

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Film adalah salah satu media komunikasi massa populer yang tidak hanya berusaha menampilkan “citra bergerak”, tetapi juga mempunyai tanggung jawab moral, membuka wawasan, menyebarluaskan informasi dan memuat unsur hiburan yang menimbulkan semangat, inovasi, kreasi, unsur politik, kapitalisme, hak asasi maupun gaya hidup (Cangara, 2010, h. 25). Oleh karena itu, penggambaran seluruh kelompok masyarakat dibutuhkan untuk memperluas sudut pandang audiens atau masyarakat. Film adalah salah satu jenis media massa yang dipandang dapat memberi gambaran paling dekat dengan realita di masyarakat (Monaco, 2000, h. 161).

Istilah "tuli" atau “*deaf*” di Amerika merujuk pada orang yang mengalami kehilangan pendengaran sehingga sulit atau bahkan tidak mampu memahami bahasa lisan hanya dengan mendengar, dengan atau tanpa bantuan alat seperti alat bantu dengar, implan koklea, atau sistem FM, dan lainnya (Leigh dkk., 2019, h. 6). Sedangkan "Tuli" dengan huruf kapital “T”, atau “*Deaf*”, merujuk pada budaya Tuli. Mereka menggunakan bahasa isyarat dan memiliki keyakinan, nilai, adat istiadat, serta pengalaman yang menciptakan ikatan yang kuat dan identitas kelompok (Holcomb dalam Leigh dkk., 2019, h. 6).

Menurut data *World Health Organization* dalam Leigh dkk (2019), terdapat sekitar 466 juta orang di seluruh dunia mengalami gangguan pendengaran yang "membatasi" (yang berarti mereka sulit mendengar atau Tuli). Dari kelompok

ini, 34 juta adalah anak-anak. Sekitar 2 hingga 3 dari setiap 1.000 anak di Amerika Serikat lahir Tuli atau sulit mendengar. Sekitar 96% anak Tuli lahir dari orang tua yang dapat mendengar (Mitchell dalam Leigh dkk., 2019).

Longmore dalam Saito & Ishiyama (2005) mendeskripsikan penyandang disabilitas dalam televisi dan sinema memiliki lima potret utama, yakni: penyandang disabilitas sebagai penjahat, penyandang disabilitas sebagai monster, penyandang disabilitas sebagai orang yang tidak dapat menyesuaikan diri, penyandang disabilitas sebagai pahlawan, dan penyandang disabilitas sebagai aoseksual. Senada dengan itu, Nelson dalam Saito & Ishiyama (2005) menyatakan terdapat enam stereotipe utama dalam film dan televisi, yaitu: penyandang disabilitas sebagai korban (*telethon*), pahlawan (*supercrip*), ancaman (jahat dan menyimpang), orang yang tidak dapat menyesuaikan diri, orang yang harus dirawat (beban), dan orang yang seharusnya tidak selamat. Potret ini dapat dilihat dalam berbagai film yang sudah diproduksi, salah satunya pada film *Midsommar* (2019) di mana tokoh Ruben "*the disabled one*" yang digambarkan sebagai nabi palsu dan seperti karakter disabilitas dari *Leatherface* hingga *Jigsaw*, dia membunuh.

Seperti Longmore, John Schuchman dalam bukunya yang berjudul *Hollywood Speaks: Deafness and the Film Entertainment Industry* (1999) membahas secara spesifik mengenai penyandang disabilitas Tuli, di mana ia menyatakan bahwa terdapat empat stereotipe mengenai karakter Tuli dalam film yaitu "*dummies*", "*perfect speakers*", "*expert lip-readers*," dan juga "*the unhappy deaf person*".

*“Dummies”* merupakan versi singkat dari *“deaf and dumb”* yang menggambarkan karakter Tuli sebagai orang yang bodoh dan seringkali hanya menjadikannya sasaran lelucon (Schuchman dalam Stedman, 2019, h. 15). Penggambaran karakter Tuli paling populer ini juga melanggengkan mitos bahwa mereka yang mengalami gangguan pendengaran adalah bisu. Seringkali, karakter ini juga digambarkan tidak menyadari lingkungannya, berpandangan pendek, dan ambigu secara moral.

*“Perfect speakers”* mengacu pada karakter Tuli yang berbicara secara teratur dan dengan sangat jelas, alih-alih menggunakan bahasa isyarat sebagai alat komunikasinya (Schuchman dalam Stedman, 2019, h. 16). Selain itu, terdapat karakter *“expert lip-readers”* yang digambarkan secara eksplisit sebagai sosok yang bisa mengikuti pembicaraan hanya dengan membaca gerak bibir dari lawan bicaranya tanpa ada kontak mata langsung. Padahal realitanya, rata-rata hanya sekitar 12,4% dari sebuah pesan yang dapat dipahami melalui pembacaan bibir (Altieri dalam Stedman, 2019, h. 16).

Karakter terakhir adalah *“unhappy Deaf person”*, yang ditampilkan hanya untuk menambah konflik dalam alur cerita (Schuchman dalam Stedman, 2019, h. 16). Schuchman (1999) menjelaskan karakter tuli ini muncul sebagai “sosok penyendiri, tidak bahagia, ingin bunuh diri, dan dikasihani atau ditipu oleh teman dan keluarga”. Karakter satu ini digambarkan sedih dan kecewa dengan identitasnya, sehingga mereka berusaha untuk “memperbaiki” pendengaran mereka.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Wolfe-Webb (2021), masalah utama yang dihadapi oleh kelompok Tuli adalah penggambaran yang tidak akurat pada film, sehingga menimbulkan stigma dan diskriminasi. Berdasarkan data dari IMDb (2021), hanya ada 74 dari 7,5 juta film yang terdaftar di situs sejak tahun 1920-an dan dimulainya film-film besar yang menyorot dan menyertakan karakter Tuli. Sedangkan berdasarkan National Association of the Deaf (n.d.), hanya terdapat 83 film sejak 1985 hingga 2021 yang menyertakan karakter Tuli.

Dari berbagai pengertian komunikasi massa, jenis komunikasi ini adalah salah satu konteks komunikasi yang disebarluaskan secara luas melalui media massa dengan sasaran komunikasi dalam jumlah besar (West & Turner, 2010, h. 14). Film adalah salah satu media atau saluran dalam komunikasi massa (Sobur, 2004, h. 122). Film dapat memengaruhi pemahaman sosial masyarakat tentang identitas suatu kelompok, salah satunya kelompok Tuli. Hal ini terbukti dari hasil penelitian oleh Wolfe-Webb (2021) yang menyatakan bahwa penggambaran mengenai kelompok Tuli yang akurat tidak hanya bermanfaat bagi kelompok Tuli saja, namun bagi masyarakat luas agar semakin memahami tentang komunitas Tuli. Sayangnya, sebagian besar film yang menyertakan unsur karakter Tuli hanya dilakukan untuk menambah intrik film (Wolfe-Webb, 2021, h. 3). Hal ini berarti karakter Tuli dihadirkan bukan untuk menggambarkan kelompok Tuli, melainkan hanya untuk hiburan semata. Melibatkan kelompok Tuli dalam produksi film yang menyorot kelompok marginal dan bahasanya sangat penting untuk dilakukan. Dengan menganalisis bagaimana mereka ditampilkan dalam film dapat memungkinkan

lebih banyak akuntabilitas dalam film-film mendatang dan membantu semua orang mengadvokasi penggambaran yang lebih otentik tentang kelompok Tuli.

