

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Penelitian ini membahas mengenai cara tokoh penyandang disabilitas direpresentasikan pada film animasi *Finding Dory* (2016) oleh Andrew Stanton. Fokus penelitian ini adalah untuk menganalisis bagaimana tokoh disabilitas, seperti Dory, Destiny, Hank, dan Bailey direpresentasikan pada film ini. Penelitian ini berangkat dari isu-isu terkait representasi penyandang disabilitas di media, yakni minimnya representasi penyandang disabilitas, dan representasi penyandang disabilitas yang masih stereotipikal dan mudah disalahpahami. Seringkali tokoh penyandang disabilitas dalam suatu film digambarkan tidak humanis dan juga sebagai bahan cemoohan, seolah penyandang disabilitas adalah individu yang berbeda dengan manusia pada umumnya, sehingga penelitian ini menjadi penting diteliti karena penyandang disabilitas masih jarang ditampilkan sebagai tokoh utama suatu film, terutama film animasi. Dalam membedah bagaimana tokoh penyandang disabilitas direpresentasikan dalam film ini, peneliti menggunakan metode semiotika Ferdinand de Saussure.

Hal pertama yang menjadi persoalan mengenai media dan disabilitas tentu adalah perihal representasi penggambaran penyandang disabilitas di pelbagai media, terutama layar lebar dan layar kaca. Saat membicarakan perihal representasi penyandang disabilitas di media, maka akan muncul dua permasalahan yang mengemuka, yaitu kekeliruan dalam merepresentasikan penyandang disabilitas (*misrepresentation*) dan kurangnya penyandang disabilitas direpresentasikan (*underrepresentation*). Dua masalah ini menyebabkan masyarakat non-disabilitas menjauhkan diri dari kompleksitas dunia penyandang disabilitas yang beragam, serta berdampak pada posisi sosial penyandang disabilitas (Thaniago, 2018). Hal tersebut persis dengan yang dijelaskan oleh Stuart Hall (1997) bahwasanya kesalahan dalam representasi kelompok minoritas, seperti penyandang disabilitas, di media menyebabkan kaum minoritas semakin tersudutkan.

Dalam film-film layar lebar seperti di Hollywood, representasi penyandang disabilitas masih minim secara jumlah. Dari 100 film Hollywood dengan penghasilan tertinggi dengan 4.370 karakter, hanya ada sekitar 2,4%, atau sekitar 105 karakter yang merupakan penyandang disabilitas, dan dari 105 karakter tersebut hanya 2% yang merupakan karakter dari film animasi (USC Annenberg School for Communication and Journalism, 2016). Dari 100 film yang diteliti oleh USC Anenberg tersebut, terdapat 45 film yang sama sekali tidak menampilkan karakter dengan penyandang disabilitas. Meskipun berjumlah tidak banyak, bukan berarti film-film Hollywood yang memiliki karakter utama seorang penyandang disabilitas berkualitas kurang bagus. Film-film yang mempunyai fokus terhadap disabilitas atau mempunyai karakter utama seorang penyandang disabilitas, beberapa pernah dinominasikan atau bahkan memenangkan penghargaan film tertinggi seperti Golden Globe Award atau Grammy Awards. Beberapa film tersebut adalah *The Theory of Everything* (2014) yang memenangkan Grammy Awards atas penghargaan “*Best Score Soundtrack for Visual Media*”, lalu film *Crip Camp* (2020) yang memenangkan penghargaan “*Audience Award*” di Sundance Film Festival, dan film *Ray* (2004) yang memenangkan penghargaan “*Best Sound*” di 58th BAFTA Awards.

Baik di Amerika Serikat ataupun Indonesia, masih ada beberapa film yang mengabaikan representasi penyandang yang parsial. Ketika ada representasi penyandang disabilitas di media, seringkali penggambarannya tidak utuh, seakan-akan penyandang disabilitas mempunyai kehidupan yang berbeda atau memiliki keanehan dibanding mereka yang bukan penyandang disabilitas (Wood, 2012). Contohnya ialah penyandang disabilitas yang diproyeksikan seakan-akan tidak dapat memiliki kehidupan yang layak, dijauhkan oleh masyarakat, atau penyandang disabilitas tidak mampu tertarik secara romantis dan/atau secara seksual, sehingga kerap ditampilkan tidak mempunyai pasangan seolah tidak pernah merasakan ataupun mengalami perasaan romantis dan/atau berahi, yang kemudian dianggap atau diasosiasikan menjadi individu yang aseksual atau “mati rasa terhadap ketertarikan seksual” sebagaimana yang digambarkan melalui tokoh Arti Abram dalam serial *Glee* (2009-2015) dan Cecep dalam sinetron *Si Cecep*

(2004). Hal ini membuat karakter penyandang disabilitas seringkali dibuat menjadi objek kasihan atau bahkan objek inspirasi dan mengabaikan kompleksitas serta kedalaman karakter yang humanis, alih-alih menggambarkan karakter penyandang disabilitas secara utuh, humanis, kompleks, dan memiliki kehidupan yang normal.

Meskipun dengan banyaknya permasalahan representasi penyandang disabilitas di media, terdapat beberapa film Indonesia yang menggunakan pendekatan berbeda dalam menceritakan kehidupan disabilitas; baik secara bentuk atau cerita. Film-film ini biasanya diproduksi oleh rumah produksi non-komersil atau juga berformat dokumenter. Misalnya pada Festival Film Dokumenter (FFD) tahun 2019. Festival yang diadakan di Yogyakarta ini memutarakan beberapa judul film seperti film karya Ahmad Syafi'i Nur Ilahi yang berjudul *Aisyah* yang bercerita tentang siswi penyandang disabilitas tunarungu yang menjalani aktivitas sekolahnya di Sekolah Luar Biasa (SLB). Lalu ada film karya Firman Fajar Wiguna yang berjudul *Bulu Mata Kaki* yang bercerita tentang buruh pembuat bulu mata penyandang disabilitas, dan film karya Riani Singgih yang berjudul *Alun* yang bercerita tentang penari penyandang disabilitas tuli bernama Isro. Film-film lain yang mengangkat tema disabilitas juga ditampilkan di festival ini, seperti *Menjadi Teman* (Aji Kusuma), *Indra Kaki* (Ihsan Achdiat), *Saling* (Ridho Fisabilillah), dan *Apa di Kata Nadakanlah* (Gracia Tobing) (Maharani, 2019).

Selama ini, studi dan/atau penelitian mengenai representasi disabilitas yang ada pada suatu film dominan dilakukan pada film non-animasi, contohnya adalah penelitian skripsi oleh Izza Fidaul Jihad (2020) yang berjudul *Wacana Identitas Disabilitas dalam Film What They Don't Talk When They Talk About Love* (2013), penelitian skripsi Ligata Rahma Pramudita (2021) yang berjudul *Representasi Pemuka Agama Dalam Film Pengabdi Setan (1980) Dan Pengabdi Setan (2017)*, dan penelitian yang berjudul *Consuming Gender and Disability in Indonesian Film* (2017) oleh Novi Kurnia. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pemaknaan penyandang disabilitas serta representasi gender oleh penonton *What They Don't Talk When They Talk About Love* (2013). Sementara itu, peneliti hanya dapat menemukan sedikit penelitian mengenai bagaimana

disabilitas direpresentasikan pada film animasi, terutama film animasi yang memiliki karakter berupa hewan seperti *Finding Dory* (2016). Padahal sudah ada banyak film-film animasi yang membangun/memproduksi/menciptakan karakter-karakter penyandang disabilitas, baik sebagai karakter utama ataupun tidak, yang salah satunya adalah film *Finding Dory* (2016). Hal ini menjadi salah satu alasan peneliti mengapa menggunakan film *Finding Dory* (2016) yang merupakan film animasi dengan karakter hewan yang di dalamnya terdapat karakter penyandang disabilitas.

