

Representasi Homoseksual dalam Film *The Imitation Game*

Jessica Belinda Kaya, Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Kristen Petra Surabaya

Jessicabelinda95@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana representasi homoseksual di dalam film *The Imitation Game*. Film *The Imitation Game* mencoba mematahkan stereotipe negatif homoseksual di media massa dengan penggambaran positif. Homoseksual digambarkan secara positif dan berusaha mendobrak stereotipe negatif yang sudah melekat di media massa dan di masyarakat. Penelitian ini menggunakan metode semiotika dan dilihat melalui kode-kode kode televisi John Fiske. Tiga level yang dilihat melalui kode-kode televisi yaitu level realitas, level representasi dan level ideologi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa homoseksual dalam Film *The Imitation Game* digambarkan sebagai pahlawan yang berjasa atas kemenangan Inggris di Perang Dunia II. Meskipun homoseksual digambarkan secara positif yaitu sebagai pahlawan, terdapat beberapa stereotipe negatif tentang homoseksual yang masih terlihat di dalam film ini seperti memiliki sisi feminin, suka menyendiri, takut untuk menunjukkan orientasi seksualnya, tidak diterima di masyarakat, sulit bersosialisasi dan merupakan minoritas dibandingkan homoseksual.

Kata Kunci : Homoseksual, Film, Representasi

Pendahuluan

Dewasa ini, fenomena homoseksual semakin marak diperbincangkan di mana-mana. Tidak hanya di luar negeri, hal ini juga berlaku di Indonesia. Istilah homo sendiri diambil dari bahasa Yunani yang artinya sama. Istilah ini pertama kali diperkenalkan di Eropa menjelang akhir abad ke-19. Homoseksual untuk itu laki – laki, sebutannya *gay*. Sedangkan untuk perempuan, sebutannya *lesbian* (Indiryawati, 2006, p. 4).

Homoseksual memang sudah ada sejak dulu, hanya saja tidak dipublikasikan seperti sekarang. Homoseksual sudah ada sejak tahun 1836, dimana satu pasangan *gay* bernama James Pratt dan John Smith yang digantung di penjara Newgate, London setelah ditangkap bersama di penginapan pribadi (Parry, 2004). Namun, seiring dengan berjalannya waktu, homoseksual kian terbuka dan semakin dipublikasikan. Hal ini terbukti dengan adanya pernikahan sesama jenis. Hingga bulan Februari 2016 kemarin, tercatat telah ada 22 negara dari 204 negara yang telah diakui secara de facto oleh PBB yang melegalkan pernikahan sesama jenis secara penuh di seluruh wilayah negaranya (*Freedom to Marry*, 2015).

Belanda yang merupakan negara pertama yang memperbolehkan pernikahan pasangan sesama jenis. Pemerintah Belanda melegalkan pernikahan sejenis pada tahun 1996, 15 tahun setelah aktivis *gay* mengusung isu tersebut ke permukaan pada awal tahun 1980. Saat itu Parlemen Belanda membentuk satu komisi khusus untuk melihat efek hukum dari legalitas pernikahan sejenis. Empat tahun kemudian undang-undang pun disahkan. Alhasil, sejak tanggal 1 April 2001, pernikahan sejenis telah resmi diakui secara hukum di Belanda. (*Daftar Negara yang Melegalkan Pernikahan Sesama Jenis dan LGBT*, 2016).

Selain bermunculannya pernikahan sesama jenis, muncul pula komunitas-komunitas dan LSM LGBT yang hadir untuk memperjuangkan dan menyelaraskan hak-hak mereka dengan orang yang bukan LGBT. Beberapa LSM seperti Swara Srikandi di Jakarta, LGBT Gaya Nusantara, LGBT Arus Pelangi, dan Lentera Sahaja juga *Indonesian Gay Society* di Yogyakarta. Menurut Devie Rahmawati, Sosiolog Budaya Universitas Indonesia, semakin berkembangnya LGBT diakui karena seiring banyaknya produk-produk budaya populer yang masuk ke Indonesia seperti film *gay* yang membuat orang memandang bahwa orientasi seksual yang berbeda itu sudah lumrah dan dianggap sebagai hal yang wajar (www.bintang.com). Oleh karena itu, tidak mengherankan jika kaum LGBT khususnya *gay* sering menjadi objek representasi di media massa seperti film.

