

**ANALISIS OBJEKTIFIKASI SEKSUAL TERHADAP PEREMPUAN DALAM FILM
ANIMASI *THE SEVEN DEADLY SINS: PRISONERS OF THE SKY***

Alya Zayda Clarissia, Sunarto, Muhammad Bayu Widagdo

Email : alyaclarissia@gmail.com

Departemen Ilmu Komunikasi

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Diponegoro

Jl. Prof. H. Soedarto, SH Tembalang Semarang Kotak Pos 1269

Telepon (024) 7465407 Faksimile (024) 7465405

Laman : <http://www.fisip.undip.ac.id> email fisip@undip.ac.id

ABSTRACT

Women are vulnerable to objectification in daily life through various mediums, one of which is mass media, particularly films. The film *The Seven Deadly Sins: Prisoners of The Sky* portrays women as objects of gaze. This study aims to explore how sexual objectification of women is depicted in the animated film *The Seven Deadly Sins: Prisoners Of The Sky* and identify the forms of sexual objectification presented. The theory applied in this research is the Male Gaze Theory, supported by the perspective of radical libertarian feminism. The method used to analyze and interpret the data in this study is Roland Barthes' semiotic analysis framework, which includes the five reading codes.

The analysis of 11 lexias from the film using Roland Barthes' five reading codes reveals that *The Seven Deadly Sins: Prisoners of the Sky* portrays sexual objectification of women through scenes that highlight interactions, actions, and behaviors of the characters. Aligned with the Male Gaze Theory, women are continuously depicted as objects from a male perspective, reducing them to sexual objects primarily intended for erotic visual consumption. The film predominantly frames women through a male lens, with the camera constructing an objective view of events from a male perspective. Additionally, the study identifies various forms of sexual objectification in the film, such as the camera's focus on specific parts of women's bodies, judgments on their appearance and body shapes, and inappropriate sexual remarks.

Keywords: Sexual Objectification, Male Gaze, Film, Women, Semiotic, *The Seven Deadly Sins: Prisoners of The Sky*.

ABSTRAK

Perempuan rentan diobjektifikasi dalam kehidupan sehari-hari dengan berbagai medium. Salah satunya pada media massa, yaitu film. Film “*The Seven Deadly Sins: Prisoners of The Sky*” menampilkan perempuan sebagai objek tatapan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana objektivikasi seksual yang terjadi pada perempuan dalam film animasi *The Seven Deadly Sins: Prisoners Of The Sky* ditampilkan dan bentuk objektivikasi seksual apa yang muncul. Teori yang digunakan untuk penelitian ini adalah Male Gaze Theory yang didukung oleh aliran feminisme radikal libertarian. Metode yang digunakan untuk menganalisis dan menginterpretasi data pada penelitian ini adalah perangkat analisis semiotika, yaitu lima kode pembacaan milik Roland Barthes.

Hasil analisis yang telah dilakukan pada 11 leksia dari film ini dengan menggunakan lima kode pembacaan Roland Barthes kemudian menunjukkan bahwa film animasi “*The Seven Deadly Sins: Prisoners of The Sky*” menampilkan adanya objektivikasi seksual terhadap

perempuan melalui adegan yang mempertontonkan interaksi, tindakan, dan perilaku dari tokoh-tokoh yang ada di dalam film animasi ini. Sesuai dengan teori *Male Gaze*, perempuan dijadikan objek terus menerus dalam perspektif atau sudut pandang laki-laki. Wanita menjadi tampilan objek seksual yang motif utamanya dijadikan sebagai tontonan yang erotis. Film ini dominan menggambarkan perempuan dalam lensa laki-laki, kamera membangun pandangan objektif atas suatu peristiwa melalui perspektif laki-laki. Kemudian ditemukan juga bentuk-bentuk objektifikasi secara seksual yang terjadi dalam film animasi ini, berupa fokus kamera terhadap bagian tubuh perempuan, melakukan penilaian atas penampilan dan bentuk tubuh perempuan, juga dilontarkannya pernyataan seksual yang kurang pantas.

