

Inklusi Disabilitas dalam Sinema: Analisis Aspek Sinematik Film Dunia Tanpa Suara

Agus Permana, Riksa Belasunda, Firdaus Azwar Erysyad
Telkom University, Bandung, Indonesia

Informasi Artikel

Genesis Artikel:

Diterima, 2024-09-09
Direvisi, 2024-10-23
Disetujui, 2024-10-25

Kata Kunci:

Analisis Sinematik;
Film Dunia Tanpa Suara;
Inklusi Disabilitas;
Sinematografi.

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji representasi inklusi disabilitas dalam film “Dunia Tanpa Suara” melalui analisis sinematik dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Tujuan dari penelitian adalah untuk memahami penggunaan elemen-elemen sinematik seperti *mise-en-scene*, sinematografi, montase, dan suara dalam menggambarkan pengalaman hidup karakter utama, Arissa, seorang penulis tunarungu wicara sehingga tergambar sejauh mana film ini merepresentasikan prinsip-prinsip inklusi disabilitas. Metode dalam penelitian ini adalah observasi langsung film, tangkapan layar, dan tangkapan audio, kemudian dianalisis menggunakan teori estetika formalis Sergei Eisenstein. Hasil penelitian menunjukkan bahwa film Dunia Tanpa Suara memberikan representasi inklusi disabilitas dan kesimpulan penelitian ini adalah bahwa elemen sinematik yang mendukung prinsip inklusi—non-diskriminasi, kesadaran, partisipasi, dan aksesibilitas—dapat secara efektif memperkuat narasi inklusif di media.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Penulis Korespondensi:

Agus Permana,
Program Studi Magister Desain,
Telkom University,
Email: agustelkom@student.telkomuniversity.ac.id

How to Cite:

A. Permana, R. Belasunda, & F. A. Erysyad, “Inklusi Disabilitas dalam Sinema: Analisis Aspek Sinematik Film Dunia Tanpa Suara,” *Jurnal SASAK: Desain Visual dan Komunikasi*, Vol. 6, No. 2, pp. 295-306, Nov. 2024.

This is an open access article under the CC BY-SA license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

1. PENDAHULUAN

Membangun dan memperluas pemahaman tentang lingkungan yang lebih inklusif merupakan indikator penting dari kemajuan peradaban suatu bangsa, dengan memberikan kesempatan yang setara bagi setiap individu dari beragam latar belakang, termasuk penyandang disabilitas [1]. Di Indonesia, tantangan dalam inklusi disabilitas masih signifikan. Penyandang disabilitas di Indonesia menghadapi tantangan besar dalam hal pekerjaan. Hanya 25% dari penyandang disabilitas yang berpartisipasi dalam angkatan kerja, jauh lebih rendah dibandingkan dengan 70% pada kelompok non-disabilitas. Selain itu, tingkat pengangguran penyandang disabilitas mencapai 12%, sementara kelompok non-disabilitas hanya 5%. Penyandang disabilitas yang bekerja juga cenderung menerima upah lebih rendah, dengan perbedaan 20%-30% dibandingkan pekerja non-disabilitas. Sebagian besar penyandang disabilitas bekerja di sektor informal, mencapai sekitar 60% dari total pekerja disabilitas [2]. Aksesibilitas terhadap layanan publik juga masih terbatas di banyak wilayah, memperlihatkan adanya kesenjangan signifikan dalam inklusi sosial dan ekonomi [3]. Kesenjangan ini mencakup masalah besar dalam mengurangi stigma dan diskriminasi terhadap penyandang disabilitas [4].

Berdasarkan UU RI Nomor 19 Tahun 2011, penyandang disabilitas adalah individu dengan keterbatasan fisik, intelektual, mental atau sensorik yang menghambat partisipasi penuh mereka dalam masyarakat. Konsep inklusi disabilitas bertujuan memastikan partisipasi penuh dalam semua aspek kehidupan, seperti pendidikan, pekerjaan, dan kehidupan sosial [5]. Disability Inclusion Guidelines [6] mengidentifikasi empat prinsip utama inklusi disabilitas: (1) Non-diskriminasi, (2) Peningkatan kesadaran, (3) Partisipasi aktif, dan (4) Aksesibilitas.

Penelitian terdahulu menunjukkan berbagai pendekatan untuk inklusi disabilitas dalam film dan media. Penelitian oleh Anne O'Brien, Paraic Kerrigan, dan Susan Liddy (2022) berjudul "*Conceptualising Change in Equality, Diversity and Inclusion: A Case Study of the Irish Film and Television Sectors*" memetakan evolusi kesetaraan dalam industri film Irlandia, tetapi tidak fokus pada elemen sinematik spesifik yang mempengaruhi inklusi disabilitas [7]. Penelitian Reilly (2017) mengenai representasi gender dan disabilitas dalam film menunjukkan bahwa film dapat meningkatkan pengetahuan dan sikap penonton mengenai inklusi disabilitas, namun kurang menekankan pada analisis elemen sinematik [8]. Ucca Arawindha, Slamet Thohari, dan Titi Fitrianita (2020) dalam penelitian mereka berjudul "Representasi Disabilitas Dalam Film Indonesia Yang Diproduksi Pasca Orde Baru" menganalisis bagaimana disabilitas digambarkan dalam film Indonesia, tetapi tidak secara mendalam membahas teknik sinematik yang mempengaruhi representasi tersebut [9]. Penelitian Ellis [10] berjudul "*Media Representations of Disability and Their Impact on Society*" menyarankan bahwa film memiliki potensi untuk mengubah sikap sosial terhadap disabilitas, tetapi kurang menekankan pada aplikasi teknik sinematik. Penelitian oleh Mack et al. (2023) dalam artikel berjudul "*Towards Inclusive Avatars: Disability Representation in Avatar Platforms*" membahas bagaimana kustomisasi avatar dapat meningkatkan representasi disabilitas di platform digital. Studi ini menekankan pentingnya elemen visual dalam avatar bagi pengguna disabilitas, menunjukkan bahwa desain yang cermat dapat memberdayakan individu dengan mencerminkan identitas mereka [11]. Kebaruan penelitian ini adalah fokus pada teknik sinematik spesifik, seperti *mise-en-scene*, sinematografi, editing, dan suara, serta bagaimana teknik-teknik ini digunakan untuk menyampaikan dan memperkuat pesan tentang inklusi disabilitas dalam film tersebut. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih umum membahas representasi disabilitas atau dampak film secara keseluruhan, penelitian ini secara khusus mengeksplorasi hubungan antara teknik sinematik dan pesan inklusi disabilitas.

Penelitian ini bertujuan untuk mengisi celah dengan menganalisis bagaimana unsur-unsur sinematik dalam film *Dunia Tanpa Suara* memperkuat pesan inklusi disabilitas. Kontribusi dari penelitian ini adalah memberikan wawasan mendalam tentang bagaimana elemen sinematik dapat digunakan untuk memperkuat pesan inklusi disabilitas dalam film. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan praktis bagi pembuat film dalam merancang film yang tidak hanya merepresentasikan disabilitas dengan akurat tetapi juga efektif dalam menyampaikan pesan inklusi melalui teknik sinematik yang tepat.