Film animasi yang mengangkat tokoh dan/atau isu disabilitas masih berjumlah sedikit. Padahal jika anak-anak diberi wawasan mengenai disabilitas sejak dini, mereka dapat mengerti bahwa menjadi berbeda tidak membuat seseorang menjadi asing (AlJadir, 2019). Terdapat beberapa film animasi yang memiliki karakter penyandang disabilitas dan bagaimana disabilitas tersebut direpresentasikan dengan positif. Biasanya karakter ini mengalami *character development* dimana terdapat perkembangan karakter, seperti perubahan sifat. Contohnya adalah karakter tujuh kurcaci atau The Seven Dwarfs pada film *The Snow White and The Seven Dwarfs* (1937) dimana terdapat tujuh kurcaci, atau orang penyandang disabilitas dwarfisme, digambarkan sebagai orang-orang kerdil yang lucu dan dan baik hati, serta menolong *Snow White* dan menemaninya di hutan. Kemudian karakter Nemo dalam film *Finding Nemo* (2003) yang merupakan ikan badut yang memiliki sirip kanan yang lebih kecil daripada sirip kirinya. Meskipun memiliki disabilitas fisik, Nemo digambarkan sebagai ikan yang baik hati, percaya diri, dan berani. Lalu karakter Qusimodo pada film *The Hunchback of Notre Dame* (1996) yang digambarkan sebagai pria penyandang disabilitas *kyphosis*, atau kelainan tulang punggung yang membuatnya selalu membungkuk sejak lahir. Quasimodo yang sedari kecil selalu enggan keluar gereja yang merupakan rumahnya karena penampilannya, akhirnya mendapatkan keberanian untuk pergi ke luar dan bertemu kerumuman, dan sejak saat itu dirinya dapat menjalani kehidupan normal.

Film *Finding Dory* adalah film animasi yang disutradarai oleh Andrew Stanton pada tahun 2016. Dalam film ini, terdapat beberapa karakter yang merupakan penyandang disabilitas, yaitu Dory (disabilitas ingatan jangka pendek), Nemo (disabilitas fisik), Hank (disabilitas fisik), Destiny (disabilitas myopia), Bailey (disabilitas sensori). Film ini menceritakan perjalanan Dory untuk mencari kedua orang tuanya. Film yang dianimatori oleh Disney ini adalah sekuel dari film *Finding Nemo* (2003) dan pertama kali diputar pada 8 Juni 2016 di El Capitan Theatre di Los Angeles dan kemudian pada 16 Juni 2016 muncul di layar lebar Indonesia. Film *Finding Dory* (2016) memiliki *age rating* dari IMDB yaitu PG (*Parental Guidance*) atau di Indonesia adalah BO (Bimbingan Orangtua) yang berarti setiap anak-anak yang ingin menonton film ini memerlukan pengawasan orang tua.

Meskipun film animasi notabene ditargetkan untuk anak-anak, film animasi dipilih oleh peneliti dan menjadi penting untuk diteliti dikarenakan beberapa hal, yang pertama adalah seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, jika anak-anak diberi wawasan mengenai disabilitas sejak dini, dengan salah satu caranya melalui film animasi, mereka dapat mengerti bahwa menjadi berbeda tidak membuat seseorang menjadi asing (AlJadir, 2019). Lalu tidak hanya berguna untuk anak-anak, film animasi pun juga dapat digunakan sebagai media untuk mengembangkan keahlian bagi orang yang lebih tua. Pada penelitian yang berjudul *The Effectiveness of Using Animation Movies as a Medium to Improve The Student's Writing Skill of Narrative Text* (Candra, 2011), dengan meneliti beberapa peserta dengan cara memberikan tes menulis sebelum dan sesudah menonton film animasi, dan beberapa peserta yang lain diberikan tes sebelum dan sesudah menonton film non-animasi, ditemukan data bahwa rata-rata nilai tes peserta yang menonton film animasi menaik setelah menonton film, dari 47.74 menjadi 62.65 (dengan nilai tertinggi 100). Lalu meskipun peserta yang menonton film non-animasi skornya juga meningkat setelah menonton film, namun tidak sebesar peserta yang menonton film animasi, yaitu dari 46.79 menjadi 53.15.

Terdapat bahaya yang hadir jika *misrepresentation* dan/atau *underrepresentation* terjadi di media yang dikonsumsi oleh masyarakat, terutama anak-anak. Hal ini pun terjadi pada mainan/film *Barbie*. Banyak orang memiliki masalah dengan pesan bawaan yang dikirimkan boneka Barbie kepada anak perempuan tentang peran mereka dalam masyarakat. Misalnya, persona Barbie terlalu fokus pada belanja dan dia memperkuat perbedaan gender dalam kemampuan mental. Salah satu ungkapan yang diucapkan boneka Barbie: “Math is tough,” atau “Matematika itu sulit,” memperkuat keyakinan bahwa perempuan kurang mampu unggul dalam mata pelajaran matematika, meskipun analisis yang dilakukan oleh Hyde, Fennema, dan Lamon (1990) hanya menunjukkan efek kecil (0,15) jenis kelamin pada kemampuan matematika. Selain itu, dalam beberapa genre dan cerita yang dibuat di sekitarnya, Barbie sering menukar penampilan mudanya dengan harta benda.

Ketika Barbie mulai mendapatkan popularitas lebih, banyak feminis menentangnya, mengklaim bahwa boneka itu mendorong perempuan untuk melihat diri mereka sendiri sebagai manekin, objek seks, atau asisten rumah tangga. Aktivis politik Susan Stern mencatat dalam film dokumenter *Barbie Nation* bahwa Barbie memiliki kepribadian gadis Amerika yang sehat, tetapi juga dijelaskan dalam hal seksualitasnya dan apa yang diharapkan dari wanita secara seksual pada waktu itu. Wanita diharapkan menjadi seksual, tetapi juga sedikit “*dippy*”; berarti orang yang bodoh. Barbie tidak pernah menikah; dia adalah seorang wanita karir yang mencintai kemerdekaannya. Barbie digambarkan sebagai pengaruh yang sangat tidak stabil bagi kelas menengah Amerika. Dia sejalan dengan “*Sex and the Single Girl*”, dan terlihat menampilkan manifesto “anti-pernikahan”.

Dikarenakan Barbie tidak memiliki suami, ia malah mencerminkan tradisi materialistis masyarakat Amerika dengan selalu dikelilingi oleh persediaan barang-barang pribadi dan alat bantu kecantikan yang tiada habisnya. Lalu jika boneka Barbie tradisional adalah wanita sejati, dia akan menjadi wanita dengan tinggi 175cm dan berat badan 54kg. Persentase lemak tubuhnya akan sangat rendah sehingga dia tidak akan bisa menstruasi dan ukurannya adalah 38-18-34. Hal ini

pun tidak realistis karena menurut Healthifyme.com idealnya Wanita dengan tinggi 175cm memiliki berat badan 60kg. Lalu menurut Medicalnewstoday.com rata-rata ukuran perempuan adalah 41-34-43. Dalam artikel jurnal *Ken and Barbie at Life Size*, penulis Kevin Norton menyatakan bahwa hanya sekitar satu dari 100.000 wanita yang benar-benar cocok dengan citra tubuh Barbie. Betapa tidak masuk akal nya seluruh gagasan tentang “citra tubuh sempurna” Barbie sebenarnya”

Anak-anak dipengaruhi oleh mainan yang mereka mainkan dan film yang mereka tonton. Dalam studi yang berjudul *Does Barbie make girls want to be thin? The effect of experimental exposure to images of dolls on the body image of 5- to 8-year-old girls* menunjukkan bahwa anak perempuan yang bermain dengan Barbie melaporkan kepuasan citra tubuh yang lebih rendah dan keinginan yang lebih besar untuk menjadi lebih kurus daripada anak perempuan. yang bermain dengan boneka “berisi” atau tanpa boneka sama sekali. *Misrepresentation* yang terjadi pada Barbie ini memunculkan bahaya jika penyandang disabilitas tidak pernah atau kurang direpresentasikan di film yang dikonsumsi oleh anak-anak, termasuk film *Finding Dory* (2016). Karakter yang dianggap sebagai mainan dan/atau animasi untuk anak-anak dapat berbahaya jika memberikan gambaran representasi yang tidak sesuai (*misrepresentation*) atau kurang (*underrepresentation*), karena karakter-karakter ini dapat menjadi *role model* bagi anak-anak. Hal ini lah mengapa penelitian ini menjadi signifikan dan menjadi salah satu alasan peneliti ini ingin melihat bagaimana karakter penyandang disabilitas di film *Finding Dory* (2016) direpresentasikan, karena penelitian ini akan menguraikan penggambaran disabilitas yang akan dijelaskan berdasarkan *scene-scene* yang ada.

