

KOMODIFIKASI DISABILITAS DALAM

FILM *WHY DO YOU LOVE ME*

2023

SKRIPSI

OLEH:

NEYSA TIARA BR SITEPU

208530033



PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS MEDAN AREA

2024

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 24/1/25

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area
Access From (repository.uma.ac.id)24/1/25

**KOMODIFIKASI DISABILITAS DALAM
FILM *WHY DO YOU LOVE ME* 2023**

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana di Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik
Universitas Medan Area



Oleh:
Neysa Tiara Br Sitepu
208530033

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL & ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2024**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 24/1/25

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi :Komodifikasi Disabilitas Dalam Film *Why Do You Love Me* 2023
Nama : Neysa Tiara Br Sitepu
Npm : 208530033
Fakultas/Prodi : Ilmu Sosial & Ilmu Politik/Illmu Komunikasi

Disetujui Oleh :

Komisi Pembimbing
Pembanding

Ilma Saakinah Tamsil, M.Comm

Mengetahui :

Dr. Walid M Sembiring, S.Sos, M.Si
Dekan

Dr. Taufik Wal Hidayat, S.Sos, MAP
Ka. Prodi Ilmu Komunikasi

Tanggal Lulus : *28 Agustus 2024*

HALAMAN PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulis ilmiah. Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi lainnya dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari adanya ditemukan plagiat dalam skripsi ini.

Medan, September 2024



Neysa Tiara Br Sitepu

208530033

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

TUGAS AKHIR/ SKRIPSI/ TESIS UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Medan Area, saya bertandatangan dibawah ini:

Nama : Neysa Tiara Br Sitepu
NPM : 208530033
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Sosial & Ilmu Politik
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area **Hak Bebas Royalty Non eksklusif (Non-Exclusive Royalty Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: **“Komodifikasi Disabilitas Dalam Film *Why Do You Love Me 2023*”**. Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan memublikasikan tugas akhir/skripsi/tesis saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Medan
Pada Tanggal : September 2024
Yang menandatangani



Neysa Tiara Br Sitepu

208530033

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana praktik komodifikasi disabilitas dalam film *Why Do You Love Me* 2023. Studi ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode analisis semiotika Ferdinand de Saussure untuk menggali bagaimana disabilitas direpresentasikan sebagai komoditas dalam narasi, karakterisasi, dan visualisasi film, dengan melihat penanda dan petanda hingga menjadi tanda dalam film. Teori yang peneliti gunakan adalah teori ekonomi politik media oleh Vincent Moscovici. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi dan dokumentasi. Temuan penelitian menunjukkan bahwa disabilitas sering dijadikan elemen dramatis film yang dieksploitasi untuk membangkitkan empati penonton. Disabilitas pada film ini lebih banyak dilihat sebagai alat untuk mendukung cerita yang dipadukan dengan narasi. Terdapat 12 adegan yang mengindikasikan adanya praktik komodifikasi isi dan komodifikasi pekerja. Kesimpulan penelitian ini adalah komodifikasi isi paling menonjol dari komodifikasi pekerja. Disabilitas sebagai komoditas dapat digunakan untuk memperkuat unsur emosional film, Namun, gagal menghindari stereotip dan eksploitasi yang sering dilakukan media terhadap kelompok disabilitas dalam penggambaran mereka. Hal ini divalidasi melalui pandangan Ibrahim dan Achmad yang melihat dalam masyarakat kapitalis, global, eksploitasi dan komodifikasi segala sumber daya dan konsumsi produk mencapai puncak, semua hal yang menjadi komoditas tidak lebih dari benda atau barang dagang.

Kata Kunci: Komodifikasi, Disabilitas, Film, Representasi, Semiotika

ABSTRACT

This research aimed to understand how the practice of disability commodification is portrayed in the film Why Do You Love Me (2023). This study used a descriptive qualitative approach with Ferdinand de Saussure's semiotic analysis method to explore how disability is represented as a commodity in the narrative, characterization, and visualization of the film, by analyzing the signifier and signified to become a sign in the film. The theory used in this research is the political economy of media theory by Vincent Moscov. Data collection techniques were conducted through observation and documentation. The research findings showed that disability was often used as a dramatic element of the film, exploited to evoke empathy from the audience. In this film, disability was more often seen as a tool to support the narrative. There were 12 scenes indicating the practice of content commodification and worker commodification. The conclusion of this research was that content commodification was more prominent than worker commodification. Disability as a commodity could be used to enhance the emotional elements of the film. However, it failed to avoid the stereotypes and exploitation commonly practiced by media towards the disabled community in their portrayal. This was validated by the views of Ibrahim and Achmad, who saw that in a global capitalist society, the exploitation and commodification of all resources and consumer products reach their peak, where all things that become commodities are nothing more than objects or merchandise.

Keywords: *Commodification, Disability, Film, Representation, Semiotics*



RIWAYAT HIDUP

Neysa Tiara Br Sitepu lahir pada 9 Januari 2003 di Medan. Merupakan anak pertama dari dua bersaudara , putri pertama dari pasangan bapak Hendrianto Sitepu dan Ibu Nurhaimi Br Tarigan. Bertempat tinggal di Desa Pulau Rambung, Kecamatan Bahorok, Kabupaten Langkat. Pernah menempuh pendidikan di TK Tunas Perkasa tahun 2007. Sekolah dasar di SD Negeri 050650 Pulau Rambung pada tahun 2008 dan lulus di tahun 2014. Melanjut ke SMP Negeri 1 Bahorok kemudian lulus di tahun 2017. Meneruskan ke jenjang yang lebih atas masu ke SMA Negeri 1 kuala dan lulus pada tahun 2020. Pada tahun 2020, penulis menjadi mahasiswa Universitas Medan Area swasta di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, program studi Ilmu Komunikasi. Sebagai mahasiswa, penulis mengikuti program Kuliah Kerja Lapangan (KKL) yang diadakan oleh Universitas Medan Area di Satuan Brimob Polda Sumatera Utara. Penulis juga pernah menjadi anggota penerima beasiswa Bank Indonesia dan termasuk dalam komunitas GenBI (Generasi baru Indonesia). Penulis melaksanakan skripsi ini untuk memenuhi syarat kelulusan. terselesaikannya skripsi ini semoga dapat memberikan dampak positif pada dunia pendidikan. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih atas skripsi yang berjudul "Komodifikasi Disabilitas Dalam Film Why Do You Love Me 2023" telah selesai.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Komodifikasi Disabilitas Dalam Film *Why Do You Love Me 2023*.

Terimakasih penulis ucapkan kepada Ibu Ilma Saakinah Tamsil, M.Comm, selaku dosen pembimbing dan kepada Bapak Ara Auza S.Sos, M.I.Kom selaku sekretaris yang telah banyak membantu dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak, Mama, Mami, Nina Novalita Br Sitepu, Edgina Rosselin Br Tarigan, Imelda Febianti Br Surbakti serta keluarga lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu yang selalu memberikan dukungan, motivasi serta doa untuk penulis selama menempuh pendidikan. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Humas Satuan Brimob Polda Sumut dan Urren Satuan Brimob Polda Sumut yang telah memberikan inspirasi kepada penulis, dan juga untuk teman-teman penulis (Dina Tria, Tarisya Alfadhila, Retno Wulan Sari, Nola Widya Putri, Mitha Yulia Sari, Juliana Damanik, Widya Lianty, Nada Almadiyah Irawan, Sri Widiasti, Rifka Afriyanti, Martupa Sitorus, Muhammad Bagus Septio, Mahesa Pratama, Naufal Albin Khoir dan Sylvi Zahwa) yang menemani dan membantu penulis dalam keadaan susah ataupun senang selama masa perkuliahan. Kepada IMAJINASI FISIP UMA serta seluruh dosen Ilmu Komunikasi UMA penulis berterima kasih karena banyaknya pembelajaran serta pengalaman yang diberikan kepada penulis.

Last but not least, I wanna thank me. I wanna thank me for believing in me. I wanna thank me for all doing this hard work. I wanna thank me for having no days off. I wanna thank me for never quitting. I wanna thank me for trying to do more right than wrong. I wanna thank me for just being me at all time.

Penulisan penelitian ini masih memiliki kekurangan, penulis berharap kritik dan saran yang konstruktif akan membantu skripsi ini menjadi lebih baik. Skripsi ini diharapkan dapat membantu pengembangan ilmu pengetahuan serta bermanfaat bagi masyarakat. Akhir kata penulis berterimakasih kepada semua pihak yang telah membantu serta berharap Allah SWT berkenan membalas semua kebaikan.



Penulis

(Neysa Tiara Br Sitepu)

DAFTAR ISI

RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
Daftar Lampiran	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian	8
1.4.1 Manfaat Teoritis	8
1.4.2 Manfaat Akademis	8
1.4.3 Manfaat Praktisi.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 Teori Ekonomi Politik Media	10
2.2 Komodifikasi	11
2.3 Jenis-Jenis Komodifikasi	12
2.3.1 Komodifikasi Konten atau Isi	12
2.3.2 Komodifikasi Audiens	12
2.3.3 Komodifikasi Pekerja.....	13
2.3.4 Komodifikasi <i>Cybernetic</i>	13
2.4 Disabilitas	14
2.5 Jenis-Jenis Disabilitas	15
2.5.1 Disabilitas Fisik	16
2.5.2 Disabilitas Intelektual.....	16
2.5.3 Disabilitas Mental.....	17
2.5.4 Disabilitas Sensorik	17
2.6 Film	18

2.6.1 Sejarah Film.....	19
2.6.2 Sejarah Film Di Indonesia	21
2.6.3 Klasifikasi Film	22
2.7 Semiotika Ferdinan de Saussure	24
2.7.1 Signifiant dan Signified	25
2.7.2 Langue dan Parole.....	26
2.7.3 Sinkronik dan Diakronik.....	27
2.8 Penelitian Terdahulu	29
2.9 Kerangka Berpikir	33
BAB III METODE PENELITIAN	34
3.1 Jenis Penelitian	34
3.2 Tempat Penelitian.....	34
3.3 Teknik Pengumpulan Data	34
3.3.1 Observasi.....	34
3.3.2 Dokumentasi	35
3.4 Teknik Analisis Data.....	35
3.5 Keabsahan Data	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	37
4.1 Hasil Penelitian.....	37
4.1.1 Sinopsis.....	38
4.1.2 Jenis Disabilitas Dalam Film <i>Why Do You Love Me</i> 2023	41
4.1.3 Adegan Bentuk Komodifikasi yang Terjadi Dalam Film <i>Why Do You Love Me</i> 2023.....	42
4.2 Pembahasan	65
4.2.1 Komodifikasi Disabilitas Film <i>Why Do You Love Me</i> 2023.....	65
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	75
5.1 Simpulan	75
5.2. Saran.....	76

DAFTAR PUSTAKA 77
LAMPIRAN 80



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penelitian Terdahulu.....	30
Tabel 2. Kerangka Berpikir	33
Tabel 3. Kepintaran Baskara.....	42
Tabel 4. Kepercayaan Diri Karakter Baskara	44
Tabel 5. Baskara Bermimpi Erotis.....	45
Tabel 6. Konflik yang Terjadi.....	47
Tabel 7. Konflik yang Terjadi 2.....	49
Tabel 8. Penyakit Danton Memburuk	55
Tabel 9. Penyakit Danton Memburuk	56
Tabel 10. Kesedihan yang Mendalam	58
Tabel 11. Sindiran.....	61
Tabel 12. Humor.....	63



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Poster Film Hasta La Vista.....	5
Gambar 2. Poster Film Why Do You Love Me 2023	6
Gambar 3. Poster Trailer Film Why Do You Love Me 2023	23
Gambar 4. Baskara yang Disuapi Mamanya	41
Gambar 5. Baskara, Danton, Miko, Menunggu Jemputan	41
Gambar 6. Baskara Menggunakan Komputer.....	67
Gambar 7. Baskara Bermimpi	68
Gambar 8. Danton Kesakitan.....	69



Daftar Lampiran

Lampiran 1. Surat Keterangan Riset	80
Lampiran 2. Gambar Adegan Film Why Do You Love Me 2023	83





BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia sebagai makhluk sosial selalu berinteraksi dan menjalin hubungan dengan sesamanya. Aktivitas tersebut dilakukan semata-mata demi fitrah mereka sebagai manusia yang bermasyarakat dan juga untuk memenuhi kebutuhan hidup. Dalam hal ini, penyandang disabilitas yang seorang manusia tidak terlepas dari aktivitas-aktivitas tersebut. Mereka membutuhkan orang lain dan begitu pun sebaliknya di dalam kehidupan sehari-hari.

