

REPRESENTASI KOGNISI DALAM MEDIUM ANIMASI EKSPERIENSIAL: PENDEKATAN VISUAL TERHADAP PERSPEKTIF AUTISTIK DALAM SERIAL *LIVE-ACTION*

Nissa Fijriani

Program Studi Animasi ISI Yogyakarta, Bantul, Indonesia

Email: nissafj@isi.ac.id

Nuria Indah Kurnia Dewi

Program Studi Animasi ISI Yogyakarta, Bantul, Indonesia

email: nuriindah@isi.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini membahas bagaimana animasi digunakan dalam medium *live-action* untuk merepresentasikan proses kognitif dan emosional tokoh autistik melalui pendekatan animasi eksperiensial. Dengan menggunakan metode kualitatif-deskriptif melalui pengamatan dan analisis visual terhadap adegan-adegan yang menampilkan integrasi animasi, penelitian ini menemukan bahwa animasi berfungsi sebagai perangkat representasional yang mampu mengungkap dinamika internal tokoh yang tidak dapat divisualkan melalui sinematografi *live-action*. Hasil analisis menunjukkan empat fungsi utama animasi: (1) menandai proses *visual thinking* melalui pola asosiasi dan pemetaan mental; (2) memvisualkan memori dan hubungan informasi melalui metafora visual; (3) merepresentasikan proses analisis profesional secara diagramatik untuk menegaskan pola berpikir sistematis; dan (4) mengekspresikan kondisi emosional melalui kemunculan *special interest*, perubahan *color tone*, serta ritme visual yang menandai intensitas afektif. Temuan ini menegaskan bahwa animasi tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis tambahan, tetapi merupakan medium penting dalam menghadirkan perspektif autistik secara empatik dan intuitif. Penelitian ini membuka peluang untuk kajian lanjutan mengenai penggunaan animasi dalam representasi neurodivergensi pada media lain serta penerimaan visualisasi tersebut oleh komunitas autistik.

Kata kunci: animasi, animasi eksperiensial, autistik, representasi visual.

Pendahuluan (*Introduction*)

Perkembangan praktik audiovisual kontemporer menunjukkan meningkatnya penggunaan pendekatan hibriditas media, yaitu percampuran antara *live-action* dan animasi untuk membangun ruang representasi yang lebih kompleks dan multidimensional. Dalam kerangka *remediation* sebagaimana dikemukakan Bolter dan Grusin (1999), hibriditas menjadi ciri utama media digital yang memungkinkan satu medium memperluas, meminjam, dan memodifikasi karakteristik medium lainnya. Pada ranah sinema, integrasi animasi ke dalam *live-action* tidak hanya berfungsi sebagai elemen visual tambahan, tetapi sebagai strategi naratif dan epistemik yang mengubah cara penonton memahami pengalaman subjektif karakter.

**Representasi Kognisi Dalam Medium Animasi Eksperiensial:
Pendekatan Visual Terhadap Perspektif Autistik Dalam Serial
Live-Action**

Salah satu bentuk hibriditas yang semakin penting adalah animasi eksperiensial, yaitu penggunaan animasi untuk mewakili pengalaman internal; kognitif, afektif, dan sensorik, yang tidak dapat ditampilkan secara langsung melalui kamera. Konsep ini berangkat dari penelitian Honess Roe (2013), yang menjelaskan bahwa animasi dapat menghadirkan “*experiential representation*”, yaitu representasi yang berorientasi pada pengalaman subyektif ketimbang realisme visual. Dalam konteks ini, animasi bukanlah sekadar visualisasi literal, melainkan sarana untuk mengakses sensasi internal, imajinasi, memori, maupun persepsi yang bersifat *embodied*.

