

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Industri film, khususnya dalam genre sinema horor dan gotik, memiliki konvensi dalam menggunakan elemen teknis sinematografi untuk membangun suasana takut, tegang, dan cemas. Dalam pendekatan studi media, rasa takut dalam film horor tidak hanya dipahami sebagai respons yang muncul secara alami, tetapi juga dibentuk melalui konstruksi tanda dan bahasa visual yang digunakan dalam teks film (Ammer, 2020). Dalam membangun atmosfer yang mencekam, film horor kerap menggunakan pengaturan pencahayaan minim (low-key lighting) serta bayangan kontras untuk memunculkan efek isolasi dan teror psikologis (Niazi et al., 2024). Selain melalui pengolahan visual, film horor juga kerap menggunakan citra disabilitas atau perbedaan fisik untuk membentuk dan memperkuat kengerian dalam representasi karakter (M. Hall, 2016). Dalam penelitian ini, bentuk perbedaan fisik tersebut dipahami melalui istilah tubuh non-normatif, yaitu kondisi fisik yang berbeda dari standar anatomi manusia pada umumnya, baik secara alami maupun akibat modifikasi teknologis (Arzroomchilar, 2024; Garland-Thomson, 2011).

Penggunaan citra disabilitas dan perbedaan fisik sebagai bagian dari konstruksi kengerian merupakan pola yang banyak ditemukan dalam representasi horor (M. Hall, 2016). Figur monster dalam horor kerap

dikonstruksi melalui karakteristik yang menandai ancaman dan penyimpangan dari kategori yang dianggap normal, sehingga monstrositas berkaitan dengan pembentukan rasa takut dalam genre horor (Clasen, 2017). Dalam teks horor, figur monster umumnya dikonstruksi sebagai entitas yang mengancam, sementara karakteristik yang melanggar kategori normal dapat menjadi bagian dari pembentukan kengerian terhadap figur tersebut (Carroll, 1990; Clasen, 2017). Melalui repetisi sejarah ini, industri film arus utama cenderung mengunci fungsi karakter bertubuh non-normatif hanya sebatas objek pemancing emosi negatif (*fear generator*), tanpa memberikan ruang bagi agensi kemanusiaan atau kedalaman emosional yang positif di dalam teks media (M. Hall, 2016).

Dalam ranah studi komunikasi, repetisi sejarah ini memperlihatkan bagaimana konvensi media (*media convention*) cenderung mengunci makna dari tubuh yang tidak sempurna ke arah negatif. Data dari organisasi Changing Faces menunjukkan bahwa hanya 20% responden dengan visible difference pernah melihat karakter dengan penampilan serupa diposisikan sebagai sosok pahlawan dalam film atau televisi, sedangkan 39% pernah melihat karakter dengan visible difference diposisikan sebagai penjahat (*villain*). Pola ini juga tercermin dalam sejumlah film horor populer, seperti *Halloween* (1978), *Friday the 13th* (1980), dan *A Nightmare on Elm Street* (1984), yang menampilkan penjahat bertubuh non-normatif dengan motif balas dendam, sebuah arketipe yang oleh peneliti representasi tubuh dalam film, Martin Norden

(1994), disebut sebagai "*obsessive avenger*" (Peaty & Ellis, 2025). Dalam sejumlah representasi horor, karakteristik fisik yang berbeda juga dipadukan dengan atmosfer visual yang gelap dan minim cahaya (*low-key lighting*), sehingga perbedaan fisik karakter dikodekan secara visual sebagai bagian dari ancaman (Ammer, 2020). Pola representasi tersebut menunjukkan bahwa perbedaan fisik dalam media tidak hanya berfungsi sebagai karakteristik visual, tetapi dapat memperoleh makna tertentu melalui keterkaitannya dengan posisi antagonistik, ancaman, dan monstrositas (M. Hall, 2016; S. Hall, 1997).

Pola representasi tersebut menjadi relevan dalam kajian komunikasi karena media tidak hanya menampilkan realitas, tetapi juga berperan dalam membentuk pemaknaan terhadap objek, identitas, dan perbedaan yang direpresentasikan (Fuchs, 2023; Hall, 1997). Dalam konteks perbedaan penampilan fisik, proses pemaknaan tersebut menjadi penting ketika karakteristik tertentu secara berulang dilekatkan pada representasi negatif. Teagle et al. (2026) melalui eksperimen terhadap 103 partisipan menemukan bahwa *appearance-related stigma* meningkat secara signifikan setelah partisipan terpapar representasi negatif individu dengan *visible difference*, yang dalam penelitian tersebut ditampilkan sebagai figur villain disertai keterangan negatif. Sebaliknya, peningkatan stigma tidak ditemukan pada kelompok yang menerima representasi positif maupun netral. Temuan tersebut menunjukkan bahwa cara perbedaan penampilan dikonstruksi dalam media memiliki relevansi sosial karena

representasi negatif dapat memperkuat stigma terhadap individu dengan *visible difference* (Teagle et al., 2026). Dengan demikian, konstruksi tubuh yang berbeda dalam media menjadi penting untuk dikaji sebagai persoalan komunikasi, khususnya untuk memahami bagaimana makna terhadap perbedaan fisik dibentuk dan dipertahankan melalui representasi.

Perkembangan representasi *The Creature* dalam adaptasi *Frankenstein* menunjukkan bahwa figur monster tersebut tidak selalu diposisikan secara tetap sebagai sumber ancaman. Mitchell (2021) menunjukkan bahwa dalam sejumlah adaptasi *Frankenstein* abad ke-21, *The Creature* tidak hanya direpresentasikan sebagai monster, tetapi juga dapat ditempatkan sebagai penyelamat maupun korban, sehingga membuka representasi yang lebih kompleks. Perkembangan tersebut menjadi relevan dalam melihat *Frankenstein* (2025) karya Guillermo del Toro, yang menghadirkan *The Creature* melalui tubuh dengan karakteristik fisik non-normatif, tetapi sekaligus memberikan ruang penceritaan yang lebih besar terhadap pengalaman dan subjektivitasnya. Film ini memberi *The Creature* ruang untuk menceritakan kisah dari sudut pandangnya sendiri, sehingga sosoknya tidak hanya dibangun sebagai pemicu kengerian, tetapi juga sebagai karakter yang dapat memperoleh simpati. Pada saat yang sama, karakteristik fisik tubuhnya tetap memperoleh penekanan melalui berbagai elemen sinematik. Ketegangan antara humanisasi *The Creature* sebagai subjek naratif dan keterlihatan

tubuhnya sebagai objek visual inilah yang menjadikan *Frankenstein* (2025) relevan untuk dikaji dalam penelitian ini (Mitchell, 2021).

Frankenstein (2025) memperoleh perhatian luas setelah perilisannya. Dilansir dari *The Times of India*, saat melakukan pemutaran perdana di ajang Venice International Film Festival, film ini langsung disambut hangat dengan *standing ovation* selama 13 menit. Perhatian terhadap film ini juga terlihat dari masuknya *Frankenstein* (2025) dalam daftar 10 film terbaik tahunan versi American Film Institute (AFI) dan National Board of Review, serta perolehan 259 nominasi bergengsi termasuk 9 nominasi Academy Awards (Oscar). Dari sisi jangkauan digital, menurut data yang didapat dari Netflix, *Frankenstein* masuk ke dalam daftar Top 10 di 93 negara. Berdasarkan artikel dari Deadline, film ini juga mencatat lebih dari 62,9 juta penayangan dalam 10 hari pertama setelah dirilis. Tingginya jangkauan tersebut menunjukkan bahwa representasi The Creature dalam film ini hadir dalam sirkulasi media yang luas. Namun, relevansi penelitian ini tidak semata-mata terletak pada popularitas film, melainkan pada bagaimana tubuh The Creature yang secara historis berkaitan dengan monstrositas dikonstruksi kembali melalui strategi visual dan naratif yang lebih kompleks.

Dalam perspektif studi media kritis, cara film mengonstruksi dan menampilkan tubuh The Creature tidak dapat dipahami sebagai pilihan visual yang sepenuhnya netral. Representasi visual bekerja melalui proses pemilihan dan pengorganisasian tanda yang mengarahkan perhatian pada

aspek tertentu dari objek yang ditampilkan (Hall, 1997; Fuchs, 2023). Untuk membaca bagaimana keterlihatan tubuh *The Creature* dibentuk melalui teks film, penelitian ini menggunakan konsep spectacle dari Guy Debord. Konsep tersebut menjelaskan kondisi ketika citra dan representasi memperoleh posisi penting dalam memediasi hubungan sosial serta membentuk cara realitas dipahami (Debord, 1994; Frederico, 2010). Dalam konteks penelitian ini, konsep spectacle digunakan untuk melihat bagaimana tubuh *The Creature* ditempatkan, ditampilkan, dan diberi perhatian melalui konstruksi audiovisual film.

Dalam logika spectacle, citra yang ditampilkan tidak hanya merepresentasikan realitas, tetapi juga turut membentuk pemaknaan terhadap realitas tersebut (Debord, 1994; Frederico, 2010). Melalui dominasi citra visual tersebut, berbagai elemen yang sebelumnya dipandang mengerikan dapat mengalami proses estetisasi di dalam teks media. Tubuh yang rusak, deformitas, dan bentuk *grotesque* direkonstruksi melalui pengolahan elemen sinematik seperti atmosfer ruang, pencahayaan gotik yang redup, serta komposisi warna yang artistik (Sipos, 2010). Ketika keindahan visual yang ditampilkan di permukaan layar (*what is shown*) menjadi pusat perhatian, karakteristik tubuh yang secara konvensional diasosiasikan dengan kengerian dapat memperoleh pemaknaan visual yang berbeda. Pada akhirnya, pengolahan visual dalam film tidak lagi sekadar menampilkan kengerian tubuh, tetapi juga dapat

mengonstruksinya menjadi pengalaman estetis yang menawarkan bentuk *aesthetic pleasure* bagi penonton (Farragher-Hanks, 2023).

