

**ANALISIS RESEPSI STUART HALL TERHADAP TALENT DIFABEL
PADA KONTEN YOUTUBE @TRETANUNIVERSE (KONTEN *CLASH OF
MUTANTS*)**

(Skripsi)

Oleh

RESTU KUSUMO

2116031010



**JURUSAN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

ANALISIS RESEPSI STUART HALL TERHADAP TALENT DIFABEL PADA KONTEN YOUTUBE @TRETANUNIVERSE (KONTEN *CLASH OF MUTANTS*)

OLEH

RESTU KUSUMO

Kehadiran media digital telah memberikan ruang yang lebih terbuka bagi berbagai kelompok sosial, termasuk penyandang disabilitas, untuk terlibat dalam produksi dan distribusi konten kreatif. Representasi difabel dalam media menjadi penting untuk dikaji, terutama dalam konteks konten hiburan yang dapat membentuk persepsi publik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana audiens non-difabel memaknai kehadiran talent difabel dalam konten YouTube @TretanUniverse, khususnya dalam seri “Clash of Mutants”. Penelitian ini menggunakan teori analisis resepsi Stuart Hall yang menekankan peran aktif audiens dalam menafsirkan pesan media melalui tiga posisi decoding: *dominant-hegemonic*, *negotiated*, dan *oppositional*. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara mendalam terhadap enam informan non-difabel yang telah menonton konten tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tiga informan berada pada posisi *dominant*, menerima representasi difabel secara positif sebagai bentuk keberagaman dan inklusi sosial. Dua informan menempati posisi *negotiated*, menyetujui kehadiran talent difabel namun tetap mengkritisi unsur humor yang dianggap berpotensi memperkuat stereotip. Satu informan berada pada posisi *oppositional*, menolak representasi tersebut karena dianggap memanfaatkan difabel untuk hiburan. Temuan ini menunjukkan bahwa penerimaan terhadap konten difabel sangat dipengaruhi oleh latar belakang sosial, pengalaman pribadi, serta nilai-nilai budaya yang dianut audiens. Oleh karena itu, penting bagi kreator konten untuk mempertimbangkan sensitivitas representasi difabel agar pesan yang disampaikan tidak bersifat merendahkan tetapi justru memberdayakan.

Kata kunci: Difabel, Resepsi, Stuart Hall, Tretan Universe, YouTube

ABSTRACT

STUART HALL'S RECEPTION ANALYSIS OF DISABLED TALENTS IN YOUTUBE CONTENT @TRETANUNIVERSE (CLASH OF MUTANTS CONTENT)

BY

RESTU KUSUMO

The emergence of digital media has opened broader opportunities for various social groups, including people with disabilities, to engage in the creation and dissemination of creative content. The representation of disabled individuals in media especially in entertainment has become a crucial subject of study as it shapes public perceptions. This research aims to examine how non-disabled audiences interpret the presence of disabled talents in the YouTube content of @TretanUniverse, particularly in the “Clash of Mutants” series. The study adopts Stuart Hall’s reception theory, which highlights the active role of audiences in interpreting media messages through three decoding positions: dominant-hegemonic, negotiated, and oppositional. A qualitative research method was used, with data collected through in-depth interviews with six non-disabled informants who had watched the content. The findings reveal that three informants adopted a dominant position, positively accepting the representation of disabled individuals as inclusive and diverse. Two informants held a negotiated stance, generally agreeing with the representation while raising concerns about potentially stereotyping humor. One informant took an oppositional view, rejecting the content due to perceived exploitation. These findings highlight that audience reception is influenced by personal experiences, social backgrounds, and cultural values. Therefore, content creators must be sensitive in their representation of disability to avoid reinforcing stigma and instead foster empowerment.

Keywords: *Disability, Reception, Stuart Hall, Tretan Univers, YouTube*

**ANALISIS RESEPSI STUART HALL TERHADAP TALENT DIFABEL
PADA KONTEN YOUTUBE @TRETANUNIVERSE (*KONTEN CLASH OF
MUTANTS*)**

Oleh

RESTU KUSUMO

Skripsi

Selaku Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar

SARJANA ILMU KOMUNIKASI pada

Jurusan Ilmu Komunikasi

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung



**JURUSAN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG**

2025

Judul Skripsi

**: ANALISIS RESEPSI STUART HALL
TERHADAP TALENT DIFABEL PADA
KONTEN YOUTUBE @TRETANUNIVERSE
(KONTEN CLASH OF MUTANTS)**

Nama mahasiswa

: Restu Kusumo

Nomor Pokok Mahasiswa

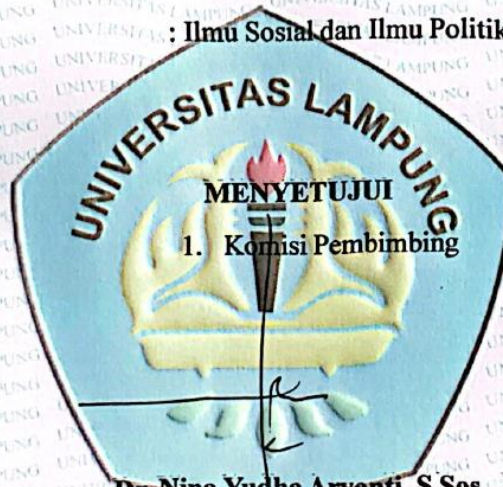
: 2116031010

Program Studi

: Ilmu Komunikasi

Fakultas

: Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Dr. Nina Yudha Aryanti, S.Sos., M.Si.

NIP 197505222003122002

2. Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi

Agung Wibawa

Agung Wibawa, S.Sos.I, M.Si.

NIP 198109262009121004

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

: Dr. Nina Yudha Aryanti, S.Sos., M.Si

Penguji Utama

: Toni Wijaya, S.Sos., M.A.

2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Prof. Dr. Anna Gustina Zainal, S.Sos., M.Si.

NIP. 197608212000032001

Tanggal lulus ujian skripsi : 26 Juni 2025



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Restu Kusumo
NPM : 2116031010
Jurusan : Ilmu Komunikasi
Alamat : Kuripan RT 03/01, Kel. Kuripan, Kec. Kotaagung
No. Handphone : 085368100498

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Analisis Resepsi Stuart Hall Terhadap Talent Difabel Pada Konten Youtube @Tretanuniverse (Konten *Clash Of Mutants*)**" adalah benar-benar hasil karya ilmiah saya sendiri, bukan plagiat (milik orang lain) atau pun dibuat oleh orang lain.

Apabila dikemudian hari hasil penelitian atau tugas akhir saya ada pihak-pihak yang merasa keberatan, maka saya akan bertanggung jawab dengan peraturan yang berlaku dan siap untuk dicabut gelar akademik saya.

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

Bandar Lampung, 25 Juni 2025
Yang membuat pernyataan,



Restu Kusumo
2116031010

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Restu Kusumo. Dilahirkan di Wonogiri pada tanggal 20 Oktober 2003. Penulis merupakan anak pertama dari 3 bersaudara, buah hati dari pasangan Bapak Giatno dan Ibu Sarni. Penulis menempuh pendidikan di Sekolah Dasar SDN 3 Kuripan yang diselesaikan pada tahun 2015. Pendidikan di Sekolah Menengah Pertama di MTsN 1 Tanggamus yang diselesaikan pada tahun 2018. Pendidikan di Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 1 Kotaagung yang diselesaikan pada tahun 2021. Kemudian penulis akhirnya terdaftar sebagai mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik pada Jurusan Ilmu Komunikasi melalui jalur SNMPTN pada tahun 2021.

Selama menjadi mahasiswa, penulis aktif menjadi anggota Himpunan Mahasiswa Jurusan (HMJ) Ilmu Komunikasi, menjadi anggota Bidang Jurnalistik pada rentang waktu 2022-2023. Penulis mengabdikan ilmu dan keahlian yang dimiliki kepada masyarakat dengan melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kampung Bengkulu Tengah, Kecamatan Gunung Labuhan, Kabupaten Way Kanan selama lebih kurang 35 hari pada periode Januari 2024. Penulis juga menerapkan hasil pembelajaran dari bangku kuliah pada Praktik Kerja Lapangan (PKL) di UPTD PLUT KUMKM Provinsi Lampung, sebuah instansi pemerintah yang bergerak dibidang layanan jasa UMKM sekaligus cabang dari Dinas Koperasi. Penulis menjadi bagian dalam divisi produksi konten pada periode Februari - Juli 2024.

MOTTO

“Sometimes you must hurt in order to know, fall in order to grow, lose in order to gain. Because life’s greatest lessons are learned through pain”

“Tuhan tidak pernah menciptakan produk gagal.”

(Comic 8)

“Not everything that is faced can be changed. But nothing can be changed until it is faced.”

(James Baldwin)

PERSEMBAHAN

**Terucap syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, ku persembahkan karya ini
sebagai tanda cinta dan kasih sayang kepada :**

Ayahku Giatno dan Ibuku Sarni

Yang telah membesarkanku dengan penuh kasih sayang, senantiasa mendoakanku
siang dan malam, selalu mendukung dan memberikan semangat. Kalian adalah
semangat terbesar dalam hidupku.

Adikku yang pertama Renando Adrian Dwi Kusuma

Yang selalu memberikan semangat, doa dan selalu mendukungku.

Adikku yang kedua Renzo Alvarendra Kusuma

Yang menjadi penyemangatku, walau kehadiranmu terbilang singkat namun aku
bangga menjadi kakakmu, dan akan kupastikan kamu bangga memiliki aku sebagai
kakakmu. Semoga kamu senantiasa bahagia di alam sana, dan kelak kita bisa
berkumpul kembali di Surga Nya.