Media massa merupakan agen sosialisasi sekunder yang dampak penyebarannya paling luas dibanding agen sosialisasi lain. Meskipun dampak yang diberikan media massa tidak secara langsung terjadi, namun cukup signifikan dalam mempengaruhi seseorang, baik dari segi kognisi, afeksi maupun konatifnya. Media massa mempunyai peran penting dalam pencitraan. Media massa dapat membentuk pencitraan tertentu dari suatu peristiwa atau suatu kelompok dan dipahami sebagai kebenaran umum dalam masyarakat. Simbol-simbol atau istilah yang terus menerus diulang menciptakan citra tersendiri tentang sesuatu di mata masyarakat. Pencitraan yang sudah begitu melekat dalam benak masyarakat ini kemudian berkembang menjadi stereotip yang kemudian diteruskan intra dan inter generasi (dalam Zuhra, 2013, p. 2).

Salah satu media massa yang melakukan pencitraan melalui konten yang disuguhkan adalah film. Kekuatan dan kemampuan film menjangkau banyak segmen sosial, lantas membuat para ahli berpikir bahwa film memiliki potensi untuk mempengaruhi khalayaknya. Sejak itu, maka merebaklah berbagai penelitian yang hendak melihat dampak film terhadap masyarakat (Sobur, 2009, p. 127).

Salah satu film yang memiliki penggambaran homoseksual di dalamnya adalah film *The Imitation Game*. *The Imitation Game* adalah film yang diadaptasi dari sebuah buku milik Andrew Hodges, seorang ahli matematika di Oxford University yang menulis biografi berjudul “Alan Turing: The Enigma” yang akhirnya menginspirasi pembuatan film *The Imitation Game*. Film yang berhasil memenangkan nominasi Best Adapted Screenplay dalam acara Academy Award

2015 ini, diluncurkan pada 28 November 2014. Film ini didistribusi oleh The Western Company dan diproduksi oleh Black Bear Pictures.

Film ini bercerita tentang seorang Alan Turing yang diperankan oleh Benedict Cumberbatch yang adalah seorang ahli matematika dan komputer yang sangat jenius, yang merupakan seorang profesor di *King's College, Cambridge*. Pada saat Perang Dunia II, dia dan rekan-rekan satu tim yang dibentuk oleh komandan Angkatan Laut, *Commander Denniston*, harus memecahkan sandi Nazi Jerman guna memenangkan Inggris dari Jerman. Bagi sebagian orang, memecahkan Enigma milik Jerman adalah satu hal yang sangat mustahil. Angkatan Laut Inggris sudah mencoba menyadap ribuan pesan radio setiap hari, namun pesan yang dikirim tidak memiliki arti. Di dalam Enigma, semua serangan tiba-tiba, semua konvoi rahasia dan semua kapal selam Jerman di Samudera Atlantik berada di dalam benda tersebut.

Berkat kepintaran Alan Turing, mereka dapat memecahkan pesan yang dikirimkan oleh Nazi Jerman dan Inggris berhasil memenangkan perang dari Jerman. Turing membuat sebuah mesin Enigma yang dinamainya dengan nama Christopher. Christopher adalah temannya sewaktu SMA yang menurut turing.co.uk, Turing jatuh cinta kepada temannya itu. Beberapa tahun kemudian, Alan Turing dihukum oleh Pemerintah Inggris atas perbuatan yang tidak senonoh, dan pada waktu itu, hakim memberikan Alan pengobatan hormonal untuk mengobati kecenderungan homoseksualnya. Setelah setahun menjalani terapi hormonal yang diwajibkan pemerintah, Alan Turing melakukan bunuh diri pada 7 Juni, 1954 ketika ia berusia 41 tahun.