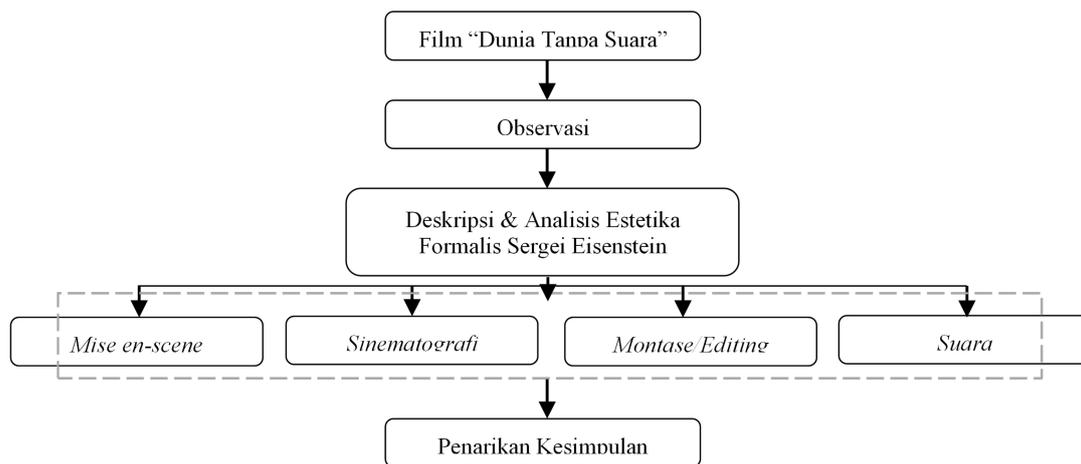
2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif, yang bertujuan untuk memahami dan menggambarkan fenomena yang terjadi secara mendalam. Penelitian ini menitikberatkan pada analisis sinematik terhadap film *Dunia Tanpa Suara* untuk mengungkap bagaimana inklusi disabilitas direpresentasikan dalam karya tersebut. Pendekatan kualitatif deskriptif dipilih karena mampu menangkap kompleksitas dan nuansa yang ada dalam visualisasi serta narasi film, yang tidak dapat diungkap melalui metode kuantitatif. Untuk menganalisis aspek sinematik dalam film "*Dunia Tanpa Suara* serta bagaimana hal-hal tersebut digunakan untuk menggambarkan pengalaman hidup karakter utama, khususnya dalam konteks disabilitas, penulis melakukan observasi terhadap film dengan menonton film tersebut dan menggunakan tangkapan audio, layar, dan *scene capturing* untuk mengumpulkan data adegan-adegan dan dialog-dialog penting tertentu. Kemudian, penulis menggunakan analisis interpretasi pendekatan estetika formalis Sergei Eisenstein terhadap unsur-unsur sinematik pembentuk film tersebut yaitu *mise-en-scene*, sinematografi, montase, dan suara untuk mengeksplorasi bagaimana unsur-unsur ini bersama-sama menciptakan sebuah makna dalam kaitannya dengan inklusi

disabilitas.

Dalam pendekatan *mise-en-scene*, penulis mengamati bagaimana set, kostum, pencahayaan, dan tata letak visual dalam setiap adegan berkontribusi dalam menyampaikan tema inklusi disabilitas. *Mise-en-scene* tidak hanya mencakup elemen visual yang tampak di layar tetapi juga bagaimana elemen-elemen tersebut diatur untuk menyoroti tantangan dan keunikan karakter utama, Arissa. Sinematografi dianalisis dengan melihat teknik pengambilan gambar, penggunaan kamera, sudut pandang, dan pergerakan kamera yang membantu menekankan pengalaman emosional dan fisik Arissa. Teknik sinematografi yang digunakan, seperti *close-up* untuk menangkap ekspresi wajah dan *tracking shots* yang mengikuti pergerakan Arissa, memberikan penonton pemahaman yang lebih mendalam tentang perspektif karakter utama.

Montase, atau teknik penyuntingan, dipelajari untuk memahami bagaimana urutan dan transisi antar adegan membangun narasi yang koheren tentang perjuangan dan penerimaan Arissa dalam masyarakat. Melalui montase, peneliti mengeksplorasi bagaimana penyusunan adegan dapat menciptakan ketegangan dramatis, mengarahkan perhatian penonton pada isu-isu penting, dan menggambarkan perkembangan karakter. Terakhir, analisis suara mencakup penggunaan dialog, latar musik, dan efek suara yang memperkuat suasana hati dan pesan film. Penulis mengamati bagaimana elemen-elemen audio tersebut tidak hanya melengkapi visual tetapi juga berfungsi sebagai alat naratif untuk mengkomunikasikan pengalaman batin dan tantangan yang dihadapi oleh karakter dengan disabilitas. Dengan menggabungkan analisis keempat elemen sinematik ini, penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan mendalam tentang bagaimana film '*Dunia Tanpa Suara*' menggunakan teknik-teknik sinematik untuk menggambarkan inklusi disabilitas. Pendekatan estetika formalis dari Sergei Eisenstein membantu peneliti mengurai lapisan-lapisan kompleks dari narasi visual dan audio, sehingga menghasilkan pemahaman yang lebih holistik tentang representasi disabilitas dalam sinema.



Gambar 1. Tahapan Analisis Penelitian

Proses analisis dalam penelitian ini terdiri atas beberapa tahapan sistematis yang diuraikan dalam Gambar 1. Tahapan pertama adalah melakukan observasi mendalam terhadap film *Dunia Tanpa Suara* untuk memahami konteks dan elemen utama yang dihadirkan dalam karya tersebut. Selanjutnya, penelitian ini mengaplikasikan pendekatan estetika formalis Sergei Eisenstein sebagai kerangka analisis, dengan fokus pada struktur visual dan naratif. Elemen-elemen sinematik, termasuk *mise-en-scène*, sinematografi, montase atau teknik penyuntingan, serta penggunaan suara, dianalisis secara komprehensif untuk mengidentifikasi aspek estetika dan makna yang terkandung. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk menarik kesimpulan yang mendalam mengenai relevansi estetika formal dalam interpretasi karya sinematik tersebut.

3. HASIL DAN ANALISIS

Temuan penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) pemaparan hasil observasi visual terhadap film *Dunia Tanpa Suara* dengan pendekatan estetika formalis Sergei Eisenstein; dan (2) penarikan kesimpulan mengenai peran aspek sinematik dalam menciptakan representasi inklusi disabilitas dalam film tersebut. Hasil penelitian ini sejalan atau didukung oleh berbagai penelitian terdahulu. Penelitian O'Brien, Kerrigan, dan Liddy [7] mengkaji evolusi kesetaraan dalam industri film Irlandia dan menunjukkan pentingnya kesadaran inklusi dalam film, meskipun tidak berfokus pada teknik sinematik spesifik. Studi oleh Kurnia [12] mengungkapkan bahwa

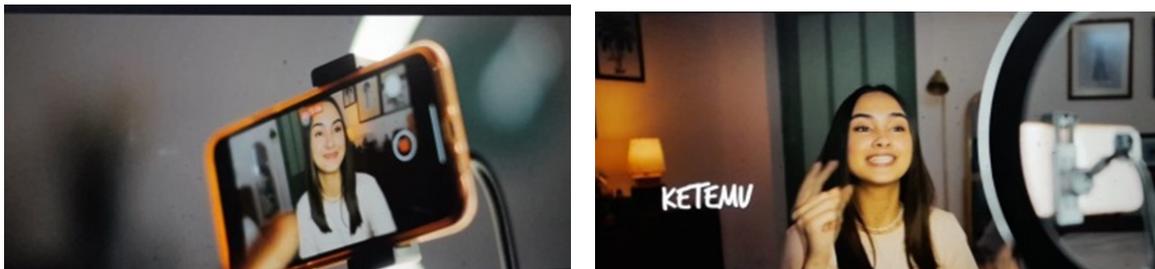
film dapat memengaruhi pengetahuan dan sikap penonton mengenai disabilitas, namun kurang mengeksplorasi elemen sinematik. Sementara itu, penelitian Arawindha, Thohari, dan Fitrianita [13] menganalisis representasi disabilitas dalam film Indonesia, tetapi tidak membahas teknik sinematik secara mendalam.