Ketika kaum disabilitas pertama kali muncul di film, mereka tidak lebih dari sosok yang dieksploitasi. Tampak yang ditonjolkan dari keberadaan mereka adalah sosoknya yang aneh dan berbeda dari manusia pada umumnya. Keberbedaan kaum disabilitas ini dieksploitasi untuk menjadi hiburan.

Kehidupan bermasyarakat penyandang disabilitas sering dianggap remeh dan aneh. Hanya karena mereka spesial, disabilitas sering kali masih dihadapkan pada stigma dan diskriminasi dalam masyarakat. Ketidapahaman dan ketakutan terhadap yang berbeda dapat menghasilkan perlakuan tidak adil dan eksklusi sosial terhadap individu dengan disabilitas. Nilai-nilai dan tradisi turun temurun yang membentuk karakter sosial sebagian besar masyarakat desa. Hal ini diakui memiliki pengaruh yang signifikan terhadap tingkat penerimaan masyarakat terhadap kelompok disabilitas.

Di Indonesia, penyandang disabilitas dihadapi banyak permasalahan, termasuk aksesibilitas, penerimaan masyarakat, dan kebijakan pemerintah. Salah

satu masalah yang paling sering dihadapi penyandang disabilitas adalah aksesibilitas. Banyak tempat umum tidak dapat diakses oleh penyandang disabilitas, seperti transportasi umum yang tidak memiliki tempat duduk yang diprioritaskan untuk penyandang disabilitas. Tidak mudah bagi penyandang disabilitas untuk diterima di masyarakat. Banyak perusahaan tidak mau mempekerjakan mereka, sehingga mereka tereleminasi dari tempat kerja. Selain itu, sulit bagi mereka untuk mendapatkan akses ke pendidikan yang sama. Isolasi dapat terjadi karena stigma dan ketidakmampuan untuk mengakses kegiatan sosial. Ini tidak hanya mengganggu kesehatan emosional, tetapi juga menghalangi mereka untuk membangun jaringan sosial dan hubungan.

Kebijakan pemerintah juga memengaruhi kesulitan penyandang disabilitas. Aksesibilitas diatur oleh beberapa peraturan perundang-undangan khusus, tetapi tidak banyak yang diterapkan. Seringkali, masyarakat tidak menyadari atau memahami kebutuhan khusus penyandang disabilitas. Kebutuhan khusus ini dapat membuat orang kurang menghargai penyandang disabilitas dan mengurangi perhatian yang mereka berikan.

Pada tahun 2003, tidak hanya para penyandang disabilitas dapat ditemukan di lingkungan kita sehari-hari, tetapi mereka juga dapat ditemukan dalam media massa, terutama dalam film. Rumah Produksi telah membuat cerita yang menggambarkan realitas disabilitas. Film bertemakan disabilitas, seperti *My Name is Khan* (2010), *Ayah Mengapa Aku Berbeda* (2011), *The Shape of Water* (2017), *Innocent Witness* (2019), dan *Midnight* (2021), mengangkat kisah tentang bagaimana orang-orang penting yang memiliki disabilitas dilihat oleh masyarakat.

Film yang memuat penyandang disabilitas menarik penonton karena mereka menunjukkan cara mereka berinteraksi dalam kehidupan sosial. Media massa sering menggunakan "bumbu" untuk menarik perhatian penonton. Karena film dapat menjangkau berbagai segmen sosial, para ahli berpendapat bahwa mereka dapat mempengaruhi khalayaknya. bersama dengan orang-orang yang digambarkan sebagai disabilitas dalam film. Pembuat film dapat membuat stereotip dan pandangan negatif terhadap orang yang memiliki disabilitas. Beberapa komunitas melihat disabilitas sebagai "aib", ketidaksempurnaan, malapetaka, dan orang yang dikucilkan dan harus dikasihani.

Berdasarkan efek tersebut, film memiliki dampak yang besar dalam membentuk atau merubah karakter penontonnya (Sobur, 2009). Hal ini sebenarnya menjadi catatan tersendiri yang harus diperhatikan. Penonton bisa saja menerima informasi dari film kemudian menerapkannya tanpa pertimbangan. Tidak jarang penonton akan tetap terbawa alur film sehingga perubahan bisa terjadi. Representasi yang ada pada film sangat mempengaruhi penonton dalam memahami pesan yang ingin disampaikan. Keadaan di Indonesia saat ini memiliki kondisi literasi yang sedang tidak baik-baik saja. Maka dari itu banyak penonton langsung menerima informasi tanpa mencari kebenarannya.

The Shape of Water, yang dirilis pada tahun 2017, adalah salah satu film yang paling sukses yang bercerita tentang kehidupan wanita bisu. Pembuat film menghasilkan 195 juta USD sebagai hasil dari kesuksesannya. Film tersebut menerima empat nominasi untuk Oscars Awards 2018: Best Achievement in Directing, Best Motion Picture of the Year, Best Achievement in Production Design, dan Best Achievement in Music Written for Motion Pictures (Score

Original). Melihat keberhasilan film ini, kita dapat mengatakan bahwa disabilitas dapat menjadi barang yang menguntungkan di pasar media. Vincent Moscow mendefinisikan komodifikasi sebagai “proses mengubah barang dan jasa, termasuk komunikasi, yang dinilai karena kegunaannya, menjadi komoditas yang dinilai karena apa yang akan mereka berikan di pasar” (Ibrahim & Akhmad, 2014).

Kebanyakan film yang mengangkat cerita disabilitas memfokuskan cerita pada kepiluan, namun ada juga yang mengangkat tentang kelebihan dari penyandang disabilitas. Seperti cerita didalam film *Innocent Witness* tahun 2019 yang menceritakan seorang saksi pembunuhan yang menyandang disabilitas dan masih dibawah umur, namun ia bisa mengingat apa yang dilihat dan didengar dengan sangat detail.

Di Indonesia juga banyak membuat film tentang disabilitas, namun dari banyaknya film tersebut, kepiluan dan kesedihan masih menjadi fokus utama cerita. Pada tahun 2023 lalu perfilman di Indonesia membuat gebrakan baru dengan mengangkat isu seksualitas yang masih terkesan tabu pada film *Why Do You Love Me* 2023. Meskipun film tersebut adalah *remake* dari film asal Belgia berjudul *Hasta La Vista* (2011).



Gambar 1. Poster Film Hasta La Vista

(Sumber: Pinterest)

Film *Hasta La Vista* atau *Come As You Are* merupakan film asal Belgia yang cukup terkenal dan mendapat sambutan positif di negaranya sendiri, namun film ini tidak terlalu dikenal secara internasional. Di Belgia film ini dianggap sebagai salah satu komedi terbaik tahun 2011 dan masih dianggap sebagai salah satu film terbaik Belgia. Film ini berhasil menerima banyak penghargaan bergengsi, termasuk *Magritte Awards* untuk Film Terbaik, Penulis Skenario Terbaik, dan Aktris Pendukung Terbaik. Salah satu penghargaan yang diraih adalah *People's Choice Award* 2012 untuk Pilihan Film *Feature*. Menggunakan bahasa Prancis dan Belanda, yang hanya digunakan di wilayah tertentu, adalah salah satu faktor yang membuatnya tidak populer. Film ini hanya menghasilkan sekitar €2,2 juta di *Box Office*, yang merupakan hasil yang cukup baik untuk industri film domestik Belgia, tetapi tidak cukup untuk mendapatkan keuntungan di pasar internasional. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa "*Hasta La Vista*" sangat disukai dan dianggap sebagai pencapaian penting dalam industri film Belgia. Sayangnya, popularitasnya masih terbatas di Belgia dan belum cukup dikenal di tingkat global.

Herwin Novianto, Sutradara, memutuskan untuk membuat remake film Belgia "*Hasta la Vista*" sebagai film Indonesia "*Why Do You Love Me*" karena dia ingin memberi penonton cerita yang berbeda dari film layar lebar yang sudah ada. Herwin Novianto merasa penting untuk mengubah perspektif tentang penyandang disabilitas karena itu penting baginya sendiri dan dari sini secara spiritual sutradara menyadari bahwa ada cahaya di dalam kegelapan. Selain itu, Sutradara ini mengatakan bahwa film ini memiliki tema yang berbeda dari film layar lebar sebelumnya. Dia berharap penonton menikmati film "*Why Do You Love Me*".

Menurut IMDb (*Internet Movie Database*) film *Why Do You Love Me* 2023 memiliki rating penonton 5.8/10 dari total 189 orang yang memberikan rating di situs tersebut. Penayangan di Indonesia mampu menembus 61.725 penonton di bioskop.



Gambar 2. Poster Film *Why Do You Love Me* 2023

(Sumber: Pinterest)

Disabilitas yang ditampilkan dalam ketiga tokoh yaitu Baskara yang menderita kelumpuhan saraf sehingga harus membuatnya menggunakan kursi roda dalam kesehariannya, Danton menderita penyakit tumor otak yang membuat

tubuh bagian pinggang kebawah mengalami kelumpuhan, dan Miko yang menderita kebutaan total menjadi satu-satunya dari anggota kelompok tersebut yang bisa berjalan. Rumah produksi Max Pictures telah menjadikan nilai disabilitas sebagai aset dalam industri hiburan. Kepentingan pemilik media, atau kapitalis, yang ingin memperoleh keuntungan finansial dan menguasai masyarakat jelas memengaruhi cara mereka berpikir. Studi ini menggunakan analisis semiotika karena tanda dan simbol menunjukkan komodifikasi disabilitas dalam film *Why Do You Love Me 2023*. Teori semiotika membantu kita memahami pesan menjadi makna.