Di dalam film ini juga, Turing diceritakan bertunangan dengan rekan kerjanya yaitu Joan Clarke yang diperankan oleh Keira Knightley. Namun, Turing tidak dapat melawan kenyataan bahwa dia adalah seorang homoseksual yang tidak bisa mencintai seorang perempuan. Ketika pada saat acara pertunangan Turing dengan Joan, Turing membuat satu pengakuan yang sangat mencengangkan kepada rekannya John, bahwa dia adalah seorang homoseksual. John kemudian menyarankan Alan untuk tidak memberitahu siapa-siapa tentang orientasi seksualnya, karena homoseksual masih ilegal pada saat itu dan Turing bisa saja dipecat dari pekerjaannya, dan John memutuskan untuk merahasiakan hal itu.

Di bagian akhir dalam filmnya diceritakan bahwa tahun 1885-1967, sekitar 49.000 pria homoseksual dihukum karena dianggap berbuat yang tidak senonoh berdasarkan hukum Inggris. Di tahun 2013, Ratu Elizabeth memberikan pengampunan Anumerta untuk menghargai pencapaian luar biasa Alan Turing. Sejarawan memperkirakan pemecahan Enigma mempersingkat perang lebih dari dua tahun dan menyelamatkan lebih dari 14 juta jiwa. Ini tetap menjadi rahasia pemerintah lebih dari 50 tahun. Karya Turing menginspirasi riset yang disebut ilmuwan sebagai "*Turing Machines*" yang sekarang kita kenal dengan komputer.

Hukum pada saat itu sangat mengilegalkan seorang homoseksual. Homoseksual sudah menjadi ilegal di Inggris sejak tahun 1836, dimana satu pasangan

homoseksual bernama James Pratt dan John Smith yang digantung di penjara Newgate, London setelah ditangkap bersama di penginapan pribadi (Parry, 2004).

Turing digambarkan sangat marginal di film ini. Orang-orang juga banyak yang tidak mengetahui bahwa Alan Turing-lah yang merupakan pelopor ilmu komputer yang kita gunakan hingga saat ini. Perjuangannya dan pengabdianya pada negara menjadi tidak berarti karena dia memiliki orientasi seksual yang berbeda dengan yang lain. Namun, yang menarik di sini adalah Turing hanya digambarkan sebagai seorang pahlawan yang membawa Inggris menang ketika melawan Jerman pada saat Perang Dunia ke II. Selain itu, di akhir film juga diceritakan bahwa Turing harus melawan ‘penyakit’-nya sendiri ketika diberikan pengobatan hormonal oleh pemerintah Inggris atas perbuatannya yang tidak senonoh pada waktu itu. Tidak adanya penggambaran seorang *gay* seperti pada film-film yang bercerita tentang homoseksual pada umumnya.

Penayangan film *The Imitation Game* ini juga memicu banyak pro. *Headline* yang digunakan beberapa *website* adalah sebagai berikut: “The Imitation Game Picu Perjuangan untuk Hak Kelompok Gay”, “*The Imitation Game is Right: UK must pardon thousands of Homosexuals* (Griffin, 2015). Inggris harus mengampuni 49.000 homoseksual yang dihukum karena ketidaksenonohannya pada tahun 1885-1967. Dengan pro yang muncul, *The Imitation Game* telah memicu perjuangan lebih luas untuk membela hak-hak kaum *gay* yang dianiaya. *The Imitation Game* juga telah memicu petisi dari *Human Rights Campaign*, sebuah organisasi yang mengkampanyekan persamaan hak untuk komunitas *gay*, lesbian, biseksual dan transgender (LGBT), untuk mengampuni sekitar 49.000 pria homoseksual tersebut (Reuters, 2015). Munculnya petisi dan berbagai pro terhadap film *The Imitation Game* dan kaitannya dengan petisi yang berisi pengampunan terhadap 49.000 homoseksual tersebut, tentu berkaitan dengan pengampunan Anumerta yang diberikan Ratu Elizabeth kepada Alan Turing pada tahun 2013 lalu. Ratu Elizabeth memberikan pengampunan Anumerta kepada Alan Turing atas pencapaiannya yang luar biasa karena telah membawa Inggris menang pada saat Perang Dunia II. Film *The Imitation Game* membuka jalan bagi kaum homoseksual yang dihukum tersebut, untuk mendapatkan pengampunan anumerta seperti yang didapatkan Alan Turing.