Pendekatan tersebut relevan dalam representasi neurodivergensi, khususnya autisme. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa individu autistik sering memiliki pola berpikir visual (Pring, Hermelin & Heavey, 1995), sensitivitas sensorik yang lebih tinggi (Loth et al., 2010), serta cara mengolah informasi yang terstruktur dan detail-oriented (Treffert & Wallace, 2004). Namun, aspek-aspek internal tersebut sulit ditampilkan melalui teknik pengambilan gambar konvensional yang mengandalkan ekspresi aktor dan dialog. Oleh karena itu, animasi eksperiensial menawarkan medium yang mampu menampilkan cara berpikir, intensitas afektif, maupun pengalaman sensorik tokoh autistik secara lebih langsung, imajinatif, dan empatik.

Serial live-action *Extraordinary Attorney Woo* (2022) dan *The Good Doctor* (2017–2024) merupakan contoh menonjol dari karya *live-action* yang memasukkan unsur animasi secara konsisten untuk menggambarkan perspektif tokoh autistik. Dalam kedua serial tersebut, animasi muncul pada momen-momen ketika karakter utama sedang berpikir, terutama saat mereka menghubungkan ingatan, melakukan analisis sesuai profesi masing-masing, atau ketika sedang mengalami intensitas emosi tertentu.

Pada *Extraordinary Attorney Woo*, animasi metaforis seperti munculnya paus, ilustrasi garis asosiasi, dan transformasi visual yang lembut sering muncul saat Woo Young-woo menemukan kaitan logis dalam suatu kasus atau ketika ia mengalami lonjakan emosi seperti antusiasme atau kecemasan. Sementara itu, *The Good Doctor* menggunakan animasi dalam bentuk diagram medis, rekonstruksi anatomi, dan visualisasi prosedur klinis untuk menggambarkan proses pemetaan informasi yang berlangsung di benak Shaun Murphy.

Melalui kemunculannya yang spesifik pada momen-momen kognitif dan afektif tersebut, animasi dalam kedua serial ini menjadi bagian integral dari cara cerita menampilkan proses berpikir, hubungan memori, serta keadaan emosional karakter autistik di dalam narasi *live-action*.

Penelitian ini bertujuan mengkaji bagaimana animasi eksperiensial, yang diintegrasikan dalam narasi *live-action* kedua serial tersebut, merepresentasikan proses kognitif dan emosional tokoh autistik. Dengan melihat animasi bukan sebagai efek estetis, melainkan sebagai perangkat representasional dan epistemologis, makalah ini menempatkan hibriditas media sebagai pendekatan penting dalam membangun representasi neurodivergensi yang inklusif dan empatik.

Teori dan Metodologi (*Theory and Methods*)

Perkembangan media digital menghadirkan praktik hibriditas yang memungkinkan integrasi antara *live-action* dan animasi dalam satu ruang representasi. Bolter dan Grusin (1999) menjelaskan melalui teori *remediation* bahwa media sekarang saling meresap dan meminjam karakteristik satu sama lain. Pada ranah audiovisual, Manovich (2001) menekankan bahwa teknologi komposit dan animasi digital membuat batas antara citra kamera dan grafis menjadi semakin kabur. Kerangka hibriditas ini relevan untuk memahami hadirnya animasi di tengah narasi *live-action*, khususnya ketika animasi digunakan untuk menampilkan aspek internal yang tidak dapat direkam secara langsung.

Dalam studi animasi, konsep animasi eksperiensial menawarkan pemahaman bahwa animasi dapat menghadirkan pengalaman subyektif yang tidak dapat direpresentasikan secara indeksikal. Honess Roe (2013) menyebut *experiential representation* sebagai kemampuan animasi menampilkan sensasi internal, emosi, memori, dan proses mental melalui visualisasi metaforis, distorsi bentuk, ritme, atau perubahan warna. Pandangan ini diperkuat oleh Wells (1998), yang menyatakan bahwa animasi dapat mewakili “hal-hal yang tidak dapat direkam kamera,” seperti imajinasi, sensasi abstrak, atau intensitas afektif. Teori animasi eksperiensial menjadi sangat penting ketika animasi dipakai untuk memvisualkan cara berpikir dan dinamika emosional tokoh autistik.

