Sumber: [instagram.com/josephthomasart/](https://www.instagram.com/josephthomasart/)

### 3) Gaya Semirealis

Gaya semirealis merupakan gabungan dari gaya kartun dan realis, tergantung bagaimana ilustrator menggabungkan kedua gaya tersebut. Salah satu contoh gaya gambar semirealis dapat ditemukan di komik-komik Korea (*manhwa*) seperti *Serena*.



**Gambar 2.6 Contoh Gaya Gambar Semirealis**  
Sumber: [vyvymanga.net](http://vyvymanga.net)

### 4) Gaya Seni Murni

Gaya seni murni biasanya diciptakan secara abstrak, tanpa batas, dan dengan atau tidak menggunakan latar belakang seni sehingga penciptaannya disesuaikan dengan gaya ilustratornya sendiri. Hasil karya gaya seni murni biasanya bersifat personal dan abstrak.



**Gambar 2.7 Contoh Gaya Gambar Seni Murni**  
Sumber: [99designs.com](http://99designs.com)

## 5) Gaya Jepang

Gaya Jepang atau yang lebih dikenal dengan sebutan *manga* biasanya memiliki ciri khas mata besar dan bibir tipis untuk menonjolkan kecantikan/ketampanan/visual yang imut dari karakter yang dibuat. Salah satu contoh *manga* judul yang terkenal adalah Magical Princess Minky Momo.



Gambar 2.8 Contoh Gaya Gambar Jepang  
Sumber: crunchyroll.com

## 6) Gaya Amerika

Penggambaran gaya Amerika biasanya cenderung semirealis atau semirip mungkin dengan wujud asli, namun juga menonjolkan pergerakan karakter yang luwes dan menampilkan lekukan tubuh yang jelas atau seksi. Contoh penerapan gaya Amerika bisa ditemukan dalam serial Marvel.



Gambar 2.9 Contoh Gaya Gambar Amerika  
Sumber: cbr.com

### 2.2.2 Animatik

Kyllönen (2020) menyatakan bahwa animatik adalah *storyboard* yang sudah ditambahkan efek suara dan gerakan animasi. Animatik bisa disebut sebagai tahapan pertama dalam animasi yang dibuat dengan menambahkan *soundtrack* (lagu/suara) dan gerakan animasi langsung ke dalam *storyboard* (Kyllönen, 2020). Soenyoto (2017) dalam bukunya yang berjudul “Animasi 2D” menjelaskan bahwa *storyboard* sendiri adalah rangkaian cerita berupa gambaran

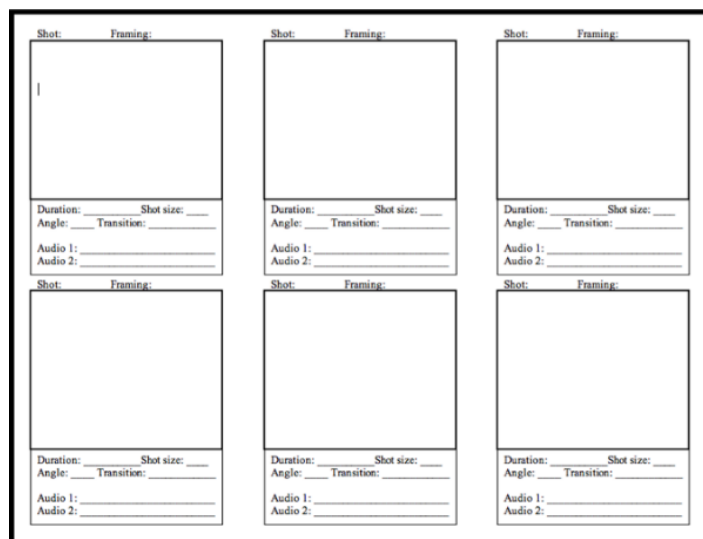


kasar dari dasar-dasar adegan untuk menyiratkan situasi geografis, dialog, dan perkiraan durasi tiap adegannya meskipun tidak secara detail. Sebetulnya, animatik adalah salah satu tahapan pra produksi animasi karena animatik tidak lebih dari gambaran bagaimana tiap adegan akan dibuat seperti yang ingin dipresentasikan nantinya (Soenyoto, 2017). Animatik memiliki beberapa keunggulannya tersendiri dibandingkan animasi, yaitu: 1) Cepat dan mudah diproduksi, 2) Lebih mudah untuk diperbaiki, 3) Lebih cepat mendapatkan kesepakatan baik untuk diperbaiki ataupun difinalisasi (jika dikerjakan dalam tim), dan 4) Lebih menghemat waktu dan uang (Chambers, 2022).

