

**REPRESENTASI PENYANDANG DISABILITAS DALAM FILM
(Analisis Semiotika Barthes dalam Film Serial Animasi “Nussa dan Rara”)**

(Skripsi)

Oleh:

KIKI NOVILIA



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2019**

ABSTRAK

REPRESENTASI PENYANDANG DISABILITAS DALAM FILM (Analisis Semiotika Barthes dalam Film Serial Animasi “Nussa dan Rara”)

Oleh

KIKI NOVILIA

Representasi penyandang disabilitas di media seringkali mengarah pada stereotip negatif. Mulai dari orang yang hidupnya menyedihkan, patut dikasihani, objek kekerasan, orang yang kejam dan menyedihkan, misterius dan mengancam, memiliki kekuatan super dan ajaib, objek lelucon, musuh terburuk orang normal, beban sosial, berkelainan seksual, dan terasing dari masyarakat (Hunt, dalam Niyu, 2017: 51). Padahal, tidak semua penyandang disabilitas persis seperti stereotip tersebut. Penelitian ini akan menjelaskan bagaimana penyandang disabilitas direpresentasikan dalam film serial animasi “Nussa dan Rara”. Film serial animasi keluarga tersebut mampu mengubah stereotip negatif tersebut menjadi positif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah semiotika Roland Barthes. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penyandang disabilitas dalam film serial animasi “Nussa dan Rara” merujuk pada representasi yang positif; pandai ilmu agama, kakak yang baik, berpartisipasi aktif di masyarakat, diterima dengan baik di masyarakat dan penyayang binatang.

Kata kunci : Representasi, penyandang disabilitas, film, “Nussa dan Rara”, semiotika Barthes.

ABSTRACT

REPRESENTATIONS OF PEOPLE WITH DISABILITIES IN FILM (Barthes's Semiotic Analysis in The Animated Film Series "Nussa Dan Rara")

Oleh

KIKI NOVILIA

Representations of people with disabilities on media often lead to negative stereotypes. Ranging from people whose lives are pathetic, pitiful, the object of violence, cruel, mysterious and threatening, having superpower and magic, joke object, the worst enemies of normal people, social burdens, sexual disorders, and alienating from society (Hunt, in Niyu 2017: 51). Although not all people with disabilities were exactly like those stereotypes. The research would explain how people with disabilities were presented in the animated film series "Nussa dan Rara". The film was able to change the negative stereotypes into positive ones. The method used in this research was Roland Barthes's semiotics. The results of this research showed that people with disabilities in the animated series "Nussa dan Rara" referred to positive representation, who was proficient in religious knowledge, good brother, open-minded, actively participating in society, and caring about animals.

Keywords : Representation, disabilities, film, Barthes's semiotics, "Nussa dan Rara".

REPRESENTASI PENYANDANG DISABILITAS DALAM FILM
(Analisis Semiotika Barthes dalam Film Serial Animasi “Nussa dan Rara”)

Oleh

KIKI NOVILIA

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA ILMU KOMUNIKASI

Pada
Jurusan Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung



FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2019

Judul Skripsi : **Representasi Penyandang Disabilitas dalam Film (Analisis Semiotika Barthes dalam Film Serial Animasi “Nussa dan Rara”)**

Nama Mahasiswa : **Kiki Novifia**

Nomor Pokok Mahasiswa : 1516031050

Jurusan : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik




2. **Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi**

Dhanik Sulistyarini, S.Sos, MComn&MediaSt
NIP. 197604222000122001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dr. Abdul Firman Ashaf, M.Si.



Penguji Utama : Drs. Teguh Budi Raharjo, M.Si.



2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Dr. Syarif Makhya
NIP. 19590803 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 10 September 2019

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Kiki Novilia
NPM : 1516031050
Jurusan : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Representasi Penyandang Disabilitas dalam Film (Analisis Semiotika Barthes dalam Film Serial Animasi “Nussa dan Rara”)

Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya yang berjudul **Representasi Penyandang Disabilitas dalam Film (Analisis Semiotika Barthes dalam Film Serial Animasi “Nussa dan Rara”** adalah benar-benar hasil karya sendiri, bukan plagiat (milik orang lain) ataupun dibuatkan oleh orang lain.

Apabila dikemudian hari hasil penelitian/skripsi saya, ada pihak-pihak yang merasa keberatan maka saya akan bertanggungjawab sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dalam tekanan pihak-pihak manapun.

Bandar Lampung, 02 Oktober 2019

Yang membuat pernyataan,



Kiki Novilia
NPM. 1516031050

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Kiki Novilia. Dilahirkan di Serdang, Lampung Selatan pada 05 November 1998. Putri sulung dari Bapak Zakaria dan Ibu Dwi Marwiyah. Penulis menempuh pendidikan formal Sekolah Dasar Negeri (SDN) di SDN 2 Sukabaru, Lampung Selatan pada tahun 2009, Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMPN 1 Penengahan pada tahun 2012, dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di SMKN 1 Kalianda pada tahun 2015. Selama menjadi mahasiswa, penulis pernah menjadi kepala bidang Humas di UKM-U English Society (ESo) Unila, anggota bidang Jurnalistik Himpunan Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi (HMJ Ilkom) Unila dan anggota Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM) Unila. Selain pengalaman organisasi, penulis juga memiliki prestasi akademik dan nonakademik. Untuk prestasi akademik, hal ini mengacu pada nilai indeks prestasi akademik (IPK) sebesar 3,8. Sedangkan, untuk prestasi nonakademik penulis tercatat sebagai juara 3 dan 2 lomba Scrabble tingkat fakultas dan juara 2 lomba menulis cerita inspiratif.

MOTO

So verily with the hardship, there is relief.

Verily, with the hardship, there is relief.

(Q.S 94 : 5-6)

“Berusaha lebih banyak, berharap lebih sedikit”.

Kiki Novilia

“Bersabar dengan kesabaran terbaik.”

Pandu Winata Gumay

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Kupersembahkan karya sederhana namun penuh perjuangan ini kepada kedua orangtua yang sangat kusayangi, Ayahanda Zakaria dan Ibunda Dwi Marwiyah, serta adikku yang telah berpulang Agis Nadia.

Kupersembahkan juga untuk semua sahabat, Serta orang-orang yang selalu bersedia mendukungku sepenuh hati.

Serta almamater tercinta, Universitas Lampung.

SANWANCANA

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan petunjuk, rahmat, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Representasi Penyandang Disabilitas dalam Film (Analisis Semiotika Barthes dalam Film Serial Animasi “Nussa dan Rara”)**, sebagai salah satu persyaratan untuk meraih gelar strata satu (S1) di Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini jauh dari kata sempurna dan tidak terlepas dari berbagai hambatan dan kesulitan. Namun, berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Bapak Dr. Syarief Makhya selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.
2. Ibu Dhanik Sulistyarini S.Sos, M.Comn&MediaSt, selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.

3. Ibu Wulan Suciska, S.I.Kom, M.Si, selaku Sekretaris Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.
4. Bapak Dr. Abdul Firman Ashaf, M.Si., selaku dosen pembimbing penulis. Terima kasih atas segala bimbingan, nasihat, dan motivasi-motivasi yang diberikan selama berlangsungnya proses bimbingan skripsi ini. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan kesehatan dan kebahagiaan kepada bapak.
5. Bapak Drs. Teguh Budi Raharjo, M.Si., selaku dosen pembahas yang selalu bersedia memberikan saran yang membangun kepada penulis.
6. Terima kasih kepada seluruh dosen dan staf Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.
7. Teruntuk ibuku tersayang Dwi Marwiyah dan Bapak Zakaria, terima kasih sebesar-besarnya atas cinta dan kasih sayang yang selalu diberikan selama ini..
8. Teruntuk adikku yang telah berpulang, Agis Nadia yang selalu dirindukan.
9. Sahabatku *Bukan Kaleng-Kaleng* dan S.I.Kom *Warrior*; Sikho, Dian, Debby, Billy, Syaiful, Fikri dan Izzati yang selalu mendukung dan siap sedia untuk membantu. *Love you, guys!*
10. Pandu Winata Gumay, terima kasih atas cinta dan keputusannya untuk setia mendampingi.
11. *PR Squad* andalanku; Iki, Tika, Anggia, Lola, Bonny, Tegar dan Bagus. Terima kasih banyak *leks* atas kenangan indah dan drama kehidupannya.
12. Keluarga Kecilku/Presidium ESo 2018; Mona, Moni, Yuda, Widya, Fifki, Rifqi, Iki, Erwin, Rosy, dan Sugi. Terimakasih atas inspirasi, motivasi, prestasi dan kenangannya yang luar biasa ini.

13. HMJ Ilmu Komunikasi, khususnya bidang Jurnalistik; Kak Dennis, Kak Audy, Dika, Andin, Dian, Ngah Syofa, Kak April, Kak Mute, dan Kak Nissa, yang telah memberikan banyak ilmu-ilmu dan dasar jurnalistik.
14. Teman-teman KKN; Ambar, Fitria, Obbie, Reza, Midah dan Akbar. Semoga sukses di jalannya masing-masing.
15. Jurnalis Lampung Geh!; Kak Bery, Dimas, Kak Obbie, dan Kak Adit. Makasih banyak kesempatan belajar dan observasinya. Sukses terus untuk Lampung Geh!
16. Jurnalis diary.co.id; Riski dan Kak Riski.
17. Jurnalis liputan6.com dan media lain di Jakarta. Terima kasih atas bimbingan dan arahnya selama pelaksanaan PKL.
18. BEM U KBM Unila, khususnya bidang Kominfo atas kesempatan belajar dan berprosesnya.
19. Teman-teman Jurusan Ilmu Komunikasi angkatan 2015, atas cerita dan kenangan yang telah kita ukir bersama.

Akhir kata, penulis berharap semoga penelitian ini bisa bermanfaat dan memberikan keluasan ilmu bagi semua pihak yang telah membantu.

Bandar Lampung, 02 Oktober 2019
Penulis,

Kiki Novilia

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR ISI	i
DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR GAMBAR	iv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	11
1.3 Tujuan Penelitian	11
1.4 Manfaat Penelitian	11

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu	13
2.2 Film	16
2.2.1 Pengertian Film.....	16
2.2.2 Genre Film.....	16
2.2.3 Bahasa Film	22
2.3 Semiotika	28
2.3.1 Konsep Semiotika.....	28
2.3.2 Konsep Semiotika Roland Barthes	29
2.3.3 Semiotika dalam Film.....	31
2.4 Representasi	31
2.5 Penyandang Disabilitas	32
2.5.1 Pengertian Penyandang Disabilitas	32
2.5.2 Jenis Disabilitas	34
2.5.3 Penyandang Disabilitas dalam Film	36
2.6 Kerangka Pemikiran.....	40

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Tipe Penelitian	44
3.2 Metode Penelitian.....	45
3.3 Sumber Data.....	45
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	46

3.5 Teknik Analisis Data.....	46
-------------------------------	----

BAB IV GAMBARAN UMUM

4.1 Gambaran Umum Film Serial Animasi “Nussa dan Rara”.....	48
4.2 Kerabat Kerja	50

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1 Hasil Penelitian	53
5.2 Pembahasan	94

BAB VI PENUTUP

6.1 Kesimpulan	109
6.2 Saran.....	109

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Penelitian terdahulu.....	15
2. Adegan dalam episode “Tidur Sendiri, Gak Takut!”	55
3. Adegan dalam episode “Belajar Ikhlas”	60
4. Adegan dalam episode “Kak Nussa”	64
5. Adegan dalam episode “Senyum Itu Sedekah”	68
6. Adegan dalam episode “Siapa Kita”	71
7. Adegan dalam episode “Dahsyatnya Basmalah”	75
8. Adegan dalam episode “Sudah Adzan, Jangan Berisik!!!”	78
9. Adegan dalam episode “Yaahh... Hujan!!”	83
10. Adegan dalam episode “Viral!!! Bersih Kota Kita Bersih Indonesia”	87
11. Adegan dalam Episode “Jangan Boros”	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Peta tanda Roland Barthes	29
2. Kerangka pemikiran	43
3. Frame dalam episode “Tidur Sendiri, Gak Takut!”	55
4. Frame dalam episode “Belajar Ikhlas”	60
5. Frame dalam episode “Kak Nussa”	64
6. Frame dalam episode “Senyum Itu Sedekah”	67
7. Frame dalam episode “Siapa Kita”	71
8. Frame dalam episode “Dahsyatnya Basmalah”	75
9. Frame dalam episode “Sudah Adzan, Jangan Berisik!!!”	78
10. Frame dalam episode “Yaahh... Hujan!!!”	83
11. Frame dalam episode “Viral!!! Bersih Kota Kita Bersih Indonesia”	87
12. Frame dalam Episode “Jangan Boros”	91

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia sebagai makhluk sosial selalu berinteraksi dan menjalin hubungan dengan sesamanya. Aktivitas tersebut dilakukan semata-mata demi fitrah mereka sebagai manusia yang bermasyarakat dan juga untuk memenuhi kebutuhan hidup. Dalam hal ini, penyandang disabilitas yang notabene seorang manusia tidak terlepas dari aktivitas-aktivitas tersebut. Mereka membutuhkan orang lain dan begitu pun sebaliknya di dalam kehidupan sehari-hari.