Seperti dalam film *Why Do You Love Me*, tindakan yang dilakukan oleh tiga sekawan menjadi simbol yang digambarkan dalam film dapat ditafsirkan sehingga memiliki makna dan pesan yang terkait dengan objek tersebut. Menggunakan model analisis semiotika Ferdinand de Saussure, peneliti akan mengungkapkan adanya praktik komodifikasi terhadap disabilitas dalam film *Why Do You Love Me*. Bagaimana penggambaran disabilitas dilakukan pada film ini dan bagaimana kegiatan komodifikasi terjadi. Alasan peneliti menggunakan film *Why Do You Love Me* sebagai subjek penelitian karena peneliti menemukan keunikan pada kisah tiga sekawan sebagai penyandang disabilitas yang saling menyemangati untuk menggapai cita-citanya. Peneliti merasa film ini dengan “sengaja” ingin memberikan gambaran baru tentang perasaan, keinginan, dan sisi lain dari penyandang disabilitas di media hiburan, sehingga menjadi komoditas yang menarik bagi penonton.

Berdasarkan beberapa fakta diatas peneliti ingin mengetahui apa komodifikasi yang dilakukan melalui representasi pada penyandang disabilitas

dalam film. Maka dari itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Komodifikasi Disabilitas Dalam Film *Why Do You Love Me 2023*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti merumuskan masalah yakni “Bagaimana representasi disabilitas yang memperlihatkan adanya komodifikasi terhadap kondisi disabilitas yang terjadi dalam film *Why Do You Love Me 2023* ?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui komodifikasi disabilitas yang terjadi dalam film *Why Do You Love Me 2023*.

1.4 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini nantinya diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak. Berikut merupakan manfaat dari penelitian yang dilakukan yakni:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan pengetahuan tentang komodifikasi terlebih dalam ilmu komunikasi, serta dapat menjadi rujukan untuk studi selanjutnya agar semakin berkembang.

1.4.2 Manfaat Akademis

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman tentang komodifikasi film sehingga membuka wawasan baru.

1.4.3 Manfaat Praktisi

Bagi praktisi, penelitian ini dapat membantu dalam memahami berbagai aspek film agar dapat mengembangkan pembuatan film.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Ekonomi Politik Media

Teori ekonomi politik media merupakan bagian dari teori makro yang fokus pada hubungan antara struktur ekonomi politik dengan dinamika industri media dan ideologi dari konten media. McQuail (2011) menjelaskan bahwa teori ekonomi politik adalah pendekatan kritik sosial yang memfokuskan pada hubungan antara struktur ekonomi dan dinamika industri media serta konten ideologis media. Industri media dianggap sebagai bagian dari sistem ekonomi dalam hubungan erat dengan sistem politik.

Moscow (2009) mengemukakan tiga konsep utama tentang politik ekonomi media, yaitu: a. komodifikasi (proses di mana suatu benda menjadi lebih berharga saat ditukar), b. Spasialisasi (proses yang mengatasi tantangan geografis), dan c. Strukturasi (proses yang menghasilkan hubungan sosial). Selain itu, analisis langsung dari mekanisme kerja kekuatan pasar dan struktur kepemilikan media merupakan fokus utama dalam ekonomi politik media. Moscow (2009) menyatakan bahwa media massa tidak hanya memengaruhi dinamika sosial, politik, dan budaya di tingkat lokal, nasional, dan global, tetapi juga memainkan peran penting dalam menentukan kelebihan ekonomi.

Teori ini memberikan kerangka penting bagi keilmuan komunikasi, terutama dalam memahami pengaruh ekonomi dalam produksi dan distribusi informasi. Keduanya berfokus terhadap struktur dan proses yang mempengaruhi bagaimana pesan media di bentuk, di kendalikan, serta berperan dalam

masyarakat. Secara keseluruhan, memberikan pemahaman yang sangat baik tentang bagaimana media memainkan peran penting dalam kehidupan sosial, politik, dan ekonomi.

2.2 Komodifikasi

Komodifikasi berasal dari dua kata, yakni komoditi dan komunikasi, Komoditi merupakan barang atau jasa yang memiliki nilai ekonomi. Sedangkan modifikasi merupakan perubahan fungsi atau bentuk (Banindro, 2018). Komodifikasi diartikan sebagai sebuah proses perubahan barang dan jasa, termasuk komunikasi yang dinilai karena kegunaannya, menjadi komoditas yang dinilai karena apa yang akan mereka berikan di ranah pasar (Moscow, 2009).

Menurut Moscow komodifikasi adalah perubahan nilai guna menjadi nilai tukar. Proses mengubah produk kultural untuk memenuhi kebutuhan pasar yang dikenal sebagai komodifikasi. Komoditas dan komodifikasi adalah dua hal yang berhubungan satu sama lain baik dengan objek maupun proses. Komoditas merupakan bentuk khusus yang dibawa atau dimiliki oleh produk saat produksi, sedangkan komodifikasi merupakan sebuah proses. Proses komodifikasi merupakan sesuatu yang diproduksi lebih mengutamakan nilai tukar dari pada nilai gunanya. Diartikan bahwa sesuatu yang dibuat atau diproduksi dilakukan bukan hanya untuk kegunaannya memenuhi kebutuhan masyarakat, tetapi untuk dipertukarkan di pasar guna memperoleh keuntungan di pasar. Komoditas dapat terjadi dari adanya kebutuhan, baik fisik maupun budaya.

Menurut kajian komunikasi Moscow, komodifikasi adalah proses perubahan pesan media yang bertransformasi menjadi produk yang dapat

dipasarkan. Komodifikasi mulai dilakukan oleh individu agar barang ataupun jasa tidak hanya memiliki nilai estetika saja namun juga memiliki nilai jual. Ada dua aspek umum yang bisa menjelaskan hubungan antara komodifikasi dan komunikasi. Pertama, proses komodifikasi dalam ekonomi secara keseluruhan dibantu oleh komunikasi dan teknologi. Kedua, proses komodifikasi dalam kerja di masyarakat sebagai keseluruhan proses komunikasi dan lembaga. Hal tersebut membuat perkembangan dan konflik dalam proses komodifikasi mempengaruhi komunikasi sebagai praktik sosial (Moscow, 2009).

2.3 Jenis-Jenis Komodifikasi

Komodifikasi memiliki beberapa jenis. Terdapat empat bentuk komodifikasi yang diidentifikasi oleh Vincent Moscow (Totona, 2010)

2.3.1 Komodifikasi Konten atau Isi

Komodifikasi konten atau isi, hasil yang ditampilkan dalam media massa merupakan produk yang telah melewati beragam metode serta proses editing hingga dapat dipasarkan serta juga sesuai dengan keinginan para pemilik media tersebut. Isi yang terdapat dalam produk dikomodifikasikan menjadi nilai jual.

2.3.2 Komodifikasi Audiens

Komodifikasi audiens, televisi berusaha sebaik mungkin menjaring audiens melalui program-program acara yang bersifat entertainment yang dibuat semenarik mungkin sehingga audiens senang menonton tayangan-tayangan dari stasiun TV mereka, hal ini dilakukan agar program tersebut mendapatkan rating tinggi. Banyaknya audiens yang menonton mendatangkan nilai jual lainnya, mereka bisa mendapatkan banyak pengiklanan yang menguntungkan.

2.3.3 Komodifikasi Pekerja

Komodifikasi pekerja, kompetensi pekerja dimanfaatkan secara optimal untuk melaksanakan tugas. Pekerja dituntut untuk menuruti permintaan dari pemilik media dalam menayangkan sesuatu, tidak hanya membuat atau memproduksi sebuah *content* saja. Pemilik media mengharuskan pekerjanya membuat *content* sehingga tayangan yang diproduksi dan ditampilkan hanya upaya mencari rating tinggi dan agar mendapatkan keuntungan lebih dari iklan.

2.3.4 Komodifikasi *Cybernetic*

Komodifikasi *cybernetic* terbagi dua, yakni; Komodifikasi intrinsif merupakan audiens yang berfungsi menjadi media yang berpusat sebagai pelayan selain rating. Sedangkan Komodifikasi ekstensif menyangkut seluruh kelembagaan pemerintah sehingga akses hanya diberikan kepada orang-orang tertentu atau terbatas.

Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengeksplorasi lebih lanjut persoalan komodifikasi dalam film "*Why Do You Love Me 2023*" untuk mengungkap disabilitas yang dimanfaatkan oleh kaum kapitalis, pemilik media massa.

Peneliti menggunakan tipe komodifikasi isi, yang berarti pesan atau isi komunikasi dianggap sebagai komoditas. Akibatnya, penelitian ekonomi politik cenderung berpusat pada konten media, bukan khalayak media atau tenaga kerja yang terlibat produksi media. Penonton menikmati dan tertarik secara tidak langsung sajian komoditas tanpa menyadari bahwa *Production House* (PH) menghasilkan keuntungan yang diperoleh dari investor dan sponsor dalam film, hak siar TV, penjualan tiket bioskop dan DVD.

2.4 Disabilitas

Berkebutuhan khusus sering kali disebut dengan kata disabilitas atau difabel. Ada kesalahan pemahaman masyarakat tentang pemaknaan dari difabel dan *disability*. Masyarakat difabel merupakan sebutan bagi orang berkebutuhan khusus. Difabel sebenarnya merupakan akronim dari *differently abled* yang memiliki arti kemampuan yang berbeda. *Disability* dalam Bahasa Indonesia memiliki arti disabilitas yang sering dimaknai ketidakmampuan. *Disability* bukanlah sinonim dari *ability*. *Disability* dan difabel memiliki makna yang sama yakni kemampuan yang berbeda bukan memiliki kekurangan (Widinarsih, 2019). Kesalahan pemahaman ini membuat orang-orang berkebutuhan khusus memiliki stigma buruk dalam masyarakat.

Disabilitas juga identik dengan kata ‘cacat’. Kata ini muncul karena adanya suatu kekuasaan yang memberukan kata tersebut sebagai identitas kepada suatu anggota masyarakat, yang berbeda secara fisik. Kata cacat memiliki arti rusak atau tidak baik, sehingga sangat tidak cocok jika kata ini digunakan sebagai identitas manusia (Novelita & Syaifuddin, 2020). Kecacatan dapat menunjukkan identitas seseorang yang lebih rendah daripada orang normal. Menurut KBBI disabilitas dapat diartikan sebagai keadaan (seperti sakit atau cedera) yang merusak atau membatasi kemampuan mental dan fisik seseorang. Disabilitas merupakan kondisi keterbatasan mental, intelektual, fisik maupun sensorik dalam jangka waktu lama yang sehingga mengalami hambatan dan kesulitan dalam beraktifitas ataupun berinteraksi.