Karena animatik pada dasarnya adalah *storyboard* yang merupakan tahap pra produksi animasi, maka persiapannya bisa dianggap sama dengan membuat *storyboard*. Mengutip dari situs web [makestoryboard.com](http://makestoryboard.com), Maitrai (2021) membagi cara membuat *storyboard* ke dalam tiga tahapan sebagai berikut:

**1) Planning (Perencanaan)**

Tahap perencanaan dimulai dengan membuat sinopsis cerita dan karakter untuk membantu mendapatkan gambaran tentang hal-hal yang akan terjadi atau ditunjukkan dalam jalan atau tujuan cerita animasinya serta peran masing-masing karakter dalam cerita serta penentuan format yang akan digunakan untuk *storyboard* sesuai dengan kebutuhan. Salah satu contoh format yang bisa diterapkan adalah seperti pada gambar berikut.



**Gambar 2.10 Contoh Format Storyboard**  
 Sumber: [saleemabbas2008.wordpress.com](http://saleemabbas2008.wordpress.com)

## 2) *Production (Produksi)*

Tahap produksi dapat dimulai dengan menggambarkan satu inti cerita dalam satu bingkai atau *frame*. Kita bisa menambahkan detail seperti panah, kisi, atau garis untuk memperjelas detail adegan dalam satu *frame*. Tiap adegan juga perlu diberi label atau deskripsi yang sesuai dengan gambar pada tiap *frame* untuk menghindari kebingungan saat proses animasi nanti. Yang terpenting adalah tiap adegan harus kronologis jika disatukan, jangan hanya menonjolkan adegan favorit atau adegan yang paling rumit dalam jalan ceritanya. Contoh penggambaran adegan dalam *storyboard* dapat dilihat pada gambar berikut.



**Gambar 2.11 Contoh *Storyboard***  
Sumber: idseducation.com

## 3) *Revision (Revisi)*

Setelah *storyboard* selesai dibuat, diperlukan *feedback* atau masukan yang dapat membangun agar hasil akhir animasi nanti dapat menjadi lebih baik. Setiap kali ada revisi, pastikan tiap bagian cerita tidak terputus agar tetap berkesinambungan sesuai jalan cerita.

### 2.2.3 Animasi sebagai Media Sosialisasi

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), sosialisasi dapat diartikan sebagai upaya memasyarakatkan sesuatu sehingga menjadi dikenal, dipahami, atau dihayati oleh masyarakat. Meninjau dari penelitian dan perancangan terdahulu, ada beberapa sumber yang menggunakan animasi sebagai media sosialisasi seperti yang dilakukan oleh Cahyadi dkk. (2020) dalam jurnal dengan judul “Pengembangan Media Sosialisasi ‘Disiplin Lalu Lintas’

Unit Dikyasa dengan Animasi *Motion Graphic* dan Konsep *Art Animasi* (Studi Kasus: Unit Dikyasa Satlantas Polres Buleleng)”. Dalam perancangan tersebut, para penulis melakukan uji respon terhadap audiens yang merupakan siswa SMA Negeri 1 Sukasada sebanyak 10 orang dan masyarakat umum sebanyak 5 orang untuk mengetahui kepuasan dan tanggapan terhadap animasi sosialisasi tersebut menggunakan angket uji respon. Melalui angket uji respon tersebut, didapatkan persentase sebesar 87,73% yang dalam perhitungannya berkualifikasi “Baik”. Krisbiantoro dkk. (2021) juga melakukan perancangan serupa dengan judul “Video Animasi *Motion Graphic* dan Tipografi Kinetik sebagai Media Sosialisasi Pencegahan Virus Corona” yang hasilnya diujikan ke 35 audiens dan mendapatkan persentase sebesar 93,8% yang dalam perhitungannya termasuk ke dalam kategori “Sangat Setuju” untuk digunakan sebagai media sosialisasi. Berdasarkan pengertian dari sosialisasi dan kedua jurnal penelitian tersebut, maka bisa disimpulkan bahwa penggunaan animasi sebagai media sosialisasi cukup efektif untuk dijadikan media untuk mengenalkan atau memberikan pemahaman terkait suatu isu pada masyarakat atau audiens yang dituju.