Penyandang disabilitas merupakan sebuah istilah yang terdiri dari dua kata, yakni penyandang dan disabilitas. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), penyandang diartikan sebagai orang yang menyandang (menderita) sesuatu (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/penyandang> diakses pada tanggal 1 Januari 2019). Sedangkan disabilitas diartikan sebagai keadaan (seperti sakit atau cedera) yang merusak atau membatasi kemampuan mental dan fisik seseorang, atau dapat juga diartikan sebagai keadaan tidak mampu melakukan hal-hal dengan cara yang biasa (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/disabilitas> diakses pada tanggal 1 Januari 2019). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penyandang disabilitas

adalah orang-orang yang memiliki keterbatasan mental dan atau fisik sehingga tidak mampu melakukan aktivitas kesehariannya dengan cara yang biasa.

Sejalan dengan definisi di atas, WHO memaparkan definisi disabilitas yang berbasis model sosial yaitu yang model yang menekankan pada aspek lingkungan masyarakat, sebagai berikut:

1. *Impairment* (kerusakan atau kelemahan) yaitu ketidaklengkapan atau ketidaknormalan yang disertai akibatnya terhadap fungsi tertentu
2. *Disability/handicap* (cacat/ketidakmampuan) adalah kerugian/keterbatasan dalam aktivitas tertentu sebagai akibat faktor-faktor sosial yang hanya sedikit atau sama sekali tidak memperhitungkan orang-orang yang menyandang “kerusakan/kelemahan” tertentu dan karenanya mengeluarkan orang-orang itu dari arus aktivitas sosial (https://www.academia.edu/23482120/bab_ii_tinjauan_umum_2.1_pengertian_dan_konsep_penyandang_disabilitas diakses pada tanggal 1 Januari 2019).

Terminologi disabilitas pada awalnya dikenal dengan istilah cacat dan disematkan pada seseorang yang dianggap memiliki kekurangan, kerusakan, atau ketidaklengkapan fisik sebagaimana yang normal (Masduqi, dalam Marulitua, 2017:329). Selanjutnya terdapat penggantian istilah menjadi difabel sebagai bagian dari upaya mengikat makna baru untuk melawan diskriminasi terhadap kaum difabel (Maftuhin, 2016:151). Sebab, dengan menggunakan istilah difabel dapat bermakna orang yang bersangkutan masih dapat melakukan suatu aktivitas atau kegiatan seperti orang normal hanya saja

dengan cara yang berbeda. Istilah tersebut kemudian berganti menjadi penyandang disabilitas dan bahkan digunakan dalam perundang-undangan yakni Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2016 tentang Penyandang Disabilitas. Baik istilah difabel atau yang sekarang digunakan yaitu penyandang disabilitas, keduanya merupakan alternatif yang sengaja diciptakan dan lahir dari upaya-upaya untuk melawan diskriminasi terhadap kaum yang berkebutuhan khusus.

Disabilitas memiliki beragam jenis sesuai dengan kondisi dan definisinya masing-masing. Menurut Reefani (dalam Sinurat, 2014:10) berikut ini adalah jenis-jenis disabilitas:

1. Disabilitas mental

- a. Mental tinggi. Disabilitas ini dimiliki oleh orang yang berbakat intelektual, di mana selain memiliki kemampuan intelektual di atas rata-rata, ia juga memiliki kreativitas dan tanggung jawab terhadap tugas.
- b. Mental rendah. Kemampuan mental rendah atau kapasitas intelektual/*IQ (Intelligence Quotient)* di bawah rata-rata dapat dibagi menjadi dua kelompok yaitu anak lamban belajar (*slow learners*) yaitu anak yang memiliki *IQ* antara 70-90. Sedangkan anak yang memiliki *IQ* di bawah 70 dikenal dengan anak berkebutuhan khusus.
- c. Berkesulitan belajar spesifik. Berkesulitan belajar berkaitan dengan prestasi belajar (*achievement*) yang diperoleh.

2. Disabilitas fisik

- a. Kelainan tubuh (tunadaksa). Tunadaksa adalah individu yang memiliki gangguan gerak yang disebabkan oleh kelainan *neuro-muskular* dan struktur tulang yang bersifat bawaan, sakit atau akibat kecelakaan (kehilangan organ tubuh), polio dan lumpuh.
- d. Kelainan indera penglihatan (tunanetra). Tunanetra adalah individu yang memiliki hambatan dalam penglihatan. Tunanetra dapat diklasifikasikan ke dalam dua golongan yaitu buta total (*blind*) dan masih dapat melihat meskipun kurang sempurna (*low vision*).
- e. Kelainan pendengaran (tunarungu). Tunarungu adalah individu yang memiliki hambatan dalam pendengaran baik permanen maupun tidak permanen. Karena memiliki hambatan dalam pendengaran individu tunarungu memiliki hambatan dalam berbicara sehingga mereka biasa disebut tunawicara.
- f. Kelainan bicara (tunawicara). Tunawicara adalah seseorang yang mengalami kesulitan dalam mengungkapkan pikiran melalui bahasa verbal, sehingga dapat dimengerti oleh orang lain. Kelainan bicara ini dapat bersifat fungsional yang kemungkinan disebabkan karena ketunarunguan dan organik yang memang disebabkan adanya ketidaksempurnaan organ bicara maupun adanya gangguan pada organ motorik yang berkaitan dengan bicara.

3. Disabilitas ganda (tunaganda). Tunaganda adalah penderita disabilitas lebih dari satu kecacatan (cacat fisik dan mental).

Dalam kaitannya dengan keberadaan mereka di masyarakat, para penyandang disabilitas mengalami kesulitan untuk mendapatkan pengakuan sebagai manusia yang mampu melakukan banyak hal positif sama seperti orang normal atau mendapatkan stigma yang negatif. Konsep stigma dikemukakan oleh Goffman (dalam Karuniasih, 2017) mengarah kepada orang-orang yang memiliki cacat sehingga tidak memperoleh penerimaan sosial sepenuhnya. Stigma (mencakup stereotip dan prasangka) dapat dikatakan sebagai suatu bentuk reaksi sosial dari masyarakat kepada seseorang di mana seseorang atau individu dikucilkan, disingkirkan, didiskualifikasi, atau ditolak dari penerimaan sosial (Karuniasih, 2017).

Hal ini dipertegas oleh *International Federation Anti Leprocy Association* (dalam Karuniasih, 2017), bahwa masyarakat cenderung berprasangka dengan pandangan tertentu kepada orang-orang yang berbeda dengan memberinya label sehingga memunculkan stigmatisasi dan diskriminasi. Stigma tersebut juga tidak hanya dilihat dari penilaian masyarakat saja tetapi juga penilaian orang yang terstigmakan atau penilaian terhadap diri sendiri yang berkaitan dengan persepsi maupun respon atas stigma tersebut. Hal ini jelas menghambat terciptanya komunikasi yang efektif, keserasian dan keselarasan di masyarakat serta menyalahi kodrat manusia sebagai *homo socius* atau makhluk bermasyarakat.

Fenomena tersebut tidak terlepas dari peran media, baik media massa maupun media baru dalam memberitakan keberadaan penyandang disabilitas yang cenderung mengarah kepada hal-hal yang negatif. Mereka digambarkan

sebagai orang yang pantas dikasihani, memalukan, memiliki kerusakan, tidak sempurna, nilai dan mutunya kurang baik (Niyu, 2017:50).

Dalam laporan *The British Council of Organisations of Disable People*, Paul Hunt (dalam Niyu, 2017:51) terdapat sepuluh stereotip yang sering digunakan oleh media untuk menggambarkan penyandang disabilitas: (1) Orang yang hidupnya menyedihkan dan patut dikasihani, (2) Objek kekerasan, (3) Orang yang kejam dan mengerikan, (4) Orang yang misterius dan mengancam, (5) Orang yang memiliki kekuatan super dan kekuatan ajaib dibandingkan orang 'normal', (6) Objek lelucon dan kekonyolan, (7) Satu-satunya musuh dan musuh terburuk dari orang 'normal', (8) Beban sosial bagi orang lain, (9) Orang dengan kelainan seksual, (10) Orang yang terasing dari masyarakat.

Salah satu media yang ambil bagian dalam menciptakan stereotip tersebut adalah film. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), film dapat diartikan dalam tiga pengertian. Pertama, film merupakan sebuah selaput tipis berbahan seluloid yang digunakan untuk menyimpan gambar negatif dari sebuah objek. Kedua, film diartikan sebagai lakon atau gambar hidup. Ketiga, film sebagai lembaran plastik yang digunakan sebagai media transfer teks atau gambar pada saat pembuatan plat cetak (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/film> diakses pada 1 Januari 2019).

Peranan film menjadi sangat besar karena film merupakan media yang menggambarkan kehidupan sosial yang terjadi di masyarakat. Film menjadi sebuah sarana baru yang digunakan untuk menyebarkan hiburan yang sudah menjadi kebiasaan terdahulu, serta menyajikan cerita, peristiwa, musik, drama,

lawak dan sajian teknis lainnya kepada masyarakat umum (McQuail, 2003:13). Film pada akhirnya mampu menciptakan representasi atau penggambaran baru dari suatu fenomena yang ada di masyarakat. Singkatnya, film merekam realitas yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat dan kemudian memproyeksikannya ke atas layar (Irawanto, 2017:15).

Representasi yang salah tersebut dapat menciptakan “krisis identitas” bagi penyandang disabilitas dan membuat aspirasi mereka semakin rendah dalam masyarakat (Niyu, 2017:53). Padahal, banyak dari penyandang disabilitas yang memiliki prestasi luar biasa, berkontribusi nyata bagi masyarakat, dan mampu melaksanakan aktivitas sehari-hari dengan lancar seperti orang lain seperti para atlet di *Asian Para Games*, Stephen Hawking, Stevie Wonder, Helen Keller, Frida Kahlo, dan Beethoven. Mereka sukses membuktikan bahwa penyandang disabilitas juga mampu berkarya, menginspirasi dan bermanfaat bagi orang banyak.

Terdapat beberapa solusi yang dapat diberikan untuk menangani permasalahan di atas, yaitu seluruh organisasi media dapat menyediakan berbagai informasi dan gambaran melalui; pertama, mengenali dan mengeksplorasi kompleksitas dari pengalaman disabilitas dan identitas dari penyandang disabilitas; kedua, memfasilitasi integrasi yang bermakna dari para penyandang disabilitas di dalam perekonomian dan kehidupan sosial di dalam komunitas (Barnes, dalam Niyu, 2017: 54).

Adapun salah satu perwujudan solusi yang dapat mematahkan representasi tersebut adalah melalui film “Nussa dan Rara” di akun Youtube Nussa Official. “Nussa dan Rara” merupakan film serial animasi keluarga besutan rumah produksi *The Little Giant* dan *4 Stripe Productions*. Film tersebut resmi dirilis pada November 2018 dan telah menghasilkan 14 episode per tanggal 21 Februari 2019 yang keseluruhan episodenya menyajikan konten-konten positif mulai dari budi pekerti, etika sampai pada tata cara beribadah islami sehari-hari yang menyenangkan. Film asli Indonesia tersebut sampai saat ini telah diikuti oleh lebih dari 2 juta orang serta memperoleh *viewers* sebanyak 23 juta orang pada episode pertamanya (<https://www.youtube.com/channel/ucv2jnj-jeto0hr3b1es3xpjg/featured> diakses pada tanggal 4 April 2019).