Perkembangan sinema horor kontemporer pada dasarnya membuka ruang diskusi yang lebih kompleks mengenai bagaimana kengerian dikonstruksi di dalam teks film. Dalam konteks konvensional, anatomi tubuh makhluk yang rusak, penuh jahitan, dan distorsif di dalam sebuah film umumnya diposisikan sebagai objek yang dikonstruksi untuk membangun rasa tidak nyaman, jijik (*disgust*), maupun ketakutan (*fear*). Distorsi biologis tubuh tersebut merupakan karakteristik utama dari genre *body horror* yang secara tradisional bekerja melalui pelanggaran terhadap bentuk-bentuk normatif tubuh manusia demi menghasilkan efek kejut atau abjeksi (Reyes, 2014).

Namun, sinema horor kontemporer tidak lagi semata-mata mengandalkan sensasi teror melalui efek kejut gambar (*jumpscare*), tetapi juga berkembang menuju bentuk pengalaman sinematik yang lebih atmosferik, puitis, dan artistik (Walton, 2018). Melalui strategi tersebut, teks film horor tidak lagi semata-mata bertumpu pada alur ketakutan yang bersifat linier, tetapi lebih mengandalkan kemampuan elemen sinematografi dalam membangun udara, atmosfer, dan lingkungan visual di atas layar (*air, atmosphere, and environment*) guna menciptakan keterikatan sensorik bagi penonton (Walton, 2018). Ketegangan antara karakteristik tubuh yang secara konvensional diasosiasikan dengan kengerian dan pengolahan atmosfer visual yang estetis tersebut kemudian

membentuk ruang bagi bekerjanya logika *spectacle* dalam tayangan horor kontemporer.

Konstruksi tubuh yang dianggap mengerikan sebagai objek visual yang estetis sebenarnya tidak hanya ditemukan dalam film *Frankenstein* (2025). Representasi visual atas tubuh yang cacat atau *grotesque* telah lama hadir dalam sejarah sinema gotik dan terus berulang dalam berbagai bentuk. Namun, *Frankenstein* (2025) muncul sebagai kasus kontemporer yang relevan karena menghadirkan pengolahan visual terhadap tubuh The Creature yang secara konvensional diasosiasikan dengan kengerian melalui berbagai elemen sinematik. Melalui pendekatan Guillermo del Toro, film ini dapat dibaca sebagai ruang di mana kengerian tubuh The Creature dikonstruksi dan diolah secara visual di atas layar. Teks film ini tetap menampilkan The Creature dengan wujud yang rusak, tidak simetris, serta dipenuhi jahitan prostetik kasar, sebuah representasi yang dalam tradisi horor konvensional biasanya diasosiasikan dengan rasa takut dan jijik. Akan tetapi, alih-alih mempertahankan fungsi tersebut secara langsung, film ini justru menata ulang kengerian tubuh tersebut melalui pembangunan *film mood* dan atmosfer visual yang lebih halus dan terasa imersif (Walton, 2018).

Keindahan visual yang dihadirkan dalam film horor menunjukkan bahwa elemen yang sebelumnya identik dengan kengerian juga dapat dikonstruksi menjadi sebuah tontonan yang memiliki nilai estetis (Farragher-Hanks, 2023). Tingginya angka penayangan serta perhatian

global yang diraih film ini tidak serta-merta menunjukkan bahwa konvensi horor yang lebih mengandalkan *jumpscare*, seperti pada film *Insidious* (2010) dan *Annabelle* (2014), telah sepenuhnya ditinggalkan. Sebaliknya, fenomena ini menunjukkan bahwa film horor kontemporer dapat hadir melalui bentuk pengolahan kengerian yang semakin beragam. Dalam perkembangannya, film horor tidak lagi semata-mata mengandalkan kemampuannya dalam membangun ketakutan atau kejutan instan, tetapi juga dapat menyerap elemen menyeramkan dan mengolahnya kembali menjadi tontonan bernilai estetis (Engell, 2024). Pengolahan visual tersebut menunjukkan bahwa wujud tubuh yang hancur sekalipun dapat dikonstruksi menjadi objek tontonan yang memikat secara visual, tanpa sepenuhnya menghilangkan karakteristik kengerian yang melekat pada tubuh tersebut.

Melalui pengolahan elemen sinematografi seperti framing, pencahayaan, komposisi warna, serta pembentukan atmosfer, tubuh *The Creature* memperoleh penekanan visual yang berbeda dalam berbagai adegan. Di sisi lain, film ini juga memberikan ruang bagi *The Creature* sebagai subjek yang memiliki pengalaman dan cerita personal, karena film ini memperlihatkan bagaimana tubuh yang diasosiasikan dengan kengerian dinegosiasikan kembali melalui berbagai elemen sinematik dan dapat memperoleh daya tarik estetis. Ketegangan antara subjektivitas karakter dan keterlihatan tubuhnya sebagai objek visual inilah yang menjadi salah satu aspek penting untuk dianalisis lebih lanjut dalam

penelitian ini. Dengan demikian, kajian terhadap *Frankenstein* (2025) tidak semata-mata dilakukan karena keunikannya sebagai teks tunggal, melainkan karena film ini memperlihatkan bagaimana tubuh yang dianggap mengerikan dinegosiasikan kembali melalui berbagai elemen sinematik, hingga akhirnya dapat diposisikan sebagai objek tontonan yang estetik.

Untuk mengurai kompleksitas jalinan tanda dalam film *Frankenstein* (2025), penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisis semiotika struktural model John Fiske sebagai perangkat utama. Pendekatan ini tidak berfokus pada pengukuran dampak media di luar teks, melainkan pada upaya membongkar kode-kode televisi (*the codes of television*) yang bekerja secara internal dalam struktur film. Melalui kerangka Fiske, teks film dianalisis dalam tiga lapisan kode yang saling berhubungan. Pada level realitas, analisis diarahkan untuk melihat bagaimana tubuh The Creature yang non-normatif direpresentasikan secara visual melalui elemen seperti kostum, riasan prostetik, serta gestur karakter di hadapan kamera. Selanjutnya, pada level representasi, kajian berfokus pada cara kode-kode teknis sinematografi bekerja membentuk makna, seperti pencahayaan bernuansa gotik yang redup (Sipos, 2010), komposisi warna yang estetik, sudut pengambilan gambar, serta pembentukan atmosfer visual yang menyeluruh dalam layar (Walton, 2018). Pada tahap ini, elemen-elemen tersebut tidak hanya berfungsi sebagai estetika, tetapi juga turut mengonstruksi bagaimana kengerian

tubuh memperoleh pemaknaan visual tertentu di atas layar. Tahap terakhir, yaitu level ideologi, digunakan untuk membaca bagaimana keseluruhan representasi tersebut berkaitan dengan logika *spectacle* yang menempatkan citra sebagai bagian penting dalam masyarakat tontonan (Debord, 1994; Frederico, 2010). Dengan demikian, penggunaan semiotika John Fiske memungkinkan penelitian ini menelusuri secara sistematis bagaimana kode-kode realitas dan representasi bekerja membentuk pemaknaan terhadap tubuh The Creature, yang kemudian dibaca pada level ideologi.

1.2. Rumusan Masalah

Film *Frankenstein* (2025) menghadirkan representasi The Creature yang menarik melalui konstruksi tubuhnya yang tetap ditandai oleh karakteristik fisik non-normatif yang secara konvensional diasosiasikan dengan kengerian. Di satu sisi, film ini tetap mempertahankan karakteristik genre gotik konvensional melalui bentuk tubuh The Creature yang hancur, asimetris, dan dipenuhi oleh jahitan prostetik. Dalam konvensi sinema horor, visualisasi tubuh yang rusak tersebut lazimnya diposisikan sebagai generator ketakutan (*fear generator*) yang diasosiasikan dengan rasa takut, tidak nyaman, serta abjeksi.

Namun demikian, melalui arahan Guillermo del Toro, karakteristik tubuh tersebut memperoleh pengolahan yang berbeda dalam film *Frankenstein* (2025). Film ini tidak hanya menempatkan The Creature melalui karakteristik fisiknya yang mengerikan, tetapi juga memberikan

ruang bagi pengalaman emosional dan subjektivitasnya sebagai karakter. Pada saat yang sama, melalui pengolahan berbagai elemen sinematik, karakteristik fisik The Creature tetap menjadi pusat perhatian yang dikonstruksi sebagai daya tarik estetis di atas layar.

Ketegangan tersebut kemudian mendasari masalah utama dalam penelitian ini. Persoalan penelitian terletak pada bagaimana tubuh non-normatif The Creature tidak sekadar hadir sebagai karakteristik fisik tokoh, tetapi memperoleh makna melalui cara film menampilkan, menempatkan, dan memperlakukan tubuh tersebut di dalam narasi. Pemaknaan tersebut dibentuk melalui berbagai kode yang bekerja di dalam teks film dan dapat memperlihatkan bagaimana perbedaan fisik The Creature diposisikan dalam hubungan dengan karakter, ruang, maupun konstruksi sinematik yang menyertainya. Untuk memahami proses tersebut, penelitian ini diarahkan untuk menjawab pertanyaan bagaimana teks film *Frankenstein* (2025) mengonstruksi makna atas tubuh non-normatif The Creature?

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana teks film *Frankenstein* (2025) mengonstruksi makna atas tubuh non-normatif The Creature.

