

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Media memiliki peran yang besar dalam persebaran informasi. Hal ini dikarenakan media merupakan kanal informasi yang kini sangat mudah untuk dijangkau oleh masyarakat di seluruh dunia. Media yang kini seringkali dimanfaatkan adalah jenis media baru, seperti contohnya televisi dan internet. Media merupakan sarana untuk menyebarkan informasi dengan mudah kepada khalayak luas. Maka dari itu, media mempunyai peran yang penting dalam persebaran informasi. Namun tak jarang, media dimanfaatkan tidak dengan seharusnya. Kini, media dapat diakses oleh siapa pun, kapan pun, dan dimana pun. Media juga kerap kali dimanfaatkan untuk penyebaran pesan dengan menggunakan metode dan cara yang salah. Contohnya dalam iklan, seringkali ditayangkan pandangan dan juga nilai-nilai yang seharusnya tidak ditayangkan untuk menjadi konsumsi publik.

Salah satu penyalahgunaan media adalah dengan melakukan objektifikasi terhadap perempuan di dalam film, termasuk juga dalam film animasi. Anime adalah sebuah istilah yang sudah tidak asing kita dengar akhir-akhir ini. Anime merujuk pada istilah dalam penyebutan film animasi dari Jepang. Anime berasal dari kata animasi yang merupakan gambar bergerak terdiri dari berbagai macam objek. Awalnya anime hanya diproduksi untuk konsumsi orang Jepang saja, namun lambat laun penyebarannya semakin pesat karena diminati banyak orang, hingga

anime menjadi salah satu bentuk budaya populer Jepang. Namun, tidak dapat dipungkiri dalam film animasi kini ada saja bentuk “fanservice” yang disuguhkan bagi penontonnya. *Fanservice* dalam anime adalah hal yang dilakukan oleh animator untuk menambahkan ketertarikan penontonnya. Fanservice ada untuk memuaskan para penontonnya, tidak selalu berhubungan dengan alur cerita, dan tidak selalu juga berada dalam jenis anime dengan label 18+. Fanservice umum ditampilkan dengan bentuk seperti menonjolkan bagian-bagian tubuh tertentu.

Pelecehan seksual adalah isu utama yang kini menjadi perhatian generasi muda. Padahal di negara kita terdapat undang-undang yang mengatur tentang kekerasan dan pelecehan seksual. Tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2022 tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual. Di Jepang sendiri telah terdapat undang-undang yang mengatur mengenai kekerasan seksual, namun disayangkan aturan ini tidak berjalan tegas. Selain itu, adapun hukum internasional yang mengatur tentang kekerasan seksual. Disebutkan pada Pasal 7 dalam *Rome Statute of The International Criminal Court*, bahwa kekerasan seksual adalah *crimes against humanity*. Berarti sebuah kejahatan yang dilakukan secara meluas dan sistematis terhadap penduduk sipil manapun, kekerasan seksual adalah salah satu kejahatan kemanusiaan yang mengancam kehidupan. Pada Pasal 25 juga disebutkan bahwa pengadilan memiliki yuridiksi terhadap orang-orang yang sesuai dengan Statuta ini, atau berarti para pelaku kekerasan seksual dapat diminta pertanggungjawaban sesuai dengan hukum internasional.

Di negara kita Indonesia, bentuk-bentuk pelecehan seksual sering kali dianggap sebagai hal yang lumrah untuk dilakukan. Seperti bersiul, menatap, meraba, dan melontarkan komentar atas penampilan seseorang dengan intensi tertentu. Hal yang biasa terjadi dan telah terkonstruksi di dalam masyarakat itu sendiri. Tubuh perempuan kerap dijadikan bahan candaan, padahal hal tersebut adalah salah satu bentuk pelecehan seksual dan juga objektifikasi seksual. Objektifikasi seksual terjadi ketika perempuan dijadikan sebagai objek pemuas, objek pandangan yang dikatakan indah, dan dinikmati, baik secara verbal maupun non-verbal.

Anime itu sendiri merupakan salah satu bentuk konsumsi massa yang disebarluaskan dengan memanfaatkan media, salah satunya melalui kanal media massa layanan streaming. Netflix menjadi salah satu media layanan streaming yang kita ketahui telah umum digunakan oleh masyarakat. Hingga kuartal I di tahun 2023 ini, jumlah pengguna layanan streaming Netflix telah mencapai 232,5 juta pengguna di seluruh dunia. Di Indonesia sendiri, pada tahun 2021 lalu, tercatat pengguna Netflix mencapai 850 ribu pelanggan. Meskipun angka ini tidak sebesar layanan streaming lainnya, seperti Disney+ Hotstar dan Viu, Netflix masih memegang title layanan streaming paling populer di dunia.

Jumlah Pelanggan Netflix di Seluruh Dunia (Kuartal I 2022-Kuartal I 2023)



No	Nama	Nilai / Juta Pelanggan
1	Q1 2022	221,64
2	Q2 2022	220,67
3	Q3 2022	223,09
4	Q4 2022	230,75
5	Q1 2023	232,5

Tabel 1.1. Jumlah pengguna Netflix hingga kuartal I 2023
(Sumber: katadata.co.id)

Dalam seri animasi *The Seven Deadly Sins*, terdapat banyak sekali bentuk objektifikasi terhadap perempuan. Padahal genre dari animasi ini adalah fantasi, supranatural, aksi, dan petualangan. Tidak ada disebutkan bahwa genre dari film ini adalah erotis atau romansa. Karakter perempuan dalam anime ini pun digambarkan memiliki tubuh yang ramping dengan dada dan pinggul yang besar. Elizabeth, salah satu karakter utamanya, menjadi salah satu contoh dari objektifikasi seksual dalam anime ini. Ketika menonton seri animasi *The Seven Deadly Sins* memang awalnya akan terkejut dengan penyuguhan *fanservice* yang begitu vulgarnya, namun tampaknya ini menjadi ciri khas penggambaran karakter Meliodas si pemeran utama. Objektifikasi terhadap perempuan terjadi ketika tubuh atau bagian tubuh perempuan dipisahkan dan dilihat semata-mata hanya sebagai objek fisik untuk memenuhi hasrat seksual laki-laki. Tak jarang tubuh perempuan menjadi tontonan

menarik bagi para laki-laki, seperti memperlihatkan terlalu banyak lekuk tubuh dan pakaian terbuka. Dengan kenyataan bahwa perempuan sering diperlakukan sebagai objek, meski dalam film yang tidak bergenre erotis atau romansa ini menunjukkan bahwa perempuan kerap dijadikan bahan objektifikasi untuk semata-mata memenuhi hasrat dari laki-laki.



Gambar 1.1. Salah satu adegan pada film animasi The Seven Deadly Sins
(Sumber: youtube.com)

Mengingat banyaknya film yang mengandung unsur objektifikasi perempuan dalam film-film saat ini, ditakutkan akan berdampak negatif bagi semua penonton yang mengkonsumsi film tersebut, secara tidak langsung menjadi terbiasa menonton adegan tersebut. Sehingga nantinya akan terkonstruksi sebuah struktur sosial yang melihat objektifikasi perempuan sebagai hal yang wajar dan menghalangi siapapun untuk berpikir kritis ketika melihat adegan-adegan tersebut dalam film atau dalam kehidupan sehari-hari. Anime sebagai film fantasi

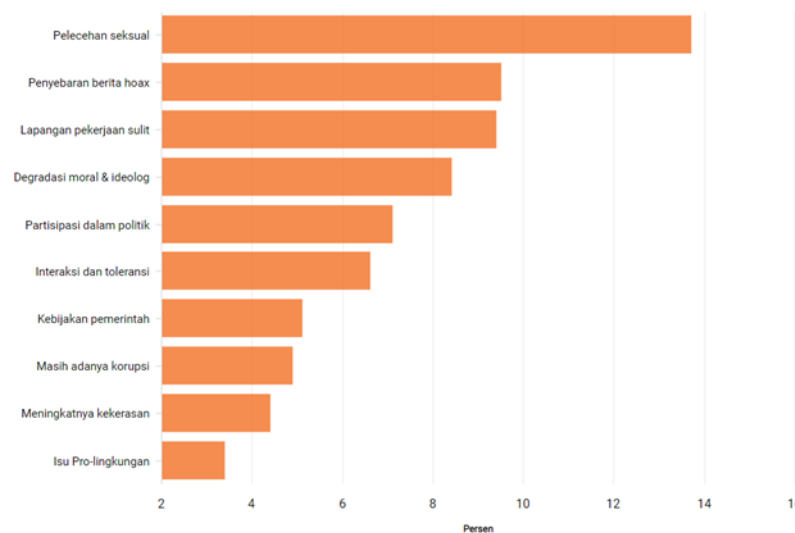
mengandung unsur fiksi. Secara naratif maupun sinematik, film fiksi sebenarnya berada pada ambang antara abstrak dan nyata. Anime sebagai film yang beralur tidak hanya sebagai sarana hiburan, namun juga representasi dari kehidupan komunitas atau masyarakat sosial dan waktu tertentu.

Jepang sendiri merupakan negara kepulauan dan salah satu negara maju dengan perekonomian yang kuat, selain itu Jepang dikenal dengan budaya populernya yang mendunia, menjadikan Jepang sebagai destinasi wisata yang digemari para pengunjung. Pada Agustus 2023, kunjungan wisatawan Jepang dilaporkan mencapai 2,156,900 orang. Angka ini turun dibanding sebelumnya yaitu 2,320,600 orang pada Juli 2023. Dalam daftar negara teraman di dunia, Jepang merupakan salah satu diantaranya. Dilansir melalui *World Population Review*, *Institute for Economics and Peace*, Jepang menempati posisi ke-9 sebagai negara teraman di dunia.