Dalam risetnya, Klein & Shiffman (2009) menunjukkan bahwa orang atau individu yang tidak punya *role model* akan mengalami keraguan akan diri sendiri dan menjadi rendah diri. Ketika citra diri tidak ditampilkan dalam media, terutama dengan banyaknya media yang diproduksi, audiens akan merasa bahwa mereka yang sering ditampilkan lebih baik daripada kelompok lainnya (Wolfe-Webb, 2021, h. 18). Wolfe-Webb (2021) menjelaskan bahwa di daerah dengan demografi masyarakat yang tidak beragam, representasi sering kali menjadi satu-satunya acuan atau pemahaman utama tentang identitas yang diterima oleh masyarakat umum. Jika suatu kelompok tidak ditampilkan, atau hanya digambarkan dengan stereotipe tertentu, representasi yang jarang ditampilkan dapat membentuk pemahaman menyeluruh tentang identitas tersebut (Wolfe-Webb, 2021, h. 18).

Menggunakan aktor dan aktris Tuli untuk memerankan orang Tuli merupakan hal yang penting untuk dilakukan, karena tidak ada aktor yang dapat menggambarkan pengalaman Tuli sebaik orang Tuli itu sendiri (Wolfe-Webb, 2021, h. 17). Faktanya, tenaga kerja Tuli memiliki peranan yang terbatas di Hollywood. Hal ini dibuktikan melalui artikel yang diterbitkan oleh Hewitt (2018) di mana ia menyatakan bahwa Hollywood dikenal memiliki masalah dengan representasi penyandang disabilitas. Dikutip dari situs IndieWire (2017), 59 aktor non-disabilitas telah menerima nominasi Oscar untuk memerankan karakter penyandang disabilitas. Fenomena ini sering disebut sebagai "*cripping up*", di mana non-disabilitas mengambil peran penyandang disabilitas (Novic, 2019).

Peneliti memilih film *CODA* (2021) karena film ini menjadi film pertama dengan pemeran utama Tuli yang memenangkan Film Terbaik dalam Academy of Motion Picture Arts and Science (Apple Newsroom, 2022). Troy Kotsur juga menjadi aktor pria Tuli pertama yang memenangkan Piala Oscar setelah sebelumnya dimenangkan oleh Marlee Matlin yang berperan sebagai Sarah Norman di film *Children of Lesser God* (1986). Selain itu Siân Heder sang produser juga memenangkan kategori Skenario Adaptasi Terbaik dalam WGA Awards dan BAFTA Film Award (Apple Newsroom, 2022).

Tak hanya itu, meskipun *CODA* (2021) merupakan film independen, distribusi film ini relatif luas dan mudah diakses, salah satunya melalui layanan OTT (*Over-The-Top*) atau *platform streaming* Apple TV sejak 13 Agustus 2021 dengan *subtitle* yang tersedia lebih dari 36 bahasa (Serjeant, 2021). Seperti yang sudah disinggung sebelumnya, National Association of the Deaf (n.d.) menyatakan bahwa belum banyak film yang membahas kelompok Tuli, dan film *CODA* (2021) adalah salah satu dari beberapa film paling baru yang membahas mengenai kelompok tersebut.

Film *CODA* (2021) bercerita tentang Ruby, anak berusia 17 tahun sebagai satu-satunya anggota keluarga Tuli yang dapat mendengar. Ruby menjadi penerjemah untuk keluarganya, dan bekerja sebagai nelayan bersama ayah dan kakak laki-lakinya. Namun, bisnis perikanan keluarga Ruby terancam bangkrut dan Ruby menjadi satu-satunya harapan mereka. Kondisi ini membuat Ruby yang bercita-cita menjadi penyanyi dan ingin mendaftar ke sekolah musik bergensi

setelah didorong oleh pelatih paduan suaranya, harus memilih untuk menyelamatkan keluarga atau mimpinya.

Berdasarkan penjabaran masalah di atas, peneliti ingin mengeksplorasi bagaimana kelompok Tuli digambarkan dalam film *CODA* (2021). Untuk melakukan penelitian ini, peneliti menggunakan metode analisis isi kualitatif. Analisis isi kualitatif lebih banyak digunakan untuk meneliti dan memahami budaya dari situasi sosial pada dokumen berupa teks, gambar, simbol, beserta proses produksi media atau isi pesan yang dihasilkan (Bungin, 2004, h. 144-147). Dengan penelitian ini, diharapkan dapat terlihat bagaimana kelompok Tuli digambarkan dalam film *CODA* (2021).

Terdapat beberapa penelitian terkait penggambaran pada film menggunakan analisis isi yang pernah dilakukan sebelumnya. Pertama, penelitian oleh Pongmassangka (2023) dengan judul *Representasi Bullying dalam Film CODA (Studi Analisis Semiotika John Fiske)* yang menganalisis mengenai representasi *bullying* dalam film *CODA* dengan menggunakan teori semiotika John Fiske. Berdasarkan penelitian tersebut, ditemukan bahwa representasi *bullying* dalam film *CODA* dengan menggunakan teori semiotika John Fiske dengan tiga level kode-kode televisi yaitu, level realitas yang diamati melalui kode ekspresi, perilaku, dan lingkungan, kemudian level representasi dengan menggunakan kode teknik pengambilan gambar atau teknik kamera, dan setelah itu pada level ideologi yaitu kelas, individualisme, liberalisme, dan rasisme. Representasi *bullying* yang disampaikan dalam film tersebut merupakan *bullying* kontak verbal langsung,

seperti mempermalukan, mengejek, dan merendahkan. Hal tersebut dapat membuat korban merasakan ketakutan, shock, amarah, dan kegelisahan.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Datulawa (2020) dengan judul *Representasi Kepercayaan Diri pada Anak (Studi Analisis Isi pada Film Kartun Doraemon di RCTI)* yang menganalisis bagaimana kepercayaan diri pada anak direpresentasikan menggunakan analisis isi kuantitatif, dengan metode pengumpulan data dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa representasi kepercayaan diri pada anak dalam film Doraemon dari hasil reliabilitas coder 1 dan coder 2 adalah sebesar 0,93. Hal ini menunjukkan bahwa antar coder memiliki tingkat persetujuan yang tinggi terhadap objek penelitian, yakni scene yang menunjukkan aspek kepercayaan diri. Semua aspek representasi kepercayaan diri pada anak, yaitu ambisi, mandiri, optimis, tidak mementingkan diri sendiri, dan toleransi, muncul pada beberapa scene yang diteliti oleh peneliti.

