

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Representasi disabilitas dalam media, khususnya film, telah menjadi isu penting dalam kajian budaya dan studi media. Ada dua jenis disabilitas menurut Goodley (2011, h.9) yaitu *Impairment* dan *Disability*. *Impairment is any loss or abnormality of psychological, physiological or anatomical structure or function* sedangkan *Disability is any restriction or lack (resulting from an impairment) of ability to perform an activity in the manner or within the range considered normal for a human being*. Sebelum muncul terminologi disabilitas, kata cacat sering digunakan dalam pada seseorang yang dianggap memiliki kekurangan, kerusakan, atau ketidaklengkapan fisik jika dibandingkan dengan yang normal (Masduqi, dalam Marulitua, 2017, h. 329). Setelah itu, lahirlah kata difabel yang merupakan kata dari *different* dan *ability* dalam bahasa Inggris yang dimaksudkan untuk memberikan makna baru untuk melawan diskriminasi terhadap kaum difabel. Difabel bermakna orang yang bersangkutan masih dapat melakukan kegiatan atau aktivitas hanya saja dengan cara atau kemampuan yang berbeda (Maftuhin, 2016, h. 151). Hingga akhirnya Undang-Undang nomor 8 tahun 2016 tentang Penyandang Disabilitas terbit, maka disepakati bahwa difabel maupun disabilitas mempunyai makna yang sama, begitupun dengan penelitian ini penulis menggunakan terminologi penyandang disabilitas.

Media memainkan peran sentral dalam membentuk persepsi masyarakat tentang individu dan kelompok yang dianggap "berbeda" atau berada di luar norma mayoritas. Dalam hal ini, disabilitas seringkali diperlakukan sebagai sesuatu yang harus "diperbaiki" atau dilihat sebagai kekurangan yang harus diatasi. Stereotip ini tercermin dalam berbagai

media, termasuk film, yang sering kali menggambarkan individu dengan disabilitas sebagai sosok yang lemah, tidak berdaya, atau bahkan beban bagi masyarakat. Sebaliknya, beberapa film justru mempromosikan narasi di mana individu disabilitas ditampilkan secara heroik karena mampu "mengatasi" keterbatasan mereka, sering kali menonjolkan keberhasilan yang dianggap luar biasa. Contohnya pada film *Miracle in Cell no 7* yang menampilkan nilai heroisme dari seorang penyandang disabilitas (Anggoro, 2024) dan juga film *Dancing In The Rain* (2018), Nurani (2020, h. 93) Stigma sosial penyandang disabilitas berupa pengucilan diri, serta bahan lelucon dan olok-olok. Sementara penyandang disabilitas sebagai stereotip dalam film ini adalah dianggap sebagai penyakit, dianggap aib yang memalukan, serta tidak berdaya dan beban bagi orang normal.

Padahal, pandangan seperti ini berisiko mengabaikan realitas sehari-hari orang dengan disabilitas yang jauh lebih kompleks. Mereka bukan hanya menghadapi tantangan fisik atau mental, tetapi juga berhadapan dengan hambatan sosial, ekonomi, dan struktural yang menghalangi partisipasi mereka dalam masyarakat. Dengan demikian, representasi disabilitas di media seharusnya tidak hanya terfokus pada aspek fisik atau mental dari individu, tetapi juga pada dinamika sosial yang mempengaruhi kehidupan mereka. Dalam konteks ini, penting untuk menilai bagaimana media, khususnya film, mampu menawarkan perspektif yang lebih inklusif, realistis, dan mendalam tentang kehidupan orang dengan disabilitas.

Untuk memahami sejauh mana media, khususnya film, mampu menawarkan perspektif yang inklusif, realistis, dan mendalam tentang kehidupan orang dengan disabilitas, perlu ditinjau penelitian-penelitian terdahulu yang telah mengeksplorasi tema ini. Kajian sebelumnya memberikan landasan penting dalam melihat pola, kecenderungan, serta kekurangan representasi disabilitas di media, sekaligus menjadi pijakan untuk mengevaluasi perkembangan representasi tersebut dalam konteks budaya dan sosial yang terus berubah.

Tabel 1.1 Penelitian Sebelumnya Tentang Disabilitas

No	Judul	Tahun	Semiotika
1	REPRESENTASI PENYANDANG DISABILITAS DALAM FILM SOUND OF METAL	2022	Semiotika John Fiske
2	REPRESENTASI FEMINISME DAN KESAMAAN HAK BAGI DISABILITAS (STUDI ANALISIS SEMIOTIKA CHARLES SANDERS PEIRCE PADA IKLAN “WARDAH BEAUTY MOVE YOU”)	2022	Semiotika Sanders Peirce
3	REPRESENTASI MASYARAKAT YANG INKLUSIF DAN EKSKLUSIF DALAM FILM CODA	2023	Semiotika Ferdinand De Saussure

Penelitian mengenai disabilitas sudah banyak dilakukan sebelumnya, dengan berbagai pendekatan yang beragam. Namun, yang membedakan penelitian ini dari penelitian-penelitian terdahulu adalah penggunaan metode analisis semiotika Roland Barthes sebagai kerangka teoritis utama. Adapun pada nomor satu penelitian yang berjudul

Representasi Penyandang Disabilitas dalam film *Sound of Metal* menggunakan semiotika John Fiske menghasilkan bahwa film *Sound of Metal* menampilkan seorang penyandang disabilitas tuli memakai bahasa isyarat dari wujudnya ideologi egalitarianisme kepada penyandang disabilitas tuli lainnya maupun lingkungannya. Penelitian yang kedua yang berjudul “Representasi Feminisme dan Kesamaan Hak Bagi Disabilitas (Studi Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce Pada Iklan “Wardah Beauty Move You”)” menggunakan semiotika Charles Sanders Peirce menghasilkan bahwa kecantikan tidak memandang ras atau suku, cantik berasal dari dalam diri seseorang, dan iklan ini menunjukkan bahwa perempuan penyandang disabilitas juga berhak merasa cantik dan memiliki hak yang sama dengan perempuan lainnya. Terakhir, penelitian ketiga yang berjudul “Representasi Masyarakat yang Inklusif dan Eksklusif dalam Film *CODA*” menggunakan semiotika Ferdinand de Saussure yang menghasilkan bahwa film “*CODA*” adalah cerminan kehidupan kaum disabilitas tuli yang belum sepenuhnya diterima secara sosial. Dari ketiga penelitian di atas menghasilkan bahwa salah duanya terwujud dari representasi yang adil dan inklusif. Selain itu, Penelitian yang penulis susun berbeda dengan penelitian sejenis yang membahas representasi pada film karena fokus utamanya adalah representasi tokoh pendukung, yaitu Obet, sebagai seorang penyandang disabilitas dalam film “*Agak Laen*” (2024). Pendekatan ini memberikan perspektif yang jarang dijelajahi, karena penelitian sejenis sebelumnya lebih banyak menyoroti tokoh utama sebagai objek penelitian, oleh karena itu penelitian ini diharapkan dapat memperkaya wacana mengenai representasi disabilitas dalam media. Penelitian ini secara mendalam akan mengkaji representasi disabilitas dalam media, mengintegrasikan konsep-konsep semiotika Roland Barthes dalam analisis tanda dan makna, sehingga memungkinkan pemahaman yang lebih komprehensif tentang disabilitas sebagai fenomena sosial dan budaya.