Namun meskipun Jepang menjadi salah satu negara teraman di dunia, kasus pelecehan atau kekerasan seksual masih kerap terjadi di Negeri Sakura itu. Pada tahun 2020 ketika Pandemi Covid-19, korban kekerasan seksual di Jepang melambung tinggi. Pada bulan April hingga September 2020, terdapat 23.000 kali panggilan terhadap pusat-pusat dukungan di Jepang yang dihubungi oleh para korban kekerasan seksual. Untuk pelecehan seksual, pada 2022 angkanya mencapai 4.708 kasus. Selain itu, ada pula bentuk pelecehan seksual yang sering terjadi di transportasi umum, terutama kereta, yang disebut “Tchikan”, perlakuan atau pelaku pelecehan seksual di dalam kereta. Kasus “Tchikan” ini adalah segala bentuk

pelecehan yang terjadi di kereta, seperti memotret tanpa izin, meraba, menunjukkan bagian vital tubuh, dan lain sejenisnya.

Pelecehan seksual yang terjadi di Jepang ini, ternyata juga terjadi di Indonesia, pada transportasi umum seperti Kereta Rel Listrik atau KRL dan juga bis seperti TransJakarta. Pada tahun 2022 lalu, Kepala Departemen Komunikasi dan CSR TransJakarta menyampaikan bahwa hingga bulan Agustus tercatat 12 laporan terkait pelecehan seksual di dalam TransJakarta. Selain itu, pada moda transportasi kereta juga terjadi kasus pelecehan seksual. Hingga November 2022 lalu, terdapat 70 kasus pelecehan seksual yang terjadi di dalam KRL Commuter Line, ujar Leza Arlan selaku Manager External Relations & Corporate Image Care PT KAI Commuter Indonesia (KCI).



Gambar 1.2. 10 Isu Utama yang Menjadi Perhatian Generasi Muda
(katadata.co.id, 2022)

Pelecehan seksual menjadi isu utama yang menjadi perhatian dari generasi muda, hal ini dilansir melalui survey Good News From Indonesia atau disebut GNFI yang dilakukan bersama dengan Kelompok Kajian dan Diskusi Opini Publik Indonesia atau KedaiKOPI. Pada tahun 2022 lalu melalui data pengaduan Komnas Perempuan, kekerasan seksual merupakan bentuk kekerasan terhadap perempuan yang paling dominan, yaitu sebanyak 2.228 kasus. Sedangkan dari data lembaga layanan, kekerasan seksual mencapai 4102 kasus. Berdasarkan Catatan Tahunan Komnas Perempuan tahun 2023, sepanjang tahun 2022 data kekerasan seksual mengalami peningkatan.

Perempuan seringkali dianggap sebagai objek hasrat laki-laki dan sebagai simbol dari "bahaya kebiri" atau tekanan terhadap kebiri. Juga, ada dua cara untuk memuaskan cinta pria pada wanita di film, yaitu difetish dan diberi perilaku kejam. Penerapan kedua gagasan ini untuk memuaskan kebutuhan laki-laki mengandaikan rezim skala falosentris di mana laki-laki tampak aktif dan kuat, menguasai visual, spasial, dan temporal, dan perempuan dipandang sebagai laki-laki yang dikebiri atau tunduk. Beginilah ketidaksadaran budaya patriarki "membangun bentuk-bentuk film", dalam kata-kata Laura Mulvey (Mulvey, 1989). Suara perempuan biasanya diasosiasikan dengan tontonan tubuh, digambarkan sebagai "berat dengan tubuh", seperti menangis, megap-megap, berteriak, bergumam, atau bergumam dengan mengkoordinasikan suara dan gambar, ujar Kaja Silverman (1988) dalam bukunya *The Acoustic Mirror*. Namun sayangnya, dalam dongeng cerita, wanita hanya diberi sedikit atau bahkan tidak ada suara yang berwibawa. Dalam film, kata-kata perempuan sering digambarkan sebagai tidak dapat diandalkan, tidak dapat

dipercaya, sebuah kesalahan, hambatan, atau penegasan (Chaudhuri, 2006). Subjek perempuan dalam sinema terpaksa memikul beban kekurangan yang dimiliki oleh subjek laki-laki dan perempuan, menurut Silverman, yang menerapkan ide cermin Lacan ke dalam sinema. Laki-laki melemparkan ketidaksempurnaan mereka pada perempuan untuk mempertahankan diri mereka yang diidealkan. Selain itu, suara perempuan dibuat terdengar lebih rendah di film seperti halnya tubuh mereka (Chaudhuri, 2006). Menggunakan media dalam bentuk gambar, simbol, atau bahasa, representasi, menurut Hall (1997), adalah proses menciptakan dan berbagi makna, baik antar pribadi maupun antar budaya. Hall mengklaim bahwa dalam dunia film, praktik pemaknaan dilakukan dalam sebuah sistem representasi yang disebut film.

1.2. Perumusan Masalah

Meski telah diatur dalam perundang-undangan, baik di Indonesia dalam Undang-Undang Penghapusan Kekerasan Seksual, di Jepang dengan Konstitusi Jepang, hingga hukum internasional dalam *Rome Statute of The International Criminal Court*, kasus pelecehan seksual terutama bentuk objektifikasi seksual masih kerap terjadi terhadap perempuan. Perempuan dijadikan objek pemuas hasrat seksual, dijadikan objek yang dinikmati oleh kalangan laki-laki. Perempuan seharusnya dilihat dan ditampilkan secara utuh sebagai manusia. Perempuan sangat rentan mengalami objektifikasi, apalagi dengan representasi sedemikian rupa, membuat perempuan tidak hanya dalam film tetapi juga dunia nyata, merasakan menjadi objek dan berada di dalam bayang-bayang laki-laki. Padahal seharusnya, keberadaan perempuan tidak diperuntukkan untuk hal seperti itu.

Bagaimana digambarkannya perempuan dalam film animasi *The Seven Deadly Sins: Prisoners Of The Sky* ini berdampak pada bagaimana laki-laki menjadi subjek yang menatap, sementara perempuan menjadi objek tatapan akibat terbentuknya subjektivitas gender, maka perumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana deskripsi objektifikasi seksual terjadi di dalam film animasi *The Seven Deadly Sins: Prisoners Of The Sky*?
2. Apa saja bentuk objektifikasi secara seksual yang terjadi di dalam film animasi *The Seven Deadly Sins: Prisoners Of The Sky*?

Penelitian ini akan berfokus pada upaya mendeskripsikan objektifikasi seksual terhadap perempuan di dalam film animasi *The Seven Deadly Sins: Prisoners Of The Sky*.

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu penelitian ini ditujukan untuk mengetahui objektifikasi seksual yang terjadi terhadap perempuan dalam film animasi *The Seven Deadly Sins: Prisoners Of The Sky* dengan menggunakan teori male gaze.

1.4. Signifikansi Penelitian

Manfaat yang akan didapatkan dari dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1. Signifikansi Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi ilmiah di bidang ilmu komunikasi mengenai objektifikasi secara seksual terhadap karakter perempuan di dalam film animasi *The Seven Deadly Sins: Prisoners Of The Sky* dikaitkan dengan teori psikoanalisis dan teori *male gaze*. Juga, penelitian ini diharapkan mampu menjadi sumbangan ilmu yang bermanfaat bagi studi komunikasi maupun studi gender secara umum. Selain itu, penelitian ini juga memiliki tujuan untuk memperluas perhatian peneliti dan akademisi atas budaya populer Jepang yang kerap membubuhkan “*fanservice*” kepada konsumennya.

1.4.2. Signifikansi Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan mampu menjadi sumber wawasan dan dijadikan referensi terkait objektifikasi seksual yang terjadi atau dialami oleh perempuan di dalam film animasi.

1.4.3. Signifikansi Sosial

Secara sosial, penelitian ini diharapkan , terutama dalam film animasi *The Seven Deadly Sins: Prisoners Of The Sky*. Diharapkan dengan ditulisnya penelitian ini, masyarakat dapat semakin sadar bahwa perempuan rentan mengalami objektifikasi, baik di dunia nyata maupun secara fiksi. Selain itu, diharapkan juga agar masyarakat umum menjadi lebih kritis ketika menonton sebuah film animasi.

1.5. Kerangka Pemikiran Teoritis

1.5.1. Paradigma Penelitian

Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang berkenaan dengan ilmu sosial, dan telah diperkenalkan sejak abad ke-20. Penelitian kualitatif menurut Dabbs (dalam Mulyana, 2006) dikatakan bahwa kualitas mengindikasikan nilai esensial di dalam suatu benda dan kuantitas merupakan nilai elemental atau jumlah dari sesuatu. Maka penelitian kualitatif lebih mengacu pada makna, konsep, kode, symbol, dan definisi dari sesuatu. Guba dan Lincoln (dalam Mulyana, 2006) menyatakan bahwa paradigma adalah sebuah perangkat kepercayaan mendasar yang muaranya adalah tujuan akhir atau sebuah keyakinan yang utama. Mereka menegaskan bahwa paradigma adalah pandangan dunia, sebuah perspektif, dan sebuah cara kerja yang dilakukan guna memahami sebuah masalah atau kerumitan dunia. Paradigma menjadi panduan bagi para peneliti mengenai apa saja hal yang penting dan masuk akal. Selain itu juga paradigma menjadi hal normatif yang menguraikan apa saja yang wajib dilakukan oleh para peneliti. Disebutkan juga bahwa paradigma menjadi sistem kepercayaan dasar dari asumsi-asumsi sebuah penelitian. Kemudian, metodologi dibentuk oleh paradigma, yang mana menjadikan penentuan paradigma penelitian adalah hal yang sangat penting dalam penelitian. Paradigma dikatakan sebagai cara kita melihat dunia, maka ketika paradigma itu berubah, realitas pun ikut berubah. Paradigma adalah pegangan bagi para peneliti dan sangat menentukan observasi.