Nussa dan Rara merupakan nama tokoh utama yang ada di serial tersebut, di mana Nussa merupakan kakak dari Rara sekaligus seorang penyandang disabilitas tunadaksa pada bagian kaki. Di dalam serial animasi tersebut, Nussa digambarkan sebagai sosok yang memiliki sifat pemimpin, panutan, berilmu, dapat diandalkan, dan berbagai sifat lainnya yang bertolak belakang dengan stereotip penyandang disabilitas dalam film pada umumnya. Nussa menjadi kakak yang mampu membimbing Rara untuk lebih taat kepada Allah SWT. dan mengamalkan sunah-sunah Nabi.

Selain itu, di beberapa episode Nussa bahkan digambarkan seperti sosok yang “lupa” akan keterbatasan kakinya. Contohnya pada episode “Viral! Bersih Kota Kita Bersih Indonesia”, Nussa bersama Rara dan Anta, kucingnya, membuat video tentang pentingnya menjaga lingkungan meskipun sampai

harus melompat demi menangkap sampah yang dibuang secara sembarangan oleh orang yang tidak bertanggung jawab. Kemudian pada episode “Dahsyatnya Basmalah” Nussa mengayuh sepeda dan membonceng Rara dan Anta.

Pesan-pesan yang disampaikan melalui film serial animasi “Nussa dan Rara” memiliki jangkauan yang sangat luas. Sebab, film tersebut memiliki segmentasi keluarga atau segala jenis umur sehingga dapat dinikmati oleh seluruh kalangan. Hal ini merupakan sesuatu yang wajar mengingat sejak 1937, film serial animasi memang menggunakan paradigma animasi klasik sebagai konsep dasar filmnya, di mana ciri khas dari paradigma tersebut terletak pada kemampuannya untuk menghibur anak-anak sekaligus orang dewasa, meski gambar yang ditampilkan dalam film tersebut seolah-olah seperti milik kanak-kanak (Sutarman, 2006:57).

Penelitian yang mengangkat tema disabilitas sebenarnya sudah banyak dilakukan, diantaranya Niyu (2017) yang membahas bahwa iklan “*We’re The Superhumans*” merepresentasikan para penyandang disabilitas sebagai mereka yang berprestasi dan memiliki kemampuan yang mumpuni diberbagai bidang, Oktadianisty (2015) yang membahas tentang representasi antara hubungan anak dan ayah yang menderita tunagrahita dalam film “*I Am Sam*”, dan Sutarman (2006) yang membahas tentang representasi tokoh cacat sirip karakter Nemo dalam film “*Finding Nemo*”. Ketiga penelitian tersebut sama-sama mengisahkan bagaimana seorang penyandang disabilitas berjuang dalam

hidupnya dan berupaya mendapatkan pengakuan dari orang lain atas kemampuannya.

Kendati demikian, penelitian ini tetap mengusung kebaruan dan perbedaan mencolok dengan yang sebelumnya. Berikut ini adalah uraiannya:

1. Genre. Jika ketiga penelitian sebelumnya mengusung genre petualangan, drama, dan olahraga, maka penelitian ini mengusung genre religi karena di setiap episodenya membahas tentang aktivitas-aktivitas yang bermuara ke ajaran agama Islam.
2. Jenis disabilitas. Penelitian ini akan mengulas representasi disabilitas pada tokoh Nussa yang memiliki kelainan di bagian kaki (tunadaksa). Di dalam film tersebut, Nussa menggunakan prostetik yakni kaki palsu untuk dapat beraktivitas.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti bermaksud untuk mengetahui bagaimana penyandang disabilitas direpresentasikan di dalam film tersebut dengan menggunakan analisis semiotika Roland Barthes. Alasan penulis memilih semiotika Barthes dalam penelitian ini dikarenakan ingin mengetahui makna-makna yang berkaitan dengan disabilitas yang ada di dalam serial “Nussa dan Rara”. Semiotika Barthes merupakan penyempurnaan dari Saussure yang berhenti pada penandaan dalam tataran denotasi untuk kemudian dilanjutkan pada tataran konotasi. Semiotika jenis ini tidak hanya meneliti penanda dan petanda, tetapi juga hubungan yang mengikat mereka secara keseluruhan.

Sedangkan untuk unit analisis yang digunakan adalah 10 episode di film serial animasi “Nussa dan Rara” karena film yang bersangkutan masih tergolong baru sehingga sampai saat ini baru merilis 14 episode (per tanggal 21 Februari 2019). Adapun alasan memilih kesepuluh episode tersebut karena merepresentasikan penyandang disabilitas dalam adegan-adegannya sedangkan keempat episode lainnya hanya menampilkan nyanyian-nyanyian saja.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalahnya adalah: “Bagaimana penyandang disabilitas direpresentasikan dalam film serial animasi “Nussa dan Rara?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi latar belakang dan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seperti apa penyandang disabilitas direpresentasikan dalam film serial animasi “Nussa dan Rara”.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan baik secara teoritis maupun secara praktis, kegunaan tersebut adalah sebagai berikut.

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan pada kajian ilmu komunikasi dan menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya, khususnya yang berkaitan dengan semiotika.

2. Secara Praktis

- a. Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan bagi pembaca untuk dapat mengetahui seperti apa penyandang disabilitas direpresentasikan dalam sebuah film serial animasi “Nussa dan Rara”
- b. Salah satu syarat meraih gelar sarjana pada Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Lampung.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Dalam menyusun penelitian ini, peneliti merujuk pada tiga penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan tema disabilitas baik jurnal maupun skripsi. Penelitian pertama dilakukan oleh Niyu (2017) dari Universitas Pelita Harapan dengan judul “Representasi Disabilitas dalam Iklan *We’re The Superhumans*.” Iklan tersebut tayang di media Inggris yakni Channel 4 (C4) sebagai kampanye ajang Paralimpiade Rio 2016. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian semiotika Pierce. Adapun hasil penelitian yang diperoleh adalah para penyandang dari berbagai jenis disabilitas direpresentasikan sebagai sosok yang memiliki berbakat dan prestasi. Jurnal tersebut bermanfaat bagi penulis dalam memperkaya data mengenai representasi penyandang disabilitas di media.

Meskipun sama-sama membahas mengenai representasi penyandang disabilitas, terdapat perbedaan dengan penelitian ini. Perbedaannya terletak pada objek penelitian yang dipilih yaitu film serial animasi, kemudian metode yang digunakan yakni semiotika model Barthes, serta berfokus pada satu jenis disabilitas saja yakni tunadaksa bagian kaki.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Oktadianisty (2015) dari Universitas Diponegoro dengan judul “*Father Daughter Relationship* dalam Film *I Am Sam* Karya Jessica Nelson”. Melalui film “*I Am Sam*” yang bergenre drama, hubungan antara anak dan ayah yang seorang penyandang tunagrahita direpresentasikan sebagai hubungan masih dapat terjalin dengan baik karena terdapat cinta kasih yang ditampilkan keduanya dan bahkan dalam berbagai kesempatan sang anak yang justru mengasuh ayahnya. Manfaat yang penulis dapatkan dari penelitian tersebut adalah gambaran atau referensi mitos yang ditunjukkan dari sebuah film bahwa terdapat tuntutan agar tunagrahita mampu mengasuh anak layaknya seorang yang normal dan berkecukupan. Adapun perbedaannya dengan penelitian penulis adalah pada genre filmnya, penelitian penulis menggunakan genre religi, kemudian jenis disabilitasnya yakni tunadaksa bagian kaki dan film yang dirilis di Indonesia.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Sutarman (2006) dari Universitas Airlangga dengan judul “Representasi Tokoh Cacat Fisik dalam Film Animasi (Studi Semiotik tentang Representasi Tokoh Nemo dalam Film *Finding Nemo*)”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa tokoh Nemo yang cacat direpresentasikan sebagai sosok yang lemah, harus selalu dilindungi dan selalu dipenuhi dengan ketidakberuntungan. Manfaat yang penulis dapatkan dari penelitian bergenre petualangan tersebut adalah sebagai rujukan untuk tinjauan teoritis. Adapun perbedaannya dengan penelitian penulis adalah pada genre yang dipilih yakni religi, metode penelitian Barthes, kemudian berfokus pada satu jenis disabilitas saja yakni tunadaksa bagian kaki.

Tabel 1. Penelitian Terdahulu

No	Judul	Penulis	Metode Penelitian	Hasil	Perbedaan	Kegunaan
1	Representasi Disabilitas dalam Iklan “ <i>We’re The Superhumans</i> ”	Niyu Universitas Pelita Harapan 2017	Kualitatif Semiotika Pierce	Para penyandang disabilitas direpresentasikan sebagai orang yang memiliki berbagai kemampuan dan prestasi.	Penelitian ini memfokuskan pada representasi di Iklan yang tayang di Inggris dan menggambarkan banyak jenis disabilitas. Sedangkan penelitian penulis objeknya adalah film serial animasi dan fokus pada tunadaksa.	Memperkaya data mengenai representasi penyandang disabilitas di media
2	<i>Father Daughter Relationship</i> dalam Film “ <i>I Am Sam</i> ” Karya Jessica Nelson	Bhaswarani Oktadianisty Universitas Diponegoro 2015	Kualitatif Semiotika Barthes	Hubungan antara anak dan ayah yang seorang penyandang tunagrahita direpresentasikan sebagai hubungan masih dapat terjalin dengan baik.	Penelitian ini memfokuskan pada representasi penyandang tunagrahita dengan genre drama di film Barat. Sedangkan penelitian penulis fokusnya di tunadaksa dan genre religi.	Mitos yang ditunjukkan dari sebuah film bahwa terdapat tuntutan agar tunagrahita mampu mengasuh anak layaknya seorang yang normal dan berkecukupan.
3	Representasi Tokoh Cacat Fisik dalam Film Animasi (Studi Semiotik tentang Representasi Tokoh Nemo dalam Film “ <i>Finding Nemo</i> ”)	Erlin Sutarman Universitas Airlangga 2006	Deskriptif-Kualitatif Semiotika Peirce	Tokoh Nemo yang cacat direpresentasikan sebagai sosok yang lemah, harus selalu dilindungi dan selalu dipenuhi dengan ketidakberuntungan.	Penelitian ini menggunakan model Peirce sedangkan penelitian penulis menggunakan model Barthes.	Sebagai rujukan teoritis.

2.2 Film

2.2.1 Pengertian Film

Secara etimologis, film berarti *moving image* yakni gambar bergerak. Film hadir sebagai bagian dari perkembangan teknologi dan prinsip-prinsip fotografi dan proyektor. Thomas Edison yang untuk pertama kalinya mengembangkan kamera citra bergerak pada tahun 1888 ketika ia membuat film sepanjang 15 detik yang merekam salah seorang asistennya ketika sedang bersin. Segera sesudah itu, Lumiere bersaudara memberikan pertunjukkan film senematik kepada umum di sebuah kafe di Paris (Sobur, 2013:69).

Effendy (1986:239) mengartikan film sebagai hasil budaya dan alat ekspresi kesenian. Apa yang ditampilkan dalam film merupakan cerminan realitas atau budaya yang ada di masyarakat. Akan tetapi, dalam praktiknya realitas tersebut bukanlah realitas sebenarnya melainkan sudah dikonstruksi terlebih dahulu oleh para sineasnya.

2.2.2 Genre Film

Istilah genre berasal dari bahasa Perancis yang bermakna tipe atau jenis, yang biasa digunakan sebagai klasifikasi biologi dari tumbuhan dan hewan (Branston dan Stafford, dalam digilib.uinsby.ac.id, diakses pada 1 Januari 2019). Dalam kaitannya dengan film, genre didefinisikan sebagai jenis atau klasifikasi dari sekelompok film yang memiliki karakter atau pola sama (khas) seperti *setting*, isi dan subjek, ikon, *mood* serta karakter (Arifuddin, 2017:115).