Film “*Agak Laen*” menghadirkan salah satu contoh representasi disabilitas melalui tokoh Obet. Tokoh Obet, yang memiliki keterbatasan

fisik, merupakan karakter yang signifikan dalam film tersebut. Namun, seiring dengan itu, penting untuk mengkaji apakah karakter Obet digambarkan secara manusiawi dan kompleks, atau justru terjebak dalam stereotip yang biasa ditemukan pada representasi disabilitas dalam media. Pertanyaan ini relevan mengingat film sebagai salah satu medium populer memiliki pengaruh yang besar dalam membentuk persepsi masyarakat, baik secara sadar maupun tidak sadar.

Indonesia, sebagai negara dengan beragam budaya dan tantangan sosial, memiliki konteks yang unik dalam hal disabilitas. Data dari Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2020 (dalam Pedoman Operasional Asistensi Rehabilitasi Sosial (ATENSI), 2021) dalam jumlah penduduk penyandang disabilitas di Indonesia diperkirakan mencapai 22,97 juta jiwa yang tersebar di seluruh wilayah Indonesia yang mencakup berbagai jenis keterbatasan, baik fisik, mental, intelektual, maupun sensorik. Meskipun undang-undang telah mengatur hak-hak penyandang disabilitas, kenyataannya masih banyak orang dengan disabilitas yang menghadapi diskriminasi dan marginalisasi. Dalam konteks media, representasi mereka sering kali terbatas, baik dari segi kuantitas maupun kualitas.

Menurut Wibowo (Rizal, 2014:9), film merupakan sebuah alat untuk dapat menyampaikan berbagai pesan kepada khalayak umum melalui media cerita, dan juga bisa diartikan sebagai media ekspresi artistik bagi para seniman dan insan perfilman untuk dapat mengungkapkan gagasan dan ide cerita yang dimiliki oleh sang pembuat film. Film menurut Askurifai (2003) dan Widiani (2017) juga menjelaskan bahwa film merupakan media komunikasi audio visual yang dapat dinikmati oleh segala rentan usia dan latar belakang sosial yang ada di masyarakat. Sedangkan, menurut UU no 33 tahun 2009, film dapat diartikan sebagai sebuah karya seni budaya yang merupakan sebuah pranata sosial dan sebagai media komunikasi massa yang dibuat atas dasar kaidah sinematografi dengan ataupun tanpa suara dan dapat dipertunjukkan. Pada dasarnya film berfungsi sebagai sebuah media

hiburan bagi para penontonnya. Namun, film juga memiliki fungsi informatif, edukatif, ataupun persuasif.

Film sebagai bentuk media massa memainkan peran penting dalam membentuk opini publik dan menampilkan berbagai representasi masyarakat, termasuk kelompok minoritas seperti penyandang disabilitas. Namun, sering kali, representasi penyandang disabilitas dalam media cenderung terbatas pada penggambaran yang kurang kompleks, tidak seimbang, dan sering kali stereotipikal sehingga para penonton tidak mampu mempelajari sudut pandang dari seorang disabilitas (Jeffress, 2022, h. 83). Misalnya, tokoh dengan disabilitas kerap ditampilkan sebagai objek belas kasihan atau tokoh inspirasional yang berhasil "mengatasi" keterbatasannya melalui perjuangan pribadi. Padahal, pandangan ini menyederhanakan pengalaman hidup penyandang disabilitas dan mengabaikan hambatan sistemik yang mereka hadapi.

Film "Agak Laen", yang dirilis di Indonesia pada tahun 2024, menawarkan sebuah pendekatan yang berbeda dengan memasukkan karakter Obet, seorang penyandang disabilitas. Analisis terhadap film ini menjadi relevan karena tidak banyak film Indonesia yang memberikan ruang bagi karakter dengan disabilitas untuk dieksplorasi secara mendalam. Dilansir dari Kaltim.idntimes (24/03/2024), tercatat sejak 2013 film yang mengangkat tema disabilitas hanya berjumlah 8 film. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana representasi disabilitas dalam film ini berkontribusi dalam memperluas atau, sebaliknya, mempersempit pemahaman masyarakat mengenai kehidupan penyandang disabilitas.

Representasi yang adil dan inklusif dari penyandang disabilitas dapat membantu mengurangi stigma yang melekat, meningkatkan kesadaran masyarakat akan hak-hak dan kebutuhan mereka, serta mempromosikan kesetaraan dan penerimaan (UNESA, 2025). Film, sebagai media yang menjangkau berbagai lapisan masyarakat, memiliki potensi untuk mendorong perubahan positif dalam persepsi masyarakat terhadap disabilitas.

Melalui penelitian ini, akan dianalisis secara mendalam bagaimana karakter Obet dalam film "Agak Laen" direpresentasikan. Apakah ia digambarkan sebagai sosok yang manusiawi, kompleks, dan setara dengan karakter lainnya, atau justru ditampilkan melalui lensa stereotip yang cenderung menempatkan penyandang disabilitas dalam posisi yang subordinat? Selain itu, penelitian ini juga akan mengkaji apakah film ini memberikan kontribusi terhadap wacana sosial tentang disabilitas di Indonesia, serta bagaimana dampak dari representasi tersebut terhadap penonton.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah Bagaimana Representasi Marginalisasi Penyandang Disabilitas dalam film "Agak Laen" (2024)?

C. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis Representasi Marginalisasi Penyandang Disabilitas dalam film "Agak Laen" (2024)

D. MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara akademis maupun praktis, di antaranya:

1. Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan kajian komunikasi, khususnya dalam analisis representasi marginalisasi penyandang disabilitas di media populer. Temuan penelitian dapat menjadi referensi bagi peneliti atau mahasiswa yang tertarik mengkaji isu disabilitas dengan pendekatan model sosial, teori stigma, maupun kajian budaya. Selain itu, penelitian ini memperkaya literatur akademik tentang hubungan antara media, stigma sosial, dan proses marginalisasi, sehingga

dapat digunakan sebagai dasar bagi penelitian lanjutan yang ingin mengeksplorasi fenomena serupa pada genre film lain atau media berbeda.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat menjadi bahan refleksi bagi pembuat film, pelaku industri kreatif, dan pihak terkait lainnya dalam membangun representasi penyandang disabilitas yang lebih setara. Dengan memahami bagaimana marginalisasi direpresentasikan di layar, pembuat film dapat menghindari narasi yang memperkuat stigma dan eksklusi sosial. Penelitian ini juga memberikan masukan untuk melibatkan penyandang disabilitas secara langsung dalam proses kreatif, sehingga menghasilkan penggambaran yang lebih autentik, inklusif, dan mampu mendorong perubahan persepsi publik.