Penelitian terakhir dilakukan oleh Asri (2020) berjudul *Membaca Film Sebagai Sebuah Teks: Analisis Isi Film "Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini (NKCTHI)* yang mendeskripsikan pesan yang disampaikan dalam sebuah film dengan menganalisis isi secara kualitatif, untuk menggugat dominasi laki-laki sebagai suami sekaligus ayah dalam latar belakang masyarakat patriarki. Hasil penelitian menunjukkan bahwa karakter Ayah digambarkan sesuai pandangan masyarakat dalam sistem patriarki yang dominan dan menentukan dalam keluarga tradisional. Pesan yang disampaikan oleh film tersebut adalah bahwa kehidupan akan selalu berubah, bahkan dapat mengubah peran dan fungsi sebuah posisi dalam keluarga. Perubahan yang terjadi akan mendorong anggota keluarga untuk

meninjau ulang hubungan yang sudah ada dan memperbaikinya sesuai dengan dinamika yang terjadi.

Peneliti akan menggunakan objek film *CODA* (2021) serta metode analisis isi kualitatif untuk membahas potongan-potongan klip dalam film tersebut. Meskipun terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang terkait dengan analisis isi film, namun belum ada yang membahas tentang bagaimana kelompok Tuli digambarkan dalam film *CODA* (2021) menggunakan metode analisis isi.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah: Bagaimana kelompok Tuli digambarkan dalam film *CODA* (2021)?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan bagaimana kelompok Tuli digambarkan dalam film *CODA* (2021).

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Akademis**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan menjadi referensi dalam bidang komunikasi, khususnya dalam mengkaji unsur-unsur yang ada pada film dengan menggunakan metode analisis isi.

### **2. Manfaat Praktis**

Peneliti berharap hasil penelitian dapat menjadi referensi bagi masyarakat umum dalam mengetahui kelompok Tuli. Peneliti juga berharap hasil penelitian dapat menjadi referensi bagi dunia perfilman

sehingga dapat mengadvokasi penggambaran yang lebih otentik mengenai kelompok Tuli di masa yang akan datang.

## **E. Kerangka Teori**

### **1. Film Sebagai Komunikasi Massa**

Komunikasi massa dapat diartikan sebagai suatu bentuk komunikasi yang menargetkan audiens dalam jumlah besar dan disebarkan melalui media massa (West & Turner, 2010, h. 41). Istilah 'komunikasi massa' pertama kali diperkenalkan pada akhir tahun 1930-an, namun fitur-fitur intinya tetap tidak berubah. Media massa dirancang untuk menjangkau audiens yang besar dan anonim (McQuail, 2010, h. 82). Konten atau pesan biasanya diproduksi dalam cara yang terstandarisasi dan alirannya dominan satu arah, serta pada dasarnya adalah komoditas dengan nilai tukar di pasar media dan nilai penggunaan untuk konsumen media.

Menurut Sobur (2004, h. 122), film adalah salah satu saluran komunikasi massa yang digunakan untuk menyampaikan pesan. Ia menjelaskan bahwa film dapat diartikan sebagai sebuah teks yang merepresentasikan kegiatan dalam kehidupan nyata dan dapat dianggap sebagai cermin metaforis kehidupan. Artinya, film digunakan sebagai media untuk mengkomunikasikan pesan yang bersumber dari kehidupan sehari-hari yang dekat dengan masyarakat kepada khalayak umum.

Film secara umum terbagi atas dua unsur pembentuk, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik, keduanya saling berinteraksi dan

berkesinambungan satu dengan yang lainnya untuk membentuk sebuah film (Pratista, 2017, h. 23).

a. Unsur Naratif

Unsur naratif merupakan bahan (materi) yang akan diolah. Unsur ini berhubungan dengan aspek cerita dalam film. Sebuah film (fiksi) tidak mungkin lepas dari unsur naratif, karena dalam cerita pasti memiliki unsur seperti tokoh, permasalahan, konflik, lokasi, dan waktu (Pratista, 2017, h. 24). Dalam film (fiksi), unsur naratif merupakan motor penggerak sebuah cerita. Unsur naratif, biasanya muncul dari aksi atau keinginan tokoh, yang akan terus memotivasi terjadinya peristiwa berikutnya (Pratista, 2017, h. 64). Dari perubahan peristiwa ini, akan terbentuk sebuah pola pengembangan naratif yang secara umum dapat dibagi dalam tiga tahap, antara lain:

1) Babak I : Persiapan

Babak persiapan merupakan titik paling kritis dalam sebuah film sebab menjadi awal mula cerita (Pratista, 2017, h. 77). Biasanya dalam babak persiapan akan dibahas mengenai pengenalan karakter (protagonis dan antagonis), latar belakang kisahnya, aspek ruang dan waktu.

2) Babak II: Konfrontasi

Sebagian besar babak ini berisi usaha dari tokoh utama dalam menyelesaikan masalah yang sudah dikenalkan pada

babak pertama oleh tokoh utama ataupun protagonis (Pratista, 2017, h. 78). Menjelang akhir tahap ini, biasanya tokoh utama akan mengalami titik terendah, konflik yang terjadi seolah tidak ada penyelesaiannya, hingga akhirnya tokoh utama mendapatkan suatu motivasi untuk bangkit dan berusaha menyelesaikan masalahnya.

### 3) Babak III: Resolusi

Resolusi merupakan babak yang menjadi klimaks cerita, puncak dari sebuah konflik atau konfrontasi akhir yang terjadi (Pratista, 2017, h. 79). Klimaks cerita dapat diartikan sebagai puncak ketegangan konflik, sebelum akhirnya dapat mencapai penyelesaiannya atau mereda. Setelah konflik mereda, maka film akan mencapai kesimpulan atau resolusi, berupa tokoh utama mendapatkan penyelesaian dari konflik yang terjadi, atau menjalani hidup dengan bahagia selamanya.

#### b. Unsur Sinematik

Unsur sinematik merupakan cara (gaya) pengolahan suatu film yang terdiri atas aspek teknis dalam sebuah produksi film (Pratista, 2017, h. 23–24). Beberapa aspek teknis yang termasuk dalam unsur sinematik ini antara lain:

##### 1. *Mise-en-scene*

*Mise en scène* adalah istilah dalam bahasa Prancis yang berarti "*putting into the scene*," yang pertama kali digunakan

dalam pengarahannya drama. Dalam konteks film, istilah ini digunakan untuk menggambarkan kontrol sutradara atas apa yang muncul di bingkai film, termasuk *setting*, kostum dan tata rias, pencahayaan dan akting pemain (Bordwell & Thompson, 2008, h. 112).