Hal selanjutnya yang menjadi alasan mengapa film *Finding Dory* (2016) membuat peneliti tertarik untuk meneliti film ini adalah film animasi tidak lah hanya sebatas film untuk menghibur anak-anak. Ada banyak film animasi yang memberikan pelajaran hidup yang penting, terutama yang dibuat oleh Disney. Berdasarkan Dailymovie.com, setidaknya terdapat 10 film animasi yang memiliki pelajaran hidup. Pertama adalah *Finding Nemo* (2003) yang mengajarkan bahwa tidak apa-apa untuk keluar dari zona nyaman kita dan jangan pernah menilai orang

dari wujudnya saja. Lalu ada *Mulan 2* (2005) yang mengajarkan wanita untuk menjadi independen dan dapat menjaga dirinya sendiri. Selanjutnya *Up* (2009) yang mengajarkan bahwa tidak ada kata terlambat untuk mengejar mimpi dan mengejar mimpi sama pentingnya dengan menghargai orang lain. Lalu ada film *Finding Dory* (2016) yang mengajarkan kita untuk jangan pernah takut untuk mengambil resiko, teman kita dapat membantu saat kita mengalami kesulitan, selalu menghargai perbedaan, dan jangan takut untuk meminta bantuan ketika diperlukan. Pelajaran-pelajaran hidup ini pun tidak hanya sebatas kata-kata manis yang mudah diucapkan. Jika kita melihat ulasan penonton film *Finding Dory* (2016) yang dapat diakses di IMDB.com atau Rottentomatoes.com kita dapat melihat banyak sekali ulasan yang mengungkapkan film *Finding Dory* (2016) (dan tentunya film-film animasi yang lain) memiliki pelajaran hidup yang langsung dirasakan oleh penonton.

Cerita yang tergolong unik dan cukup menarik bagi peneliti, terutama terkait bagaimana penyandang disabilitas dan disabilitas itu sendiri digambarkan, juga merupakan alasan peneliti memilih film *Finding Dory* (2016). Selain itu, film ini memiliki karakter utama seorang penyandang disabilitas, memiliki karakter penyandang disabilitas yang cukup banyak dengan *screen time* yang banyak, serta terdapat berbagai macam masalah yang terjadi pada karakter penyandang disabilitas yang menjadikan persoalan disabilitas yang sudah disebutkan sebelumnya menjadi relevan. Permasalahan yang terjadi dikarenakan adanya disabilitas yang dimiliki karakter dalam film dapat dikatakan cukup banyak. Selama film berlangsung, Dory selalu kesusahan untuk mengingat letak rumahnya dan orang tuanya dikarenakan dirinya memiliki *short-term memory loss* yang membuat dirinya lupa ingatan setiap 10 detik sekali. Lalu Bailey yang merupakan ikan paus beluga selama 2/3 film terjebak di The Marine Life Institute (sebuah aquarium untuk menampung ikan-ikan yang sakit dan/atau langka) karena kemampuan ekolokasinya tidak berfungsi. Kemudian ikan hiu paus yang bernama Destiny yang juga selama 2/3 film terjebak di The Marine Life Institute karena dirinya yang mempunyai disabilitas rabun jauh yang membuat dirinya tidak dapat melihat objek dengan jarak yang jauh. Lalu Hank yang terlihat seperti tidak

mempunyai disabilitas apapun karena dirinya ditampilkan selalu dapat melakukan apapun dengan normal tanpa hambatan, ternyata mempunyai disabilitas fisik. Permasalahan-permasalahan yang ditampilkan sepanjang film berlangsung ini lah yang kemudian dapat membuat penonton merasa terkait dengan karakter dalam film ini.

Meskipun merupakan karakter ikan (dan juga gurita), namun karakter-karakter yang ada di film *Finding Dory* (2016) memiliki disabilitas yang sama dengan manusia. Hal ini disebut dengan *Anthropomorphic*, atau berdasarkan dari merriam-webster.com yang memiliki arti atribusi karakteristik manusia ke makhluk bukan manusia. Dory, Destiny, Bailey, dan Hank sama-sama memiliki disabilitas yang mirip dengan yang dialami oleh manusia. Dory dengan *short-term memory loss*, Destiny dengan rabun jauh, Bailey dengan kerusakan ekolokasi, dan Hank dengan disabilitas fisik. Dengan karakter yang digambarkan memiliki disabilitas yang sama seperti manusia dan juga permasalahan yang mirip karena disabilitas tersebut, film *Finding Dory* (2016) dapat membuat penonton simpati bahkan sampai merasakan karakter tersebut menyerupai dengan kehidupan mereka atau situasi apa pun yang mereka alami. Hal ini juga lah yang membuat film *Finding Dory* (2016) dapat dikatakan menampilkan representasi penyandang disabilitas.

Peneliti menelaah dan menguraikan representasi tokoh penyandang disabilitas dalam film ini disebabkan oleh beberapa hal. Pertama adalah karena film *Finding Dory* (2016) dapat bermanfaat tidak hanya untuk anak-anak, namun juga untuk orang dewasa, serta dapat memberikan pelajaran hidup yang penting. Lalu film *Finding Dory* (2016) menampilkan disabilitas dan masalah yang terkait dengan disabilitas dengan cukup sering, dan yang terakhir karena ceritanya yang tergolong unik dan cukup menarik bagi peneliti, terutama terkait bagaimana penyandang disabilitas dan disabilitas itu sendiri digambarkan. Fokus ataupun perhatian peneliti ialah representasi penyandang disabilitas yang terdapat dalam film *Finding Dory*. Kemudian hal terakhir yang perlu disampaikan penulis adalah penggunaan *subtitle* Bahasa Inggris. Selama meneliti film ini, penulis tidak

menggunakan *dubbing* ataupun *subtitle* Bahasa Indonesia. Hal ini penulis lakukan untuk menjaga orisinalitas dialog yang disampaikan di dalam film ini dan untuk mencegah adanya mistranslasi dari pihak penyedia *subtitle* Bahasa Indonesia (baik dalam hal nama dan/atau kalimat yang diucapkan). Lalu *subtitle* Bahasa Inggris penulis gunakan untuk membantu memaknai apa yang dibicarakan setiap tokoh. Setiap translasi dalam BAB III dilakukan oleh penulis untuk memudahkan penulis dalam menginterpretasi makna yang ada pada film *Finding Dory* (2016).

I.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana tokoh disabilitas direpresentasikan dalam film *Finding Dory* (2016)?

I.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini mempunyai tujuan untuk menguraikan bagaimana disabilitas direpresentasikan pada penonton di dalam film *Finding Dory* (2016).