Disabilitas atau keterbatasan individu untuk berpartisipasi dalam kegiatan sehari-hari, bukan saja semata-mata karena gangguan fisik atau psikis melainkan

juga akibat adanya halangan (Prasetyo, 2014). Kementerian Kesehatan RI (2014) menyatakan bahwa istilah disabilitas dari Survey Sosial Ekonomi Nasional (2012) didefinisikan sebagai ketidakmampuan melaksanakan sesuatu aktivitas atau yang berhubungan dengan usia dan masyarakat.

Orang yang memiliki keterbatasan disabilitas biasa disebut penyandang disabilitas. Menurut UU No. 8 Tahun 2016 tentang Penyandang Disabilitas, penyandang disabilitas adalah setiap orang yang mengalami keterbatasan fisik, intelektual, mental, dan/atau sensorik dalam jangka waktu lama yang dalam berinteraksi dengan lingkungan dapat mengalami hambatan dan kesulitan untuk berpartisipasi secara penuh dan efektif dengan warga negara lainnya berdasarkan kesamaan hak. Menurut WHO penyandang disabilitas adalah mereka yang mempunyai keterbatasan jangka panjang baik fisik, mental, intelektual atau indera dalam berinteraksi dengan lingkungan, dapat menemui hambatan serta kesulitan untuk berpartisipasi penuh dalam masyarakat. Secara empiris, penggunaan istilah "penyandang disabilitas" telah menyebabkan persepsi dan perlakuan yang tidak adil terhadap mereka yang disebut sebagai penyandang disabilitas.

Penyandang disabilitas merupakan seseorang yang mengalami gangguan atau keterbatasan aktivitas, kelainan fisik atau mental yang menjadi hambatan serta rintangan baginya dalam kegiatan sehari-hari ataupun ketika kegiatan bermasyarakat.

2.5 Jenis-Jenis Disabilitas

UN Convention on the Rights of Persons with Disabilities (UNCRPD) menyatakan disabilitas merupakan konsep yang terus berkembang, individu

dengan disabilitas dibagi menjadi empat, yaitu:

2.5.1 Disabilitas Fisik

Menurut Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2016, penyandang disabilitas fisik adalah orang yang mengalami penurunan mobilitas atau daya tahan tubuh, yang mempengaruhi sistem otot, pernapasan, atau saraf, serta gangguan dalam beraktivitas. Disabilitas fisik terdiri dari *Cerebral Palsi (CP)*, *Paraplegia*, dan *Dwarfisme*. *Cerebral Palsy (CP)* disebabkan oleh kerusakan otak yang terjadi sebelum atau sesudah lahir, merupakan kelainan pada jaringan syaraf dan otak yang mengontrol gerakan, perasaan, kecepatan belajar dan kemampuan berpikir. *Paraplegia* merupakan hilangnya kemampuan pada anggota tubuh bagian bawah seperti pinggul, dan kaki. Biasa terjadi karena faktor genetik atau sumsum tulang belakang. *Dwarfisme* merupakan suatu kejadian orang mengalami pertumbuhan tulang yang tidak normal, disebabkan oleh faktor *genetic* atau medis. Penyandang disabilitas ini dikenal dengan istilah “tuna daksa”.

2.5.2 Disabilitas Intelektual

Mereka yang memiliki tingkat kecerdasan di bawah rata-rata dikenal sebagai disabilitas intelektual. Menurut *world Health Organization (WHO)*, disabilitas intelektual didefinisikan sebagai penurunan kemampuan untuk memahami dan menerapkan keterampilan baru. Faktor internal seperti *genetic* dan masalah kesehatan adalah penyebab disabilitas intelektual, tetapi faktor eksternal seperti keluarga dan lingkungan dapat membantu perkembangan orang dengan disabilitas intelektual. Ada tiga kategori pembagian gangguan kognitif yaitu, *Down Syndrome*, Gangguan Kemampuan Belajar, dan Tuna Grahita.

2.5.3 Disabilitas Mental

Salah satu jenis disabilitas yang paling jarang dikenali masyarakat adalah disabilitas mental. Orang yang menderita disabilitas mental memiliki masalah yang mengganggu fungsi pikir, perilaku bahkan emosi mereka yang menyebabkan mereka memiliki kesulitan untuk melakukan kegiatan sehari-hari dengan baik. Terdapat dua jenis disabilitas mental yaitu disabilitas psikososial dan disabilitas perkembangan. Disabilitas psikososial yang biasa disebut ODGJ (Orang Dengan Gangguan Jiwa) atau OMDK (Orang Dengan Masalah Kejiwaan). Orang yang mengalami gangguan perkembangan kemampuan mereka untuk berinteraksi sosial dikenal sebagai disabilitas perkembangan. Contoh disabilitas perkembangan adalah *Autisme* dan ADHD. Tuna laras juga termasuk dalam kategori disabilitas mental karena mengganggu emosi mereka dan kesulitan menyesuaikan diri dengan baik disekitar lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

2.5.4 Disabilitas Sensorik

Mereka yang mengalami keterbatasan dalam fungsi sensorik seperti pendengaran dan penglihatan disebut sebagai disabilitas sensorik. Jenis keterbatasan ini biasanya disebabkan oleh genetika, usia, kecelakaan atau cedera, dan masalah kesehatan atau penyakit serius. Disabilitas sensorik terbagi menjadi dua kelompok, disabilitas pendengaran dan disabilitas penglihatan. Disabilitas pendengaran adalah orang yang memiliki kesulitan untuk mendengar, yang biasanya disebut tunarungu atau tuli. Disabilitas penglihatan adalah orang yang memiliki kesulitan untuk melihat, biasanya disebut tunanetra.

Dari penjelasan diatas tentang jenis-jenis disabilitas, ketiga tokoh utama pada film *Why Do You Love Me* 2023 termasuk ke dalam jenis disabilitas fisik dan

jenis disabilitas sensorik.

2.6 Film

Film merupakan karya seni audio-visual yang menceritakan kisah menggunakan gambar bergerak, suara, dan elemen visual lainnya sehingga dapat menyampaikan emosi, pesan, dan budaya kepada penontonnya. Film bukan hanya sekadar hiburan, tetapi juga dapat menjadi media yang kuat untuk mempengaruhi dan merefleksikan nilai-nilai, budaya, dan kemajuan masyarakat.

Menurut Effendi (1986) film diartikan sebagai hasil budaya dan alat ekspresi kesenian. Film sebagai komunikasi massa merupakan gabungan dari berbagai teknologi seperti fotografi dan rekaman suara, kesenian baik seni rupa dan seni teater, sastra, arsitektur serta seni musik. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, film dapat diartikan menjadi dua pengertian, film merupakan selaput tipis yang dibuat dari soluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan di bioskop dan TV), yang kedua, film diartikan sebagai lakon atau cerita gambar hidup.

Film merupakan gambar yang bergerak, pergerakannya disebut sebagai *inttermitten movement*, gerakan yang muncul disebabkan oleh keterbatasan kemampuan mata dan otak manusia menangkap sejumlah pergantian gambar dalam sepersekian detik. Film menjadi media massa yang sifatnya sangat kompleks dan berpengaruh. Secara audio dan visual dia bekerja sama dengan baik mempengaruhi emosional sehingga penontonnya dapat lebih mengingat karena merasa menarik. Film jelas merupakan cara lain untuk menyampaikan pesan kepada penonton, karena seni audio dan visualnya mampu menangkap dan

menyuguhkan realita sekitar. Praktik realita tersebut bukanlah realita sebenarnya, karena para sineas telah menciptakannya terlebih dahulu. Secara harafiah film adalah *cinematography*, artinya film dapat diartikan sebagai melukis sebuah gerak dengan memanfaatkan cahaya (Alfathoni & Manesah, 2020). Film adalah media audio visual yang menceritakan tentang kisah tertentu (Anisti, 2017).

Film merupakan media elektronik tertua daripada media lainnya. Lewat film, penonton diajak untuk menerima data, fakta, pandangan dan pikiran dalam kemasan realitas sebuah film (Anwar, 2022). Film membawa pesan komunikasi ke penonton menyesuaikan genre seperti drama, komedi, horror, dan aksi. Film adalah fenomena yang kompleks secara sosial, psikologis, dan estetika yang terdiri dari cerita, gambar, dan penataan musik. Sehingga film menjadi produk yang multi dimensial dan kompleks.

Keberadaan yang praktis membuat film hampir setara dengan kebutuhan sandang dan pangan. Film telah menjadi komunikasi audio visual yang dinikmati oleh khalayak luas dari berbagai usia serta berbagai latar belakang sosial. Film dapat memberikan dampak serta mempengaruhi khalayak, baik itu secara positif ataupun negative. Pesan yang terkandung di dalamnya mampu mempengaruhi hingga mengubah dan membentuk karakter penontonnya. Penyampaian pesan kepada khalayak, membuat sutradara menggunakan imajinasi dan elemen eksposisi. Sejumlah besar film juga mengangkat cerita berdasarkan peristiwa nyata yang terjadi di masyarakat.

2.6.1 Sejarah Film

Film yang ditemukan pada akhir abad ke-19 dan terus berkembang hingga

saat ini, yang merupakan salah satu perkembangan lebih jauh dari teknologi fotografi. Joseph Nicephore Niepce dari Perancis membuat campuran perak untuk membuat gambar pada lempengan timah yang tebal pada tahun 1826. Perkembangan ini menjadi kemajuan besar dalam fotografi.

Film pertama kali ditayangkan untuk umum di Grand Cafe Boulevard de Capucines di Paris, Perancis, pada 28 Desember 1895. Babak baru film yang dimulai pada tahun 1920 hingga 1930-an. Pada era ini diawali dengan film hitam putih dan tidak memiliki suara (film bisu). Hingga akhirnya film bersuara untuk pertama kalinya diproduksi dengan judul “Jazz Singer”, dan diputar pertama kali untuk umum pada 6 Oktober 1927 di New York, Amerika Serikat. Semakin berkembangnya teknologi produksi film semakin terlihat pula perubahan dalam industry film. Tumbuhnya teknik sinematografi baru, sampai munculnya sutradara kreatif membuat populernya film aksi. Tak hanya sampai disini, perkembangan teknologi membuat hadirnya CGI (*Computer-Generated Imagery*).

Pada perkembangannya, Film tidak hanya dapat dilihat di bioskop dan ditayangkan di televisi, tetapi juga dapat diunduh dalam bentuk VCD dan DVD (Blue-Ray). Jaringan *superhighway* sekarang dapat digunakan untuk menonton film berkat perkembangan internet. Adanya media streaming film seperti *Netflix*, *Disney+*, *Prime* dan lain sebagainya memudahkan penonton mengakses film yang ingin ditonton.

Hollywood, Bollywood, dan Hongkong kemudian melihat film sebagai komoditas industri. Di sisi lain film digunakan sebagai penyampaian dan produk kebudayaan. Ini menyebabkan film dianggap sebagai artefak budaya yang perlu

diteliti dan diteliti lebih dalam, dan negara mendukung eksperimen eksperimental. Grup ini menganggap film sebagai alat politik untuk memanfaatkan media propaganda negara. Oleh karena itu, di Indonesia, departemen penerangan mengawasi film berdasarkan gagasan tentang lembaga sensor film.

