

BAB II

KONTEKSTUALISASI PENELITIAN

2.1. *The Creature* (Frankenstein) sebagai Figur Monster dalam Film Horror

Pembahasan mengenai karakteristik figur *The Creature* dalam sinema kontemporer tidak dapat dilepaskan dari proses adaptasi novel *Frankenstein* karya Mary Shelley ke dalam media film. Dalam proses adaptasi tersebut, industri perfilman tidak hanya memindahkan cerita dari novel ke layar lebar, tetapi juga melakukan berbagai perubahan, penyesuaian, dan penafsiran ulang terhadap teks asli agar sesuai dengan perkembangan budaya, teknologi, serta konteks sosial pada setiap zamannya (Saggini & Soccio, 2019). Gómez Vega (2018) menjelaskan bahwa karakteristik fisik maupun alur cerita *The Creature* selalu mengalami perubahan mengikuti konteks sosial ketika film diproduksi. Akibatnya, representasi *The Creature* dalam film tidak pernah bersifat tetap, melainkan terus berkembang sesuai dengan perubahan konteks sosial, budaya, dan perkembangan media (Saggini & Soccio, 2019).

Pada perkembangan awal sinema abad ke-20, *The Creature* umumnya digambarkan sebagai sosok monster yang berfungsi untuk membangkitkan rasa takut penonton (Rushing & Frentz, 1989; Reyes, 2018). Film-film horor klasik menampilkan tubuhnya dengan bentuk yang menyeramkan, penuh luka, dan berbeda dari manusia normal sehingga

memunculkan kesan mengerikan sekaligus menjijikkan. Penggambaran tersebut tidak hanya bertujuan menciptakan efek horor, tetapi juga merepresentasikan kecemasan masyarakat terhadap kemajuan ilmu pengetahuan dan eksperimen ilmiah yang dianggap dapat melampaui batas moral. Fenomena ini dikenal sebagai *the Frankenstein complex*, yaitu ketakutan budaya terhadap konsekuensi dari penciptaan makhluk buatan melalui teknologi dan sains (Rushing & Frenz, 1989). Dalam konteks ini, tubuh The Creature diposisikan sebagai simbol ancaman terhadap tatanan kehidupan manusia.

Selain menampilkan tubuh monster yang mengerikan, film-film horor klasik juga sering menyederhanakan karakter The Creature melalui narasi bahwa tindakan brutalnya disebabkan oleh otak yang abnormal atau rusak (*abnormal or damaged brain*) (Gómez Vega, 2018). Penjelasan tersebut memudahkan penonton memahami alasan di balik perilaku kekerasan sang monster, tetapi pada saat yang sama mengalihkan tanggung jawab moral dari ilmuwan yang menciptakannya (Gómez Vega, 2018). Padahal, dalam novel karya Mary Shelley, The Creature digambarkan sebagai sosok yang memiliki kecerdasan tinggi, mampu berbicara dengan baik, serta memiliki perasaan yang kompleks. Menurut Picart (2000), kompleksitas karakter tersebut kemudian banyak dihilangkan dalam adaptasi film sehingga *The Creature* lebih sering ditampilkan sebagai sosok bisu yang mengandalkan kekuatan fisik.

Seiring berkembangnya sinema horor kontemporer, representasi The Creature mengalami perubahan yang cukup signifikan. Saggini dan Soccio (2019) menjelaskan bahwa figur ini tidak lagi hanya diposisikan sebagai monster yang menakutkan, tetapi juga sebagai produk budaya yang terus mengalami pembaruan melalui berbagai media. Kehadiran platform digital seperti Netflix turut memperpanjang kehidupan teks *Frankenstein* karena cerita tersebut dapat diproduksi ulang, didistribusikan, dan dikonsumsi oleh audiens global melalui berbagai bentuk adaptasi. Dengan demikian, The Creature tidak lagi dipahami sebagai karakter yang memiliki satu representasi tetap, melainkan sebagai figur budaya yang terus mengalami negosiasi makna sesuai dengan perkembangan media dan masyarakat.