I.4 Manfaat Penelitian

I.4.1 Manfaat Akademik

Secara umum, riset ini bermanfaat guna memberi sumbangsih untuk ilmu komunikasi, dan guna bidang kajian sinema secara khusus. Penelitian ini secara signifikan berkontribusi pula guna studi riset media dan isu disabilitas. Lalu penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembangan penelitian dalam memaknai analisis semiotika sebagai perangkat analisis yang digunakan untuk memaknai tanda-tanda dalam berbagai media sebagai pesan yang dapat diinterpretasikan maknanya.

I.4.2 Manfaat Praktis

Riset ini dapat dijadikan kritik/saran guna pelbagai pihak di Indonesia yang berkorelasi dengan isu disabilitas, terkhusus para sineas yang mempunyai perhatian pada representasi penyandang disabilitas. Lalu peneliti juga berharap penelitian ini dapat memberikan sebuah sudut pandang baru yang memberi gambaran mengenai bagaimana disabilitas direpresentasikan di media. Selain itu, penelitian dapat

bermanfaat bagi penonton, dimana objek-objek yang ditampilkan dalam film merupakan bagian dari bentuk-bentuk representasian makna, sehingga penonton diharapkan memiliki pandangan yang positif terhadap penyandang disabilitas. Kemudian penelitian ini juga dapat menjadi cerminan realitas terhadap penyandang disabilitas, yang juga diharapkan memunculkan pandangan positif di masyarakat mengenai disabilitas.

I.5 Tinjauan Pustaka

Dalam tinjauan pustaka ini, peneliti menguraikan persamaan dan perbedaan dari penelitian-penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilaksanakan peneliti terkait tema yang dikaji ataupun metode yang dipakai. Kemudian peneliti memaparkan 2 konsep yang dijadikan inti penelitian ini, yakni identitas dan disabilitas. Dalam subbab tentang identitas, peneliti memaparkan perihal identitas dan konstruksi identitas simbolis yang dijadikan landasan kajian ini. Sementara pada subbagian berikutnya peneliti memaparkan pengertian, konsep, dan hak penyandang disabilitas sehingga menjadi dasar atas disabilitas itu sendiri. Selanjutnya pada subbab disabilitas dalam media, peneliti memaparkan perihal bagaimana disabilitas dalam perspektif media terutama terkait dengan representasinya dan aksesnya. Lalu pada subbab berikutnya, peneliti memaparkan *grammar of film* yang akan dibuat menjadi alat sehingga film dapat dideskripsikan sebagai teks ataupun dideskripsikan sebagai medium audiovisual dalam bahasa yang lebih deskriptif sehingga pembaca mampu memahaminya. Terakhir, penulis menjelaskan metode semiotika Ferdinand de Saussure, yaitu metode yang dipakai pada penelitian ini guna menganalisis penggambaran disabilitas dalam film.

I.5.1 Penelitian Terdahulu

Ketika melakukan eksplorasi teks dari film *Finding Dory*, penulis menelusuri kajian yang terkait dengan identitas dan disabilitas. Jumlah kajian perihal disabilitas dalam film-film Indonesia terbilang minim serta aksesnya sulit, sehingga yang dijadikan rujukan oleh penulis tidak hanya penelitian

disabilitas dalam film, tetapi juga penelitian-penelitian mengenai disabilitas dan identitas di media lain.

Penelitian pertama yang menjadi rujukan peneliti adalah penelitian tesis dengan judul *Representasi Disabilitas dalam Novel-Novel Agnes Davonar* (2017) oleh Kiki Malika. Kajian kualitatif deskriptif yang memakai teori representasi Stuart Hall ini bertujuan guna mencari tahu makna disabilitas serta representasi penyandang disabilitas dalam tiga novel karya Agnes Davonar, yaitu *Sebuah Lagu untuk Tuham*, *My Idiot Brother*, dan *Ayah Mengapa Aku Berbeda*. Temuan kajian ini memaparkan bahwasanya dalam novel karya Agnes Davonar penyandang disabilitas representasinya cenderung positif. Dalam penelitian ini ditemukan bahwa Agnes Davonar merepresentasikan disabilitas dalam novelnya sebagai keterbukaan, kegigihan, dan kemampuan. Kiki Malika memperoleh makna disabilitas dari novel-novel karya Agnes Davonar bahwa penyandang disabilitas bukanlah kaum yang diminoritaskan, keterbatasan bukan hambatan untuk berkarya, penyandang disabilitas tidak krisis percaya diri, dan penyandang disabilitas mampu berprestasi. Perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Kiki Malika dengan penelitian ini adalah pada objek penelitian. Penelitian *Representasi Disabilitas dalam Novel-Novel Agnes Davonar* (2017) menggunakan tiga novel karya Agnes Davonar sebagai objek penelitiannya, sedangkan penelitian ini akan menggunakan film *Finding Dory* (2016).

Penelitian selanjutnya adalah penelitian yang berjudul *Consuming Gender and Disability in Indonesian Film* (2017) oleh Novi Kurnia. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pemaknaan penyandang disabilitas serta representasi gender oleh penonton *What They Don't Talk When They Talk About Love* (2013) dan menggunakan analisis resepsi Stuart Hall. Dengan subjek berupa enam orang yang diwawancarai secara mendalam, penelitian ini menemukan bahwa pemaknaan penonton terhadap representasi gender dan disabilitas tidak dipengaruhi oleh gender, melainkan dipengaruhi oleh pengalaman dan pengetahuan pribadi penonton, dan juga kebiasaan menonton

film penonton. Perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Novi Kurnia (2017) dengan penelitian terdapat pada dua hal, yaitu objek penelitian dan metode analisis. Novi Kurnia (2017) menggunakan film *What They Don't Talk When They Talk About Love* (2013) sebagai objek penelitiannya, sementara penelitian ini menggunakan film *Finding Dory* (2016). Lalu Novi Kurnia (2017) menggunakan metode analisis resepsi Stuart Hall sebagai metode penelitiannya, sedangkan penelitian ini menggunakan metode analisis semiotika Roland Barthes.

Selanjutnya peneliti menggunakan penelitian skripsi oleh Izza Fidaul Jihad (2020) yang berjudul *Wacana Identitas Disabilitas dalam Film What They Don't Talk When They Talk About Love (2013)* sebagai rujukan. Penelitian yang menggunakan analisis *film discourse interpretation* ini dilakukan untuk mengurai isu-isu dan identitas penyandang disabilitas dalam film tersebut. Penelitian ini menemukan bahwa disabilitas tidak digambarkan sebagai sebuah hambatan serta film ini berusaha menampilkan inklusivitas terhadap penyandang disabilitas melalui penggambaran karakter dan cerita yang terjadi di masyarakat. Secara keseluruhan film ini berusaha untuk mematahkan stigma disabilitas di masyarakat dimana penyandang disabilitas selalu dianggap lucu dan selalu dijadikan objek lelucon atau objek kasihan. Perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Izza Fidaul (2020) dengan penelitian ini terletak pada penggunaan objek penelitian dan metode analisis. Izza Fidaul (2020) menggunakan film menggunakan film *What They Don't Talk When They Talk About Love* (2013) sebagai objek penelitiannya dan metode analisis *film discourse interpretation* sebagai metode analisis. Sedangkan penelitian ini menggunakan film *Finding Dory* (2016) sebagai objek penelitian dan metode analisis semiotika Roland Barthes sebagai metode analisis.