Dalam konteks yang lebih luas, proses tersebut dapat dibaca melalui teori representasi visual oleh Stuart Hall (1997) yang menekankan bahwa representasi adalah proses produksi makna melalui bahasa, termasuk bahasa visual. Visual tidak hanya menggambarkan realitas, tetapi juga mengonstruksinya, melalui pemilihan tanda, simbol, komposisi, dan kode budaya. Barthes (1977) sebelumnya menegaskan bahwa gambar membawa makna denotatif dan konotatif; ia tidak pernah netral, melainkan selalu mengonstruksi cara kita memahami subjek. Sementara itu, Gombrich (1960) menunjukkan bahwa representasi visual melibatkan konvensi dan persepsi: apa yang kita lihat adalah hasil konstruksi, bukan sekadar pantulan dunia nyata. Kerangka representasi visual ini sangat relevan karena animasi dalam serial *live-action* tidak hanya memperlihatkan dunia batin tokoh autistik, tetapi *mengonstruksi makna* tentang bagaimana proses kognitif dan emosi mereka dipahami oleh penonton.

Teori tentang kognisi autistik melengkapi pemahaman tersebut dengan memberikan dasar ilmiah mengenai mengapa visualisasi animasi menjadi metode representasional yang selaras dengan karakteristik autisme. Pring, Hermelin, dan Heavey (1995) menunjukkan bahwa banyak individu autistik memiliki kecenderungan kuat pada *visual thinking* dan memori visual. Treffert dan Wallace (2004) menjelaskan bahwa beberapa individu autistik memproses informasi secara sangat *detail-oriented*, sistematis, dan berbasis pola dan memori visual. Selain itu, penelitian neurologis oleh Loth et al. (2010) menyoroti bahwa pengalaman sensorik autistik sering kali lebih intens, sehingga memengaruhi cara mereka merespons lingkungan dan mengelola emosi. Dalam kajian media, Murray (2008)

Representasi Kognisi Dalam Medium Animasi Eksperiensial: Pendekatan Visual Terhadap Perspektif Autistik Dalam Serial Live-Action

menyatakan bahwa representasi autisme sebaiknya tidak hanya menampilkan perilaku, tetapi juga memberikan akses terhadap pengalaman internal yang membentuk cara berpikir seorang individu autistik. Ketiga landasan ini memperkuat gagasan bahwa animasi merupakan medium yang tepat untuk memvisualkan proses kognisi autistik atas kemampuan berpikir visual, respon sensorik, dan pengalaman emosional mereka yang lebih mudah direpresentasikan melalui bahasa visual dibandingkan dengan akting realis.

Hasil dan Pembahasan (*Finding and Discussion*)

Pembahasan hasil penelitian ini berfokus pada bagaimana animasi digunakan sebagai bentuk representasi visual pengalaman kognitif dan emosional tokoh autistik dalam medium *live-action*. Mengacu pada metodologi yang digunakan, analisis dilakukan dengan mengamati adegan-adegan yang menampilkan integrasi animasi, lalu menafsirkan bentuk visual, fungsi representasional, serta keterkaitannya dengan proses berpikir dan kondisi afektif karakter. Pembahasan berikut disusun berdasarkan beberapa jenis adegan yang menunjukkan pola representasi tersebut.

1. Animasi sebagai Representasi Proses Berpikir Visual

Adegan 1: Kemunculan ikon visual untuk menandai momen fokus dan asosiasi

Dalam suatu adegan, animasi muncul tepat ketika tokoh autistik memasuki fase fokus mendalam (*hyperfocus*). Pada momen ini, animasi hadir sebagai elemen grafis yang menunjukkan proses internal yang tidak tampak.