Penelitian ini bersifat kualitatif dan menggunakan paradigma kritis untuk analisis semiotika. Pada hakekatnya, paradigma kritis adalah paradigma ilmiah

yang memasukkan epistemologi kritis Marxisme ke dalam semua penelitian metodologisnya. Warisan Marxisme dan seluruh filosofi pengetahuannya tidak dapat dipisahkan dari paradigma kritis yang dihasilkan oleh teori kritis. Sebagai perbandingan, disiplin ilmu sosial teori kritis didasarkan pada teori Karl Marx dan Friedrich Engels (Denzin, dalam Zamroni 2022). Filsafat pengetahuan paradigma kritis dipengaruhi oleh gagasan atau konsep dari Marxisme, Neo-Marxisme, dan Teori Kritis. Paradigma mengusulkan seperangkat asumsi atau anggapan tentang realitas, gagasan tentang realitas yang nilainya dipengaruhi dan dibatasi oleh kekuatan ekonomi, politik, dan sosial. Pembebasan dari kontrol lingkaran tertindas atau pembebasan dari nilai dominasi, inilah yang merupakan usaha atau tujuan utama dari paradigma kritis. Hal ini berdampak pada bagaimana paradigma kritis mendekati realitas dalam penelitian ilmiah, seperti kajian teks atau analisis media kritis. Hal ini disebabkan media pada titik tertentu berhenti menjadi realitas yang tidak memihak dan bebas dari kepentingan kelompok. Sebaliknya, media arus utama telah berkembang menjadi realitas yang didominasi oleh faksi-faksi yang lebih berkuasa dan dominan.

Adapun asumsi dasar dari paradigma kritis adalah terdapat keyakinan bahwa ada kekuatan yang tertanam dalam masyarakat yang begitu kuat, yang mengendalikan proses komunikasi di dalam masyarakat. Artinya, paradigma kritis ini melihat adanya “kenyataan” atau realitas di belakang kontrol dari komunikasi publik. Yang menjadi pertanyaan adalah siapa yang mengontrol, mengapa dikontrol, ada kepentingan apa dibalikinya? Dengan beberapa pertanyaan ini, dapat kita lihat bahwa teori kritis melihat proses kekuasaan dan marginalisasi kelompok

tertentu dalam seluruh proses komunikasi publik. Dengan ini membuktikan bahwa struktur ekonomi, politik, atau sosial dari masyarakat yang bersangkutan sangat mempengaruhi proses persebaran dan kegiatan dari komunikasi massa. Dalam kasus ini golongan atau kelompok yang memiliki hak istimewa atau dominansi atas golongan atau kelompok lainnya adalah laki-laki atas perempuan. Dalam penelitian ini dilakukan usaha untuk mengkritisi perspektif atau sudut pandang yang diterapkan pada film animasi “*The Seven Deadly Sins: Prisoners of The Sky*” dalam memandang karakter perempuan.

1.5.2. State of The Art

Berikut merupakan beberapa penelitian yang berhubungan dengan objektifikasi seksual terhadap perempuan di dalam film:

Pertama, penelitian berjudul “Seksualitas dalam Tubuh Bergender” yang ditulis oleh Khairil Anwar dan Ratna Noviani pada tahun 2020. Penelitian ini melihat bagaimana subjektivitas gender dan perbedaan seksual itu dibentuk di dalam anime *Kimi no Na Wa*, dengan menggunakan metode psikoanalisis feminis film dari Laura Mulvey dan Kaja Silverman, penelitian ini menyimpulkan bahwa struktur naratif dalam film animasi ini masih dipengaruhi oleh *male bias*. Struktur naratif anime *Kimi no Na wa* ini seolah merepetisi atau mereproduksi sistem patriarki masyarakat Jepang dalam pembentukan subjektivitas gender di sepanjang cerita, dimana perempuan dijadikan sebagai objek tatapan dan laki-laki sebagai yang menatap objek tersebut.

Kedua, penelitian berjudul “Objektifikasi Seksual Terhadap Tokoh Utama Perempuan dalam Novel *Fifty Shades Of Grey* Karya E.L James” yang ditulis oleh Rury Christina, Widisanti, dan Swetasurya. Penelitian ini disusun dengan maksud untuk menunjukkan adanya objektifikasi seksual pada tokoh utama perempuan dalam novel *Fifty Shades of Grey* karya E.L James, yaitu Anastasia Steele. Penelitian ini menggunakan teori seksualitas serta menghubungkannya dengan teori gender dan ideologi patriarki. Metode analisis deskriptif digunakan oleh penulis penelitian ini untuk mendeskripsikan permasalahan yang terjadi terhadap tokoh utama. Hasil dari penelitian ini membuktikan bahwa objektifikasi seksual yang terjadi terhadap tokoh utama dikarenakan adanya kesepakatan antara kedua belah pihak, yang ingin memenuhi keinginan dan hasrat masing-masing.

Ketiga, penelitian berjudul “Analisis Semiotika: Representasi Objektifikasi Seksual Perempuan dalam Film Drama Komedi *3 Dara*” yang ditulis oleh Ardelia Rizkyana pada tahun 2018 silam. Kajian ini menggunakan perspektif kritis dan metode semiotik untuk menemukan makna dan konsep yang ada dalam film-film terkait. Gaya penelitian ini deskriptif kualitatif dan didasarkan pada tiga tingkatan: realitas, representasi, dan ideologi. Ini menggunakan metode analisis semiotik John Fiske dari "The Codes of Television." Untuk menilai seberapa banyak perempuan diobjektifikasi secara seksual, penelitian ini menggabungkan teori sikap, juga dikenal sebagai teori sudut pandang, dengan teori tatapan laki-laki dan teori objektifikasi.

1.5.3. Male Gaze Theory

Level komunikasi pada penelitian ini adalah level komunikasi massa, karena film animasi *The Seven Deadly Sins* ditayangkan melalui media massa, yaitu Netflix. Komunikasi massa adalah komunikasi yang dilakukan dengan memanfaatkan media massa dengan jumlah khalayak yang besar. Sifat penyebaran komunikasi massa adalah masif, sehingga dapat berdampak besar bagi banyak orang (Romli, 2017). Istilah komunikasi massa pada hakekatnya yakni penyederhanaan dari komunikasi melalui media massa. Jadi ada beberapa yang berpendapat bahwa pidato dalam demonstrasi bukanlah sebuah bentuk dari komunikasi massa. Massa dalam komunikasi massa adalah penerima pesan. Maka dari itu, massa di sini mengacu pada penonton, khalayak, audiens, pemirsa atau pembaca yang berhubungan dengan media. Intinya adalah media massa adalah saluran informasi yang diaplikasikan dalam proses komunikasi massa. Rakhmat (2003) mengatakan bahwa definisi paling lumrah untuk komunikasi massa adalah seperti yang dirumuskan oleh Bittner (1980), yaitu “Komunikasi massa adalah pesan yang disampaikan atau dikomunikasikan melalui media massa kepada sekelompok besar orang”. Berdasarkan definisi ini, dapat ditafsirkan bahwa komunikasi massa mengacu pada “pesan”. Contoh dari media komunikasi massa adalah televisi, radio, dan media sosial. Netflix masuk ke dalam media komunikasi massa, karena memberikan wadah bagi khalayak luas untuk menikmati berbagai bentuk audio visual di dalamnya, seperti film dan juga series. Penelitian ini juga masuk ke dalam level komunikasi gender, karena membahas mengenai perspektif dan peran masing-masing gender, baik laki-laki ataupun perempuan. Arliss dan Borisoff (dalam Yusa,

2021) menekankan bahwa aspek gender atau isu lainnya yang berkaitan dengan perbedaan gender atau jenis kelamin memiliki hubungan yang erat dengan hubungan antarpribadi dan juga hubungan dalam lingkup profesional. Komunikasi gender meliputi adanya perbedaan penggunaan bahasa dan istilah antara laki-laki dan perempuan, perbedaan gaya komunikasi antar gender, peran keluarga bagi laki-laki dan perempuan, perbedaan penyampaian pesan verbal dan non-verbal, pola penempatan laki-laki dan perempuan dalam masyarakat, perbedaan presentasi laki-laki dan perempuan dalam kehidupan sosial, dan isu lainnya yang berhubungan dengan gender masuk ke dalam komunikasi gender.

Teori yang akan digunakan pada penelitian ini adalah teori *Male Gaze* oleh Laura Mulvey. Teori ini dicetuskan oleh Laura Mulvey pada tulisannya yang berjudul "*Visual Pleasure and Narrative Cinema*" pada tahun 1975 silam. Sejak tahun 1960-an frase "the male gaze" telah bermigrasi ke luar lingkup akademisi dan menjadi hal biasa dalam karya fiksi, pameran seni, dan ulasan film. "Pandangan laki-laki" atau "male gaze" sekarang bergema di seluruh percakapan budaya lintas disiplin. Pada saat ini, tatapan laki-laki atau male gaze telah menjadi hal yang biasa di kalangan budayawan untuk penulis New Yorker lainnya merujuk secara sadar pada apa yang dia sebut sebagai "tatapan laki-laki stereotip" (Brodi).

Laura Mulvey menggunakan psikoanalisis Freudian mengenai *scopophilia*, yaitu salah satu komponen naluri dari seksualitas, dimana menjadikan orang sebagai objek dan menatap orang lain untuk kesenangan. Jelasnya, scopophilia ini adalah adanya kenikmatan seksual atau *sexual pleasure* yang didapatkan dari

menonton. Awalnya, dalam bukunya *Three Essays on Sexuality*, Freud mengasingkan scopophilia sebagai salah satu komponen naluri seksualitas yang ada sebagai pendorong yang cukup independen dari zona erotogenik. Zona erotogenik ini sendiri adalah nama lain dari zona erogenik yang merupakan titik-titik atau lokasi pada tubuh yang dapat menstimulasi rangsangan atau memunculkan kenikmatan, seperti area genital pada tubuh. Pada titik ini Freud mengaitkan scopophilia dengan menjadikan orang lain sebagai objek, menjadikan orang lain sebagai subjek ke dalam tatapan yang mengendalikan dan penuh keingintahuan.

