

Analisis Resepsi Khalayak Terhadap Objektifikasi Perempuan Dalam Serial Netflix “*Squid Game*”

Karina Nabila Vanska Putri Sinulingga, Sunarto, Hedi Pudjo Santosa
karinasinulingga15@gmail.com

Program Studi S1 Ilmu Komunikasi

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Diponegoro

**Jl. Prof. Soedarto, SH, Tembalang, Semarang Kotak Pos 1269 Telepon (024) 746407
Faksimile (024) 746504 Laman: <https://fisip.undip.ac.id/> Email: fisip@undip.ac.id**

ABSTRACT

Squid Game is a popular thriller film about a group of people who compete by risking their lives for the prize money of 45.6 billion won. This study aims to see how the objectification of women is shown in this film scene and how the audience interprets the scenes of objectification of women shown through various aspects of the film. This research is a qualitative research using audience reception analysis method from Stuart Hall which classifies audiences into 3 positions namely dominant position, negotiating position, and oppositional position. The main theories used are Cultural Studies Theory and Reception Theory. The results of this study are (1) there are six scenes which are then translated into eleven forms of objectification of women in accordance with the main concept of the theory of Cultural Studies, (2) The audience's interpretation of objectification in the *Squid* series mostly shows opposition or contra positions. This research is expected to be able to awaken filmmakers and the media to stop objectifying women in a mass media text, especially films in order to attract the attention of the audience.

.Keywords: Film, Woman Objectification, Audience Reception

ABSTRAK

Squid Game merupakan salah satu film populer yang bergenre thriller tentang sekelompok orang yang bersaing dengan mempertaruhkan nyawa mereka demi hadiah uang sebesar 45.6 miliar won. Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana objektifikasi perempuan ditampilkan dalam adegan film ini dan bagaimana pemaknaan khalayak terhadap adegan objektifikasi perempuan yang ditampilkan melalui berbagai aspek film. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode analisis resepsi khalayak dari Stuart Hall yang mengelompokkan khalayak kedalam 3 posisi yakni posisi dominan, posisi negosiasi, dan posisi oposisi. Teori utama yang digunakan adalah Teori *Cultural Studies* dan Teori Resepsi. Hasil penelitian ini adalah (1) ditemukan sebanyak enam adegan yang kemudian dijabarkan menjadi sebelas bentuk objektifikasi terhadap perempuan sesuai dengan konsep utama teori *Cultural Studies*, (2) Pemaknaan khalayak terhadap tindakan objektifikasi dalam serial *Squid* paling banyak menunjukkan pada posisi oposisi atau kontra. Penelitian ini diharapkan mampu menyadarkan para pembuat film dan media untuk

berhenti mengobjektifikasi perempuan di dalam suatu teks media massa khususnya film demi menarik perhatian penonton.

Kata Kunci : Film, Objektivikasi Perempuan, Resepsi Khalayak

PENDAHULUAN

Secara bahasa, menurut filsafat sosial objektivikasi adalah menganggap dan menjadikan seseorang selayaknya sebuah benda dengan semena-mena sehingga menjadikan martabat mereka seolah tidak berarti. Ada banyak tindakan yang bisa dikategorikan sebagai bentuk objektivikasi perempuan misalnya memandang tubuh khususnya bagian privat, *catcalling* saat seseorang lewat, menyentuh tubuh, memberikan penilaian atau argumen yang bermakna seksual dan merendahkan, menjadikan tubuh sebagai bahan candaan tak senonoh, sebagai penarik perhatian dan mengeksploitasi tubuh mereka.

Objektivikasi merupakan salah satu bentuk dari pelecehan seksual dalam ranah gender. Tindakan verbal dan nonverbal yang mengekspresikan kebencian, objektivikasi, diskriminasi, atau menjadikan salah satu jenis kelamin sebagai “kelas dua” merupakan bentuk dari pelecehan gender yang mana ini bisa dikategorikan kedalam bentuk pelecehan non fisik. Komnas Perempuan melalui website resmi mereka menyebutkan, pelecehan seksual non fisik diantaranya

adalah intimidasi, ancaman, dan ujaran yang bersifat seksual baik secara langsung maupun menggunakan media sosial, yang berakibat pada kerugian atau penderitaan korban, rasa terhina dan direndahkan martabat kemanusiannya (komnasperempuan.go.id : 2019) .

