

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kehadiran teknologi digital di tengah masyarakat sangat membantu pekerjaan, dari yang tadinya dilakukan secara manual dapat dirubah menjadi sistem pengoperasian yang otomatis dengan format yang dapat dibaca oleh komputer atau yang disebut dengan *Artificial Intelligence* (AI). Teknologi digital erat kaitannya dengan penggunaan *smartphone* yang dimana semua informasi dapat terhubung ke seluruh dunia tanpa mengenal batasan waktu dan jarak.

Saat ini teknologi digital berkembang dengan cepat, para ahli dan ilmuan berlomba untuk menciptakan teknologi digital yang lebih muktahir dan efisien contohnya adalah *smartphone*. Awalnya *smartphone* ini tidak bisa terhubung ke internet, melainkan sebatas telepon dan sms. Dengan seiring berjalannya waktu, internet mulai hadir dan memberikan akses informasi yang mudah bagi siapa saja tanpa mengenal batasan waktu dan jarak. Siapapun dapat mengakses internet melalui *smartphone*, tidak terkecuali anak-anak. Zaman sekarang orang tua memberikan *smartphone* kepada anaknya, sehingga anak mereka dapat bermain, berteman dengan siapa saja melalui media sosial, dan mencari informasi melalui tulisan maupun video di internet. Anak muda tersebut dapat dikenali dengan sebutan generasi alpha.

Generasi *Alpha* merupakan generasi paling muda setelah generasi millennial dan generasi Z yang lahir pada tahun 2000an. Generasi *Alpha* masuk dalam kategori

orang yang lahir pada tahun 2010 sampai tahun 2025. Sebutan untuk generasi ini ditentukan oleh seorang analisis sosial dan demografi yaitu *Mark McCrindle*, ia telah melakukan survey pada tahun 2005 untuk menentukan sebutan generasi tersebut.

Dalam jurnal Teori Perbedaan Generasi yang ditulis oleh Yanuar Surya Putra Dosen tetap STIE AMA Salatiga mengatakan, Manheim (1952) mendefinisikan generasi sebagai konstruksi sosial di mana terdapat sekelompok individu yang seumurannya dan berbagi pengalaman sejarah yang sama. Manheim (1952) selanjutnya mengatakan bahwa orang yang termasuk dalam satu generasi adalah mereka yang lahir pada tahun yang sama, dalam kurun waktu 20 tahun, dan yang memiliki konteks sosial dan sejarah yang sama. Ryder (1965) memperluas konsep ini dengan tepat, menyatakan bahwa generasi adalah kumpulan orang yang berbagi pengalaman yang sama sepanjang rentang waktu tertentu. Dalam hal ini generasi alpha ditentukan pada periode tahun 2010 sampai tahun 2025 yang dimana teknologi mulai berkembang dan menyebar luas ke seluruh penjuru dunia. Generasi ini diperkirakan tidak berbeda jauh generasi Z dalam hal penggunaan teknologi, bahkan generasi *Alpha* diprediksi mempunyai potensi yang jauh lebih tinggi ketimbang generasi Z dalam menggunakan teknologi.<sup>1</sup>

Generasi *alpha* merupakan generasi pertama yang semuanya lahir pada awal abad 21. Menurut pelatih eksekutif *Elizabeth Pearson* yang membedakan generasi alpha dari generasi yang lainnya adalah ia termasuk anak-anak yang lahir pada

---

<sup>1</sup> Yanuar Saputra, "Theoretical Review : Teori Perbedaan Generasi", Jurnal Among Makarti, Vol. 9 No. 18, (Desember, 2016), Hal. 124.

pandemi Covid-19 yang memiliki akses lebih awal ke layar perangkat elektronik dan internet. Hal ini menyebabkan kemudahan bagi mereka untuk terjun langsung dalam globalisasi dan dapat berbagi pengalaman kepada siapa saja tanpa terikat waktu dan jarak.