Morten Tyldum sebagai sutradara film *The Imitation Game* ini mengatakan bahwa *The Imitation Game* memfokuskan pada Turing yang telah kehilangan ‘cinta’-nya. Christopher Morcom yang meninggal sewaktu dia dan Turing masih SMA, menysahkan luka bagi Turing. Christopher adalah ide dibalik terciptanya mesin digital yang Turing gunakan untuk memecahkan kode Enigma milik Jerman. Kemudian Morten Tyldum berpikir untuk tetap menamai mesin tersebut dengan nama ‘Christopher’ (*The Imitation Game Director Explain Why The Movie Didn't Stick to History*, 2015). Dari fakta di atas, terlihat adanya kesengajaan untuk memunculkan isu homoseksualitas khususnya yang dialami Alan Turing semasa dia hidup dengan temannya, Christopher Morcom.

Jika dilihat dan dikaitkan dari penggambaran Alan Turing sebagai seorang homoseksual di dalam film *The Imitation Game* dengan pro dan kontra pasca

penayangan, maka film *The Imitation Game* ini semakin menarik untuk diteliti. Menurut penggambarannya, *The Imitation Game* ini ingin memperjuangkan hak-hak kaum *gay* yang sekarang kian bermunculan dan semakin percaya diri untuk tampil di depan umum. Di dalam film ini juga, Turing, diperankan oleh Benedict Cumberbatch, tidak mendapatkan pengakuan atas karyanya dan sebaliknya dihukum atas dakwaan homoseksualitas, sebuah kejahatan pada tahun 1952, dan meninggal dalam keadaan mengenaskan pada 1954. Homoseksual di sini digambarkan seperti orang yang marginal dan dikesampingkan. Di dalam film *The Imitation Game* ini, mereka tidak menunjukkan sama sekali adegan-adegan vulgar yang biasanya terlihat dalam film-film yang bercerita tentang homoseksual pada umumnya.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh para peneliti di Universitas Southern California pun mengungkapkan bagaimana penggambaran LGBT dalam media massa sangat *'under represented'*. Hanya 14 film dari 100 film yang menayangkan karakter-karakter LGBT dan semuanya digambarkan tidak memiliki hubungan asmara yang sehat. Ditemukan, hanya 0,4% karakter utamanya adalah *gay*. Ditambah lagi, dari 4,610 karakter dalam film di tahun 2014, sepuluh dari mereka adalah *gay*, empat adalah lesbian dan lima adalah *bisexual*. Tidak ditunjukkan sama sekali karakter dari *transgender* (Semple, 2015).

Melihat sosok LGBT khususnya homoseksual digambarkan terpinggirkan di dalam film Hollywood, jika dihubungkan dengan film yang akan peneliti teliti, menjadi sangat menarik. *The Imitation Game* seperti ingin memperjuangkan hak-hak LGBT yang tidak dianggap baik di dalam layar kaca maupun di luar layar kaca. Homoseksual digambarkan sebagai seorang yang berjasa terhadap menangnya Inggris pada saat Perang Dunia II. Film *The Imitation Game* ini lebih memfokuskan pada bagaimana kerja keras Turing ada saat memecahkan Enigma. Oleh karena itu, peneliti ingin melakukan penelitian "Representasi Homoseksual dalam film *The Imitation Game*" untuk mengetahui makna dibalik adegan-adegan Alan Turing di dalam film *The Imitation Game*. Penelitian ini akan menggunakan metode semiotika televisi John Fiske dan akan menggunakan teori Homoseksual dan Homoseksual di Media Massa.

Sosok homoseksual dalam film ini perlu dilihat penggambarannya, sebab penggambaran yang ditampilkan nantinya akan mempengaruhi bagaimana penonton atau khalayak melihat realita. Penggambaran berbeda yang coba diangkat di film *The Imitation Game* tentu semakin membuat khalayak berpikir bahwa media massa sekarang ini sudah mulai menggambarkan kaum homoseksual dari sisi positif, dan mencoba mematahkan stereotipe negatif yang ada di masyarakat. Apakah memang benar film ini turut serta dalam memperjuangkan hak-hak kaum *gay* yang belum diterima semua orang? Bagaimana sebenarnya penggambaran homoseksual di dalam film *The Imitation Game*?