Di Indonesia sendiri kasus pelecehan seksual terbilang tinggi. Sebanyak 82% perempuan Indonesia pernah mengalami pelecehan seksual di ranah publik baik secara fisik maupun nonfisik. Hasil dari *Stand Up International Survey on Sexual Harasment in Public Spaces*, IPSOS 2021 menyatakan bahwa banyak bentuk pelecehan seksual yang di public space dengan data sebagai berikut (Pranita: 2021)

Di Indonesia, secercah harapan seperti muncul saat Dewan Perwakilan Rakyat mengesahkan RUU TPKS pada 12 April 2022 yang lalu. Pengesahan RUU ini seperti membawa masyarakat - perempuan khususnya untuk keluar dari kegelapan mengenai tindak pelecehan dan kekerasan seksual yang mereka hadapi selama ini. Pasal

11 ayat 1 UU TPKS secara jelas melarang siapapun untuk melakukan tindak kekerasan kepada orang lain. Dimana dalam ayat 1 pasal 11 kekerasan seksual yang dimaksud ada sembilan kategori termasuk pelecehan seksual pada poin pertama. Pada pasal 12 ayat 1, pelecehan seksual sebagaimana dimaksud dalam Pasal 11 ayat (2) huruf a adalah Kekerasan Seksual yang dilakukan dalam bentuk tindakan fisik atau nonfisik kepada orang lain, yang berhubungan dengan bagian tubuh seseorang dan terkait hasrat seksual, sehingga mengakibatkan orang lain terintimidasi, terhina, direndahkan, atau dipermalukan.

Banyaknya peraturan perundang-undangan dan deklarasi atas Hak Asasi Manusia yang menginginkan penghapusan tindak diskriminasi terhadap perempuan juga sepertinya masih harus terus-terusan diperjuangkan. Mengingat bahwa dewasa ini masih banyak sekali bentuk objektifikasi perempuan yang merendahkan bahkan menghilangkan harga diri perempuan baik di ranah pribadi maupun ranah publik. Tidak hanya di masyarakat secara langsung, kita bisa melihat bentuk-bentuk objektifikasi yang ditampilkan dalam media massa. Mulai dari majalah, lagu, lukisan, papan iklan, dan yang paling umum adalah film. Film sendiri merupakan produk komunikasi massa yang

memiliki kemampuan menjangkau audiens dalam jumlah yang sangat besar. *Squid Game (Ojing-eoGeim)* merupakan sebuah drama bersambung asal Korea Selatan yang bercerita mengenai kumpulan orang-orang yang mempertaruhkan hidup mereka demi hadiah uang sebesar ₩45.6 miliar (US\$38,4 juta) dalam permainan anak-anak yang dieksekusi secara berbahaya demi melunasi hutang. Serial ini secara resmi tayang pada 17 September 2021 melalui Netflix di seluruh dunia (Wikipedia: 2021).

Sejak penayangannya, *Squid Game* mampu menarik atensi khalayak dan mampu meraih gelar sebagai Serial keluaran Netflix dengan jumlah penonton terbanyak dan merupakan acara yang paling banyak ditonton di 94 negara. Mampu mengumpulkan lebih dari 142 juta rumah tangga anggota dan 1,65 miliar jam dalam kurun waktu empat minggu pertama sejak peluncurannya.

Namun ternyata, ulasan positif dan capaian yang didapat *Squid Game* tidak serta merta membuatnya lepas dari beberapa kontroversi. Film ini mendapatkan cukup kritikan khususnya di Korea Selatan. Selain karena adegan didalamnya dirasa terlalu sadis dan tidak berperikemanusiaan, para pejuang persamaan hak wanita dan kelompok

feminisme khususnya di Korea Selatan menuntut Serial ini karena diduga menempatkan perempuan dalam kondisi dan peran yang menjijikkan dan dianggap misoginis. Salah satu portal berita www.aljazeera.com mengadakan interview dengan salah satu anggota kelompok feminis bernama Jane Park (merupakan nama samaran) yang menjelaskan bahwa dia melihat banyak *review* tentang film ini yang ternyata dalam film itu perempuan ditunjukkan lewat adegan-adegan menjijikkan dan misoginis sehingga kemudian menyebabkan para penganut nilai feminisme menuntut sang sutradara untuk menempatkan perempuan dalam posisi yang lebih bernilai. Jane Park menjelaskan dia kehilangan ketertarikan sama sekali setelah mengetahui banyaknya hasil *review* yang menceritakan ada adegan-adegan dimana perempuan digambarkan bernilai rendah. Salah satu bagian yang sangat menjadi sorotan adalah bagaimana tokoh perempuan digambarkan menggunakan atau menjual tubuh mereka secara seksual untuk diterima didalam kelompok yang kuat. Selain itu dalam beberapa episode terakhir bisa dilihat bahwa para tamu VIP dilayani oleh perempuan-perempuan yang telanjang dengan tubuh yang digambar seperti hewan-hewan. Salah satu anggota kelompok feminis