Perkembangan teknologi sinematografi juga membawa perubahan pada cara tubuh The Creature direpresentasikan. Jika dalam film horor klasik tubuh monster lebih banyak ditampilkan sebagai sumber rasa takut dan jijik, maka dalam film kontemporer visual tersebut justru dikemas menjadi lebih menarik secara estetis (Saggini & Soccio, 2019). Efek visual modern, tata rias, sinematografi, serta teknik pencahayaan memungkinkan tubuh monster tetap terlihat mengerikan, tetapi sekaligus memiliki daya tarik visual bagi penonton. Akibatnya, pengalaman menonton horor tidak lagi semata-mata didasarkan pada rasa takut, melainkan juga pada kenikmatan estetis dalam menikmati visual yang disajikan.

2.2. Konstruksi Materialitas Tubuh *Misfit* dalam Representasi Sinematik

Pembahasan mengenai materialitas tubuh *The Creature* dalam film horor kontemporer tidak dapat dipisahkan dari bentuk fisiknya yang menghadirkan paradoks estetika (Heffernan, 1997). Heffernan (1997) menjelaskan bahwa bagian-bagian tubuh terfragmentasi yang digunakan Victor Frankenstein untuk menciptakan *The Creature* pada awalnya dipilih secara selektif karena memenuhi karakteristik keindahan konvensional (*features selected as beautiful*). Ambisi rekayasa neoklasik ini mendambakan terciptanya sosok manusia super yang sempurna (Heffernan, 1997). Akan tetapi, ketika seluruh materialitas organ dari berbagai jenazah tersebut disatukan dan dihidupkan melalui stimulasi eksperimen ilmiah, hasil akhirnya justru memicu kegagalan anatomi total yang menyimpang dari kodrat manusia (Heffernan, 1997). Kontradiksi antara ekspektasi keindahan awal dan realitas deformitas akhir inilah yang membuat tubuh fisik *The Creature* selalu tampak asing, ganjil, dan menciptakan jarak ketidaknyamanan visual dengan standar tubuh ideal yang berlaku di masyarakat (Heffernan, 1997).

Dalam draf representasi film, kondisi fisik yang hancur tersebut tidak hanya berfungsi sebagai penampilan luar tokoh, melainkan beroperasi aktif sebagai "mesin pemaknaan gotik" (*Gothic mode of producing meaning*) yang sarat akan pesan budaya (Picart, 2000). Menurut Picart (2000), berbagai penanda kerusakan pada tubuh *The*

Creature—seperti jahitan kasar, bentuk wajah asimetris, hingga tekstur kulit yang membusuk—sengaja dieksplorasi oleh kreator film sebagai tanda visual yang mendefinisikan batas-batasan kemanusiaan. Tubuh yang *grotesque* dan non-normatif tersebut tidak hanya memunculkan emosi negatif murni berupa rasa takut atau jijik (*repulsion*) di benak khalayak, melainkan secara simultan merangsang rasa penasaran serta ketertarikan indrawi penonton terhadap kompleksitas materialitas fisik yang hibrida (Picart, 2000). Dengan demikian, tubuh *The Creature* bertindak sebagai ruang tekstual yang memperlihatkan bagaimana institusi sinema memproduksi makna marginalisasi (Picart, 2000). Saggini dan Soccio (2019) juga menegaskan bahwa tubuh yang dirakit dari potongan organ lintas-subjek ini secara konsisten terus menantang kemapanan ideologi dominan mengenai normalitas tubuh manusia.

Untuk mempermudah proses identifikasi data dalam penelitian ini, konsepsi makro mengenai tubuh non-normatif tersebut “dijabarkan ke dalam tiga dimensi yang digunakan sebagai panduan identifikasi dan pemilihan data yang diadaptasi dari konsep *misfit* Garland-Thomson (2011) serta konsep *technological corporeality* dari Arzroomchilar (2024):

- 1. Ketidakselarasan Bentuk Fisik (*Spatial Misfit*)**

Dimensi ini digunakan untuk melihat hubungan antara karakteristik fisik *The Creature* dengan ruang atau lingkungan yang dihadapinya (Garland-Thomson, 2011). Fokus analisis

dalam dimensi ini mencakup ukuran tubuh, struktur wajah, posisi mata yang asimetris, serta karakteristik fisik lainnya yang membuat perbedaan tubuh *The Creature* semakin terlihat ketika berhadapan dengan lingkungan maupun karakter lain. Melalui dimensi ini, perbedaan fisik tidak dipahami sebagai *misfit* yang melekat secara otomatis pada tubuh *The Creature*, tetapi dilihat melalui hubungan antara tubuh dan lingkungan yang dapat menghasilkan kesesuaian maupun ketidaksesuaian. Selanjutnya, penelitian melihat bagaimana hubungan tersebut dikonstruksi melalui berbagai kode sinematik di dalam film.