Gambar 1. Tangkapan layar munculnya animasi sebagai petunjuk saat menganalisa kasus.
(sumber : Netflix)

Pada saat Woo menatap foto setrika yang menjadi barang bukti dalam sebuah kasus yang ditanganinya, animasi yang mengilustrasikan paus kepala kotak perlahan menjelma dari citra tersebut kemudian melayang di ruang visualnya. Peristiwa ini menandai proses berpikir asosiatif: benda konkret (setrika) memicu asosiasi visual terhadap paus, yang kemudian membawa Woo pada pemahaman baru terhadap kasus hukum yang sedang dianalisis. Animasi ilustrasi paus di sini sebagai simbol yang menggambarkan hubungan antar-informasi.

Secara teori, hal ini menegaskan konsep *experiential representation* (Honesty Roe, 2013), di mana animasi tidak dimaksudkan untuk menggambarkan objek nyata, tetapi untuk

menampilkan pengalaman internal yang bersifat kognitif. Dalam kerangka representasi visual Hall (1997), bentuk animasi tersebut bekerja sebagai “kode visual” yang mengonstruksi makna mengenai cara tokoh memproses informasi melalui asosiasi visual, struktur logika, dan pemetaan mental. Pola visual ini juga sejalan dengan temuan Pring, Hermelin, dan Heavey (1995) tentang kecenderungan visual thinking pada individu autistik. Dalam hal ini, animasi memiliki makna representasional yang berfungsi sebagai jembatan yang memperlihatkan struktur berpikir tokoh, bukan perilaku fisiknya.

2. Animasi sebagai Visualisasi Memori dan Rekonstruksi Informasi

Adegan 2: Visualisasi kilas balik (*memory cues*) yang muncul sebagai elemen animasi

Dalam adegan tertentu, animasi muncul untuk mewakili ingatan spesifik yang relevan dengan situasi yang sedang dianalisis karakter. Animasi di sini tidak muncul sebagai gambar realistis, tetapi sebagai ikon, atau gerakan grafis yang muncul bergantian dengan cepat. Hal ini menandai bahwa tokoh sedang mengakses memori. Fenomena ini selaras dengan teori Gombrich (1960), bahwa representasi visual bukanlah reproduksi realitas, melainkan konstruksi yang merujuk pada skema ingatan visual. Animasi bekerja sebagai representasi skema memori tersebut, memungkinkan penonton memahami bahwa tokoh mengakses informasi internal tanpa harus menampilkan adegan *flashback* realis.



Gambar 2. Tangkapan layar munculnya animasi sebagai petunjuk saat menganalisa kasus.
(sumber : Youtube)

Shaun Murphy diceritakan memiliki *Savant Syndrome*, Treffert (2009) dan Treffert & Wallace (2004) menjelaskannya sebagai sebuah kondisi di mana kemampuan luar biasa muncul di bidang tertentu yang melibatkan sistem memori visual yang kuat dan terstruktur, atau dalam kata lain, jenius. Shaun selalu merasa sangat yakin dengan ingatan visualnya, namun dalam adegan di atas, analisisnya terhadap penanganan suatu kasus medis diragukan oleh dokter lain. Hal ini membuat ia meragukan pikirannya dan animasi memunculkan objek-objek anatomi secara cepat dan bergantian sebagai kilasan-kilasan ingatannya. Kebingungannya diwakili dengan ekspresi wajah yang datar namun diperkuat dengan gestur tubuh yang terlihat bingung.

Dalam konteks kognisi autistik, representasi memori berbasis gambar ini mencerminkan kecenderungan *visual memory* yang kuat di mana informasi lebih mudah diingat dalam bentuk pola visual atau gambar. Hal ini juga sejalan dengan yang disampaikan Grandin

Representasi Kognisi Dalam Medium Animasi Eksperiensial: Pendekatan Visual Terhadap Perspektif Autistik Dalam Serial Live-Action

(2006) yang menjelaskan bahwa banyak individu autistik berpikir melalui citra visual dan pola spasial, bukan melalui bahasa verbal. Cara berpikir ini disebut *visual thinking*, yakni proses kognitif yang bergantung pada representasi visual untuk memahami dan memecahkan masalah. Pikiran bekerja seperti film di dalam kepala, di mana gambar dan pola menjadi bentuk utama dari proses berpikir dan mengingat.