#### 1) *Setting*

*Setting* adalah seluruh latar dengan segala propertinya yang dibuat senyata mungkin menyesuaikan konteks cerita (Pratista, 2017, h. 98). Dalam produksi sebuah film, biasanya sineas akan menggunakan (1) set studio, di mana ia dapat mengontrol penuh segala aspek produksi film tanpa perlu khawatir akan terganggu faktor eksternal seperti cuaca, lalu lintas, dan lain sebagainya; atau (2) shot on location, di mana sineas akan menggunakan lokasi aktual yang sebenarnya dalam mengambil suatu adegan. Fungsi utama dari *setting* dalam sebuah film merupakan sebagai penunjuk ruang dan waktu serta memberikan informasi untuk mendukung cerita.

#### 2) Kostum dan tata rias

Kostum merupakan segala hal yang dikenakan beserta aksesorisnya. Tidak hanya sebagai penutup tubuh, kostum juga memiliki beberapa fungsi sesuai dengan konteks naratifnya, misalnya, untuk menunjukkan latar ruang dan waktu, memperlihatkan status sosial atau kelompok, kepribadian,

maupun *image* karakter yang ingin dimunculkan (Pratista, 2017, h. 105–107). Sedangkan tata rias karakter biasanya digunakan untuk menggambarkan penampilan fisik pemain seperti usia, luka atau lebam, kemiripan dengan seorang tokoh, sosok manusia unik, hingga non-manusia agar sesuai dengan karakter yang diperankan (Pratista, 2017, h. 108).

### 3) Pencahayaan

Tata cahaya dalam sebuah film dibuat sedemikian rupa seperti kondisi aslinya sehingga adegan tampak meyakinkan penonton atau sesuai dengan tuntutan cerita (Pratista, 2017, h. 110).

### 4) Akting Pemain

Meliputi penampilan fisik, gerakan tubuh, ekspresi, dan cara bicara adalah beberapa elemen yang termasuk dalam akting. (Pratista, 2017, h. 112).

## 1. Sinematografi

Meliputi cara kamera digunakan dan interaksi antara kamera dengan subjek. Aspek sinematografi dapat dibagi menjadi dua bagian yaitu:

### a) Jenis Kamera

Terdapat dua tipe kamera yang bisa dimanfaatkan dalam proses pembuatan film, yaitu kamera film yang memakai format seluloid dan kamera video dengan format digital

(Pratista, 2017, h. 130). Kebanyakan film yang diputar di bioskop dihasilkan melalui penggunaan kamera video.

b) *Framing*

*Framing* dapat berfungsi sebagai pandangan bagi penonton. Terdapat empat faktor yang perlu diperhatikan, yaitu (1) bentuk dan ukuran frame; (2) dimensi kamera terhadap objek; dan (3) pergerakan kamera (Pratista, 2017, h. 141–152). Lebih spesifik sudut, dimensi kamera terhadap objek, dan pergerakan kamera dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Sudut pengambilan gambar objek. Menurut Pratista (2017, h. 149), sudut kamera merupakan posisi ketinggian kamera terhadap objek dalam *frame*. Sudut kamera terbagi menjadi tiga jenis, yaitu *high-angle* (kamera berada di atas objek), yang memberikan kesan objek terlihat kecil, lemah, dan terintimidasi; *straight-on angle* (kamera sejajar dengan objek dalam frame); dan *low-angle* (kamera berada di bawah objek), yang memberikan kesan objek terlihat besar, dominan, percaya diri, dan kuat.

2. Dimensi jarak kamera terhadap objek, yang dapat dikelompokkan secara umum menjadi tujuh jenis tipe shot, seperti dalam tabel berikut:

**TABEL 1**  
Jenis *Shot*

Jenis Shot	Penjelasan
<i>Long shot</i>	Seluruh tubuh karakter tampak jelas, namun latar belakang masih dominan.
<i>Medium long shot</i>	Tubuh karakter terlihat dari bawah lutut ke atas. Tubuh dan latar belakang relatif seimbang.
<i>Medium shot</i>	Tubuh dari pinggang ke atas terlihat. Gestur dan ekspresi wajah mulai tampak. Sosok karakter mulai dominan dalam <i>frame</i> .
<i>Medium close-up</i>	Jenis <i>shot</i> ini memperlihatkan tubuh manusia dari dada ke atas.
<i>Close-up</i>	Umumnya <i>shot</i> ini memperlihatkan wajah, tangan, kaki, atau objek kecil lainnya. Teknik ini juga digunakan untuk memperlihatkan ekspresi wajah dengan jelas dan gestur yang mendetail.
<i>Extreme close-up</i>	<i>Shot</i> ini mampu memperlihatkan lebih mendetail bagian wajah (telinga, mata, hidung, bibir), atau bagian dari sebuah objek.

Sumber: Pratista, 2017, h. 147

3. Pergerakan kamera, Secara teknis, varian pergerakan kamera tidak terhitung, namun dapat dikelompokkan secara umum menjadi lima jenis, yakni *pan*, *tilt*, *roll*, *tracking*, *crane shot*, dan *POV shot* (Pratista, 2017, h. 153–156).
  - a. *Pan*, gerakan kamera secara horizontal dengan poros kamera tetap.
  - b. *Tilt*, gerakan kamera secara vertikal dengan poros kamera tetap.

- c. *Roll*, gerakan kamera yang melibatkan rotasi kamera setengah putaran (180 derajat) hingga putaran penuh (360 derajat) dengan poros kamera tetap.
- d. *Tracking shot (dolly shot)*, gerakan kamera yang dihasilkan dari perubahan posisi kamera secara horizontal selama masih berada di permukaan tanah.
- e. *Crane shot*, gerakan kamera yang dihasilkan dari perubahan posisi kamera secara vertikal, horizontal, atau ke arah lainnya selama masih berada di atas permukaan tanah.
- f. *POV Shot*, teknik pengambilan gambar yang menampilkan sudut pandang seperti yang dilihat oleh karakter, sehingga penonton dapat merasakan sensasi yang dirasakan oleh karakter tersebut.

### 1. *Editing*

Mengedit berarti mengatur urutan gambar pada film. Dalam produksi film, shot adalah urutan gambar yang terekspose secara berurutan pada film. Editor film menghapus bagian yang tidak diinginkan dan biasanya hanya menyisakan adegan terbaik atau diperlukan (Bordwell & Thompson, 2008, h. 218). Berdasarkan aspek temporal, *editing* dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu *editing kontinu*, yaitu perpindahan *shot* langsung

tanpa lompatan waktu, dan *editing diskontinu*, yaitu perpindahan *shot* dengan lompatan waktu (Pratista, 2017, h. 169-170).