E. KERANGKA TEORI

Kerangka teori dalam penelitian ini akan menggunakan beberapa konsep kunci dari teori representasi media, marginalisasi dan kajian disabilitas.

1. Teori Representasi (Stuart Hall)

Stuart Hall (dalam Wibowo, 2011, h. 148) menjelaskan bahwa ada dua proses dalam representasi: pertama, representasi mental atau konsep yang ada dalam pikiran masing-masing individu yang bersifat abstrak. Kedua, representasi melalui bahasa yang memiliki peran penting dalam menyampaikan makna dan menghubungkan konsep abstrak ke dalam simbol. Bahasa ini bisa berupa verbal atau non-verbal seperti gerak tubuh dan ekspresi wajah. Representasi adalah sebuah bagian penting dari proses di mana makna diproduksi dan dipertukarkan di antara anggota suatu budaya. Hal ini melibatkan penggunaan bahasa, tanda-tanda dan gambar yang mewakili sesuatu. Secara sederhana, representasi adalah proses

memberikan makna atau arti menggunakan bahasa kepada orang lain (Hall, 1997, h. 15).

Lebih lanjut, teori representasi terbagi menjadi tiga pendekatan: (1) Pendekatan reflektif, di mana bahasa berfungsi seperti cermin yang menunjukkan makna sebenarnya. Pendekatan ini menekankan bahasa yang dapat menyampaikan makna dalam objek secara langsung. (2) Pendekatan intensional, di mana bahasa bermanfaat untuk mengekspresikan perasaan pribadi seseorang sebagai kode personal. (3) Pendekatan konstruksionis, di mana makna dibangun melalui penggunaan bahasa. Dalam hal ini, bahasa dan penggunaannya tidak dapat menentukan makna secara mandiri, tetapi melalui interpretasi yang muncul dari berbagai aktor sosial yang menggunakan konsep, budaya, dan bahasa, lalu mengintegrasikannya dengan sistem representasi lainnya (Hall, 1997, h.15)

Stuart Hall, seorang ahli kajian budaya, mengemukakan bahwa representasi adalah cara di mana makna dikonstruksi dan dikomunikasikan melalui bahasa, media, dan budaya. Menurut Hall (1997, h.16), representasi tidak hanya merefleksikan realitas, tetapi juga membentuk cara manusia memahami dunia. Secara spesifik, representasi melibatkan penggunaan 'tanda' seperti gambar, suara, atau bentuk lainnya yang kemudian digabungkan untuk menampilkan kembali sesuatu yang telah diserap, dipahami, dibayangkan, atau dirasakan secara fisik. Konstruksi representasi ($X=Y$) menggunakan X dan Y sebagai penanda dan petanda. X berfungsi sebagai penanda yang menarik perhatian kepada sesuatu yang ada secara konseptual atau material tentang Y (Danesi 2004 dalam Respati, 2024). Sebagai contoh dalam media, konsep maskulinitas yang dominan bisa digambarkan melalui karakter laki-laki yang berkuasa dan menggunakan kekerasan.

Sebagai ilustrasi, lampu lalu lintas berfungsi sebagai perangkat yang menghasilkan warna secara berurutan. Warna-warna tersebut terbentuk akibat perbedaan panjang gelombang cahaya yang diterima oleh mata manusia. Namun, klasifikasi warna ini ditentukan oleh konteks budaya

tertentu. Setiap budaya memiliki sistem untuk membagi spektrum cahaya menjadi kategori warna tertentu, seperti merah, hijau, kuning, dan biru, yang kemudian diberi nama sesuai dengan terminologi budaya tersebut. Sistem ini digunakan untuk merepresentasikan dan melambangkan warna sesuai dengan konsep warna yang berlaku dalam suatu masyarakat. Penting untuk dicatat bahwa sistem klasifikasi ini dapat berbeda antara satu budaya dengan budaya lainnya, di mana setiap budaya mungkin memiliki istilah atau simbol yang berbeda untuk mengidentifikasi warna. Dengan demikian, sistem ini berfungsi sebagai kode linguistik yang menghubungkan tanda-tanda linguistik dengan konsep warna, sehingga memungkinkan komunikasi antarindividu mengenai warna melalui "bahasa warna." (Hall 1997, h.26)

Dalam konteks disabilitas, representasi ini seringkali berkaitan dengan bagaimana individu atau kelompok dengan disabilitas dikonstruksi oleh media, baik sebagai sosok yang patut dikasihani, sumber inspirasi, atau bahkan ancaman.

2. Semiotika Roland Barthes

Semiotika adalah ilmu dan metode yang menganalisis tanda dalam suatu objek untuk memahami maknanya (Danesi, 2010, h. 89). Menurut Ferdinand de Saussure (1913, dalam Danesi, 2010), semiotika adalah ilmu yang mempelajari tanda dalam masyarakat. Istilah 'semiotika' berasal dari 'semiology' dalam bahasa Yunani, yang berarti 'tanda'. Pada dasarnya, semiotika menjawab pertanyaan tentang apa yang dimaksud dengan X, di mana X bisa apa saja, tergantung bagaimana manusia merepresentasikan makna dalam kondisi tertentu.

Pada pertengahan abad ke-20, semiotika semakin berkembang dengan bidang kajian yang luas, membahas bagaimana manusia menciptakan makna. Dalam komunikasi, tanda dan makna menjadi penghubung antara semiotika dan komunikasi itu sendiri. Oleh karena itu, dalam teori komunikasi semiotika, studi ini membahas bagaimana pesan

dapat diatur dan ditukar secara efektif untuk menghasilkan kode (Fiske, J., 1990, h. 65). Teori ini berkembang dari berbagai pemikiran yang diperkenalkan oleh pendiri semiotika seperti Ferdinand de Saussure dan Charles Sanders Peirce, yang membuka perspektif baru tentang bahasa dan tanda. Menurut Saussure, manusia dapat membedakan antara '*signifiant*' (penanda) dan '*signifie*' (petanda) (Kurniawan, 2001, h. 14).

Pandangan ini kemudian dikembangkan lebih lanjut oleh Roland Barthes dalam bidang kritik sastra, bahasa, dan semiologi. Barthes mengamati hubungan antara penanda dan petanda dalam pembentukan tanda, di mana keduanya bukanlah identik tetapi ekuivalen, menciptakan korelasi yang menyatukan mereka (Hawkes dalam Kurniawan, 2001, h. 22). Barthes juga menjelaskan bahwa mitos adalah karakteristik yang memerlukan penggalian lebih dalam pada penanda untuk memahami mitos dalam kehidupan sehari-hari masyarakat.