## **2.3 Humanisme dan LGBT**

### **2.3.1 Pengertian Humanisme**

Melalui jurnalnya dengan judul “Konsep Humanisme Yunani Kuno dan Perkembangannya Dalam Sejarah Pemikiran Filsafat”, Hadi (2012) menyatakan bahwa humanisme merupakan ilmu filsafat yang menjunjung nilai dan kedudukan manusia serta menjadikannya sebagai kriteria dalam segala sesuatu. Humanisme kerap ditafsirkan sebagai gerakan yang hanya fokus mencari jalan keluar dari masalah berdasarkan akal budi dan kepandaian manusia itu sendiri sehingga dianggap berlawanan dengan sistem etika tradisional dan kontradiktif terhadap agama (Mulyana, 2016). Hardiman (2012) menyebutkan bahwa humanisme dianggap sebagai musuh berbahaya yang harus ditangkal oleh beberapa kalangan. Kendati demikian, para humanis yang bertujuan membela nilai dan kebebasan manusia juga menerapkan berbagai format religius untuk menyuarkan norma-norma kemanusiaan karena terdorong untuk berdiskusi mengenai Tuhan dan kekuatan-Nya agar menemukan makna baru sebagai daya inovatif manusia di dunia (Albantani, 2018).

### **2.3.2 Penyebab LGBT**

Sebelum memfokuskan pada transpuan, pembahasan akan dimulai dari yang lebih umum terlebih dahulu yaitu LGBT. Dalam jurnalnya yang berjudul “LGBT dan Hukum Positif Indonesia”, (Asyari, 2017) menyebutkan ada lima faktor yang dapat menyebabkan seseorang memiliki kecenderungan menjadi bagian dari LGBT yaitu:

#### **1) Keluarga**

Perlakuan kasar baik secara fisik, mental, ataupun seksual yang dilakukan oleh orang tua atau saudara kepada seseorang memiliki potensi menyebabkan seseorang menjadi LGBT. Misalnya seorang anak perempuan yang memiliki trauma terhadap ayah atau saudara laki-lakinya menyebabkan ia merasa tidak aman, bahkan bisa membenci kaum pria sehingga menemukan kenyamanannya dengan sesama perempuan yang dapat berimbas pada orientasi seksualnya. Selain itu, sosok orang tua yang didambakan oleh anaknya juga dapat berakibat bagi anak untuk mencari sosok tersebut dalam diri orang lain.

#### **2) Pergaulan dan Lingkungan**

Pergaulan dan lingkungan ini bisa jadi berkaitan dengan faktor keluarga. Suatu keluarga yang terlalu mengekang, tidak memberikan edukasi seks karena menganggapnya sebagai hal tabu, kurang memberikan pendidikan agama, dan kurang menunjukkan kasih sayang pada anaknya berpotensi mendorong anak untuk mencari semua hal tersebut dalam pergaulannya atau di lingkungan di luar keluarga.

#### **3) Biologis**

Terkait faktor biologis, kita tahu bahwa kromosom laki-laki normal adalah XY dan kromosom perempuan normal adalah XX. Seseorang yang menjadi LGBT memiliki kecenderungan untuk menjadi LGBT karena merasa ada dorongan dari tubuhnya yang bersifat genetik, misalnya seorang laki-laki yang berperilaku seperti seorang perempuan bisa jadi memiliki genetik kromosom XXY. Selain kromosom, hormon juga bisa memengaruhi seseorang menjadi LGBT. Karakteristik laki-laki seperti suara, fisik, dan gerak-gerik banyak dipengaruhi oleh hormon testosteron. Jika hormon

testosteron pada seorang laki-laki rendah, laki-laki tersebut bisa memiliki kecenderungan untuk berperilaku seperti perempuan juga.

#### **4) Moral dan Akhlak**

Pergeseran norma-norma susila yang dianut oleh masyarakat dapat disebabkan oleh golongan homoseksual karena lemahnya iman dan pengendalian hawa nafsu golongan tersebut sehingga kontrol sosial yang ada dalam suatu masyarakat juga menipis.

#### **5) Pengetahuan Agama yang Lemah**

Pendidikan agama memiliki pengaruh untuk membentuk akal dan kepribadian seseorang agar seseorang mampu membedakan mana yang baik dan buruk, benar dan salah, halal dan haram, dan lain-lain.

(Asyari, 2017) juga memperoleh data wawancara dengan beberapa orang transgender. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa para transgender memiliki naluri atau keinginan untuk mengubah gender sejak kecil. Kurangnya perhatian dari kedua orang tua juga menyebabkan mereka untuk hidup mandiri dengan mengikuti teman-teman sejenis untuk melacur. Media dan internet juga merupakan faktor yang memiliki dampak untuk mendorong mereka menjadi demikian (melacur dan berubah orientasi seksualnya).