1.4. Signifikansi Penelitian

1.4.1. Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian komunikasi dan media mengenai representasi tubuh dalam film, khususnya dalam memahami bagaimana makna atas perbedaan fisik dikonstruksi melalui kode-kode dalam teks audiovisual. Melalui semiotika John Fiske, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memahami hubungan antara penampilan fisik, perilaku karakter, serta elemen sinematik dalam membentuk pemaknaan terhadap tubuh non-normatif.

1.4.2. Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi praktisi industri kreatif dalam memahami bagaimana penggunaan elemen sinematik dapat membentuk representasi tubuh dan karakter di dalam film. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pembuat film dalam melihat bagaimana framing, pencahayaan, suara, gerak tubuh, serta elemen sinematik lainnya dapat membentuk pemaknaan terhadap perbedaan fisik karakter.

1.4.3. Sosial

Penelitian ini diharapkan dapat mendorong masyarakat untuk lebih kritis dalam memahami representasi tubuh dalam media film. Melalui film *Frankenstein* (2025), penelitian ini menunjukkan

pentingnya melihat bahwa perbedaan fisik karakter tidak hanya hadir sebagai bagian dari cerita, tetapi memperoleh makna melalui berbagai kode yang bekerja dalam teks film. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat mendukung literasi media dalam memahami bagaimana film membentuk pemaknaan terhadap tubuh dan perbedaan fisik melalui representasi.

1.5. Kerangka Pemikiran Teoritis

1.5.1. State of The Art

Penelitian mengenai representasi tubuh dan monstrositas dalam media film telah menjadi perhatian dalam kajian komunikasi dan budaya, terutama dalam melihat bagaimana tubuh yang dianggap berbeda dikonstruksi melalui tanda-tanda visual dan naratif. Film bukan sekadar hiburan, melainkan ruang representasi di mana identitas, perbedaan tubuh, serta relasi antara tubuh dan norma sosial dimaknai secara simbolis. Untuk memetakan posisi penelitian ini, dilakukan tinjauan terhadap beberapa studi terdahulu sebagai berikut.

Pertama, penelitian mengenai representasi The Creature dalam adaptasi *Frankenstein* abad ke-21 dilakukan oleh Mitchell (2021) melalui penelitian berjudul *Frankenstein's Creature on Film in the Twenty-first Century: Posthuman Monster, Saviour, and Victim Narratives*. Ide utama penelitian ini adalah melihat perkembangan representasi The Creature dalam enam adaptasi film

dan televisi kontemporer melalui perspektif *posthuman embodiment*. Mitchell mengidentifikasi tiga bentuk narasi, yaitu *posthuman monster*, *posthuman saviour*, dan *posthuman victim*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa representasi The Creature tidak lagi terbatas pada sosok monster yang mengancam manusia, tetapi berkembang menjadi figur yang dapat diposisikan sebagai penyelamat maupun korban, sehingga membuka representasi The Creature yang lebih kompleks.

Kedua, Smith (2018) melalui penelitian berjudul *Walk This Way: Frankenstein's Monster, Disability Performance, and Zombie Ambulation* mengangkat topik mengenai representasi tubuh dan gerak monster Frankenstein melalui perspektif *disability*. Ide utama penelitian ini adalah menelaah *Frankenstein walk* sebagai bentuk *disability performance* yang berkembang dalam film dan budaya populer. Smith menunjukkan bahwa perbedaan tubuh dan gerak tidak memperoleh makna semata-mata dari kondisi fisik tubuh, melainkan melalui pertemuannya dengan ekspektasi budaya mengenai bagaimana tubuh seharusnya terlihat dan bergerak. Respons dan tatapan terhadap tubuh yang berbeda dapat menghasilkan stigmatisasi dan konstruksi tubuh sebagai sesuatu yang menyimpang, tetapi juga membuka kemungkinan pembacaan alternatif terhadap norma tubuh.

Ketiga, Borham-Puyal (2023) melalui penelitian berjudul *Reorienting the Gaze: Monstrous Bodies in Remediations of Frankenstein* mengangkat topik mengenai konstruksi tubuh monstrous dalam berbagai remediasi visual *Frankenstein*. Ide penelitian ini adalah melihat bagaimana konsep *gaze* dan *scopic power* bekerja dalam membentuk cara tubuh monstrous dilihat dan dimaknai. Borham-Puyal menemukan bahwa narasi visual dapat mengarahkan penonton pada *recognition* maupun *detachment* terhadap monster di layar, sehingga framing dapat mempertahankan ataupun mempertanyakan konstruksi *otherness*. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa remediasi *Frankenstein* dapat mempertahankan maupun menantang relasi kekuasaan visual antara pihak yang melihat dan yang menjadi objek tatapan.

Keempat, Hall (2016) melalui penelitian berjudul *Horrible Heroes: Liberating Alternative Visions of Disability in Horror* mengangkat topik mengenai konstruksi sosial disability dalam genre horor. Ide utama penelitian ini adalah melihat bagaimana citra disability yang secara konvensional digunakan untuk memperkuat efek horor juga dapat digunakan untuk menantang asumsi *ableist*. Dengan menggunakan kerangka Julia Kristeva mengenai *abjection*, Hall menunjukkan bahwa mekanisme dalam genre horor yang umumnya mendukung asumsi *ableist* juga dapat digunakan untuk mensubversi pandangan tersebut. Melalui karya Tim Burton dan

Stephen King, Hall menunjukkan adanya kemungkinan representasi alternatif yang membuka ruang bagi pemaknaan berbeda terhadap *disability* dalam genre horor.

Kelima, Farragher-Hanks (2023) melalui penelitian berjudul *Blood as a Fashion Statement: On the Trend of 'Abjection Chic' in Contemporary Horror Cinema* mengangkat topik mengenai estetisasi unsur-unsur abjek dalam sinema horor kontemporer. Ide utama penelitian ini adalah menjelaskan fenomena *abjection chic*, yaitu kecenderungan film kontemporer mengadopsi gaya dan citra dari film kultus yang diasosiasikan dengan eksek, kekerasan, dan abjection, tetapi mengolah unsur-unsur tersebut dalam bentuk audiovisual yang lebih terkontrol. Melalui analisis terhadap *Last Night in Soho* (2021) dan *Men* (2022), Farragher-Hanks menemukan bahwa unsur abjek dapat diarahkan menuju koherensi naratif dan apresiasi formal-estetis tanpa sepenuhnya mempertahankan daya ganggu sensoriknya.

Dari berbagai penelitian di atas, terlihat bahwa kajian terdahulu telah membahas perkembangan representasi *The Creature*, relasi antara perbedaan tubuh dengan norma sosial, peran gaze dalam konstruksi tubuh monstrous, representasi *disability* dalam horor, serta estetisasi unsur abjek. Meskipun demikian, kajian-kajian tersebut belum secara khusus menjelaskan bagaimana makna atas tubuh non-normatif *The Creature* dalam film *Frankenstein* (2025)

dikonstruksi melalui hubungan antara kode-kode sosial, teknis, dan ideologis di dalam teks film. Berangkat dari ruang tersebut, penelitian ini menggunakan semiotika John Fiske untuk menguraikan proses konstruksi makna tersebut melalui level realitas, representasi, dan ideologi. Kebaruan penelitian ini terletak pada upaya memahami bagaimana film *Frankenstein* (2025) membentuk pemaknaan terhadap tubuh non-normatif The Creature melalui berbagai kode yang bekerja di dalam teks film.

1.5.2. Paradigma Penelitian

Paradigma merupakan sebuah kerangka berpikir atau model yang digunakan untuk menginterpretasikan suatu fenomena. Cohen, Manion, & Morrison (2018) mendefinisikan paradigma sebagai tujuan atau landasan filosofis yang mendasari pelaksanaan suatu penelitian. Dengan demikian, paradigma dapat dipahami sebagai kerangka konseptual yang terdiri atas konsep, metode, serta aturan-aturan yang digunakan sebagai acuan dalam keseluruhan proses penelitian. Paradigma kritis digunakan untuk melihat realitas komunikasi secara lebih reflektif dengan menekankan bahwa media berfungsi sebagai ruang produksi makna bagi kelompok dominan untuk mempertahankan kekuasaan dengan mengendalikan wacana, sehingga berpotensi untuk memarginalkan kelompok lain (Yasir ', 2012).

Dalam konteks penelitian ini, paradigma kritis digunakan untuk membongkar bagaimana teks film *Frankenstein* (2025) mengonstruksi makna atas tubuh non-normatif The Creature. Peneliti tidak melihat berbagai tanda dan elemen sinematik di dalam film sebagai sesuatu yang netral, melainkan sebagai bagian dari proses representasi yang dapat membentuk pemaknaan tertentu terhadap perbedaan fisik. Melalui paradigma ini, hubungan antara level realitas, representasi, dan ideologi dianalisis untuk memahami pemaknaan yang dibentuk teks film terhadap tubuh The Creature.

1.5.3. Teori Representasi

Representasi secara sederhana dapat dipahami sebagai proses pembentukan makna mengenai suatu realitas melalui tanda, simbol, atau bahasa tertentu. Menurut Stuart Hall (1997), representasi tidak sekadar mencerminkan realitas, melainkan merupakan proses aktif dalam membangun makna melalui bahasa, simbol, dan sistem tanda yang digunakan dalam masyarakat (Ica & Setyawan, 2024). Dengan kata lain, apa yang ditampilkan pada media bukanlah realitas yang sebenarnya, melainkan realitas yang telah dikonstruksi agar memuat perspektif tertentu. Hall menjelaskan bahwa representasi bekerja melalui dua sistem utama,

- a. Mental Representation: Sistem klasifikasi dalam pikiran yang menyusun objek, orang, dan peristiwa di dunia nyata

menjadi kumpulan konsep atau "peta mental" agar bisa kita pahami.