Tinjauan Pustaka

Homoseksual

Istilah homo sendiri diambil dari bahasa Yunani yang artinya sama. Istilah ini pertama kali diperkenalkan di Eropa menjelang akhir abad ke-19. Homoseksual untuk laki – laki, sebutannya *gay*. Sedangkan untuk perempuan, sebutannya *lesbian* (Indiryawati, 2006, p. 4).

Karakter homoseksual khususnya *gay*, digambarkan sangat berbeda dengan karakter kaum heteroseksual (Dhaenens, 2011). Mereka kerap digambarkan sebagai orang yang aneh dan terpinggirkan. Dalam bukunya *The Seluloid Closet*, Vito Russo menganalisis penggambaran kaum lesbian dan *gay* dari tahun 1890 sampai 1980 dan berpendapat bahwa penggambaran Hollywood terhadap kaum LGBT kerap kali kejam dan menakutkan. Selama periode tersebut, lesbian dan *gay* didefinisikan berdasarkan orientasi seksual mereka dan mereka dianggap tidak memiliki perkembangan karakter yang kompleks (*Queer Representation in Film and Television*, n.d). *Gay* juga digambarkan sebagai orang yang sakit mental dan selalu merasa tidak aman dengan dirinya sendiri dan tidak percaya diri (Herek, 2014).

Kaum homoseksual juga digambarkan sebagai objek ejekan dan tawa. Bahkan mereka dikenal dengan kata “the sissy” atau “banci” yang dimana mereka adalah laki-laki yang memiliki sisi feminin (*Queer Representation in Film and Television*, n.d). Semua orang homoseksual khususnya *gay* selalu digambarkan atau distereotipekan memiliki sisi feminin (Lip, 2016).

Homoseksual juga ditolak keberadaannya di dalam masyarakat. Media yang menggambarkan homoseksual sebagai lelucon membuat masyarakat semakin menjauhi homoseksual dan tidak menerima mereka di dalam masyarakat. Meskipun homoseksual sudah mulai diterima di beberapa dekade terakhir, masyarakat masih belum sepenuhnya menerima keberadaan mereka (Shney, *LGBT in Society*). Kaum homoseksual juga suka menyendiri karena mereka berpikir mereka berbeda dan mereka tidak akan bisa diterima di masyarakat, oleh karena itu mereka sering menyendiri dan tidak suka berada atau bekerja dengan orang banyak (Drescher, 2004). Mereka selalu digambarkan sebagai seorang yang penyendiri (Herek, 2014). Homoseksual juga digambarkan sebagai orang yang takut untuk menunjukkan orientasi seksual mereka yang sebenarnya ke ranah publik (*coming out*) (Bloomfield, 2006). Homoseksual juga digambarkan mengalami kesulitan dalam bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya (McGill, 2006). Homoseksual adalah minoritas dibandingkan kaum heteroseksual dan mereka selalu digambarkan sebagai orang sakit mental oleh karena itu mereka sangat berbahaya bagi anak-anak (Gonsiorek & Weinrich, 2009).

Tabel 2.1 Kategorisasi Stereotipe Homoseksual

Kategori	Stereotipe	Sumber
Karakter	Aneh	Mediasmarts (n.d)
	Kejam	
	Menakutkan	
	Merasa tidak aman dengan dirinya sendiri (<i>insecure</i>)	Herek (2014)
	Sakit mental	
	Tidak percaya diri	
Perilaku	Memiliki sisi feminine	Lip (2006)
	Bersetubuh dengan siapa saja	Herek (2014), (Jerel & Monique, 2009)
Kehidupan sosial	Suka menyendiri	Drescher (2014), Herek (2014)
	Takut untuk menunjukkan orientasi seksualnya (<i>coming out</i>)	Bloomfield (2006)
	Tidak diterima di masyarakat	Shney (n.d)
	Sulit bersosialisasi	McGill (2006)
	Minoritas dibandingkan heteroseksual	Gonsiorek & Weinrich (1991)