### **1. Suara**

Meliputi seluruh jenis suara, yaitu (1) dialog, bahasa komunikasi verbal antar karakter atau narasi; (2) musik, iringan lagu, baik di dalam atau di luar cerita film; dan (3) efek suara, termasuk semua suara yang dihasilkan oleh objek di dalam atau di luar cerita film (Pratista, 2017, h. 197).

### **2. Kelompok Tuli**

Seperti yang sudah sempat disinggung dalam latar belakang istilah "Tuli" merupakan istilah yang mewakili budaya orang-orang yang menggunakan bahasa isyarat dan memiliki keyakinan, nilai, adat istiadat, dan pengalaman yang sama. Mereka merasa terikat satu sama lain dalam sebuah kelompok yang sangat kuat (Holcomb dalam Leigh dkk., 2019, h. 6).

Menurut Atherton dalam Leigh dkk. (2019) budaya Tuli mengacu pada aktivitas dan perilaku bersama orang Tuli saat berkumpul. Orang lahir ke dalam budaya ini atau bergabung kemudian setelah bertemu dengan orang-orang berbudaya Tuli (Leigh dkk., 2019, h. 8). Berpartisipasi dalam acara yang melibatkan orang Tuli adalah salah satu cara untuk menjadi bagian dari budaya ini. Individu yang secara budaya Tuli biasanya melihat keberadaan mereka sebagai sesuatu yang positif atau menguntungkan, bukan sebagai kondisi yang negatif atau patologis

yang perlu diperbaiki (Bauman & Murray dalam Leigh dkk., 2019, h. 8). Budaya dan sosial kelompok Tuli mencakup kemampuan menggunakan bahasa visual, belajar secara visual, berkomunikasi dan bernegosiasi di masyarakat sebagai orang Tuli, menjadikan Tuli sebagai gaya hidup, memiliki akses informasi tentang acara, dan memiliki koneksi dengan orang Tuli (Leigh dkk., 2019, h. 8).

Berikut adalah karakteristik deskriptif dari kelompok yang umumnya dianggap sebagai bagian dari kelompok Tuli (Leigh dkk., 2019, h. 10–13):

a. *Deaf Children of Culturally Deaf Parents* (Anak Tuli dari Orang Tua Tuli)

Individu-individu ini seringkali dianggap sebagai orang yang meneruskan budaya Tuli dari satu generasi ke generasi berikutnya (Padden dalam Leigh dkk., 2019, h. 10). Mereka seringkali tumbuh dalam komunitas budaya Tuli dan menggunakan bahasa isyarat. Anak-anak yang berasal dari budaya Tuli biasanya bersekolah di sekolah yang menggunakan bahasa isyarat. Mereka juga mungkin menghadiri perkemahan dengan anak-anak Tuli lainnya dan mengikuti acara sosial seperti festival Tuli, konvensi, layanan keagamaan, atau acara olahraga. Dalam acara tersebut, mereka belajar nilai-nilai budaya Tuli melalui pengalaman sehari-hari berinteraksi dengan orang-orang yang memiliki budaya yang sama.

b. *Deaf children of hearing parents* (Anak Tuli dari Orang Tua yang Mendengar)

Sekitar 96% anak Tuli lahir dari orang tua yang bisa mendengar (Mitchell dalam Leigh dkk., 2019, h. 10). Orang tua ini seringkali akan terkejut dengan kondisi anak mereka yang tidak lolos tes pendengaran. Mereka akan mengalami kemarahan, kesedihan, penolakan, dan hingga akhirnya menerima kenyataan bahwa anak mereka Tuli. Sebaliknya, orang tua Tuli cenderung fokus pada kesehatan anak mereka dan cenderung merasa lebih nyaman apabila mengetahui anak mereka lulus tes Tuli.

c. *Hearing Members in Deaf Families* (Anggota Keluarga yang Mendengar di Keluarga Tuli)

Saudara dari anak Tuli, anak-anak dari orang dewasa Tuli, dan pasangan dari orang Tuli yang terhubung dengan komunitas Tuli dan mengidentifikasi diri dengan budaya Tuli, terutama jika mereka nyaman menggunakan bahasa isyarat (Leigh dkk., 2019, h. 12). Para anggota ini seringkali bilingual, menguasai kedua bahasa lisan dan bahasa isyarat.

d. *Hard-of-Hearing Individuals* (Individu yang Kesulitan Mendengar)

Kelompok ini terdiri dari orang-orang yang pendengarannya ringan atau sedang dan memerlukan alat bantu

dengar untuk memahami percakapan (Leigh dkk., 2019, h. 12). Mereka tidak terlalu mengandalkan kemampuan speechreading atau lipreading. Apabila memiliki orang tua Tuli yang menggunakan bahasa isyarat *ASL*, mereka akan secara alami terakulturasi ke dalam budaya Tuli. Namun jika orang tua mereka dapat mendengar, biasanya mereka akan mengikuti budaya dengar keluarga mereka.

e. *Late-Deafened Individuals* (Tuli Dewasa)

Kelompok ini terdiri dari orang-orang yang kehilangan pendengaran setelah usia 18 tahun karena berbagai sebab seperti sakit, paparan kebisingan di tempat kerja yang berkelanjutan atau akut, kecelakaan, predisposisi genetik, alergi obat, atau penyebab lain yang tidak diketahui (Leigh dkk., 2019, h. 12–13).

f. *DeafBlind Individuals* (Tuli Tunanetra)

Penyandang disabilitas ganda (Tuli dan tunanetra) atau biasa disebut *DeafBlind*. Beberapa orang lahir dengan keterbatasan ini dan beberapa orang Tuli lainnya secara bertahap kehilangan sebagian penglihatannya saat kanak-kanak atau masa remaja, karena kondisi genetik yang disebut sindrom *Usher* (Bailey dalam Leigh dkk., 2019, h. 13). Terdapat juga orang lain yang lahir tunanetra dan menjadi Tuli kemudian dalam hidup. Atau mereka mungkin kehilangan penglihatan dan pendengaran mereka pada usia dini atau menjelang dewasa karena sakit.

Meskipun sudah dijelaskan mengenai kelompok yang umumnya dianggap sebagai bagian dari kelompok Tuli, kelompok-kelompok di atas tidak mencakup seluruh komunitas Tuli. Menurut Atherton dalam Leigh dkk (2019), status audiologi bukanlah kriteria yang diperlukan agar dianggap sebagai bagian dari komunitas Tuli. Orang yang dapat mendengar sering kali berpartisipasi dalam acara komunitas Tuli, begitu juga individu Tuli yang menggunakan bahasa isyarat dalam berkomunikasi, mereka yang menjadi Tuli belakangan dalam masa kanak-kanak atau dewasa, dan tentu saja, anggota Budaya Tuli.