Sahabat-sahabatku

Yang telah memberiku semangat, motivasi dan selalu menghiburku

Untuk diri sendiri yang telah berjuang sampai ditahap ini

SANWACANA

Alhamdulillahirobbil'alamin. Puji syukur kepada Allah SWT atas segala berkah, rahmat, dan karunia-Nya serta memberikan kesehatan, keselamatan, kekuatan dan kemampuan berpikir sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Analisis Resepsi Stuart Hall Terhadap Talent Difabel Pada Konten Youtube @Tretanuniverse (Konten *Clash Of Mutants*)”**. Skripsi ini merupakan salah satu syarat 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 hambatan dan kesulitan. Namun penulis berusaha dengan maksimal sesuai kemampuan dan pengetahuan penulis dalam penyusunan skripsi ini, serta berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Allah SWT yang selalu memberikan pertolongan dan kemudahan kepada penulis dalam segala kesulitan dan masalah yang penulis hadapi.
2. Ibu Prof. Dr. Anna Gustina Zainal, M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.
3. Bapak Agung Wibawa, S.Sos.I., M.Si. selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universitas Lampung, terimakasih atas kebaikan serta ilmu yang bapak ajarkan selama ini.
4. Bapak Ahmad Rudy Fardiyan, S.Sos., M.Si. selaku Sekretaris Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung, terima kasih atas kebaikan serta keramahan Bapak selama ini.
5. Ibu Dr. Nina Yudha Aryanti, S.Sos., M.Si selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah banyak memberikan saya ilmu serta arahan dalam proses penyelesaian penelitian ini. Terima kasih atas segala kebaikan hati, keramahan, kesabaran, kemudahan, serta keihlasan yang ibu berikan selama

proses bimbingan selama ini. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan nikmat kesehatan dan kebahagiaan kepada ibu.

6. Bapak Toni Wijaya, S.Sos.,M.A. selaku Dosen Pembahas. Terima kasih banyak atas masukan, bantuan, kebaikan, serta saran yang sangat bermanfaat dalam menyelesaikan penelitian ini. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan nikmat kesehatan dan kebahagiaan kepada bapak.
7. Seluruh dosen, staff administrasi, dan karyawan FISIP Universitas Lampung, khususnya Jurusan Ilmu Komunikasi yang telah banyak membantu penulis dalam mengurus surat menyurat demi kelancaran skripsi ini.
8. Teruntuk kedua orang tuaku, terima kasih untuk doa yang selalu kalian panjatkan setiap waktu untuk keberhasilanku, terima kasih juga atas dukungan moril maupun materi yang telah kalian berikan selama ini.
9. Untuk adikku yang pertama Renando Adrian Dwi Kusuma, terimakasih atas dukungannya sehingga diriku bisa semangat menyelesaikan skripsi ini. Dan semoga cita-citamu, impianmu, semua kerja kerasmu terwujud sehingga dirimu bisa menjadi lebih baik daripada aku.
10. Untuk adikku yang kedua Renzo Alvarendra Kusuma, berkat dirimulah aku bertekad menyelesaikan skripsi ini agar dikemudian hari kamu bisa bangga memiliki aku sebagai kakakmu. Skripsi ini kupersembahkan untuk dirimu, semoga kamu bahagia di sana, terus doakan Bapak, Ibu dan kedua Kakakmu ini dari alam sana, semoga kelak kemudian hari kita bisa berkumpul lagi di Surga Nya.
11. Untuk rekan-rekan HMKR (Himpunan Mahasiswa Kosan Riko), Aldy Febriansyah, Araf Iqbal, Fauzan Al-Hazmi, Rahmat Saputra, Refanda Faiz, Riko Pranata, dan Satria Jamus, terimakasih atas keseruan, kekonyolan, dan kebersamaannya selama masa kuliah ini, kuharap kita terus menjalin pertemanan ini sampai tua nanti.
12. Untuk sahabat-sahabatku sedari kecil, Rendi Dinata, Flora Latya, dan M Restyasa Husen, terimakasih atas dukungannya, terima kasih telah menjadi

tempat bercerita dan berkeluh kesah, aku berharap semoga kita semua bisa sukses di jalan kita masing-masing.

13. Untuk teman-temanku Putri Widiyani, Julia Rizki Khoirunnisa, Yovitha Risma, terimakasih atas bantuannya semasa pengerjaan skripsi ini dan terimakasih sudah bersedia mendengar keluh kesah dan cerita-ceritaku.
14. Untuk semua informan Sandi, Iqbal, Mamat, Rendi, Plo, dan Shella. Terima kasih telah mau terlibat dan membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi
15. Untuk keluarga besar Bapak Burhanudin, terimakasih atas kebaikannya dengan mengizinkan aku tinggal sementara di rumahnya selama 2 semester.
16. Untuk keluarga besar Om Yudi, terimakasih atas segala kebaikannya sehingga diriku bisa merasakan “rumah” di perantauan ini.
17. Untuk Bapak, Ibu, dan Kakak-Kakak pegawai di kantor PLUT dan Dinas Koperasi yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terimakasih atas ilmu dan bimbingannya selama masa PKL.
18. Untuk rekan-rekan KKN Bengkulu Tengah, terimakasih dan sukses selalu untuk kalian.

Akhir kata, penulis berharap semoga penelitian ini bisa bermanfaat dan memberikan keluasaan ilmu bagi semua pihak yang telah membantu. Terimakasih yang banyak atas segala doa dan dukungan kalian. Hanya Allah SWT yang dapat membalas kebaikan kalian.

Bandar Lampung, 1 Juli 2025

Penulis,

Restu Kusumo

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GAMBAR	v
I. PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	7
1.3. Tujuan Penelitian.....	7
1.4. Manfaat Penelitian	8
1.5. Kerangka Pikir.....	9
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1. Gambaran Umum YouTube @tretanuiiverse.....	10
2.2. Penelitian Terdahulu.....	11
2.3. Tinjauan teori.....	14
a) Teori <i>Cultural Studies</i>	14
b) Analisis Resepsi Stuart Hall	17
c) Penyandang Disabilitas	20
d) YouTube sebagai Platform Representasi Sosial	21
III. METODE PENELITIAN.....	24
3.1. Tipe Penelitian	24
3.2. Metode Penelitian.....	25
3.3. Fokus Penelitian	25
3.4. Penentuan Informan	26
3.5. Sumber Data	28
3.6. Teknik Pengumpulan Data.....	28
3.7. Teknik Analisis Data	29
3.8. Uji Keabsahan Data.....	30
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	31

4.1	Isi dan Deskripsi Konten.....	31
4.2	Profil Informan.....	34
4.3	Hasil Penelitian.....	36
4.4	Analisis Resepsi Penonton Konten Clash of Mutants	59
4.5	Pembahasan	70
V.	KESIMPULAN DAN SARAN	77
5.1	Kesimpulan.....	77
5.2	Saran	78
	DAFTAR PUSTAKA	80
	LAMPIRAN	1

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 penelitian terdahulu.....	11
Tabel 4. 1 profil informan.....	34
Tabel 4. 2 pendapat tentang adanya talent difabel	38
Tabel 4. 3 representasi difabel menurut informan	40
Tabel 4. 4 menentang atau memperkuat stereotype.....	44
Tabel 4. 5 konten yang lucu atau mengejek	47
Tabel 4. 6 individu aktif atau objek hiburan.....	51
Tabel 4. 7 apakah mengeksploitasi difabel.....	54
Tabel 4. 8 gaya humor	57
Tabel 4. 9 pemaknaan informan 1	60
Tabel 4. 10 pemaknaan informan 2.....	61
Tabel 4. 11 pemaknaan informan 3.....	63
Tabel 4. 12 pemaknaan informan 4.....	65
Tabel 4. 13 pemaknaan informan 5.....	66
Tabel 4. 14 pemaknaan informan 6.....	68
Tabel 4. 15 hasil pemaknaan seluruh informan.....	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 contoh konten yang menampilkan talent difabel	3
Gambar 1. 2 contoh komentar yang tidak menyukai adanya talent difabel	5
Gambar 1. 3 kerangka pikir penelitian	9

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Panca indra diibaratkan sebagai komponen yang sangat krusial dari tubuh setiap individu. Ini disebabkan fakta bahwa ia berfungsi sebagai jendela bagi jiwa, melalui mana ide, gambar, atau pengetahuan tentang hal-hal di luar dapat masuk ke dalam pikiran manusia. Namun, kenyataannya adalah bahwa sebagian manusia terlahir dengan kondisi berbeda, baik secara fisik maupun non-fisik, yang disebut sebagai disabilitas.

Beberapa istilah, seperti penyandang cacat, disabilitas, dan difabel, digunakan untuk menggambarkan seseorang yang memiliki kondisi dan kemampuan yang berbeda dari orang normal, terutama dalam hal kemampuan fisik. Bisa dikatakan bahwa pembicaraan akademisi tentang kelompok ini mulai muncul pada beberapa dekade terakhir, bersama dengan banyaknya diskusi tentang wawasan multikultural di Indonesia. Wawasan tentang penyandang cacat sebagai bagian dari penghargaan terhadap kelompok yang memiliki kondisi adalah salah satu aspek multikulturalisme.

Penyandang difabel, dalam kajian ilmu sosial secara umum merupakan sebutan untuk merujuk kepada mereka yang memiliki kelainan fisik atau non-fisik. Secara umum, difabel terbagi menjadi tiga kelompok: yang pertama memiliki kelainan fisik, seperti tunanetra, tunadaksa, tunarungu, dan tunawicara; yang kedua memiliki kelainan non-fisik, seperti autisme, tunagrahita, dan tunalaras; dan yang terakhir adalah kelompok ganda, yang memiliki lebih dari satu kelainan. Jumlah kelompok difabel saat ini sekitar 15 persen dari populasi dunia, atau sekitar satu milyar orang, menurut data dari Badan Kesehatan Dunia (WHO),

Bank Dunia, dan *International Labour Organization* (ILO). Di sisi lain, ada paling sedikit 785 juta penyandang cacat yang masuk dalam usia kerja. Sampai tahun 2010, jumlah penyandang difabel di Indonesia mencapai 11.580.117, menurut data dari Pusdatin Kemensos.

Dilain sisi, faktanya banyak penyandang difabel yang mendapatkan perlakuan yang tidak menyenangkan, stigma negatif, dan stereotip dari orang-orang di sekitar mereka. Mereka juga seringkali mengalami berbagai bentuk diskriminasi, seperti intimidasi, dikucilkan, kurangnya pendidikan, dan kekurangan lapangan kerja. Meskipun, sudah mulai muncul kepedulian dari Global terhadap kelompok ini. Hal ini ditandai dengan ditetapkannya Hari Penyandang Cacat Sedunia tiap tanggal 3 Desember, akan tetapi hal ini nampak belum tersosialisasi dengan baik sehingga masih belum diketahui oleh kalangan luas. Selain itu, ada kemungkinan praktik yang tidak menyenangkan terhadap penyandang difabel terjadi di lingkungan akademik, yang seharusnya menjadi "garda terdepan" yang mendukung praktik ramah difabel.