Secara garis besar, genre memiliki dua fungsi utama. Pertama, untuk memudahkan klasifikasi sebuah film. Film yang diproduksi sejak awal perkembangan sinema hingga kini telah jutaan lebih jumlahnya. Genre membantu kita memilih film-film tersebut sesuai dengan spesifikasinya. Kedua, genre juga dapat berfungsi sebagai antisipasi penonton terhadap film yang akan ditonton (Arifuddin, 2017:115).

Genre film yang ada saat ini jumlahnya sangat banyak. Namun, secara umum genre yang biasa dikenal saat ini adalah sebagai berikut (Pratista, 2008:13):

a. Aksi

Film-film bergenre aksi berhubungan dengan adegan-adegan aksi fisik yang seru, menegangkan, berbahaya, nonstop, dengan tempo cerita yang cepat. Film-film aksi umumnya berisi adegan kejar-mengejar, perkelahian, tembak-menembak, balapan, berpacu dengan waktu, ledakan, serta aksi-aksi fisik lainnya. Adapun pemeran utamanya biasanya diisi oleh kaum pria dan sasaran penonton pun biasanya juga ditunjukkan kepada mereka. Genre ini merupakan yang paling adaptif dengan genre lainnya dan acapkali laris di pasaran.

b. Drama

Film-film bergenre drama biasanya berhubungan dengan tema, cerita, *setting*, karakter, serta suasananya yang memotret kehidupan nyata. Kisahnya seringkali menggugah emosi, dramatik, dan mampu menguras air mata penontonnya. Tema umumnya

mengangkat isu sosial baik skala besar seperti masyarakat maupun skala kecil seperti keluarga.

c. Epik/Film Sejarah

Genre ini umumnya mengambil mengambil tema periode masa silam (sejarah) berdasarkan cerita mengenai tokoh pahlawan yang benar-benar ada pada kejadian masa lalu atau peristiwa besar yang menjadi mitos. Untuk membuat film sejarah dengan skala besar atau kolosal, dibutuhkan biaya yang besar karena memerlukan kelengkapan set yang banyak seperti pedang, gedung, kereta, dan juga menyewa ribuan pemain figuran.

d. Fantasi

Genre fantasi biasanya berhubungan dengan tempat, peristiwa, serta karakter yang tidak nyata. Film fantasi berhubungan dengan unsur magis, mitos, negeri dongeng, imajinasi, halusinasi serta alam mimpi.

e. Fiksi Ilmiah

Genre fiksi ilmiah biasanya berkaitan dengan masa depan, perjalanan waktu, invasi dan kehancuran bumi. Film dengan genre ini banyak melibatkan karakter yang bukan manusia seperti makhluk asing, robot, hewan purba dan lain sebagainya. Genre ini kaya akan efek visual, teknologi dan peralatan mutakhir dalam proses pembuatannya.

f. Horor

Film horor merupakan film yang bertujuan untuk memberikan efek rasa takut, kejutan serta teror yang mendalam kepada para penontonnya dengan menggunakan karakter antagonis yang bukan manusia dan berwujud fisik menyeramkan.

g. Komedi

Komedi merupakan salah satu genre film yang paling populer di antara yang lainnya. Film ini tampil segar dengan upayanya dalam memancing tawa penonton. Genre komedi terbagi menjadi dua jenis; komedi situasi yaitu komedi yang menyatu dengan cerita dan komedia lawakan yaitu komedi yang bergantung pada figur komedian.

h. Kriminal/Kejahatan/*Gangster*

Genre film ini berhubungan dengan aksi-aksi kriminal yang sadis (tidak manusiawi) seperti pencurian, pembunuhan, pemerasan, dan lain-lain. Di dalam film jenis ini juga sering ditampilkan perseteruan antara penegak hukum dengan pelaku kriminal.

i. Musikal

Genre musikal merupakan genre yang mengombinasikan unsur musik, lagu, tari, serta gerak. Adapun tema-tema yang biasanya diangkat adalah percintaan, kesuksesan dan popularitas.

j. Petualangan

Genre petualangan berkisah tentang perjalanan, eksplorasi atau ekspedisi ke suatu wilayah asing. Untuk memperkuat rasa dari film

yang ditampilkan, genre petualangan tidak jarang dikombinasikan dengan genre film lain seperti aksi, epik, sejarah, fantasi, perang, serta fiksi ilmiah.

k. Perang

Genre ini menampilkan kengerian serta teror yang ditimbulkan dalam aksi perang. Adegan-adegan di dalamnya biasanya memperlihatkan kegigihan, perjuangan, dan pengorbanan para tentara dalam melawan musuh.

l. *Western*

Western merupakan genre asli dari Amerika yang menampilkan karakter-karakter khas seperti koboi, Indian, dan Sheriff. Adapun tema yang diangkat umumnya adalah konflik antara pihak baik dan jahat serta dilengkapi aksi tembak-menembak, berkuda, lempar tali dan duel.

Perlu diketahui, genre-genre di atas merupakan genre umum dari sebuah film. Di samping itu, masih banyak genre-genre lainnya yang disesuaikan dengan karakter atau pola sama (khas) dari film itu sendiri. Salah satu genre lainnya adalah religi atau yang berkaitan dengan keagamaan.

Dalam konteks film agama, kesepakatan mengenai istilah genre film ini masih sulit ditemui. Para praktisi dan analis film memberikan istilah yang berbeda-beda sesuai dengan indikator yang diberikan. Pamela Grace dalam bukunya *The Religious Film* menyebut film religi

sebagai genre hagiopik, yakni film-film yang menceritakan tentang kehidupan, atau bagian dari kehidupan seorang yang diakui sebagai orang suci, makhluk surgawi berbicara kepada manusia, dan peristiwa-peristiwa yang dikendalikan oleh Tuhan, yang tinggal di suatu tempat melampaui awan (<http://digilib.uinsby.ac.id/20044/1/agama%20dan%20film.pdf> diakses pada 1 Januari 2019).

Pendapat lainnya dikemukakan oleh M.J. Wright menyebutnya sebagai film religi. Ia menjelaskan bahwa film religi merupakan film yang di dalamnya terdapat unsur atau gagasan-gagasan agama yang bersumber dari kitab suci, aktivitas keagamaan, komunitas agama, yang menampilkan secara implisit ideologi dan gaya hidup yang berkaitan dengan tema keagamaan. Lebih lanjut, ia juga telah mengonseptualisasikan genre religi dengan cara mengidentifikasi keberadaan unsur-unsur agama yang masuk dalam film, seperti gagasan-gagasan agama atau pesan moral yang bersumber dari kitab suci, ritual atau aktivitas keagamaan. (<http://digilib.uinsby.ac.id/20044/1/agama%20dan%20film.pdf> diakses pada 1 Januari 2019).

Di Indonesia sendiri, berdasarkan hasil penelitian Nazaruddin menunjukkan bahwa terdapat tiga hal yang berkaitan dengan karakteristik film agama. Pertama, film agama menggunakan simbol-simbol Islam seperti judul film menggunakan idiom Islam seperti *Rahasia Ilahi*, *Takdir Ilahi*, and *Pintu Hidayah*, dan tokohnya

menggunakan atribut Islam. Kedua, cerita film diambil dari buku-buku Islam, sebagian bahkan diambilkan dari hadis. Ketiga, sinetron atau film Islam menampilkan kiai (<http://digilib.uinsby.ac.id/20044/1/Agama%20dan%20film.pdf> diakses pada 1 Januari 2019).

2.2.3 Bahasa Film

Bahasa film dalam penelitian ini merujuk pada sinematografi. Menurut Graeme Turner, bahasa film adalah sistem penandaan (*the signifying systems*) (Van Zoest, dalam Prasetyo, 2009:32). Sedangkan menurut Allan Rowe adalah kode sinematis (*cinematic codes*) (Nelmes, dalam Prasetyo, 2009:32). Adapun kombinasi keduanya yang akan diuraikan sebagai berikut (Srikandi, dalam Prasetyo, 2009:32-38):

1. Kamera

Kamera merupakan elemen yang terpenting dan paling dasar dalam pembuatan sebuah film, karena film tidak dapat dikatakan sebagai film bila tidak menggunakan jasa kamera. Namun, di samping fungsi dasarnya, penggunaan kamera juga dapat menghasilkan makna tertentu. Berikut adalah makna yang dapat dihasilkan oleh penggunaan kamera berdasarkan konvensi yang berlaku dalam industri film.

a. Sorotan kamera (*camera shot*)

- 1) *Close-up (CU)*, berarti kamera menyorot bagian dari tubuh seseorang atau bagian dari benda dari jarak dekat. *Shot* seperti ini dapat menghasilkan perasaan dramatis yang tinggi atau nilai simbolis dalam suatu adegan.

Close-up juga dipakai untuk mengundang identifikasi atau empati terhadap suatu karakter. Ia juga dapat menekankan sesuatu yang disorotnya.

- 2) *Extreme close-up (ECU)*, berarti bentuk *close-up* dengan jarak yang lebih dekat. Biasanya *shot* ini hanya dapat memuat bagian kecil dari tubuh orang atau objek seperti mata, telinga, bibir dan sebagainya. Fungsinya sama dengan *close-up* hanya intensitas dramatisnya lebih tinggi.
- 3) *Medium close-up (MCU)*, pada jarak ini memperlihatkan tubuh manusia dari dada ke atas. Sosok tubuh manusia mulai mendominasi frame dan latar belakang tidak lagi dominan. Adegan percakapan normal biasanya menggunakan jarak MCU.
- 4) *Medium shot (MS)*, berarti sorotan yang menekankan detail dari tubuh seseorang dari pinggang ke atas. *Medium shot* hanya menampilkan orang atau benda yang disorotnya, dan tidak memberi tempat bagi lingkungan di sekitarnya, sehingga orang atau benda yang disorot terisolasi dari lingkungannya. Fungsi dari *medium shot* adalah untuk mengenal suatu karakter atau objek dari jarak yang lebih dekat. Namun, tidak seperti *close-up*, *medium shot* tidak bermuatan emosi. Misalnya, ketika kamera menyorot seseorang yang sedang bercerita

dengan *medium shot*, maka penonton diajak untuk mendengarkan ceritanya saja.

- 5) *Medium long shot (MLS)*, merupakan jarak yang memperlihatkan tubuh manusia dari pinggang ke atas. Gestur serta ekspresi wajah mulai nampak. Sosok manusia mulai dominan dalam *frame*.
- 6) *Long shot (LS)*, berarti kamera menyorot dari jauh, sering digunakan untuk menghubungkan orang atau benda dengan lingkungan di sekitarnya.
- 7) *Extreme long shot (ELS)*, merupakan jarak kamera yang paling jauh dari objeknya. Teknik ini umumnya digunakan untuk menggambarkan sebuah objek yang sangat jauh atau panorama yang luas.

b. Posisi atau sudut pengambilan kamera (*camera angle*)

- 1) *Straight on*, merupakan posisi kamera yang umum digunakan. Ia biasanya tidak menghasilkan arti apa-apa, hanya merekam apa yang sedang terjadi, dengan posisi sejajar dengan pandangan mata.
- 2) *Low-angle*, merupakan posisi kamera yang ditempatkan lebih rendah dari objek, dan jadinya melihat ke atas ke arah objek atau orang. Sudut seperti ini memberikan kesan berkuasa, kuat, atau besar pada objek yang disorotnya.

3) *High-angle*, merupakan posisi kamera melihat ke bawah pada objek yang disorotnya, membuat objek terlihat kecil, tidak penting, hina dan lemah.

c. Gerakan kamera (*camera movement*). Gerakan kamera memainkan peranan penting, karena selain fungsinya adalah yang paling kelihatan dalam film, ia memungkinkan penonton untuk mengikuti gerakan atau aksi dari sebuah karakter.