2.6.2 Sejarah Film Di Indonesia

Film pertama kali ditayangkan di Indonesia pada 5 Desember 1900 di Batavia, Jakarta. Pada saat itu, film tersebut disebut sebagai "Gambar Idoep". Film tersebut pertama kali diputar di Tanah Abang. Film yang diputar bergenre dokumenter yang berisi perjalanan Ratu dan Raja Belanda di Den Hag. Film Indonesia pertama berjudul "Loetoeng Kasaroeng" (1926) yang diproduksi oleh NV *Java Film Company* karya sutradara Garin Nugroho yang merupakan film cerita yang masih bisu. Pada tahun 1930-an, film Indonesia berkembang dengan cepat. Aktor dan sutradara terkenal seperti Rd Ariffien, Andjar Asmara, Roekiah, dan Kartolo muncul untuk memproduksi film populer.

Banyak cerita film diambil dari *folklore*, legenda, dan cerita rakyat yang biasa di masyarakat. Perfilman sempat terhenti selama pendudukan Jepang. Perfilman nasional mulai berkembang setelah Indonesia memperoleh kemerdekaan pada tahun 1945. Dengan "Darah dan Doa", Usmar Ismail membuka babak baru dengan film bersuara pertama. Film-film seperti "Layar Terkembang" dan "Tiga Dara" mencapai puncak popularitas dan kreatif pada tahun 1950-an dan 60-an, menandai masa konsolidasi sinema Indonesia.

Sebagian besar orang menganggap era 1970-1980-an sebagai masa keemasan perfilman Indonesia. Film-film yang bagus disutradarai oleh Teguh

Karya, Arifin C. Noer, dan Slamet Rahardjo dan didukung oleh akting yang luar biasa dari artis seperti Christine Hakim, Deddy Mizwar, dan Rano Karno. Sayangnya, krisis ekonomi dan banjir film impor asing menyebabkan industri film runtuh pada 1990-an. Dunia perfilman Indonesia setelah reformasi 1998 banyak dipengaruhi oleh perubahan politik dan sosial. Film-film seperti "Laskar Pelangi" dan "The Raid" menempatkan Indonesia di peta film dunia.

Perfilman Indonesia semakin maju dan terhubung dengan dunia seiring dengan masuknya era digital pada awal abad kedua puluh satu. Peran media sosial dan internet menawarkan peluang distribusi yang lebih luas. Platform streaming lokal dan internasional seperti *Netflix*, *Prime*, *Video* dan lainnya mempercepat akses film Indonesia dan menawarkan berbagai konten kepada penonton.

2.6.3 Klasifikasi Film

Berikut merupakan tiga klasifikasi film, yaitu:

a. Menurut Jenis Film

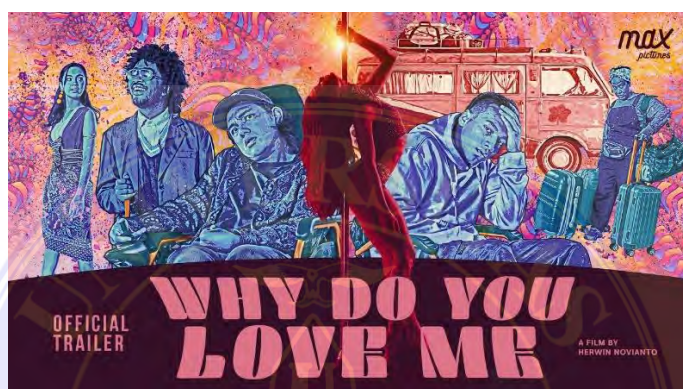
Jenis film dibedakan menjadi dua kelompok yaitu film cerita (fiksi) film yang dibuat berdasarkan karangan cerita yang bersifat komersial. Dan film non cerita (non fiksi) yang mengambil kenyataan sebagai subjeknya. Film ini terbagi dua menjadi faktual dan dokumenter.

b. Menurut Tema/Genre Film

Beberapa genre film antara lain: komedi, romansa, drama, laga (*action*), *thriller*, ilmiah, horror, dan lain sebagainya.

c. Menurut Cara Pembuatan Film

Ada dua tipe pembuatan film. Pertama Film eksperimental yang dibuat dengan tujuan mencari cara-cara pengucapan baru lewat film. Kedua, Film animasi yang dibuat dengan gambar, lukisan, boneka, ataupun properti lainnya yang dihidupkan oleh teknik animasi.



Gambar 3. Poster Trailer Film *Why Do You Love Me* 2023

(Sumber: Pinterest)

Film *Why Do You Love Me* 2023 adalah film bertemakan komedi Indonesia yang dirilis pada tanggal 24 juni tahun 2023. Film ini disutradarai oleh Herwin Novianto dan dibintangi oleh Adipati Dolken, Jefri Nichol, dan Onadio Leonardo. Film ini mengikuti perjalanan tiga laki-laki berusia dua puluhan dengan kondisi khusus yang melakukan perjalanan darat ke Surabaya untuk mencapai tujuan mereka. Film ini merupakan adaptasi dari film Belgia tahun 2011 berjudul "*Hasta La Vista*" arahan Geoffrey Enthoven. Berikut merupakan sinopsis dari film *Why Do You Love Me* 2023.

Film *Why Do You Love Me* mengisahkan perjalanan tiga pria penyandang disabilitas yang memiliki kondisi khusus yang memutuskan untuk pergi ke Surabaya. Karena kelumpuhan sarafnya, Baskara (Adipati Dolken) harus selalu

menggunakan kursi roda. Danton, yang diperankan oleh Jefri Nichol, juga cacat karena menderita tumor otak yang menyebabkan kelumpuhan di tubuh bagian bawah pinggangnya. Kemudian, anggota kelompok ini yang satu-satunya bisa berjalan, Miko (Onadio Leonardo), mengalami kebutaan total. Ketiganya memiliki tujuan dan harapan hidup yang sama, meskipun kondisi fisik mereka berbeda.

Mereka yang telah berusia dua puluh tahun lebih dan menginginkan pengalaman seksual yang belum pernah mereka alami sebelumnya. Selain itu, meskipun mereka kekurangan fisik, keduanya tidak ingin mati sebagai perjaka. Ketiganya akhirnya nekat berangkat ke Surabaya untuk melakukan hubungan seks pertama mereka karena dorongan ini. Mereka berusaha sekuat tenaga untuk melakukan perjalanan penuh risiko, meskipun menghadapi banyak kesulitan untuk mencapai tujuan tersebut. Apakah keinginannya akan tercapai? Apakah bayangan mereka benar-benar sesuai dengan pengalaman seksual pertama mereka?

2.7 Semiotika Ferdinand de Saussure

Secara etimologis, istilah semiotika berasal dari kata Yunani *Semeion* yang berarti tanda-tanda. Tanda itu sendiri didefinisikan sebagai suatu –yang atas dasar konvensi sosial yang terbangun sebelumnya- dapat dianggap mewakili sesuatu yang lain. Tanda pada awalnya dimaknai sebagai suatu hal yang merujuk pada adanya hal lain. Contohnya asap menandakan adanya api, sirene mobil yang keras menandai adanya kebakaran di sudut kota. (Indiwan, 2019).

Peneliti menggunakan teori semiotika milik Ferdinand de Saussure.

Saussure memiliki julukan Bapak Semiotika Modern karena dia menciptakan konvensi yang disebut signifikansi untuk membagi relasi antara penanda (signifier) dan petanda (signified). Saussure mendefinisikan semiotika sebagai studi tentang tanda dalam kehidupan sosial dan hukum yang mengaturnya. Karena tanda dipengaruhi oleh peran bahasa, dia sangat menekankan bahwa tanda memiliki makna tertentu.

Saussure mengatakan bahwa tanda terdiri dari dua hal yang tidak dapat dipisahkan, baik bunyi maupun teks. Sebuah konsep di dalam pikiran manusia menghasilkan interpretasi tanda tersebut. Konsep Ferdinand de Saussure tentang bahasa sebagai sistem tanda adalah dasar studi semiotika. Studi semiotika menyelidiki tanda, proses pemberian makna (tanda), dan proses memahami makna (tanda). Dalam hal ini, bahasa adalah salah satu jenis tanda yang dipelajari dalam semiotika. Saussure melihat bahasa sebagai sistem tanda yang mampu menyampaikan dan mengekspresikan ide dan gagasan dengan lebih baik daripada sistem lainnya. Menurutnya, bahasa adalah suatu sistem atau struktur yang terstruktur dengan cara tertentu, dan tanpa strukturnya, bahasa dapat menjadi tidak bermakna.

Saussure memperkenalkan empat konsep penting, masing-masing ditunjukkan secara dikotomis, yaitu:

2.7.1 Signifiant dan Signified

Teori Saussure mengemukakan setiap tanda atau tanda linguistik terbentuk melalui dua komponen yakni *signifiant* (*signifier*) dan *signifie* (*signified*). Hubungan antar keduanya sangat erat dan tidak dapat dipisahkan. *Signifiant*

adalah gambaran bunyi atau kesan psikologis bunyi yang muncul pada pikiran kita. Sedangkan *signifie* adalah pengertian makna yang ada pada pikiran kita. Tanda merupakan kombinasi ide dan gambar akustik.

Signified adalah bunyi yang bermakna atau coretan yang bermakna. Jadi Signified adalah aspek material dari bahasa: apa yang dikatakan atau didengar dan apa yang ditulis atau dibaca. Sedangkan Signifier adalah aspek mental dari bahasa. Yang harus diperhatikan adalah bahwa, dalam tanda bahasa yang konkret kedua unsur tersebut tidak bisa dilepaskan. Tanda bahasa selalu mempunyai dua segi ini: Signified dan Signifier. Suatu Signified tanpa Signifier tidak berarti apa-apa. Sebaliknya, signifier tidak mungkin disampaikan atau dianggap lepas dari signified. Signified dan signifier merupakan kesatuan, seperti dua sisi dari sehelai kertas (Hamzah, 2020).

Hubungan signified dan signifier bebas. karena setiap tanda mengacu pada sesuatu tanpa mengetahui alasan di baliknya. Misalnya, kita tidak tahu mengapa batu disebut batu daripada air. Kita tidak tahu alasan yang jelas dan pasti seekor binatang yang memiliki insang dan dapat berenang (yang disebut konsep) kita sebut ikan, sedangkan orang Inggris menyebutnya *fish*. Analisis bahasa hanya dapat dilakukan dengan memahami secara objektif struktur internal bahasa. Sistem tanda ini menunjukkan pengaruh strukturalisme.

2.7.2 Langue dan Parole

Langue berfungsi sebagai pedoman untuk penggunaan bahasa masyarakat dan merupakan sistem bahasa dan abstrak yang digunakan secara kolektif seolah-olah disepakati oleh semua orang yang menggunakan bahasa. *Parole*, di sisi lain,

adalah penggunaan bahasa secara lisan oleh individu dalam masyarakat pada titik tertentu. *Langue* adalah tata bahasa yang ditulis dalam buku atau dalam kamus. *Parole* adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan ejaan atau tulisan yang kami buat saat berbicara secara lisan atau tertulis, yang mungkin mengandung berbagai kesalahan, pengulangan, dan penyederhanaan.