Korea Selatan “Haeil” yang bernama Lee, diketahui bahwa kekecewaan akan penggambaran perempuan dalam film ini mendorong mereka untuk melakukan boikot dengan mengirimkan surat permintaan kepada sutradara dan produser film ini untuk memperbaiki kedudukan perempuan apabila *Squid Game* akan berlanjut ke *season* berikutnya. Lee menjelaskan bahwa percakapan yang kritis telah dilakukan di dalam forum masing-masing kelompok feminis dan mereka menghindari membuat postingan di platform *online* luas dikarenakan khawatir mendapat cecalan dari negara dimana mereka sebagai feminis selalu dipandang sebagai pemantik gerakan-gerakan sosial yang merugikan (Babe Ahn, 2021).

Selain itu berdasarkan salah satu artikel yang ditulis dalam thewomens.network dijelaskan bahwa diskriminasi gender dan misogini di masyarakat Korea benar benar dihidupkan melalui karakter Han Mi-nyeo, yang namanya diterjemahkan menjadi "wanita cantik" dan telah mengklaim bahwa acara tersebut menyajikan penggambaran wanita yang terdistorsi, secara tidak bertanggung jawab menggambarkan mereka sebagai objek kekerasan, hiperseksualisasi, dan pengorbanan. Pembahasan mengenai penempatan perempuan dalam Serial ini juga

tidak hanya berhenti disini (Oh Clara, 2021). Aljazeera juga melakukan wawancara terkait pandangan para akademisi gender di beberapa universitas di luar negeri salah satunya Ju Hui Judy Han dari UCLA menyampaikan pandangannya mengenai kebenaran bahwa perempuan di seksualisasi dalam film itu. Lebih lanjut dia menjelaskan bahwa nilai lebih dalam dari penempatan perempuan dalam film ini adalah bagaimana secara tidak langsung ditunjukkan bahwa perempuan-perempuan tersebut juga mengobjektifikasi diri mereka untuk bisa bertahan. Kondisi yang ditampilkan dalam film ini bisa dikatakan merepresentasikan bagaimana perempuan diperlakukan di masyarakat. Meskipun diproduksi di Korea Selatan tapi mengingat bahwa film ini ditampilkan di hampir seluruh negara termasuk Indonesia menjadikannya relevan untuk dibahas karena cukup mencerminkan kondisi sosial masyarakat Indonesia dalam memperlakukan perempuan. Normalisasi atas tindakan objektifikasi mudah ditemui, mirisnya lagi bahkan dilakukan oleh perempuan sendiri. Ini menunjukkan adanya suatu masalah yang harus diselesaikan. Ekspektasi akan perubahan pandangan terhadap perempuan dengan kenyataan masih banyaknya bentuk objektifikasi terhadap perempuan bahkan dalam hal kecil

menunjukkan bahwa sebenarnya perempuan belum berhasil untuk benar-benar lepas dari dominasi laki-laki di tengah masyarakat. Berdasarkan hal inilah kemudian terbentuk rumusan masalah terkait bagaimana objektifikasi perempuan yang ditunjukkan dalam Serial *Squid Game* dan bagaimana pemaknaan khalayak terhadap adanya fenomena objektifikasi perempuan dalam film tersebut.

KERANGKA TEORITIK

1. Teori Cultural Studies

Cultural studies merupakan pendekatan penelitian atau kajian yang menggunakan ide utama dari teori kritis dan menggunakan pendekatan berbagai macam studi keilmuan. Cultural studies melihat bagaimana adanya proses pembentukan kelompok elit berkuasa yang mengeksploitasi kelompok yang lebih lemah dari mereka. Konteks budaya yang dibahas dalam Cultural Studies berkaitan dengan kebiasaan hidup dan nilai-nilai yang dianut dalam suatu masyarakat (Halim, 2021: 29). Ada artikulasi kekuasaan media massa yang dibahas dalam Cultural Studies. Selain itu, Cultural Studies juga memandang bahwa ada korelasi kuat yang terinternalisasi antara proses pemaknaan dengan relasi kuasa di masyarakat. Konsep utama Cultural Studies adalah sebagai berikut, 1) Hegemoni

kelompok berkuasa, ini berkaitan dengan bagaimana cara sekelompok orang-orang dominan memperlakukan dan mengeksploitasi kelompok subordinan. 2) Identitas, ini berkaitan dengan bagaimana seseorang memandang diri mereka di dalam kelompok dan bagaimana mereka berperilaku sesuai dengan nilai-nilai yang diterapkan dalam kelompok tersebut. 3) Representasi, ini berkaitan dengan bagaimana media massa sebagai kelompok dominan atau berkuasa membangun dan mentransmisikan ideologi-ideologi tertentu kepada khalayak sesuai kepentingan kelompok tertentu pula.