Gaya hidup mereka sangat erat kaitannya dengan teknologi dan digitalisasi, sehingga menjadi nilai tambah untuk generasi mereka dalam hal menghargai keberagaman dan pendidikan karena mudahnya akses ilmu pengetahuan yang mereka dapati. Mereka dapat belajar dan memperluas pertemanan secara digital dengan lingkup global karena internet dapat menutup batasan jarak dan waktu. Dengan terbukanya akses internet mereka juga lebih mudah dalam menemukan spesialisasi karier lebih awal dalam hidup, bahkan mereka juga dapat melakukan streaming dalam usianya yang masih muda. Tentu hal tersebut membutuhkan dukungan dari orang tua.

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik tahun 2020, meningkatnya jumlah generasi *Alpha*, digitalisasi menjadi faktor penting dalam kehidupan sehari-hari terutama pada era pandemi Covid-19 yang sempat diberlakukannya Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM). Kehadiran teknologi dan internet telah mempengaruhi perilaku konsumsi media anak-anak dari generasi *Alpha*, termasuk kebiasaan mereka dalam mengakses dan berinteraksi dengan konten digital. Dengan semakin banyaknya anak-anak yang termasuk dalam generasi *Alpha*, digitalisasi semakin penting sebagai faktor dalam bentuk kehidupan manusia yang semakin digital.

Jumlah generasi *Alpha* yang meningkat secara signifikan telah mendorong pertumbuhan digitalisasi di berbagai bidang, terutama dalam sektor hiburan dan media. Banyak platform digital, seperti *Youtube Kids* telah berkembang pesat karena permintaan dari audiens anak-anak yang semakin besar. Dalam platform tersebut, konten yang disajikan dihadapkan pada resiko untuk menampilkan konten mengandung LGBTQ+ pada platform *Youtube Kids*. *Image Youtube Kids* telah disalahgunakan oleh *content creator* untuk kepentingan pribadi/golongannya.

Sesuai dengan sejumlah penelitian, kepribadian anak selanjutnya dapat dipengaruhi oleh pengetahuan yang diperolehnya pada masa “golden period” (usia 0 bulan hingga 5 tahun). Menurut *American Academy of Child & Adolescent Psychiatry*, anak-anak yang terpapar konten kekerasan, seksual, lgbtq+, dan konten berbahaya lainnya cenderung meniru apa yang mereka lihat sebagai orang dewasa.

Durasi penggunaan gadget di Provinsi Riau menurut penelitian Ria Novianti, Hukmi, dan Ilga Maria dalam jurnal *Educhild* (Pendidikan & Sosial) “Generasi Alpha – Tumbuh dengan Gadget dalam Genggaman” dikatakan bahwa 64% orang di generasi *Alpha* menggunakan gadget secara moderat, rata-rata 8 hingga 11 jam per hari. 9,6% orang mengaku tidak pernah menggunakan gadget. Data tersebut tidak menutup kemungkinan bahwa generasi *Alpha* di daerah lain juga tinggi intensitas penggunaan gadgetnya, sehingga anak-anak rentan terkena informasi yang tidak sesuai kaidah dan norma.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> Ria Novianti, “Generasi Alpha – Tumbuh dengan Gadget dalam Genggaman”, Jurnal *Educhild*, Vol. 8 No. 2, (Agustus, 2019), Hal. 69.

Peneliti sangat tertarik dengan penelitian ini karena kasus lesbian dapat dikatakan cukup banyak di Indonesia. Contoh kasusnya merupakan pawai *women's march* Jakarta 2023. Acara tersebut awalnya hanya untuk menyuarakan aspirasi hak perempuan, namun fakta di lapangan ternyata kegiatan tersebut dijadikan sebagai aksi untuk mengampanyekan LGBTQ khususnya kaum lesbian. Selain itu, peneliti juga menemukan konten-konten terindikasi lesbian yang menjamur di platform TikTok.



**Gambar I.1 Capture Konten Lesbian di TikTok**

Video konten yang terindikasi lesbian pada Akun TikTok dari reyvasky ini telah diputar sebanyak 3.2 juta kali dan berhasil mendapatkan like sebanyak 132.2 ribu. Masih banyak lagi konten lesbian yang diupload ke TikTok dan ini telah menjadi urgency tersendiri bagi peneliti untuk mengangkat tema representasi lesbian.