Kata kunci: Objektifikasi Seksual, Male Gaze, Film, Perempuan, Semiotika, *The Seven Deadly Sins: Prisoners of The Sky*.

PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, konsumsi masyarakat terhadap media massa semakin masif. Media tidak hanya berperan sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat pembentuk budaya dan persepsi. Salah satu bentuk media yang populer adalah media massa layanan *streaming*, seperti *Netflix* yang menjadi kanal utama untuk menonton berbagai genre film dan *series*, termasuk animasi. Namun, di tengah popularitas media *streaming*, terdapat fenomena yang cukup mengkhawatirkan, yaitu kemunculan objektifikasi terhadap perempuan di dalam film, terutama dalam film animasi atau anime. Bentuk objektifikasi ini dalam film animasi biasa dikenal dengan istilah *fanservice*, yang merujuk pada elemen-elemen yang dimasukkan dalam cerita dengan tujuan untuk menyenangkan atau memuaskan para audiens dan penggemarnya. Karakter perempuan seringkali digambarkan sebagai objek visual dalam penggunaan *fanservice*.

Bagaimana penggambaran perempuan dalam film animasi kemudian dapat berdampak pada dunia nyata. Terdapat hubungan antara bagaimana media menggambarkan perempuan dan bagaimana kemudian masyarakat memperlakukan dan memandang perempuan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu film animasi yang kerap kali melakukan objektifikasi terhadap perempuan guna meningkatkan penonton dan memuaskan penggemarnya adalah animasi *The Seven Deadly Sins: Prisoners of The Sky*. Film yang tayang di *Netflix* seluruh dunia pada 31 Desember 2018 ini disutradarai oleh sutradara ternama Jepang, Noriyuki Abe dan Yasuto Nishikata. Film ini ternominasi sebagai *Anime Movie of The Year* pada tahun 2020, dengan pendapatan *Box Office* sebesar \$3,914,227 atau sekitar 63 miliar rupiah.

Isu pelecehan seksual adalah isu utama yang 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 2022 angka pelecehan seksual di Jepang mencapai 4.708 kasus. Selain itu, ada pula bentuk pelecehan seksual yang sering terjadi di transportasi umum, terutama kereta, yang disebut dengan istilah “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. Kecenderungan mengobjektifikasi perempuan melalui produk budaya

terutama anime dan manga dengan pendekatan seksual menjadi salah satu factor yang membuat isu pelecehan seksual berbasis gender di Jepang tak kunjung usai (IDN Times, 2023). Di Indonesia pada tahun yang sama, dilansir melalui data pengaduan Komnas Perempuan, kekerasan seksual merupakan bentuk kekerasan terhadap perempuan yang paling dominan, yaitu sebanyak 2.228 kasus.

RUMUSAN MASALAH

Meski telah diatur dalam perundang-undangan, baik di Indonesia dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2022 tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual, di Jepang dengan Konstitusi Jepang, hingga hukum internasional dalam *Rome Statute of The International Criminal Court*, kasus pelecehan seksual terutama bentuk objektivikasi 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 objektivikasi, 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 bagaimana deskripsi objektifikasi seksual terjadi di dalam film animasi *The Seven Deadly Sins: Prisoners Of The Sky*? Dan 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*.

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.

KERANGKA TEORI

Male Gaze Theory

Teori ini menjelaskan bagaimana perempuan digambarkan dari sudut pandang laki-laki dalam media visual, terutama film. Perempuan ditampilkan sebagai objek seksual, dengan laki-laki sebagai *bearer of the look*. Dalam dunia yang diatur oleh ketimpangan seksual ini, kesenangan dalam memandang telah terbagi menjadi dua peran, yaitu laki-laki dengan peran aktif dan perempuan dengan peran pasif. Tatapan laki-laki menentukan proyeksi fantasinya kepada sosok perempuan, yang telah ditata sesuai Perempuan dilihat dan dipertontonkan dengan visual yang erotis hingga berkonotasi *to-be-look-at-ness*. Wanita yang ditampilkan sebagai objek seksual memiliki motif utama untuk menjadi tontonan yang erotis (Mulvey, 1989;19).