Pandangan masyarakat terhadap difabel telah mengalami perubahan besar di era sekarang ini. Di masa lalu, difabel seringkali menghadapi diskriminasi. Sebaliknya, kini banyak dari mereka yang berkebutuhan khusus menikmati kesempatan yang sama untuk sukses dalam berbagai bidang, seperti menjadi konten kreator, terutama di bidang komedi. Dengan perkembangan teknologi dan kemajuan media sosial, difabel mendapatkan *platform* yang memungkinkan mereka untuk menunjukkan bakat dan kreativitas mereka. Dengan menggunakan media sosial seperti YouTube, Instagram, dan TikTok, mereka dapat menjangkau audiens yang luas dan menunjukkan bahwa keterbatasan fisik atau mental tidak menjadi penghalang untuk berkarya dan menghibur.

Contoh dari akun YouTube yang menampilkan talent difabel ada pada channel @tretanunierse. Akun YouTube @tretanuniverse telah menjadi salah satu

platform yang memberikan ruang bagi kaum difabel untuk berkarya dan mengekspresikan diri mereka. Dengan mengusung konten komedi yang kreatif dan menghibur, @tretanuniverse berhasil menciptakan komunitas yang inklusif, di mana setiap orang, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan khusus, dapat menunjukkan bakat dan kreativitas mereka. Contoh dari konten-kontennya seperti *Kelas Normal*, *Take Mutant Out*, *Why Podcast*, *Last Hope Kitchen* dan yang terbaru *Clash of Mutants*. Melalui keterlibatan difabel dalam kontennya, @tretanuniverse berusaha menghilangkan stigma dan stereotip negatif yang biasa tersemat pada mereka.

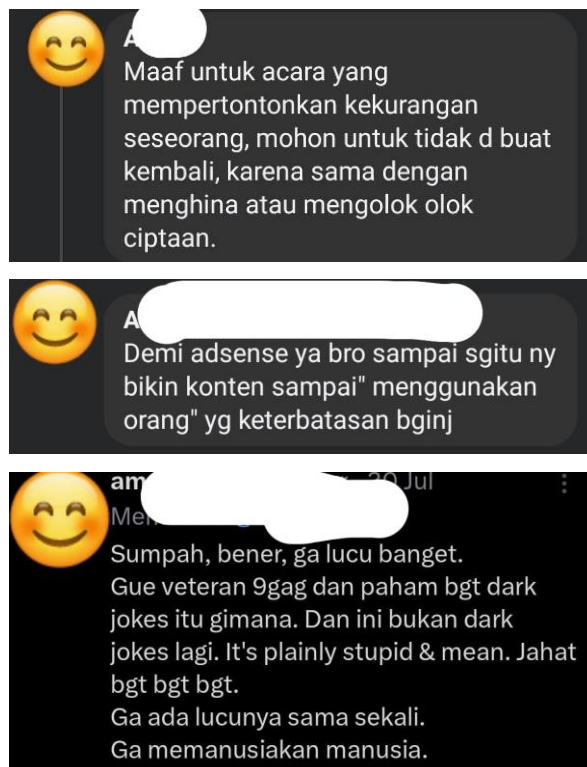


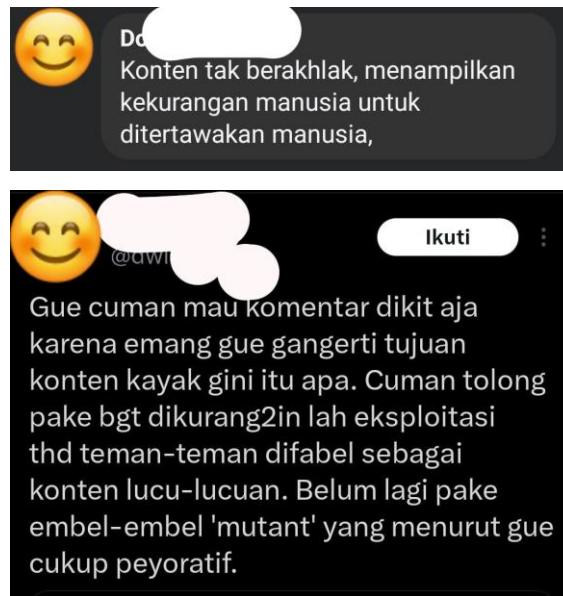
Gambar 1. 1 contoh konten yang menampilkan talent difabel

Sumber : https://youtu.be/Y4j34_DDbyY?si=IJJDrbPHPPQzgo2B diakses pada
24 Agustus 2024

Dalam setiap video, talent difabel tidak hanya ditampilkan sebagai pelengkap, tetapi sebagai bagian integral dari cerita dan komedi. Ini menunjukkan bahwa mereka memiliki kemampuan yang setara dan dapat memberikan kontribusi yang berharga dalam industri hiburan. Tetapi kenyataannya, penonton malah beranggapan kalau si pemilik akun hanya melakukan eksploitasi terhadap talent difabel yang terlibat untuk keuntungan dirinya sendiri. Dan juga penonton lebih menyukai konten kreator yang “normal” dibanding mereka yang memiliki “kekurangan”, karena banyak penonton yang beranggapan kalau kreator difabel tidak bisa berkarya melebihi kreator “normal” (masih dipandang sebelah mata).

Meskipun kemajuan besar telah dicapai dan ada wadah untuk berkarya, perjuangan menuju kesetaraan bagi penyandang disabilitas masih jauh dari kata selesai. Masih ada banyak aral melintang yang menanti kedepannya. Di banyak tempat, masih ada sebagian Masyarakat yang menolak kehadiran orang berkebutuhan khusus sebagai *content creator*, mereka beranggapan tidak etis apabila suatu kekurangan seseorang dijadikan sebuah konten hanya untuk *adsense* dan *engagement*. Tetapi banyak juga Masyarakat yang mendukung hal ini, mereka yang mendukung hal ini beranggapan bahwa tidak semua orang berkebutuhan khusus perlu dikasihani, mereka justru butuh *support* dari penonton kontennya. Justru karena mereka sudah berdamai dengan keadaan, mereka membuat konten tentang diri mereka dengan harapan orang-orang akan terhibur.





Gambar 1. 2 contoh komentar yang tidak menyukai adanya talent difabel

Sumber : Komentar Facebook dan X (tidak disertai nama, foto & link untuk menghargai privasi pembuat komentar). Diakses pada 21 November 2024

Topik ini memiliki urgensi yang signifikan dalam konteks sosial dan budaya, yang mana penelitian ini akan meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya inklusi sosial bagi difabel. Dengan memahami bagaimana audiens merespons dan menerima talent difabel dalam konten komedi, kita dapat mendorong sikap yang lebih positif dan inklusif terhadap difabel dalam berbagai aspek kehidupan. Dan penelitian ini juga akan membantu menghapus stereotip negatif dan diskriminasi terhadap difabel yang mana selama ini difabel dianggap sebelah mata dan dianggap memiliki value yang jauh lebih rendah dibanding manusia normal. Dan kedepannya, peneliti berharap para talent difabel yang bekerja di industri kreatif maupun industri lainnya tidak lagi dipandang sebelah mata, dan makin terbukanya kesempatan yang lebih luas lagi untuk para *talent* difabel berkarya (lapangan pekerjaan).

Berdasarkan permasalahan diatas, maka untuk meneliti persoalan tersebut akan digunakan analisis resepsi. Analisis resepsi digunakan untuk mengetahui

bagaimana penerimaan khalayak terhadap *talent* difabel yang ditampilkan dalam akun YouTube @tretanuniverse. Metode ini menempatkan khalayak sebagai peserta aktif dalam membentuk makna. Pendekatan analisis resepsi berpusat pada konten pesan media serta peran khalayak dalam menafsirkannya.

Dalam kajian ilmu komunikasi, penelitian ini memberikan pemahaman mengenai bagaimana analisis resepsi menafsirkan makna yang diterima khalayak terhadap teks media. Penelitian ini mengeksplorasi secara mendalam proses nyata di mana wacana media diserap dan dipahami melalui praktik budaya serta wacana yang berkembang di kalangan khalayak, sesuai dengan konsep dalam teori analisis resepsi. Tayangan dari konten dapat dimaknai berbeda-beda oleh banyak khalayak, tergantung pada penerimaan dari masing-masing khalayak itu sendiri.

Selain itu, penelitian ini juga akan memberikan banyak manfaat bagi konten kreator, baik secara sosial maupun profesional. Dengan menyajikan talent difabel secara inklusif dan menghormati keberagaman, kreator dapat menghindari stereotip atau eksploitasi, sehingga talent difabel tidak sekadar menjadi objek hiburan, tetapi juga memiliki ruang untuk menunjukkan kemampuan mereka. Pendekatan ini dapat meningkatkan engagement, memperluas audiens, serta membangun komunitas yang lebih beragam dan loyal. Selain itu, brand yang mendukung keberagaman lebih tertarik bekerja sama dengan kreator yang menghadirkan representasi positif bagi kelompok difabel, membuka peluang kolaborasi dan monetisasi.

Pemahaman yang lebih baik terhadap representasi difabel juga membantu kreator membangun citra positif dan kredibilitas di industri digital sebagai figur yang peduli terhadap isu sosial. Lebih dari itu, konten yang menyajikan talent difabel dengan autentik dan inspiratif dapat memotivasi banyak orang serta menjadi sarana edukasi bagi masyarakat tentang pentingnya inklusivitas di media digital. Dengan demikian, kreator tidak hanya sukses secara komersial, tetapi juga

berkontribusi dalam menciptakan lingkungan digital yang lebih inklusif dan bermakna.