Sumber: Olahan peneliti, 2016

Metode

Konseptualisasi Penelitian

Konsep dalam penelitian ini adalah mengaitkan konsep homoseksual dan homoseksual di media massa terhadap hasil penelitian dengan menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Metode yang digunakan adalah metode semiotika John Fiske yang terdiri dari tiga level. Level yang pertama yaitu level realitas berfokus pada pakaian, *make-up*, perilaku, gerak-gerik, ucapan, ekspresi dan suara yang dihubungkan pada level kedua yaitu level representasi seperti karakter, narasi, *setting*, dialog, kamera, *lighting*, musik, *sound* dan sebagainya. Kemudian kode-kode tersebut dilihat pada level ketiga yaitu level ideologi.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah film *The Imitation Game*, dengan objeknya adalah penggambaran homoseksual di dalam film tersebut. Unit analisis dalam penelitian ini adalah sintagma dan paradigmatik dari film *The Imitation Game*. Sasaran penelitian dalam film ini adalah Alan Turing yang merupakan tokoh homoseksual di dalam film ini.

Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis semiotika. peneliti akan menganalisis adegan demi adegan yang dilakukan oleh Alan Turing sebagai tokoh utama homoseksual di dalam film *The Imitation Game*. Adegan-adegan tersebut akan dianalisis menggunakan kode-kode semiotika televisi John Fiske dan melihat pemaknaan di balik tanda-tanda dan kode-kode yang muncul. Kode-kode televisi John Fiske sendiri terbagi menjadi tiga, seperti yang sudah disebutkan sebelumnya yaitu level realitas, level representasi dan level ideologi. Tahapan-tahapan yang peneliti lakukan dalam menganalisis adalah sebagai berikut; menentukan dan mendefinisikan objek analisis atau penelitian, mengumpulkan dan menyusun data atau teks sebelum menganalisisnya, menafsirkan dan menganalisa teks berdasarkan metode yang sudah ditentukan, menguji keabsahan datanya dengan menggunakan uji keabsahan data yang sudah ditentukan dan membuat kesimpulan serta saran dari hasil analisa yang ditemukan.

Temuan Data

Penggambaran Karakter Homoseksual

Di dalam film *The Imitation Game* ini, terdapat penggambaran homoseksual terkait karakter. Penggambaran homoseksual yaitu Alan Turing di dalam film ini dari segi karakter, digambarkan sebagai sosok yang pekerja keras, percaya diri, pintar dan berpikir cepat.



Gambar 1. Homoseksual yang bekerja keras



Gambar 2. Homoseksual yang percaya diri



Gambar 3. Homoseksual yang pintar



Gambar 4. Homoseksual yang berpikir cepat

Penggambaran Perilaku Homoseksual

Selain karakter, penggambaran homoseksual yaitu Alan Turing di dalam film ini dari segi perilaku, terlihat kode pada level representasi yaitu aksi, yang memperlihatkan Turing sangat emosional di dalam adegan film *The Imitation Game* karena Turing terlihat menangis.



Gambar 5. Homoseksual yang emosional

Penggambaran Homoseksual di Kehidupan Sosial

Di dalam film *The Imitation Game* ini, terdapat penggambaran homoseksual khususnya Alan Turing di lingkungan sosialnya. Terdapat beberapa adegan yang memberikan gambaran mengenai Turing dengan lingkungan sosialnya. Di antaranya, homoseksual yang menyendiri, tidak berbaur dengan teman-temannya

yang lain, takut untuk *coming out*, dicurigai dan tidak disukai, tidak diterima di masyarakat, minoritas dibandingkan heteroseksual dan homoseksual yang berjasa.

Analisis dan Interpretasi

Homoseksual sebagai Pahlawan

Berkaitan dengan rumusan masalah yang peneliti angkat yaitu “bagaimana penggambaran homoseksual di dalam Film *The Imitation Game*”, maka peneliti melihat adanya upaya untuk menggambarkan homoseksual sebagai seorang pahlawan. Homoseksual di dalam film ini yaitu Alan Turing adalah pahlawan yang menyelamatkan Inggris pada saat Perang Dunia II dan merupakan pelopor terciptanya mesin digital yang sekarang kita kenal dengan sebutan komputer.

Terlihat bagaimana film ini sangat fokus pada proses Turing memecahkan kode Enigma dan bagaimana pencapaian yang Turing lakukan pada saat Perang Dunia II. Tidak ditunjukkan adanya adegan vulgar dengan pasangan laki-lakinya, seperti yang biasanya ditunjukkan di dalam film-film yang bercerita tentang homoseksual lainnya.