1) *Panning*, yakni kamera bergerak secara horizontal dari kiri ke kanan atau sebaliknya. Gerakan ini memungkinkan penonton untuk mengikuti aksi sebuah karakter

2) *Tilting*, yakni kamera bergerak secara vertikal dari atas ke bawah atau sebaliknya. Baik *panning* maupun *tilting* memungkinkan penonton untuk mengikuti suatu aksi dengan cara yang *voyeuristic* (mengamati) serta dapat digunakan secara POV, yang merupakan gerakan mata seorang karakter. Kedua gerak ini memungkinkan sutradara untuk menjaga momentum adegannya tanpa harus dipotong.

d. Fokus (*depth offield*). *Deep focus shot* di mana semua hal dalam *frame* terfokus akan membebaskan penonton untuk

memilih fokus perhatiannya pada apa saja dalam layar yang mereka inginkan.

- e. *Framing*, yakni penempatan orang atau objek dalam satu *frame* kamera.

2. *Setting*

Fungsi *setting* yang paling dasar, penting dan nyata terlihat adalah untuk menyatakan tempat dan waktu di mana cerita terjadi. Namun, pengaturan *setting* juga mempunyai fungsi untuk mengonstruksi makna-makna tertentu yang dapat memberi kontribusi bagi struktur naratif cerita dan pemahaman karakter dalam suatu film.

3. *Lighting*

Lighting atau tata lampu memiliki dua fungsi. Fungsi yang pertama adalah fungsi ekspresif, yaitu menetapkan *mood*, atau memberi film sebuah penampilan tertentu, serta memberi kontribusi bagi cerita seperti karakter atau motivasi. Penataan lampu yang dapat menghasilkan makna melalui pembagian lampu yang tidak rata sehingga menghasilkan kontras disebut *low-key lighting*. Fungsi yang kedua adalah realisme, yakni tata lampu yang akan menerangi karakter dan *setting* secara natural sehingga penonton tidak menyadari kehadirannya dan tidak merasakan *lighting* sebagai sebuah teknologi yang terpisah. Penggunaan *lighting* seperti ini disebut *high-key lighting*.

4. Objek (*Prop*)

Film juga bergantung pada benda atau objek (*prop*) sebagai sarana untuk menyampaikan makna. *Prop* dapat digunakan untuk menjadi ciri dari suatu genre misalnya pistol atau senjata untuk film aksi, salib atau bawang putih untuk film horor. Selain itu, *prop* juga dapat memberikan makna bagi sebuah karakter.

5. Kostum

Kostum dapat dipakai untuk mengidentifikasi setting waktu dari film. Perubahan kostum yang dipakai oleh sebuah karakter juga dapat mengatakan sesuatu, misalnya perubahan status, sikap atau perubahan waktu yang panjang.

6. Akting

Cara aktor menampilkan sebuah karakter menggunakan bahasa tubuh adalah elemen kunci dalam akting atau *performance*. Menurut Winfried Noth yang dikutip dari Rizal (2003), dalam mencari makna yang terkandung dalam akting seorang aktor, semiotika memperhatikan tanda-tanda dalam komunikasi nonverbal, seperti gestur, kinesik, bahasa tubuh, raut wajah, pandangan mata, sentuhan fisik dan kedekatan.

7. Suara/Musik

Suara memainkan peranan penting dalam film. Ia dapat memberikan kontribusi bagi fungsi naratif dan menambahkan efek emosional yang sangat kuat. Peran suara yang terpenting adalah memperkuat nuansa

realisme dengan memproduksi suara-suara yang biasa diasosiasikan dengan kejadian yang bisa dilihat, misalnya ketika kita mendengar suara pecahan kaca yang menyertai gambar sebuah jendela yang pecah.

2.3 Semiotika

2.3.1 Konsep Semiotika

Semiotika berasal dari bahasa Yunani yaitu *semion* yang berarti tanda (Sudjiman dan van Zoest, dalam Sobur, 2013:16). Semiotika berakar dari studi klasik dan skolastik atas seni logika, retorika, dan poetika (Kurniawan dalam Sobur, 2013:17). Semiotika didefinisikan sebagai ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda-tanda. Adapun pengertian tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, di tengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia (Sobur, 2013:13).

Di dalam semiotika, terdapat dua aliran besar. Aliran pertama dominan di Eropa berdasarkan karya ahli linguistik Ferdinand de Saussure, yakni memahami bahwa peran simbol dan tanda dalam kehidupan sosial. Sedangkan aliran kedua dominan di Amerika Utara berdasarkan karya Charles Sanders Peirce yang mempelajari doktrin formal mengenai tanda dan simbol (Mudjiyanto dan Nur, 2013:80).

2.3.2 Konsep Semiotika Roland Barthes

Salah satu ahli yang mengkaji tentang semiotika adalah Roland Barthes. Semiotika, atau dalam istilah Barthes, semiologi, pada

dasarnya hendak memelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*). Bagi Barthes (dalam Sobur, 2013:13), memaknai berarti objek-objek tidak hanya membawa informasi sebagaimana objek-objek itu hendak berkomunikasi, tetapi juga mengonstitusi sistem terstruktur dari tanda.

Semiotika Barthes menjelaskan signifikasi dua tahap yakni denotasi dan konotasi. Konsep ini merupakan penyempurnaan dari semiologi Saussure yang berhenti pada penandaan dalam tataran denotatif. Berikut ini adalah konsep makna denotasi dan konotasi Barthes (Sobur, 2013:69-70):

- a. Makna denotasi, merupakan sistem signifikasi tingkat pertama dan dimaknai secara harfiah sebagai makna yang sebenarnya
- b. Makna konotasi, merupakan makna yang tidak sekedar tambahan dari tataran pertama, namun juga mengandung kedua bagian tanda denotatif yang melandasi keberadaanya.

Berikut ini adalah peta tanda yang dirumuskan oleh Barthes:

1. <i>Signifier</i> (penanda)	2. <i>Signified</i> (petanda)
3. <i>Denotative sign</i> (tanda denotatif)	
4. <i>Connotative signifier</i> (penanda konotatif)	5. <i>Connotative signified</i> (petanda konotatif)
6. <i>Connotative sign</i> (tanda konotatif)	

Sumber: Copley & Jansz, dalam Sobur 2013:69

Gambar 1. Peta Tanda Roland Barthes

Dari peta Barthes di atas, terlihat bahwa tanda denotatif (3) terdiri atas penanda (1) dan petanda (2). Akan tetapi, pada saat yang bersamaan tanda denotatif juga penanda konotatif (4). Dengan kata lain, hal tersebut merupakan unsur material hanya jika Anda mengenal tanda “singa”, barulah konotasi seperti harga diri, kegarangan, dan keberanian menjadi mungkin.

Mengutip dari Budiman (dalam Sobur, 2013:71), konotasi dalam kerangka Barthes identik dengan operasi ideologi yang disebut sebagai “mitos” dan berfungsi untuk mengungkapkan dan memberikan pembenaran bagi nilai-nilai dominan yang berlaku dalam suatu periode tertentu. Lebih lanjut Sobur (2013:71) menjelaskan bahwa di dalam mitos juga terdapat pola tiga dimensi penanda, petanda, dan tanda, namun sebagai suatu sistem yang unik, mitos dibangun oleh suatu rantai pemaknaan yang telah ada sebelumnya atau dengan kata lain mitos juga adalah suatu sistem pemaknaan tataran kedua.

Tujuan analisis Barthes ini, menurut Lechte (dalam Sobur, 2013:65), bukan hanya untuk membangun suatu sistem klarifikasi unsur-unsur narasi yang sangat formal, namun lebih banyak untuk menunjukkan bahwa tindakan yang paling masuk akal, rincian yang paling meyakinkan atau teka-teki yang paling menarik merupakan produk buatan dan bukan tiruan dari yang nyata.

2.3.3 Semiotika dalam Film

Semiotika memainkan peran yang sangat penting dalam studi tentang film, karena film merupakan media yang semata-mata dibangun oleh tanda. Tanda-tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik untuk mencapai efek yang diharapkan. Dalam hal ini semiotika digunakan untuk menganalisis dan mengetahui bahwa film itu merupakan fenomena komunikasi yang sarat akan tanda. Semiotika pada penelitian ini akan dianalisis dengan model Barthes, karena dirasa cocok dengan penelitian yang dilakukan dan mampu menggambarkan secara sistematis, faktual, dan akurat.

2.4 Representasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), representasi diartikan sebagai perbuatan mewakili, keadaan diwakili, apa yang diwakili, dan perwakilan (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/representasi> diakses pada 1 Januari 2019). Sedangkan menurut Danesi, representasi merupakan penggunaan tanda (gambar, bunyi, cerita dan lain-lain) untuk menghubungkan, menggambarkan, memotret, atau memproduksi sesuatu yang dilihat, di indera, atau dirasakan dalam bentuk fisik (<http://eprints.umm.ac.id/43093/3/bab%20ii.pdf> diakses pada tanggal 1 Januari 2019).

Representasi dalam media menunjuk pada bagaimana seseorang atau suatu kelompok, gagasan atau pendapat tertentu ditampilkan dalam pemberitaan (Eriyanto, 2001:289). Dalam menghasilkan sebuah representasi, menurut

Fiske (dalam Wibowo, 2013:149) terdapat beberapa tahapan. Pertama, realitas, dalam proses ini peristiwa atau ide dikonstruksi sebagai realitas oleh media dalam bentuk bahasa gambar ini umumnya berhubungan dengan aspek seperti pakaian, lingkungan, ucapan ekspresi, dan lain-lain. Di sini realitas selalu ditandakan dengan sesuatu yang lain. Kedua, representasi, dalam proses ini realitas digambarkan dalam perangkat teknis seperti bahasa tulis, gambar, grafik, animasi dan lain-lain. Ketiga, tahap ideologis, dalam proses ini peristiwa-peristiwa dihubungkan dan diorganisasikan ke dalam koherensi sosial atau kepercayaan dominan yang ada di masyarakat. Dengan demikian, representasi bukan semata-mata penyampaian makna yang memang sudah ada, tapi usaha aktif untuk membuat sesuatu mempunyai makna tertentu yang di dalamnya terkandung nilai dan gagasan tertentu. Hal ini merujuk pada sifat ideologi yang dimiliki oleh representasi.

2.5 Penyandang Disabilitas

2.5.1 Pengertian Penyandang Disabilitas

Penyandang disabilitas merupakan istilah yang terdiri dari dua kata yakni penyandang dan disabilitas. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), penyandang diartikan sebagai orang yang menyangang (menderita) sesuatu (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/penyangang> diakses pada 1 Januari 2019). Sedangkan disabilitas diartikan sebagai keadaan (seperti sakit atau cedera) yang merusak atau membatasi kemampuan mental dan fisik seseorang, atau dapat juga diartikan sebagai keadaan tidak mampu melakukan hal-hal dengan cara yang biasa (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/disabilitas> diakses pada

1 Januari 2019). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penyandang disabilitas adalah orang-orang yang memiliki keterbatasan mental dan atau fisik sehingga tidak mampu melakukan aktivitas kesehariannya dengan cara yang biasa.

Selain definisi secara umum, WHO memaparkan definisi disabilitas yang berbasis pada model sosial yaitu yang model yang menekankan pada aspek lingkungan masyarakat, sebagai berikut:

- a. *Impairment* (kerusakan atau kelemahan) yaitu ketidaklengkapan atau ketidaknormalan yang disertai akibatnya terhadap fungsi tertentu.
- b. *Disability/handicap* adalah kerugian/keterbatasan dalam aktivitas tertentu sebagai akibat faktor-faktor sosial yang hanya sedikit atau sama sekali tidak memperhitungkan orang-orang yang menyandang “kerusakan/kelemahan” tertentu dan karenanya mengeluarkan orang-orang itu dari arus aktivitas sosial (https://www.academia.edu/23482120/bab_ii_tinjauan_umum_2.1_pengertian_dan_konsep_penyandang_disabilitas diakses pada tanggal 1 Januari 2019).

Penggunaan istilah penyandang disabilitas dalam penelitian ini merujuk pada Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2016 tentang Penyandang Disabilitas. Peraturan tersebut merupakan tindak lanjut dari dari Undang-Undang Nomor 4 Tahun 1997 tentang Penyandang Cacat yang dirasa sudah tidak sesuai lagi dengan paradigma

kebutuhan penyandang disabilitas. Pergantian peraturan perundang-undangan tersebut pada akhirnya berpengaruh pula pada istilah yang digunakan yakni dari cacat ke penyandang disabilitas.