Dua dikotomi sebelumnya, penanda dan petanda, berasal dari dua dikotomi ini. *Langue* dapat didefinisikan sebagai standar yang digunakan untuk mengatur hubungan antara penanda dan petanda dalam bahasa tertentu. *Parole* muncul dari *langue* yang diwujudkan masyarakat. *Parole* antara individu dan kelompok lainnya dapat berbeda karena faktor system penerapan dan implementasinya.

2.7.3 Sinkronik dan Diakronik

Saussure berpendapat bahwa linguistik harus memperhatikan *sinkronik* sebelum *diakronik*. Kedua istilah berasal dari kata Yunani *kronos*, yang berarti waktu, dan dua awalan "syn" dan "dia", yang berarti "bersama" dan "melalui". Oleh karena itu, sinkronik dapat didefinisikan sebagai "bertepatan menurut waktu" dan diakronik dapat didefinisikan sebagai "menelusuri waktu". *Sinkronik* melihat sejarah dari sudut pandang yang sama sekali tidak historis, sedangkan diakronik adalah peninjauan historis.

Diakronik adalah studi bahasa yang mempelajari bahasa dalam rentang waktu yang panjang dan berurutan sesuai dengan sejarahnya. Sebaliknya, teori sinkronik membahas bahasa hanya dalam satu periode waktu tanpa

mempertimbangkan studi historis yang mendasarinya. Dikotomi teori langue dan parole berasal dari dua studi teori ini.

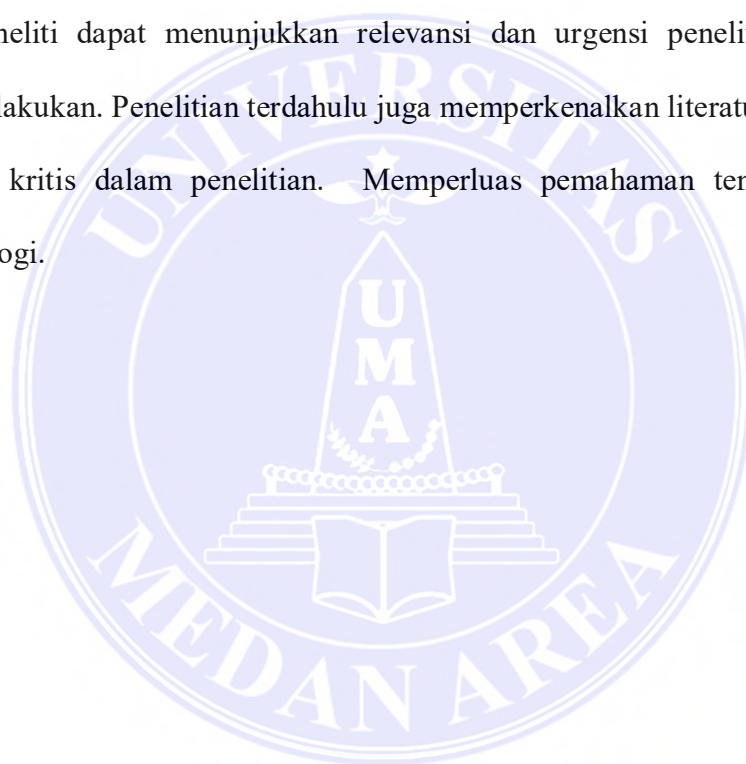
2.7.4 Syntagmatik dan Paradigmatic

Saussure menguraikan lebih lanjut bahwa diferensiasi sinkronis-diakronis juga muncul dalam hubungan yang diberikan oleh bahasa pada setiap kata-kata di dalamnya, yakni hubungan asosiatif atau bisa dikenal dengan istilah paradigmatik dan hubungan sintagmatik (Hamzah, 2020). Kata-kata sebagai konsep dan rangkaian bunyi memiliki hubungan. Sebuah kata dapat memiliki hubungan sintagmatik dengan kata lain yang dapat berada di depan atau di belakangnya dalam sebuah kalimat. Salah satu contoh hubungan sintagmatik ini adalah ketika kata "minum" berhubungan dengan kata "saya" dan "obat", yang kemudian dapat membentuk kalimat "saya minum obat".

Sebuah hubungan sintagmatik terjadi ketika kata yang pertama berfungsi sebagai subjek dari kata yang kedua. Contohnya adalah hubungan antara "dia" dan "minum", atau antara "pohon" dan "rindang", yang dapat membentuk rangkaian kata yang berarti "dia minum" dan "pohon rindang". Namun, hubungan semacam ini tidak ada antara "makan" dan "terbang". Selain itu, jika kita membuat kalimat seperti "dia rindang", itu tidak bermakna karena tidak ada hubungan sintagmatik antara kata "dia" dan "rindang" kecuali dalam arti metaforis.

2.8 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu menjadi landasan penting dalam memahami evolusi gagasan dan kontribusi peneliti dalam mengembangkan pemikiran pada bidang ini. Menguraikan berbagai pandangan, teori, dan metodologi yang telah digunakan. Analisis terhadap penelitian terdahulu juga membantu mengidentifikasi kekosongan pengetahuan atau kontradiksi yang mungkin menjadi motivasi utama penelitian ini. Memetakan perdebatan dan temuan yang ada, peneliti dapat menunjukkan relevansi dan urgensi penelitian baru yang mereka lakukan. Penelitian terdahulu juga memperkenalkan literatur yang menjadi pondasi kritis dalam penelitian. Memperluas pemahaman tentang teori dan metodologi.



Tabel 1. Penelitian Terdahulu

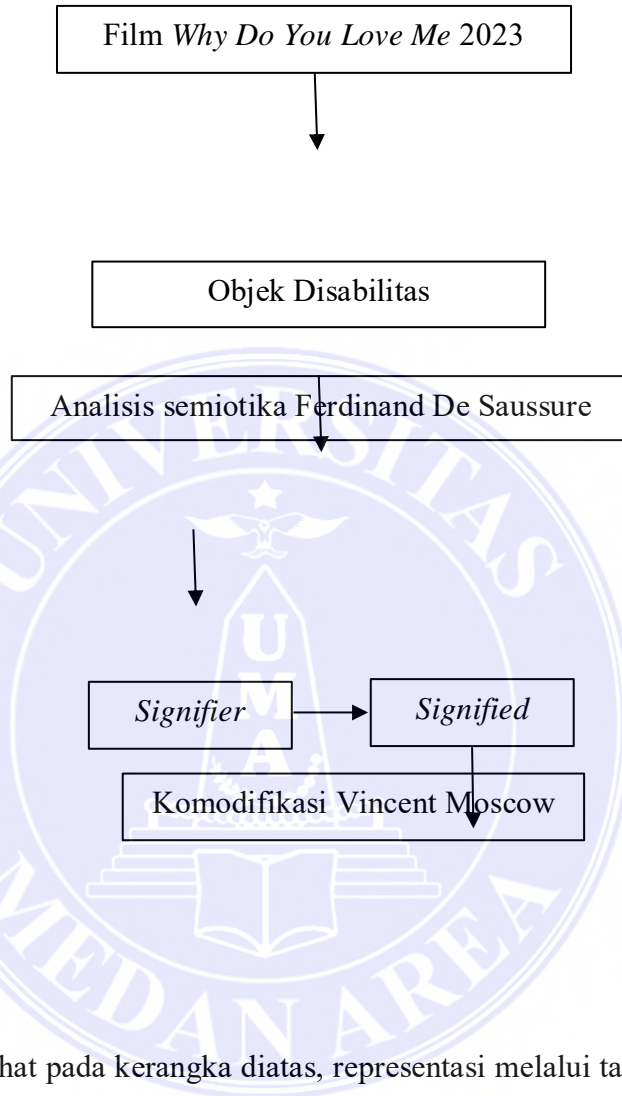
No	Nama, Judul Penelitian	Tahun	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan dan Persamaan Penelitian
1	Komodifikasi Disabilitas Dalam Film The Shape of Water, Maria Novelita dan Syaifuddin. Jurnal Bisnis dan Komunikasi	2020	Jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dan metode analisis semiotika Roland Barthes yang memakai teori Komodifikasi (Teori Ekonomi Politik Media) Vincent Moscow.	Hasil dari penelitian ini adalah disabilitas telah mengalami pergeseran mitos. Dalam mitos daerah, disabilitas dianggap sakti, tidak mandiri, dan tidak dapat bersosialisasi. Namun dalam film The Shape of Water, disabilitas digambarkan sebagai 'aib', mandiri, dan mampu bersosialisasi. Selain itu, film ini juga memantapkan beberapa mitos seperti dikucilkan dari masyarakat, sesuatu yang menyedihkan dan memiliki derajat yang rendah.	Perbedaan terdapat pada objek penelitian. Persamaan dalam penelitian ini adalah menggunakan teori Vincent Moscow serta analisis semiotika Roland Barthes.
2	Analisis Komodifikasi Kemiskinan Dalam Tayangan Duit Kaget Di Global TV Indonesia, M. Affan Afif I. Repository Universitas Hasanuddin Makasar	2021	Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan mengakngkat studi kasus. Teknik pemilihan sampel yang digunakan adalah purposive sampling.	Hasil penelitian ini adalah komodifikasi kemiskinan yang dilakukan dalam tayangan Duit Kaget berada pada bagian awal acara dan pada saat penerima bantuan diberikan uang, selain itu permainan komposisi kamera dan backsound juga serta merta menjadi faktor pendukung dalam memperkuat gambar kemiskinan agar bisa lebih menstimulus reaksi iba dari para penonton, selain itu komodifikasi kemiskinan dalam tayangan Duit Kaget tidak mampu merubah sikap dan perilaku seseorang.	Perbedaan dalam penelitian ini terdapat pada Teknik, metode studi kasus serta subjek penelitiannya. Persamaannya yaitu menganalisis komodifikasi dalam tayangan.
3	Komodifikasi Nilai	2020	Penelitian ini menggunakan	Hasil dari penelitian ini adalah terdapat nilai	Perbedaan pada penelitian initerdapat