Aliran Feminisme Radikal Libertarian

Pandangan aliran ini menyatakan bahwa akar penindasan terhadap perempuan berasal dari sistem patriarki yang tertanam dalam masyarakat. Adanya sistem atau peran gender kemudian memunculkan identitas feminin dan maskulin di masyarakat patriarki, yang menjadikan perempuan pasif dan laki-laki aktif. Aliran feminisme ini menekankan pada kebebasan individu, termasuk di dalamnya kebebasan perempuan atas

tubuhnya sendiri, orientasi seksualnya, dan bagaimana ia memilih untuk mengekspresikan dirinya sendiri. Aliran ini berargumen bahwa perempuan harus bebas dari kontrol masyarakat atau norma-norma patriarki yang membatasi mereka. Pemikiran feminisme radikal libertarian digunakan untuk melihat bagaimana penggambaran perempuan dalam film animasi tidak hanya sekadar mengikuti norma patriarki, tetapi juga tanda-tanda visual dan naratifnya dapat merefleksikan bentuk perlawanan atas kontrol tersebut.

Objektifikasi Terhadap Perempuan

Tubuh perempuan sering kali dilihat, ditinjau, dievaluasi, dan berpotensi dijadikan bahan objektifikasi. 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. 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.

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. 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.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif dan menggunakan desain analisis semiotika. Korpus penelitian ini adalah film animasi “The Seven Deadly Sins: Prisoners of The Sky” dengan durasi 99 menit dan 58 adegan. Jenis data yang akan dipakai adalah dialog dan gambar-gambar dalam film yang berkaitan dengan tubuh perempuan dan objektifikasi seksual yang dilakukan terhadap perempuan. Sumber data pada penelitian ini adalah data primer dari film animasi “The Seven Deadly Sins The Movie: Prisoners of The Sky”

dan data sekunder dari jurnal ilmiah, artikel, buku fisik maupun *ebook*, dan dokumen resmi. Analisis dan interpretasi data akan menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes yang mengkaji sintagmatik dan paradigmatic 5 kode pembacaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum masuk pada analisis secara sintagmatik dan paradigmatic, dilakukan pemilihan leksia dari keseluruhan film. Dari hasil identifikasi yang telah dilakukan, secara keseluruhan film animasi *The Seven Deadly Sins: Prisoners of The Sky* memiliki total 58 adegan atau leksia. 11 adegan atau leksia kemudian dipilih dan dianalisis sesuai dengan tujuan penelitian. Leksia yang terpilih adalah leksia nomor 5, 8, 11, 12, 13, 19, 24, 25, 30, 34, dan 42.

Analisis Sintagmatik (Denotasi)

Analisis sintagmatik berkaitan erat dengan struktur dari sebuah film, yang meliputi aspek naratif dan sinematik dari sebuah film (Vera, 2015:92). Aspek naratif merupakan serangkaian peristiwa yang berkesinambungan satu dengan yang lainnya, memiliki keterikatan dengan logika sebab akibat yang terjadi dalam ruang dan waktu tertentu. Logika sebab akibat kemudian memunculkan pola naratif, yaitu pendahuluan, pertengahan, dan penutupan. Aspek naratif juga terbentuk dari empat elemen, yaitu tokoh,

masalah atau konflik, lokasi, dan waktu (Pratista, 2017:24). Sedangkan aspek sinematik berupa *mise-en-scene*, sinematografi, *editing*, dan suara.