Fungsi dari perempuan dalam membentuk ketidaksadaran patriarki ada dua, pertama dia melambangkan ancaman pengebirian dengan tidak adanya penis dan kedua dengan demikian membesarkan anaknya menjadi suatu hal simbolis. Setelah kedua hal ini telah tercapai, maknanya dalam proses berakhir, kehadiran perempuan tidak bertahan lama kecuali sebagai memori, yang terombang-ambing antara ingatan akan kelimpahan dari ibu dan ingatan akan kekurangan. Keinginan dari perempuan tunduk pada citranya sebagai “bearer of the bleeding wound” atau pembawa luka yang berdarah. Perempuan hanya hadir dalam kaitannya dengan pengebirian dan tidak dapat melampauinya. Perempuan mengubah anaknya menjadi penanda keinginannya sendiri untuk memiliki penis (kondisi, yang dibayangkan perempuan, masuk ke dalam bentuk simbolik). Dalam sistem patriarki, perempuan kemudian berdiri sebagai tanda dari laki-laki. Terikat oleh tatanan simbolis di mana laki-laki dapat hidup dengan fantasi dan obsesinya melalui citra bisu perempuan yang masih terikat pada tempatnya sebagai pembawa makna, bukan pencipta makna (Mulvey, 1989;14).

Asumsi dari teori ini adalah perempuan sebagai gambar (objek) dan laki-laki sebagai “bearer of the look” atau yang memandang (Mulvey, 1989;19). Dalam dunia yang diatur oleh ketimpangan atau kesenjangan seksual ini, kesenangan dalam memandang telah terbagi peran antara aktif, yaitu laki-laki dan pasif, yaitu perempuan. Tatapan laki-laki menentukan proyeksi fantasinya kepada sosok perempuan, yang telah ditata sesuai. Dalam peran eksibisionis tradisional mereka, wanita secara bersamaan dilihat dan dipertontonkan, dengan penampilan mereka diberi kode untuk dampak visual dan erotis yang kuat sehingga bisa dikatakan berkonotasi “to-be-look-at-ness” atau memang sengaja untuk dipandang (Mulvey, 1989;19). Wanita yang ditampilkan sebagai objek seksual memiliki motif utama untuk menjadi tontonan yang erotis.

1.5.4. Aliran Feminisme Radikal Libertarian

Aliran feminisme radikal mengidentifikasikan penyebab utama penindasan terhadap perempuan adalah dikarenakan sistem seks atau gender. Hal ini dapat didefinisikan bahwa perempuan adalah secara historis merupakan kelompok pertama yang tertindas, bahwa penindasan terhadap perempuan adalah yang terdalam dan paling sulit untuk dihilangkan, bahwa penindasan terhadap perempuan adalah penindasan yang ada pada hampir seluruh masyarakat, bahwa penindasan terhadap perempuan mengakibatkan penderitaan bagi korbannya, dan bahwa penindasan terhadap perempuan menjadi model konseptual untuk dapat memahami atau mempelajari bentuk penindasan yang lainnya (Alison Jaggar dan Paula Rothenberg dalam Tong, 1998:69).

Gayle Rubin (dalam Tong, 1998:72) mendefinisikan sistem seks atau gender sebagai sebuah rangkaian aturan, yang digunakan oleh masyarakat untuk mengubah seksualitas biologis menjadi produk kegiatan manusia, yang mana menjadi dasar untuk membangun identitas “feminin” dan “maskulin”. Feminis radikal libertarian menolak dugaan atau hipotesis mengenai adanya hubungan pasti antara jenis kelamin seseorang dengan gender. Bagi para feminis radikal libertarian, gender adalah hal yang terpisah dari jenis kelamin. Menurut mereka, masyarakat patriarki menggunakan peran gender agar menjadikan perempuan tetap pasif dan laki-laki tetap aktif. Maka dari itu, untuk perempuan menghilangkan opresi atau penindasan atas kekuasaan laki-laki, perlu disadari bahwa perempuan tidak dilahirkan untuk menjadi pasif, begitu pun laki-laki tidak dilahirkan untuk menjadi aktif, dan kemudian setiap individu dapat menggabungkan sifat-sifat dari feminin dan maskulin yang dianggap merefleksikan kepribadian diri masing-masing.

1.5.5. Objektifikasi Terhadap Perempuan

Tubuh perempuan sering kali dilihat, ditinjau, dievaluasi, dan berpotensi dijadikan bahan objektifikasi. Budaya kita penuh dengan heteroseksualitas. Salah satu tandanya, Karen Horney (dalam Fredrickson dan Robert, 1997:175) menunjukkan pada 60 tahun yang lalu bahwa ada hak setiap orang yang disetujui secara sosial, yaitu laki-laki boleh memperlakukan wanita dalam pandangan seksual, tanpa memandang usia atau status. Seksualitas dalam konteks ini banyak bentuknya. Bentuk objektifikasi seksual yang paling mudah, tak terbantahkan, dan bisa dibilang paling banyak dilakukan adalah melalui tatapan mata atau inspeksi visual (Kaschak, dalam Fredrickson dan Robert, 1997:175). Objektifikasi adalah proses di

mana seseorang melihat dan atau memperlakukan orang lain sebagai objek, yang mana bukanlah sebuah objek melainkan juga manusia lainnya (Nussbaum, 1995:251).

Fredrickson dan Robert (1997:173) mengatakan bahwa objektifikasi terhadap perempuan dapat meningkatkan rasa cemas dan juga meningkatnya kesadaran atas diri sendiri. Mereka juga mengatakan bahwa objektifikasi terhadap perempuan bahkan dapat mempengaruhi kesehatan mental perempuan dalam berbagai cara. Persepsi masyarakat terhadap tubuh perempuan dapat menimbulkan pengawasan dan obsesi terhadap tubuh, yang pada akhirnya dapat menimbulkan rasa malu dan kesedihan batin bagi perempuan itu sendiri apabila tidak dapat memenuhinya.

Dari yang telah dijabarkan, kedua gender, baik perempuan maupun laki-laki, keduanya sama-sama memiliki kesempatan untuk menjadi target objektifikasi. Keduanya bisa menjadi korban dari objektifikasi di masyarakat. Namun, dapat kita ketahui bahwasannya pelaku objektifikasi cenderung berasal dari kaum laki-laki. Hal ini dapat terjadi akibat adanya konstruksi yang telah tertanam di dalam masyarakat, bagaimana laki-laki itu lebih mendominasi dibandingkan perempuan, juga dalam patriarki yang lebih mengutamakan kedudukan laki-laki dibandingkan perempuan.

Objektifikasi terjadi dalam tiga tahap yang berkaitan (Fredrickson dan Robert, 1997:176). Pertama, terjadi dalam interaksi sosial dan interpersonal. Studi mengatakan bahwa perempuan itu cenderung dilihat lebih dibandingkan dengan

laki-laki. Perempuan cenderung merasa dilihat ketika terjadi interaksi sosial, dan laki-laki cenderung lebih memberikan tatapan atau melihat perempuan dibandingkan sebaliknya, terjadi umumnya di ruang public. Dalam memandang perempuan, laki-laki juga biasa menyertai komentar yang dilontarkan dan terkadang bersifat seksual. Objektifikasi dengan tatapan ini membuat perempuan merasa resah. Kedua, objektifikasi dengan tatapan juga terjadi di dalam media visual. Contohnya seperti dalam iklan, yang mana karakter laki-laki digambarkan terpaku dengan karakter perempuannya, namun tidak dengan sebaliknya. Jadi objektifikasi terhadap perempuan mulai masuk ke dalam ranah komersil melalui media dan bukan dalam konteks pornografi. Ketiga, objektifikasi mulai tertanam di dalam masyarakat dan dianggap sebagai hal yang lumrah untuk terjadi. Bentuk ketiga ini adalah bentuk yang paling berbahaya, karena ketika sesuatu telah tertanam di dalam masyarakat maka akan sulit untuk mengubah hal tersebut.

1.5.6. Film

Film mengkombinasikan 3 elemen yang kuat, yaitu gambar, cerita, dan juga suara untuk memberikan konteks dan makna dalam cerita yang disampaikan. Film menceritakan tentang tema yang dialami pada kehidupan sehari-hari, seperti cinta, harapan, baik dan buruk, kematian, hingga kedamaian. Maka dari itu film sangat menarik bagi orang-orang dengan kelompok usia yang berbeda, karena film menyampaikan cerita yang dapat dikaitkan (Cloete, 2017;1). Film merupakan media yang dengan ampuh dapat menyampaikan nilai-nilai dan keyakinan dalam masyarakat. Melalui kombinasi dari suara, gambar, dan tulisan, film berkomunikasi dengan audiensnya. Salah satu ciri yang menonjol dari film adalah film dapat

menciptakan pengalaman bagi penontonnya. Ketika menonton film, imajinasi dari penonton diikuti dari apa yang dilihat, didengar, dan dirasakan saat menonton sebuah film. Bahasa film adalah gabungan dari bahasa suara dan juga gambar. Pengalaman dan budaya yang dimiliki oleh penonton dapat mempengaruhi pemahaman penonton atas suatu film, ini mengapa opini setiap orang dapat berbeda mengenai sebuah film.