Dari penjelasan tersebut, animasi memiliki makna representasional dengan menggantikan fungsi naratif flashback, menekankan bahwa memori karakter bekerja secara visual, terstruktur, dan non-verbal.

3. Animasi sebagai Representasi Analisis Spesifik Profesi

Adegan 3: Transformasi grafis saat karakter melakukan pemecahan masalah

Ketika tokoh autistik melakukan analisis sesuai profesinya (misalnya analisis hukum atau analisis medis), animasi muncul berupa diagram, simulasi, atau bentuk-bentuk informasional. Animasi ini bukan sekadar estetika, tetapi menunjukkan bagaimana tokoh memecah masalah menjadi komponen visual.



Gambar 3. tangkapan layar munculnya animasi sebagai visualisasi kognisi Woo.
(sumber : Netflix)

Woo Young Woo kerap kali mendapatkan inspirasi dari ingatan akan *special interestnya*, yaitu ikan paus. Pada adegan semacam ini, animasi muncul berupa lembar-lembar buku tentang yang pernah dibacanya. Pengetahuannya tentang paus sering dikaitkan dengan kasus hukum yang sedang ditangani. Dalam beberapa adegan lain juga kerap muncul animasi berupa halaman-halaman dari buku hukum maupun animasi yang berbentuk grafis teks tentang hukum yang pernah dibacanya. Munculnya objek-objek tersebut mengiringi penjelasan Woo saat menjabarkan analisisnya.



Gambar 4. tangkapan layar munculnya animasi transformasi grafis.
(sumber : Youtube)

Demikian pula dalam *The Good Doctor*, animasi hadir dengan memberikan bentuk transformasi grafis dari bentuk satu ke bentuk lainnya. Hal ini muncul saat Shaun melakukan diagnosa penyakit pasien setelah melihat hasil CT scan otak pada layar monitor. Pendekatan ini dapat dibaca melalui teori animasi Wells (1998), di mana animasi berperan sebagai medium konstruksi logika melalui bentuk dan transformasi. Dari sisi representasi visual, bentuk diagramatis ini mencerminkan *denotasi struktural* (Barthes, 1977), yaitu visual yang menekankan fungsi informatif daripada emosi. Efek transformasi grafis pada adegan ini memunculkan makna representasional bahwa animasi berfungsi sebagai model visual untuk memperlihatkan pola berpikir analitis tokoh autistik yang bersifat sistematis dan spasial.

4. Animasi sebagai Representasi Emosi

Adegan 4: Munculnya objek *special interest*, *color tone*, dan ritme visual saat tokoh mengalami emosi intens

Representasi emosi dalam karakter autistik dalam *Extraordinary Attorney Woo* tidak hanya ditampilkan melalui ekspresi wajah atau dialog, tetapi juga melalui integrasi animasi yang berhubungan dengan *special interest* tokoh, yakni paus. Dalam teori animasi eksperiensial, Honess Roe (2013) menjelaskan bahwa animasi dapat menghadirkan pengalaman afektif dengan memvisualkan sensasi emosional melalui metafora visual. Adegan-adegan berikut menunjukkan bagaimana kemunculan paus sebagai objek visual metaforis berfungsi sebagai indeks dari kondisi emosional tokoh, dipertegas melalui pilihan *color tone* dan ritme pergerakan animasi.