Selain itu, terdapat istilah lain yang juga dikenal masyarakat yaitu difabel. Difabel sebagai bagian dari upaya mengikat makna baru untuk melawan diskriminasi terhadap kaum difabel (Maftuhin, 2016:151). Sebab, dengan menggunakan istilah “difabel” dapat bermakna orang yang bersangkutan masih dapat melakukan suatu aktivitas atau kegiatan seperti orang normal hanya saja dengan cara yang berbeda. Istilah difabel atau yang sekarang digunakan yaitu penyandang disabilitas, keduanya merupakan alternatif yang sengaja diciptakan dan lahir dari upaya-upaya untuk melawan diskriminasi terhadap kaum yang berkebutuhan khusus.

2.5.2 Jenis Disabilitas

Disabilitas memiliki beragam jenis sesuai dengan kondisi dan definisinya masing-masing. Menurut Reefani (dalam Sinurat, 2014:10) berikut ini adalah jenis-jenis disabilitas:

1. Disabilitas mental
 - a. Mental tinggi. Sering dikenal dengan orang yang berbakat intelektual, di mana selain memiliki kemampuan intelektual di atas rata-rata, dia juga memiliki kreativitas dan tanggung jawab terhadap tugas

- b. Mental rendah. Kemampuan mental rendah atau kapasitas intelektual/IQ (*Intelligence Quotient*) di bawah rata-rata dapat dibagi menjadi dua kelompok yaitu anak lamban belajar (*slow learners*) yaitu anak yang memiliki IQ antara 70-90. Sedangkan anak yang memiliki IQ di bawah 70 dikenal dengan anak berkebutuhan khusus
 - c. Berkesulitan belajar spesifik. Berkesulitan belajar berkaitan dengan prestasi belajar (*achievement*) yang diperoleh.
2. Disabilitas fisik
- a. Kelainan tubuh (tunadaksa). Tunadaksa adalah individu yang memiliki gangguan gerak yang disebabkan oleh kelainan neuromuskular dan struktur tulang yang bersifat bawaan, sakit atau akibat kecelakaan (kehilangan organ tubuh), polio dan lumpuh.
 - b. Kelainan indera penglihatan (tunanetra). Tunanetra adalah individu yang memiliki hambatan dalam penglihatan. Tunanetra dapat diklasifikasikan ke dalam dua golongan yaitu buta total (*blind*) dan *low vision*.
 - c. Kelainan pendengaran (tunarungu). Tunarungu adalah individu yang memiliki hambatan dalam pendengaran baik permanen maupun tidak permanen. Karena memiliki hambatan dalam pendengaran individu tunarungu memiliki hambatan dalam berbicara sehingga mereka biasa disebut tunawicara.
 - d. Kelainan bicara (tunawicara). Tunawicara adalah seseorang yang mengalami kesulitan dalam mengungkapkan pikiran

melalui bahasa verbal, sehingga dapat dimengerti oleh orang lain. Kelainan bicara ini dapat bersifat fungsional di mana kemungkinan disebabkan karena ketunarunguan dan organik yang memang disebabkan adanya ketidaksempurnaan organ bicara maupun adanya gangguan pada organ motorik yang berkaitan dengan bicara.

3. Disabilitas ganda (tunaganda). Tunaganda adalah penderita disabilitas lebih dari satu kecacatan (cacat fisik dan mental).

2.5.3 Penyandang Disabilitas dalam Film

Tema disabilitas dalam film menjadi sangat penting untuk diperhatikan. Adapun representasi penyandang disabilitas saat ini mengalami beberapa perkembangan. Mengutip dari Barnes (dalam Sutarnan, 2006: 46-50), berikut ini adalah beberapa contoh representasi tersebut:

1. *The disabled person as pitiable and pathetic*. Representasi pertama mengenai penyandang disabilitas yang banyak tampil dalam media film adalah sebagai tokoh yang perlu dikasihani. Keberadaan tokoh cacat anak-anak yang berada di rumah sakit atau rumah perawatan mengisyaratkan kebenaran mitos bahwa disabilitas selalu berhubungan dengan sakit dan penderitaan. Hasil penelitian terakhir menunjukkan bahwa representasi penyandang disabilitas di tayangan film banyak menjelaskan tentang perawatan media yang harus mereka jalani akibat cacat tersebut.

2. *The disabled person as an object of violence.* Representasi lainnya yang banyak muncul adalah sebagai subjek perlakuan kasar orang-orang *non-disable* atau normal. Representasi tersebut pada akhirnya turut memberi andil dalam mendukung kepercayaan bahwa penyandang disabilitas adalah sekelompok orang yang *helpless* dan selalu bergantung kepada orang lain.
3. *The disabled person as sinister and evil.* Pandangan para penyandang disabilitas itu sendiri saat ini mengarah kepada representasi bahwa dirinya merupakan tokoh jahat yang selalu mengancam ketentraman lingkungannya yang kemudian menghambat dirinya untuk berintegrasi ke dalam masyarakat. Contoh klasik stereotip ini adalah pada karya Herbert Melville “*Moby Dick*”, di mana kapten Ahab berperan sebagai tokoh yang sedang mencari mangsa. Selain itu, terdapat pula pada karya Stevenson “*Treasure Island*” dengan tokoh karakter *Black Dog* seorang laki-laki pucat menyeramkan yang tidak memiliki dua jari dan *Blind Pew* seorang tokoh bungkuk yang tidak mempunyai mata sebagai penyebab teror dan ketegangan.
4. *The disabled person as atmosphere or curio.* Tokoh disabilitas dalam film juga sering digunakan untuk meningkatkan atmosfer atau nuansa ancaman dan misteri sebagai objek yang patut dicurigai.
5. *The disabled person as super cripple.* Representasi penyandang disabilitas juga sering digunakan oleh orang kulit hitam untuk

memeroleh rasa hormat orang kulit putih dengan mengaitkannya sebagai kualitas super yang mempunyai kemampuan musik atau ketahanan tubuh yang bagus.

6. *The disabled person as an object of ridicule.* Penyandang disabilitas sering dijadikan olok-olok karena keterbatasan yang dimilikinya.
7. *The disabled person as their own worst and only enemy.* Film juga sering menggambarkan penyandang disabilitas sebagai orang yang selalu mengasihani diri mereka sendiri dan hanya bisa diatasi bila mereka berhenti menyesali diri mereka sendiri dan mulai berpikir positif serta mau menerima tantangan.
8. *The disabled person as burden.* Film sering menempatkan penyandang disabilitas sebagai tokoh pemberi beban dan selalu bergantung pada orang normal di sekelilingnya.
9. *The disabled person as sexually abnormal.* Adapun contoh film yang merepresentasikan penyandang disabilitas sebagai sosok yang memiliki kelainan seksual ataupun tidak mampu melakukan aktivitas sosial adalah karya Horner "*Odyssey*" yang menceritakan hubungan *affair* Aphrodite dengan Ares karena suaminya seseorang yang cacat fisik.
10. *The disabled person as incapable of participating fully in community life.* Penyandang disabilitas digambarkan sebagai orang yang tidak dapat menjalankan kehidupan sosial dari peran yang harus dijalankannya baik sebagai guru, murid, maupun orang tua

sehingga semakin meneguhkan anggapan bahwa penyandang disabilitas layak untuk dikucilkan.

11. *The disabled person as normal*. Representasi penyandang disabilitas pada tahun-tahun terakhir ini telah banyak mengalami perubahan yakni muncul sebagai individu normal yang tiba-tiba mengalami cacat. Namun, upaya ini tidak akan sepenuhnya menyelesaikan permasalahan dalam representasi tokoh disabilitas karena masih memiliki keterbatasan dalam hal stereotip tokoh disabilitas.

Representasi tersebut sedikit banyak dipengaruhi oleh pandangan masyarakat saat ini terhadap penyandang disabilitas yang cenderung mengarah ke stereotip negatif. Irwanto (2010: 1), mengatakan bahwa penyandang disabilitas sering dianggap sebagai warga masyarakat yang tidak produktif, tidak mampu menjalankan tugas dan tanggung jawabnya sehingga hak-haknya pun diabaikan. Sedangkan anak-anak penyandang disabilitas sendiri seringkali dianggap rendah, dan ini menyebabkan mereka menjadi lebih rentan (unicef.org diakses pada tanggal 27 Mei 2019).

Hal ini berkaitan dengan pendapat Coleridge (1993: 27) yang mengatakan bahwa respon negatif paling banyak dilakukan oleh orang normal kepada penyandang disabilitas adalah pengabaian; mereka berasumsi bahwa disabilitas merupakan sebuah malapetaka yang membuat mereka takut, rasa takut tersebut kemudian menciptakan kecanggungan, menghindar, dan

prasangka. Ia juga menjelaskan bahwa untuk memutus pandangan buruk terhadap penyandang disabilitas diperlukan upaya memutus lingkaran setan atau tindakan bersinergi antara penyandang yang bersangkutan dengan masyarakat. Maksudnya, penyandang disabilitas harus bersikap baik dan menghargai dirinya sendiri dan masyarakat juga harus bersikap baik pula.

Oleh karena itu, diperlukan kepekaan media film untuk secara kompleks menampilkan sosok individu disabilitas. Selain persoalan stereotip dalam representasi, keberadaan tampilan penyandang disabilitas dalam media televisi dan film ternyata kurang dari satu setengah persen di antara tokoh-tokoh normal lain yang ditampilkan.

2.6 Kerangka Pemikiran

Film merupakan salah satu media massa yang menjadi cerminan realitas yang ada di masyarakat. Namun, yang perlu digarisbawahi adalah realitas dalam film bukan realitas sebenarnya melainkan dikonstruksi terlebih dahulu oleh para sineas. Film tersebut pada akhirnya melahirkan sebuah pemahaman atau penggambaran baru mengenai suatu hal.

Salah satu fenomena yang tidak terlepas dari pengaruh film adalah representasi mengenai penyandang disabilitas. Berdasarkan dari banyak hasil penelitian (termasuk rujukan penelitian terdahulu yang digunakan) baik di Indonesia maupun luar negeri, penyandang disabilitas direpresentasikan sebagai sosok yang negatif dengan berbagai ulasan buruk lainnya.

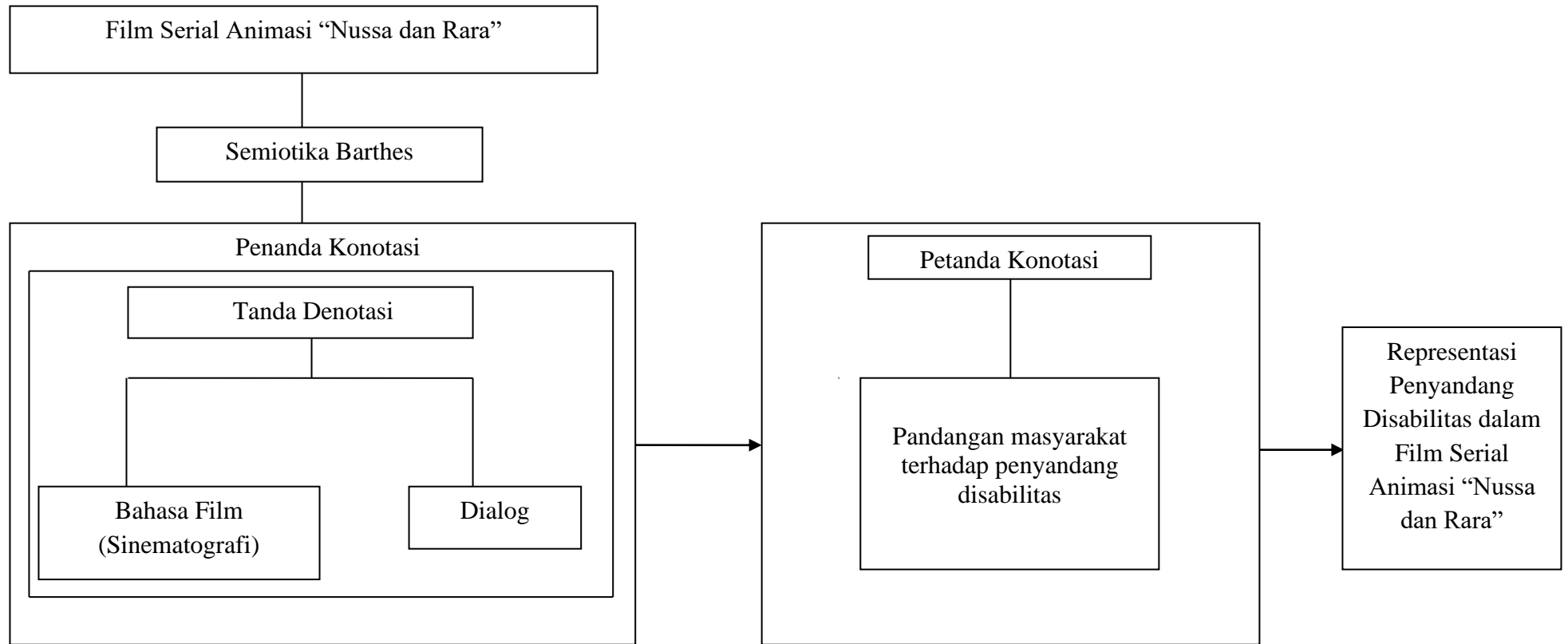
Adapun film yang saat ini sedang mengangkat tema penyandang disabilitas adalah serial animasi “Nussa dan Rara” yang ditayangkan melalui akun Youtube “Nussa Official”. Film serial animasi tersebut adalah hasil karya anak bangsa yakni rumah produksi *The Little Giant* dan *4 Stripe Productions* (<https://www.youtube.com/channel/ucv2jnjeto0hr3b1es3xpjg> diakses pada 20 Desember 2018). Film tersebut resmi dirilis pada November 2018 dan keseluruhan episodenya menyajikan konten-konten positif mulai dari budi pekerti, etika sampai pada tata cara beribadah islami yang menyenangkan.