McQuail (dalam Wahjuwibowo, 2019;33) menyebutkan bahwa film memiliki daya tarik yang sangat besar bagi khalayak dan dapat mencakup khalayak secara luas, hal ini dikarenakan film memiliki format dan genre yang internasional. Film juga merupakan saluran informasi yang baik karena sifatnya adalah audio visual. Karena kekuatan dan kemampuan film untuk menjangkau audiens yang begitu luas, maka para ahli sepakat bahwa film mempunyai potensi untuk mempengaruhi khalayaknya (Sobur dalam Wahjuwibowo, 2019;33). Sobur (dalam Wahjuwibowo, 2019;34) mengatakan bahwa hubungan antara film dan masyarakat bersifat linier, yang mana artinya adalah film selalu mempengaruhi masyarakat berdasarkan dengan isi atau pesan yang disampaikan di dalam film tanpa perlu pernah berlaku sebaliknya. Film merekam realitas yang berkembang di Masyarakat, yang kemudian dikemas untuk diproyeksikan dalam layar (Wahjuwibowo, 2019;34). Film sangat memiliki pengaruh yang besar dan digunakan sebagai alat propaganda, baik secara eksplisit maupun implisit (Wahjuwibowo, 2019;35).

Film terbagi menjadi dua unsur utama, yaitu unsur sinematik dan unsur naratif yang saling berkesinambungan satu sama lain dalam membentuk film.

Dalam film, unsur naratif adalah penggerak sebuah cerita, sedangkan unsur sinematik adalah aspek teknik yang membentuk film. Unsur sinematik terbagi menjadi empat, yaitu *mise-en-scene*, sinematografi, editing, dan suara. *Mise-en-scene* adalah segala sesuatu yang berada di depan kamera, dengan empat elemen pokok, yaitu latar atau setting, pencahayaan, kostum dan tata rias, serta pemain dan gestur. Sinematografi adalah bagaimana kamera mengambil gambar, berhubungan dengan kamera dan objek yang diambil. Editing adalah transisi atau perpindahan sebuah gambar ke gambar yang lainnya. Sedangkan suara adalah segala sesuatu dalam film yang dapat kita dengar.

1.6. Asumsi Penelitian

Dalam kamus ilmiah populer, asumsi memiliki arti praduga, atau asumsi sementara (belum terbukti kebenarannya). Dalam melakukan sebuah penelitian, perlu untuk membuat asumsi. Asumsi ini sebagai stimulus untuk mencari bukti kebenaran ilmiah. Penyusunan asumsi tidak boleh dilakukan dengan sembarangan, namun tetap harus melihat konteks atau objek yang diteliti. Secara umum, istilah asumsi memiliki arti anggapan, praduga, atau dugaan sementara yang belum terbukti kebenarannya dan perlu untuk dibuktikan secara langsung. Ada juga yang mengatakan bahwa arti dari asumsi adalah membuat penilaian atas kondisi tertentu yang belum terjadi. Arti dari asumsi adalah skenario untuk mensimulasikan kemungkinan situasi yang mungkin terjadi dengan memperhitungkan banyak faktor kompleks dan secara menyeluruh.

Asumsi atau kesimpulan sementara dari penelitian ini adalah terbukti adanya objektifikasi seksual yang terjadi terhadap perempuan di dalam film animasi *The Seven Deadly Sins*. Asumsi ini didasarkan oleh bagaimana perempuan dijadikan sebagai objek pandangan, sebuah keindahan untuk dipandang oleh karakter laki-laki dalam film animasi tersebut. Juga bagaimana maraknya “fanservice” yang dengan sengaja dituangkan ke dalam film-film animasi saat ini, termasuk di dalam film animasi *The Seven Deadly Sins*.

1.7. Operasionalisasi Konsep

1.7.1. Objektifikasi Seksual terhadap Perempuan

Objektifikasi adalah sebuah istilah yang umum digunakan dalam teori feminisme, yang mana menurut McKinnon dan Andrea (dalam Nussbaum, 1995:249) kini kata “objektifikasi” telah menjadi kata yang kita dengar dalam kehidupan sehari-hari. Pada awalnya kata objektifikasi digunakan untuk mengkritisi film, iklan, dan representasi lainnya, kini menyebar digunakan dalam konteks seksual. Bagi feminis, objektifikasi seksual laki-laki atas perempuan bukanlah sesuatu yang trivial atau tidak berharga, namun sebuah pusat masalah dalam kehidupan perempuan. Menurut McKinnon (dalam Nussbaum, 1995:250), objektifikasi seksual yang terjadi terhadap perempuan bersifat tidak dapat dihindarkan, yang mana artinya seluruh perempuan hidup dengan menerima objektifikasi seksual. Bagi McKinnon, objektifikasi seksual adalah suatu hal yang buruk, yang menjadikan perempuan tidak dapat mengekspresikan secara penuh atas dirinya (Nussbaum, 1995:250).

Menurut Bartky (dalam Fredrickson dan Robert, 1997:175), pengalaman objektifikasi seksual adalah pengalaman di mana perempuan direduksi menjadi organ seksual atau fungsi fisiologis lainnya. Objektifikasi seksual dapat terjadi dalam berbagai bentuk, seperti menatap bagian tubuh tertentu, menilai penampilan atau bentuk tubuh seseorang, melakukan *catcalling*, atau membuat pernyataan seksual yang tidak pantas. Teori objektifikasi, yang diciptakan oleh Fredrickson dan Roberts, memberikan penjelasan tentang perasaan objektifikasi seksual (1997). Teori ini sangat membantu sebagai kerangka integratif untuk memahami kehidupan perempuan dan bagaimana pengalaman objektifikasi seksual mereka bermanifestasi sebagai masalah kesehatan mental. Ketika perempuan dijadikan objek seksual, masalah kesehatan bisa muncul.

Objektifikasi yang terjadi terhadap perempuan memiliki banyak konsekuensi, seperti rasa malu, rasa cemas, puncak keadaan motivasional, dan juga kesadaran akan keadaan tubuh masing-masing individu (Fredrickson dan Robert, 1997: 181-185). Emosi negatif yang berbentuk rasa malu terjadi ketika orang mengevaluasi diri mereka sendiri secara relatif untuk beberapa stereotip atau rekonstruksi standar yang ada di masyarakat. Individu yang mengalami rasa malu cenderung menghubungkan kekurangan mereka datang dari luar ke dalam diri mereka. Rasa cemas juga kerap dirasakan bagi orang yang memiliki pengalaman terkena objektifikasi seksual. Rasa cemas muncul ketika tubuh merasa terancam dan berhubungan dengan keselamatan, dalam konteks ini perempuan mengalami kecemasan karena merasa cemas akan adanya eksposur. Rasa cemas ini bisa muncul karena adanya pengalaman sosial yang berbentuk negative, seperti kritik

mengenai penampilan. Selain itu juga kecemasan akan keselamatan individu ini berakar dari ketakutan akan tindakan lebih lanjut dari pelaku objektifikasi seksual. Contohnya seperti pemerkosaan atau paksaan melakukan tindakan seksual lainnya yang dirasa mengancam keselamatan diri. Lalu kemudian untuk konsekuensi puncak keadaan motivasional adalah ketika kita terlarut dalam aktivitas menantang yang terasa menyenangkan dan dirasa bermanfaat, dalam hal ini adalah memenuhi standar yang ada padahal itu adalah hal yang tidak perlu untuk dilakukan. Karena standar kecantikan selalu berubah dan merupakan hal yang tidak patut diikuti oleh semua orang. Dengan membatasi peluang perempuan untuk memulai dan mempertahankan keadaan motivasi puncak, kebiasaan pemantauan tubuh yang didorong oleh budaya yang mengobjektifkan tubuh perempuan dapat menurunkan kualitas hidup perempuan. Terakhir adalah kesadaran akan keadaan diri, pemantauan tubuh secara sadar yang kita lakukan dapat menempati perempuan dalam budaya yang mengobjektifkan tubuh perempuan itu sendiri. Karena wanita sangat sadar akan penampilan tubuh mereka, maka mungkin hanya tersisa sedikit persepsi yang tersedia untuk memperhatikan pengalaman batin diri sendiri. Perspektif yang terbatas ini akan memprediksi hal itu menjadi konteks sosial tertentu yang menyoroti kesadaran perempuan tentang evaluasi pengamat tentang tubuh mereka akan dikaitkan dengan pembungkaman dari dalam diri mereka sendiri. Ditakutkan jika kejadian ini berulang dalam konteks seperti itu dapat menyebabkan hilangnya akses individu terhadap keadaan batin sendiri, karena sudah terpacu dengan penampilan luar yang dilihat oleh orang lain (Fredrickson dan Robert, 1997: 181-185).

Nussbaum juga menyebutkan terdapat tujuh kategori yang dapat mengatakan seseorang telah dijadikan objek, yaitu *instrumentality*: pelaku objektifikasi memperlakukan objek sebagai alat dari tujuannya. Kedua, *denial of autonomy*: pengobjek atau pelaku objektifikasi memperlakukan objek sebagai sesuatu yang kurang otonomi diri dan kurang dalam menentukan nasib dirinya. Ketiga, *inertness*: pelaku objektifikasi memperlakukan objek sebagai sesuatu yang dirasa kurang dalam hak, dan mungkin juga dalam beraktivitas. Keempat, *fungibility*: pengobjek memperlakukan objek sebagai sesuatu yang dapat dipertukarkan (a) dengan objek lain dari ragam yang sama, dan/atau (b) dengan objek lain sejenis. Kelima, *violability*: pelaku objektifikasi memperlakukan objek sebagai sesuatu yang kurang memiliki batas integritas, sebagai sesuatu yang diperbolehkan untuk dipecah, dihancurkan, dan dibobol. Keenam, *ownership*: pengobjek memperlakukan objek sebagai entitas yang dimiliki oleh orang lain, dapat dibeli atau dijual, dan lainnya. Terakhir, *denial of subjectivity*: pelaku objektifikasi memperlakukan objek sebagai sesuatu yang pengalaman dan perasaannya tidak perlu diperhitungkan (Nussbaum, 1995:257).