Gambar 5a. tangkapan layar munculnya animasi saat karakter mengalami emosi intens (sumber : Netflix)



Gambar 5b. tangkapan layar munculnya animasi saat karakter mengalami emosi intens (sumber : Netflix)

**Representasi Kognisi Dalam Medium Animasi Eksperiensial:
Pendekatan Visual Terhadap Perspektif Autistik Dalam Serial
Live-Action**

Dua adegan di atas mewakili adegan saat Woo mengalami emosi yang intens. Pada adegan pertama (Gambar 5a), animasi paus muncul saat tokoh Woo Young-woo sedang berada di kereta pada hari pertama ia berangkat kerja. Peristiwa ini menandai momen penting dan menyenangkan baginya. Warna visual pada adegan ini cenderung cerah dengan dominasi tone biru yang memberi kesan tenang, lapang, segar, dan penuh harapan. Paus sebagai objek animasi bergerak ke arah atas mengikuti laju kereta yang sedang berjalan maju. Gerak naik ini berfungsi sebagai bentuk visualisasi dari emosinya yang meningkat, resonan dengan apa yang Marks (2000) sebut sebagai *embodied affect*, yaitu ketika visual membawa sensasi tubuh dan emosi penonton mengikuti ritme visual. Gerakan paus yang naik dan mengiringi kereta mengonstruksi makna bahwa Young-woo mengalami peningkatan emosi positif, antusiasme, dan harapan.

Dalam kerangka representasi Hall (1997), paus di sini bekerja sebagai simbol yang merepresentasikan kegembiraan, stabilitas, dan kenyamanan, sekaligus menunjukkan adanya hubungan intrinsik antara *special interest* dan kondisi afektif tokoh. Animasi yang muncul bukan sekadar ilustrasi, tetapi *penanda afektif* yang menunjukkan bahwa ia sedang mengalami kebahagiaan yang intens.

Sebaliknya, pada adegan kedua (Gambar 5b), animasi paus muncul ketika Young-woo berada di ruang kantor untuk mencetak surat pengunduran diri. Secara emosional, ini adalah momen penuh tekanan, keraguan, dan kesedihan. Konteks afektif tersebut direpresentasikan melalui perubahan signifikan pada *color tone*, yakni warna hangat kekuningan yang menciptakan suasana ruang tertutup, sempit, dan penuh ketegangan. Tone kuning-oranye di sini tidak menggambarkan kehangatan emosional, tetapi justru pertanda ambivalensi, kecemasan, dan isolasi, selaras dengan pembacaan Barthes (1977) bahwa warna dalam visual membawa konotasi emosional yang mengonstruksi makna situasional.

Animasi paus muncul kembali, tetapi kali ini gerakannya cenderung menurun di luar jendela. Gerakan turun tersebut secara konotatif mewakili penurunan emosi, runtuhnya keyakinan, atau tekanan batin. Jika pada Gambar 5a paus bergerak naik mengikuti ritme kereta yang melaju penuh optimisme, di Gambar 5b paus tampak terpisah dari ruang tokoh dan bergerak menurun dengan tempo lebih lambat. Secara semiotik, ini dapat dibaca sebagai bentuk *visual metaphor* mengenai kondisi mental Young-woo yang sedang melemah atau kehilangan arah.

Dalam sudut pandang teori animasi eksperiensial, adegan ini memperlihatkan bagaimana kehadiran objek animasi mampu mewakili kondisi emosi internal melalui transformasi gerak dan suasana visual tanpa mengandalkan dialog. Adegan ini mengilustrasikan apa yang Honess Roe (2013) tekankan sebagai kapasitas animasi untuk mewakili pengalaman subyektif melalui emosi yang divisualkan, bukan dijelaskan.

Teori animasi eksperiensial Honess Roe (2013) sangat relevan di sini, karena animasi bekerja bukan untuk menggambarkan objek, tetapi untuk menghadirkan sensasi yang dirasakan karakter. Dalam teori representasi Hall (1997), jenis animasi ini menjadi

“representasi konotatif,” yaitu visual yang memproduksi makna emosional melalui pilihan simbol dan gaya.