### **2.3.3 Eksistensi LGBT di Indonesia**

Setelah mengetahui uraian faktor mengenai penyebab seseorang menjadi LGBT, kita bisa memahami mengapa eksistensi dianggap tabu oleh masyarakat khususnya di Indonesia. Meskipun Indonesia bukan negara agama, namun Indonesia adalah negara ketuhanan yang warga negaranya diberi kebebasan untuk melaksanakan perintah Tuhan sebagaimana yang terdapat dalam kitab dan ajaran agama masing-masing. Jika mengacu pada ajaran agama-agama yang diakui di Indonesia, tidak ada alasan kuat untuk membenarkan perilaku seksual kaum LGBT. Akan selalu ada alasan-alasan mendasar masyarakat untuk menolak kaum LGBT yang orientasi seksualnya menyimpang. Lingkungan Indonesia yang tidak disiapkan untuk kaum LGBT menyebabkan kaum LGBT rentan terhadap berbagai bentuk masalah sosial seperti kriminalisasi, kekerasan, perundungan, penolakan, dan sebagainya (Yansyah & Rahayu, 2018).

Akan tetapi, Indonesia juga merupakan negara hukum yang mengakui Hak Asasi Manusia (HAM) hingga memiliki peraturan perundang-undangan berisikan jaminan perlindungan hak-hak asasi manusia. Yansyah & Rahayu (2018) dalam jurnalnya yang berjudul “Globalisasi Lesbian, Gay, Biseksual, dan Transgender (LGBT): Perspektif HAM dan Agama dalam Lingkup Hukum di Indonesia” menjelaskan titik bertautnya ajaran agama dan perlindungan HAM bagi kaum LGBT. Pada dasarnya, pengakuan HAM bukan berarti setiap kemauan dapat dikabulkan begitu saja secara bebas, tetapi ada batasan-batasan yang ditetapkan melalui Undang-undang (UU), ajaran moral, etika masyarakat, dan nilai agama. Inti dari jurnal ini menjelaskan bahwa perlindungan HAM atas kaum LGBT harus ditegakkan dengan menerapkan konsep HAM universal dan memiliki struktur sosialnya sendiri. Artinya, kelompok LGBT perlu dilindungi dari segala bentuk diskriminasi, tetapi masyarakat Indonesia non LGBT dengan keyakinannya masing-masing juga tetap bisa merasa dihormati.

Meninjau dari laporan kajian “Pandangan Lesbian, Gay, dan Biseksual (LGB) Terhadap Status Gender dan Persamaan Hak Asasi Manusia di Jakarta, Bogor, Depok, dan Tangerang, 2015”, Damayanti (2015) melakukan survei berupa wawancara kepada total 18 orang informan yang merupakan lesbian, kelompok gay, dan kelompok biseksual dari berbagai wilayah di Jakarta, Depok, dan Bogor dengan rentang usia 20-43 tahun. Semua informan merupakan lulusan SMA, ada yang sedang dan sudah menempuh bangku kuliah, dan hanya satu orang yang lulusan SMP. Hampir semua dari mereka telah bekerja sebagai SPG, karyawan swasta, desainer grafis, jurnalis *fashion*, dan lain-lain.

Melalui jurnal tersebut, didapatkan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Kaum LGBT ingin memiliki hak untuk hidup sebagai makhluk sosial tanpa adanya ejekan atau tindakan diskriminasi lainnya oleh masyarakat yang hanya fokus pada perilaku seks kaum LGBT saja.
- 2) Mendiskriminasi kaum LGBT tidak akan membuat mereka menjadi ‘normal’. Kaum LGBT juga memiliki kesadaran bahwa mereka perlu banyak menyesuaikan diri, contohnya tidak berlebihan dalam menunjukkan *display affection* (afeksi seperti berpelukan, berciuman, atau kontak fisik

lain yang dilakukan oleh pasangan secara berlebihan di depan umum) sehingga tidak perlu dijauhi oleh masyarakat.