2. Teori Resepsi Khalayak

Teori resepsi berkonsep pada bagaimana peneliti tertarik pada cara audiens berinteraksi dengan teks. Peneliti menginvestigasi secara teoritis dan empiris proses dari interpretasi (*sense-making*). Proses negosiasi dan interpretasi audiens dengan teks tersituasi dengan konteks spesifik budaya dan sosial. Selain itu, teori resepsi juga familiar dengan model analisis resepsi dari Stuart Hall. Model analisis resepsi Stuart Hall memiliki konsep pokok yang dikenal dengan *active audience* dalam model ini. “Tradisi” khalayak aktif menunjukkan bahwa khalayak bukanlah doping budaya, melainkan produsen aktif

makna dari dalam konteks budaya mereka sendiri. Bagi peneliti khalayak aktif, menonton televisi adalah kegiatan yang diinformasikan secara sosial dan budaya, yang terpusat pada makna. khalayak adalah pencipta makna yang aktif dalam kaitannya dengan televisi (Barker, 2012: 339).

3. Konsep Objektivikasi

Mengobjektivikasi orang lain berarti melihat mereka kurang dari manusia seutuhnya. Teori objektivikasi mencatat bahwa, dibandingkan dengan tubuh laki-laki, tubuh perempuan umumnya di objektivikasi, melalui media imager yang menseksualisasikan bentuk perempuan serta melalui pengalaman sehari-hari yang umum (Bosson et al, 2021: 486).

Dalam teori objektivikasi yang dibahas Frederickson dan Roberts dijelaskan bahwa pada umumnya perempuan mengalami dua jenis objektivikasi. Yang pertama adalah objektivikasi seksual dan yang kedua adalah objektivikasi diri atau *self-objectification*. Jenis objektivikasi yang kedua pada dasarnya merupakan implikasi dari adanya objektivikasi seksual.

TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini antara lain, sebagai berikut

1. Mendeskripsikan bentuk objektifikasi terhadap perempuan di dalam Serial *Squid Game*;
2. Mendeskripsikan pemaknaan khalayak terhadap objektifikasi perempuan di dalam Serial *Squid Game*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Peneliti kualitatif berawal pada upaya-upaya untuk mempelajari tanda-tanda isu yang menjadi perhatiannya. Penelitian ini menggunakan pendekatan analisis resepsi. Analisis ini sangat menekankan peran pembaca dalam decoding teks media. Selain itu untuk menentukan *preferred reading* terkait isu maka digunakan analisis semiotika John Fiske untuk melihat bentuk objektifikasi apa saja yang ditampilkan di dalam serial “Squid Game”. Analisis semiotika ini akan melihat pada aspek-aspek apa sajakah tindakan objektifikasi terlihat di dalam film dan nilai apa yang paling dominan muncul.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik wawancara dan observasi yang merupakan bentuk data primer (Rukajat, 2018: 21). Selain itu ada teknik lain yang digunakan yakni ketika peneliti melakukan review pada setiap referensi pendukung seperti jurnal, buku, dan literatur terkait lain

yang bisa digunakan untuk mengumpulkan data sekunder.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Semiotika John Fiske

Berdasarkan hasil penelitian maka didapat hasil yang menunjukkan terdapat adegan objektifikasi sebanyak enam adegan yang dianalisis berdasarkan tiga level yakni level realitas, level representasi dan level ideologi sesuai penjelasan Fiske terkait semiotika. Keenam adegan yang dianalisis adalah adegan 45, adegan 62, adegan 72, adegan 74, adegan 168, dan adegan 181.

- Level Realitas

Level realitas (*reality*) merupakan level dimana unsur-unsur fisik ditampilkan atau dalam teks. Ini berkaitan dengan penampilan orang dalam "kehidupan nyata" yang sudah dikodekan. Tentang sejauh kita memahami orang dengan penampilan mereka. Dalam penjelasannya Fiske menjelaskan bahwa yang termasuk dalam level realitas adalah aspek-aspek seperti *appearance*, pakaian, tata rias, lingkungan, tingkah laku, ucapan, gerak tubuh, mimik wajah, dan cara bicara (Fiske, 1987 : 3). Dari enam adegan diatas terdapat beberapa level realitas yang ditunjukkan antara lain kode lingkungan, kode ekspresi, kode *gesture*, kode cara bicara, kode pakaian,

kode penampilan, dan kode *make up* atau tata rias.