- b. Language: Sistem tanda (bunyi, gambar, kata) yang berfungsi untuk mengomunikasikan dan menerjemahkan konsep-konsep di pikiran tersebut kepada orang lain.

Makna tidak melekat pada objek secara alami, tetapi dihasilkan melalui proses interpretasi yang dipengaruhi oleh konteks sosial dan budaya. Hal ini diperkuat oleh Christian Fuchs yang menyatakan bahwa representasi dalam media modern berperan aktif dalam membentuk pengetahuan sosial dan cara pandang masyarakat terhadap suatu fenomena (Fuchs, 2023).

Dalam media, representasi berperan dalam membentuk bagaimana berbagai objek, identitas, dan perbedaan dimaknai. Proses tersebut berlangsung melalui sistem representasi yang menggunakan bahasa, gambar, maupun tanda-tanda lainnya untuk membentuk dan mengomunikasikan makna (Hall, 1997). Dengan demikian, media tidak hanya menyajikan suatu realitas, tetapi juga membentuk pemaknaan melalui cara realitas tersebut direpresentasikan. Proses pemaknaan tersebut juga berkaitan dengan konteks sosial serta relasi yang bekerja dalam praktik komunikasi dan media (Fuchs, 2023). Representasi kemudian menjadi proses konstruksi makna yang menentukan bagaimana suatu objek, karakter, maupun perbedaan dimaknai di dalam teks media.

Dalam penelitian ini, konsep representasi digunakan untuk memahami bagaimana makna mengenai perbedaan fisik tidak muncul secara alami, melainkan dibentuk melalui sistem tanda yang bekerja dalam media film. Sejalan dengan pemikiran Stuart Hall, representasi dipahami sebagai proses produksi makna yang melibatkan bahasa dan simbol visual. Dalam konteks ini, representasi wujud fisik *The Creature* dalam film *Frankenstein* (2025) dilihat sebagai hasil konstruksi visual. Melalui tanda-tanda sinematik, wujud karakter yang secara konvensional diasosiasikan dengan kengerian dapat dikonstruksi dan memperoleh pemaknaan tertentu di dalam teks film.

1.5.4. Teori Spectacle

Di era perkembangan media kontemporer, citra tidak hanya berfungsi untuk merepresentasikan realitas, tetapi juga memiliki posisi penting dalam membentuk bagaimana realitas tersebut ditampilkan dan dipahami. Konsep spectacle yang dikemukakan oleh Guy Debord menjelaskan kondisi ketika relasi sosial semakin dimediasi melalui citra dan representasi yang ditampilkan (Debord, 1994; Frederico, 2010). Dalam logika *spectacle*, apa yang ditampilkan melalui citra kemudian memperoleh posisi dominan dalam membentuk pengalaman terhadap realitas.

Hubungan antara apa yang ditampilkan dan apa yang tidak secara langsung terlihat juga menjadi bagian penting dalam

memahami cara kerja *spectacle*. Gumb (2007) menjelaskan hubungan tersebut melalui konsep *what is shown* dan *what is hidden*, yaitu bagaimana perhatian dapat lebih terarah pada aspek yang ditampilkan dalam suatu representasi. Dengan demikian, citra tidak hanya memperlihatkan suatu objek, tetapi juga dapat mengarahkan perhatian terhadap aspek tertentu dari objek tersebut.

Dalam konteks film horor kontemporer, kengerian fisik karakter tidak hanya dikonstruksi untuk memicu rasa takut, tetapi juga dapat diolah melalui berbagai elemen sinematik untuk membangun pengalaman visual tertentu. Pengolahan elemen seperti pencahayaan, sudut kamera, komposisi visual, serta pembangunan atmosfer atau *film mood* memungkinkan unsur-unsur kengerian memperoleh bentuk penyajian yang lebih atmosferik (Sipos, 2010; Walton, 2018). Melalui pengolahan tersebut, elemen yang secara konvensional diasosiasikan dengan kengerian dapat tetap mempertahankan karakteristiknya sekaligus menawarkan pengalaman estetis bagi penonton. Dalam situasi ini, rasa takut tidak hanya dapat berfungsi sebagai respons negatif, tetapi juga menjadi bagian dari pengalaman menikmati tayangan horor (Clasen, 2017).

Dalam penelitian ini, teori *spectacle* digunakan pada level ideologi untuk memahami bagaimana tubuh The Creature ditempatkan sebagai objek perhatian melalui konstruksi teks film. Karakteristik fisiknya yang secara konvensional diasosiasikan

dengan kengerian dibaca melalui konsep *spectacle* untuk melihat bagaimana perbedaan tubuh tersebut terus ditampilkan, diberi penekanan, dan diarahkan untuk memperoleh perhatian. Pembacaan ini tidak hanya melihat tubuh sebagai sesuatu yang terlihat di dalam film, tetapi juga mempertanyakan cara teks membentuk sudut pandang tertentu terhadap tubuh yang berbeda. Melalui penekanan yang berulang, representasi tersebut dapat membuat cara melihat tertentu terhadap tubuh *The Creature* tampak wajar di dalam realitas film. Karena itu, konsep *spectacle* digunakan untuk membaca bagaimana keterlihatan tubuh berhubungan dengan pembentukan makna dan cara pandang terhadap tubuh non-normatif pada level ideologi.

1.5.5. Aesthetic Pleasure dan Paradox of Horror

Aesthetic pleasure dalam film horor menunjukkan bahwa unsur yang mengerikan, mengganggu, atau abjek tidak selalu bekerja hanya sebagai sumber ketakutan. Pengolahan audiovisual dapat mengarahkan unsur-unsur tersebut menjadi bagian dari pengalaman estetis melalui komposisi visual, atmosfer, maupun koherensi naratif. Farragher-Hanks (2023) menunjukkan kecenderungan tersebut melalui konsep *abjection chic*, ketika unsur abjek yang secara konvensional bersifat disruptif diolah ke dalam bentuk audiovisual yang lebih terkontrol sehingga dapat menghasilkan apresiasi formal-estetis dan pengalaman menonton

yang lebih koheren. Dengan demikian, pengalaman estetis dalam horor dapat muncul bersamaan dengan keberadaan unsur-unsur yang tetap membawa karakteristik mengganggu atau mengerikan.

Ketegangan antara rasa tidak nyaman dan ketertarikan terhadap horor juga dijelaskan oleh Noël Carroll melalui konsep *paradox of horror*. Carroll (1990) mempertanyakan mengapa seseorang secara sukarela mencari karya yang dirancang untuk memunculkan rasa takut dan jijik. Menurut Carroll, daya tarik horor tidak semata-mata terletak pada emosi negatif tersebut, tetapi juga pada rasa ingin tahu dan fascination terhadap monster serta proses naratif yang mengungkap keberadaan, sifat, dan ancamannya. Dengan demikian, sesuatu yang mengerikan tetap dapat menarik untuk diperhatikan karena menawarkan keterlibatan kognitif melalui proses penemuan dan pemahaman terhadap objek horor (Carroll, 1990).

Dalam penelitian ini, *aesthetic pleasure* dan *paradox of horror* digunakan untuk membantu memahami kemungkinan adanya ketegangan antara kengerian dan daya tarik dalam konstruksi tubuh The Creature. Kedua konsep tersebut tidak digunakan untuk mengukur respons empiris penonton, melainkan sebagai landasan untuk membaca bagaimana teks film mengorganisasikan unsur naratif dan audiovisual sehingga tubuh yang secara konvensional diasosiasikan dengan monstrositas dapat tetap memperoleh

perhatian dan ketertarikan. Pembacaan tersebut kemudian ditempatkan dalam proses analisis teks untuk melihat bagaimana pemaknaan terhadap tubuh The Creature dibentuk dalam film *Frankenstein* (2025).

1.5.6. Semiotika John Fiske

Semiotika merupakan kajian mengenai tanda (*sign*) dan proses pemaknaan (*signification*) yang menjelaskan bagaimana makna dibentuk dalam komunikasi dan praktik budaya media. Dalam perspektif semiotika kritis, tanda tidak dipahami sebagai sesuatu yang berdiri sendiri dan tetap, melainkan sebagai hasil konstruksi yang dinamis melalui sistem kode-kode budaya yang terorganisir. Dalam hal ini, John Fiske mengembangkan pendekatan semiotik melalui *The Codes of Television* dengan mengelompokkan proses pemaknaan ke dalam tiga tingkatan, yaitu level realitas, representasi, dan ideologi (Fiske, 1982; Yujie et al., 2022). Meskipun dikembangkan dalam konteks televisi, kerangka tersebut juga telah digunakan dalam analisis teks film untuk membaca kode-kode yang bekerja pada level realitas, representasi, dan ideologi (Haqu & Pramonojati, 2022).

Fiske kemudian membagi proses pemaknaan teks media menjadi tiga tingkatan order pertandaan (*three levels of television codes*), yaitu level realitas, level representasi, dan level ideologi. Level realitas merupakan tingkatan pertama yang merujuk pada

elemen-elemen empiris yang ditangkap oleh indra dan dikodekan secara sosial, seperti aspek penampilan fisik, kostum, riasan, ekspresi wajah, hingga gerak-gerik tubuh karakter (Fiske & Hartley, 2003). Pada tahap ini, makna terbentuk dari bagaimana elemen fisik dan perilaku karakter dihadirkan melalui kode-kode sosial seperti penampilan, kostum, riasan, ekspresi, dan gestur sebelum kemudian dikonstruksi lebih lanjut melalui kode-kode teknis pada level representasi.