Kebaruan penelitian ini terletak pada fokus khusus terhadap teknik sinematik, seperti *mise-en-scène*, sinematografi, editing, dan suara, serta bagaimana teknik-teknik tersebut secara efektif digunakan untuk menyampaikan pesan inklusi disabilitas. Ini berbeda dari penelitian sebelumnya yang lebih luas dalam membahas representasi disabilitas atau dampak sosial film secara umum, dimana penelitian ini secara spesifik menghubungkan teknik sinematik dengan penguatan pesan inklusi disabilitas.

3.1. Analisis Sinematik

1. Analisis Scene 1: Int (dalam ruangan). Kamar Tidur-Malam Hari

Analisis pada scene ini berfokus pada bagaimana keseluruhan elemen visual berperan dalam membangun suasana dan narasi, khususnya dalam adegan yang berlangsung di kamar tidur pada malam hari. Elemen visual yang diamati meliputi *setting* atau latar yang mencerminkan suasana lingkungan, penggunaan kostum dan tata rias yang memperkuat karakterisasi, serta pencahayaan yang menciptakan atmosfer tertentu. Selain itu, *gesture* atau gerak tubuh para tokoh dalam adegan turut dianalisis sebagai bagian dari ekspresi emosional dan komunikasi visual. Di luar aspek visual, penulis juga mengeksplorasi dimensi sinematografi yang mencakup pengambilan gambar, sudut pandang, dan framing untuk mendukung intensitas adegan. Tidak kalah penting, montase atau teknik penyuntingan serta elemen suara turut menjadi fokus kajian untuk memahami bagaimana kedua aspek tersebut berkontribusi terhadap ritme, kontinuitas, dan makna keseluruhan adegan.



Gambar 2. Scene 1 Kamar Tidur Malam Hari

Mise-en-scène atau keseluruhan elemen visual yang muncul dalam sebuah adegan pada *scene 1* (Gambar 2) terdiri dari Setting/Latar: Adegan ini berlangsung di dalam kamar tidur dengan beberapa properti pendukung seperti foto dan lukisan yang menggambarkan suasana rumah secara personal menjadi simbol ruang inklusif. Kamera *smartphone* ditempatkan di depan karakter untuk merekam Arissa yang sedang membuat video dalam bahasa isyarat. Adegan video tersebut ini mengeksplorasi tema inklusivitas dan transformasi digital, memperlihatkan bagaimana teknologi dapat menjadi jembatan bagi mereka yang memiliki hambatan dalam berkomunikasi bagi orang dengan disabilitas. Kostum & Tata Rias: Dalam adegan ini, Arissa mengenakan pakaian santai untuk tidur dengan riasan yang natural. Pencahayaan: Teknik pencahayaan yang digunakan adalah *frontal lighting* [14], bertujuan untuk menghilangkan bayangan dan menegaskan bentuk objek atau ekspresi wajah yang ditangkap. Selain itu, pencahayaan tambahan dengan teknik *Practical light* menggunakan sumber cahaya tambahan untuk menciptakan suasana dramatis malam hari, seperti lampu di sudut kamar Arissa. *Gesture*: Arissa menunjukkan ekspresi wajah yang bahagia dan bersemangat, yang didukung oleh gerakan tangannya yang menjadi fokus dalam pembuatan video tersebut.

Sinematografi pada Shot ini (Gambar 2) dimulai dengan penggunaan teknik pengambilan gambar dengan *close up* pada *smartphone*, yang memiliki motivasi untuk memberikan informasi mendalam tentang hubungan yang terbentuk dari obyek dan kondisi saat ini. Ditambah setiap adegannya menggunakan teknik pengambilan gambar yaitu *medium close up*, penerapan teknik ini menggambarkan secara detail ekspresi dan mimik dari obyek yang ditangkap (jika manusia). teknik *medium shot* dimana memiliki motivasi untuk membawa penonton melihat secara lebih personal terhadap cerita film tersebut.

Montase/Editing dalam adegan (Gambar 2), menggunakan teknik pengeditan *cut to cut* untuk menciptakan transisi yang mulus antara satu *shot* ke *shot* lainnya. Teknik ini membuat perpindahan antara *shot* menjadi teratur, mudah dipahami, dan tidak mengubah esensi dari pesan yang ingin disampaikan dalam setiap adegan tersebut. Suara dalam adegan (Gambar 2), audio sengaja dihilangkan (*mute*), sebuah konsep yang mendukung dan memberikan makna mendalam mengenai kondisi tunarungu Arissa. Pendekatan ini

menambah kesan realis, sehingga adegan dapat bercerita meskipun tanpa musik latar atau dialog antar tokoh. Hilangnya suara membantu penonton untuk lebih merasakan dan memahami perspektif Arissa, serta menekankan pentingnya bahasa isyarat sebagai alat komunikasi utamanya pada inklusivitas.

2. Analisis Scene 2 Int: Kafe-Pagi Hari

Analisis pada Scene ini mencakup elemen-elemen visual seperti *setting* atau latar, kostum dan tata rias, pencahayaan, serta *gesture* yang saling berinteraksi untuk membangun atmosfer kafe di pagi hari. Penulis juga menggali aspek sinematografi, termasuk komposisi gambar dan *framing*, serta teknik montase dan penyuntingan yang digunakan untuk menciptakan ritme visual yang sesuai dengan narasi. Selain itu, elemen suara, baik musik maupun efek suara, dianalisis untuk memahami bagaimana keduanya memperkuat intensitas dan suasana dalam adegan tersebut.