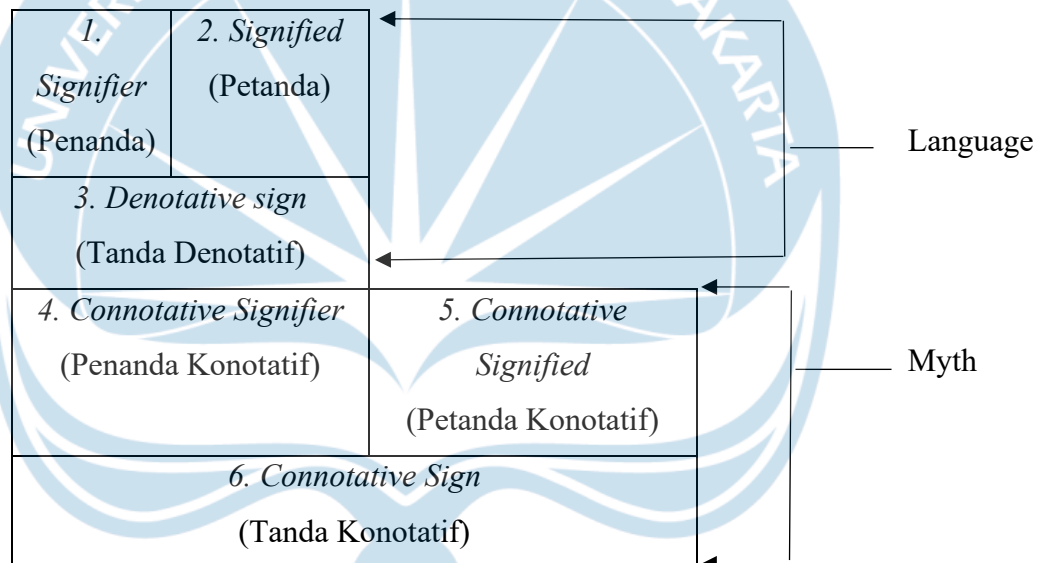
Barthes (1984) mengatakan bahwa mitos adalah sistem yang unik karena dibangun dari sistem tanda yang sudah ada sebelumnya. Ini disebut sebagai sistem semiologis tingkat kedua, di mana sesuatu yang sebelumnya menjadi tanda dalam sistem pertama kini hanya berfungsi sebagai penanda dalam sistem kedua. Mitos mengambil berbagai bentuk materi seperti bahasa, gambar, foto, poster, ritual, atau benda. Meskipun awalnya berbeda, semua materi ini direduksi menjadi fungsi yang sama: sebagai alat penandaan. Bagi mitos, semua itu hanyalah bahan dasar untuk menyampaikan makna. Jadi, baik tulisan maupun gambar, keduanya hanya dianggap sebagai tanda, yaitu titik akhir dari sistem pertama yang kemudian menjadi titik awal untuk sistem kedua. Proses ini dapat dibayangkan seperti pergeseran makna. Mitos menggeser makna asli tanda pertama dan menggunakannya untuk membangun sistem baru. Dalam hal ini, ada dua sistem yang berhubungan:

-Sistem pertama, yaitu bahasa atau representasi lain, disebut bahasa-objek, karena menjadi dasar yang digunakan mitos untuk bekerja.

-Sistem kedua, yaitu mitos itu sendiri, disebut *metalanguage* atau bahasa kedua, karena mitos menggunakan bahasa-objek untuk menyampaikan makna baru. Fokusnya adalah pada tanda akhir dari sistem pertama, selama tanda itu berfungsi untuk mitos. Dengan cara ini, tulisan dan gambar diperlakukan sama oleh mitos karena keduanya hanya dilihat sebagai tanda yang membawa makna baru. (Barthes dalam Stuart Hall, 1997, h. 68)

Tabel 1.2

Peta Semiotika Roland Barthes



Sumber: Cogley, Paul & Jansz, Litza 1997, h. 51

Tanda denotatif terdiri dari dua elemen utama, yaitu penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Penanda adalah bentuk fisik atau material dari tanda, seperti kata, gambar, atau suara, sedangkan petanda adalah makna atau konsep yang diasosiasikan dengan penanda. Ketika kedua unsur ini berpadu, maka terbentuklah sebuah tanda denotatif, yaitu makna dasar yang langsung dikenali tanpa melibatkan interpretasi lebih lanjut. Namun, tanda denotatif ini tidak berhenti hanya sebagai penyampai makna literal. Tanda denotatif juga berfungsi sebagai penanda konotatif (*connotative*

signifier), yakni menjadi akar dari lahirnya makna-makna tambahan yang lebih kompleks dan bersifat kultural atau ideologis.

Misalnya, suatu kata seperti “singa” pada awalnya hanyalah tanda denotatif yang merujuk pada hewan singa. Akan tetapi, ketika orang sudah memahami makna dasar dari “singa”, kemudian akan mampu menafsirkan berbagai makna konotatif seperti keberanian, kegagahan, kekuasaan, atau kebanggaan. Tanda denotatif inilah yang kemudian menjadi penanda bagi makna-makna konotatif (Barthes dalam Cobley, Paul & Jansz, Litza 1997, h. 52).

Selanjutnya, penanda konotatif (*connotative signifier*) akan memunculkan petanda konotatif (*connotative signified*) yang kemudian bersatu membentuk tanda konotatif (*connotative sign*) secara utuh. Di sinilah pendakatan sistematis terhadap tanda menjadi rumit, sebab batas antara makna literal dan makna kultural mulai kabur. Ketika sebuah tanda tidak hanya menyampaikan makna langsung, tetapi juga menjadi akar bagi makna-makna yang lebih luas dan tersirat, maka sistem penandaan berkembang menjadi makna yang saling berkaitan, bergantung pada konteks sosial, budaya, ideologi, dan pengalaman kolektif masyarakat. Kerumitan ini menunjukkan bahwa makna tidak pernah tetap, melainkan terus berubah dan berkembang melalui proses penafsiran yang berlapis-lapis (Abqary 2024, h.73)