1.7.2. Male Gaze Theory

Male gaze berargumen bahwa kamera membangun pandangan objektif atas suatu peristiwa melalui perspektif laki-laki. Kamera berfokus pada lekuk tubuh perempuan, kejadian yang terjadi para perempuan disajikan dalam konteks reaksi pria atas kejadian tersebut. Dengan ini, menurunkan status perempuan menjadi objek, dan penonton perempuan harus mengalami atau merasakan narasi sekunder, berdasarkan identifikasi dengan atau dari laki-laki. Laki-laki bersifat aktif sebagai

pengamat, sedangkan perempuan bersifat pasif sebagai objek yang dilihat atau diamati. Teori *Male Gaze* ini berhubungan dengan objektifikasi terhadap gender, terutama perempuan.

Perspektif laki-laki ini menjadikan perempuan sebagai objek yang terus menerus diamati, menjadikan perempuan selalu merasa diperhatikan, dan menimbulkan stress hingga mengalami gangguan mental. *Male gaze* menunjukkan adanya kekuasaan laki-laki atas perempuan. Bagaimana perspektif laki-laki ini dapat membuat sebuah pandangan yang kemudian dilumrahkan atau diwajarkan dalam masyarakat. Bagi kaum feminis, *male gaze* ini dapat dipandang atau dipahami dalam 3 cara. Pertama, bagaimana laki-laki melihat perempuan, menjadikan perempuan sebuah objek keindahan untuk dipandang. Kedua, bagaimana perempuan melihat diri mereka sendiri, ketika pemikiran atau pandangan laki-laki itu sudah tertanam, perempuan dapat melihat diri mereka selalu kurang jika tidak dapat menyesuaikan atau memenuhi standar dari apa yang dibangun atau dibentuk oleh lingkungan sekitarnya, dari budaya maskulin yang membangun citra perempuan. Ketiga, bagaimana perempuan melihat perempuan yang lain, menilai perempuan lain seperti bagaimana laki-laki melihat perempuan. Perempuan yang mengikuti budaya maskulin ini, akan cenderung memiliki rasa tidak puas atas diri mereka sendiri dan selalu merasa cemas karena tidak dapat memenuhi kriteria dari tubuh ideal yang sempurna.

1.8. Metoda Penelitian

1.8.1. Tipe dan Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif menggunakan desain analisis semiotika Roland Barthes, dimana peneliti akan meneliti tentang male gaze yang hadir dalam film animasi *The Seven Deadly Sins* terkait dengan isu objektifikasi seksual terhadap perempuan di dalamnya. Semiotika menurut Barthes adalah turunan dari semiotika Saussure, Barthes menyelidiki adanya keterkaitan antara penanda dan petanda. Barthes juga melihat aspek lain dari penandaan, yaitu mitos. Mitos dalam penjelasan Barthes bukanlah mitos yang diketahui pada umumnya. Namun mitos ini diletakkan pada proses penandaan, masuk ke dalam konotasi. Yang mana, mitos menurut Barthes ini kemudian membuka pandangan baru dalam ilmu semiologi, untuk menggali lebih jauh pada penandaan untuk menemukan mitos yang terkonstruksi pada masyarakat dan hidup sehari-hari. Dalam penelitian analisis semiotika ini, yang menjadi titik persoalan adalah bagaimana film animasi *The Seven Deadly Sins* menghadirkan male gaze dalam film dengan genre petualangan.

1.8.2. Korpus Penelitian

Korpus dari penelitian ini adalah film “*The Seven Deadly Sins: Prisoners Of The Sky*” karya sutradara asal Jepang bernama Yasuto Nishikata dan Noriyuki Abe yang menggambarkan kisah petualangan Meliodas sang karakter utama. Film ini dirilis pada 18 Agustus 2018 di Jepang dan 31 Desember 2018 melalui Netflix untuk ditayangkan seluruh dunia. Dengan durasi 99 menit, dalam film ini nantinya akan

diambil *scene* yang berkaitan dengan tubuh, seksualitas, dan objektifikasi seksual terhadap perempuan untuk menjadi subjek penelitian ini.

1.8.3. Jenis Data

Penelitian ini memakai data berupa dialog dan gambar-gambar dari film yang memiliki kaitan dengan tubuh perempuan dan objektifikasi seksual yang dilakukan karakter-karakter dalam film ini terhadap perempuan.

1.8.4. Sumber Data

Sumber data pada penelitian ini adalah data primer, yaitu langsung dari film animasi “*The Seven Deadly Sins: Prisoners Of The Sky*” dan data sekunder yang berbentuk jurnal ilmiah nasional dan internasional, artikel, buku fisik maupun e-book, dan dokumen resmi. Dengan menggunakan dokumentasi berupa dialog dan gambar-gambar yang diambil pada film animasi “*The Seven Deadly Sins: Prisoners Of The Sky*”.

Penelitian ini secara khusus akan meneliti beberapa *scene* atau adegan dari film animasi “*The Seven Deadly Sins: Prisoners Of The Sky*” yang memiliki indikasi objektifikasi seksual terhadap perempuan, yaitu:

- 1) Adegan 5 – min 00:02:44 – 00:04:20

Pada adegan ini Elizabeth menghampiri seluruh anggota *The Seven Deadly Sins* yang telah berkumpul di depan kedai *Boar Hat* setelah berpencar mencari bahan makanan untuk merayakan ulang tahun Raja Liones.

- 2) Scene 8 – min 00:07:57 – 00:10:54

Pada adegan ini Solaad bertemu dengan *The Seven Deadly Sins* dan terkejut karena mengira mereka adalah Demon Clan.

3) Adegan 11 – min 00:14:06 – 00:15:43

Pada adegan ini Solaad terbangun dari tidak sadarkan diri dan terkejut melihat Elizabeth yang sangat mirip dengan Ellatte.

4) Adegan 12 – min 00:15:44 – 00:19:26

Pada adegan ini berlangsung kejadian ketika Meliodas dan Hawk dibawa menuju aula *Sky Temple* melewati para *Celestials*.

5) Adegan 13 – min 00:19:27 – 00:20:46

Pada adegan ini Solaad, Elizabeth, dan *Seven Deadly Sins* sedang berkumpul di depan api unggun. Solaad meminta maaf kepada Diane atas ucapannya yang menyakitkan.

6) Adegan 19 – min 00:29:14 – 00:30:55

Pada adegan ini Meliodas berhasil keluar dari penjara di *Sky Temple*, ia kemudian berkeliling untuk mencari Hawk. Lalu ia bertemu dengan Ellatte, yang masih mengira Meliodas adalah Solaad.

7) Adegan 24 – min 00:37:55 – 00:38:15

Pada adegan ini Solaad dan *Seven Deadly Sins* dalam perjalanan menuju *Sky Temple*. Diane dan Elizabeth menikmati pemandangan dari balkon Kedai *Boar Hat*.

8) Adegan 25 – min 00:38:16 – 00:40:50

Pada adegan ini Zoria membuat pesta untuk kembalinya Solaad, yang ternyata adalah Meliodas.

9) Adegan 30 – min 00:46:45 - 00:49:05

Pada adegan ini Klan Iblis muncul saat Succession Ceremony berlangsung. Para prajurit kemudian dikerahkan untuk melawan Klan Iblis, termasuk Ellatte pun ikut bertarung.

10) Adegan 34 – min 00:56:01 - 00:57:31

Pada adegan ini *Seven Deadly Sins* tiba di *Sky Temple* dan kemudian membantu *Celestials* melawan Klan Iblis.

11) Adegan 42 – min 1:07:23 – 1:10:07

Pada adegan ini Meliodas tertusuk Winged Sword milik Zoria, yang merupakan pedang yang memang dikhususkan untuk melawan Klan Iblis.

1.8.5. Analisis dan Interpretasi Data

Analisis data penelitian mengenai objektifikasi seksual terhadap perempuan dalam film animasi “The Seven Deadly Sins: Prisoners Of The Sky” menggunakan perangkat analisis semiotika. Manusia memiliki kecakapan yang lebih besar dibandingkan dengan makhluk hidup lainnya dalam berkomunikasi, yaitu manusia memiliki kemampuan untuk menciptakan bahasa dengan simbol. Manusia adalah makhluk sosial yang membuat kita perlu untuk berinteraksi dengan manusia lainnya, manusia saling bertukar pesan. Dalam pertukaran pesan tersebut, manusia menggunakan bahasa dalam berkomunikasi, baik verbal maupun non-verbal. Komunikasi merupakan proses penggunaan tanda dan simbol yang kemudian menjadi makna bagi orang lain, hal ini dikatakan oleh Sarbaugh (dalam Vera, 2015: 1). Diperlukan adanya proses interpretasi pesan dalam pertukaran pesan, agar pesan tersebut dapat diterima dengan efektif oleh penerima pesan, karena hanya manusia

yang dapat memahami dan memaknai simbol-simbol tersebut, kemudian muncul cabang ilmu yang memahami simbol, salah satunya adalah semiologi.

Semiologi, mudahnya adalah sebuah ilmu yang berkembang dan digunakan untuk kemudian menginterpretasikan pesan atau simbol dalam proses komunikasi (Vera, 2015: 2). Semiotika dapat diterapkan pada berbagai level komunikasi, seperti komunikasi massa, komunikasi politik, komunikasi antarbudaya, dan lain sebagainya. Hal ini dikarenakan semiotika dalam kajian ilmu komunikasi memiliki jangkauan yang luas. Dalam penelitian ini, model semiotika yang digunakan adalah mitologi Roland Barthes. Semiologi dari Roland Barthes merupakan pengembangan gagasan dari Ferdinand De Saussure, dengan melihat keterkaitan antara penanda dan petanda pada sebuah tanda atau simbol. Dalam semiologi Barthes, semiologi mempelajari bagaimana manusia menguraikan atau memaknai suatu hal. Memaknai dalam semiologi Barthes tidak sekadar mengkomunikasikan, namun memaknai bahwa objek tidak hanya membawa informasi akan tetapi juga mengkonstitusi sistem yang terstruktur dari sebuah tanda (Kurniawan, 2001:53).