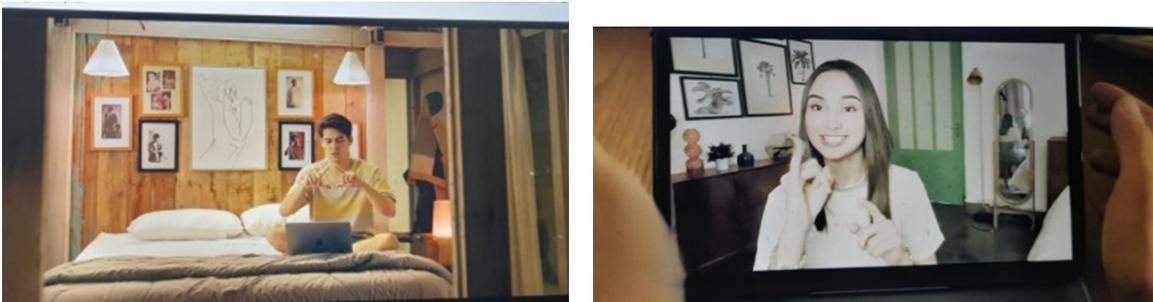
Gambar 3. Scene 2 Kafe Pagi Hari

Mise-en-scene atau keseluruhan elemen visual yang muncul dalam sebuah adegan pada *scene 2* (Gambar 3) terdiri dari Setting/Latar: Adegan ini berlatar di dalam sebuah kafe yang baru dibuka, dengan beberapa pengunjung yang terlihat padat memenuhi ruangan tersebut yang menikmati hidangan sambil berbincang satu sama lain. Dalam konteks ini, Arissa, yang diajak oleh temannya untuk menghadiri acara peluncuran kafe, terlibat dalam percakapan yang mencerminkan kehidupan sehari-hari masyarakat umum, namun dengan penggunaan bahasa isyarat. Adegan ini menggambarkan tingkat inklusivitas yang tinggi, menunjukkan bahwa semua individu memiliki hak yang sama untuk mengakses ruang publik tanpa terkecuali, yang sering kali kurang ramah terhadap orang dengan disabilitas. Kafe tersebut menjadi simbol ruang inklusif di mana semua orang, terlepas dari kemampuan mereka, dapat berkumpul dan berinteraksi. Kostum & Tata Rias: Dalam adegan ini, Arissa mengenakan kaos polo yang diberikan oleh pemilik kafe, dipadukan dengan *make up* yang casual dan natural namun elegan. Selain itu, beberapa pekerja kafe tampak mengenakan properti khas kafe, seperti seragam dan aksesoris yang sesuai, serta menyediakan menu seperti teh dan roti, yang memperkaya suasana otentik kafe tersebut. Pencahayaan: *Frontal Lighting* adalah konsep yang digunakan dalam pencahayaan yang bertujuan untuk menghilangkan bayangan dan menonjolkan bentuk objek atau ekspresi wajah yang ditangkap kamera. Pendekatan ini memastikan bahwa wajah dan gerakan tubuh karakter terlihat jelas, mendukung komunikasi visual yang efektif, terutama dalam penggunaan bahasa isyarat (Gesture): Arissa memperlihatkan ekspresi wajah yang nyaman dan senang, mencerminkan kebahagiaan dan kepuasan saat berinteraksi dengan karakter lain dalam ruangan yang sama. Gestur tubuhnya yang santai dan ekspresif menambah kedalaman pada adegan, menekankan suasana inklusif dan harmonis di kafe tersebut.

Sinematografi pada Shot ini (Gambar 3) menggunakan *Teknik framing* yang cukup penting, di mana karakter utama, Arissa, ditempatkan dalam fokus utama untuk menonjolkan perannya dalam narasi. Penerapan *look room* (disebut juga *looking room* atau *nose room*) yaitu ruang kosong yang disediakan di dalam bingkai, antara mata talenta dan tepi bingkai di seberang wajah. Area kosong atau ruang negatif inilah yang membantu menyeimbangkan bingkai. Tatapan seorang aktor melintasi ruang kosong ini menyebabkan penonton juga ingin melihat apa yang dilihat oleh karakter aktor tersebut [15]. Penerapan komposisi *looking room* pada adegan ini selain untuk menyeimbangkan bingkai, komposisi ini agar penonton ikut mencari dan merasakan apa yang menjadi tujuan setiap karakter. Montase/Editing Pada adegan ini (Gambar 3) kamera bersifat diam atau *still* antara *shot* ke *shot* yang lainnya sehingga tidak ada penerapan transisi atau sama seperti *editing kontinu* yang menerapkan satu *shot* dengan *shot* lainnya saling berhubungan atau berkelanjutan tanpa adanya transisi sehingga fokus penonton dapat bertahan terhadap obyek yang ditangkap. Suara atau Audio yang dihadirkan dalam adegan ini (Gambar 3) yaitu dengan latar musik jazz khas kafe yang mana memberikan suasana yang tercipta adalah kombinasi harmonis antara visual yang jelas, interaksi sosial yang inklusif, dan ekspresi emosional yang mendalam, menekankan pentingnya aksesibilitas dan inklusivitas dalam ruang publik

3. Analisis Scene 3: Int. Kamar Tidur Ezra-Malam Hari

Analisis pada Scene ini berfokus pada elemen-elemen visual yang membangun suasana dalam kamar tidur Ezra pada malam hari, seperti *setting* atau latar yang menciptakan kedalaman ruang dan intimasi. Aspek kostum, tata rias, pencahayaan, dan *gesture* dianalisis untuk memahami bagaimana elemen-elemen tersebut menggambarkan karakter dan kondisi emosional Ezra. Selain itu, penulis juga mengeksplorasi sinematografi, montase/penyuntingan, serta suara yang bekerja secara sinergis untuk memperkuat narasi visual dan emosional dalam adegan tersebut.



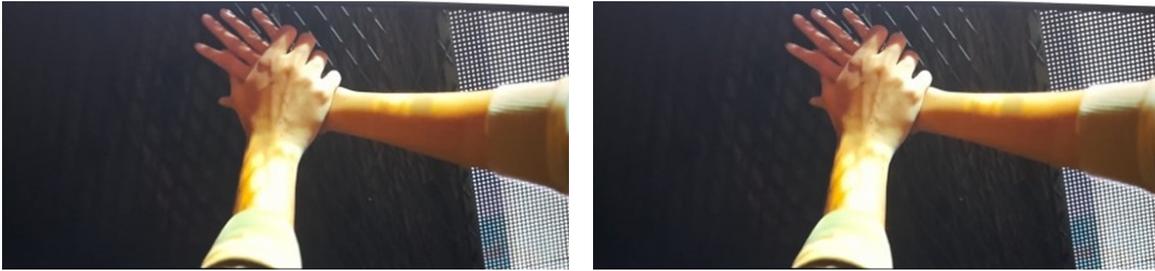
Gambar 4. Scene 3 Kafe Pagi Hari

Mise-en-scene atau keseluruhan elemen visual yang muncul dalam sebuah adegan pada *scene* 3 (Gambar 4) terdiri dari Setting/Layar: Adegan ini diambil di dalam kamar tidur, Ezra yang sedang serius belajar bahasa isyarat yang dia tonton pada kanal Youtube Arissa. Kamar dengan *setup* modern yang didukung oleh lampu *warm style* menjadikan ruang kamar lebih hangat dan terlihat mewah. Kostum & Tata Rias: Ezra menggunakan kostum kaos untuk tidur terlihat lebih santai dan menikmati adegan belajar bahasa isyarat. Tidak ada riasan atau *make up* yang berlebihan semua terlihat pas dan elegan. Pencahayaan: Pencahayaan yang diterapkan adalah *frontal lighting* untuk memastikan obyek terlihat dengan jelas dan minim bayangan yang dihasilkan. Pemilihan konsep warna kecokelat-cokelat (*warm*) memberikan kesan yang hangat dan penuh semangat terhadap karakter. *Gesture*: Ezra terlihat fokus dan semangat belajar bahasa isyarat, raut wajah yang gembira, gerakan tangan yang dinamis, memberikan makna bahwa visual dan gestur karakter menjadi kesatuan yang utuh sehingga praktik inklusivitas dalam adegan ini sangat pas dan mudah dipahami.

Sinematografi pada Shot ini (Gambar 4) Adegan dimulai dengan *medium long shot* bahwa teknik ini mencakup keseluruhan yang bisa dibayangkan mendekati sangat luas, latar belakang yang dominan, dan penggambaran fisik obyek yang terlihat sangat jelas. Selanjutnya adegan menggunakan teknik pengambilan gambar *medium close up*, penerapan teknik ini menggambarkan secara detail ekspresi dan *mimic* dari obyek yang ditangkap (jika manusia). Dilanjutkan dengan penerapan komposisi *rule of thirds* dan juga *head room* yang bertujuan untuk menunjukan arah pandangan penonton kepada Ezra sebagai *point of interest* dan memberikan Ezra ruang kosong pada layar agar dapat bergerak bebas sehingga dapat menyampaikan informasi melalui gerakan. Adegan pendukung sebelum akhir yaitu dengan pengambilan gambar secara *close up*, yang memiliki motivasi sebagai pengarahannya kepada penggambaran detail yang sangat mendalam dari segala teknik pengambilan gambar, karena cakupannya yang sangat mengerucut bertujuan agar pandangan penonton hanya tertuju dengan obyek yang ditangkap itu saja, yaitu video dari kanal youtube yang di putar oleh Ezra pada tabletnya. Montase/*Editing* Pada adegan ini (Gambar 4) menerapkan sistem *editing kontinui* karena tidak adanya perubahan latar sehingga transisi yang digunakan juga tidak ada, kesan realistis juga didapatkan dari penggunaan *handheld camera* diakhir adegan dan dilanjutkan pada scene yang berbeda. Suara atau Audio dalam adegan ini (Gambar 4) menerapkan musik latar dengan *beat* yang tinggi membuat adegan ini semakin menambah dramatis serta menjadikan visual lebih hidup dan penuh makna.