Hal yang sangat berbeda pada film *The Imitation Game* yang hanya menunjukkan bagaimana Turing berjuang untuk memecahkan kode Nazi Jerman. Turing di dalam film ini hanya ditunjukkan ketika dirinya ditangkap oleh kepolisian Manchester dan diinterogasi. Tidak ditunjukkan Turing dengan pasangan laki-lakinya. Lebih lagi, di akhir film ditunjukkan bagaimana menderitanya Turing ketika harus menyesuaikan dirinya saat menerima pengobatan hormonal oleh Pemerintah Inggris. Tentu adegan ini semakin ingin menunjukkan bahwa Turing adalah seorang pahlawan. Namun, karena orientasi seksualnya dia harus dihukum oleh pemerintah Inggris. Turing di dalam film ini digambarkan sebagai seorang pahlawan yang tidak dikenal karena dia *gay*. Orang-orang juga banyak yang tidak mengetahui bahwa Alan Turing-lah yang merupakan pelopor ilmu komputer yang kita gunakan hingga saat ini. Perjuangannya dan pengabdianya pada negara menjadi tidak berarti karena dia memiliki orientasi seksual yang berbeda dengan yang lain.

Selain itu, film *The Imitation Game* ini juga seperti mau membongkar stereotip buruk mengenai homoseksual yang selalu ditayangkan di media dan sudah melekat di masyarakat luas seperti orang yang aneh, tidak percaya diri dan yang lainnya (Herek, 2014). Dengan film ini, homoseksual ingin diangkat derajatnya karena berhasil melakukan suatu pencapaian yang sangat luar biasa pada saat Perang Dunia II. Film *The Imitation Game* ini menggambarkan homoseksual dengan sangat berbeda. Oleh karena itu, peneliti melihat bahwa film *The Imitation Game* ingin mengangkat derajat kaum homoseksual yang selalu digambarkan negatif di media massa.

Stereotipe Negatif Homoseksual Masih Melekat

Meskipun telah digambarkan sebagai orang yang pintar dan sebagai seorang pahlawan, tetapi ada beberapa stereotipe homoseksual di media massa pada umumnya, yang masih terlihat di dalam tokoh homoseksual di film ini yaitu Alan Turing. Stereotip yang muncul di dalam film ini adalah penggambaran homoseksual di media massa pada umumnya seperti homoseksual yang feminine, suka menyendiri, takut untuk *coming out*, tidak diterima di masyarakat dan homoseksual yang sulit bersosialisasi dengan lingkungan sosialnya.

Di sini terdapat gambaran yang cukup jelas bahwa meskipun homoseksual dianggap sebagai seorang pahlawan, tetapi tetap ada stereotipe yang melekat di diri homoseksual itu sendiri.

Simpulan

Pada penelitian ini, penggambaran homoseksual mendobrak stereotipe negatif yang sudah melekat di masyarakat dengan menunjukkan bahwa homoseksual adalah seorang pahlawan. Film *The Imitation Game* juga mendobrak ideologi heteronormativitas yang mengatakan bahwa kaum heteroseksual adalah kaum yang normal dibandingkan dengan kaum homoseksual dan homoseksualitas adalah sebuah penyimpangan. Walaupun kaum homoseksual dikecam dan dikatakan menyimpang, mereka dapat menghasilkan sesuatu yang berguna bagi banyak orang. Namun, terlepas dari upaya mendobrak ideologi tersebut, tetap ada beberapa stereotipe mengenai homoseksual yang masih terlihat di dalam film ini seperti feminin, suka menyendiri, tidak diterima di masyarakat dan masih minoritas jika dibandingkan dengan kaum heteroseksual. Penelitian serupa yang dapat dilakukan misalnya penelitian terkait dengan penggambaran homoseksual di media massa yang berusaha mengangkat derajat homoseksual. Ditambah lagi, sudah banyak negara telah melegalkan hubungan bahkan pernikahan sesama jenis. Oleh karena itu, tentu banyak penggambaran homoseksual yang berusaha mendobrak stereotipe negatif di media massa dan masyarakat yang dapat dijadikan penelitian selanjutnya.