Selanjutnya, level representasi merupakan tahap ketika elemen realitas tersebut diolah melalui perangkat teknis sinematografi untuk membentuk makna tambahan. Pada tingkat ini, elemen-elemen tersebut dikonstruksi melalui berbagai teknik seperti pengaturan kamera, pencahayaan, tata suara, hingga pembentukan atmosfer secara keseluruhan (Walton, 2018). Proses tersebut membuat elemen yang ditampilkan tidak hanya hadir sebagai objek di hadapan kamera, tetapi memperoleh pemaknaan tertentu melalui pengolahan kode-kode teknis di dalam teks film (Ammer, 2020).

Kemudian, Fiske memperkenalkan level ideologi sebagai tingkatan ketiga yang mengikat seluruh kode pada level realitas dan representasi ke dalam sistem pemaknaan yang lebih luas. Pada tahap ini, berbagai kode yang bekerja di dalam teks diorganisasikan melalui nilai dan cara pandang tertentu sehingga representasi memperoleh makna ideologis (Yujie et al., 2022). Dalam penelitian

ini, level ideologi digunakan untuk membaca bagaimana keseluruhan konstruksi tubuh *The Creature* berkaitan dengan logika *spectacle* yang menempatkan citra sebagai bagian penting dalam masyarakat tontonan (Debord, 1994; Frederico, 2010).

Dengan demikian, semiotika John Fiske digunakan untuk menelusuri proses pembentukan makna atas tubuh *The Creature* melalui hubungan antara level realitas, representasi, dan ideologi. Karakteristik fisik dan perilaku *The Creature* terlebih dahulu dibaca pada level realitas, kemudian dilihat bagaimana pemaknaan tersebut diperkuat melalui elemen sinematik pada level representasi. Hasil dari kedua level tersebut selanjutnya dibaca pada level ideologi untuk melihat cara pandang yang terbentuk terhadap tubuh non-normatif *The Creature*. Melalui proses ini, penelitian dapat memahami bagaimana berbagai kode di dalam teks film bekerja secara bertahap dalam mengonstruksi makna atas tubuh *The Creature*.

1.5.7. Film sebagai Media Representasi

Film merupakan salah satu bentuk media yang menggabungkan unsur gambar bergerak, suara, dan narasi dalam menyampaikan pesan kepada khalayak. Sebagai medium, film membangun pengalaman dan makna melalui pengorganisasian berbagai elemen yang bekerja di dalam teks film. Bordwell dan Thompson (2010) menjelaskan bahwa bentuk film tersusun melalui

berbagai elemen seperti narasi, *mise-en-scène*, sinematografi, editing, dan suara. Melalui pengorganisasian elemen-elemen tersebut, film tidak hanya menyampaikan cerita, tetapi juga membentuk cara suatu objek, karakter, maupun peristiwa ditampilkan di atas layar.

Dalam proses tersebut, setiap elemen film tidak bekerja secara terpisah, melainkan saling berhubungan dalam membentuk keseluruhan penyajian film. Pengaturan *mise-en-scène* menentukan bagaimana karakter, kostum, riasan, serta ruang dihadirkan di hadapan kamera, sementara sinematografi mengatur bagaimana elemen-elemen tersebut ditampilkan melalui *framing*, sudut pengambilan gambar, pencahayaan, dan berbagai teknik lainnya. *Editing* dan suara juga turut membentuk bagaimana rangkaian gambar tersebut disusun dan dihadirkan sebagai suatu pengalaman film (Bordwell & Thompson, 2010). Melalui pengorganisasian berbagai elemen tersebut, film tidak hanya menjadi sarana penyampaian cerita, tetapi juga menjadi bagian dari praktik media yang turut membentuk bagaimana realitas sosial ditampilkan dan dimaknai (Couldry, 2012).

Selain bekerja melalui berbagai elemen sinematik, film juga berperan sebagai medium komunikasi yang dapat menyampaikan gagasan, nilai, dan ideologi melalui representasi yang dihadirkan (Tombu, 2024). Dalam hal ini, film tidak hanya menjadi sarana

penyampaian cerita, tetapi juga menjadi ruang bagi berbagai realitas sosial untuk direpresentasikan dan dimaknai. Dalam kaitannya dengan penelitian ini, film menjadi medium yang memungkinkan karakteristik fisik The Creature memperoleh pemaknaan melalui pengolahan berbagai elemen sinematik. Tubuh The Creature yang dipenuhi luka, jahitan, dan bentuk fisik yang tidak simetris tidak hanya ditampilkan sebagai bagian dari karakter, tetapi juga dikonstruksi melalui pencahayaan, sudut kamera, komposisi visual, suara, serta elemen-elemen sinematik lainnya. Melalui proses tersebut, film *Frankenstein* (2025) menjadi teks yang dapat dianalisis untuk melihat bagaimana tubuh The Creature dikonstruksi dan memperoleh pemaknaan tertentu di atas layar.

1.5.8. Konstruksi Tubuh Non-Normatif dalam Sinema Horor

Dalam kajian sosial dan budaya, tubuh tidak dipahami sebagai sesuatu yang netral ataupun tetap, melainkan sebagai ruang makna yang terus dibentuk melalui konstruksi sosial. Shilling (2012) menjelaskan bahwa tubuh dapat dipahami sebagai sebuah *social project*, yaitu tubuh yang makna dan nilainya tidak terlepas dari konteks sosial dan budaya di masyarakat. Pemaknaan terhadap tubuh tersebut juga dapat hadir dalam media ketika karakteristik fisik tertentu direpresentasikan melalui berbagai tanda dan elemen yang bekerja di dalam teks media.

Ketika direpresentasikan dalam media, karakteristik fisik tertentu dapat memperoleh makna melalui hubungannya dengan norma mengenai bagaimana tubuh dianggap seharusnya terlihat dan berfungsi (Smith, 2018). Perbedaan fisik pada tubuh tidak dengan sendirinya menjadikan tubuh tersebut sebagai sesuatu yang menyimpang atau tidak sesuai. Garland-Thomson (2011) menjelaskan melalui konsep *misfit* bahwa ketidaksesuaian muncul melalui hubungan antara karakteristik tubuh dengan lingkungan tempat tubuh tersebut berada. Dalam konsep ini, *misfit* tidak melekat secara otomatis pada kondisi fisik seseorang, tetapi muncul ketika karakteristik suatu tubuh tidak sesuai dengan lingkungan tertentu. Oleh karena itu, tubuh yang mengalami *misfit* dalam suatu kondisi dapat mengalami *fit* dalam kondisi lainnya.

Pembahasan mengenai tubuh non-normatif juga bersinggungan dengan kajian *disability* yang menunjukkan bahwa pemaknaan terhadap kondisi tubuh tidak terlepas dari standar mengenai tubuh yang dianggap normal. Dalam konteks tersebut, Bogart dan Dunn (2019) menjelaskan *ableism* sebagai stereotip, prasangka, diskriminasi, dan penindasan sosial terhadap penyandang disabilitas. Mereka juga menjelaskan bahwa *social model of disability* tidak menempatkan disability semata-mata sebagai kondisi yang melekat pada individu, tetapi sebagai konstruksi sosial yang berkaitan dengan lingkungan dan masyarakat

yang tidak mengakomodasi karakteristik tubuh tertentu. Dengan demikian, perspektif ini memberikan konteks untuk memahami bahwa perbedaan fisik tidak dengan sendirinya menentukan suatu tubuh sebagai menyimpang atau tidak sesuai, melainkan memperoleh makna melalui norma serta lingkungan tempat tubuh tersebut berada.

Pemaknaan terhadap perbedaan tubuh dalam sinema horor juga dapat berkaitan dengan konstruksi monstrositas. Cohen (1996) menjelaskan bahwa monster dapat dipahami sebagai konstruksi budaya yang merefleksikan bagaimana suatu masyarakat memaknai perbedaan dan batas-batas yang dibentuk di dalamnya. Dalam film horor, karakteristik tubuh seperti luka, deformitas, maupun bentuk fisik yang dianggap tidak biasa kemudian dapat menjadi bagian dari konstruksi kengerian melalui pengolahan berbagai elemen sinematik. Sipos (2010) menjelaskan bahwa elemen seperti riasan, kostum, *framing*, pencahayaan, *editing*, dan suara dapat bekerja secara bersama dalam membangun pengalaman horor di dalam film. Dalam perkembangan tertentu pada sinema horor kontemporer, unsur-unsur yang diasosiasikan dengan kengerian juga dapat diolah melalui penyajian estetis sehingga tidak hanya menghasilkan rasa takut atau tidak nyaman, tetapi juga menawarkan pengalaman visual tertentu kepada penonton (Farragher-Hanks, 2023).

Berdasarkan pembahasan tersebut, karakteristik fisik The Creature seperti luka, jahitan, dan bentuk tubuh yang tidak simetris terlebih dahulu dipahami sebagai perbedaan fisik, bukan sebagai misfit yang secara otomatis melekat pada tubuhnya. Mengacu pada konsep misfit Garland-Thomson (2011), perbedaan tersebut dibaca melalui hubungan The Creature dengan lingkungan dan ruang tempat tubuhnya berada, cara karakter lain memandangnya, bentuk penerimaan atau penolakan terhadap tubuhnya, serta norma tubuh yang bekerja di dalam film. Pengolahan karakteristik tersebut melalui berbagai elemen sinematik selanjutnya digunakan untuk melihat bagaimana perbedaan tubuh memperoleh makna di dalam teks film. Dengan demikian, pembahasan mengenai tubuh non-normatif menjadi dasar untuk memahami bagaimana makna atas tubuh The Creature dibentuk melalui hubungan antara kondisi fisik, lingkungan sosial, dan representasi film.