4. Analisis Scene 4: Int. Dalam Bar-Malam Hari

Analisis pada Scene ini mencakup pemahaman terhadap elemen-elemen visual yang membentuk atmosfer bar malam hari, seperti *setting* atau latar yang menciptakan kesan ruang yang penuh dinamika dan kehidupan. Kostum, tata rias, pencahayaan, dan *gesture* para tokoh dianalisis untuk menggambarkan karakter dan suasana emosional yang ditonjolkan dalam konteks tersebut. Penulis juga mengkaji aspek sinematografi, Montase/*Editing*, serta elemen suara yang berfungsi untuk menguatkan intensitas dramatis dan memperdalam makna dari keseluruhan adegan



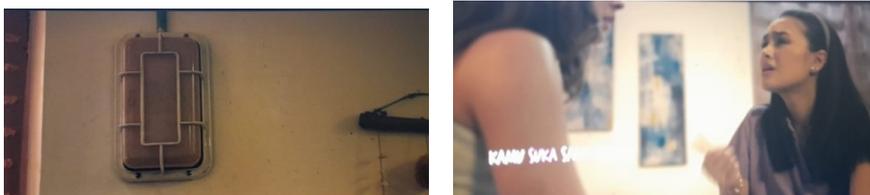
Gambar 5. Scene 4 Kafe Pagi Hari

Mise-en-scene atau keseluruhan elemen visual yang muncul dalam sebuah adegan pada *scene* 4 (Gambar 5) terdiri dari Setting/Layar: Adegan berlangsung di sebuah bar dengan pencahayaan yang gemerlap dan alunan musik DJ yang khas. Pemilihan lokasi ini sangat berani mengingat tema film yang mengangkat isu disabilitas. Di dalam adegan tersebut, Ezra mengajak Arissa untuk menikmati musik yang diputar di bar, meskipun Arissa tidak dapat mendengar apa pun. Adegan ini menjadi puncak dalam penyampaian isu inklusif. Kostum & Tata Rias: Dalam adegan ini karakter menggunakan pakaian casual serta make up masih menggunakan konsep natural. Pencahayaan: *Practical light* menjadi sumber cahaya pada adegan ini, dengan lampu yang dipasang di berbagai sudut dan berbagai warna. Konsep ini mencakup teknik-teknik pencahayaan yang digunakan untuk menciptakan atmosfer khas dari klub atau diskotek, seperti penggunaan lampu warna-warni, efek strobo, lampu bergerak, dan pencahayaan yang disinkronkan dengan musik. Gesture: Diawal adegan Arissa sedikit kebingungan dengan ruangan yang banyak sorot lampu, namun beberapa waktu berikutnya terlihat senang, bahagia dan menikmatinya ketika Ezra mengarahkan untuk menikmati atmosfer musik.

Sinematografi pada Shot ini (Gambar 5) menggunakan *handheld camera* menambahkan efek realistis karena kamera bergerak sesuai kondisi pada saat pengambilan gambar, yaitu pada saat Ezra dan Arissa bergegas dari tempat satu ke tempat lain sehingga pada adegan ini terlihat agak bergoyang dan tanpa adanya efek stabilisasi sehingga bertujuan untuk menambah kesan realistis dan penonton juga bisa merasakan kondisi pada saat itu. Selain itu penggunaan teknis pergerakan kamera *follow shot* juga masih dominan dan yang dikombinasi antara komposisi pengambilan gambar dan pencahayaan yang banyak eksplorasi mulai dari *side lighting*, *backlighting*, hingga *practical light*. Montase/*Editing* Pada adegan ini (Gambar 5) menggunakan teknis editing *Jump cut* di mana adegan berpindah secara tiba-tiba dari satu gambar ke gambar berikutnya tanpa transisi halus. Selain itu permainan on/off musik ini memanipulasi persepsi ruang dan waktu dengan menggabungkan adegan yang diambil pada waktu atau ruang yang berbeda, menciptakan kesan lompatan dalam alur cerita. Suara atau Audio dalam adegan ini (Gambar 5), latar musik yang terdengar dalam adegan ini merupakan representasi musik disko, namun terkadang, musik di-*mute* sementara pada saat kamera menyoroti momen/adegan Arissa, ini menciptakan nuansa hampa pada diri Arissa meskipun keadaan sekitar tetap ramai. Penggunaan on/off musik ini sangat efektif untuk meningkatkan kesan inklusivitas dan kesadaran bagi penonton.

5. Analisis Scene 5: Int. Kamar Tidur Arissa-Malam Hari

Analisis pada Scene ini mengkaji elemen-elemen visual yang membentuk atmosfer dalam kamar tidur Arissa pada malam hari, di antaranya *setting* atau latar yang menciptakan kesan ruang yang intim dan penuh ketegangan emosional. Kostum, tata rias, pencahayaan, dan gesture para tokoh dianalisis untuk menggambarkan karakter Arissa dan situasi yang sedang dialaminya. Selain itu, penulis juga menganalisis elemen sinematografi, Montase/*Editing*, serta suara yang bekerja bersama untuk memperkuat nuansa dramatis dan makna keseluruhan adegan tersebut.



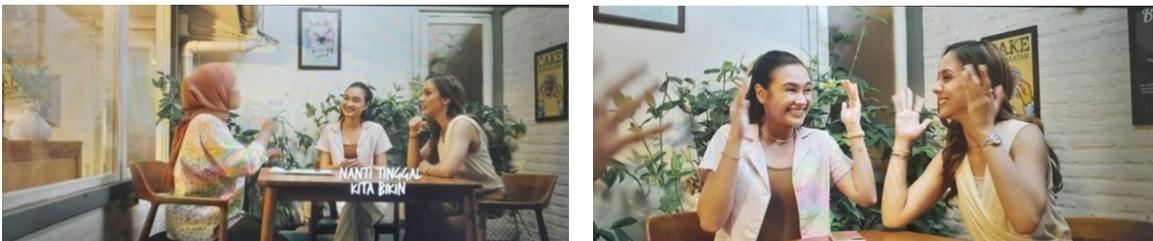
Gambar 6. Scene 5 Kafe Pagi Hari

Mise-en-scene atau keseluruhan elemen visual yang muncul dalam sebuah adegan pada *scene 5* (Gambar 6) terdiri dari Setting/Layar: Pengambilan gambar pada adegan ini dilakukan di dalam kamar Arissa, beberapa properti pendukung digambarkan dalam adegan ini seperti, lukisan, jam dan lampu yang akan menyala sebagai penanda ketika ada orang yang akan masuk ke kamar Arissa. Dalam adegan ini Kania meminta Arissa untuk menjadi teman curhat nya, ini memberikan pemahaman kepada penonton bahwa dengan alat bantu komunikasi yang tepat mampu terjalinya komunikasi yang efektif baik dengan penyandang disabilitas maupun tidak. Kostum & Tata Rias: Dalam adegan ini karakter menggunakan pakaian casual. Pada adegan ini belum menggunakan tata rias wajah, hanya masih bersifat natural. Pencahayaan: *Frontal lighting* digunakan sebagai teknik dalam adegan ini, yang mana objek terlihat jelas dan hampir tidak adanya bayangan. Gesture: Kania temannya Arissa tampak gelisah atas perlakuan respons Ezra yang kurang baik, Kania memiliki perasaan terhadapnya namun Ezra lebih memilih Arissa, begitu pun Arissa merasa sedih dan kebingungan ketika mendengar cerita dari Kania.