	Keislaman Dalam Film 99 Cahaya Di Langit Eropa, Intan Isnaini. Repository Universitas Islam Negeri Sumatera Utara		pendekatan analisis wacana dengan menggunakan teori tindakan sosial. Metode yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi.	nilai islam yang terkomodifikasi pada film 99 cahaya di langit Eropa yaitu nilai aqidah, nilai akhlak dan nilai syariah. Nilai islam tersebut diimplementasikan agar masyarakat Eropa merubah sudut pandangnya terhadap agama islam. Dalam penelitian ini komoditas yang paling menonjol yaitu komoditas isi karena pada setiap adegan terdapat pesan pesan yang menambah wawasan tentang perkembangan islam dan sejarah islam yang ada di Eropa dan mengajarkan bagaimana menjadi seorang muslim yang baik. Hidup dengan toleransi membuat muslim dapat bertahan dan mempertahankan nilai keislaman.	pada penggunaan teori serta objek penelitiannya. Sedangkan persamaan hal yang diteliti terdapat pada mengkaji isi film. Menggunakan metode observasi dan dokumentasi.
4	Komodifikasi Wacana Disabilitas Pada Program Acara Stand Up Comedy Indonesia Kompas TV (Aanalisis Wacana Kritis Pada Stand Up Comedy Dani Aditya), Muhamad Refi. Repository Universitas Andalas Padang	2021	Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan analisis wacana. Paradigma yang digunakan pada penelitian ini adalah paradigma kritis. Analisis wacana kritis model Teun A. Van Dijk.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Dani Aditya berusaha memberikan pandangannya mengenai disabilitas di Indonesia melalui panggung SUCI Kompas TV. Pada penampilannya Dani Aditya membawakan materi lelucon yang mengandung unsur informasi, edukasi dan kritik yang berhubungan dengan disabilitas di bidang sosial, budaya, pendidikan dan infrastruktur. Penelitian ini juga menjelaskan komodifikasi yang dilakukan Kompas TV pada wacana disabilitas melalui program acara SUCI Kompas TV.	Perbedaan yang jelas yaitu penelitian ini berfokus untuk mengkaji wacana yang dipaparkan oleh Dani Aditya yang berisi informasi, edukasi serta kritik. Tidak berfokus pada acara Kompas TV. Persamaan dalam penelitian adalah penggunaan metode kualitatif serta mengangkat isu disabilitas.
5	Representasi dan	2020	Penelitian ini menggunakan	Representasi dan komodikasi kepluan yang	Perbedaan penelitian terdapat pada

	Komodifikasi Kepiluan dalam Film Dancing In The Rain, Ilma Saakinah Tamsil. Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)		metode deskriptif kualitatif dimana Representasi dan Komodifikasi Kepiluan dalam Film Dancing In The Rain dianalisis melalui analisis struktur naratif menurut Tzvetan Todorov,	ditampilkan, memberikan gambaran mengenai kondisi, pengalaman, serta masalah yang dihadapi tokoh utama (penderita autis) berjuang menghadapi kehidupan. Kepada masyarakat, film ini menjadi pembelajaran bagaimana beratnya dan belum siapnya sebagian masyarakat menerima penderita autis yang ingin mendapatkan perlakuan yang sama seperti anak biasa. Walaupun film bertemakan autis sudah pernah dibuat, untuk sineas Indonesia tetap memasukkan sisi ke-Indonesia-an di dalam film.	objek penelitian. Persamaannya terdapat pada mengkaji isi film.
6	Komodifikasi Motifem Film Animasi Cerita Rakyat Nusantara Dan Relevansinya Sebagai Bahan Literasi Di Sekolah, Lailatul Fitriah, Taufik Dermawan dan Dwi Sulistyorini. Literasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah	2023	Penelitian ini dilakukan melalui pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data dengan mencatat dan mengamati langsung film animasi cerita rakyat bawang merah bawang putih dan timun emas. Menggunakan teori komodifikasi isi.	Hasil penelitian menyebutkan, komodifikasi motifem pada film animasi cerita rakyat nusantara dilakukan dengan menyajikan desain gambar yang lucu dan setting menarik, karena disesuaikan dengan penontonnya yaitu kalangan anak-anak. Meskipun ada proses komodifikasi, film menjadi sangat relevan untuk dijadikan sebagai bahan literasi di sekolah terutama untuk jenjang Sekolah Dasar (SD).	Perbedaan penelitian ini terdapat pada objek penelitian. Sedangkan persamaannya terdapat pada hal mengkaji film.

2.9 Kerangka Berpikir

Tabel 2. Kerangka Berpikir



Dapat dilihat pada kerangka diatas, representasi melalui tanda dari analisis semiotika de Saussure dapat membantu melihat komodifikasi pada film *Why Do You Love Me* 2023. Komodifikasi pada film yang dimaksud, dilandaskan pada teori ekonomi politik media Vincent Moscovici.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif. Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Metode pendekatan yang dipakai pada penelitian ini merupakan pendekatan yang mengkaji suatu konteks secara ilmiah dalam bentuk lisan maupun tulisan. Bahasa yang digunakan merupakan bahasa alamiah yang biasa digunakan dalam berinteraksi di kegiatan sehari-hari.

3.2 Tempat Penelitian

Tempat penelitian merupakan hal penting dalam penelitian, karena tempat tersebut akan mempengaruhi hasil penelitian. Peneliti akan melakukan penelitian di Medan. Karena subjek penelitian adalah film, lokasi fisik dalam penelitian ini tidak ada di mana pun. Waktu penelitian dilaksanakan selama tiga bulan mulai dari Maret 2024 hingga Mei 2024.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang dipakai peneliti dalam mendapatkan data. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan cara untuk mengumpulkan data sebagai berikut :

3.3.1 Observasi

Cara observasi adalah cara mengumpulkan data penelitian melalui pengamatan dan pengindraan. Pengamatan yang dilaksanakan pada penelitian kualitatif ini dipakai untuk menganalisa data supaya diperoleh pengertian serta

perahaman sebagai jawaban terhadap permasalahan.

3.3.2 Dokumentasi

Cara ini dipakai ketika mendapatkan data skunder yang dibutuhkan dalam penelitian mengenai objek penelitian. Dokumentasi data yang telah lama dan didapatkan dalam waktu yang lampau merupakan cirikhas atau sifat khusus dari dokumentasi dan membuat peneliti mendapatkan data yang sudah pernah ada sebelumnya. Sekumpulan data dokumentasi bisa berbentuk literatur, monumen, artefak, foto, CD, harddisk, flashdisk, dan sebagainya.

3.4 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan suatu proses yang dilakukan secara runtut untuk mencari dan menyusun data, yang dikumpulkan dari catatan pada film, wawancara, atau sumber lainnya, sehingga mudah dipahami dan hasilnya dapat dikomunikasikan. Analisis data adalah proses mengorganisasikan data, menjabarkannya, mencocokkannya, menyusunnya ke dalam pola, memilah data untuk dipelajari, serta menarik kesimpulan. Sobur (2009) mengatakan bahwa model analisis semiotika dibuat untuk menemukan makna dari data. Mencari korpus, yang merupakan kumpulan gambar dari film, adalah salah satu bagian dari analisis data. Penelitian ini menganalisis data yang didapat dengan semiotika Ferdinand De Saussure.

3.5 Keabsahan Data

Penelitian kualitatif harus mengungkap kebenaran yang objektif, jadi penting untuk memiliki data yang akurat karena ini memberikan kredibilitas (kepercayaan) pada penelitian kualitatif. Teknik keabsahan data yang digunakan

adalah triangulasi sumber. Menurut Moleong (2010), triangulasi adalah metode pemeriksaan keabsahan data yang menggunakan sesuatu yang lain di luar data untuk pengecekan atau sebagai perbandingan dengan data. Dalam triangulasi metode, terdapat dua strategi, yaitu: 1. Memeriksa tingkat kepercayaan hasil penelitian dari berbagai metode pengumpulan data. 2. Memeriksa tingkat kepercayaan beberapa sumber data menggunakan metode yang sama.

Teknik triangulasi sumber merupakan pengecekan dan membandingkan kembali kredibilitas data dan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber. Oleh karena itu, triangulasi data pada masalah ini dilakukan dengan membandingkan hasil data seperti jenis komodifikasi disabilitas pada tokoh yang terjadi dalam film *Why Do You Love Me 2023*, yang masing-masing telah dianalisis dengan berbagai sumber.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

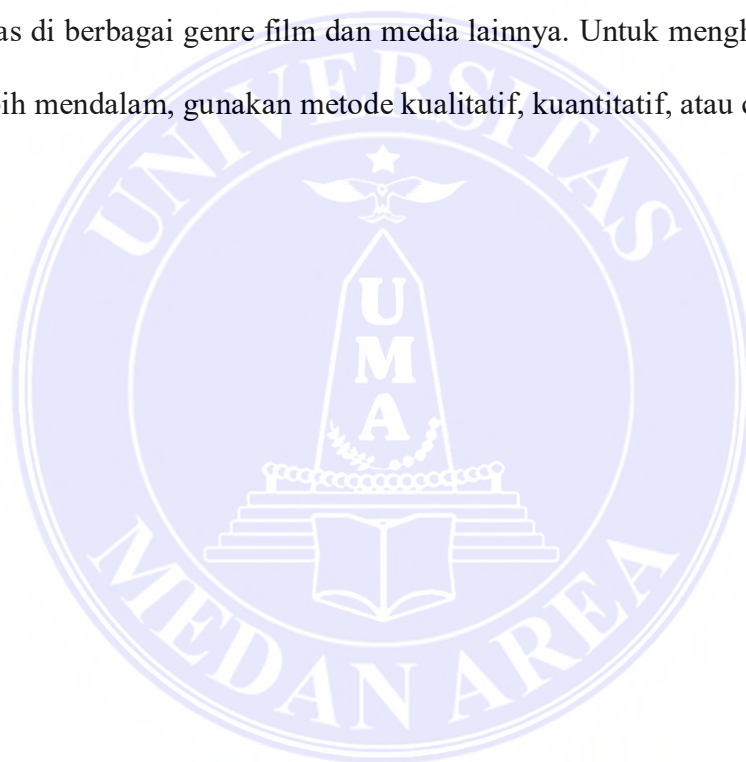
5.1 Simpulan

Berdasarkan Hasil Penelitian Komodifikasi film *Why Do You Love Me* 2023, dapat disimpulkan bahwa, komodifikasi isi yang terjadi dalam film *Why Do You Love Me* 2023 terdapat beberapa adegan seperti pemikiran Baskara yang sangat pintar dan liar. Adegan Dimana Danton menahan rasa sakitnya dan tetap berjuang untuk ikut dalam perjalanan mereka. Fokus cerita lebih arah seksualitas dalam pemikiran penyandang disabilitas yang dikemas rapi dengan bumbu pertemanan. Dalam industri perfilman, faktor ekonomi atau motivasi keuntungan menjadi yang paling penting dibandingkan dengan realita kehidupan yang sebenarnya. Karena film adalah industri hiburan yang sangat menarik, konten yang mereka tawarkan juga sangat penting. Oleh karena itu, ini memberikan kesempatan bagi industri perfilman untuk menyediakan produk untuk mendapatkan keuntungan finansial dari film tersebut melalui penjualan tiket, *platform streaming*, serta iklan pada film.

Sesuai dengan konsep Moscow tentang jenis komodifikasi, seperti komodifikasi isi, audiens, dan pekerja, film *Why Do You Love Me* 2023 telah mengalami komodifikasi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa komodifikasi isi adalah bentuk komodifikasi yang paling menonjol. Dalam hal modifikasi yang dilakukan oleh aktor yang terkenal di Indonesia, aktor membantu memenuhi kebutuhan pasar dan menarik penonton.