Dalam penelitian ini, model *encoding decoding* Stuart Hall digunakan sebagai analisis resepsi. Stuart Hall membagi khalayak menjadi tiga posisi: *Dominant Hegemonic Position*, *Negotiated Position*, dan *Oppositional Position*. Melalui analisis resepsi, peneliti dapat memahami bagaimana setiap khalayak merespons setelah menyaksikan konten-konten dengan talent difabel di akun YouTube @tretanuniverse. Penelitian mengenai fenomena penggunaan talent difabel dalam konten YouTube juga pernah dilakukan sebelumnya, salah satu contohnya adalah penelitian berjudul “**Analisis Resepsi Penyandang Disabilitas terhadap Komodifikasi Konten Tretan Universe di YouTube**”. Dimana tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana tanggapan dari sudut pandang penyandang difabel mengenai komodifikasi difabel yang terjadi di YouTube. Yang kemudian menghasilkan respon negatif dan positif dari penyandang difabel yang menjadi informan penelitian tersebut.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat berdasarkan latar belakang di atas adalah Bagaimana resepsi audiens non difabel terhadap talent difabel yang ditampilkan dalam konten YouTube @tretanuniverse ?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini adalah Mengidentifikasi bagaimana audiens non difabel menerima dan merespons keterlibatan talent difabel dalam konten YouTube @tretanuniverse

1.4. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik manfaat praktis dan manfaat akademis

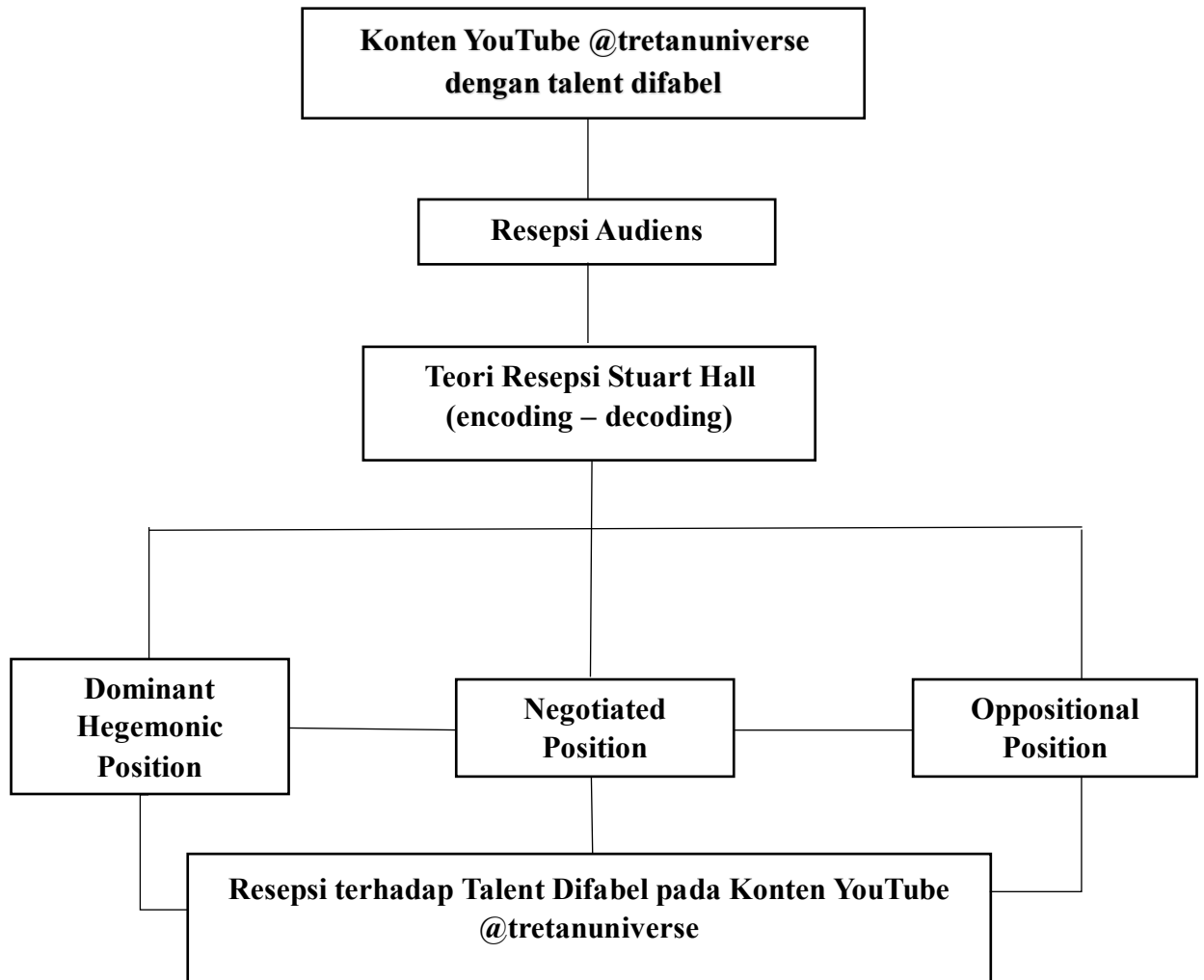
A. Manfaat Praktis

Penelitian ini memiliki manfaat sebagai pemenuhan syarat peneliti untuk meraih gelar sarjana tingkat strata (S1) pada Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung. Manfaat lainnya adalah penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber acuan untuk memahami Resepsi Terhadap Talent Difabel pada Konten YouTube @tretanuniverse.

B. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan bisa menghapus stereotip negatif terhadap difabel dan membantu memahami potensi media sosial dalam mendukung inklusi dan pemberdayaan sosial. Penelitian ini juga memberikan penguatan terhadap gagasan bahwa representasi media terhadap kelompok marginal, seperti penyandang disabilitas, tidak hanya bergantung pada isi dan niat produsen pesan, tetapi juga sangat ditentukan oleh proses *decoding* dari audiens non difabel yang kompleks dan beragam. Selain itu, penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam pengembangan kajian komunikasi kritis, studi disabilitas, serta media dan budaya populer, khususnya dalam memahami bagaimana bentuk-bentuk hiburan yang bersifat komedi bisa berperan ganda: sebagai media pemberdayaan sekaligus potensi eksploitasi.

1.5. Kerangka Pikir



Gambar 1. 3 kerangka pikir penelitian

(sumber : diolah oleh peneliti 2024)

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Gambaran Umum YouTube @tretanuiverse

Aditya Muslim, yang lebih dikenal sebagai Tretan Muslim, merupakan seorang *stand-up* comedian yang berpartisipasi dalam ajang *Stand Up Comedy* Indonesia (SUCI) 3 di Kompas TV pada tahun 2013 dan berhasil mencapai babak enam besar. Sejak 18 April 2016, ia beralih ke *platform* digital YouTube, di mana ia kini memiliki 1,89 juta *subscriber* (per 2024) dan telah mengunggah 749 video dengan total 365 juta kali ditonton. Konten di kanal YouTube pribadinya beragam, mencakup gaming, komedi, serta kritik sosial terhadap pemerintah. Tetapi, konten yang paling banyak diminati oleh subscriber Tretan Muslim sendiri adalah konten komedi yang melibatkan talent difabel didalamnya.

Konten Youtube yang bertemakan komedi dengan melibatkan talent difabel didalamnya ini sudah memiliki beberapa episode. Contohnya seperti *Kelas Normal*, *Take Mutant Out*, *Why Podcast*, *Last Hope Kitchen* dan yang terbaru *Clash of Mutants*. Salah satu episode yang menjadi fokus penelitian ini adalah "*Clash of Mutants*." Episode terbaru ini pertama kali diunggah pada 28 Juli 2024 dan telah meraih 2,2 juta penonton. Dalam episode tersebut, Tretan Muslim membuat parodi dari konten yang sedang viral pada saat itu, yaitu *Clash of Champions*. Tetapi di konten ini, Tretan Muslim menghadirkan enam talent yang dimana hampir semuanya adalah penyandang disabilitas, tidak seperti konten *clash of champions* yang menghadirkan mahasiswa berprestasi dari berbagai universitas. Dalam video yang berdurasi kurang lebih tiga puluh menit ini, Tretan bersama para *mutants* (sebutan tretan untuk para talent difabelnya) membuat konten dimana mereka seolah-olah sedang berada di

kejuaraan akademik, seperti mereka melakukan cerdas cermat dan lomba mengingat susunan kartu gaple.

2.2. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu diperlukan dalam penyusunan penelitian karena berguna sebagai bahan acuan dalam proses penelitian. Selain itu, penelitian terdahulu berperan sebagai tolak ukur peneliti dalam menulis dan melakukan analisis pada sebuah penelitian. Penelitian terdahulu dalam proses penelitian juga berperan sebagai referensi dalam mengaplikasikan teori yang dipilih dengan adanya tolak ukur dari kesamaan metode, kesamaan isu, dan lain-lain. Dan penelitian terdahulu dapat berfungsi sebagai sumber inspirasi yang nantinya dapat membantu peneliti dalam melaksanakan proses penelitian.

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

1	Penulis	Melly Rahmawati. (2022). Skripsi Ilmu komunikasi, Universitas Lampung
	Judul penelitian	Resepsi tentang Pernyataan <i>Childfree</i> Gita Savitri pada Tayangan YouTube Analisa Channel
	Hasil penelitian	Penelitian ini mengungkapkan bahwa para informan menafsirkan pernyataan Gita Savitri tentang keputusannya untuk tidak memiliki anak dengan cara yang beragam. Perbedaan interpretasi tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti pengalaman pribadi, budaya, tingkat pengetahuan, dan keyakinan yang mereka anut. Dalam penelitian ini, informan berada dalam tiga posisi: yang pertama adalah posisi dominan hegemonik, di mana mereka merasa setuju dengan pernyataan Gita Savitri yang tidak memiliki anak; yang kedua adalah posisi perundingan, di mana informan menerima dan mengolah pesan yang mereka terima, tetapi ada beberapa hal yang tidak mereka lakukan.

	Kontribusi penelitian	Berfungsi sebagai acuan bagi penulis serta mendukung proses penyusunan penelitian terkait penerimaan audiens melalui platform media sosial YouTube.
	Perbedaan penelitian	Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana informan merespons pernyataan Gita Savitri mengenai pilihannya untuk menjalani hidup tanpa anak (childfree) dalam video yang diunggah di YouTube Channel Analisa.
	Persamaan penelitian	Penelitian ini berfokus pada studi resepsi dengan objek penelitian yang terdapat di platform media sosial YouTube.
2	Penulis	Munirotul Azizah. (2023). Skripsi Ilmu komunikasi, Universitas Lampung
	Judul penelitian	Resepsi Mahasiswa Etnis Jawa terhadap Nilai Budaya Animisme dan Dinamisme pada Film KKN di Desa Penari Karya <i>Simpleman</i> (Studi Analisis Pada Mahasiswa Etnis Jawa Universitas Lampung)
	Hasil penelitian	Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa informan memiliki beragam interpretasi dalam memahami nilai budaya animisme dan dinamisme etnis Jawa yang ditampilkan dalam film KKN di Desa Penari. Interpretasi tersebut terbagi ke dalam tiga kategori. Pertama, dominasi hegemonik, di mana informan menafsirkan nilai budaya tersebut berdasarkan latar belakang kebudayaannya. Kedua, perundingan, di mana informan tidak sepenuhnya menyetujui nilai-nilai tersebut. Terakhir, ada kelompok informan yang menolak interpretasi tersebut karena dipengaruhi oleh pengalaman serta kebudayaan mereka sendiri.