Kode lingkungan yang paling banyak muncul adalah aula kumpul pemain, berkaitan dengan objektifikasi Aula kumpul pemain merepresentasikan lingkungan social atau *public space* yang tidak jarang menjadi salah satu tempat terjadinya diskriminasi pada kelompok kedua, termasuk diskriminasi seksual kepada kelompok wanita. *Public space* seringkali jadi tempat perempuan diobjektifikasi meskipun sangat memungkinkan bagi korban untuk meminta pertolongan. Ketidaktakutan akan ketahuan atau ketakutan akan sanksi dari orang sekitar bukanlah lagi hal yang menjadi pertimbangan. Para pelaku sudah tidak enggan melakukan tindakan yang meremehkan perempuan. Perempuan menjadi objek seksual di arena manapun.

Kode ekspresi yang paling banyak muncul adalah kode senyum yang mana hal ini menunjukkan adanya kesenangan dari pelaku atas tindakan yang mereka lakukan, lebih jauh bahkan menunjukkan adanya penerimaan dari korban ketika mereka diobjektifikasi. Kode gesture yang muncul semuanya menunjukkan penegasan atas tindakan objektifikasi, ditampilkan untuk membuat penonton sadar bahwa tindakan

yang ditampilkan adalah tindakan objektifikasi. Cara bicara yang paling banyak ditunjukkan adalah berbicara dengan nada rendah cenderung menggoda. Ini menunjukkan bahwa pelaku melakukan objektifikasi secara intentional atau sengaja. Kode *make up* yang paling banyak muncul adalah *make up corrective* yang sederhana. Tapi objektifikasi ditampilkan lewat *make up* pelayan yang menjadikan mereka seolah barang dan tubuh mereka diekspose. Kode penampilan yang paling banyak muncul adalah penampilan sederhana para pemain. Dalam kode penampilan, isu yang ditampilkan adalah isu kelas yang terbentuk akibat adanya kapitalisasi. Kode pakaian yang paling banyak muncul adalah pakaian para pemain yakni setelan olahraga. Namun objektifikasi dilakukan melalui eksploitasi pakaian dalam wanita secara terang-terangan.

- **Level Representasi**

Level Representasi merupakan level dimana kode atau sistem tanda-tanda diorganisasikan. Kajian ini mencakup cara-cara berbagai kode dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat atau budaya, atau untuk memanfaatkan saluran komunikasi yang tersedia untuk transmisinya (Iskandar, 2021: 104). Aspek-aspek yang kemudian di transmisikan

melalui saluran komunikasi yang digunakan antara lain *lighting*, kamera, *background*, dialog dan dekorasi. Secara sederhana bisa dikatakan bahwa level realitas menyangkut hal-hal teknis berkaitan produksi film tersebut. Pada kode *lighting*, yang paling dominan digunakan adalah *event lighting* ini adalah jenis pencahayaan arah cahaya yang sejajar dengan objek tanpa sumber cahaya yang jelas. Misalnya *shooting indoor* yang sudah sangat terang karena adanya *bouncing* cahaya dengan intensitas tinggi. Kode kamera yang paling banyak muncul adalah *medium close up*, yakni pengambilan gambar yang fokus pada bagian wajah sampai batas dada karakter. Kode musik yang paling banyak muncul adalah *non digetic sound* yakni jenis *soundtrack* dengan nada mayor. Kode dialog yang mendukung objektifikasi ditampilkan dalam adegan 45 dan adegan 72. Kode dekorasi yang ditampilkan adalah dekorasi ruangan yang menunjukkan tubuh perempuan dan bagian privat tubuh perempuan ditampilkan secara jelas. Semua aspek yang ditampilkan di dalam kode representasi bertujuan untuk mempertegas tindakan objektifikasi yang sudah ditampilkan pada level realitas.