Nussa dan Rara merupakan nama tokoh utama yang ada di serial tersebut, di mana Nussa merupakan kakak dari Rara sekaligus seorang penyandang disabilitas tunadaksa pada bagian kaki. Di dalam serial animasi tersebut, Nussa digambarkan sebagai sosok yang memiliki sifat pemimpin, panutan, berilmu, dapat diandalkan, dan berbagai sifat lainnya yang bertolak belakang dengan stereotip penyandang disabilitas dalam film pada umumnya. Nussa menjadi kakak yang mampu membimbing Rara untuk lebih taat kepada Allah SWT. dan mengamalkan sunah-sunah Nabi.

Film tersebut akan dianalisis dengan menggunakan metode semiotika Barthes yakni metode yang berfungsi untuk menganalisis teks dengan signifikasi dua tahap (tanda denotasi dan konotasi). Analisis akan diawali dengan mengumpulkan sepuluh episode film serial animasi “Nussa dan Rara” yang berjudul: 1) Tidur Sendiri, Gak Takut!, 2) Dahsyatnya Basmalah, 3) Belajar Ikhlas, 4) Senyum Itu Sedekah, 5) Sudah Adzan, Jangan Berisik!, 6) Siapa Kita, 7) Kak Nussa, 8) Viral! Bersih Kota Kita, Bersih Indonesia, 9) Jangan

Boros, 10) Yaah... Hujan!. Alasan menggunakan kesepuluh episode tersebut karena dianggap paling merepresentasikan penyandang disabilitas dan sesuai dengan konteks yang dipilih.

Berdasarkan penjelasan di atas, berikut ini adalah kerangka pemikiran penelitian yang dapat dirumuskan sebagai acuan selama pelaksanaan penelitian.



Gambar 2. Kerangka Pemikiran

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Tipe Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Bogdan dan Taylor (dalam Moleong, 2000:3), mendefinisikan penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Lebih lanjut, mereka menegaskan bahwa penelitian tersebut diarahkan kepada latar dan individu yang bersangkutan secara holistik (utuh).

Sejalan dengan definisi tersebut, Kirk dan Miller (dalam Moleong, 2000:3) mendefinisikan bahwa penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung terhadap manusia dalam kawasannya sendiri dan berhubungan dengan orang-orang tersebut dalam bahasanya dan peristilahannya. Sedangkan pengertian penelitian deskriptif menurut Bailey (dalam Wibowo, 2013:163) adalah suatu penelitian yang bertujuan untuk memberikan gambaran tentang suatu fenomena secara detail (untuk memberikan gambaran apa yang terjadi).

Akhir dalam penelitian kualitatif deskriptif akan sampai kepada hal-hal sebagai berikut (Creswell, dalam Novita Tresiana, 2013: 33):

1. Menerima teori yang sejak awal menjadi pemandu penelitian kualitatif deskriptif
2. Membantah teori yang dipakai dalam penelitian, karena waktu yang berbeda, lingkungan yang berbeda dan fenomena yang sudah jauh berbeda.

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah semiotika model Barthes, yakni metode analisis untuk mengkaji tanda melalui signifikasi dua tahap. Tanda menurut Berger (dalam Sobur, 2013:18) adalah semua hal yang dapat diambil sebagai penanda yang mempunyai arti penting untuk menggantikan sesuatu yang lain.

Melalui metode ini, penelitian akan menjelaskan signifikasi tahap pertama (denotasi) yakni hubungan antara *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda) di dalam sebuah tanda terhadap realitas eksternal. Kemudian dilanjutkan dengan signifikasi tahap kedua (konotasi) dengan menjelaskan interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi dari pembaca serta nilai-nilai dari kebudayaannya (Wibowo, 2013:21).

3.3 Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini meliputi:

1. Data primer, yakni data yang berupa *scene-scene* dari film serial animasi “Nussa dan Rara” dari total keseluruhan sepuluh episode.

2. Data sekunder, yakni melalui studi kepustakaan yang meliputi membaca dan mengutip sumber-sumber tertulis seperti buku, arsip, dan lain-lain yang berkaitan dengan penelitian.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

1. Dokumentasi, berupa unduhan sepuluh episode serial animasi “Nussa dan Rara”.
2. *Textual research*. Penelitian ini menggunakan analisis teks semiotika.

3.5 Teknik Analisis Data

Analisis data kualitatif menurut Bogdan dan Biklen (dalam Moleong, 2017: 248) adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.

Adapun analisis data dalam penelitian ini dilakukan penulis dengan langkah sebagai berikut:

1. Identifikasi tanda

Penulis menentukan beberapa adegan yang dianggap mewakili film dalam menggambarkan penyandang disabilitas dan melakukan penandaan. Adegan-adegan tersebut diambil dari episode yang telah ditentukan.

2. Signifikasi dua tahap semiotika Barthes

Adegan (tanda) yang telah ditentukan dianalisis menggunakan metode semiotika Barthes. Analisis yang dilakukan berupa signifikasi dua tahap,

di mana pada tahap pertama penulis mencari tahu makna denotasi dengan menggunakan adegan yang telah ditentukan sebelumnya mulai dari suara, dialog dan bahasa film sebagai tandanya. Selanjutnya tanda denotasi tersebut digunakan sebagai penanda dalam signifikasi tahap kedua, yakni konotasi.

3. Hasil analisis

Hasil analisis mendeskripsikan bagaimana representasi penyandang disabilitas digambarkan dalam film tersebut berdasarkan analisis dengan metode semiotika Roland Barthes. Kemudian penulis akan memberikan kesimpulan tentang representasi penyandang disabilitas yang terkandung dalam film tersebut.

BAB IV GAMBARAN UMUM

4.1 Gambaran Umum Film Serial Animasi “Nussa dan Rara”

“Nussa dan Rara” merupakan film serial animasi keluarga besutan rumah produksi *The Little Giant* dan *4 Stripe Productions* yang ditayangkan di akun Youtube “Nussa Official”. Film tersebut pertama kali tayang pada 20 November 2018 yang menampilkan episode perkenalan/*trailer* dua tokoh utamanya yakni Nussa dan Rara. Melalui episode tersebut, diketahui bahwa “Nussa dan Rara” merupakan nama kedua tokoh sentral di dalam film ini, di mana Nussa merupakan kakak dari Rara yang menyandang disabilitas tunadaksa. Sedangkan Rara merupakan adik perempuan Nussa yang baru berusia 5 lima tahun. Selain itu, terdapat dua tokoh lainnya yang ikut menyemarakkan film bergenre religi tersebut yakni Umma, sebagai ibu dari Nussa dan Rara, serta Anta, kucing peliharaan mereka. Kehadiran empat tokoh tersebut menjangkakan terciptanya representasi sebuah keluarga muslim.

Nussa dan Rara diceritakan sebagai adik kakak yang taat dengan ajaran Islam. Mereka berpikir, berperilaku, bersikap bahkan seringkali memetik hikmah dari setiap kejadian yang mereka alami sesuai dengan tuntunan Islam. Akan tetapi, meski memuat nilai-nilai kehidupan yang tinggi, citra mereka sebagai anak-anak tidak dihilangkan begitu saja tetapi tetap mewarnai film tersebut. Hal ini

ditunjukkan dengan adegan di mana mereka masih bermain dengan Anta, hujan-hujan, dan belajar.

Hal menarik dalam film serial animasi tersebut adalah penggunaan tokoh sentral (Nussa) yang merupakan penyandang tunadaksa atau kekurangan pada anggota tubuh, tepatnya pada bagian kaki. Nussa menggunakan kaki palsu (*brace*) untuk dapat melakukan aktivitasnya sehari-hari. Alih-alih digambarkan sebagai sosok yang lemah tak berdaya seperti seperti pada kebanyakan film dengan tema penyandang disabilitas pada umumnya, Nussa justru digambarkan sebagai sosok panutan, pemimpin, memiliki ilmu agama yang cukup mumpuni, serta mampu membimbing Rara, adiknya, menjadi muslim yang lebih baik lagi.

Cerita-cerita yang diusung di tiap episode “Nussa dan Rara” sangat segar dan dekat dengan kehidupan penontonnya. Film tersebut mengajarkan prinsip-prinsip hidup, etika, budi pekerti dan akhlak dalam Islam yang dikemas dengan cerdas, tidak menyinggung tetapi tetap memukau. Selain itu, dengan durasi sekitar 3 sampai 4 menit, film tersebut dirasa sangat cocok untuk penonton yang ingin belajar ilmu agama tanpa merasa diceramahi atau digurui.

Meskipun baru tayang selama empat bulan per 12 Maret 2019, namun film ini mendapat apresiasi yang sangat tinggi dari masyarakat. Hal ini dapat dibuktikan dari jumlah pelanggan (*subscriber*) atau penonton (*viewers*) dalam setiap episodenya yang mencapai angka lebih dari 5 juta orang.

4.2 Kerabat Kerja

1. *The Little Giantz*

The Little Giantz (TLG) adalah perusahaan yang didirikan di Jakarta Indonesia yang bergerak di bidang spesialis Industri CG Internasional yang menggabungkan lebih dari 15 tahun pengalaman dalam menciptakan IP, TV series dan *feature length* dilatih untuk memahami dan memenuhi kebutuhan produksi berkualitas tinggi dan kuota. Fasilitas dan staf TLG diketahui memenuhi standar dan tuntutan internasional dalam komunikasi, manajemen proyek, pekerjaan berkualitas tinggi, etika kerja profesional, efektif dan efisien dalam semua proyek kami yang menangani pendekatan dari seluruh dunia (thelittlegiantz.com diakses pada tanggal 3 Juli 2019).

2. *4 Stripe Productions*

4 Stripe Productions adalah rumah produksi kreatif yang bertujuan untuk memproduksi sebuah karya yang andal, praktis dan dinamis melalui kemampuan dan ketekunan. *4 Stripe Production* lahir dari pemikiran brilian orang-orang yang andal dibidangnya. Rumah produksi ini awalnya tergabung dalam perusahaan induknya yakni *The Little Giantz* yang berkecimpung di dunia animasi sejak 2016. Namun, kini *4 Stripe Production* melepaskan diri dan mendeklarasikan sebagai unit bisnis yang berdiri sendiri yang berfokus pada pengembangan kreativitas dan teknologi (4stripe-productions.com diakses pada tanggal 3 Juli 2019).