	Kontribusi penelitian	Menjadi rujukan bagi penulis serta mendukung dalam proses penyusunan penelitian yang berkaitan dengan studi resepsi.
	Perbedaan penelitian	Objek penelitian ini adalah nilai-nilai budaya animisme dan dinamisme dalam masyarakat Etnis Jawa sebagaimana digambarkan dalam film KKN di Desa Penari.
	Persamaan penelitian	Kesamaan dalam penelitian ini terdapat pada teori <i>Cultural Studies</i> serta tema yang diangkat, yaitu studi resepsi.
3	Penulis	Tutut Trias Nur Wijaya & Nadhiroh. (2023). Jurnal Komunikasi Islam (J-KIs) vol 4 No. 1
	Judul penelitian	Optimalisasi Akun Youtube Sanggar Difabel Solo sebagai Media Komunikasi Massa untuk Mewujudkan Masyarakat Inklusif Indonesia
	Hasil penelitian	Penelitian ini mengungkapkan bahwa akun YouTube Sanggar Difabel Solo dapat dimanfaatkan sebagai sarana komunikasi massa. Akun tersebut berperan sebagai media untuk menyampaikan informasi, memberikan edukasi, menyediakan hiburan, serta menjalankan fungsi kontrol sosial sesuai dengan konten yang disajikan.. Dengan menampilkan materi dari berbagai suku, aktor ini menunjukkan rasa kemajemukan yang ada di Indonesia. Semua anggota masyarakat berusaha untuk meningkatkan kesadaran tentang kelompok difabel. Dengan demikian, dia berharap dapat meningkatkan kesadaran masyarakat sehingga mereka ingin memberikan rekognisi kepada penyandang disabilitas. untuk memberi penyandang

		disabilitas kesempatan yang lebih besar untuk mengaktualisasikan kehadiran mereka.
	Kontribusi penelitian	Menjadi rujukan bagi penelitian penulis serta mendukung proses penyusunan riset yang berkaitan dengan difabel dan konten YouTube.
	Perbedaan penelitian	Studi ini menjelaskan cara mengoptimalkan akun YouTube untuk penyandang disabilitas..
	Persamaan penelitian	Persamaan penelitian terletak pada objek penelitian yaitu media sosial YouTube dan difabel.

Sumber : Diolah Peneliti 2024

2.3. Tinjauan teori

a) Teori *Cultural Studies*

Kajian budaya atau *Cultural Studies* merupakan disiplin ilmu yang mengkaji berbagai persoalan dengan pendekatan multidisipliner, terutama dalam melihat keterkaitan antara budaya, media, kekuasaan, dan masyarakat. Tidak hanya berfokus pada budaya sebagai objek akademik, kajian ini juga menelaah proses produksi, distribusi, dan konsumsi budaya dalam dinamika sosial yang kompleks. Teori ini berakar dari *The Birmingham School of Cultural Studies* di Inggris pada 1960-an, dengan tokoh-tokoh seperti Richard Hoggart, Raymond Williams, dan Stuart Hall sebagai pelopornya. Tujuan utama *Cultural Studies* adalah memahami bagaimana budaya populer dan media berkontribusi dalam membentuk identitas, norma, serta relasi kekuasaan dalam masyarakat.

Salah satu aspek penting dalam *Cultural Studies* adalah pandangannya terhadap budaya sebagai medan perjuangan kekuasaan. *Cultural Studies*

menekankan bahwa budaya bukanlah sesuatu yang statis atau netral, melainkan arena di mana berbagai kelompok sosial berjuang untuk mendapatkan kekuasaan dan legitimasi. Misalnya, bagaimana kelompok-kelompok marginal, seperti difabel, minoritas etnis, atau komunitas LGBT, direpresentasikan dalam media dapat mempengaruhi persepsi publik dan memperkuat atau menantang norma-norma sosial yang ada. Media, dalam hal ini, tidak hanya mencerminkan realitas, tetapi juga membentuk dan mengarahkan pandangan publik terhadap kelompok tertentu.

Cultural Studies juga dikenal dengan pendekatannya yang kritis terhadap media dan ideologi. Teori ini mengkritik bagaimana media sering kali memperkuat ideologi dominan yang menguntungkan kelompok berkuasa sambil menekan pandangan yang berbeda. Dengan melihat representasi dalam media, *Cultural Studies* mengeksplorasi bagaimana narasi tertentu didorong ke depan dan bagaimana narasi lain dimarjinalkan. Hal ini sangat relevan untuk menganalisis bagaimana media memperlakukan kelompok-kelompok tertentu, misalnya bagaimana talent difabel ditampilkan dalam konten YouTube atau televisi. Dengan cara ini, *Cultural Studies* memberikan alat untuk menganalisis peran media dalam mempertahankan atau menantang hierarki sosial.

Selain itu, peran audiens dalam proses pemaknaan menjadi salah satu fokus utama *Cultural Studies*. Teori ini menekankan bahwa audiens bukanlah penerima pasif dari pesan media, melainkan agen aktif yang memberikan makna pada konten yang mereka konsumsi. Konsep ini dikenal sebagai "*encoding* dan *decoding*," yang diperkenalkan oleh Stuart Hall. Dalam konsep ini, kreator konten (*encoding*) dapat mengirimkan pesan tertentu melalui media, tetapi audiens (*decoding*) memiliki kebebasan untuk menerima, menolak, atau menegosiasikan makna

tersebut berdasarkan latar belakang sosial, budaya, dan pengalaman mereka sendiri. Pendekatan ini penting dalam melihat bagaimana kelompok sosial yang berbeda menginterpretasikan representasi difabel atau kelompok marginal lainnya dalam media.

Analisis intertekstualitas juga merupakan elemen penting dalam *Cultural Studies*, di mana setiap teks budaya atau media dilihat dalam hubungannya dengan teks lain. Misalnya, sebuah video YouTube tidak berdiri sendiri, tetapi berinteraksi dengan representasi lain di media, seperti film, iklan, atau berita. Ini memungkinkan analisis yang lebih dalam tentang bagaimana wacana tentang difabilitas dibentuk melalui berbagai media dan bagaimana teks media saling memengaruhi dalam menciptakan persepsi tentang kelompok sosial tertentu. Dengan memahami hubungan antara berbagai teks, *Cultural Studies* membantu mengungkap dinamika kompleks yang membentuk makna dan persepsi dalam budaya populer.

Teori ini juga sangat politis, karena ia mengeksplorasi bagaimana budaya dan media dapat digunakan sebagai alat perlawanan atau dominasi. *Cultural Studies* berupaya memahami bagaimana kelompok-kelompok marginal menggunakan media untuk menyuarakan pengalaman mereka dan melawan stereotip negatif. Contohnya adalah bagaimana kreator konten difabel di YouTube menciptakan narasi yang menantang representasi tradisional difabel sebagai lemah atau tidak berdaya, dan sebaliknya menampilkan diri mereka sebagai individu yang kuat, kreatif, dan berdaya. Ini menunjukkan bahwa budaya populer dapat menjadi arena penting bagi perjuangan identitas dan representasi.

Dinamika globalisasi dan digitalisasi juga diperhatikan dalam *Cultural Studies*, terutama bagaimana arus media global memengaruhi budaya lokal dan identitas individu. Media digital seperti YouTube, Instagram,

dan platform media sosial lainnya memungkinkan representasi yang lebih beragam dan membuka ruang bagi kelompok-kelompok yang sebelumnya tidak terlihat. Namun, ini juga menimbulkan tantangan baru, seperti homogenisasi budaya dan munculnya narasi baru yang mungkin lebih kompleks. *Cultural Studies* mengeksplorasi bagaimana teknologi digital mengubah cara kita memahami budaya dan berinteraksi dengan representasi media.

Dalam konteks akademis, *Cultural Studies* sering menggabungkan metode kualitatif seperti analisis teks, wawancara, dan observasi partisipatif. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menggali makna yang lebih dalam di balik representasi dan menghubungkannya dengan konteks sosial yang lebih luas. Dengan demikian, *Cultural Studies* memberikan alat yang kaya dan fleksibel untuk menganalisis berbagai fenomena budaya dan media yang kompleks, termasuk bagaimana talent difabel direpresentasikan di platform seperti YouTube.

b) Analisis Resepsi Stuart Hall

Dalam perspektif kajian budaya, analisis resepsi merujuk pada penelitian yang berpusat pada aktivitas yang meliputi pemaknaan (*meaning*), produksi (*production*), dan pengalaman (*experience*) yang dialami khalayak saat berinteraksi dengan teks media. Dalam hal ini, analisis resepsi dapat membantu memahami pemaknaan khalayak terhadap teks media, yang dapat mencakup bukan hanya teks tulisan tetapi juga produksi audio visual seperti tayangan YouTube. Dengan kata lain, analisis resepsi dapat dianggap sebagai penanda suatu media atau pengalaman pada suatu peristiwa dan kejadian di mana pesan-pesan akan disampaikan, yaitu saat audiens melihat isi pesan komunikator, khususnya dengan apa yang dianggap sebagai objek analisis empiris.

Stuart Hall (1972) menuliskan terkait teori pada analisis resepsi yang disebut *Encoding Decoding* yaitu teori sebagai suatu proses khalayak yang memproduksi makna dalam hal penerimaan dari konten media massa yang mereka konsumsi. *Encoding* adalah proses penyampaian pesan yang memiliki makna tersirat melalui simbol-simbol seperti tulisan atau gambar yang menggambarkan gagasan (*pictograph*) yang dapat dipahami oleh audiensnya. Faktor-faktor ini termasuk pengetahuan penyampai, cara dan sikap penyampaian, dan budaya sosial. Dalam proses ini, gagasan terbentuk ketika pembuat media memasukkan pesan mereka melalui berbagai sumber daya, termasuk pengetahuan dan kemampuan teknis, ideologi yang dipegang, keyakinan audiens, keyakinan tentang masalah yang diangkat, dan struktur produksi yang digunakan untuk membuat pesan memiliki makna dan dapat diterima oleh audiens.