- **Level Ideologi**

Dari keenam adegan, ideologi utama yang ditonjolkan adalah ideologi patriarki. Patriarki berarti aturan ayah atau dan awalnya digunakan untuk menggambarkan tipe tertentu dari keluarga yang didominasi laki-laki. Ranah patriark termasuk wanita, laki-laki junior, anak-anak, budak, dan pembantu rumah tangga semua di bawah kekuasaan dominan ini pria. Para feminis menggunakan patriarki sebagai dominasi laki-laki atas perempuan dalam masyarakat, yaitu hubungan di mana laki-laki menggunakan kekuasaannya atas perempuan. Sistem semacam ini memuat peran-peran gender yang berakibat pada berkurangnya kesempatan dan keistimewaan perempuan. Dalam Serial ini ditunjukkan bagaimana pandangan patriarki menjadi aspek utama dari setiap adegan yang berkaitan dengan objektifikasi. Menjelaskan bahwa film ini menunjukkan betapa dominannya ideologi patriarki dalam kehidupan sosial bahkan bagi kehidupan perempuan. Meskipun ada nilai-nilai lain seperti misoginisme, kapitalisme yang ditunjukkan lewat perbedaan perilaku antara minion dengan VIP dan bentuk objektifikasi diri yang ditampilkan dalam masing-masing adegan, tapi nilai-nilai tersebut merupakan hasil dari digunakannya pandangan dan prinsip dari ideologi patriarki

sebagai penentu aturan-aturan dalam kehidupan sosial.

2. Analisis Resepsi Khalayak Terhadap Isu Objektivikasi

Sudut pandang narasumber akan dibagi dan di klasifikasikan untuk menguak kode-kode makna di dalam teks budaya, dalam hal ini secara khusus teks film. Pengelompokan narasumber akan dibedakan kedalam tiga posisi berbeda yakni posisi dominan, posisi negosiasi dan posisi oposisi. Pembacaan dominan (interpretasi) dimana audiens menerima ideologi dominan yang dihasilkan oleh teks. Atau, seperti yang dikatakan McQueen, audiens menerima asumsi pembuat encode (orang yang menyusun pesan). Dalam hal ini berarti audiens tidak menunjukkan penolakan. Pembacaan negosiasi, yang dihasilkan oleh audiens yang setuju sampai batas tertentu dengan ideologi dominan tetapi berhak untuk mengubah pandangan mereka, dengan kata lain, mereka dapat menegosiasikan posisi di suatu tempat antara menerima dan menolak pesan ideologis dari sebuah teks. Posisi ketiga adalah pembacaan oposisi di mana audiens "melihat melalui" ideologi dominan untuk memungkinkan mereka menolak ideologi dominan yang dikodekan dalam teks. Pembaca oposisi dengan demikian membuat

decoding (interpretasi) mereka menentang atau bekerja melawan ideologi dominan.

3. Mayoritas Pemaknaan Khalayak

Indepth interview yang dilakukan kepada enam narasumber menghasilkan variasi pada pemaknaan terkait adegan yang dibahas. Secara keseluruhan pemaknaan yang terbentuk dari semua narasumber adalah 19 posisi dominan, 29 posisi negosiasi, dan 56 posisi oposisi. Berdasarkan keseluruhan posisi ini dan seperti yang sudah dijelaskan pada masing-masing bagian resepsi khalayak, diketahui bahwa terkait bentuk objektivikasi perempuan di dalam Serial *Squid Game* baik yang ditampilkan dari aspek karakter, jalan cerita, pemilihan make up, penggunaan background, dekorasi, dan tata bahasa secara mayoritas berada pada posisi oposisi. Posisi oposisi adalah posisi dimana audiens atau penonton memaknai suatu pesan dalam teks media kemudian menolak nilai dominan yang ditawarkan dalam teks media tersebut. Mayoritas pemaknaan ini dipengaruhi oleh pemahaman narasumber terkait objektivikasi dimana hampir seluruh narasumber memahami apa yang dimaksud dengan objektivikasi meskipun tingkat kedalaman dan keluasan pengetahuan mereka berbeda-beda. Selain itu dipengaruhi juga oleh nilai budaya tempat

narasumber berinteraksi yang memang masih menganggap tabu hal-hal seksual yang ditunjukkan secara terang-terangan kepada publik.