Komunitas Tuli tidak hanya terdiri dari satu komunitas internasional atau nasional yang besar. Ada banyak komunitas yang membentuk komunitas Tuli yang lebih besar (Cleve dalam Leigh dkk., 2019). Terdapat organisasi internasional seperti *World Federation of the Deaf*, organisasi *deafPlus* di Inggris, dan organisasi nasional di Amerika Serikat seperti *National Association of the Deaf* dan *National Black Deaf Advocates*. Selain itu, ada juga asosiasi negara, seperti kelompok gereja, organisasi olahraga, kelompok teater, kelompok individu yang Tuli dan mungkin memiliki kondisi khusus lainnya, dan sebagainya. Kelompok-kelompok ini memiliki tujuan yang sama, yaitu meningkatkan kualitas hidup dan menciptakan akses komunikasi di sekolah, tempat kerja, teater dan seni, dan tempat-tempat lain.

### 3. Pedoman Komunikasi Inklusif Disabilitas

Untuk mengurangi meminimalisasi stereotipe negatif terhadap disabilitas dalam lingkup komunikasi, PBB (Persatuan Bangsa-bangsa) menyusun panduan atau pedoman khusus yang dapat digunakan untuk membangun komunikasi yang lebih ramah disabilitas. Panduan ini dinamakan dengan *Disability Inclusive Communications Guidelines*, atau dalam Bahasa Indonesia Pedoman Komunikasi Inklusif Disabilitas.

Pedoman Komunikasi Inklusif Disabilitas merupakan pedoman yang bertujuan untuk membantu staf PBB membuat komunikasi yang mudah diakses dan inklusif, mengurangi bias dan diskriminasi, mempromosikan inklusi dan partisipasi, serta memastikan bahwa penyandang disabilitas memiliki akses yang sama terhadap informasi dan digambarkan dengan akurat (United Nations, 2022, h. 1).

Penyandang disabilitas merujuk pada individu dengan gangguan jangka panjang yang, dalam kombinasi dengan berbagai hambatan, dapat membatasi partisipasi mereka secara penuh dan efektif dalam masyarakat setara dengan orang lain (United Nations, 2022, h. 3). Kelompok ini beragam, dengan identitas yang berbeda seperti wanita, orang dewasa muda, anak-anak, atau *indigenous persons*, dan berbagai jenis disabilitas seperti sensorik, fisik, psiko-sosial, atau intelektual (United Nations, 2022, h. 3).

Dalam kehidupan sosial di masyarakat, penyandang disabilitas kerap mendapatkan diskriminasi, seperti dikecualikan, dipinggirkan, dan

lainnya. Diskriminasi inilah yang menjadi cikal bakal munculnya berbagai stereotipe negatif dan salah mengenai penyandang disabilitas.

Konsep stereotipe dapat ditemui di berbagai bidang, dan dapat dikatakan sebagai salah satu fenomena yang sama, meskipun berada di bidang masing-masing (Schweinitz, 2011, h. 5). Konsep stereotipe sering dikaitkan dengan formula linguistik yang mengacu pada bentuk ekspresi standar, atau dianggap sebagai gambaran standar, atau bahkan pola berulang yang dinaturalisasi dari sebuah narasi (Schweinitz, 2011, h. 5)

Menurut Katz dan Braly dalam Schweinitz (2011), stereotipe adalah pandangan tentang suatu keadaan atau individu yang diseragamkan, atau distandarisasi. Stereotipe biasanya mengacu pada individu yang termasuk atau memiliki karakteristik suatu kelompok minoritas (Schweinitz, 2011, h. 5). Konsep stereotipe menurut Katz dan Braly ini lebih mengacu pada pola kepercayaan, dan menekankan pengaruh kepercayaan tersebut pada sikap dan persepsi (Schweinitz, 2011, h. 5-6).

Menurut Kanahara dalam Kales (2018), stereotipe adalah kepercayaan umum tentang sebuah kelompok atau individu, di mana ketika anggota kelompok atau individu menyadari stereotipe mereka di mata masyarakat, akan muncul ancaman stereotipe. Ancaman ini dapat menyebabkan kecemasan atau ketakutan atas pandangan buruk seseorang terhadap mereka, yang kemudian dapat memengaruhi kehidupan sehari-hari (Kales, 2018, 26)

Biasanya kelompok yang menjadi objek stereotipe adalah kelompok ras, gender, atau kelas sosial tertentu, namun juga tidak terbatas pada kelompok tersebut saja (Schweinitz, 2011, h. 5). Kelompok penyandang disabilitas juga kerap menjadi objek stereotipe.

### **Stereotipe**

Berdasarkan pedoman yang disusun oleh United Nations (2022), ada beberapa contoh stereotipe yang kerap diterima oleh kelompok disabilitas di antaranya:

a. **Penyandang Disabilitas Tidak Memiliki Kemampuan**

Pada stereotipe ini, penyandang disabilitas dianggap sebagai individu yang lemah, tidak memiliki kemampuan, tidak dapat membuat keputusan, bekerja, atau bahkan belajar, sehingga hanya menjadi beban bagi keluarga, kerabat, dan masyarakat (United Nations, 2022, h. 6).

b. **Penyandang Disabilitas Memiliki Kualitas Hidup Rendah**

Penyandang disabilitas juga dianggap memiliki kualitas hidup yang lebih rendah karena kekurangan atau disabilitas yang dimilikinya, sehingga mereka tidak pantas hidup (United Nations, 2022, h. 6).

c. **Penyandang Disabilitas Tidak Manusiawi**

Tak jarang, penyandang disabilitas juga dipandang tidak memiliki perasaan atau martabat sebagai manusia, sehingga sering mendapat perlakuan objektifikasi, atau dianggap

seperti benda (United Nations, 2022, h. 6). Stereotipe inilah yang kemudian mendasari banyaknya tindak kekerasan seperti pengurungan, eksperimen medis, serta berbagai bentuk kekerasan dan pelecehan lainnya (United Nations, 2022, h. 6).

#### d. Penyandang Disabilitas Berbahaya

Stereotipe ini umumnya mengacu pada penyandang disabilitas mental. Mereka dianggap sebagai ancaman bagi diri mereka sendiri dan orang lain di sekitar mereka (United Nations, 2022, h. 6). Stereotipe ini menjadi salah satu stereotipe yang kemudian mendasari dibuatnya peraturan kesehatan mental, pengobatan secara paksa, hingga pembatasan kebebasan (United Nations, 2022, h. 6).

#### e. Penyandang Disabilitas Memiliki Bakat Luar Biasa

Jika sebelumnya ada stereotipe bahwa penyandang disabilitas tidak memiliki kemampuan, ada juga stereotipe yang memandang bahwa penyandang disabilitas memiliki bakat yang luar biasa. Penyandang disabilitas sering dianggap memiliki hidup sulit, sehingga keberhasilan yang mereka capai adalah bukti keberanian dan kekuatan yang luar biasa. Fenomena ini juga dikenal sebagai “pahlawan super”, di mana penyandang disabilitas dianggap inspiratif (United Nations, 2022, h. 6).