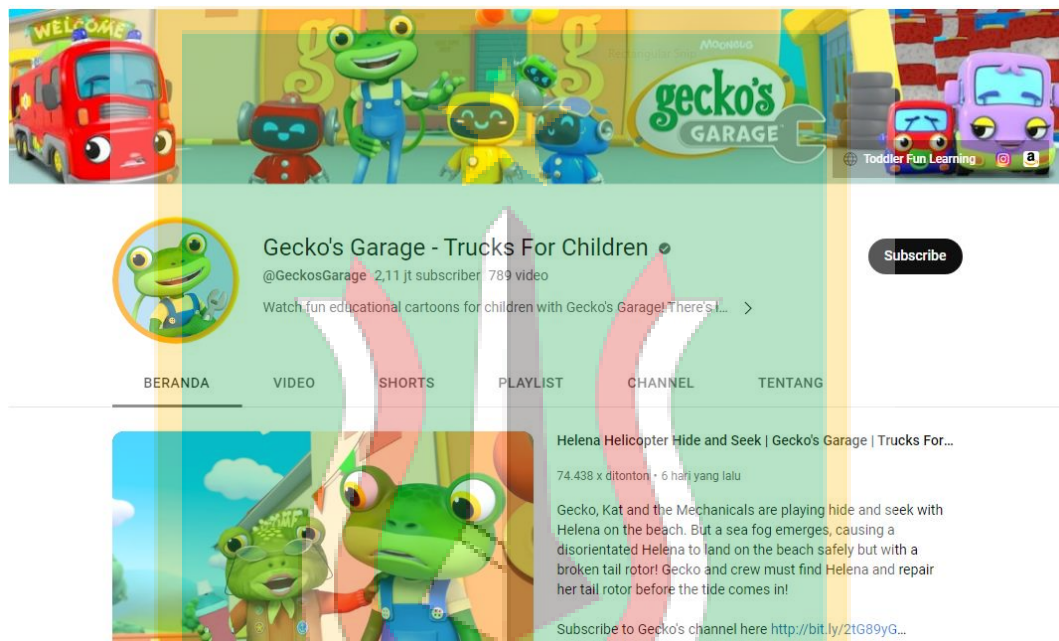
Alasan peneliti memilih judul “Representasi *Lesbian* Dalam Tayangan *Youtube Kids* di *Channel Gecko’s Garage*” adalah anak-anak generasi Alpha menonton *Youtube Kids* padahal banyak adegan yang memiliki representasi lesbian.

*Youtube Kids* terkait Kartun yang diselipi *scene porn* maupun perbuatan menyimpang lainnya seperti LGBTQ+ khususnya lesbian yang tidak sesuai dengan norma dan budaya di Indonesia. Peneliti ingin membuktikan pernyataan bahwa ada 100.000 akun di *youtube kids* yang menargetkan anak-anak generasi *Alpha*. Hal tersebut merupakan angka yang fantastis dan sangat membahayakan anak-anak a.k.a generasi *Alpha*. Dengan terpaparnya anak-anak dari representasi lesbian pada kartun dapat membuat anak mengikuti dan memaklumi lesbian.

Setelah peneliti telusuri lebih dalam pada *Youtube Kids*, peneliti menemukan *channel youtube Gecko’s Garage* yang di dalam videonya terdapat promosi dukungan aksi LGBTQ+, *Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender*, dan *Queer* (atau Questioning) merupakan kepanjangan dari LGBTQ, sedangkan tanda "+" pada LGBTQ+ adalah untuk mengenali orientasi seksual dan identitas gender tanpa batas. Konten kartun yang dibuat oleh *Gecko’s Garage* terindikasi adanya promosi dukungan LGBTQ+ khususnya lesbian yang dimana hal tersebut sangat bertentangan dengan norma yang ada di Indonesia.

Peneliti juga tertarik memilih *Channel Youtube Kids Gecko’s Garage* karena jumlah *subscriber* dari channel ini sudah mencapai angka 2,11jt subscriber. Angka tersebut merupakan angka yang fantastis dan sudah mulai populer di tengah masyarakat digital. Total jumlah video yang sudah diupload berjumlah 790 video

dan telah memperoleh *viewers* dan *like* yang banyak, perolehan jumlah *viewers* paling tinggi di videonya mencapai 1,2jt penonton. Selain itu *channel youtube Gecko's Garage* juga sudah menpacatkan verifikasi dari *Youtube Kids*.