2. **Modifikasi Fisik Artifisial (*Technological Corporeality*)**

Dimensi ini secara spesifik mengkaji berbagai penanda visual pada permukaan kulit yang membuktikan bahwa tubuh *The Creature* merupakan hasil dari intervensi laboratorium dan rekayasa teknologi (Arzroomchilar, 2024). Analisis dalam dimensi ini diarahkan pada keberadaan jahitan luka prostetik yang kasar, guratan klem medis yang menempel pada daging, sambungan jaringan organ yang kontras dari segi warna kulit, hingga bekas-bekas operasi pembedahan ekstrem (Arzroomchilar, 2024). Dalam penelitian ini, berbagai penanda visual tersebut digunakan untuk mengidentifikasi tubuh *The Creature* sebagai tubuh artifisial yang terbentuk melalui proses eksperimen dan intervensi teknologi. Karakteristik tersebut

kemudian menjadi dasar untuk melihat bagaimana tubuh hasil eksperimen dikonstruksi melalui berbagai kode sinematik di dalam film.

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

Dimensi ini digunakan untuk melihat hubungan antara karakteristik gerak dan kemampuan fisik The Creature dengan lingkungan atau situasi yang dihadapinya (Garland-Thomson, 2011). Analisis dalam dimensi ini mencakup kondisi ketika tubuh The Creature mengalami keterbatasan gerak, rasa sakit, maupun pengekangan, serta ketika tubuhnya menunjukkan ketahanan, pemulihan, dan kekuatan fisik dalam menghadapi kondisi yang membatasi. Melalui dimensi ini, karakteristik gerak tubuh tidak dipahami sebagai *misfit* yang melekat secara otomatis pada tubuh The Creature, tetapi dilihat melalui hubungannya dengan lingkungan dan situasi yang dapat menghasilkan kesesuaian maupun ketidaksesuaian. Selanjutnya, penelitian melihat bagaimana kondisi dan kemampuan tubuh tersebut dikonstruksi melalui berbagai kode sinematik di dalam film.

Ketiga dimensi tubuh non-normatif tersebut digunakan sebagai panduan untuk mengidentifikasi dan mengelompokkan karakteristik tubuh The Creature yang menjadi data penelitian. Selanjutnya, karakteristik tersebut dianalisis melalui kode-kode pada level realitas dan

representasi John Fiske untuk melihat bagaimana tubuh *The Creature* dikonstruksi melalui berbagai elemen sinematik di dalam film.

2.3. Monstrositas, *Spectacle*, dan *Aesthetic Pleasure* dalam Film Horor

Monstrositas merupakan konstruksi budaya yang menempatkan suatu figur sebagai monster karena keberadaannya dianggap melampaui atau mengganggu batas-batas kategori yang dianggap normal. Dengan demikian, monstrositas tidak hanya merujuk pada bentuk fisik yang dianggap mengerikan, tetapi juga pada proses pemaknaan terhadap perbedaan sebagai sesuatu yang asing, menyimpang, atau mengancam (J. J. Cohen, 1996). Dalam representasi film *Frankenstein*, tubuh *The Creature* tidak hanya berfungsi sebagai penanda monstrositas, tetapi juga menjadi bagian yang memperoleh perhatian secara visual. Heffernan (1997) menunjukkan bahwa medium film memungkinkan karakteristik fisik *The Creature* diperlihatkan secara langsung kepada penonton, sehingga tubuh dan wajahnya menjadi bagian penting dalam pembentukan visual karakter. Dalam konteks tersebut, perbedaan fisik *The Creature* tidak hanya membentuk identitasnya sebagai monster, tetapi juga menempatkan tubuhnya sebagai objek yang secara visual diperlihatkan untuk dilihat.