Daftar Referensi

- Abdul, Gadis. (2016, February). *Ini Alasan Kaum LGBT Indonesia Makin "Pede" Tampil di Muka Umum*. Retrieved April 1, 2016 from <http://www.bintang.com/lifestyle/read/2425441/ini-alasan-kaum-lgbt-indonesia-makin-pede-tampil-di-muka-umum>.
- Bloomfield, Steve. (2006). *Closet UK: 49% Gay People Are Too Scared To Come Out At Work*. Retrieved May 31, 2016 from <http://www.independent.co.uk/news/uk/this-britain/closet-uk-49-of-gay-people-are-too-scared-to-come-out-at-work-525000.html>
- Dockterman, Eliana. (2015). *The Imitation Game Director Explain Why the Movie Didn't Stick to History*. Retrieved June 20, 2016 from <http://time.com/3709298/imitation-game-history/>

- Drescher, Jack. (2004). *The Closet: Psychological Issues of Being In and Coming Out*. Retrieved May 30, 2016 from <http://www.psychiatrictimes.com/articles/closet-psychological-issues-being-and-coming-out>.
- Freedom To Marry. (2015). *Winning the Freedom to Marry Nationwide: The Inside Story of a Transformative Campaign*. Retrieved March 30, 2016 from <http://www.freedomtomarry.org/pages/how-it-happened>.
- Gonsierek, John & Weinrich James. (1991). *Stigma, Prejudice, and Violence Against Lesbian Gay and Men*. University of California.
- Griffin, Chad. (2015). 'Imitation Game' is Right: UK Must Pardon Thousands of Homosexuals. Retrieved March 28, 2016 from <http://edition.cnn.com/2015/02/12/opinion/imitation-game-gay-opinion/>
- Herek, Gregory. (2014). *Roots of Homophobia*. Retrieved May 30, 2016 from <http://www.pbs.org/wgbh/pages/frontline/shows/assault/roots/overview.html>.
- Indriyawati, Rini. (2006, December). *Pengaruh Pola Asuh Orangtua Terhadap Perilaku Homoseksual*.
- Lip, Murray. (2013). *Myths and Stereotypes That Dehumanize Gay Men Must Be Challenged: Start With These 10!*. Retrieved May 30, 2016 from http://www.huffingtonpost.com/murray-lipp/gay-men-myths-stereotypes_b_3463172.html
- McGill. (2006). *Myths and Realities of Gay Men and Lesbians*. University Student Health Center.
- N.N. (n.d). *Queer Representation in Film and Television*. Retrieved May 3, 2016 from <http://mediasmarts.ca/digital-media-literacy/media-issues/diversity-media/queer-representation/queer-representation-film-television>
- Parry, Tom. (2014, March). *Gay Rights Timeline: As Same Sex-Weddings Become Legal, We Look Back at Other Milestone*. Retrieved February 16, 2016 from <http://www.mirror.co.uk/news/uk-news/gay-rights-timeline-same-sex-weddings-3296781>.
- Reuters. (2015, February). 'The Imitation Game' Picu Perjuangan untuk Hak Kaum Gay. Retrieved March 30, 2016 from <http://www.voaindonesia.com/content/the-imitation-game-picu-perjuangan-untuk-hak-kelompok-gay/2646894.html>
- Semple, Ross. (2015). *LGBT people 'virtually non-existent' in Top Hollywood Films*. Retrieved May 3, 2016 from <http://www.pinknews.co.uk/2015/08/06/lgbt-people-virtually-non-existent-in-top-hollywood-films/>
- Shney, Adam. (n.d). *LGBT in Society*. Retrieved May 30, 2016 from http://www.academia.edu/7596348/LGBT_in_Society
- SINDONews. (2016, February). *Daftar Negara Yang Melegalkan Pernikahan Sejenis dan LGBT*. Retrieved March 30, 2016 from <http://lifestyle.sindonews.com/read/1082855/166/daftar-negara-yang-melegalkan-pernikahan-sejenis-dan-lgbt-1454594358>.
- Sobur. (2009). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Zuhra, W.U.N. (n.d). *Citra Homoseksual dalam Media Massa Online Nasional: Analisis Framing tentang Citra Homoseksual dalam Tempo.co dan Republika Online*.