Proses produksi, seperti bagaimana kamera diatur atau sudut pandang yang digunakan dalam video, tidak mengubah makna video itu sendiri. Audiens lebih fokus pada pesan komunikator, baik verbal maupun nonverbal. Selama proses decoding, audiens dapat menerima makna yang mereka suka berdasarkan interpretasi yang mereka terima dari pesan verbal dan nonverbal. Karena perbedaan budaya dan pengalaman khalayak, setiap khalayak dapat menerima makna yang berbeda.

West dan Turner (2014) menyatakan bahwa *decoding* adalah ide tentang menerima atau memahami pesan media berdasarkan persepsi, pemikiran, dan pengalaman audiens. Pemaknaan ini dapat dianggap sempurna jika dapat mengubah perspektif dan tindakan audiens terhadap masalah yang diangkat dari konten media yang ditayangkan, seperti menonton film atau membaca novel. Dalam hal ini, audiens dapat berpartisipasi secara aktif dan memiliki kekuatan untuk mengubah pesan yang ditayangkan. Oleh

karena itu, pengkodean atau pembuat harus memastikan terlebih dahulu apakah pesan atau makna yang dikirimkan penting dan dapat dipahami oleh audiens serta dapat ditangkap oleh pengkodean atau penerima agar dapat dimaknai secara menyeluruh (Hall, 1980).

Pemahaman khalayak tentang simbol-simbol budaya dalam film dapat dijelaskan oleh penerima pesan. Ketika dipikirkan dengan benar, pemahaman ini berasal dari interaksi yang terjadi antara khalayak dan konten film yang diproduksi. Interaksi ini melibatkan aspek simbolik, seperti teks dan media massa, serta aspek non-simbolik atau material yang disediakan oleh media massa, seperti film. Stuart Hall mengidentifikasi beberapa kategori audiens yang telah melalui proses encoding dan decoding pesan media, yaitu sebagai berikut.:

- a. Posisi Hegemoni Dominan (*dominant hegemonic position*), Dalam situasi ini, audiens dapat dianggap netral karena mereka menerima kode atau pesan media tanpa mempertimbangkan apa pun yang lain. Khalayak dalam posisi ini memiliki pemahaman yang sama tentang pesan dan memaknainya seperti yang disampaikan oleh media.
- b. Posisi Negosiasi (*negotiated position*), Audiens menerima pesan dari media, tetapi mereka mempertimbangkan atau menindaklanjuti beberapa poin. Dengan kata lain, mereka memahami pesan, tetapi tidak memaknainya secara utuh karena disesuaikan dengan budaya dan perspektif mereka sendiri. Ini dikenal sebagai posisi negosiasi.
- c. Posisi Oposisi (*oppositional position*), Posisi audiens atau khalayak yang menerima pesan dari media, namun kemudian mengkritiknya karena memiliki sudut pandang yang berbeda atau bahkan bertentangan dengan makna dominan yang disampaikan.

c) Penyandang Disabilitas

Istilah disabilitas berasal dari bahasa Inggris yaitu *different ability*, yang berarti manusia yang memiliki kemampuan yang berbeda. Di Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, istilah "kebutuhan khusus" digunakan untuk menggambarkan penyandang disabilitas. Pemerintah Indonesia telah menetapkan definisi resmi serta klasifikasi penyandang disabilitas melalui Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2016 tentang Penyandang Disabilitas. Regulasi ini dapat dijadikan acuan oleh semua pihak terkait dan masyarakat dalam memahami serta mengenali konsep penyandang disabilitas beserta kategorisasinya di Indonesia. Menurut Pasal 1 dalam undang-undang tersebut, individu yang mengalami keterbatasan fisik, intelektual, mental, atau sensorik dalam jangka waktu yang lama, yang berinteraksi dengan lingkungannya, dapat menghadapi hambatan dan kesulitan dalam berpartisipasi secara penuh serta setara dengan warga negara lainnya.

Pasal 4 Ayat 1 menyebutkan bahwa terdapat berbagai jenis penyandang disabilitas, yaitu disabilitas fisik, intelektual, mental, dan sensorik. Sementara itu, Ayat 2 dalam pasal yang sama menjelaskan bahwa seseorang dapat mengalami satu jenis disabilitas (tunggal), lebih dari satu jenis (ganda), atau beberapa jenis sekaligus (multi), dengan durasi yang ditentukan oleh tenaga medis berdasarkan peraturan perundang-undangan. Bagian penjelasan dari Pasal 4 Ayat 1 dalam UU No. 8 Tahun 2016 menguraikan definisi serta kategori penyandang disabilitas, yaitu :

- a. "Penyandang disabilitas fisik adalah individu yang mengalami gangguan pada fungsi gerak, seperti amputasi, kelumpuhan layuh atau kaku, *paraplegi*, *cerebral palsy* (CP), dampak stroke, kusta, serta kondisi orang dengan tubuh kecil."

- b. "Disabilitas intelektual adalah kondisi di mana fungsi kognitif terganggu akibat tingkat kecerdasan di bawah rata-rata, yang ditandai dengan kesulitan dalam belajar, seperti lambat memahami, disabilitas grahita, dan *Down Syndrom*."
- c. "Penyandang disabilitas mental" merujuk pada individu yang mengalami gangguan dalam fungsi kognitif, emosional, dan perilaku. Gangguan ini mencakup aspek psikososial seperti *skizofrenia*, *bipolar*, depresi, kecemasan, serta gangguan kepribadian. Selain itu, terdapat disabilitas perkembangan yang memengaruhi kemampuan berinteraksi sosial, seperti autisme dan hiperaktivitas."
- d. "Penyandang disabilitas sensorik merupakan individu yang mengalami gangguan pada salah satu fungsi panca indera, seperti tunanetra, tunarungu, atau tunawicara."

d) YouTube sebagai Platform Representasi Sosial

YouTube telah berkembang menjadi lebih dari sekadar platform berbagi video. Kini, YouTube telah menjadi ruang sosial yang kuat di mana representasi, narasi, dan identitas dibentuk dan dinegosiasikan. Platform ini menyediakan wadah yang luas bagi individu dan kelompok untuk mengekspresikan diri, termasuk mereka yang biasanya kurang terwakili, seperti penyandang difabel.

Dalam konteks penelitian ini, *Clash of Mutants* dari akun YouTube @tretanuniverse berfungsi sebagai contoh menarik bagaimana YouTube dapat berfungsi sebagai platform yang mendobrak dan mendefinisikan ulang representasi difabel dalam media. YouTube berfungsi sebagai ruang yang inklusif di mana siapa saja dapat membuat dan membagikan konten,

termasuk penyandang disabilitas yang sering kali menghadapi hambatan dalam mendapatkan representasi yang adil di media tradisional.

Hal ini memberi difabel kesempatan untuk memproduksi konten yang mencerminkan pengalaman, pandangan, dan keunikan mereka sendiri. Menurut Ellis dan Kent (2017), media baru seperti YouTube memungkinkan difabel untuk berpartisipasi secara langsung dalam narasi publik, memberikan mereka suara yang sebelumnya sering diabaikan. Dalam konteks *Clash of Mutants*, talent difabel ditampilkan bukan sebagai objek simpati atau tragedi, melainkan sebagai peserta aktif yang memiliki peran signifikan dalam alur cerita dan dinamika program.

Hal ini berbeda dari representasi difabel yang umumnya berfokus pada keterbatasan mereka. Dengan tampil sebagai sosok yang memiliki kontribusi nyata dalam konten, para talent difabel ini berpartisipasi aktif dalam mendefinisikan ulang bagaimana difabelitas dipersepsikan oleh publik. YouTube sebagai platform disruptif memungkinkan terciptanya representasi yang berbeda dari media yang cenderung menggambarkan difabel sebagai individu yang patut dikasihani semata karena menghadapi kekurangan mereka. Konten seperti *Clash of Mutants* membongkar narasi ini dengan menggabungkan unsur komedi, keunikan, dan keberanian talent difabel dalam sebuah kompetisi yang menarik. Hall (1997) dalam teorinya menyebut bahwa media tidak hanya merefleksikan realitas, tetapi juga membentuk makna sosial yang baru.

Salah satu fitur paling unik dari YouTube adalah kemampuannya menciptakan dialog interaktif antara pembuat konten dan audiens. Di bawah setiap video, kolom komentar menjadi arena di mana audiens dapat memberikan tanggapan, kritik, atau apresiasi terhadap konten yang ditampilkan. Hal ini menciptakan ruang diskusi terbuka di mana makna

dari representasi dapat dinegosiasikan secara kolektif oleh audiens dan pembuat konten.

Menurut Goggin dan Newell (2003), audiens yang beragam di media digital seperti YouTube memiliki kemampuan untuk mengkritisi dan menafsirkan konten dengan berbagai sudut pandang, termasuk perspektif tentang difabelitas. Pada *Clash of Mutants*, reaksi audiens dapat bervariasi, mulai dari apresiasi terhadap inovasi dalam menampilkan difabel, hingga kritik jika konten dianggap kurang sensitif atau justru memperkuat stereotip tertentu. Ini menunjukkan bahwa resepsi terhadap representasi difabel adalah proses yang dinamis dan bergantung pada konteks sosial, budaya, dan personal audiens.

Sementara YouTube memungkinkan representasi yang lebih inklusif, terdapat juga potensi untuk memperkuat stereotip jika konten tidak dikelola dengan hati-hati. Penggunaan humor, misalnya, bisa menjadi alat yang kuat untuk menormalisasi keberadaan difabel dalam kehidupan sehari-hari, tetapi juga berisiko jika jatuh pada pola bercanda yang menyinggung atau merendahkan.

Hall (1997) menjelaskan bahwa representasi tidak hanya soal bagaimana kita menggambarkan kelompok tertentu, tetapi juga tentang kekuasaan siapa yang memiliki kendali untuk mendefinisikan dan mengarahkan narasi. Oleh karena itu, penting bagi konten seperti *Clash of Mutants* untuk terus merefleksikan bagaimana difabelitas disajikan, memastikan bahwa talent difabel tidak sekadar menjadi elemen komedik, tetapi juga subjek dengan agensi dan daya yang nyata.