Barthes lebih menekankan interaksi antara teks dengan budaya dan pengalaman personal penggunanya. Metode semiotika roland barthes dapat digunakan untuk menjelaskan relasi sosial apa adanya dan pemaknaan konotasi yang dapat mengkaji pengembangan segi petanda. Penelitian ini akan menggunakan analisis sintagmatik untuk memaknai denotasi dengan mengkaji leksia melalui unsur naratif dan sinematik, dan juga analisis paradigmatic untuk memaknai konotasi dengan lima jenis kode pembacaan yang sering digunakan

dalam suatu teks berdasarkan pemikiran dari Roland Barthes untuk membaca tanda dalam adegan yang ditampilkan pada film, yaitu sebagai berikut:

- a. Kode hermeneutic, dalam kode ini terdapat berbagai daftar istilah yang memiliki teka-teki atau enigma, yang kemudian dapat dibedakan, dikemukakan, dirumuskan, dan kemudian diungkapkan (Barthes, 2002; 19). Kode hermeneutic ini juga disebut sebagai suara kebenaran (Vera, 2015: 30).
- b. Kode proairetik, disebut juga kode tindakan. Kode ini berdasarkan pada kemampuan dalam menentukan hasil dari perbuatan yang dilaksanakan secara rasional atau masuk akal yang mengimplikasikan perilaku dari manusia, yaitu berupa tindakan yang menghasilkan dampak, dan dampak-dampak tersebut akan memiliki nama generic atau istilah nya sendiri (Kurniawan, dalam Wahjuwibowo, 2019: 38).
- c. Kode simbolik, yaitu kode pengelompokan yang mudah untuk dikenali karena muncul berulang-ulang dan sistematis melalui beberapa cara dan sarana yang tekstual (Wahjuwibowo, 2019: 38).
- d. Kode semik, kode ini menurut Wahjuwibowo (2019: 37) adalah kode yang memanfaatkan isyarat atau petunjuk yang timbul dari penanda-penanda tertentu. Sehingga dengan

menggunakan kode semik ini, dapat memunculkan konotasi berdasarkan dari kajian penelitian yang sedang dilakukan.

- e. Kode kultural, kode ini merupakan acuan atau referensi terhadap suatu ilmu atau kumpulan ilmu pengetahuan, mengindikasikan tipe pengetahuan yang menjadi acuan, tanpa melangkah lebih jauh untuk mengkonstruksi kebudayaan yang terekspresikan (Barthes, 2002; 20).

Pada lima kode pembacaan Roland Barthes juga akan digunakan pembahasan mengenai pesan-pesan non-verbal. Pesan nonverbal dijelaskan sebagai seluruh tanda atau pun isyarat yang bentuknya selain kata-kata. Samovar dan Proter (dalam Wijaya, 2015:155) menjelaskan pesan nonverbal secara mendalam, yaitu disebutkan sebagai seluruh rangsangan selain rangsangan verbal dalam sebuah setting komunikasi, yang dihasilkan oleh individu dan penggunaan lingkungan oleh individu, yang memiliki nilai pesan potensial bagi pengirimnya atau penerimanya. Maka dari itu pesan nonverbal mencakup seluruh perilaku yang tidak memiliki bentuk verbal yang disengaja maupun tidak disengaja sebagai bagian dari peristiwa komunikasi secara keseluruhan. Mark L. Knapp (dalam Rakhmat, 2018: 356) menjelaskan bahwa terdapat lima fungsi dari pesan nonverbal, yaitu sebagai repetisi atau pengulangan kembali atas gagasan yang sudah disebutkan secara verbal, substitusi atau sebagai pengganti lambang-lambang komunikasi verbal, kontradiksi atau berbeda makna dari pesan verbal yang disampaikan, komplemen atau pelengkap dari pesan verbal, dan sebagai penegasan pesan verbal.

Jenis komunikasi nonverbal yang akan digunakan di dalam penelitian ini adalah kinesik atau gerak tubuh, kostum, dan juga paralinguistik. Pesan kinesik terdiri dari tiga komponen penting, yaitu pesan fasial, gestural, dan postural. Pesan fasial menggunakan raut wajah untuk menyampaikan makna tertentu. Wajah dapat menyampaikan setidaknya sepuluh kelompok makna, yaitu rasa bahagia, terkejut, takut, marah, sedih, muak, takjub, tekad, minat, dan pengecaman. Pesan gestural menunjukkan gerakan sebagian anggota badan seperti mata dan tangan untuk mengkomunikasikan berbagai makna. Galloway (dalam Rakhmat, 2004:360) menyebutkan pesan gestural digunakan untuk mengungkapkan: (1) mendorong/membatasi, (2) menyesuaikan/mempertentangkan, (3) responsif/tidak responsif, (4) perasaan positif/negatif, (5) memperhatikan/tidak memperhatikan, (6) melancarkan/tidak reseptif, (7) menyetujui/menolak. Pesan gestural yang menentang terjadi ketika pesan gestural dan pesan verbal memiliki arti lain. Pesan gestural tidak responsif menunjukkan gestur tidak adanya kaitan dengan pesan yang direspon. Pesan gestural negatif mengungkapkan sikap dingin, merendahkan, atau menolak. Kemudian pesan postural berhubungan dengan seluruh anggota badan. Mehrabian (dalam Rakhmat, 2018:360) menyebutkan terdapat tiga makna yang dapat disampaikan dengan postur tubuh, yaitu immediacy atau ungkapan kesukaan atau ketidaksukaan terhadap individu lain, power yang mengungkapkan status yang tinggi dibandingkan komunikator, dan responsiveness ketika seseorang bereaksi secara emosional baik positif atau negatif.

Paralinguistik berhubungan dengan cara penyampaian pesan verbal. Pesan verbal yang sama dapat memiliki arti yang berbeda jika disampaikan dengan cara

yang berbeda. Pesan paralinguistik terdiri dari nada, kualitas suara, volume, kecepatan, dan ritme. Nada menunjukkan jumlah getaran atau gelombang yang keluar dari sumber bunyi. Semakin banyak getaran, maka semakin tinggi nada yang keluar. Orang yang berbicara dengan tidak merubah nada disebut monoton. Nada dapat mengungkapkan gairah, ketakutan, kesedihan, kesungguhan, atau kasih sayang. Nada dapat memperteguh dampak kata yang diungkapkan. Kualitas suara menunjukkan “penuh” atau “tipisnya” suara. Setiap individu memiliki kualitas suara tersendiri yang mengungkap identitas dan kepribadian masing-masing individu. Volume menunjukkan tinggi rendah suara. Ketika volume suara tinggi, itu dapat bermakna sedang marah atau menegaskan sesuatu. Bila ingin menunjukkan kasih sayang maka akan menurunkan volume suara. Volume, kecepatan, dan ritme dapat menggarisbawahi pernyataan dan mengungkapkan perasaan.

Sedangkan untuk sintagmatik, unsur naratif akan dianalisis dengan menguraikan film dari pendahuluan, pertengahan, dan penutup. Kemudian unsur sinematik akan diuraikan menjadi empat unsur sinematik dalam film, yaitu *mise-en-scene*, sinematografi, *editing*, dan suara. *Mise-en-scene* adalah segala sesuatu yang berada di depan kamera yang akan diambil untuk produksi sebuah film. *Mise-en-scene* adalah sebuah unsur sinematik yang dapat dikenali dengan mudah, karena gambar yang kita lihat dalam sebuah film hampir seluruhnya adalah bagian dari *mise-en-scene*. *Mise-en-scene* memiliki empat unsur utama, yaitu latar, kostum dan tata rias, pencahayaan, serta pemain dan gestur. Dengan adanya unsur *mise-en-scene*, dapat menghidupkan suasana dalam film (Pratista, 2017:97).

1. Setting

Setting dapat diartikan sebagai latar dan segala properti di dalamnya dan dibuat senyata mungkin dengan konteks ceritanya. Kini dalam pelaksanaannya, pembuat film biasanya akan menggunakan set studio untuk pengambilan gambar interior dan shot on location untuk eksterior. Sedangkan setting yang menggunakan rekayasa digital biasa digunakan untuk latar tambahan. Fungsi utama dari setting atau latar adalah sebagai penunjuk ruang dan waktu, serta memberikan informasi untuk mendukung cerita seperti membangun mood cerita, penunjuk kelas sosial, dan sebuah simbol.

2. Kostum dan Tata Rias

Kostum artinya adalah segala sesuatu yang dipakai oleh pemain beserta seluruh aksesorisnya. Seperti halnya setting, kostum juga memiliki fungsi yang sesuai dengan konteks naratif filmnya. Kostum yang dikenakan juga berfungsi untuk menunjukkan ruang dan waktu, status sosial, kepribadian tokoh, sebagai simbol, hingga image tokoh. Sedangkan tata rias pada pemain digunakan untuk membedakan pemain bila bermain dengan peran berbeda dalam satu film, juga untuk menggambarkan usia, luka, dan kemiripan pemain dengan tokoh yang diperankan.

3. Pencahayaan

3.1. Tata Cahaya

Tata cahaya dalam film umumnya terbagi menjadi empat unsur, yaitu kualitas, arah, sumber, dan warna cahaya. Keempat unsur ini berperan penting dalam membentuk suasana dan mood dalam film. Pencahayaan harus dapat dibentuk senyata mungkin sesuai dengan suasana cerita. Kualitas cahaya merujuk pada intensitas pencahayaan, hard light dan soft light. Hard light cenderung membuat objek tampak kontras dengan sekitarnya dan menghasilkan bayangan yang jelas, sedangkan soft light menghasilkan bayangan tipis.