Gambar I.2 Capture Channel Youtube *Gecko's Garage*

Peneliti mengangkat judul skripsi “Representasi *Lesbian* Dalam Tayangan *Youtube Kids* di *Channel Gecko's Garage*” karena tertarik dengan animasi kartun yang lucu dengan pembukaan yang manis di *Youtube Kids*, dalam video tersebut terdapat konten yang merepresentasikan LGBTQ khususnya lesbian. Kartun *Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender, dan Queer* sendiri merupakan ilustrasi berupa gambar yang dianimasikan untuk memperjelas suatu karangan maupun

suatu keadaan (alur cerita), namun di dalamnya diselipkan konten tidak layak dikonsumsi anak-anak seperti aksi dukungan LGBTQ, khususnya lesbian.

Peneliti memandang penelitian ini menjadi urgensi bagi pemerintahan, KPI, Komisi Perlindungan Anak Indonesia, dan terlebih khusus untuk orang tua anak agar dapat mengetahui adanya bahaya yang mengancam anak-anak dalam tayangan kartun pada *Youtube Kids* yang merepresentasikan konten LGBTQ. Dalam penelitian ini, peneliti lebih fokus pada segmen anak-anak dengan kategori *Preschool* (0-5 tahun) dan *Younger* (Di bawah 9 tahun) yang dimana umur tersebut merupakan *Golden Age* dan termasuk dari generasi Alpha.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana semiotika digunakan untuk menganalisis representasi *Lesbian* dalam tayangan kartun *Gecko's Garage* yang diakses oleh generasi *Alpha* di *Youtube Kids* yang tidak sesuai dengan norma di Indonesia?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui simbol dukungan Lesbian yang terdapat pada *channel youtube Gecko's Garage* dalam pesan tersembunyi.

## 1.4 Manfaat Penelitian

2. Manfaat Teoritis



Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan terkait pemahaman tentang semiotika dan bagaimana metode ini dapat digunakan untuk menganalisis representasi Lesbian dalam konten kartun *Gecko's Garage*.

### 3. Manfaat Akademis

Dapat dijadikan bahan perbandingan untuk penelitian yang akan datang khususnya analisis semiotika serta memberikan sumbangan pada penelitian dan literatur tentang LGBTQ+ khususnya lesbian di media digital yang masih tergolong minim di Indonesia.

### 4. Manfaat Praktis

Memberikan saran dan rekomendasi kebijakan kepada pemerintah agar dapat meminimalisir dampak negatif dari paparan konten kartun LGBTQ+ khususnya lesbian pada generasi *Alpha*.

## 1.5 Sistematika Penulisan

**SURAT PERNYATAAN KARYA TULIS**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**ABSTRAK**

**ABSTRACT**

**KATA PENGANTAR**

**DAFTAR ISI**

**BAB I            PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang Masalah

1.2 Rumusan Masalah

1.3 Tujuan Penelitian

1.4 Manfaat Penelitian

1.5 Sistematika Penulisan

**BAB II            KAJIAN PUSTAKA**

2.1 Penelitian Terdahulu

2.2 Tinjauan Pustaka

2.2.2 Landasan Teori

2.2.3 Landasan Konsep

2.3 Kerangka Pemikiran

**BAB III           METODOLOGI PENELITIAN**

1.1 Pendekatan Penelitian

1.2 Metode Penelitian

1.3 Teknik Pengumpulan Data

1.4 Teknik Keabsahan Data

1.5 Teknik Pengolahan dan Analisis Data

**BAB IV           HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

4.1 Gambaran Umum Penelitian

4.2 Analisis Semiotika *Roland Barthes*



#### 4.3 Analisis Semiotika *Charles Sanders Peirce*

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

#### 5.1 Kesimpulan

#### 5.2 Saran

### **DAFTAR PUSTAKA**