3. Film

Definisi film secara sederhana dapat diartikan sebagai gambar yang bergerak. Berasal dari kata sinematografi (*cinematograph*) yang berarti melukis gerak dengan cahaya. Sifatnya yang audio visual, film menjadi salah satu media pilihan untuk disaksikan oleh audiens dengan beragam karakter (Nawiroh, 2014). Melalui sifatnya, film mampu mengirimkan pesan komunikasi dengan mudah. Film dapat dikategorikan menjadi fiksi dan nonfiksi, di mana film fiksi menampilkan cerita imajinatif, sedangkan nonfiksi mencakup dokumenter atau film berita. Setiap film memiliki

sejumlah elemen yang berperan dalam menyampaikan narasi dan membentuk pengalaman sinematik bagi penonton, berikut elemen-elemen pada film menurut Shoot At Sight (2023):

a. Narasi

Narasi adalah struktur cerita yang membentuk keseluruhan alur film. Narasi menghubungkan berbagai peristiwa dalam cerita dan menyusunnya dengan cara yang logis dan kronologis. Bordwell dan Thompson (2004, h. 75) menyatakan bahwa “Narasi adalah rangkaian peristiwa dalam hubungan sebab-akibat yang terjadi dalam ruang dan waktu”. Narasi memungkinkan adanya perkembangan karakter dan alur cerita menuju suatu resolusi. Narasi menjadi elemen penting karena menentukan cara penyampaian peristiwa kepada penonton. Ini menunjukkan bahwa narasi berperan besar dalam bagaimana informasi disampaikan kepada penonton melalui alur cerita yang bisa bersifat terbuka atau tertutup.

b. Karakter

Karakter dalam film adalah entitas yang menjalankan peran dalam cerita. Karakter dibentuk melalui dialog, tindakan, serta interaksi dengan karakter lain. Menurut Vogler (2007, h. 29) Karakterisasi dalam film mengikuti pola dasar di mana karakter mewakili aspek-aspek tertentu dari pengalaman manusia. Karakterisasi sangat penting karena memengaruhi persepsi penonton terhadap karakter tertentu, termasuk penyandang disabilitas. Ini menunjukkan bahwa penggambaran karakter yang kompleks dapat menciptakan empati yang lebih besar.

c. Sinematografi

Sinematografi adalah teknik pengambilan gambar dalam film, yang mencakup penggunaan kamera, framing, pencahayaan, dan pergerakan kamera. Blain Brown (2016, h. 10) mendefinisikan sinematografi sebagai proses pengambilan gambar bergerak pada film atau media digital. Sinematografi membentuk visual film dan

memengaruhi cara penonton mengalami cerita. Sinematografi berperan dalam menciptakan suasana dan menonjolkan elemen-elemen naratif. Brown (2016, h.102) menambahkan bahwa pencahayaan dan pergerakan kamera dapat membentuk respon emosional penonton terhadap sebuah adegan. Yang berarti teknik ini dapat mengarahkan perhatian penonton terhadap aspek-aspek tertentu dari film, seperti penggambaran penyandang disabilitas.

d. *Editing*

Penyuntingan adalah proses penggabungan elemen-elemen visual, suara, dan efek menjadi satu narasi yang kohesif. Dancyger (2010, h.5) menyatakan bahwa pengeditan adalah proses memilih dan menggabungkan gambar untuk menciptakan urutan yang koheren. Proses penyuntingan menentukan ritme dan tempo film. Penyuntingan dapat memengaruhi intensitas emosional film.

e. *Suara*

Suara dalam film mencakup dialog, musik, efek suara, dan suara latar. Menurut Chion (1994, h. 35) Suara dalam sinema merupakan elemen penting yang memberikan kedalaman dan realisme pada gambar. Suara membantu memperkuat emosi dan membangun suasana film. Dalam konteks ini, suara dapat memperkuat atau melemahkan representasi karakter, termasuk penyandang disabilitas.

f. *Mise-en-scene*

Mise-en-scène mencakup pengaturan elemen-elemen visual dalam satu frame, termasuk set, kostum, pencahayaan, dan akting. Bordwell dan Thompson (2004, h. 176) mendefinisikan *mise-en-scène* sebagai semua elemen ditempatkan di depan kamera untuk difoto. *Mise-en-scène* berperan dalam membangun dunia cerita dan suasana film. Dalam konteks representasi marginalisasi penyandang disabilitas, *mise-en-scène* dapat digunakan untuk membentuk kesan visual tertentu tentang karakter.

Selain elemen-elemen utama dalam film, penting untuk memahami struktur teknis yang membangun narasi visual. Komponen seperti *shot*, *scene*, dan *sequence* memiliki peran penting dalam menyampaikan cerita secara sinematik dan menentukan bagaimana audiens merasakan setiap momen dalam film. Ed Sikov (2020, h. 224) mendefinisikan *shot*, *scene*, dan *sequence* adalah sebagai berikut:

Shot adalah sepotong film diputar melalui kamera, diekspos, dan dikembangkan; pengoperasian kamera tanpa gangguan; atau gambar yang tidak terputus pada film. *Scene* adalah unit aksi dramatis yang terjadi di satu lokasi selama satu periode waktu. *Sequence* adalah komponen narasi film yang menjaga kesatuan waktu, tempat, atau dramatik tindakan tetapi menimbulkan diskontinuitas

4. Marginalisasi

Marginalisasi adalah proses sosial yang menempatkan individu atau kelompok di posisi pinggiran sehingga akses terhadap sumber daya, partisipasi sosial, dan pengakuan identitas menjadi terbatas (UNESCO, 2017). Proses ini bukan sekadar hasil dari perbedaan fisik atau kemampuan, melainkan konstruksi sosial yang memosisikan kelompok tertentu sebagai kurang penting dalam struktur masyarakat. Dalam konteks disabilitas, marginalisasi muncul ketika penyandang disabilitas dihadapkan pada hambatan-hambatan yang bersifat sistematis, baik dalam bentuk kebijakan, infrastruktur, maupun praktik kultural yang tidak inklusif (Oliver, 1990).

Marginalisasi tidak berdiri sendiri melainkan kerap diperkuat oleh stigma, label negatif atau penilaian sosial yang dilekatkan pada perbedaan fisik, mental, atau perilaku tertentu. Stigma berfungsi sebagai mekanisme yang membenarkan pengucilan, sehingga menjadi salah satu pintu utama yang mengarahkan penyandang disabilitas menuju kondisi termarginalkan. Erving Goffman (1963, h. 139) menjelaskan bahwa stigma tidak hanya mengubah cara pandang orang terhadap individu, tetapi juga memengaruhi bagaimana individu itu diperlakukan dalam kehidupan sehari-hari. Ia

menegaskan bahwa stigmatisasi terhadap mereka yang berasal dari kelompok ras, agama, dan etnis tertentu berfungsi sebagai sarana untuk mengeluarkan kelompok minoritas dari berbagai arena kompetisi seperti pekerjaan, pendidikan dan status. Adapun manifestasi dari bentuk marginalisasi adalah: (1) pemosisian sebagai *the others*, (2) beban sosial, (3) inklusi semu, dan (4) hambatan terkait hukum dan akses pendidikan.