1.6. Operasionalisasi Konsep

1.6.1. Karakteristik Tubuh Non-Normatif

Dalam penelitian kualitatif dengan pendekatan semiotika, operasionalisasi konsep tidak diarahkan untuk mengukur variabel secara statistik, tetapi digunakan sebagai batas konseptual dalam menentukan dan memilah data penelitian. Pada penelitian ini, konsep karakteristik tubuh non-normatif digunakan untuk mengidentifikasi adegan yang menampilkan perbedaan fisik The

Creature dan memperlihatkan bagaimana tubuh tersebut berhubungan dengan lingkungan, karakter lain, serta konstruksi sinematik di dalam film. Unit data penelitian berupa potongan adegan (*scene*) maupun tangkapan gambar (*shot*) dipilih berdasarkan kemunculan tanda-tanda yang relevan dengan konstruksi makna atas tubuh non-normatif The Creature.

Dalam kajian budaya visual, tubuh tidak dipahami sebagai entitas biologis yang netral, tetapi sebagai ruang representasi yang terus dikonstruksi melalui sistem sosial dan media (Shilling, 2012). Garland-Thomson (2011) menjelaskan bahwa kondisi *misfit* tidak melekat secara otomatis pada karakteristik fisik suatu tubuh, tetapi muncul melalui hubungan antara tubuh dengan lingkungan tempat tubuh tersebut berada. Konsep *misfit* tersebut menjadi relevan dalam penelitian ini karena memungkinkan perbedaan fisik The Creature dipahami melalui hubungannya dengan lingkungan, bukan sebagai ketidaksesuaian yang secara otomatis melekat pada tubuh. Karena The Creature merupakan karakter yang tubuhnya dibentuk melalui proses eksperimen, karakteristik tubuh artifisial tersebut juga dapat dilihat melalui hubungan antara tubuh dan teknologi. Arzroomchilar (2024) menjelaskan bahwa teknologi dapat memediasi hubungan manusia dengan tubuh dan lingkungannya serta turut membentuk pengalaman tubuh tersebut.

Untuk mempermudah proses identifikasi dan pemilihan data, karakteristik tubuh non-normatif dalam penelitian ini dijabarkan ke dalam tiga dimensi utama yang diadaptasi dari konsep *misfit* Garland-Thomson (2011) dan konsep *technological corporeality* dari Arzroomchilar (2024), yaitu sebagai berikut:

1. Ketidakselarasan Bentuk Fisik (*Spatial Misfit*)

Merujuk pada hubungan antara karakteristik fisik The Creature dengan ruang atau lingkungan di sekitarnya. Karakteristik seperti bentuk tubuh asimetris, deformitas wajah, atau struktur fisik *grotesque* lainnya dianalisis melalui kesesuaian atau ketidaksesuaiannya dengan lingkungan tempat tubuh tersebut berada (Garland-Thomson, 2011).

2. Modifikasi Fisik Artifisial (*Technological Corporeality*)

Menyoroti tubuh The Creature sebagai hasil eksperimen dan intervensi teknologi, yang ditandai melalui jahitan luka, sambungan jaringan tubuh, maupun bekas operasi yang terlihat di permukaan tubuh (Arzroomchilar, 2024).

3. Disfungsi dan Kekuatan Gerak Tubuh (*Kinaesthetic Misfit*)

Merujuk pada hubungan antara karakteristik gerak dan kemampuan fisik The Creature dengan lingkungan di sekitarnya, seperti gestur kaku, langkah pincang, keterbatasan gerak, maupun ketahanan, pemulihan, dan

kekuatan fisik yang menunjukkan kesesuaian atau ketidaksesuaian tubuh dalam situasi tertentu (Garland-Thomson, 2011).

Melalui ketiga dimensi tersebut, peneliti akan melakukan proses penyaringan data dengan memilih adegan atau tangkapan gambar yang secara eksplisit menampilkan karakteristik tubuh non-normatif *The Creature*. Data yang dipilih meliputi visualisasi tubuh yang asimetris, distorsi wajah, luka jahitan prostetik, bekas penyambungan organ tubuh, hingga pola gerak tubuh yang tidak wajar. Namun, penelitian ini tidak hanya berfokus pada keberadaan tubuh *grotesque* itu sendiri, melainkan juga pada bagaimana karakteristik tubuh tersebut berhubungan dengan lingkungan serta dikonstruksi melalui kode-kode sinematik.

Peneliti akan memilah unit data adegan yang mengeksplorasi karakteristik *misfit* dan modifikasi fisik artifisial tersebut melalui kode-kode sinematik, seperti teknik pencahayaan remang-remang (*low-key lighting*), permainan bayangan (*shadows*), filter pewarnaan (*color grading*) yang dramatis, serta sudut pengambilan gambar (*camera angle*) tertentu (Bordwell & Thompson, 2010). Kehadiran elemen-elemen sinematik tersebut digunakan untuk melihat bagaimana karakteristik tubuh *The Creature* dikonstruksi dan memperoleh pemaknaan tertentu di dalam teks film. Selanjutnya, data yang telah dipilih dianalisis melalui tiga level semiotika John

Fiske untuk melihat bagaimana makna atas tubuh *The Creature* dibentuk melalui level realitas, representasi, dan ideologi, dengan konsep *spectacle*, *aesthetic pleasure*, dan *paradox of horror* digunakan untuk membantu pembacaan pada level ideologi.

1.7. Asumsi Penelitian

Asumsi dasar dalam penelitian ini adalah bahwa film *Frankenstein* (2025) tidak hanya menyajikan cerita atau narasi semata, tetapi juga mengonstruksi wujud fisik *The Creature* yang secara konvensional diasosiasikan dengan kengerian. Penelitian ini berangkat dari asumsi bahwa makna mengenai wujud tubuh tersebut tidak bersifat tetap, melainkan dapat dibentuk melalui pengolahan berbagai elemen sinematik. Berbagai elemen dalam film, seperti pencahayaan, sudut kamera, tata musik, dan alur cerita, diasumsikan sebagai bagian dari sistem tanda yang bekerja secara terorganisasi dalam membentuk pemaknaan terhadap tubuh *The Creature*. Melalui proses tersebut, karakteristik fisik *The Creature* tidak hanya dapat dikonstruksi sebagai bagian dari kengerian, tetapi juga sebagai daya tarik visual yang menawarkan pengalaman estetis bagi penonton. Oleh karena itu, tubuh non-normatif *The Creature* diasumsikan dapat memperoleh pemaknaan yang tidak terbatas pada rasa takut, tetapi juga dapat ditempatkan sebagai objek perhatian visual. Dengan demikian, penelitian ini berangkat dari asumsi bahwa makna atas tubuh *The Creature* dibentuk melalui hubungan antara kode-kode realitas, representasi, dan ideologi yang bekerja di dalam teks film.

1.8. Metode Penelitian

1.8.1. Tipe Penelitian

Penelitian ini menggunakan tipe penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran secara sistematis mengenai suatu fenomena tanpa melakukan manipulasi terhadap objek yang diteliti. Pendekatan kualitatif digunakan karena penelitian ini berfokus pada pemaknaan dan interpretasi terhadap tanda-tanda yang muncul dalam media, sehingga memungkinkan peneliti memahami makna secara mendalam dalam konteks sosial tertentu. Selain itu, penelitian kualitatif menekankan pada proses interpretatif dalam memahami fenomena berdasarkan perspektif subjek dan konteks yang melingkupinya (Denzin & Lincoln, 2005). Penelitian deskriptif kualitatif ini digunakan untuk menganalisis bagaimana makna atas tubuh non-normatif *The Creature* dikonstruksi melalui tanda-tanda yang bekerja dalam film *Frankenstein* (2025).

1.8.2. Situs Penelitian

Penelitian ini merupakan studi teks media yang dilakukan dalam konteks ruang digital, dengan objek penelitian berupa film *Frankenstein* (2025) yang didistribusikan melalui platform Netflix. Sebagai penelitian kualitatif, penelitian ini tidak terikat pada lokasi fisik tertentu, melainkan berlangsung dalam situasi alamiah dimana

peneliti melakukan pengamatan terhadap teks media tanpa melakukan intervensi terhadap objek penelitian.

1.8.3. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah film *Frankenstein* (2025) yang disutradarai oleh Guillermo del Toro dengan durasi sekitar ± 150 menit. Unit analisis dalam penelitian ini berupa adegan (*scene*) dan tangkapan gambar (*shot*) yang dipilih secara purposif berdasarkan relevansinya dengan fokus penelitian, sehingga tidak seluruh adegan dianalisis, melainkan hanya bagian yang merepresentasikan karakteristik tubuh non-normatif tokoh *The Creature*. Film ini merupakan adaptasi dari novel klasik karya Mary Shelley yang mengisahkan tentang Victor Frankenstein dan makhluk ciptaannya, *The Creature*, yang memiliki karakteristik fisik yang berbeda dari tubuh manusia pada umumnya. Penelitian ini secara khusus berfokus pada karakter *The Creature* serta adegan-adegan yang mengeksplorasi materialitas fisiknya melalui dimensi ketidakselarasan bentuk (*spatial misfit*), modifikasi fisik artifisial (*technological corporeality*), dan disfungsi dan kekuatan gerak tubuh (*kinaesthetic misfit*). Ketiga dimensi tersebut tidak hanya digunakan untuk mengidentifikasi karakteristik fisik *The Creature*, tetapi juga untuk melihat hubungannya dengan lingkungan serta bagaimana tubuh tersebut dikonstruksi melalui berbagai elemen sinematik seperti ekspresi wajah, kostum, pencahayaan (*lighting*),

permainan bayangan, sudut pengambilan gambar, suara, dan dialog. Dengan demikian, yang dianalisis bukan keseluruhan cerita film, melainkan bagian-bagian tertentu yang relevan dengan konstruksi makna atas tubuh non-normatif *The Creature* di dalam teks film.