Arah cahaya merujuk pada posisi sumber cahaya terhadap objek dan terbagi menjadi 5 jenis, yaitu arah depan, samping, belakang, bawah, dan atas. Arah depan menghapus bayangan dan menegaskan bentuk objek atau wajah karakter, arah samping menampilkan bayangan ke arah samping tubuh karakter, arah belakang menampilkan siluet objek atau karakter jika tidak dikombinasi dengan arah cahaya lain, arah bawah efeknya seperti cahaya senter untuk mendukung efek horor atau untuk mempertegas sumber cahaya alami, dan arah atas digunakan untuk mempertegas sebuah benda atau karakter.

Sumber cahaya merujuk pada karakter sumber cahaya, yaitu pencahayaan buatan dan alami. Selama produksi film, umumnya digunakan dua sumber cahaya, yaitu sumber cahaya utama dan pengisi. Sumber cahaya utama adalah sumber yang paling kuat menghasilkan bayangan, sedangkan cahaya pengisi digunakan untuk melembutkan atau menghilangkan bayangan.

Warna cahaya adalah penggunaan warna dari asal cahaya. Warna cahaya natural hanya terbatas pada dua warna, yaitu putih dan kuning muda. Namun dengan adanya penggunaan filter, warna dapat dihasilkan sesuai keinginan. Warna cahaya juga dapat digunakan untuk menunjukkan motif tertentu.

3.2. Rancangan Tata Lampu

Rancangan tata lampu berperan besar dalam mendukung nuansa, suasana, dan mood suatu adegan. Rancangan tata lampu umumnya dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu high key lighting dan low key lighting. High key lighting menciptakan batas tipis antara gelap dan terang dengan mengutamakan warna, bentuk, dan garis tegas pada setiap elemen mise-en-scene. Teknik ini biasa digunakan untuk adegan yang bersifat umum dan formal. Sedangkan low key lighting menciptakan batasan tegas antara area yang gelap

dan terang dengan mengutamakan unsur bayangan yang tegas dalam mise-en-scene. Teknik ini sering digunakan dalam adegan yang bersifat intim, mencekam, dan suram.

3.3. Bayangan

Unsur bayangan tercipta dari sisi gelap sebuah objek yang tidak terkena cahaya. Teknik low key lighting dapat menciptakan bayangan, pada objek maupun dari objek. Unsur bayangan mampu menambahkan sentuhan misteri dan dramatik. Bayangan pada objek tercipta ketika cahaya tidak berhasil menerangi seluruh permukaan objek. Efek siluet merupakan bayangan pada objek dan sering digunakan dalam film untuk beragam motif. Sedangkan bayangan dari objek adalah bayangan yang tercipta dari sisi objek yang tidak terkena cahaya dan tercetak pada bidang objek yang lain, seperti dinding dan lantai.

4. Pemain dan Gestur

Pembuat film juga harus mengontrol akting pemain dan pergerakannya. Pergerakan pemain selalu dibatasi oleh framing pada aspek sinematografi dan juga pengolahan transisi gambar pada editing.

4.1. Framing

Pergerakan dan posisi pemain (blocking) dalam adegan film dibatasi oleh unsur framing. Pembatasan frame tidak

menjadikan gerak pemain terbatas karena melalui sudut pengambilan dan pergerakan kamera, serta teknik editing, pemain atau tokoh dapat bergerak bebas kemana pun. Pembatasan frame dan blocking justru dapat dieksplor lebih luas oleh para pembuat film.

4.2. Jenis-Jenis Karakter

Karakter biasanya memiliki wujud nyata dan dibagi menjadi dua, yaitu karakter manusia dan nonmanusia. Namun jenis karakter juga dapat berbentuk nonfisik, dan juga animasi.

4.3. Casting

Sisi casting atau pemilihan pemain dalam film dapat dibagi menjadi beberapa kelompok, yaitu figuran, aktor amatir, aktor profesional/non bintang, bintang, superstar, dan cameo. Figuran adalah extras dalam film, semua karakter di luar pemain utama, hanya muncul sekilas dan terkadang tidak mengucapkan dialog. Aktor amatir adalah pemain yang dirasa autentik dengan karakter yang dimainkan, bukan karena kemampuan aktingnya. Aktor profesional adalah aktor yang terlatih dan mampu memainkan segala jenis peran yang diberikan. Bintang adalah orang yang memiliki nama besar di publik dan populer, bintang kadang menjadi kunci sukses sebuah film, karena bintang umumnya lahir setelah sukses berperan di sebuah film. Superstar adalah bintang

yang sangat populer dan film yang diperankan oleh superstar selalu sukses. Terakhir, cameo adalah bintang atau seseorang yang populer tampil sesaat di sebuah film.

4.4. Akting Pemain

Untuk menilai kepantasan seseorang berakting adalah dengan melihat apakah orang tersebut dapat memahami fungsi dan motivasi karakter dalam sebuah film.

Pada sinematografi, terdapat tujuh jenis tipe *shot* kamera atas dimensinya terhadap objek yang ditangkap, terbagi seperti pada tabel berikut:

Tipe pengambilan gambar	Deskripsi
<i>Extreme Long Shot</i>	Jarak kamera pada tipe pengambilan gambar <i>extreme long shot</i> berada paling jauh dengan objeknya. Umumnya dipakai untuk menggambarkan objek yang sangat jauh atau panorama luas.
<i>Long Shot</i>	Pada tipe pengambilan gambar ini, latar belakang masih dominan, namun wujud fisik manusia masih terlihat dengan jelas.
<i>Medium Long Shot</i>	Pada jarak tipe pengambilan gambar ini, tubuh manusia terlihat dari lutut hingga ke atas. Dengan porsi seimbang antara

	tubuh manusia dengan lingkungan sekitarnya.
<i>Medium Shot</i>	Pada jarak tipe ini diperlihatkan tubuh manusia dari posisi pinggang hingga atas. Gestur dan ekspresi mulai dapat terlihat dan dominan dalam frame.
<i>Medium Close-up</i>	Pada tipe <i>medium close-up</i> tubuh manusia diperlihatkan dari dada hingga atas. Sehingga mendominasi frame dan latar belakang tidak lagi dominan.
<i>Close-up</i>	Pada tipe ini umumnya menunjukkan wajah, tangan, atau bagian tubuh lain, objek kecil lain. Digunakan untuk mendetilkan gestur dan ekspresi.
<i>Extreme Close-up</i>	Tipe pengambilan gambar ini memperlihatkan lebih detail bagian wajah, seperti mata atau telinga.

Tabel 1.1. Tipe Pengambilan Gambar

(Pratista, 2017:146)

Berikutnya setelah pengambilan gambar telah selesai, produksi film akan memasuki tahap *editing*. Pada tahap *editing*, *shot* yang telah diambil kemudian akan dipilih, diolah, dan dirangkai untuk menjadi satu rangkaian kesatuan yang utuh.

Transisi tiap *shot* di dalam film umumnya terbagi menjadi empat bentuk, yaitu *cut*, *fade-in/out*, *dissolve*, dan juga *wipe*. Transisi yang paling umum digunakan adalah *cut*, transisi *shot* secara langsung. Sedangkan *fade-in/out*, *dissolve*, dan *wipe* adalah transisi yang bertahap. Berikut adalah penjelasan transisi *shot* dalam film secara mendetail.

Tipe Transisi <i>Shot</i>	Deskripsi
<i>Cut</i>	Transisi <i>shot</i> satu ke <i>shot</i> lainnya yang dilakukan secara langsung.
<i>Fade-in/out</i>	Transisi bertahap, gambar akan perlahan bertambah gelap intensitasnya hingga seluruh <i>frame</i> berwarna hitam, lalu gambar muncul kembali berganti <i>shot</i> .
<i>Dissolve</i>	Transisi <i>shot</i> sebelumnya sesaat akan bertumpuk dengan <i>shot</i> setelahnya.
<i>Wipe</i>	Transisi <i>shot</i> yang membuat <i>frame</i> bergeser ke arah kanan, kiri, atas, atau bawah, hingga berganti menjadi <i>shot</i> berikutnya.

Tabel 1.2. Tipe Transisi *Shot*

(Pratista, 2017:169)

Unsur sinematik yang terakhir adalah suara. Suara yang ada dalam film adalah seluruh suara yang keluar, seperti dialog, musik, dan efek suara. Dialog adalah komunikasi verbal yang digunakan karakter dalam film. Musik adalah seluruh musik dan lagu yang ada di dalam ataupun luar cerita seperti musik latar. Sedangkan efek suara adalah suara yang dihasilkan oleh seluruh objek yang ada di dalam film. Aspek musik atau suara kemudian dibagi menjadi dua, yaitu unsur *diegetic sound* dan *non diegetic sound*. *Diegetic sound* adalah suara dialog, efek suara, dan musik yang berasal dari dalam cerita film. Sangat jarang dalam sebuah film untuk menggunakan musik *diegetic* untuk mengiringi adegannya. Sedangkan *non diegetic sound* adalah seluruh elemen suara yang berasal dari luar cerita film. *Non diegetic sound* hanya dapat didengar oleh penonton, tidak didengar oleh pelaku atau tokoh di dalam film. Hampir seluruh film menggunakan ilustrasi musik atau lagu yang bersifat *non diegetic* untuk mengiringi adegan yang sedang berlangsung (Pratista: 2017, 202-205).

1.8.6. Kualitas Data

Penelitian yang menerapkan paradigma kritis, kualitas datanya (*goodness criteria*) diperoleh melewati analisis *historical situatedness* atau konteks historis dari subjek penelitian. *Historical situatedness* disebutkan dalam buku milik Haryono adalah sejauh mana penelitian mencermati konteks historis, sosial, budaya, hingga ekonomi, dan politik (Haryono, 2020: 30).

1.9. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini terbatas pada penelitian teks mengenai objektifikasi seksual dan male gaze dalam film animasi *The Seven Deadly Sins* dan tidak meneliti lebih dalam mengenai hubungan antara satu teks dengan yang lainnya.