Hal itu juga berlangsung dalam ranah budaya populer termasuk film, di mana penggambaran disabilitas seringkali membentuk persepsi publik yang membenarkan posisi marginal tersebut. Snyder & Mitchell (2006, h. 164) memperluas pandangan ini dengan menunjukkan bahwa tubuh penyandang disabilitas kerap dijadikan narasi dan visual dalam *body genre formula*, yang secara implisit mengarahkan penonton pada tafsir dan ekspektasi tertentu. Dengan demikian, stigma yang beroperasi di tingkat sosial menemukan perwujudan konkretnya. Bentuk-bentuk marginalisasi yang terlihat penulis gunakan dengan model kajian disabilitas, tepatnya pada model sosial disabilitas yaitu yang memandang hambatan utama bagi penyandang disabilitas bukan berasal dari kondisi fisik atau mental, melainkan dari hambatan struktural, sikap, dan lingkungan yang diciptakan masyarakat.

5. Model Kajian Disabilitas

Kajian disabilitas membedakan dua model utama yang digunakan untuk memahami disabilitas: model medis dan model sosial. Model medis mendefinisikan disabilitas sebagai masalah individu yang bersumber dari keterbatasan fisik atau mental yang harus "disembuhkan" atau "diatasi". Model ini mengedepankan pendekatan klinis yang memandang penyandang disabilitas sebagai pasien yang membutuhkan perawatan. Sebaliknya, model sosial disabilitas menempatkan disabilitas sebagai konsekuensi dari hambatan sosial, lingkungan, dan arsitektural yang diciptakan oleh masyarakat, yang menghalangi individu untuk berpartisipasi secara penuh (Oliver, 1990).

Model sosial disabilitas menyoroti bahwa permasalahan utama bukanlah keterbatasan fisik atau mental seseorang, melainkan hambatan eksternal seperti kurangnya aksesibilitas, diskriminasi sosial, dan kebijakan yang tidak inklusif (Barnes, Mercer, & Shakespeare, 1999). Model ini berfokus pada perubahan struktur sosial yang diperlukan untuk memastikan kesetaraan bagi individu dengan disabilitas.

Tabel 1.3

Perbandingan Model Medis dan Model Sosial Disabilitas, sumber: Ombudsman United Kingdom

<i>Issue</i>	<i>Medical Model</i>	<i>Social Model</i>
<i>Transport</i>	<i>Specialist transport is provided for people who cannot access mainstream transport.</i>	<i>Mainstream transport and infrastructure is made accessible for everyone.</i>
<i>At home</i>	<i>Homes are adapted and specialist products are recommended by professionals such as Occupational Therapists to meet the needs of individual disabled people.</i>	<i>Mainstream retailers (kitchen and bathroom shops) offer more options such as different heights and depths of units as standard. Products around the home are designed with accessibility in mind so that specialist products are not required.</i>
<i>Education</i>	<i>Disabled children receive specialist provision in special schools and are entered</i>	<i>Disabled children are educated in accessible mainstream schools alongside non disabled</i>

	<i>for alternative qualifications.</i>	<i>children. Education provision is accessible to all with the same qualifications and opportunities open to all who wish to access them.</i>
<i>At work</i>	<i>Sheltered workplaces are created for disabled people to work alongside other disabled people in a specially adapted environment doing specific work.</i>	<i>Workplaces are made accessible for disabled people and training and development available to disabled people enables them to apply for a range of roles</i>
<i>Communication</i>	<i>Communication takes place in 'standard' ways e.g. letters are in size 12, if someone is unable to read them they can be given magnifiers or ask someone to read the information for them.</i>	<i>Communication is tailored to meet the needs of the individuals involved and information is available in a range of formats.</i>
<i>Language</i>	<i>Language usually refers to a person's medical condition, what is 'wrong' with them and what they can and can't do.</i>	<i>Language is focussed around the barriers faced by an individual and what can be done to remove them.</i>
<i>Attitudes</i>	<i>People make assumptions about what someone is capable of based on information</i>	<i>People talk to individuals about their needs and experiences and the barriers they face.</i>

	<i>about their medical condition for example using internet searches.</i>	
--	---	--

Melalui analisis ini, representasi marginalisasi penyandang disabilitas dalam film akan dievaluasi: apakah film tersebut memandang disabilitas dari perspektif medis yang cenderung melihat individu sebagai "masalah" yang harus diatasi, atau dari perspektif sosial yang menyoroti hambatan struktural yang dihadapi oleh tokoh tersebut.

6. Stereotip dan Mitologi Disabilitas (Longmore, 1987)

Longmore (1987) menjelaskan bahwa media seringkali menggunakan stereotip tertentu dalam menggambarkan penyandang disabilitas, seperti "pahlawan yang menginspirasi" atau "penderita yang tragis." Stereotip ini mempersempit pemahaman publik tentang disabilitas dan dapat mempengaruhi bagaimana orang memperlakukan individu dengan disabilitas di kehidupan nyata. Adapun stereotip tentang disabilitas menurut Nelson (2000, dalam Worrel, 2018: 5), yaitu sebagai berikut:

Korban: Individu dengan disabilitas sering digambarkan sebagai korban kejahatan atau kehidupan yang penuh ketergantungan.

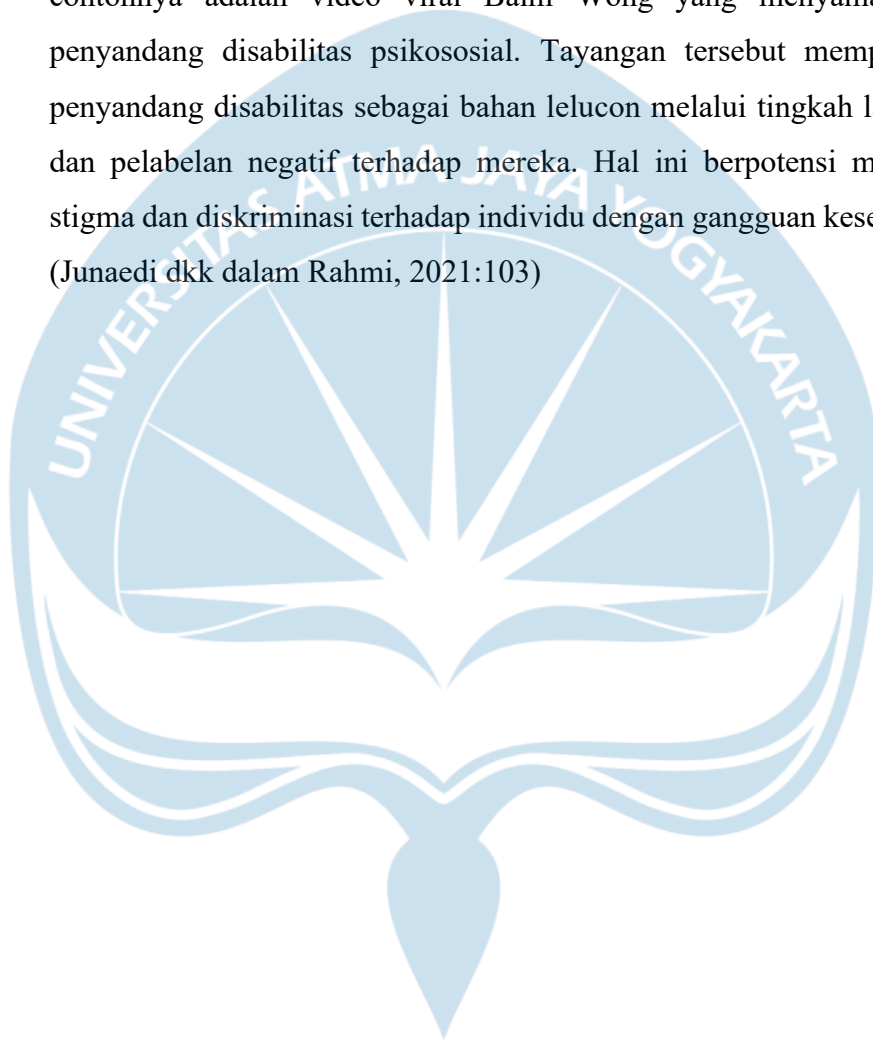
Pahlawan: Karakter dengan disabilitas yang digambarkan sebagai pahlawan atau "supercrip," yang mampu mengatasi disabilitas mereka dengan cara yang luar biasa.