Tabel 1.1. Tabel Pemaknaan Khalayak Sesuai Konsep Teori Cultural Study

No	Konsep Hegemoni Kelompok Berkuasa	Posisi Pemaknaan Khalayak (Jumlah) *font merah menunjukkan pemaknaan yang paling banyak		
		Dominan (Pro)	Negosiasi	Oposisi (Kontra)
1.	Adegan Jang Dok Su Melakukan Candaan Seksual Dan Gesture Seksual Saat Berbicara Dengan Han Mi Nyeo	1	1	4
2.	Adegan Jang Dok Su Menoel Bokong Han Mi Nyeo Untuk Berterimakasih	1	2	3
3.	Adegan Pelayan Menjadikan Payudara Polosnya Sebagai Bantal Untuk Kepala VIP	-	1	5
No	Konsep Identitas	Posisi Pemaknaan Khalayak *font merah menunjukkan pemaknaan yang paling banyak		
		Dominan (Pro)	Negosiasi	Oposisi (Kontra)
1.	Adegan Han Mi Nyeo Tersenyum Saat Bokongnya Di Sentuh Jang Dok Su	1	4	1
2.	Adegan Han Mi Nyeo Menggoda Jang Dok Su Di Aula	3	2	1
3.	Adegan Han Mi Nyeo Menggunakan Tubuhnya Sebagai "Hadiah" Dan Sebagai "Alat" Untuk Mencari Tahu Rahasia Jang Dok Su	1	2	3
No	Posisi Pemaknaan Khalayak			

	Konsep Identitas	*font merah menunjukkan pemaknaan yang paling banyak		
		Dominan (Pro)	Negosiasi	Oposisi (Kontra)
1.	Penggunaan Make Up Bagi Para Pelayan Yang Menunjukkan Tubuh Mereka Dan Menempatkan Mereka Sebagai Furniture	1	2	3
2.	Penggunaan Backsound Ceria Saat Adegan Objektivikasi Terjadi	1	3	2
3.	Pengambilan Gambar Saat Adegan Seksual Jang Dok Su Dan Han Mi Nyeo yang berfokus pada payudara polos Han Mi Nyeo	2	1	3
4.	Penggunaan Bagian Tubuh Perempuan Secara Frontal Sebagai Dekorasi Ruang	1	1	4
Total		19	29	56

Sumber (Data Olahan Pribadi)

KESIMPULAN

Kesimpulan pertama dari penelitian ini adalah benar ditemukan dua jenis objektivikasi terhadap perempuan. Yakni objektivikasi seksual yang dilakukan kelompok dominan dan juga objektivikasi yang dilakukan media massa. Dan juga objektivikasi atau *self-objectification*. Karakter perempuan bernama Han Mi Nyeo berkali kali mengalami objektivikasi seksual dari karakter laki-laki. Selain itu perempuan secara umum juga diobjektivikasi oleh media massa, dalam hal ini teks film melalui teknis-

teknis dan aspek-aspek visual yang menampilkan bagian-bagian tubuh pribadi perempuan. Dimana tubuh perempuan dipublikasi demi kepentingan bisnis dalam film ini. Selain itu karakter Han Mi Nyeo juga menunjukkan perilaku mengobjektifikasi diri sendiri demi bias bergabung dan dilindungi oleh kelompok laki-laki yang dirasa kuat. Yang kedua, riset pemaknaan khalayak mengelompokkan pola pemaknaan narasumber berdasarkan preferred reading. Menggunakan teknik analisis semiotika milik John Fiske, ditemukan bahwa terdapat enam adegan dengan sepuluh aspek berdasarkan konsep Teori Cultural Studies yang termasuk kedalam preferred reading dalam penelitian ini. Hal ini menunjukkan bahwa benar adanya terdapat bentuk objektifikasi perempuan dalam segala aspek yang dimuat dalam serial Netflix "*Squid Game*". Terkait dengan resepsi khalayak terhadap adegan yang mengandung objektifikasi di dalam film, berdasarkan hasil wawancara enam narasumber yang terdiri dari tiga narasumber perempuan dan tiga narasumber laki-laki ditemukan variasi pemaknaan dimana narasumber laki-laki membentuk posisi pemaknaan antara lain 9 posisi dominan, 8 posisi negosiasi, dan 14 posisi oposisi dari total 10 preferred reading yang dibahas. Sedangkan tiga narasumber perempuan

membentuk posisi pemaknaan antara lain 3 posisi dominan, 11 posisi negosiasi, dan 17 posisi oposisi terhadap preferred reading. Secara keseluruhan, pemaknaan khalayak berada pada posisi oposisi terkait dengan adanya objektifikasi dalam serial tersebut. Yang artinya, berdasarkan nilai yang dianut serta pengetahuan yang dimiliki oleh khalayak mereka menolak untuk setuju atas keputusan pembuat film yang menambahkan adegan-adegan berbau objektifikasi terhadap perempuan.

SARAN

1. Saran Teoritik

Penggunaan Teori Cultural Studies dan Teori Resepsi adalah perpaduan yang sempurna untuk mengkaji bagaimana teks-teks media massa masih menempatkan perempuan sebagai kelompok yang lebih rendah namun hal ini tidak disadari oleh reader atau audiens.