1.8.4. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif yang berupa teks visual dan audio dalam film. Data tersebut meliputi adegan, dialog, ekspresi karakter, *setting*, serta elemen visual lainnya yang berkaitan dengan representasi tubuh non-normatif. Data-data tersebut akan diambil melalui tanda-tanda dari dialog, gambar, maupun potongan adegan yang merepresentasikan bagaimana karakteristik fisik tokoh *The Creature* ditampilkan di atas layar. Tanda-tanda visual dan audio ini kemudian dianalisis untuk melihat bagaimana makna dibangun melalui tiga tingkatan kode budaya, yaitu level realitas, level representasi, dan level ideologi dalam perspektif semiotika John Fiske.

1.8.5. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder.

1. Data primer

Data primer diperoleh langsung dari film *Frankenstein* (2025) sebagai objek utama penelitian. Data yang diambil meliputi

potongan adegan (*scene*), tangkapan gambar (*shot*), ekspresi visual, serta dialog tokoh *The Creature* yang mengeksplorasi wujud fisik non-normatif melalui dimensi ketidakselarasan bentuk (*spatial misfit*), modifikasi fisik artifisial (*technological corporeality*), dan disfungsi dan kekuatan gerak tubuh (*kinaesthetic misfit*). Selain itu, elemen sinematografi juga menjadi bagian dari data primer yang diambil karena berperan langsung dalam membentuk penyajian tubuh *The Creature* di dalam teks film.

2. Data sekunder

Data ini diperoleh dari berbagai sumber pendukung seperti buku, jurnal ilmiah, artikel, dan penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penelitian, khususnya yang berkaitan dengan teori representasi, semiotika John Fiske, konsep materialitas tubuh *misfit*, serta kajian estetika sinema horor. Data sekunder ini digunakan untuk memperkuat analisis interpretatif serta memberikan landasan teoretis dalam memahami konstruksi makna atas tubuh non-normatif *The Creature* di dalam teks film.

1.8.6. Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian kualitatif dapat dikumpulkan melalui berbagai teknik, seperti observasi, wawancara mendalam, maupun dokumentasi, tergantung pada karakteristik objek yang diteliti (Creswell & Creswell, 2026). Dalam penelitian ini, teknik

pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi, karena objek penelitian berupa teks media, yaitu film *Frankenstein* (2025). Observasi dilakukan dengan cara menonton film secara berulang dan mendalam untuk mengidentifikasi adegan, dialog, serta elemen visual yang relevan dengan fokus penelitian. Proses observasi ini bersifat non-partisipan, di mana peneliti tidak terlibat langsung dalam objek yang diamati, melainkan berperan sebagai pengamat terhadap teks media (Sugiyono, 2017).

Selain itu, teknik dokumentasi diterapkan untuk mengarsipkan dan mengelompokkan bukti-bukti visual maupun audio yang berkaitan dengan karakteristik tubuh The Creature. Unit analisis dalam penelitian ini berupa adegan (*scene*) dan tangkapan gambar (*shot*) yang dihimpun secara purposif. Dari keseluruhan durasi film, peneliti terlebih dahulu mengidentifikasi berbagai adegan yang relevan dengan fokus penelitian, kemudian melakukan proses penyaringan berdasarkan tiga dimensi yang telah dirumuskan dalam operasionalisasi konsep, yaitu ketidakselarasan bentuk fisik (*spatial misfit*), modifikasi fisik artifisial (*technological corporeality*), dan disfungsi dan kekuatan gerak tubuh (*kinaesthetic misfit*). Adegan yang telah dipilih kemudian didokumentasikan untuk dianalisis menggunakan tiga level semiotika John Fiske.

Dalam proses penyaringan data, kriteria inklusi meliputi adegan yang menampilkan karakteristik tubuh non-normatif The

Creature berdasarkan ketiga dimensi yang telah ditetapkan. Pada dimensi *spatial misfit* dan *kinaesthetic misfit*, pemilihan data juga mempertimbangkan hubungan antara karakteristik tubuh atau gerak The Creature dengan ruang, lingkungan, maupun respons karakter lain. Selain itu, adegan dipilih berdasarkan keberadaan kode-kode sinematik yang relevan untuk melihat bagaimana tubuh The Creature dikonstruksi di dalam teks film. Sementara itu, kriteria eksklusi meliputi adegan yang tidak berkaitan secara langsung dengan tubuh The Creature, tidak menunjukkan karakteristik yang relevan dengan ketiga dimensi tersebut, serta hanya mengulang bentuk penyajian yang sama tanpa memberikan tanda atau konteks tambahan. Berdasarkan kriteria tersebut, diperoleh 15 adegan sebagai data utama yang kemudian dikelompokkan berdasarkan fokus utama masing-masing adegan, yaitu enam adegan dalam dimensi *spatial misfit*, empat adegan dalam dimensi *technological corporeality*, dan lima adegan dalam dimensi *kinaesthetic misfit*. (Fiske, 2010; Ramadhani et al., 2023).

Dengan demikian, makna dalam suatu teks sinema tidak hanya terletak pada apa yang tampak di permukaan, tetapi juga terbentuk melalui proses interpretasi berjenjang yang melibatkan konteks sosial, pengemasan teknologi komunikasi visual, dan kepentingan ideologis yang melingkupinya.

No.	Adegan	Timestamp	Dimensi	Dasar Pemilihan
-----	--------	-----------	---------	-----------------

1	Scene 4	00:04:00–00:08:12	Spatial Misfit	Menampilkan tubuh The Creature dalam ruang publik yang direspons sebagai ancaman oleh awak kapal.
2	Scene 63	01:12:47–01:14:55	Spatial Misfit	Menampilkan tubuh The Creature yang disembunyikan dan dibatasi secara fisik dalam ruang tahanan.
3	Scene 65	01:15:37–01:16:52	Spatial Misfit	Menampilkan tubuh The Creature sebagai objek yang dipertontonkan dan dinilai oleh karakter lain.
4	Scene 77	01:30:28–01:31:50	Spatial Misfit	Menampilkan respons penolakan terhadap wujud fisik The Creature dalam ruang terbuka meskipun perilakunya tidak mengancam.
5	Scene 102	02:00:21–02:04:02	Spatial Misfit	Menampilkan penolakan Victor terhadap The Creature yang secara eksplisit berkaitan dengan wujud fisiknya.
6	Scene 104	02:05:46–02:06:10	Spatial Misfit	Menampilkan tubuh The Creature secara terbuka di hadapan kerumunan dalam ruang sosial.
7	Scene 47	00:52:38–00:54:52	Technological Corporeality	Menampilkan proses perakitan dan dokumentasi tubuh The Creature sebagai hasil intervensi teknis.
8	Scene 55	01:02:55–01:05:08	Technological Corporeality	Menampilkan pengamatan dan penilaian terhadap tubuh The Creature sebagai hasil ciptaan Victor.

9	Scene 94	01:49:30–01:51:40	Technological Corporeality	Menampilkan arsip proses perakitan yang mengungkap asal-usul tubuh The Creature sebagai tubuh hasil rekonstruksi.
10	Scene 112	02:13:11–02:14:43	Technological Corporeality	Menampilkan kemampuan regenerasi tubuh hasil rekonstruksi setelah mengalami kerusakan fisik ekstrem.
11	Scene 17	00:19:57–00:20:18	Kinaesthetic Misfit	Menampilkan kemampuan gerak dan ketahanan tubuh The Creature ketika berhadapan dengan lingkungan ekstrem berupa lautan dan hamparan es kutub.
12	Scene 59	01:08:13–01:10:18	Kinaesthetic Misfit	Menampilkan respons fisik The Creature terhadap luka serta perubahan kondisi tubuh yang berlangsung di luar pola tubuh manusia pada umumnya.
13	Scene 61	01:10:30–01:11:41	Kinaesthetic Misfit	Menampilkan keterbatasan gerak dan ekspresi The Creature dalam kondisi tubuh yang dirantai dan dikendalikan Victor.
14	Scene 69	01:21:27–01:22:44	Kinaesthetic Misfit	Menampilkan perubahan gerak dari tubuh yang menahan siksaan menjadi kekuatan fisik yang melampaui manusia.
15	Scene 76	01:28:31–01:30:27	Kinaesthetic Misfit	Menampilkan tindakan tubuh The Creature dalam merespons lingkungan yang membatasi gerakannya dengan mematahkan tulang tangannya sendiri untuk melepaskan diri dari belenggu.

1.8.7. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis semiotika John Fiske untuk menganalisis konstruksi tubuh non-normatif dalam film *Frankenstein* (2025). Pemilihan pendekatan Fiske didasarkan pada kemampuannya dalam membongkar lapisan makna teks film yang tidak hanya berhenti pada apa yang terlihat secara langsung, tetapi juga mengungkap bagaimana kode-kode teknis sinematografi bekerja dalam mengonstruksi makna sosial serta ideologi yang terbentuk melalui konstruksi tersebut. Dalam kajian komunikasi, semiotika Fiske menekankan bahwa proses pemaknaan dalam teks media berlangsung dalam beberapa tingkatan yang saling berkaitan, yang dikenal sebagai kode-kode televisi (*television codes*). Fiske membagi jalannya pemaknaan ini ke dalam tiga tingkatan kode budaya (*levels of culture codes*), yaitu level realitas, level representasi, dan level ideologi. Melalui model konseptual ini, teks film dibedah mulai dari tanda-tanda yang dikodekan secara sosial pada level realitas, cara kode-kode teknis mengonstruksi tanda tersebut pada level representasi, hingga ideologi yang terbentuk melalui hubungan antara kedua level tersebut (Fiske, 2010; Ramadhani et al., 2023). Dengan demikian, makna dalam suatu teks film tidak hanya terletak pada apa yang tampak di permukaan, tetapi juga terbentuk melalui proses interpretasi berjenjang yang

melibatkan kode sosial, kode teknis sinematografi, dan ideologi yang bekerja di dalam teks.