Sinematografi pada Shot ini (Gambar 6) diawali dengan pengambilan gambar *close up* pada lampu penanda. Konsep ini memiliki motivasi sebagai pengarah penekanan terhadap penggambaran secara detail yang sangat mendalam dari segala teknik pengambilan gambar, karena cakupannya yang sangat mengerucut bertujuan agar pandangan penonton hanya tertuju dengan obyek yang ditangkap itu saja, yaitu pada lampu dan *smartphone* yang bertulisan “Ezra”. Adegan lainnya menggunakan teknik *medium shot* di mana memiliki motivasi untuk membawa penonton melihat secara lebih personal terhadap Kania dan Arissa. Montase/Editing Pada adegan ini (Gambar 6) menggunakan teknik editing *cut to cut* yang memberikan transisi langsung dari satu shot ke shot lainnya. Hal ini membuat perpindahan antar shot terlihat rapi, jelas, dan tidak mengubah makna serta pesan yang ingin disampaikan dalam adegan tersebut. Suara atau Audio dalam adegan ini (Gambar 6), latar musik diiringi dengan piano serta tangisan Tani menjadikan adegan tergambar kesedihan, kekecewaan, dan kekhawatiran pada kedua karakter tersebut.

6. Analisis Scene 6: Int. dalam Kafe-Pagi Hari

Analisis pada Scene ini, menganalisis elemen visual mencakup berbagai aspek penting seperti setting atau latar, kostum dan tata rias, pencahayaan, serta gesture para tokoh yang berinteraksi di dalamnya. Setting kafe menggambarkan suasana pagi yang tenang dengan detail interior yang mendukung nuansa hangat dan santai, sementara kostum dan tata rias mencerminkan karakter dan peran setiap tokoh dalam narasi. Pencahayaan didominasi oleh cahaya alami yang lembut, menegaskan suasana pagi sekaligus memberikan dimensi realisme pada adegan. Selain itu, aspek sinematografi, montase/editing, dan penggunaan suara turut dianalisis untuk menggambarkan bagaimana elemen-elemen tersebut bekerja secara harmonis dalam membangun suasana dan mendukung alur cerita yang dihadirkan.



Gambar 7. Scene 6 Kafe Pagi Hari

Mise-en-scene atau keseluruhan elemen visual yang muncul dalam sebuah adegan pada *scene 6* (Gambar 7) terdiri dari Setting/Layar: Adegan terjadi di dalam ruang pertemuan di sebuah kafe, *setup* dibuat senyaman mungkin dengan dukungan dari interior seperti kursi, tanaman serta lukisan yang semuanya sangat dipikirkan, disesuaikan sehingga menyatu dengan warna *tone* yang pas. Adegan *meeting* terkait pencapaian Arissa yang mana bukunya sudah terbit dan hanya tinggal menunggu *launching*. Sebuah visual kebahagiaan dan kegembiraan dari Arissa atas pencapaiannya. Hal ini memberikan pemahaman kesadaran terhadap penonton bahwa kesempatan yang sama ada pada setiap insan manusia. Kostum & Tata Rias: Dalam hampir adegan pada film ini karakter banyak menggunakan pakaian *casual* serta *make up* masih menggunakan konsep natural. Pencahayaan: Teknik pencahayaan diterapkan yaitu *frontal lighting* dengan motivasinya memastikan tokoh terlihat dengan jelas dan minim bayangan yang dihasilkan. Pemilihan konsep warna ke coklat-cokelat (*warm*) memberikan kesan yang hangat dan penuh semangat terhadap karakter. Terlihat juga konsep *Practical light* menjadi pendukung pencahayaan pada adegan ini. Gesture: Arissa, Kania dan rekan dari penerbit dengan semangat dan bahagia terlihat pada wajah setiap karakter, wajah bahagia atas pencapaian Arissa dalam penerbitan bukunya menjadikan Arissa tidak fokus

pada *smartphone* yang sempat bunyi.

Sinematografi pada Shot ini (Gambar 7) menunjukkan adegan dengan penggunaan *three shot* ini dan pemanfaatan *looking room* serta tipe shot *medium shot* dimana memiliki motivasi untuk membawa penonton melihat secara lebih personal pada karakter. Dukungan dari interior dan konsep cahaya *warm* menjadikan adegan ini lebih kaya akan visual yang mampu memanjakan mata setiap penonton. Montase/*Editing* Pada adegan (Gambar 7) menggunakan teknik editing yaitu *cut to cut* yang memberikan transisi secara langsung dari satu *shot* ke *shot* lainnya. Hal ini juga membuat perpindahan antar *shot* terlihat rapi, jelas, dan tidak mengubah makna serta motivasi atau pesan yang ingin disampaikan dalam adegan tersebut. Suara atau Audio dalam adegan (Gambar 7), tidak ada suara yang lain selain atmosfer ruangan kafe dan sedikit iringan piano. Justru visual dan adegan gimik tangan Arissa yang menjadikan suasana *meeting* lebih interaktif.

7. Analisis Scene 7: Int. Kafe-Malam Hari

Analisis pada Scene ini menjelaskan analisis elemen visual mencakup berbagai aspek, termasuk setting atau latar, kostum dan tata rias, pencahayaan, serta gesture yang diperlihatkan oleh para tokoh. Setting kafe didesain untuk mencerminkan suasana malam hari, dengan pencahayaan redup yang didominasi oleh lampu kuning hangat, menciptakan atmosfer yang nyaman sekaligus melankolis. Kostum dan tata rias tokoh disesuaikan untuk menggambarkan suasana santai namun tetap memperkuat karakterisasi yang relevan dengan narasi. Lebih lanjut, analisis sinematografi, montase/editing, dan suara menunjukkan bagaimana perpaduan teknik visual dan auditif digunakan secara efektif untuk mempertegas emosi serta memperkuat perkembangan cerita dalam adegan tersebut.



Gambar 8. Scene 7 Kafe Pagi Hari

Mise-en-scene atau keseluruhan elemen visual yang muncul dalam sebuah adegan pada *scene 7* (Gambar 8) terdiri dari Setting/Layar: Dalam adegan yang terjadi di Kafe milik Ezra, terdapat momen puncak dalam film ini di mana Arissa diajak oleh Kania untuk menghadiri kafe tersebut dengan berbagai kejutan. Adegan ini didukung oleh properti cuplikan perasaan Ezra dalam bentuk teks dan ilustrasi melalui *projector* yang disorot pada kain serta pemeran pendukung yang mencakup berbagai kelompok masyarakat, seperti orang asing bule dan berbagai suku yang ditampilkan dalam adegan tersebut yang memberikan support melalui tulisan. Representasi ini memberikan pemahaman kepada masyarakat tentang pentingnya kesadaran inklusivitas di ruang-ruang publik, terutama bagi penyandang disabilitas. Selain itu, adegan ini juga menggambarkan ketulusan Ezra dalam perjuangannya mendapatkan cinta Arissa dan kesadaran ibu Arissa yang berusaha menerima akan kekhawatirannya tentang kemungkinan anaknya dihakimi atau *di-bully* oleh masyarakat, bahkan tidak diterima sebagai manusia lain pada umumnya. Adegan ini menekankan hak setiap anak untuk merasakan dicintai dan mencintai tanpa adanya diskriminasi terhadap kondisi disabilitas yang mereka miliki. Kostum & Tata Rias: Penggunaan pakaian pada adegan ini banyak menggunakan konsep casual dengan berbagai corak dan warna yang beragam di setiap karakternya, hal ini memberikan warna dan kolaborasi dari karakter pada visual yang ditampilkan serta suasana haru. Dalam adegan ini belum menggunakan tata rias wajah, hanya masih bersifat natural. Pencahayaan: Konsep *Practical light* menjadi sumber utama pencahayaan pada adegan ini, pencahayaan yang banyak eksplorasi mulai dari *side lighting*, *backlighting*, hingga *spot light*. Memberikan kesan kejutan setiap *shot* nya dan menjadikan adegan ini lebih hidup. Gesture: Arissa merasa bahagia dan terharu atas kejutannya yang didapatkannya dari keluarga dan teman-teman yang berkumpul di kafe tersebut, semua yang hadir turut bangga dan senang atas pencapaian dan kehadiran Arissa.