Peneliti mengharapkan pada penelitian berikutnya tidak hanya sekedar melihat apakah audiens berada dalam posisi tertentu akan suatu isu, tapi juga alasan dibalik posisi mereka dan bagaimana aspek-aspek kebudayaan mempengaruhi pilihan posisi tersebut sehingga akan muncul pembahasan yang lebih dalam dan luas.

2. Saran Praktis

Saran ini dikhususkan kepada pelaku perfilman agar lebih berhati-hati. Meskipun suatu isu dirasa menarik untuk diangkat dan merupakan hal yang lumrah, maka tidak seharusnya demi menarik perhatian hal tersebut diangkat apabila sudah merendahkan kelompok tertentu. Dalam hal ini media massa sebagai pihak dominan juga memperketat adegan-adegan apa yang selayaknya bisa lolos sensor untuk ditampilkan disuatu negara sesuai dengan kebudayaan negara tersebut.

3. Saran Sosial

disarankan kepada masyarakat sebagai readers atau audiens dari teks media masa untuk bisa memilah dan memilih jenis teks yang akan dikonsumsi. Selain ini kebijakan audiens dalam memaknai suatu adegan atau pesan yang disampaikan di dalam film baiknya dikembangkan agar audiens bisa menyaring nilai-nilai apa saja yang memang layak di adopsi dari sebuah film dan nilai apa saja yang tidak harusnya didukung.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Barker, C. (2008). *Cultural Studies Theory and Practice*. London: Sage Production.

Bosson, J., Camille E. B., & Joseph, A. V. (2021). *The Psychology of Sex and Gender 2nd edition*. USA : Sage Publication.

Fiske, J. (1987). *Television Culture*. Oxfordshire: Taylor & Francis e-Library.

Halim, S. (2021). *Postmodifikasi Media dan Cultural Studies*. Jakarta: Matahati Production.

Helianthusonfri, J. (2021). *Sepuluh Juta Pertama Dari Youtube*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Iskandar, D. (2021). *Metodologi Penelitian Kualitatif Petunjuk Praktis untuk Penelitian Lapangan, Analisis Teks Media, dan Kajian Budaya*. Jawa Tengah: Maghza Pustaka.

Rukajat, A. (2018). *Pendekatan Penelitian Kualitatif (Qualitative Research Approach)*. Yogyakarta: Penerbit Depublish.

Jurnal

Fredrickson, B.L., & Roberst, T.A. (1997). Objectification Theory: Toward Understanding Women's Lived Experiences and Mental Health Risks. *Sage Journal*. 21(2), 173 -206. <https://doi.org/10.1111/j.1471-6402.1997.tb00108.x>

Internet

Babe, Ahn. (2021). *Why some Korean women are boycotting Squid Game*. <https://www.aljazeera.com/features/2021/10/27/why-some-korean-women-are-boycotting-squid-game#:~:text=Cheongju%2C%20South%20Korea%20%E2%80%93%20It%20was,refused%20to%20watch%20the%20rest>. Diakses pada 22 November 2022.

Komnasperempuan. Pernyataan Sikap Komnas Perempuan atas Putusan Mahkamah Agung yang Menolak Peninjauan Kembali (PK) Korban Kekerasan Seksual. <https://komnasperempuan.go.id/pernyataan-sikap-detail/pernyataan-sikap->

[komnas-perempuan-atas-putusan-mahkamah-agung-yang-menolak-peninjauan-kembali-pk-korban-kekerasan-seksual-jakarta-08-juli-2019](https://komnasperempuan.go.id/pernyataan-sikap-detail/pernyataan-sikap-komnas-perempuan-atas-putusan-mahkamah-agung-yang-menolak-peninjauan-kembali-pk-korban-kekerasan-seksual-jakarta-08-juli-2019)
Diakses pada 06 September 2022.

Oh, Clara. Netflix's Dystopian "Squid Game" Dives Deep Into Gender Inequalities in Korea. (2021). <https://www.thewomens.network/blog/netflixs-dystopian-squid-game-dives-deep-into-gender-inequalities-in-korea> .
Diakses pada 22 November 2022.

Pranita, E. (2021). *9 Jenis Pelecehan Seksual yang Dialami 82 Persen Perempuan Indonesia*. Kompas.com <https://www.kompas.com/sains/read/2021/09/29/090300023/9-jenis-pelecehan-seksual-yang-dialami-82-persen-perempuan-indonesia?page=all>
(Diakses pada 03 Oktober 2022)

Wikipedia. Squid Game. https://en.wikipedia.org/wiki/Squid_Game
Diakses pada 03 Oktober 2022.