**Model disabilitas: amal, medis dan sosial**

Selain menjelaskan mengenai stereotipe yang kerap diterima oleh kelompok disabilitas, pedoman ini juga menjelaskan mengenai model disabilitas amal, medis, dan sosial yang menggambarkan mengapa masyarakat telah memberikan peran tertentu kepada penyandang disabilitas pada waktu dan konteks tertentu (United Nations, 2022, h. 7).

**Model amal** memandang penyandang disabilitas sebagai penerima yang pasif dari tindakan amal atau kesejahteraan saja, bukan sebagai individu yang diberdayakan dengan hak yang sama (United Nations, 2022, h. 7). Dalam model ini, disabilitas dianggap sebagai masalah individu dan penyandang disabilitas dianggap tidak mampu menghidupi diri sendiri karena keterbatasan mereka, menjadikan mereka beban bagi masyarakat. Pandangan ini membuat mereka tidak berdaya, membuat mereka bergantung pada kemurahan hati orang lain dan membatasi partisipasi mereka dalam masyarakat (United Nations, 2022, h. 7).

**Model medis** menganggap penyandang disabilitas sebagai pasien yang harus disembuhkan, dan disabilitas sebagai masalah medis yang perlu diselesaikan atau penyakit yang perlu diobati (United Nations, 2022, h. 7). Di bawah model ini, kecacatan ada pada individu dan dokter paling tahu cara memperbaiki dan mengelola setiap gangguan, terlepas dari

persetujuan, kemauan, dan preferensi individu. Penyandang disabilitas, di bawah model ini, dianggap menyimpang dari norma fisik dan mental serta perilaku dan sikap mereka patologis (United Nations, 2022, h. 7). Efek dari model ini adalah masyarakat berusaha untuk membuat penyandang disabilitas kembali "normal" sehingga dapat berpartisipasi kembali ke dalam masyarakat. Efek dari model ini membatasi respon masyarakat hanya pada kepedulian dan bantuan kepada penyandang disabilitas sehingga mereka hanya menjadi penerima amal dan kesejahteraan daripada menjamin hak-hak mereka.

**Model sosial** menganggap disabilitas sebagai hasil interaksi antara individu dan lingkungan yang tidak menyediakan akomodasi untuk perbedaan mereka (United Nations, 2022, h. 7). Ketidakmampuan ini mencegah partisipasi mereka dalam masyarakat. Model ini mengakui nilai dan hak-hak penyandang disabilitas sebagai bagian dari masyarakat, menempatkan mereka sebagai pusat perhatian daripada difokuskan pada kekurangan mereka. Disabilitas adalah konstruksi sosial hasil dari interaksi faktor pribadi dan lingkungan dalam masyarakat. Ini bukan masalah individu tetapi hasil dari masyarakat yang tidak terorganisir dengan baik.

*VISUAL STORYTELLING – BEST PRACTICES*

Pedoman tersebut juga menjelaskan praktik *visual storytelling* yang baik ketika menggambarkan penyandang disabilitas sebagai berikut (United Nations, 2022, h. 15):

1) Orang

- a) Menyertakan penyandang disabilitas dalam setiap cerita visual yang menggambarkan penyandang disabilitas.
- b) Menunjukkan keberagaman penyandang disabilitas, karena tidak semua penyandang disabilitas memiliki kecacatan yang terlihat dan seringkali hanya pengguna kursi roda yang digambarkan.
- c) Gambarkan penyandang disabilitas dalam berbagai peran, seperti manajer, pekerja terampil, guru, orang tua, atau saudara.

2) Lingkungan

- a) Berfokus pada penyandang disabilitas, bukan pada penerjemah bahasa isyarat, asisten, kursi roda, atau perangkat bantu lainnya.
- b) Jika memungkinkan, soroti teknologi dan aksesibilitas yang tersedia. Tunjukkan bagaimana aksesibilitas dapat dijalankan dan bagaimana masyarakat dapat membantu penyandang disabilitas untuk berpartisipasi lebih banyak dalam kegiatan sehari-hari. Misalnya, tunjukkan penyandang disabilitas bekerja di ruang kerja yang dapat

diakses oleh kursi roda, atau menggunakan penerjemah bahasa isyarat dalam acara.

### 3) Lokasi

- a) Untuk menggambarkan penyandang disabilitas dalam lingkungan kerja atau sosial sehari-hari, pilih gambar yang tepat. Hindari kesalahan umum yang menunjukkan penyandang disabilitas dalam fasilitas medis yang tidak relevan dengan cerita. Jika fasilitas medis memang relevan, pastikan gambar tersebut menunjukkan para penyandang disabilitas dalam berbagai peran, bukan hanya sebagai pasien.

### 4) *Camera Work*

- a) Susun dan bingkai gambar serta subjek dengan hati-hati untuk menampilkan kesetaraan. Misalnya, gunakan pengambilan gambar *medium close-up* pada subjek yang berbeda tinggi dengan orang lain (seperti pengguna kursi roda atau orang kecil). Saat merekam pengambilan gambar *establishing* atau *master shot*, gambarkan penyandang disabilitas dalam lingkungan alaminya, bukan yang dibuat secara artifisial.
- b) Jelajahi sudut pandang penyandang disabilitas dalam mengambil gambar 'point of view'. Gunakan materi yang

telah mereka buat sendiri untuk menampilkan perspektif mereka secara otentik..

- c) Pastikan sudut kamera tidak memperkuat stereotipe penyandang disabilitas. Misalnya, hindari fokus pada alat bantu seperti kruk.
- 5) Suara dan Pencahayaan
  - a) Pencahayaan merupakan hal penting. Hindari pencahayaan rendah atau redup yang dapat menimbulkan stereotipe negatif, misalnya bahwa penyandang disabilitas adalah 'berbahaya' atau 'korban'.
  - b) Perlu diperhatikan bahwa lampu yang berkedip, perubahan gambar yang cepat, dan suara yang keras atau tiba-tiba dapat memicu respons yang tidak diinginkan pada beberapa penyandang disabilitas. Sebaiknya dipertimbangkan apakah hal-hal tersebut diperlukan.

## **F. Metodologi Penelitian**

### **1. Jenis Penelitian**

Peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif yang memfokuskan pada prosedur penelitian untuk mengumpulkan data melalui kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang, perilaku, dan lingkungan yang dapat diamati di sekitarnya (Moleong, 2005, h. 49). Tujuan dari penelitian kualitatif adalah untuk memahami fenomena secara holistik-kontekstual dengan mengumpulkan data dari lingkungan alami

dan melibatkan peneliti sebagai instrumen utama. Penelitian kualitatif menonjolkan proses dan makna dari perspektif subjektif (Sugiarto, 2015, h. 8–9). Melalui penelitian kualitatif ini, peneliti akan menganalisis topik kajian berupa potongan adegan dalam film *CODA* (2021) yang menggambarkan Tuli.