Sinematografi pada Shot ini (Gambar 8) Penerapan komposisi kamera asimetris dan pergerakan kamera dan *follow shot* serta penggunaan *camera movement* yaitu *track in* menambahkan efek realistis karena kamera bergerak sesuai kondisi pada saat pengambilan gambar. Dukungan dari *lighting* yang terpasang menjadikan elegan dan mahal akan makna yang disampaikan melalui bahasa visual. Montase/*Editing* Pada adegan (Gambar 8) Pada adegan ini kamera bersifat diam atau *still* antara *shot* ke *shot* yang lainnya sehingga

tidak ada penerapan transisi atau sama seperti *editing kontinu* yang menerapkan satu *shot* dengan *shot* lainnya saling berhubungan atau berkelanjutan tanpa adanya transisi sehingga fokus penonton dapat bertahan terhadap obyek yang ditangkap [16]. Suara atau Audio dalam adegan (Gambar 8) Iringan latar musik *romance* serta *voice over* (VO) penjelasan ibunya terhadap kondisi Arissa menjadikan suasana semakin haru dan khidmat, musik sebagai pendukung dan visual yang ragam menjadikan adegan ini penuh dengan pemaknaan tinggi terhadap praktik inklusivitas.

3.2. Representasi Inklusi Disabilitas pada Film “Dunia Tanpa Suara”

Representasi inklusi disabilitas dalam film ini dapat dilihat melalui bagaimana aspek sinematik yang digunakan mendukung terpenuhinya prinsip-prinsip inklusi disabilitas seperti (1) *Non-discrimination*, (2) *Awareness*, (3) *Participation*, dan (4) *Accessibility* [6], yaitu sebagai berikut:

1. *Non-discrimination*

Pada inklusi disabilitas, prinsip non-diskriminasi merupakan sebuah prinsip yang menjamin bahwa semua individu, terlepas dari kondisi fisik atau mental mereka, diperlakukan secara adil dan setara tanpa pengecualian atau pembatasan yang tidak perlu. Dalam konteks film, prinsip ini berarti bahwa karakter disabilitas ditampilkan tanpa prasangka, stigma, atau perlakuan inferior dibandingkan karakter lainnya. Dalam film ini, prinsip non-diskriminasi diperkuat melalui penggunaan *mise-en-scene* yang inklusif dan adil. Adegan di kafe dan bar memperlihatkan Arissa berinteraksi secara aktif di ruang publik, menegaskan bahwa individu dengan disabilitas berhak mendapatkan akses dan partisipasi yang setara dalam kegiatan sosial. Teknik pencahayaan seperti *frontal lighting* dan sinematografi yang jelas digunakan untuk memastikan bahwa karakter dengan disabilitas ditampilkan secara setara dan tanpa diskriminasi. Dalam Scene 1, *frontal lighting* menghilangkan bayangan dan menyoroti ekspresi wajah Arissa, sedangkan teknik kamera mendetail memastikan bahwa Arissa dan karakter lainnya mendapat perhatian visual yang sama dalam narasi. Penggunaan *gesture* yang menunjukkan bahasa isyarat sebagai komunikasi utama Arissa juga, yang mana komunikasi ini menjadi cara komunikasi yang dapat dimengerti dan berterima, mendukung prinsip non-diskriminasi dengan menyoroti kemanusiaan dan kesetaraan dalam interaksi sosial.

2. *Awareness*

Kesadaran (*awareness*) adalah prinsip yang menekankan pentingnya meningkatkan pemahaman publik terhadap kondisi disabilitas serta tantangan yang dihadapi oleh individu dengan disabilitas dalam kehidupan sehari-hari. Pada proses terciptanya inklusi disabilitas, prinsip ini bertujuan untuk menghapus ketidaktahuan atau stereotip dengan menampilkan pengalaman hidup orang-orang dengan disabilitas secara nyata dan empatik. Pada film *Dunia Tanpa Suara*, kesadaran terhadap disabilitas ditingkatkan melalui berbagai teknik sinematik yang menyoroti tantangan dan perbedaan pengalaman karakter dengan disabilitas. Dalam Scene 4, penggunaan musik disko yang kuat dan pencahayaan gemerlap menonjolkan kontras dengan kondisi tunarungu Arissa, meningkatkan kesadaran penonton tentang tantangan yang dihadapinya. Teknik *jump cut* yang digunakan dalam Scene 4 juga memperkuat kesadaran tentang bagaimana disabilitas mempengaruhi persepsi ruang dan waktu sehingga penonton dapat lebih memahami kesulitan yang dihadapi Arissa dalam beradaptasi dengan lingkungan sekitar yang tidak dapat ia akses sepenuhnya. Selain itu, penggunaan *handheld camera* menambah dimensi realistik yang meningkatkan pemahaman penonton tentang pengalaman nyata karakter. Teknik ini, bersama dengan penggunaan *mute* dan iringan musik yang serasi, membantu menciptakan nuansa yang mendalam dan meningkatkan kesadaran tentang kebutuhan aksesibilitas dan adaptasi bagi individu penyandang disabilitas.

3. *Participation*

Prinsip partisipasi (*participation*) yang memastikan bahwa individu dengan disabilitas berperan aktif dalam kehidupan sosial, budaya, ekonomi, dan politik. Dalam dunia sinema, partisipasi mengacu pada bagaimana karakter disabilitas tidak hanya diakui keberadaannya tetapi juga diberikan peran yang setara dalam interaksi dan narasi film. Prinsip partisipasi ditunjukkan secara jelas dalam film ini melalui penggambaran Arissa yang aktif terlibat dalam interaksi sosial dan perayaan. Adegan di kafe dan bar menggambarkan bagaimana ruang publik dapat diadaptasi untuk memungkinkan partisipasi semua individu, termasuk mereka yang memiliki disabilitas. Teknik sinematografi yang digunakan, *medium close-up* dan *framing* yang menekankan ekspresi wajah dan gerakan tangan Arissa, menunjukkan keterlibatannya dalam percakapan dan aktivitas sosial. Ini menegaskan bahwa karakter dengan disabilitas tidak hanya diakui tetapi juga terlibat secara penuh dalam pengalaman sosial mereka. Partisipasi Arissa dalam perayaan dan interaksi sosial yang

terlihat dalam adegan-adegan tersebut menggarisbawahi pentingnya menciptakan ruang yang inklusif bagi semua individu untuk berpartisipasi secara aktif.

4. Accessibility

Aksesibilitas (*accessibility*) adalah prinsip inklusi disabilitas yang menjamin bahwa semua orang, termasuk mereka dengan disabilitas, memiliki akses yang setara ke semua aspek kehidupan, baik fisik maupun non-fisik. Dalam konteks film, aksesibilitas merujuk pada bagaimana film dapat dinikmati oleh penonton dengan beragam kebutuhan, baik itu akses visual, auditori, atau sensorik lainnya. Aksesibilitas diperkuat melalui penggunaan berbagai teknik sinematik yang memastikan semua aspek visual dan audio dapat diakses oleh penonton dengan berbagai kebutuhan. Dalam Scene 1, penggunaan *frontal lighting* memastikan bahwa detail ekspresi wajah dan gerakan tangan Arissa terlihat jelas, mendukung komunikasi non-verbal melalui bahasa isyarat. Teknik editing kontinu yang diterapkan dalam adegan-adegan lain, seperti Scene 5 dan Scene 6, memastikan transisi antar *shot* tidak mengganggu pemahaman visual dan memberikan pengalaman yang mulus. Penggunaan *mute* dalam adegan-adegan tertentu, serta iringan musik yang serasi, memperhatikan kebutuhan aksesibilitas dengan memastikan bahwa pengalaman audiovisual disesuaikan untuk mendukung pemahaman penonton secara lebih luas. Teknik ini membantu menciptakan pengalaman yang inklusif dan mudah diakses untuk semua penonton, termasuk mereka yang memiliki keterbatasan sensorik.