III. METODE PENELITIAN

3.1. Tipe Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif yaitu sebuah metode penelitian yang berfungsi untuk memberikan gambaran fenomena yang ada. Penelitian deskriptif memberi uraian tentang kenyataan sosial yang diteliti dengan memberikan gambaran nilai variabel berdasar pada indikator yang diteliti. Tujuan penelitian deskriptif adalah untuk mengumpulkan informasi atau data tentang fenomena yang diteliti, misalnya keadaan suatu peristiwa atau kondisi, kemudian informasi tentang faktor-faktor penyebab terjadinya ‘suatu peristiwa’ tersebut dapat timbul uraian yang rinci, berurutan serta objektif.(Azwardi, 2018:61).

Penelitian dengan pendekatan kualitatif menekankan penalaran, makna, dan deskripsi situasi tertentu. Pendekatan ini juga lebih fokus pada situasi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Penelitian kualitatif biasanya menggunakan analisis dan deskriptif. Menurut Danin (2002) (Wekke, 2019:34), penelitian kualitatif percaya fakta bergerak dan ditemukan melalui proses penelaahan kepada individu-individu melalui hubungannya dengan keadaan sosial yang ada. Dengan menggunakan pendekatan interaktif dan fleksibel, penelitian kualitatif ini menyelidiki perspektif para partisipan. Dengan demikian, fokus penelitian adalah untuk memahami gejala sosial dari perspektif informan masyarakat.

3.2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode studi resepsi yang dapat melihat resepsi atau pemaknaan dan penerimaan dari suatu fenomena sosial yang ada dalam penelitian melalui media sosial youtube. Dengan menggunakan studi analisis resepsi ini, akan ditemukan pemaknaan khalayak terhadap sebuah teks media. Pemaknaan yang diperoleh sebelumnya melalui dua tahapan yaitu *encoding* dan *decoding*. Tahap *encoding* yaitu pemaknaan yang ada dari pembuat pesan (*encoder*). Setelah pesan dibuat akan disampaikan oleh *encoder* kepada *decoder* (penerima pesan). Jika *encoder* sudah melakukan *encoding* kepada *decoder*, maka tahap berikutnya yaitu tahapan *decoding*. *Decoding* yakni tahap pemaknaan yang terjadi dari *decoder* kepada *encoder*, sehingga *decoder* dalam hal ini dianggap aktif dalam memaknai pesan dari *encoder* atau pembuat pesan.

3.3. Fokus Penelitian

Fokus penelitian adalah untuk melakukan riset secara lengkap dengan objek maupun konteks sosial spesifik, namun perlu untuk dipastikan pokok atau inti yang akan dicari selanjutnya. Fokus penelitian menurut Sugiyono (2010), didasarkan karena tingkat kepentingan serta urgensi, selain juga adanya faktor keterbatasan tenaga, waktu dan dana serta agar hasil penelitian yang diperoleh tetap fokus. Dengan demikian, dalam penelitian disebut dengan batasan masalah.

Sesuai dengan rumusan masalah penelitian yang berjudul Analisis Terhadap Talent Difabel Pada Konten Youtube @tretanuniverse, maka penelitian ini difokuskan pada bagaimana audiens non difabel memahami dan merespons representasi talent difabel dalam konten YouTube *Clash of Mutants*, apakah mereka menerima pesan secara utuh, menegosiasinya,

atau menolaknya. Proses pemaknaan tersebut didapatkan dari hasil wawancara dengan memberikan pertanyaan kepada para informan. Berbeda dari penelitian lain yang mungkin membahas representasi difabel dalam film, televisi, atau media berita, penelitian ini berfokus pada konten YouTube sebagai media alternatif.

Penelitian ini juga mempertimbangkan bagaimana nilai-nilai sosial dan budaya yang berkembang di Indonesia memengaruhi cara audiens non difabel menafsirkan representasi dari talent difabel. Beberapa pertanyaan yang mendukung fokus penelitian adalah dengan mempertanyakan kesan dan juga pendapat informan terhadap penggunaan difabel sebagai talent dalam konten.

3.4. Penentuan Informan

Informan ialah subjek penelitian sesuai dengan kriteria serta dapat memberikan informasi terkait fenomena dan masalah yang diangkat dalam sebuah penelitian. Studi kualitatif tidak menerima ukuran sampel minimum (*sample size*). Menurut Martha & Kresno (Heryana, 2018) menyebutkan bahwa kecukupan dan kesesuaian adalah syarat menentukan jumlah informan. Dengan menentukan jumlah informan yang memberikan informasi yang cukup, sehingga syarat relevansi terpenuhi. Oleh karena itu, kriteria seorang peneliti untuk menentukan jumlah informan bukanlah keterwakilan, melainkan kedalaman informasi yang telah cukup.

Subjek penelitian atau informan dalam penelitian ini diperoleh menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik yang mencakup orang-orang yang diseleksi atas dasar kriteria-kriteria tertentu yang dibuat oleh peneliti berdasarkan tujuan penelitian (Kriyantono, 2007: 156). Informan dalam penelitian adalah mereka yang telah menonton konten—

konten yang berisikan talent difabel pada akun youtube @tretanuniverse untuk mendapatkan sudut pandang dan mengetahui bagaimana *first impression* dari penonton baru. Penentuan informan ini juga dipilih pada informan yang menikmati, tidak menyukai dan yang bersikap biasa saja terhadap konten ini. Pemilihan berdasarkan kriteria tersebut dilakukan untuk memastikan bahwa informan benar-benar memahami, mengerti, dan mampu memberikan informasi yang diperlukan oleh peneliti terkait respons mereka terhadap konten yang menampilkan talent difabel. Oleh karena itu, penentuan informan utama dalam penelitian ini didasarkan pada kriteria berikut:

1. Informan berusia 20 tahun keatas
2. Informan berjenis kelamin laki-laki atau perempuan
3. Informan merupakan penonton akun youtube @tretanuniverse
4. Informan sudah menonton konten-konten yang berisikan talent difabel pada akun youtube @tretanuniverse
5. Informan bersedia untuk diwawancara serta memberi informasi yang peneliti butuhkan

Berdasarkan kriteria yang telah dijelaskan sebelumnya, sebanyak 6 (enam) informan non difabel akan dipilih untuk mendukung penelitian ini. Identifikasi informan dilakukan dengan memilih sampel yang dianggap relevan (*sample of interest*). Metode ini dikenal sebagai pengambilan sampel objektif, di mana subjek yang dipilih adalah mereka yang paling sesuai untuk memberikan informasi yang dibutuhkan. Oleh karena itu, pemilihan individu atau sasaran harus selaras dengan karakteristik sampel (Silalahi, 2012: 272).

3.5. Sumber Data

Data dalam penelitian ini diperoleh dari dua sumber, yaitu:

a. Data Primer

Data primer merupakan informasi yang dikumpulkan langsung dari sumber utama penelitian terdahulu. Dalam konteks ini, peneliti memperoleh data tersebut melalui proses wawancara.

b. Data Sekunder

Data ini adalah data yang dikumpulkan dari sumber lain yang tersedia sebelum penelitian dimulai. Buku, jurnal, surat kabar, dan foto adalah beberapa contoh sumber data sekunder (Sugiyono, 2007:137).

3.6. Teknik Pengumpulan Data

a) Wawancara mendalam

Menurut Esterberg (Sugiyono, 2015:72), wawancara merupakan interaksi antara dua individu dalam bentuk tanya jawab untuk saling bertukar ide dan informasi, yang pada akhirnya membentuk pemahaman tentang suatu topik tertentu. Wawancara ini berperan penting dalam memahami kondisi dan fenomena yang tidak dapat diamati secara langsung melalui observasi. Oleh karena itu, wawancara membantu peneliti memperoleh wawasan lebih dalam mengenai partisipan.

Wawancara mendalam sendiri adalah metode pengumpulan data yang dilakukan secara intensif melalui sesi tanya jawab untuk menggali informasi secara lebih rinci dari seorang informan. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah wawancara mendalam yang dilakukan terhadap informan non difabel yang telah ditentukan sebelumnya. Informan tersebut terdiri dari individu yang telah

menonton konten-konten dengan talent difabel di akun @tretanuniverse.

3.7. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kualitatif, berdasarkan pendapat Miles dan Huberman, analisis data dilakukan secara bersamaan dengan proses pengumpulan data serta berlanjut hingga periode waktu tertentu. Analisis ini berlangsung secara interaktif dan terus-menerus hingga mencapai kejenuhan data. Adapun proses analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a) Reduksi Data

Adalah proses menggabungkan dan menyeragamkan berbagai jenis dan bentuk data yang telah diperoleh menjadi sebuah tulisan, atau *script*, yang kemudian akan dianalisis. Hasilnya akan memberikan gambaran yang lebih jelas tentang data, yang akan mempermudah peneliti untuk mengumpulkan lebih banyak data. Transkrip wawancara direduksi dari data penelitian, kemudian analisis merangkum temuan wawancara dengan mengambil bagian yang relevan dengan temuan penelitian.

b) Penyajian Data

Setelah data direduksi, langkah berikutnya adalah menyajikan data. Ada banyak cara untuk menyajikan data penelitian kualitatif, seperti uraian singkat, bagan, diagram *flow*, hubungan antar kategori, dan sebagainya. Namun, menurut Miles dan Huberman, teks yang bersifat naratif adalah cara yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif. Data penelitian akan menjadi lebih mudah dipahami karena diorganisasikan dan tersusun dalam pola hubungan melalui penyajian data. Selain itu,

penelitian ini melibatkan penyajian data naratif, yang berguna untuk menentukan seberapa baik peneliti bekerja di masa depan.

c) **Penarikan Kesimpulan**

Penarikan kesimpulan dilakukan setelah data direduksi dan disajikan. Hasil penelitian kualitatif mungkin menjawab rumusan masalah, tetapi mungkin juga tidak karena masalah dan rumusan masalahnya bersifat sementara. Oleh karena itu, hal-hal seperti pola, model, persamaan, hubungan, dan sebagainya harus dicari untuk membuat kesimpulan berdasarkan data saat ini. Peneliti dapat mencapai hasil dalam bentuk hubungan kausalitas atau interaktif, teori, hipotesis, atau deskripsi objek yang sebelumnya belum jelas. Jika kesimpulan awal didukung oleh bukti yang valid dan konsisten, maka kesimpulan tersebut dapat dianggap kredibel.

3.8. Uji Keabsahan Data

Dalam penelitian kualitatif, keabsahan data sangat penting untuk mengetahui seberapa dapat dipercaya hasil penelitian. Peneliti menggunakan teknik triangulasi untuk memeriksa keabsahan data. Triangulasi adalah uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif, yang berarti pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan waktu (Sugiyono 2017 : 273). Pengecekan data diperlukan agar hasil penelitian dapat dipertanggung jawabkan (Moleong, 2008 : 326).