1.8.7.1. Analisis Level Realitas

Analisis level realitas merupakan tahap pertama dalam proses pemaknaan yang berfokus pada tanda-tanda yang dikodekan secara sosial (*socially coded*) dan dapat diamati pada objek yang diteliti. Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi tanda-tanda yang tampak melalui penampilan, gestur, ekspresi, serta lingkungan tokoh di dalam teks film. Level realitas berkaitan dengan kode-kode sosial yang ditampilkan melalui karakter dan lingkungan sebelum dianalisis lebih lanjut pada level representasi. Dalam penelitian ini, analisis level realitas mencakup pengamatan terhadap aspek-aspek sebagai berikut (Fiske, 2010; Giannetti, 2010):

1. Penampilan (*Wardrobe & Riasan*): Pengamatan terhadap pakaian, kostum, serta efek tata rias khusus (*prosthetic makeup*) yang melekat pada tubuh tokoh *The Creature* untuk menunjukkan karakteristik fisiknya sebagai makhluk hasil eksperimen artifisial.
2. Gestur dan Ekspresi: Pengamatan terhadap komunikasi nonverbal seperti gerakan tangan, postur tubuh, cara berjalan, tatapan mata, dan ekspresi wajah tokoh yang

merepresentasikan kondisi fisik maupun emosionalnya.

3. Lingkungan (*Setting*): Pengamatan terhadap latar tempat, waktu sejarah, serta elemen atmosferis yang membentuk dunia film dan memberikan informasi mengenai status sosial karakter.

Tahap ini menjadi penting karena berfungsi sebagai dasar untuk mengidentifikasi karakteristik fisik, gerak dan ekspresi tubuh, serta hubungan *The Creature* dengan lingkungan di sekitarnya sebelum dianalisis lebih lanjut melalui kode-kode teknis pada level representasi.

1.8.7.2. Analisis Level Representasi

Analisis level representasi merupakan tahap pemaknaan tingkat kedua yang berfokus pada bagaimana tanda-tanda pada level realitas diolah dan disusun melalui kode-kode teknis sinematografi untuk menghasilkan makna tertentu. Pada tahap ini, tanda-tanda tersebut dianalisis berdasarkan cara elemen sinematik membentuk penyajian objek di dalam teks film. Dalam membaca struktur makna pada level kedua ini, Fiske menjelaskan bahwa representasi dioperasikan melalui kode-kode teknis (*technical codes*) seperti kamera, pencahayaan, penyuntingan, dialog, musik, dan suara (Fiske, 2010). Perangkat kode teknis yang

digunakan sebagai instrumen analisis dalam penelitian ini meliputi:

- **Kamera:** Meliputi sudut pengambilan gambar (*high angle, low angle, eye level*), gerakan kamera (*panning, tilting, tracking, zooming*), serta jenis pengambilan gambar (*close-up, medium shot, long shot*) dalam membingkai tubuh monster.
- **Pencahayaan (*Lighting*):** Meliputi penggunaan kontras cahaya, seperti pencahayaan redup dengan banyak bayangan (*low-key lighting*) atau pencahayaan tajam (*hard lighting*) untuk menciptakan suasana dramatis dan menegangkan.
- **Penyuntingan (*Editing*):** Meliputi proses penyusunan potongan gambar, transisi, dan ritme penyuntingan dalam membentuk hubungan antar-*shot* maupun adegan.
- **Warna (*Color*):** Meliputi penggunaan warna dan color grading dalam membangun suasana serta menonjolkan karakteristik visual tubuh The Creature.
- **Dialog:** Meliputi transmisi percakapan antar-karakter, baik dialog konflik, interogatif, maupun subtekstual yang menyampaikan informasi secara implisit.

- **Musik dan Suara Latar:** Meliputi efek suara (*sound effect*) maupun musik latar yang mendukung suasana serta pemaknaan terhadap kehadiran fisik tokoh.

Melalui elemen-elemen teknis tersebut, analisis level representasi dilakukan secara lebih mendalam untuk melihat bagaimana karakteristik fisik tubuh non-normatif *The Creature* dikonstruksi ke dalam ruang sinematik.

1.8.7.3. Analisis Level Ideologi

Analisis level ideologi merupakan tahap pemaknaan lanjutan, di mana kode-kode pada level realitas dan representasi diorganisasikan ke dalam gagasan, nilai, dan asumsi tertentu yang bekerja di dalam teks media (Fiske, 2010). Dalam penelitian ini, analisis level ideologi digunakan untuk memahami bagaimana keseluruhan kode tersebut membentuk pemaknaan terhadap tubuh *The Creature*. Pada tahap ini, konsep *spectacle* Guy Debord digunakan untuk menginterpretasikan bagaimana karakteristik tubuh *The Creature* dikonstruksi melalui kode-kode sinematik sebagai objek yang ditampilkan dan memperoleh perhatian di dalam teks film (Debord, 1994; Frederico, 2010).

Dalam penelitian ini, seluruh rangkaian teknik analisis data di dilakukan secara sistematis melalui tahapan-tahapan sebagai berikut (Fiske, 2010; Sarantakos, 2013):

- Menonton film *Frankenstein* (2025) secara keseluruhan untuk memahami konteks cerita dan alur narasi.
- Memilih adegan, dialog, dan tangkapan gambar yang berkaitan dengan fokus penelitian, yaitu tubuh non-normatif tokoh *The Creature*, berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditetapkan.
- Mengidentifikasi unit-unit tanda pada adegan terpilih berdasarkan tiga dimensi, yaitu ketidakselarasan bentuk fisik (*spatial misfit*), modifikasi fisik artifisial (*technological corporeality*), dan disfungsi dan kekuatan gerak tubuh (*kinaesthetic misfit*).
- Melakukan analisis level realitas terhadap tanda yang telah dipilih dengan mengidentifikasi penampilan, kostum, gestur, ekspresi wajah, serta lingkungan tokoh.
- Melakukan analisis level representasi untuk melihat bagaimana kode-kode teknis seperti kamera, pencahayaan, penyuntingan, warna, dialog, musik,

dan suara mengonstruksi tubuh *The Creature* di dalam teks film.

- Melakukan analisis level ideologi dengan menginterpretasikan hubungan antara kode-kode pada level realitas dan representasi melalui konsep *spectacle* Guy Debord untuk melihat bagaimana tubuh *The Creature* ditempatkan sebagai objek perhatian di dalam teks film.

1.8.8. Kualitas Data (*goodness criteria*)

Dalam penelitian kualitatif, keabsahan data tidak diukur menggunakan validitas dan reliabilitas seperti dalam penelitian kuantitatif, melainkan menggunakan konsep *trustworthiness* atau *goodness criteria*. Menurut Lincoln dan Guba yang dijelaskan kembali oleh Kalu dan Bwalya, *goodness criteria* dalam penelitian kualitatif meliputi empat aspek utama, yaitu *credibility*, *transferability*, *dependability*, dan *confirmability* (Kalu & Bwalya, 2017).

- *Credibility* (kredibilitas) berkaitan dengan tingkat kepercayaan terhadap hasil penelitian. Dalam penelitian ini, *credibility* dicapai melalui proses pengamatan yang dilakukan secara mendalam dan berulang terhadap film *Frankenstein* (2025), serta pemilihan data yang relevan dengan fokus penelitian, yaitu konstruksi tubuh non-normatif karakter *The Creature*. Dengan

melakukan observasi secara teliti dan konsisten, peneliti berupaya memastikan bahwa interpretasi yang dihasilkan sesuai dengan konteks teks yang dianalisis.

- *Transferability* (transferabilitas) merujuk pada sejauh mana hasil penelitian dapat diterapkan atau dialihkan ke konteks lain yang serupa. Dalam penelitian ini, *transferability* dicapai dengan menyajikan deskripsi yang rinci (*thick description*) mengenai objek penelitian, termasuk adegan, dialog, dan elemen sinematik dalam film, sehingga pembaca dapat memahami konteks penelitian dan menilai kemungkinan penerapannya pada studi lain yang sejenis.
- *Dependability* (dependabilitas) berkaitan dengan konsistensi dan keandalan proses penelitian. Untuk memenuhi aspek ini, peneliti menyusun prosedur penelitian secara sistematis, mulai dari teknik pengumpulan data hingga proses analisis menggunakan semiotika John Fiske. Dengan demikian, tahapan penelitian dapat ditelusuri secara jelas dan konsisten berdasarkan prosedur yang telah ditetapkan.
- *Confirmability* (konfirmasiabilitas) berkaitan dengan sejauh mana hasil penelitian dapat ditelusuri berdasarkan data yang digunakan. Dalam penelitian ini, *confirmability* dilakukan dengan mendasarkan interpretasi pada data berupa potongan adegan, dialog, dan elemen sinematik yang dianalisis secara

sistematis melalui kerangka analisis yang telah ditetapkan, sehingga proses pembentukan interpretasi dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Dengan menerapkan keempat aspek goodness criteria tersebut, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan temuan yang kredibel, dapat dipertanggungjawabkan, serta memiliki kontribusi dalam kajian semiotika dan analisis representasi dalam media film.