## **2. Metode Penelitian**

Peneliti menggunakan metode analisis isi. Analisis isi adalah salah satu metode dalam ilmu komunikasi. Metode analisis isi digunakan dalam penelitian yang mempelajari isi media seperti surat kabar, radio, film, dan televisi untuk mempelajari gambaran isi, karakteristik pesan, dan perkembangan atau tren dari suatu isi media (Eriyanto, 2015, h. 11). Analisis isi merupakan teknik penelitian untuk membuat inferensi yang dapat direplikasi dan sah dari teks atau materi bermakna lainnya dengan memperhatikan konteks penggunaannya (Krippendorff, 2018, h. 24).

## **3. Objek Penelitian**

Objek penelitian yang digunakan adalah film *CODA* (2021) yang disutradarai dan ditulis oleh Sian Heder. Film ini merupakan *remake* dari film Prancis dan Belgia berjudul *La Famille Belier* (2014). *CODA* (2021) pertama kali ditayangkan pada 28 Januari 2021 di Festival Film Sundance dan dirilis secara global melalui Apple TV pada 13 Agustus 2021. Film drama ini menjadi sorotan karena aktor Troy Kotsur menjadi aktor pria Tuli pertama yang memenangkan Piala Oscar kategori *Best*

*Supporting Actor*. Selain itu, film ini juga memenangkan kategori *Best Picture* dan *Best Adapted Screenplay* pada *Academy Awards* ke-94.

*CODA* (2021) yang juga singkatan dari “*Children of Deaf Adults*” menceritakan tentang Ruby sebagai satu-satunya anggota keluarga yang dapat mendengar di keluarga Tuli, sehingga ia diandalkan untuk membantu bisnis penangkapan ikan dan penerjemah keluarganya untuk berkomunikasi dengan komunitas nelayan lokal. Konflik muncul ketika Ruby harus memilih antara keluarganya atau mimpinya untuk menjadi seorang penyanyi.

#### **4. Jenis Data**

##### **a. Data Primer**

Penelitian ini menggunakan data primer berupa potongan adegan dari film *CODA* (2021) sesuai dengan rumusan masalah penelitian. Terdapat enam scene dalam film *CODA* (2021) yang akan peneliti analisis. Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung dari objek yang akan diteliti (Sudarso dalam Suyanto & Sutinah, 2015, h. 55).

##### **b. Data Sekunder**

Data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini adalah berbagai data yang diperoleh dari pihak kedua berupa buku, laporan, jurnal, dan artikel *online* (Sudarso dalam Suyanto & Sutinah, 2015, h. 55). Data sekunder nantinya akan digunakan

untuk membantu peneliti dalam proses interpretasi dan analisis objek.

## 5. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode dokumentasi di mana peneliti akan mengumpulkan data terkait objek penelitian berupa potongan adegan yang menampilkan kelompok Tuli, dan menampilkan salah satu atau beberapa kriteria berikut: rentan atau menjadi beban bagi orang lain, hidup dengan nilai atau kualitas yang lebih rendah, kurang manusiawi, berbahaya, luar biasa atau seperti pahlawan super, model amal, model medis, dan model sosial. Selain itu, peneliti juga memanfaatkan buku, jurnal atau penelitian, hingga artikel *online* yang dapat menunjang proses analisis data. Teknik dokumentasi adalah salah satu cara untuk mengumpulkan data dengan mengambil dan menganalisis dokumen, seperti dokumen tertulis, gambar, atau elektronik (Sukmadinata, 2010, h. 221–222).

## 6. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses analisis terhadap data yang telah berhasil dikumpulkan oleh peneliti melalui metode yang sudah ditentukan (Subiakto dalam Suyanto & Sutinah, 2015, h. 131). Peneliti melakukan 3 tahap dalam analisis data yaitu sebagai berikut:

### a. Pemilihan potongan klip pada film *CODA* (2021)

Peneliti memilih klip dari film *CODA* (2021) yang menampilkan kelompok Tuli, dan menampilkan salah satu atau

beberapa kriteria berikut: rentan atau menjadi beban bagi orang lain, hidup dengan nilai atau kualitas yang lebih rendah, kurang manusiawi, berbahaya, luar biasa atau seperti pahlawan super, model amal, model medis, dan model sosial. Lalu, melakukan identifikasi unit analisis seperti babak, *mise-en-scene*, sinematografi, dan suara. Analisis terdiri dari kategori stereotipe dan model disabilitas jika ada. Stereotipe digunakan untuk mengetahui apakah kelompok Tuli masih digambarkan secara stereotipe atau tidak. Model disabilitas digunakan untuk mengetahui apakah kelompok Tuli masih digambarkan secara model disabilitas atau tidak.

#### **b. Menganalisis dan menginterpretasi data**

Potongan klip yang dipilih akan dianalisis dengan menggunakan konsep-konsep dari buku *Deaf culture: exploring deaf communities in the United States* dan *Disability-Inclusive Communications Guidelines* oleh United Nations. Unsur naratif dan sinematik dari buku *Memahami Film* juga digunakan untuk menunjukkan babak pada potongan klip dan melihat bagaimana kelompok Tuli digambarkan secara visual.

#### **c. Membuat kesimpulan**

Setelah melakukan analisis dan interpretasi data, peneliti akan menarik kesimpulan berdasarkan analisis isi kualitatif.

## 7. Tabel Unit Analisis

**TABEL 2**  
Unit Analisis Data

<b>Kategori Stereotipe/Model Disabilitas</b>		
<b>Teks</b>	<b>Temuan</b>	
<b>Unsur Naratif</b>		
<b>Babak:</b> Tahapan perubahan peristiwa yang terdiri dari babak I (persiapan), babak II (konfrontasi), dan babak III (resolusi)	Menit 0:00:00– 0:00:00	
<b>Unsur Sinematik</b>		
<b>Mise-en-scene:</b> Istilah dari bahasa Perancis yang berarti “ <i>putting in the scene</i> ”. Aspek ini meliputi semua hal yang ada di depan kamera yang akan diambil gambarnya seperti <i>setting</i> , kostum dan tata rias, pencahayaan serta akting pemain	Menit 0:00:00–0:00:00	<b>Setting:</b>  <b>Kostum dan tata rias:</b>  <b>Pencahayaan:</b>  <b>Akting Pemain:</b>
<b>Sinematografi:</b> Cara kamera digunakan dan interaksi antara kamera dengan subjek.		<b>Bentuk &amp; ukuran frame:</b>  <b>Sudut kamera:</b>  <b>Jenis shot:</b>  <b>Pergerakan kamera:</b>
<b>Suara:</b> Seluruh suara yang keluar dari gambar seperti dialog dan musik.		<b>Dialog:</b>  <b>Musik:</b>  <b>Efek suara:</b>