Konstruksi monstrositas dalam film tidak hanya dibangun melalui tindakan teror, tetapi juga melalui bagaimana tubuh ditampilkan sebagai tanda visual. Tubuh *The Creature* menjadi bagian penting dalam

pembentukan visual karakter karena perbedaan fisiknya secara langsung diperlihatkan melalui medium film (Heffernan, 1997). Keterlihatan terhadap perbedaan fisik tersebut kemudian dapat dibentuk melalui berbagai elemen sinematografi, seperti tata rias, pencahayaan, hingga sudut pengambilan gambar. Melalui elemen-elemen tersebut, tubuh *The Creature* tidak hanya berfungsi sebagai bagian dari penokohan karakter, tetapi juga menjadi objek visual yang memperoleh penekanan di dalam film.

Heffernan (1997) menjelaskan bahwa keterlihatan tubuh *The Creature* menempatkannya dalam relasi antara melihat dan dilihat (*to-be-looked-at-ness*). Di satu sisi, *The Creature* menunjukkan keinginan untuk memperoleh tatapan kasih sayang (*look of affection*) dari lingkungan sosialnya, sedangkan di sisi lain, karakteristik fisiknya membuat keberadaannya terus berhadapan dengan bagaimana tubuhnya dilihat dan dimaknai oleh karakter lain. Kondisi tersebut menunjukkan adanya ambivalensi dalam representasi *The Creature*, ketika dirinya memiliki keinginan untuk diterima sebagai subjek, sementara perbedaan fisiknya tetap menjadi bagian yang memperoleh perhatian secara visual. Dalam konteks film, ambivalensi tersebut memperlihatkan bahwa humanisasi terhadap *The Creature* dapat berjalan berdampingan dengan keterlihatan tubuhnya sebagai objek visual (Heffernan, 1997).

Keterlihatan tubuh sebagai objek visual selanjutnya dapat dipahami melalui konsep *spectacle* Guy Debord. Debord (1994) menjelaskan

spectacle sebagai kondisi ketika hubungan sosial semakin dimediasi melalui citra, sehingga sesuatu memperoleh makna melalui cara keberadaannya ditampilkan dan dipertontonkan. Dalam konteks film, konsep tersebut digunakan dalam penelitian ini untuk melihat bagaimana tubuh *The Creature* tidak hanya hadir sebagai bagian dari narasi, tetapi juga dikonstruksi melalui berbagai kode sinematik menjadi objek yang memperoleh perhatian visual. Penekanan terhadap perbedaan fisik melalui penampilan, pencahayaan, *framing*, sudut kamera, gerak tubuh, maupun suara membuat karakteristik tubuh *The Creature* terus ditempatkan sebagai bagian yang diperlihatkan untuk dilihat. Dengan demikian, *spectacle* dalam penelitian ini digunakan untuk memahami bagaimana perbedaan fisik *The Creature* memperoleh nilai visual melalui cara tubuh tersebut ditampilkan dan diarahkan menjadi pusat perhatian di dalam film.

Dalam konsep Debord, *spectacle* menunjukkan bagaimana citra memperoleh posisi penting melalui cara sesuatu ditampilkan dan dipertontonkan (Debord, 1994). Dalam penelitian ini, konsep tersebut digunakan untuk memahami bagaimana perbedaan fisik *The Creature* terus memperoleh perhatian melalui berbagai kode sinematik di dalam teks film. Pembacaan ini tidak diarahkan untuk mengukur nilai ekonomi atau keuntungan komersial, tetapi untuk melihat bagaimana keterlihatan tubuh *The Creature* berkaitan dengan pembentukan makna dan cara pandang tertentu terhadap tubuh non-normatif. Oleh karena itu,

karakteristik tubuh The Creature selanjutnya dianalisis melalui tiga level semiotika John Fiske, yaitu realitas, representasi, dan ideologi, untuk melihat bagaimana makna atas tubuh tersebut dikonstruksi dalam film *Frankenstein* (2025).