- 3) Kaum LGBT ingin mendapatkan layanan kesehatan seperti masyarakat pada umumnya tetapi tanpa memberi stigma negatif terhadap mereka seperti dilabeli sebagai sumber HIV/AIDS).
- 4) Dalam bidang pekerjaan, harapan yang disampaikan adalah masyarakat tidak membedakan LGBT dengan orang umum. Menurut para informan, orientasi seksual tidak akan memengaruhi kinerja seseorang. Justru jika kaum LGBT juga memiliki kesempatan untuk mendapatkan pekerjaan dan kualitas hidup yang layak, taraf hidup di Indonesia juga akan meningkat menjadi lebih baik. Selain HIV/AIDS, masyarakat juga masih ada yang memiliki pandangan bahwa kaum LGBT sangat erat dengan dunia prostitusi, padahal beberapa orang yang LGBT juga berhasil dalam berbisnis atau dalam pekerjaan lain.
- 5) Dalam bidang pendidikan, informan ingin masyarakat lebih memahami gender, orientasi, dan orientasi seksual LGBT dengan harapan dapat mereduksi stigma negatif kaum LGBT. Beberapa informan berpendapat jika kaum LGBT bisa mendapatkan kesempatan yang sama seperti masyarakat umum dalam memperoleh pendidikan selama seorang yang LGBT tersebut memang ingin mendapatkan pendidikan setinggi mungkin.
- 6) Dalam hal keagamaan, para informan ingin kaum LGBT tetap beribadah tanpa mempermasalahkan orientasi seksualnya dan berupaya untuk mengembalikan mereka menjadi kembali 'normal'. Selain itu, ibadah merupakan hak tiap manusia yang bersifat personal antara manusia dengan Tuhan.

Tidak bisa dihindari, kita sudah hidup berdampingan dengan kaum LGBT. Menyimpulkan dari jurnal "Globalisasi Lesbian, Gay, Biseksual, dan Transgender (LGBT): Perspektif HAM dan Agama dalam Lingkup Hukum di Indonesia" dan laporan kajian "Pandangan Lesbian, Gay dan Biseksual (LGB) Terhadap Status Gender dan Persamaan Hak Asasi Manusia di Jakarta, Bogor, Depok dan Tangerang, 2015", dapat disimpulkan bahwa masyarakat dan pemerintah Indonesia perlu saling bekerja sama untuk saling menjaga HAM tiap

individu baik bagi kaum LGBT. Meskipun perilakunya menyimpang, tetapi kaum LGBT juga manusia yang memiliki hak sama seperti kita yang non LGBT dan untuk kaum non LGBT juga tidak seharusnya merampas hak hidup mereka dengan melakukan tindak diskriminasi, perundungan, atau sejenisnya. Siapapun perlu menyikapi isu ini secara bijaksana dengan melihat dari berbagai pemikiran dan sudut pandang.

#### **2.3.4 Transpuan sebagai Kaum LGBT di Indonesia**

Transpuan sebagai bagian dari kaum LGBT dapat diasumsikan bahwa mereka juga mengalami masalah dengan orientasi seksualnya dan berpengaruh ke banyak aspek kehidupan sosial, seperti pendidikan, kegiatan keagamaan, kegiatan masyarakat, perlindungan hukum, dan pekerjaan sehingga menyebabkan mereka menjadi sulit memenuhi kebutuhan dasar dan memilih untuk menjadi pekerja seksual (PSK) agar bisa memenuhi kebutuhan ekonominya (Johana dkk., 2017). Hal tersebut yang menjadikan mereka mendapatkan stigma negatif dari masyarakat dan melekat pada diri mereka. Seperti yang sudah diuraikan dalam laporan kajian “Pandangan Lesbian, Gay dan Biseksual (LGB) Terhadap Status Gender dan Persamaan Hak Asasi Manusia di Jakarta, Bogor, Depok dan Tangerang, 2015” oleh Damayanti (2015), para informan yang merupakan kaum LGB berharap kaum LGBT juga memiliki kesempatan untuk bekerja agar kualitas hidup mereka menjadi lebih baik. Para informan dalam laporan kajian tersebut juga mengatakan bahwa ada kaum LGBT yang sukses dalam bekerja dan kinerjanya tidak terpengaruh oleh orientasi seksualnya.

Setelah mengetahui pengertian humanisme dan uraian-uraian terkait LGBT khususnya transpuan, maka bisa ditarik kesimpulan bahwa berlaku adil dan hidup damai di dunia yang kompleks perlu ditanamkan pada diri tiap individu. Layaknya orang-orang yang non LGBT, kaum LGBT juga bisa jadi memiliki pergumulannya sendiri. Tidak ada pembenaran atas LGBT, namun juga tidak ada pembenaran atas tindakan diskriminasi yang dilakukan oleh seorang manusia terhadap manusia lain. Konklusi inilah yang akan diangkat pada animatik “Insan” ini yang pada intinya akan mengangkat tentang isu transpuan dari sudut pandang humanisme.