Berikut ini adalah daftar kerabat kerja yang tergabung dalam proses pembuatan film serial animasi “Nussa dan Rara”.

Tabel 2. Kerabat Kerja

<i>Executive Producers</i>	: Aditya Triantoro, Yuda Wirafianto
<i>Producer</i>	: Ricky MZC Manoppo
<i>Director</i>	: Bony Wirasmono
<i>Head of Production</i>	: Iman (Menyenx) MSC Manoppo
<i>Voice Talents</i>	: Muzakki Ramdhan (Nussa), Aysha Razaana Ocean
	: Fajar (Rara), Jessy Milianty (Umma)
<i>Script Writer</i>	: Johanna DK
<i>Character Design</i>	: Aditya Triantoro
<i>Technical Director</i>	: Gemilang Rahmandhika
<i>Information Tech (IT)</i>	: Aditya Nugroho, Yogie Mu'afia
<i>Concept Artist</i>	: Saphira Anindya Maharani
<i>Assets Creation</i>	: Dimas Wyasa, Dawai Fathul Wally
<i>Storyboard Artist</i>	: Muhammad Rafif
<i>Head of Animation</i>	: Aditya Sarwi Aji
<i>Animation Supervisor</i>	: Bilal Abu Askar
<i>Animation Leads</i>	: Muhammad Risnadi, Fikhih Anggara
<i>Animation Team</i>	: Muchammad Ikhwan, Abdurrahman Gais, M. Nur Faizin, Alan Surya, M. Reyhan Hilman, Rizqy Caesar Zulfikar, Bintang Rizky Utama, Oni Suandiko, Hendra Prasetya, Kenneth Satriawira Sugiarta, Agie Putra Perdana, Luqman Ashari, Muhammad Tufel
<i>Head of Editor</i>	: Iman (Menyenx) MSC Manoppo
<i>Editor</i>	: Agung Mukti Nugroho-ho
<i>Look Development</i>	: Garry J. Liwang, Denny Siswanto
<i>Lighting & Comp. Spv.</i>	: Garry J. Liwang
<i>Lighting, Comp. & VFX</i>	: Aldian Mei Andreana, Mulyan Nuarsa, Mochamad Teguh I, Wahyu Denis Kurniawan, Anggia Kurnia Dewi, Andre Nathanael Cahyadi
<i>Associate Producer</i>	: Lizaditama
<i>Audio Post</i>	: Dimas Adista, Muhamad Ilham
<i>Motion Graphics & D.</i>	: Farhan Adli, Syarafudin Djunaedi, Luthffi Aryansjah
<i>Voice Director</i>	: Chrisnawan Martantio
<i>Social Media</i>	: Arlingga Tahir, Rian Afianto

<i>Production Assistant</i>	: Aditya Fadel Muhammed
<i>Videographer</i>	: Arip Pirasa

Sumber: <https://www.youtube.com/channel/UCV2jNjEtO0Hr3b1Es3xPJg>

BAB VI PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa representasi penyandang disabilitas dalam film serial animasi “Nussa dan Rara” mengarah pada representasi yang positif. Tokoh Nussa yang merupakan penyandang disabilitas tunadaksa kaki direpresentasikan sebagai sosok yang pandai ilmu agama, kakak yang baik, berpartisipasi aktif di masyarakat, diterima di masyarakat dan penyayang binatang. Representasi tersebut berbanding terbalik dengan representasi penyandang disabilitas pada umumnya yang cenderung mengarah kepada stigma atau stereotip yang negatif.

6.2 Saran

Berikut ini adalah beberapa masukan yang harus diperhatikan mengenai representasi penyandang disabilitas dalam film serial animasi “Nussa dan Rara”:

1. **Sineas film serial animasi “Nussa dan Rara”**

Alangkah baiknya jika porsi tokoh orang tua dalam film tersebut (Umma dan sosok ayah) dapat lebih jelas dan tidak hanya dijadikan peran pendukung. Sebab, hal ini dapat membuat film menjadi lebih masuk akal,

mengingat tokoh-tokoh utama yakni Nussa dan Rara masih anak-anak yang membutuhkan pendampingan.

2. Penelitian selanjutnya

Mengingat keterbatasan penelitian yang hanya menggunakan 10 episode sebagai unit analisis, maka peneliti berharap penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan film serial animasi “Nussa dan Rara” dapat melakukan penelitian berdasarkan *season* film tersebut. Sebab, saat ini film serial animasi “Nussa dan Rara” sudah tayang sebanyak dua *season* dengan jalan cerita yang lebih beragam.

Selain itu, metode penelitian lain yang bisa digunakan adalah semiotika Fiske. Metode tersebut mampu memudahkan penelitian serta menghemat banyak waktu. Sebab, pakemnya sudah jelas tertera dalam level-level analisis.

3. Masyarakat

Kepada masyarakat diharapkan dapat menjadikan film ini sebagai rujukan untuk memperlakukan para penyandang disabilitas dengan baik. Tidak ada lagi stereotip buruk dan perlakuan diskriminatif.

4. Para penyandang disabilitas

Tokoh Nussa kiranya dapat menjadi contoh dalam bersikap dan dalam membawa diri sebagai seorang disabilitas yang tangguh.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Coleridge, Peter. 1993. *Disability, Liberation, and Development*. UK and Ireland: Oxfam.
- Effendy, Onong Uchjana. 1986. *Dinamika Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Eriyanto. 2001. *Analisis Wacana: Pengantar Analisis Teks Media*. Yogyakarta: Penerbit LkiS.
- Irawanto, Budi. 2017. *Film, Ideologi dan Militer*. Yogyakarta: Media Pressindo.
- Kementerian Agama. 2012. *Al-Quran dan Terjemahan*. Surabaya: Karya Agung.
- McQuail, Dennis. 2003. *Teori Komunikasi Massa: Suatu Pengantar*. Jakarta: Erlangga.
- Moleong, Lexy J. 2000. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Prastisa, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Romli, Khomsahrial. 2017. *Komunikasi Massa*. Jakarta: Gramedia Widiasarana.
- Sobur, Alex. 2013. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sumardjo, Jakob. 2003. *Mencari Sukma Indonesia*. Yogyakarta: AK Group.
- Tresiana, Novita. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif*. Lampung: Universitas Lampung.
- Wibowo, Indiwanto Seto Wahyu. 2013. *Semiotika Komunikasi*. Jakarta: Penerbit Mitra Wacana Media.

Skripsi:

- Ekasari. 2013. *Peran Keluarga dalam Membentuk Jiwa Keagamaan Anak dalam Perspektif Pendidikan Islam*. Palembang: Universitas Muhammadiyah Palembang.
- Nur, Muhammad Hafiz. 2018. *Disabilitas Menurut Al-Quran (Kajian Studi Tafsir Tematik)*. Medan: UIN Sumatera Utara.
- Prastyo, Hendi. 2009. *Representasi Nasionalisme dalam Film Nagabonar Jadi 2*. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Sari, Novita. 2014. *Konsep Diri Penyandang Cacat Fisik (Studi Kasus Pada Mahasiswa Universitas Bengkulu)*. Bengkulu: Universitas Bengkulu.
- Sinurat, Rizal Ihutraja. 2014. *Pemenuhan Hak Pendidikan Penyandang Disabilitas di Kota Bandalampung*. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Srikandi, Marieska Nurulia. 2003. *Representasi Homoseksual dalam Film Indonesia*. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Sutarman, Erlin. 2006. *Representasi Tokoh Cacat dalam Film Animasi*. Surabaya: Universitas Airlangga.

Jurnal:

- A Marulitua, Bonardo. 2017. *Komodifikasi, Disabilitas dan Televisi*. Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana.
- Arifuddin, Andi Fikra Pratiwi. 2017. *Film Sebagai Media Dakwah Islam*. Manado: IAIN Manado. Vol. 2 No. 2.
- Karuniasih, N.N.M.P., Wahyu B.N., dan Gede K. 2017. *Tinjauan Fenomologi Atas Stigmatisasi Penyandang Disabilitas Tunarungu*. Bali: Universitas Udayana. Vol. 1 No. 1.
- Maftuhin, Arif. 2016. *Mengikat Makna Diskriminasi: Penyandang Cacat, Difabel dan Penyandang Disabilitas*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga. Vol. 3 No.2.
- Maimunah. 2017. *Kepemimpinan dalam Perspektif Islam dan Dasar Konseptualnya*. Riau: Universitas Islam Indragiri. Vol. 5, No. 1.
- Mudjiyanto, Bambang dan Emilsyah Nur. 2013. *Semiotika dalam Penelitian Komunikasi*. Jakarta/Makassar: Balai Besar Pengkajian dan Pengembangan Komunikasi dan Informatika. Vol. 16 No. 1.

Niyu. 2017. *Representasi Disabilitas dalam Iklan We're The Superhumans*.
Tangerang: Universitas Pelita Harapan. Vol. 4 No. 1.

Suhandjati, Sri. 2017. *Kepemimpinan Laki-Laki dalam Keluarga*. Semarang: UIN
Walisongo Semarang. Vol. 28 No. 2.

Wikayanto, Andrian. 2018. *Representasi Budaya dan Identitas Nasional pada
Animasi Indonesia*. Bandung: ITB. *International Conference ARTESH
2018*.

Internet:

Barnes, Collin. 1992. *Disabling Imagery and the Media: An Exploration of the
Principles for Media Representations of Disable People*. [https://disability
studies.leeds.ac.uk/wp-content/uploads/sites/40/library/Barnes-disabling-
imagery.pdf](https://disabilitystudies.leeds.ac.uk/wp-content/uploads/sites/40/library/Barnes-disabling-imagery.pdf) diakses pada 1 Januari 2019.

Company Profile The Little Giantz. thelittlegiantz.com diakses pada 3 Juli 2019.

Difabel dan Keterbatasan Akses Teknologi. [Solider.id](http://solider.id) diakses pada 27 Mei 2019.

Film Serial Animasi "Nussa dan Rara" di Channel Youtube Nussa Official.
<https://www.youtube.com/channel/UCV2jNjJEtO0Hr3b1Es3xPJg> diakses
pada 20 Desember 2018.

Fourdina, Rachmah. *Pengertian dan Konsep Penyandang Disabilitas*.
[https://www.academia.edu/23482120/bab_ii_tinjauan_umum_2.1_pengerti
an_dan_konsep_penyandang_disabilitas](https://www.academia.edu/23482120/bab_ii_tinjauan_umum_2.1_pengertian_dan_konsep_penyandang_disabilitas) diakses pada 1 Januari 2019.

Hakim, Lukman. *Agama dan Film*. [Digilib.uinsby.ac.id](http://digilib.uinsby.ac.id) diakses pada 1 Januari
2019.

Irwanto, Kasim, E.R., Fransiska, A., Lusli, M., & Siradj, O. 2010. *Analisis Situasi
Penyandang Disabilitas di Indonesia: Sebuah Desk Review*. Depok:
Universitas Indonesia. www.ilo.org diakses pada tanggal 1 Januari 2019.

Irwanto, Mont, D., Adioetomo, S.M. *Penyandang Disabilitas di Indonesia: Fakta
Empiris dan Implikasi untuk Kebijakan Perlindungan Sosial*.
www.asbindonesia.org/ diakses pada tanggal 29 April 2019.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/>
diakses pada 1 Januari 2019.

Makmur, Tri Andrian Yusuf. 2018. *Representasi Maskulinitas dalam Video
Klip: Analisis Semiotika Barthes dalam Video Klip Lagu Detik dan Waktu
Oleh Angkasa dan Srigala Band*. <http://eprints.umm.ac.id/43093/> diakses
pada 1 Januari 2019.

Rahadian, Lalu. 2018. *LSI Ungkap 5 Ulama Paling Berpengaruh di Indonesia*.
Tirto.id diakses pada 10 April 2019.

Sa'id, Ummu. 2011. *Ibumu, Kemudian Ibumu, Kemudian Ibumu*. Muslimah.or.id
diakses pada 25 April 2019.

UNICEF. *Anak Penyandang Disabilitas*. 2013. unicef.org diakses pada tanggal 27
Mei 2019.