Penjahat: Individu dengan disabilitas yang sering digambarkan sebagai penjahat atau ancaman.

Bodoh: Karakter dengan disabilitas intelektual yang digambarkan sebagai orang bodoh atau kurang mampu dibandingkan orang lain. Hal ini diperkuat oleh pendapat Jeffress (2002, h. 141), bahwa film tidak jarang merepresentasikan penyandang disabilitas sebagai individu yang tidak

mampu memberikan kontribusi, bahkan sebagai beban yang harus ditanggung masyarakat.

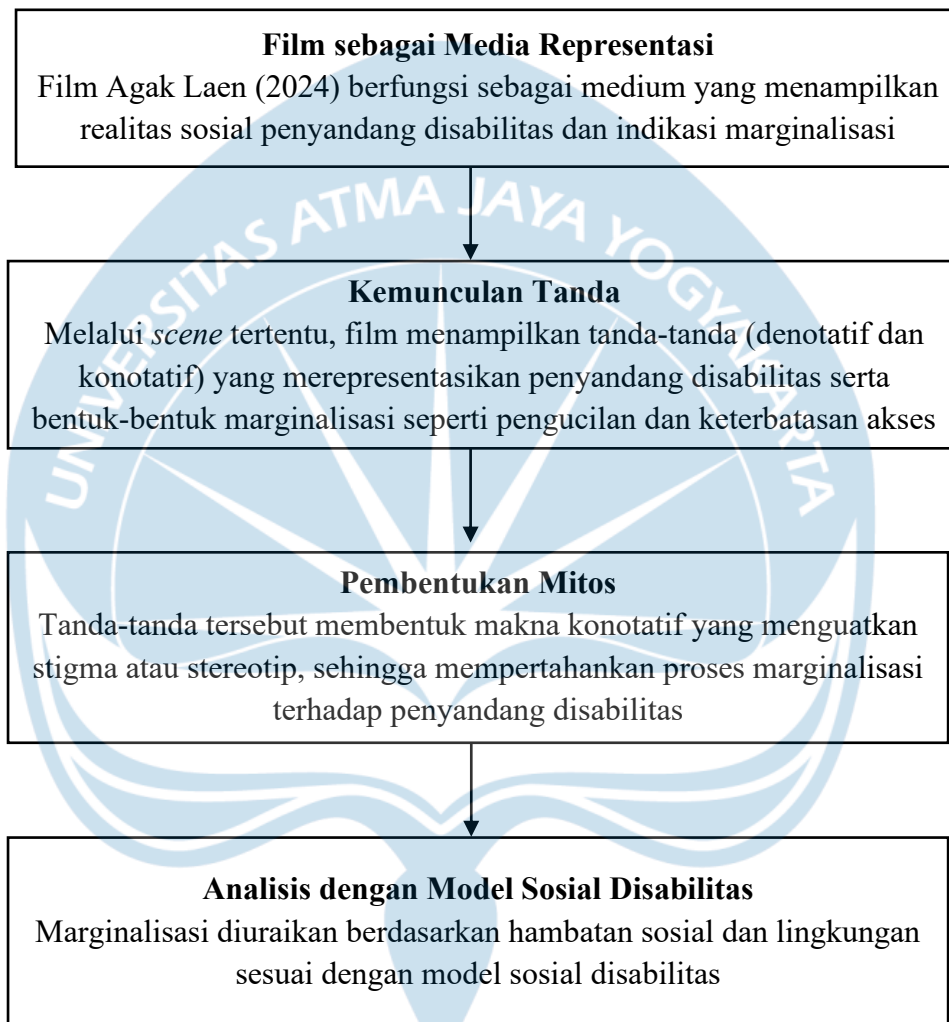
Sayangnya, sebagai sumber informasi utama, media masih sering memberikan gambaran negatif tentang penyandang disabilitas. Salah satu contohnya adalah video viral Baim Wong yang menyamar sebagai penyandang disabilitas psikososial. Tayangan tersebut memperlihatkan penyandang disabilitas sebagai bahan lelucon melalui tingkah laku jenaka dan pelabelan negatif terhadap mereka. Hal ini berpotensi memperkuat stigma dan diskriminasi terhadap individu dengan gangguan kesehatan jiwa (Junaedi dkk dalam Rahmi, 2021:103)



F. KERANGKA PEMIKIRAN

Gambar 1.1

Kerangka Pemikiran Penelitian



G. METODOLOGI PENELITIAN

1. Jenis penelitian

Peneliti menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian jenis ini difokuskan untuk memberikan gambaran keadaan dari objek yang diteliti. Menurut Sukmadinata (2007, h. 60), penelitian kualitatif merupakan suatu penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individu maupun kelompok.

2. Sumber data

1. Data Utama (Primer)

Data Visual dan Naratif dari Film

Data utama dalam penelitian ini adalah representasi visual dan naratif dari tokoh Obet dalam film "Agak Laen". Data ini mencakup segala sesuatu yang terlihat dan terdengar dalam film yang berhubungan dengan bagaimana karakter Obet, yang memiliki disabilitas, digambarkan dan diposisikan dalam cerita.