Dari analisis ini, tergambar bahwa film *Dunia Tanpa Suara* secara efektif menerapkan prinsip-prinsip inklusi disabilitas melalui teknik sinematik seperti *mise-en-scene*, pencahayaan, editing, dan suara. Teknik-teknik ini memperkuat makna inklusi dengan memastikan bahwa karakter disabilitas ditampilkan setara, kesadaran terhadap tantangan disabilitas ditingkatkan, partisipasi tokoh atau karakter disabilitas ditonjolkan, dan aksesibilitas terjamin. Hasil penelitian ini diperkuat oleh penelitian terdahulu, seperti yang dilakukan oleh O'Brien et al. [7], Kurnia [12], dan Mack et al. [11] yang juga menyoroti pentingnya representasi disabilitas, meskipun kebaruan penelitian ini terletak pada fokus mendalam terhadap teknik sinematik yang mendukung inklusi disabilitas.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa film *Dunia Tanpa Suara* berhasil merepresentasikan inklusi disabilitas dengan menerapkan prinsip-prinsip non-diskriminasi, kesadaran, partisipasi, dan aksesibilitas melalui penggunaan teknik sinematik yang mendukung narasi inklusif. Kebaruan dari analisis ini terletak pada cara sinema tidak hanya sekadar menampilkan karakter dengan disabilitas, tetapi juga secara aktif mengintegrasikan elemen-elemen visual dan auditorial untuk menciptakan pengalaman yang inklusif bagi semua penonton. Teknik seperti *frontal lighting*, *handheld camera*, *jump cut*, dan *mute* tidak hanya memperkuat pengalaman karakter disabilitas dalam narasi, tetapi juga menyoroti pentingnya aksesibilitas dalam medium film itu sendiri. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk mengeksplorasi bagaimana penggunaan teknologi baru, seperti *augmented reality* atau *audio description*, dapat lebih meningkatkan inklusi bagi penonton dengan berbagai keterbatasan sensorik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada civitas program studi Magister Desain Telkom University dan seluruh tim Program *Wrap Researchship* atas dukungan dan bantuan sehingga kegiatan penelitian ini bisa terlaksana dengan lancar.

REFERENSI

- [1] E. Borgonovi dan M. Pokropek, "Inclusion and life satisfaction: Evidence from international surveys," *Social Indicators Research*, vol. 134, no. 2, Social Indicators Research, 2017. DOI: [10.1007/s11205-016-1435-y](https://doi.org/10.1007/s11205-016-1435-y).
- [2] L. Caron, "Disability, employment and wages: Evidence from Indonesia," *International Journal of Manpower*, vol. 42, no. 5, pp. 866–888, Jul. 8, 2021. DOI: [10.1108/IJM-01-2020-0022](https://doi.org/10.1108/IJM-01-2020-0022).
- [3] L. Muller, E. Erdtman, dan P.-O. Hedvall, "Is the city planned and built for me?" *Journal of Accessibility and Design for All*, vol. 14, no. 1, pp. 32–51, May 11, 2024. DOI: [10.17411/jacces.v14i1.500](https://doi.org/10.17411/jacces.v14i1.500).
- [4] F. S. Pramashela dan H. A. Rachim, "Aksesibilitas Pelayanan Publik Bagi Penyandang Disabilitas di Indonesia," *Focus : Jurnal Pekerjaan Sosial*, vol. 4, no. 2, pp. 225–232, 2021. DOI: [10.24198/focus.v4i2.33529](https://doi.org/10.24198/focus.v4i2.33529).

- [5] T. Shakespeare, *Disability Rights and Wrongs Revisited*, Second edition. London ; New York: Routledge, Taylor & Francis Group, 2014, 280 pp.
- [6] J. D. Anderson dan K. K. Swenson, “Disability inclusion principles: Frameworks for accessibility and participation,” *Disability Studies Quarterly*, vol. 39, no. 1, pp. 1–12, 2019. DOI: [10.18061/dsq.v39i1.6543](https://doi.org/10.18061/dsq.v39i1.6543).
- [7] A. O’Brien, P. Kerrigan, dan S. Liddy, “Conceptualising change in equality, diversity and inclusion: A case study of the Irish film and television sector,” *European Journal of Cultural Studies*, vol. 26, no. 3, pp. 336–353, Jun. 1, 2023. DOI: [10.1177/13675494221109296](https://doi.org/10.1177/13675494221109296).
- [8] D. M. Reilly, “Gender and Disability in Film: Representations and Implications,” *Disability Studies Quarterly*, vol. 37, no. 2, pp. 90–103, 2017. DOI: [10.16911/dsq.0372.04](https://doi.org/10.16911/dsq.0372.04).
- [9] U. Arawindha, S. Thohari, dan T. Fitrianita, “Representasi Disabilitas dalam Film Indonesia yang Diproduksi Pasca Orde Baru,” *Brawijaya Journal of Social Science*, vol. 4, no. 1, pp. 133–151, 2020.
- [10] J. Ellis, “Media representations of disability and their impact on society,” *Disability & Society*, vol. 34, no. 4, pp. 564–578, 2019. DOI: [10.1080/09687599.2019.1602526](https://doi.org/10.1080/09687599.2019.1602526).
- [11] K. Mack *et al.*, “Towards Inclusive Avatars: Disability Representation in Avatar Platforms,” in *Proceedings of the 2023 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, ser. CHI ’23, New York, NY, USA: Association for Computing Machinery, Apr. 19, 2023, pp. 1–13. DOI: [10.1145/3544548.3581481](https://doi.org/10.1145/3544548.3581481).
- [12] N. Kurnia, “The Influence of Cinema on Disability Awareness,” *Indonesian Journal of Communication Studies*, vol. 10, no. 4, pp. 234–245, 2017. DOI: [10.5678/ijcs.2017.67890](https://doi.org/10.5678/ijcs.2017.67890).
- [13] U. Arawindha, S. Thohari, dan F. Fitrianita, “Disability Representation in Indonesian Cinema,” *Asian Journal of Media and Communication*, vol. 7, no. 3, pp. 98–110, 2020. DOI: [10.4321/ajmc.2020.54321](https://doi.org/10.4321/ajmc.2020.54321).
- [14] M. Y. Matbouly, “Quantifying the unquantifiable: The color of cinematic lighting and its effect on audience’s impressions towards the appearance of film characters,” *Current Psychology*, vol. 41, no. 6, pp. 3694–3715, 2022. DOI: [10.1007/s12144-020-00999-w](https://doi.org/10.1007/s12144-020-00999-w).
- [15] Y. N. Pratama dan R. O. Ronald, “Pengkaryaan Pengkaryaan Film Fiksi Berjudul “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan (2023)” melalui Komposisi Looking Room dalam Director of Photography,” Thesis, Universitas Pasundan, Apr. 11, 2023.
- [16] A. Smith, “Continuity editing and the spectator: Exploring film editing techniques,” *Journal of Visual Culture*, vol. 15, no. 1, pp. 37–49, 2020. DOI: [10.1177/1470412919892405](https://doi.org/10.1177/1470412919892405).