Salah satu pendekatan keabsahan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber. Triangulasi sumber memungkinkan peneliti untuk menganalisis data yang telah mereka kumpulkan dari berbagai sumber untuk memverifikasi kebenaran dari berbagai sumber sebelum sampai pada kesimpulan.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pemaknaan audiens terhadap representasi penyandang disabilitas dalam konten *Clash of Mutants* di kanal YouTube @TretanUniverse menggunakan pendekatan analisis resepsi Stuart Hall, diperoleh beberapa kesimpulan utama. Pertama, terdapat keberagaman dalam posisi audiens terhadap isi konten, yang terbagi ke dalam tiga kategori: *dominant*, *negotiated*, dan *oppositional*. Sebagian besar informan menempati *dominant position*, menunjukkan penerimaan yang positif terhadap kehadiran talent difabel dalam konten tersebut. Mereka menganggap bahwa penyajian konten memberikan ruang yang setara dan manusiawi bagi difabel untuk tampil aktif, menunjukkan potensi, serta menantang stereotip negatif yang selama ini melekat dalam representasi media.

Kedua, informan dengan posisi *negotiated* mengakui adanya niat baik dalam konten, namun tetap mengkritisi aspek-aspek yang dinilai kurang sensitif secara sosial, seperti penggunaan humor fisik atau candaan yang berpotensi menyinggung. Mereka menunjukkan kewaspadaan terhadap kemungkinan salah tafsir oleh audiens lain yang tidak memahami konteks internal konten. Ketiga, informan dengan posisi *oppositional* melihat konten tersebut sebagai bentuk eksploitasi yang terselubung. Mereka menilai bahwa penggunaan kondisi fisik penyandang disabilitas sebagai sumber hiburan memperkuat stereotip dan memposisikan difabel sebagai objek tawa, bukan sebagai subjek yang otonom dan bermartabat.

Temuan ini juga memperkuat pemahaman dalam kajian *Cultural Studies* bahwa media digital seperti YouTube merupakan ruang representasi yang sarat makna

dan menjadi tempat berlangsungnya negosiasi kekuasaan, di mana kelompok marginal seperti difabel dapat membentuk ulang identitas mereka melalui partisipasi aktif dalam budaya populer.

Keseluruhan hasil ini menegaskan bahwa audiens bukanlah penerima pasif pesan media, melainkan subjek aktif yang memaknai konten berdasarkan pengalaman hidup, nilai sosial, dan sensitivitas personal terhadap isu-isu representasi kelompok marjinal. Oleh karena itu, penting bagi para kreator konten, khususnya yang menyentuh tema sosial atau kelompok rentan, untuk mempertimbangkan tanggung jawab etis dalam menyusun narasi dan gaya penyampaian agar tidak mereduksi makna representasi menjadi sekadar hiburan yang dangkal.

5.2 Saran

Berdasarkan temuan penelitian ini, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Kreator Konten

Kreator seperti Tretan Muslim dan lainnya yang menghadirkan kelompok rentan seperti penyandang disabilitas dalam konten hiburan perlu lebih sensitif terhadap batas antara inklusi dan eksploitasi. Penguatan pesan positif, pelibatan yang setara, dan penghindaran humor yang menjadikan kekurangan fisik sebagai bahan lelucon perlu dijadikan perhatian utama.

2. Bagi Audiens

Audiens diharapkan dapat lebih kritis dalam menikmati konten hiburan yang melibatkan kelompok marjinal. Penting untuk memilah mana candaan yang sehat dan mana yang secara tidak langsung merugikan kelompok tertentu, agar tidak memperkuat stigma dalam kehidupan sosial.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini bisa dikembangkan lebih lanjut dengan melibatkan lebih banyak informan dari latar belakang yang lebih beragam, termasuk

individu penyandang disabilitas itu sendiri, guna memperoleh perspektif dari pihak yang direpresentasikan. Pendekatan multimodal, seperti analisis isi dan diskursus visual, juga bisa ditambahkan untuk memperkaya hasil.

4. Bagi Institusi Media dan Pendidikan

Institusi media dan lembaga pendidikan komunikasi disarankan untuk lebih aktif mengedukasi tentang etika representasi dan pentingnya membangun konten inklusif yang tidak hanya menarik secara komersial, tetapi juga bertanggung jawab secara sosial.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- During, Simon. (2005). *Cultural Studies: A Critical Introduction*.
- Grossberg, Lawrence, et al. (1992). *Cultural Studies*.
- Hall, Stuart. (1997). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*.
- Ida, Rachmah. (2014). *Metode Penelitian Studi Media dan Kajian Budaya*. Jakarta: Prenada Media Group.
- MP Haryanto, H Iriyanto, S Sos. (2021). *Pelayanan Publik Bagi Penyandang Disabilitas*. Malang: Media Nusa Creative.
- Silalahi, Ulber, (2010). *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta: Refika Aditama
- Storey, John. (2018). *Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction*.

Skripsi

- Afifah, Nadya Zulfa. (2019). *Encoding-Decoding Khalayak Tentang Kekerasan Verbal Dalam Video Gaming Reza 'Arap' Oktovian (Studi Analisis Audiens Stuart Hall)*. Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ariestyani, Kencana dan Ramadhanty. (2022). *Khalayak Media Sosial: Analisis Resepsi Stuart Hall Pada Kesehatan Seksual Orang Muda*. Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Falsafah & Peradaban, Universitas Paramadina.
- Ariya, Tri Yuni. (2018). *Resepsi Pasangan Suami Istri Terhadap Pergeseran Peran Gender Dalam Sinetron Dunia Terbalik Rcti (Analisis Resepsi Model Stuart Hall)*. Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi Dan Informatika, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Pesona Sophista Mulya. (2022). *Analisis Resepsi Terhadap Pola Komunikasi Keluarga Dalam Film Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini*. Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Universitas Lampung.

- Yahya, I. (2021). *Analisis Resepsi Makna Maskulintas Pada Iklan Tokopedia Versi BTS*. Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Lampung.
- Mely, R. (2022). *Resepsi Tentang Pernyataan Childfree Gita Savitri Pada Tayangan Youtube Analisa Channel*. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.
- Munirotul Azizah. (2023). *Resepsi Mahasiswa Etnis Jawa Terhadap Nilai Budaya Animisme Dan Dinamisme Pada Film KKN di Desa Penari Karya Simpleman* (Studi Analisis Pada Mahasiswa Etnis Jawa Universitas Lampung). Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.

Jurnal

- Astuti, S. I. (2003). *“cultural studies” dalam studi komunikasi : suatu pengantar*. MediaTor, Vol 4 No 1. 825-1535-1-PB
- Barker, C., & Krismanto, P. B. J. (2009). *Cultural Studies; Teori dan Praktik*. In *Imaji* (Vols. 4–4).
- Cahyo, Pujo Sakti Nur. 2014. *Cultural Studies : Perlintasan Paradigmatik dalam Ilmu Sosial*. *Komunikatif Jurnal Ilmiah Komunikasi*. 3(1): 24. Chandra, Edy. 2017.
- Dei, N. J. F. (2024). *Strategi Disabisa Dalam Manajemen Produksi Program Pembelajaran Bagi Calon Content Creator Tunarungu*. *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Komunikasi*, 4(1), 211–223.
- Jamal, K., Fatah, N., & Wilaela. (2017). *Eksistensi Kaum Difabel Dalam Perspektif Al-Qur'an*. In *Jurnal Ushuluddin* (Vol. 25, Issue 2, pp. 221–222).
- Kurniawati, Agustina Rita. (2023). *Cultural Studies Dalam Budaya Jual Beli Online*. Fakultas Sastra Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Luzar, L. C. (2014). *Penerapan Cultural Studies dan Aliran Filsafat dalam Desain Komunikasi Visual*. In *HUMANIORA: Vol. Vol.5–No.2* (pp. 1295–1304).
- Rusnawati, Risa dan Devi. 2017. Analisis Resepsi Khalayak Terhadap Isi Pesan pada Iklan Rokok U Mild Versi “Cowo Tau Kapan Harus Bohong”. *Jurnal Komunikasi*. Universitas Dian Nuswantoro. Hal 1-12.
- Setyowati, R. M., Watie, E. D. S., & Saptiyono, A. (2020). *Representation of Disability Achievements in Television Talk Show Programs*. *Jurnal the Messenger*, 12(1), 40.

- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Widinarsih, D. (2019). *Penyandang Disabilitas Di Indonesia: Perkembangan Istilah Dan Definisi*. In Jurnal Ilmu Kesejahteraan Sosial (Vol. 20, Issue 2, pp. 127–142).
- Wijayanti, T. T. N., & Nadhiroh. (2023). *Optimalisasi Akun Youtube Sanggar Difabel Solo Sebagai Media Komunikasi Massa Untuk Mewujudkan Masyarakat Inklusif Indonesia*. *Jurnal Komunikasi Islam (J-KIs)*, 4–4(1), 23–38.
- Youtube, *Citra Media Informasi Interaktif atau Media Penyampaian Aspirasi Pribadi*. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora dan Seni*. 1(2): 407-410.

Internet

- Kementerian sosial republik Indonesia. (2018). Definisi Penyandang Disabilitas. <https://kemensos.go.id/infografis/ditjen-rehabilitasi-sosial/definisi-penyandang-disabilitas> . diakses pada 6 september 2024
- Kementerian ketenagakerjaan republik Indonesia. (2020). Apa yang dimaksud Penyandang Disabilitas ?. <https://bantuan.kemnaker.go.id/support/solutions/articles/43000583507-apa-yang-dimaksud-penyandang-disabilitas-> . diakses pada 22 Januari 2025
- Prafitasari, Aldita. (2023). Pengertian dan Contoh Panduan Wawancara. <https://adjar.grid.id/read/543780410/pengertian-dan-contoh-panduan-wawancara?page=all> . diakses pada 31 Januari 2025
- Zona Pewarta. (2023). Kelakuan Program TV di negara+62, atlet Difabel pun disuruh ikutin gerakan senam yang memalukan...!! https://www.tiktok.com/@zonapewarta/video/7237551370323250437?is_from_webapp=1&sender_device=pc&web_id=7510987560932492821 diakses pada 13 Juni 2025