Penelitian skripsi Ligata Rahma Pramudita (2021) yang berjudul *Representasi Pemuka Agama Dalam Film Pengabdi Setan (1980) Dan Pengabdi Setan (2017)* merupakan penelitian kualitatif yang menggunakan

teknik analisis Roland Barthes dan berfokus pada representasi pemuka agama pada film *Pengabdi Setan* (1980) karya Sisworo Gautama Putra dan *Pengabdi Setan* (2017) karya Joko Anwar. Kajian ini menemukan bahwa pemuka agama, seperti kyai pada film horor, selalu memiliki *power* atas karakter lainnya. *Power* yang dimaksud disini adalah kekuatan yang digunakan untuk mengusir makhluk halus dan menyelamatkan karakter utama. Selain *power*, pemuka agama yang ditampilkan di film horor umumnya selalu memiliki adegan dimana pemuka agama tersebut menasehati karakter utama. Kemudian penelitian ini juga menemukan bahwa pemuka agama selalu ditampilkan secara tiba-tiba, bahkan tanpa latar belakang cerita yang signifikan. Perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Ligata Pramudita (2021) dengan penelitian ini terletak pada penggunaan objek penelitian. Ligata Pramudita (2021) menggunakan film *Pengabdi Setan* (1980) dan *Pengabdi Setan* (2017), sedangkan penelitian ini menggunakan film *Finding Dory* (2016) sebagai objek penelitian.

Penelitian yang menjadi rujukan peneliti selanjutnya adalah penelitian skripsi karya Erlin Sutarman (2006) yang berjudul *Representasi Tokoh Cacat Fisik dalam Film Animasi*. Penelitian ini dilakukan guna mencari tahu bagaimana penggambaran tokoh penyandang disabilitas dalam film tersebut melalui analisis semiotika Roland Barthes. Dengan meneliti teknik kamera, koreografi, penokohan, dialog, hingga judul serta narasi film ini, penelitian ini menemukan bahwa tokoh Nemo digambarkan sebagai karakter yang lemah, mesti senantiasa mendapat perlindungan, dan hidupnya selalu berada dalam situasi yang tidak menguntungkan. Kemudian terdapat diskriminatif antara tokoh Nemo dengan karakter non-disabilitas lainnya. Secara keseluruhan representasi tokoh Nemo yang merupakan penyandang disabilitas digambarkan dengan mengandung diskriminasi. Perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Erlin Sutarman (2006) dengan penelitian ini adalah pada objek penelitian yang dipakai. Penelitian yang berjudul *Representasi Tokoh Cacat Fisik dalam Film Animasi* memakai film animasi *Finding Nemo* (2004)

sebagai objek penelitian, sedangkan penelitian ini menggunakan film animasi *Finding Dory* (2016).

Penelitian-penelitian terdahulu ini dijadikan rujukan karena peneliti melihat adanya relevansi isu yang mengemuka, yaitu bagaimana penyandang disabilitas digambarkan di media, terutama di layar lebar, meskipun penelitian-penelitian sebelumnya menggunakan objek dan teori yang berbeda. Lain hal dengan penelitian yang dilakukan Ligata Rahma Pramudita dan Erlin Sutarman. Dalam penelitian oleh Ligata Rahma Pramudita, peneliti melihat adanya kesamaan penggunaan teori, lalu pada penelitian oleh Erlin Sutarman peneliti melihat adanya kesamaan teori serta penggunaan objek film animasi. Kesamaan-kesamaan itulah yang akhirnya membuat kedua penelitian tersebut dijadikan rujukan oleh peneliti.

I.5.2 Disabilitas: Definisi dan Konsep

Pengertian penyandang disabilitas secara hukum tercantum dalam Pasal 1 Ayat 1 Undang-Undang Penyandang Cacat, yang didefinisikan sebagai: setiap orang yang mempunyai kelainan fisik dan/atau mental, yang dapat mengganggu atau merupakan rintangan dan hambatan baginya untuk melakukan secara selayaknya, yang terdiri dari:

- a. penyandang cacat fisik;
- b. penyandang cacat mental;
- c. penyandang cacat fisik dan mental.

Ada dua pendekatan utama yang mendasari definisi disabilitas, yaitu pendekatan sosial dan pendekatan medis. Kedua pendekatan ini merupakan landasan krusial dan vital guna mendefinisikan disabilitas itu sendiri.

Dalam pendekatan medis, pengindentifikasian penyandang disabilitas ditinjau dari hal-hal yang “kurang” dalam tubuhnya. Pendekatan ini mengasumsikan bahwasanya disabilitas merupakan hasil dari keadaan fisik individu secara intrinsik (bagian dari tubuhnya sendiri) yang mampu membuat

kualitas hidupnya berkurang serta membuat individu terkait merugi. Pendekatan dalam pemaknaan disabilitas ini kerap dipakai di Indonesia, istilah terkait penyebutan disabilitas juga berbeda-beda. Contoh, penyandang disabilitas disebut sebagai penerima cacat menurut Kementerian Kesehatan, sementara di Kementerian Pendidikan Nasional disebut berkebutuhan khusus, sedangkan menurut Kementerian Sosial penyandang disabilitas disebut dengan penyandang cacat. Pemakaian istilah *impairment* yang mempunyai arti kelemahan ataupun kerusakan dan *handicap* atau ketidakmampuan dilakukan pula guna merujuk realitas disabilitas (Barbotte et al., 2011).

Menurut pendekatan medis, kecacatan dapat disebabkan oleh dua faktor, yakni: (1) *acquired* ataupun diperoleh, dan (2) *congenital* ataupun bawaan. Berikut pengkategorian dari pelbagai jenis disabilitas:

1. Penyandang Disabilitas Fisik

- a. Tunanetra: seseorang yang mobilitasnya terbatas lantaran fungsi penglihatannya berkurang ataupun hilang yang diakibatkan oleh penyakit, kecelakaan, ataupun kelahiran. Tunanetra terdiri atas:
 - Buta total, tidak berkemampuan guna melihat secara total
 - Persepsi cahaya, berkemampuan guna memastikan perbedaan perihai adanya cahaya atau tidak
 - Sisa penglihatan atau *low vision*, hanya berkemampuan guna melihat benda di depannya yang berjarak amat dekat.
- b. Tunarungu dan tunawicara: seseorang yang kehilangan fungsi pendengarannya dan/atau bicaranya atau fungsi tersebut mengalami gangguan akibat dari penyakit, kecelakaan, atau kelahiran.
- c. Tunadaksa: seseorang yang kehilangan fungsi gerakannya mengalami gangguan pada otot, sendi, tulang, maupun

syaraf-syaraf akibat dari kelahiran, kecelakaan, ataupun penyakit.

2. Penyandang Disabilitas Mental

- a. Tunagrahita Rendah
- b. Tunagrahita Sedang
- c. Tunagrahita Tinggi

3. Penyandang Disabilitas Fisik dan Mental: kombinasi dari disabilitas fisik dan mental

Disabilitas dalam pendekatan sosial didefinisikan bukan sebagai “kecacatan” yang menggambarkan atribut fisik, melainkan sebagai sesuatu yang diciptakan atau dikonstruksi secara sosial. Untuk mengerti definisi ini, perlu sebelumnya mengetahui studi disabilitas dengan pendekatan kritis dimana konstruksi sosial dari eksklusi (*social construct of exclusion*) dijadikan sebagai landasan yang kemudian dikembangkan. Dengan mengekspos cara-cara lingkungan mencegah inklusi terhadap penyandang disabilitas, gerakan penyandang disabilitas menolak gagasan bahwasanya disabilitas merupakan permasalahan pribadi individu terkait tubuhnya sendiri yang mengalami kerusakan. Sebagaimana kita memahami kompleksitas dari apa yang tampaknya "alami" dan secara naluriah memahami apa itu ras atau jenis kelamin, kita juga mulai mempelajari perbedaan fisik lainnya sebagai identitas secara lebih kritis. Melalui model sosial dapat diketahui karena dampak dari struktur sosial di masyarakat, batasan dalam fungsi fisik atau mental, suatu individu menjadi *disabled* (Ellis & Kent, 2010).