Kedua adegan menunjukkan pola representasi visual yang konsisten: (1) *Special interest* (paus) tampil sebagai *penanda emosional utama*. (2) *Color tone* menjadi indikator suasana batin. (3) Ritme gerak animasi menunjukkan arah intensitas emosi. Keseluruhan elemen tersebut menunjukkan fungsi animasi sebagai medium afektif yang memungkinkan penonton mengakses kondisi emosional karakter autistik secara intuitif. Representasi ini sejajar dengan teori afek Marks (2000) dan kerangka representasi visual Hall (1997), di mana visual tidak hanya menggambarkan keadaan, tetapi juga membangun pengalaman emosional yang dapat dirasakan oleh penonton.

Simpulan (Conclusion)

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa animasi dalam medium *live-action* berperan signifikan sebagai perangkat visual yang mampu merepresentasikan proses kognitif dan emosional tokoh autistik secara lebih jelas. Pertama, animasi muncul untuk menandai proses *visual thinking*, memperlihatkan cara tokoh mengolah informasi melalui pola asosiasi dan pemetaan mental yang tidak tampak dalam akting tokohnya. Kedua, animasi memvisualkan memori dan asosiasi melalui bentuk metaforis yang menunjukkan bagaimana ingatan bekerja secara visual dan terstruktur. Ketiga, animasi diagramatik digunakan untuk menampilkan proses analisis profesional yang sistematis, mencerminkan kecenderungan berpikir *detail-oriented* pada individu autistik. Keempat, kemunculan *special interest*, perubahan *color tone*, dan ritme visual menandai emosi intens, memperlihatkan bagaimana animasi dapat mengungkap dinamika emosi karakter secara. Secara keseluruhan, animasi berfungsi sebagai medium representasional yang efektif untuk menghadirkan dunia batin tokoh autistik yang sulit divisualkan melalui teknik *live-action*.

Saran untuk penelitian selanjutnya adalah memperluas kajian pada bentuk representasi animasi dalam media lain seperti animasi penuh, dokumenter animatif, atau media interaktif serta menelaah bagaimana pilihan estetika animasi memengaruhi pemahaman publik tentang neurodivergensi. Penelitian lebih lanjut juga dapat mempertimbangkan perspektif penonton autistik untuk memahami bagaimana visualisasi kognisi dan emosi diterima oleh komunitas yang direpresentasikan.

Referensi (References)

- Barthes, R. (1977). *Image Music Text*. London: Fontana Press.
- Bolter, J. D., & Grusin, R. (1999). *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Gombrich, E. H. (1960). *Art and Illusion: A Study in the Psychology of Pictorial Representation*. Princeton: Princeton University Press.

**Representasi Kognisi Dalam Medium Animasi Eksperiensial:
Pendekatan Visual Terhadap Perspektif Autistik Dalam Serial
Live-Action**

- Grandin, T. (2006). *Thinking in pictures: and other reports from my life with autism*. Vintage Books.
- Hall, S. (1997). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. London: Sage Publications.
- Honess Roe, A. (2013). *Animated Documentary*. London: Palgrave Macmillan.
- Loth, E., Garrido, L., Ahmad, J., Watson, E., Duff, A., & Duchaine, B. (2010). Facial expression recognition as a target for improving social communication in autism spectrum disorders: Sensory processing, attention mechanisms, and neural systems. *Neuropsychologia*, 48(9), 2689–2700.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Marks, L. U. (2000). *The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*. Durham: Duke University Press.
- Murray, S. (2008). *Representing Autism: Culture, Narrative, Fascination*. Liverpool: Liverpool University Press.
- Pring, L., Hermelin, B., & Heavey, L. (1995). A cognitive psychological study of savant skills. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 25(5), 497–511.
- Treffert, D. (2009). *Islands of Genius: The Bountiful Mind of the Autistic, Acquired and Sudden Savant*. London: Jessica Kingsley Publishers.
- Treffert, D., & Wallace, G. L. (2004). Islands of genius: The savant syndrome. *Philosophical Transactions of the Royal Society B: Biological Sciences*, 364(1522), 1351–1357.
- Wells, P. (1998). *Understanding Animation*. London: Routledge.