Jenis data visual dan naratif yang akan dianalisis meliputi:

- a. Tanda visual: Tampilan fisik tokoh Obet, gerak-geriknya, interaksi dengan lingkungan, ekspresi wajah, bahasa tubuh, dan penggunaan alat bantu (jika ada).
- b. Tanda verbal: Dialog yang diucapkan oleh atau tentang Obet, narasi yang menjelaskan kondisi Obet, serta reaksi karakter lain terhadapnya.
- c. Elemen sinematik: Pencahayaan, framing kamera, *angle* pengambilan gambar, dan penempatan karakter penyandang disabilitas dalam seting atau ruang.

Data ini akan dianalisis melalui pendekatan semiotik, di mana peneliti akan mengidentifikasi tanda-tanda yang berhubungan dengan representasi disabilitas dan bagaimana makna tersebut dikonstruksi melalui elemen-elemen film.

2. Data Sekunder

Data sekunder dalam penelitian ini terdiri dari literatur dan teori-teori yang berkaitan dengan representasi disabilitas, teori semiotik, dan studi-studi sebelumnya tentang representasi marginalisasi disabilitas dalam media. Sumber data sekunder ini akan digunakan untuk mendukung dan memperkaya analisis dari data primer. Beberapa contoh data sekunder yang relevan adalah:

- a. Kajian teori representasi (Stuart Hall) tentang bagaimana media membentuk makna dan persepsi sosial.
- b. Studi tentang disabilitas dan model-model disabilitas, terutama model sosial disabilitas yang menyoroti peran hambatan sosial dalam mengkonstruksi pengalaman disabilitas.
- c. Penelitian terdahulu tentang representasi disabilitas dalam film dan media, yang akan menjadi acuan komparatif untuk melihat bagaimana film "Agak Laen" memperlakukan tema ini.

3. Metode penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan semiotika Roland Barthes. Pendekatan semiotik digunakan untuk mengkaji representasi marginalisasi penyandang disabilitas dalam film "Agak Laen". Melalui pendekatan ini, peneliti akan memeriksa tanda-tanda visual, verbal, dan non-verbal yang digunakan dalam film untuk menggambarkan penyandang disabilitas. Pendekatan ini akan membantu mengidentifikasi makna yang terkandung dalam penggambaran disabilitas, baik yang secara eksplisit maupun implisit disampaikan kepada penonton.

Unit Analisis: Teks film yang mencakup dialog, bahasa tubuh, penggunaan ruang, serta interaksi sosial karakter Obet dengan karakter lain di film.

Kategori Kode: Representasi fisik disabilitas, stereotip yang muncul, dinamika kekuasaan antara tokoh disabilitas dan tokoh lain, dan penggambaran emosional atau mental tokoh Obet. Pemilihan teks film sebagai unit analisis yang mencakup dialog, bahasa tubuh, penggunaan ruang, serta interaksi sosial karakter Obet dengan karakter lain, bertujuan untuk menggali bagaimana berbagai elemen naratif dan visual secara holistik membentuk representasi tokoh disabilitas secara holistik membentuk representasi tokoh disabilitas. Pendekatan ini memungkinkan penelitian untuk mengidentifikasi secara mendalam pola-pola representasi yang terintegrasi dalam cerita dan visual film.

Sedangkan kategori kode yang dipilih dirancang untuk menjawab pertanyaan penelitian bagaimana disabilitas direpresentasikan dalam film. Kategori ini mencakup dimensi fisik, sosial, dan psikologis yang relevan dalam membahas disabilitas, sehingga memberikan analisis yang komprehensif terhadap berbagai aspek yang membentuk citra disabilitas dalam media. Dengan demikian, penelitian ini mampu mengungkap konstruksi sosial disabilitas secara lebih mendalam melalui representasi tokoh pendukung seperti Obet.

4. Objek penelitian

Objek penelitian ini adalah film “Agak Laen” karya penulis dan sutradara Muhadkly Aco yang dirilis pada 1 Februari 2024 di bioskop dan platform *Over The Top* (OTT) Netflix pada 31 Mei 2024. Film ini mengandung 9 *scene* karakter Obet dengan menentukan kehadiran tokoh Obet dalam *scene* secara langsung atau

melalui pihak ketiga yang membicarakan kehadiran Obet, di antaranya sebagai berikut:

- a. *Scene 1*, Obet bertabrakan dengan pak Basuki
- b. *Scene 2*, Obet berbicara dengan Jongki
- c. *Scene 3*, Obet mencoba menjelaskan ke Jongki bahwa dia mengetahui orang yang berada dalam berita
- d. *Scene 4*, Obet menguping percakapan antara Intan dengan pemain rumah hantu dari dinding rumah hantu
- e. *Scene 5*, Obet tertegun di pintu masuk karena melihat para pemain rumah hantu ada di dalam ruangan Jongki
- f. *Scene 6*, Marlina memperagakan cara komunikasi Obet kepada para pemain rumah hantu
- g. *Scene 7*, Obet kaget karena melihat para pemain rumah hantu ingin menghampiri Obet yang sedang melakukan bersih-bersih
- h. *Scene 8*, Beben berdialog dengan Tohar tentang keadaan Obet
- i. *Scene 9*, Obet terbaring di ranjang rumah sakit dengan keadaan lumpuh total yang dikunjungi oleh Jongki, Tohar, Beben, dan ahli bahasa isyarat.

5. Teknik pengumpulan data

Pada penelitian ini, data akan dikumpulkan melalui analisis film: Menonton, mendokumentasikan dan menganalisis secara mendalam film "Agak Laen" yang berdurasi 1 jam 58 menit 58 detik. Indikator yang digunakan dalam pengumpulan data ini adalah hasil analisis yang mengandung adanya representasi marginalisasi penyandang disabilitas melalui dialog, bahasa tubuh, serta interaksi sosial berdasarkan *scene* dalam film. Adapun yang dianalisis adalah setiap elemen-elemen film seperti narasi, karakterisasi, sinematografi, penyuntingan, suara, dan *mise-en-scène* melalui

scene pada film yang menampilkan representasi marginalisasi penyandang disabilitas.

6. Teknik analisis data

Komponen pada film meliputi *shot*, *scene*, dan *sequence*. Penulis memilih menggunakan *scene* dalam teknik analisis data karena *scene* mencakup narasi, karakterisasi, sinematografi, penyuntingan, suara, dan *mise-en-scène* dalam satu kesatuan yang jelas. Selain itu pada penelitian ini, penulis menggunakan teknik analisa dari tokoh semantik Roland Barthes. Melalui metode ini, Roland Barthes membagi teknik analisisnya menjadi tiga, yaitu makna konotasi, denotasi, dan mitos. Denotasi mempunyai arti sebenarnya, konotasi berarti makna kiasan, sedangkan mitos adalah sesuatu yang harus dilakukan. Hasil temuan data yang sudah ditemukan kemudian akan dihubungkan secara teoritis melalui representasi marginalisasi dan model sosial disabilitas.