Disabilitas, dinyatakan dalam Pembukaan Konvensi PBB, ialah konsep yang terus mengalami perubahan. Disabilitas merupakan interaksi yang dihasilkan penyandang disabilitas dengan hambatan lingkungan dan perilaku. Hambatan ini menghalangi penyandang disabilitas guna turut berpartisipasi secara aktif dalam bermasyarakat. Menurut *Convention On The Right Of Person With Disabilities*, Penyandang disabilitas ialah orang-orang yang terbatas secara fisik, intelektual, sensorik, ataupun mental yang kemudian jika dihadapkan dengan hambatan, bisa menghalangi partisipasinya dalam

bermasyarakat. Pendekatan sosial ini secara resmi digunakan dan diterapkan Indonesia saat penetapan UU No. 8 Tahun 2016 tentang Penyandang Disabilitas. Sebelumnya Indonesia mendefinisikan penyandang disabilitas dalam UU No. 4 Tahun 1997 tentang Penyandang Cacat yang kemudian dinilai tidak bersesuaian lagi dengan kerangka berpikir perihal kebutuhan penyandang disabilitas. Melalui penggunaan pendekatan sosial, diharapkan UU No. 8 Tahun 2016 tentang Penyandang Disabilitas mampu mendukung kepentingan dari para penyandang disabilitas. Berlandaskan Pasal 4 Ayat 1 UU ini, disebutkan bahwasanya penyandang disabilitas adalah setiap orang yang mengalami keterbatasan fisik, intelektual, mental, dan/atau sensorik dalam jangka waktu lama yang dalam berinteraksi dengan lingkungan dapat mengalami hambatan dan kesulitan untuk berpartisipasi secara penuh dan efektif dengan warga negara lainnya berdasarkan kesamaan hak. Lalu dalam Pasal 4 disebutkan macam-macam penyandang disabilitas yang mencakup: (a) penyandang disabilitas fisik; (b) penyandang disabilitas intelektual; (c) penyandang disabilitas mental; dan/atau (d) penyandang disabilitas sensorik. Kemudian dalam Ayat 2 disebutkan macam-macam penyandang disabilitas dapat dialami secara tunggal, ganda, atau multi dalam jangka waktu lama yang ditetapkan oleh tenaga medis sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

I.5.3 Representasi dalam Penokohan Film

Konsep representasi dalam sistem penggambaran tokoh merujuk pada dua pengertian, yaitu sebagai proses dan juga produk dari pemakaian suatu tanda. Hal ini mengacu pada proses transformasi konsep ideologis abstrak menjadi bentuk yang konkret. Menurut Stuart Hall (1997), proses perubahan ini sangat mungkin dilakukan dengan menerjemahkan konsep-konsep abstrak dan mengaitkannya dengan konsep dan ide mengenai suatu hal, atau dengan kata lain melakukan rekonstruksi realitas. Hall kemudian menjelaskan bahwasanya representasi mengorelasikan makna dan bahasa dengan budaya. Representasi artinya memakai bahasa guna menyampaikan sesuatu, ataupun

guna mewakili dunia pada orang yang lainnya (Hall, 1997). Tanda-tanda yang ada di sebuah film, terutama yang merupakan bentuk representasi dari sebuah “realitas”, harus tetap ditafsirkan meskipun tanda-tanda tersebut memiliki kemiripan dengan hal yang dirujuknya, karena tanda tersebut membawa makna. Hal ini seperti yang dijelaskan oleh Hall:

“Visual signs and images, even when they bear a close resemblance to the things to which they refer, are still signs: they carry meaning and thus have to be interpreted,”
(Hall, 1997)

Makna tidak melekat pada tanda itu sendiri, melainkan dapat juga berasal dari sebuah konstruksi sosial. Makna selalu diproduksi dan dikonstruksikan dalam bentuk representasi yang erat kaitannya dengan dikotomi individu di dalam masyarakat. Hal ini menyebabkan representasi, melalui penokohan, menjadi salah satu praktik penting dalam memproduksi kebudayaan. Dalam hal ini representasi merujuk pada pengertian bagaimana individu, kelompok, ataupun gagasan digambarkan/dipresentasikan. Ada beberapa alat representasi dalam penokohan yang dapat dimaknai sebagai sebuah teks, yaitu narasi, dialog, *setting*, skenario, dan cara bercerita. Melalui alat-alat ini kemudian didapatkan representasi memiliki dua bagian penting: (1) apakah individu, kelompok, ataupun gagasan ditampilkan semestinya, apakah hanya citra yang buruk ditampilkan sehingga citra yang baik dihilangkan, ataukah sebaliknya; dan (2) bagaimana representasi tersebut ditampilkan. Eriyanto (2004) menyebutkan bahwa dengan memperhatikan kedua bagian ini, sebuah teks dapat dijadikan sebagai sarana untuk mengunggulkan suatu kelompok dan memarjinalkan kelompok lain.

Proses representasi dalam penokohan melibatkan pemilihan dan penyajian realitas dalam bentuk kata, kalimat, atau bentuk lainnya secara “baru”. Akan ada penambahan atau penghilangan beberapa bagian tertentu dari realitas yang direpresentasikan, sesuai dengan ketentuan masing-masing media dalam mendefinisikan dan menampilkan “realitas baru” kepada masyarakat (Fiske, 2004).

I.5.4 Film as Social Practice

“Film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan”, hal tersebut diatur dalam Pasal 1 UU No.23 Tahun 2009 tentang Perfilman. Di samping itu, film ialah media komunikasi massa yang berfungsi guna menyampaikan pesan pada penonton secara naratif serta bagaimana pencapaian makna bisa dilaksanakan melalui interaksi secara visual, selain diposisikan menjadi karya seni budaya (Wingstedt, Brändström, & Berg, 2010). D.N. Rodowick, dalam bukunya yang berjudul *The Crisis of Political Modernism* menjabarkan bahwasanya dalam film, realitas akan selalu diseleksi dan diubah berdasarkan keinginan kreatornya:

“rather than reproducing the world spontaneously and automatically, as the ideology of realism would have the spectator believe, the cinematic apparatus always operates selectively, limiting, filtering and transforming the images that are its raw material.” (Rodowick, 1995)

Kemudian “realitas” yang dibentuk oleh kreator-kreator film menjadi salah satu sarana komunikasi antara kreator film dengan masyarakat. Graeme Turner, dalam bukunya yang berjudul *Film as Social Practice* menjelaskan bahwa film merupakan cerminan dari realitas. Suatu film bisa saja hanya membuat realitas “berpindah” dari sebuah bentuk karya tanpa membuat realitasnya berubah. Kemudian film juga bisa merupakan sebuah representasi realitas, dimana realitas tersebut akan dibentuk dan dihadirkan Kembali ke penonton. Bentuk-bentuk realitas yang dimaksud Turner ini bisa berupa tanda-tanda, konvensi, atau sebuah ideologi kebudayaan (Turner, 1988). “Realitas” seperti penggambaran penyandang disabilitas ini lah yang dapat memengaruhi informasi dan wawasan masyarakat mengenai disabilitas yang didapatkan masyarakat.

“The animated cartoon is not a variety of the feature cinema but represents a quite independent form of art, with its own artistic language, opposed in many ways to the language of the feature cinema or the documentary,” (Lotman dalam Pikkov, 2010)

Yuri Lotman menjelaskan bahwa film animasi adalah bentuk seni independen, bukan sebuah variasi dari *feature cinema*. Hal ini dikarenakan film animasi memiliki bahasa artistiknya sendiri yang berlawanan dengan bentuk-bentuk bahasa dalam sinema. Bentuk “*image*” animasi yang merupakan suatu tanda di atas tanda merupakan suatu bentuk dari bahasa artistik yang dimiliki film animasi. Definisi dari animasi sendiri ialah upaya guna membuat benda mati ataupun gambar diam menjadi bergerak atau ilusi hidup atau memberi kesan seperti menghidupkan (Wright, 2005). Pembuatan film animasi merupakan hal yang kompleks. Suatu realitas akan diproses untuk menjadi sebuah ilusi, yang kemudian menjadikan ketelitian dan ketepatan dalam pengambilan bentuk yang lebih sederhana dari sebuah realitas yang amat kompleks adalah salah satu tantangan dalam memproduksi film animasi. Kemudian karena tanda-tanda yang dipakai dalam film animasi terhubung ke objeknya secara langsung, film animasi tampak membawa suatu realitas meskipun dalam bentuk yang berbeda (Fiske, *Introduction to Communication Studies*, 1990).