5.2. Saran

Saran penulis kepada industri perfilman agar tidak menggunakan disabilitas hanya sebagai alat untuk menarik keuntungan dan simpatik tanpa memberikan pesan yang mendalam dan mendidik tentang kehidupan penyandang disabilitas. Hindari penggambaran disabilitas yang berlebihan, sebaiknya eksplorasi karakter dengan kepribadian yang baik, serta memiliki pencapaian yang nyata. Untuk penelitian lanjutan agar meneliti dan mendalami representasi disabilitas di berbagai genre film dan media lainnya. Untuk menghasilkan analisis yang lebih mendalam, gunakan metode kualitatif, kuantitatif, atau campuran.



DAFTAR PUSTAKA

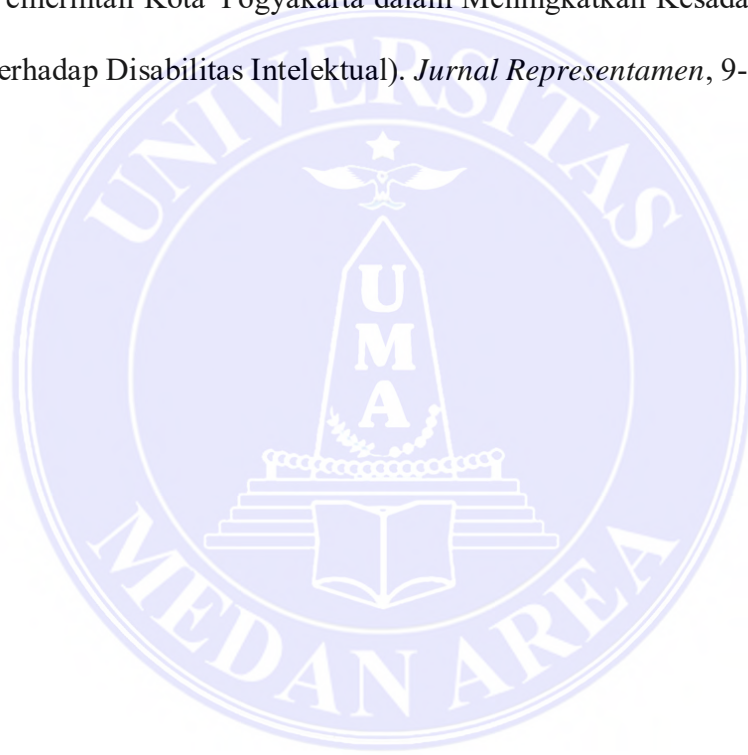
- Anisti. (2017). Komunikasi Media Film *Wonderfull Life* (Pengalaman Sineas Tentang Menentukan Tema Film). *Jurnal Komunikasi*, 33-39.
- Anwar, L. P. (2022). Analisis Semiotika Tentang Representasi Disfungsi Keluarga Dalam Film *Boyhood*. *Journal of Discourse and Media Research*, 60-78.
- Banindro, B. S. (2018). *Kapita Selekta: Pengkajian Seni Rupa, Desain, Media dan Budaya*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- Berger, Peter L.; Luckmann, Thomas. (1991). *The Social Construction of Reality A Treatise in the Sociology of Knowledge*. New York: Penguin Group.
- Fitriah, L., Dermawan, T., & Sulistyorini, D. (2023). Komodifikasi Motifem Film Animasi Cerita Rakyat Nusantara Dan Relevansinya Sebagai Bahan Literasi Di Sekolah. *Literasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah*, 169-179.
- Franciscus Adi Prasetyo, A. M. (2014). Disabilitas Dan Isu Kesehatan: Antara Evolusi Konsep, Hak Asasi, Kompleksitas Masalah, dan Tantangan. *Buletin Jendela Data dan Informasi*, 31-40.
- Hamzah, A. A. (2020). Analisis Makna Intergrasi-Interkoneksi . *PAPPASANG I*, 33-53.

- Ibrahim, I. S., & Akhmad, B. A. (2014). *Komunikasi dan komodifikasi: mengkaji media dan budaya dalam dinamika globalisasi*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Moscow, V. (2009). *The Political Economy of Communication 2 Edition*. Canada: SAGE Publications Ltd.
- MSI, D. I. (2019). *Semiotika Komunikasi Edisi III: aplikasi praktis untuk penelitian dan skripsi komunikasi*. Rumah Pintar Komunikasi.
- Muhammad Ali Mursid Alfathoni, M., & Dani Manesah, M. (2020). *Pengantar Teori Film*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Novelita, M., & Syaifuddin. (2020). Komodifikasi Disabilitas Dalam Film The Shape of Water. *Kalbisocio, Jurnal Bisnis dan Komunikasi*, 16-26.
- Prasetya, A. B. (2019). *Analisis Semiotika Film dan Komunikasi*. Intrans Publishing.
- Prof. DR. Lexy J. Moleong, M. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. -: Remaja Rosdakarya.
- Sitompul, A. L., Patriansah, M., & Pangestu, R. (2021). Analisis Poster Video Klip Lathi : Kajian Semiotika Ferdinand De Saussure. *Besaung Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 23-29.
- Totona, S. (2010). *Miskin itu menjual : representasi komodifikasi tontonan*. Yogyakarta: Resist Book.
- Vera, N. (2022). *Semiotika Dalam Riset Komunikasi*. Pt Rajagrafindo Persada 1.

Wibisono, P., & Sari, Y. (2021). Analisis Semiotika Roland Barthes Dalam Film Bindang Ketjil Karya Wim Umboh Dan Misbach Yusa Bira. *Jurnal Dinamika Ilmu Komunikasi*, 30-43.

Widinarsih, D. (2019). Penyandang Disabilitas Di Indonesia: Perkembangan Istilah Dan Definisi. *Jurnal Ilmu Kesejahteraan Sosial*, 127-142.

Zahra, L. (2023). Membangun Masyarakat Inklusi (Strategi Komunikasi Pemerintah Kota Yogyakarta dalam Meningkatkan Kesadaran Masyarakat terhadap Disabilitas Intelektual). *Jurnal Representamen*, 9-17.



LAMPIRAN

1. SURAT KETERANGAN RISET

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini selaku Dosen Pembimbing I dari mahasiswa yang namanya tersebut di bawah ini:

Nama : NEYSA TIARA BR SITEPU
NPM : 208530033
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Penelitian : KOMODIFIKASI DISABILITAS DALAM FILM WHY DO YOU LOVE ME 2023


Menyatakan bahwa mahasiswa bimbingan saya tersebut benar telah mengambil data dari *Media Netflix* melalui internet mulai dari tanggal 17 Mei – 22 Mei 2024 untuk data dalam menyusun Skripsinya.


Demikian surat pernyataan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Medan, 5 Juni 2024

Diketahui
Wakil Bidang Penjaminan Mutu Akademik

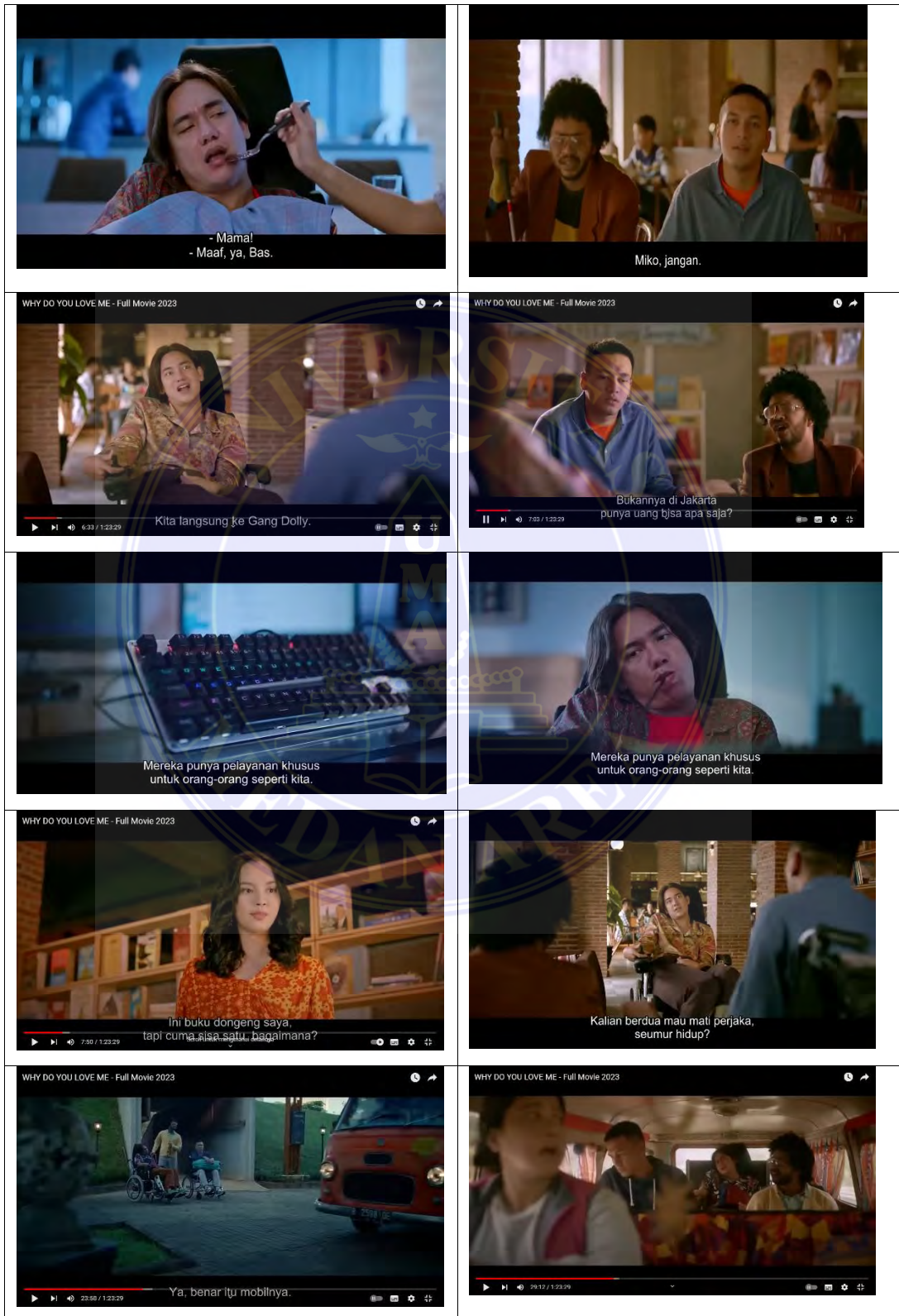
Dinyatakan oleh
Dosen Pembimbing Skripsi,


Dr. Selamat Riadi, SE, M.I.Kom


Ilma Saakinah Tamsil, S.I.Kom, M.I.Kom

Lampiran 1. Surat Keterangan Riset

2. GAMBAR ADEGAN FILM *WHY DO YOU LOVE ME* 2023







Lampiran 2. Gambar Adegan Film Why Do You Love Me 2023