Realitas-realitas ini merupakan bagian yang luas mengenai representasi dalam film. Ketika diterapkan pada film tetapi tidak terbatas pada analisis film, kumpulan metode film yang luas akan muncul. Akibatnya, teori film menjadi bagian dari disiplin ilmu dan metode yang lebih luas yang disebut kajian budaya (Turner, 1988). Studi kajian budaya pada awalnya menganalisis cara-cara di mana makna sosial diproduksi melalui budaya atau cara lain, yaitu melalui televisi, radio, olahraga, komik, film, musik, dan *fashion*. Pengaruh berbagai intervensi Inggris dan dukungan dari ahli teori Perancis seperti Barthes dan Althusser mengarah pada studi tentang fungsi, praktik, dan proses budaya. “Budaya” kemudian didefinisikan proses konstruksi gaya hidup masyarakat, di mana sistem tersebut menghasilkan makna, rasa atau kesadaran, terutama sistem dan media representasi yang memberikan gambaran makna budaya. Oleh karena itu, film, televisi, dan periklanan adalah tujuan utama penelitian dan analisis “tekstual”. Dalam penelitian ini, budaya dianggap tersusun dari sistem makna yang saling berhubungan. Untuk lebih memahami

bagaimana film menjadi bagian dari sistem budaya yang dianalisis, perlu mempelajari film itu sendiri sebagai sarana khusus untuk memproduksi dan mereproduksi makna budaya.

I.5.5 Analisis Semiotik

Semiotika adalah metode untuk menganalisis tanda-tanda (*signs*). Pendekatan semiotika memberi alat analisis bagi peneliti yang tidak lagi asing dengan objek observasi dan konsep *fashion* yang tampaknya asing, dan tidak terdapat objek yang begitu saja diterima (Lacey, 1998). Studi mengenai tanda, atau yang lebih umum disebut semiotik, pertama kali dikemukakan oleh linguis asal dari Swiss yang bernama Ferdinand de Saussure dan Charles Pierce di Amerika Serikat. Mereka memberi nama “*semiology*” dan “*semiotics*” pada teori yang mereka hasilkan. Semiotik bersumber dari kata dalam bahasa Yunani yakni “*semeion*”, yang artinya tanda. Saussure dan Pierce ketika mengembangkan semiotik, merujuk pada pemakaian tanda dalam bahasa yang kemudian dipakai guna memahami makna yang ada dalam bahasa. Fokus Saussure bukanlah bagaimana bahasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari, melainkan bagaimana bahasa itu sendiri terstruktur.

Secara fundamental, semiotik mengkaji bagaimana pemaknaan manusia (*humanity*) pada hal-hal (*things*). Melakukan pemaknaan tanda-tanda memerlukan kultur budaya. Budaya merupakan salah satu faktor krusial dalam konstruksi pesan melalui tanda. Pesan yang tidak bisa berdiri sendiri kemudian memerlukan keberadaan norma, nilai, atau aturan dalam masyarakat untuk bisa dimaknai. Semiotik termasuk dalam ranah *cultural studies* atau ilmu budaya karena memasukkan unsur budaya ke dalam kajiannya. Ketika makna dikonstruksikan bersama dengan budaya, maka hal tersebut bakal menjadi landasan atas ideologi terkait suatu tanda (Prasetyo, 2019). Semiotik juga dapat disebut ilmu tentang bagaimana menggunakan tanda untuk menjelaskan suatu peristiwa. Semiotik kemudian dapat digunakan untuk memaknai sebuah teks di media.

Semiotik menelaah studi perihal bahasa dan bagaimana bahasa telah menjadi pengaruh utama yang ikut serta guna membentuk paradigma dan persepsi manusia terkait dunia. Semiotik juga merupakan alat guna melakukan analisis pada gambar yang luar biasa. Walaupun terminology-terminologi (referensial, referensi, paradigma, freemason, sinkronis, diakronis, dll.) mungkin tampak membingungkan pada awalnya, semiotika merupakan disiplin penting dalam penelitian bahasa media (Lacey, 1998).

Melalui bukunya yang berjudul *Metode Penelitian: Studi Media dan Kajian Budaya*, Rachmah Ida (2014), menjelaskan dalam semiotiknya, Ferdinand Saussure mendefinisikan tanda secara struktural dengan tanda atau *sign* itu sendiri sebagai unit dasar dari suatu bahasa (Rose G. , 2001). Terdapat dua bagian dari tanda yang perbedaannya terletak pada level analitik. Menurut Saussure, tanda merupakan hasil yang didapatkan ketika *signifier* (bagian pertama) dan *signified* (bagian kedua) digabungkan (Lacey, 1998 dalam Ida, 2014). *Signifier* merupakan persepsi terkait wujud fisik tanda berupa material, visual, akustik, maupun selera (*taste*). Sementara *signified* merupakan konsep mental yang dipelajari melalui pengasosiasian dengan objek. Hubungan antara tanda dan referen-nya (objek aktual yang direpresentasikan tanda) disebut dengan signifikasi (*signification*).

Untuk meneliti lebih lanjut mengenai makna tanda, Saussure juga mengemukakan apa yang dimaknai dengan Denotatif dan Konotatif. Denotasi berada pada level pertama dari signifikansi. Makna denotatif adalah makna yang terdapat dalam kamus atau terminologi atau gambar. Sebagai contoh, kata anjing atau gambar anjing mengandung makna binatang berkaki empat, berbulu, dan menggonggong. Pemaknaan tersebut dilandaskan pada makna yang terdapat dalam kamus. Namun, kata ‘anjing’ (dalam bahasa Indonesia) berbeda dengan kata ‘*dog*’ (bahasa Inggris), meskipun definisi yang menjelaskannya barangkali bisa saja sama. Roland Barthes (1977) menyarankan bahwa tanda yang beroperasi pada level denotatif lebih mudah guna dimaknai (*decode*). Kita bisa saja melihat gambar bayi dan melihatnya

bahwa itu adalah bayi dan bukan anak atau orang dewasa. Terminologi yang berhubungan dengan denotatif, biasa dikenal dengan *diegesis*. *Diegesis* merupakan kumpulan dari berbagai makna denotatif terkait suatu gambar (Rose, 2001 dalam Ida, 2014). *Diegesis* dapat ditemui dalam berbagai bentuk iklan yang menyertai gambar. Misalnya ada iklan dengan gambar seorang bayi yang tidur dan mengangkat tangannya, lalu ada teks di atasnya: “usaha terbaik melindungi buah hati;” tulisan inilah yang dinamakan dengan *diegesis*. *Diegesis* akan lebih jelas dan banyak digunakan dalam studi tentang film.

Sedangkan level konotatif dapat diartikan sebagai makna kultural yang terdapat pada suatu terminologi. Sebagai contoh, bunga mawar merah yang merekah, mengandung makna konotatif sebagai tanda dari laki-laki dan perempuan yang tengah jatuh cinta. Pergerakan dari level konotatif ini banyak terjadi dalam konteks kultural yang berada dalam masyarakat. Terdapat dua bagian dari level konotasi yang dapat dipakai guna membaca tanda, yaitu *metonymic* dan *synecdochal*. *Metonymic* merupakan bentuk komunikasi yang dilakukan melalui asosiasi, contohnya: Rolls Royce diasosiasikan sebagai “kemewahan” ataupun “kekayaan”. *Synecdochal* merupakan subkategori *metonymic* yang memberikan makna “keseluruhan” atau “sebaliknya”, contohnya: Pentagon identik dengan “kemiliteran Amerika”, White House identik dengan “kepresidenan Amerika”.

I.6 Metodologi Penelitian

I.6.1 Metode Penelitian

Penelitian ini memakai pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif mempunyai tujuan guna menjabarkan fenomena melalui pengumpulan data secara mendalam (Kriyantono, 2006). Penelitian ini memakai metode analisis teks semiotik milik Ferdinand Saussure guna menjabarkan bagaimana penyandang disabilitas digambarkan melalui tanda-tanda dan simbol visualisasi film.

I.6.2 Tipe Penelitian

Penelitian ini bertipe eksploratif, yakni kajian yang mengeksplorasi teks film guna menjabarkan simbol-simbol yang menjelaskan mengenai disabilitas dalam film *Finding Dory* (2016).

I.6.3 Objek Penelitian

Objek yang dikaji pada kajian ini ialah film *Finding Dory* (2016) yang disutradarai oleh Andrew Stanton. Film sebagai media yang diobservasi melalui pelbagai unit visualnya, dialog, dan unsur-unsur intrinsiknya dengan berfokus pada karakter-karakter yang terdapat dalam film tersebut. Peneliti memilih film *Finding Dory* (2016) disebabkan oleh beberapa hal. Pertama adalah karena film *Finding Dory* (2016) dapat bermanfaat tidak hanya untuk anak-anak, namun juga untuk orang dewasa, serta dapat memberikan pelajaran hidup yang penting. Lalu film *Finding Dory* (2016) menampilkan disabilitas dan masalah yang terkait dengan disabilitas dengan cukup sering, dan yang terakhir karena ceritanya yang tergolong unik dan cukup menarik bagi peneliti, terutama terkait bagaimana penyandang disabilitas dan disabilitas itu sendiri digambarkan.

I.6.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik guna mengumpulkan data dilaksanakan melalui pembagian data menjadi data primer dan data sekunder. Data primer berisikan seluruh teks dari film yang tengah dikaji, terutama bagian dialog dan gambar dalam film *Finding Dory* (2016). Data sekunder berisikan berbagai macam teks, kajian akademik, serta literatur perihal disabilitas, identitas disabilitas, dan film *Finding Dory* (2016).

Pengumpulan data-data primer (*film data*) film *Finding Nemo* dilaksanakan dengan menonton film tersebut secara saksama. Peneliti kemudian mencatat dan memberi tanda pada scene-scene yang berkorelasi ataupun dinilai terkait dengan topik penelitian, yakni identitas disabilitas. Seluruh data tersebut selanjutnya dikumpulkan melalui *screen capture* ataupun

potongan adegannya diambil melalui tangkapan layar yang berisikan makna, yang menjabarkan penggambaran penyandang disabilitas.

Data primer bersumber dari objek yang dikaji, sementara data sekunder dikumpulkan melalui studi pustaka, kajian literature, berbagai teks akademik, ataupun teks jurnalistik dalam digital (*soft copy*), maupun bentuk cetak (*hard copy*). Hal ini perlu dilaksanakan guna mendapat data-data yang menunjang penelitian, terutama perihal konsep dan teori disabilitas dan identitas disabilitas.

I.6.5 Teknik Analisis Data

Analisis data dilaksanakan peneliti melalui sejumlah tahapan. Setelah mengumpulkan data-data primer dan sekunder, penulis kemudian akan menganalisis data berupa *scene-scene* yang menampilkan tokoh disabilitas menggunakan semiotik Ferdinand Saussure. Dengan menggunakan semiotik Saussure, *scene-scene* yang telah dikumpulkan akan dikaji secara denotatif, yakni melalui pengamatan pelbagai tanda dalam film secara literal dan realitas yang ditampilkan secara eksplisit, atau makna sesungguhnya. Kemudian *scene* bakal dikaji secara konotatif melalui penghubungan tanda-tanda dalam *scene* dengan wawasan kultural peneliti. Lalu realitas kultur yang terdapat di Indonesia maupun Amerika Serikat juga akan dipakai sebagai sebuah bandingan dalam menjelaskan tanda-tanda tersebut. Kerangka kerja ini digunakan sebagai acuan pada bab III atau bab analisis dan pembahasan. Berikut merupakan tahap analisis yang dilaksanakan peneliti:

1. Tahap deskripsi makna denotatif: Pada tahap ini tanda akan dijelaskan secara literal dan nyata. Pada tahap ini juga *scene* akan dijabarkan selaras dengan segala hal yang bisa diamati secara eksplisit, seperti apa yang dilakukan dan dikatakan suatu karakter, ekspresi wajah yang muncul, dan teknik kamera yang digunakan.
2. Tahap deskripsi makna konotatif: Pada tahap ini penulis akan menjelaskan tanda dengan keaktifan dan pengetahuan kultural

penulis. Kemudian penulis membandingkan makna-makna tersebut dengan realitas kultur atau pemikiran populer di masyarakat yang terdapat di Indonesia dan/atau Amerika Serikat, seperti apa makna dari dialog pada *scene* tertentu, makna ekspresi wajah yang ditampilkan, dan apa makna dari teknik kamera yang digunakan.

I.6.6 Limitasi Penelitian

Penulis menyadari ada beberapa limitasi pada penelitian ini. Dalam penelitian ini, peneliti berfokus pada penggambaran disabilitas melalui tanda-tanda yang ada di dalam film ini yang kemudian dihubungkan dengan kajian-kajian terkait budaya Amerika Serikat. Dengan kata lain, latar belakang budaya yang dipakai dan latar belakang budaya penulis berbeda. Meskipun penulis juga sudah menghubungkan kajian-kajian budaya Indonesia pada penelitian ini, namun kajian budaya yang dipakai dominan adalah budaya Amerika. Hal ini pun kemudian memunculkan bias. Hal ini menjadi penting karena selama penulisan penelitian ini, penulis mengalami hambatan dalam mencari data-data serta kajian disabilitas yang di Indonesia.

Lalu ada limitasi pada pemilihan film animasi. Penulis menyadari bahwa biasanya jika berbicara mengenai disabilitas, besar kemungkinan akan membicarakan manusia secara nyata. Lalu perihal metode yang digunakan. Penulis menyadari bahwa Semiotika milik Ferdinand Saussure tidak memberikan semua detil yang ada untuk menjelaskan representasi pada suatu film. Pada hal ini juga penulis memiliki alasan tersendiri mengapa memilih metode semiotika milik Ferdinand Saussure. Terakhir penulis menyadari bahwa teori yang digunakan, meskipun sudah cukup, masih ada teori-teori yang lain yang dapat menjelaskan representasi disabilitas dalam film. Sekali lagi penulis mempunyai alasan tersendiri ketika memilih teori-teori yang digunakan pada penelitian ini.

Kemudian dalam penelitian ini, peneliti hanya akan menggunakan beberapa komponen *mise-en-scene* dalam meneliti film *Finding Dory* (2016). Ada beberapa hal yang menjadi dasar atas pemilihan ini. Pertama adalah film ini merupakan film animasi dengan karakter berupa ikan (dan gurita), yang menyebabkan tidak diperlukannya kostum, tata rambut, dan tata rias, karena dari semua karakter yang akan diteliti, tidak ada karakter yang memiliki unsur ini. Selain hal ini, komponen-komponen *mise-en-scene* yang lainnya akan digunakan, terutama latar tempat dan juga perilaku karakter yang merupakan unsur penting dalam penelitian ini. Maka dari itu, komponen terpenting dari film ini yang digunakan oleh penulis adalah dialog film, latar, *angle* kamera, ekspresi muka, serta perilaku karakter.