Latar atau setting dari film animasi “*The Seven Deadly Sins: Prisoners of The Sky*” memiliki beragam latar untuk adegan-adegannya. Latar cerita yang digunakan dalam film ini adalah *Holy Ground Sky Temple*, Kedai Boar Hat, Aula *Sky Temple*, area *Egg Rock*, area hutan di Kerajaan Lions, dan area ladang di *Sky Temple*. Sumber pencahayaan yang dominan dipakai adalah pencahayaan buatan, hal ini dikarenakan ini adalah film animasi. Kemudian kualitas pencahayaan yang dominan digunakan adalah *hard light*. Kostum dari karakter perempuan digambarkan dominan menggunakan pakaian yang menonjolkan bagian tubuh tertentu. Jenis karakter dalam film ini adalah karakter animasi, dengan menggunakan teknik animasi, sineas mampu menggambarkan berbagai bentuk karakter, seperti manusia, binatang, monster, dan sejenisnya. Penggunaan teknik kamera berdasarkan ukuran *shot* didominasi oleh *medium close up*, *medium long shot*, dan *medium shot*. Bentuk editing yang dominan dipakai adalah metode *cut*, yaitu transisi *shot* satu ke *shot* lainnya yang dilakukan secara langsung. Aspek musik atau suara yang muncul di dalam 11 leksia

memuat unsur *diegetic sound* dan *non diegetic sound*.

Analisis Paradigmatik (Konotasi)

Kode Hermeneutik

Kode hermeneutik merupakan kode yang memiliki fungsi untuk mengartikan permasalahan, penyelesaian, dan kejadian apa saja yang membentuk persoalan atau menunda penyelesaian masalah yang kemudian menimbulkan enigma (teka-teki). Dalam arti lain, kode hermeneutik ini memiliki hubungan dengan harapan dari pembaca untuk mendapat kebenaran atau jawaban dari pertanyaan yang muncul dalam teks (Sobur, 2018:65-66). Berdasarkan analisis 11 leksia secara paradigmatik yang telah dilakukan oleh peneliti, kode hermeneutik kemudian ditelaah dari dua aspek, yaitu sisi naratif dan sisi sinematografis.

Setelah ditelaah secara naratif, pertanyaan enigma yang mengandung teka-teki yang muncul dari leksia terpilih memiliki kesamaan yang menjurus pada terjadinya objektifikasi terhadap perempuan yang dilakukan oleh laki-laki, bentuk peran aktif perempuan, dan kecenderungan fokus pada tubuh perempuan. Bartky (dalam Fredrickson dan Roberts, 1997:175) menyebutkan bahwa objektifikasi seksual terjadi ketika tubuh perempuan, bagian tubuh, atau fungsi seksualnya terpisah dari perseorangannya,

mereduksi status perempuan hanya sebagai instrumen atau menganggap tubuh dapat merepresentasikan perempuan. dalam kata lain, ketika diobjektifikasi, perempuan diperlakukan sebagai tubuh yang diciptakan untuk digunakan dan memuaskan orang lain. Sedangkan secara sinematografis, ditemukan bahwa penggunaan jarak kamera *medium long shot*, *medium shot*, dan *medium close up* mendominasi dari 11 leksia yang diteliti. Penggunaan *medium long shot* menggambarkan tubuh manusia dan latar seimbang, tubuh manusia ditunjukkan dari area bawah lutut ke atas (Pratista, 2017:147). Penggunaan teknik ini efektif untuk menonjolkan bahasa tubuh namun tetap memperlihatkan gambaran emosi dan ekspresi wajah tokoh yang ditampilkan. Gestur yang menonjol dalam pengambilan teknik ini dapat menjadi bentuk objektivikasi apabila fokus kamera tertuju pada gestur tubuh perempuan yang dikomposisikan memprioritaskan bagian tubuh sensitifnya. Kemudian untuk *medium shot*, Mercado (2022;61) mengatakan bahwa teknik ini menekankan pada bahasa tubuh sekaligus menampilkan ekspresi wajah untuk menggambarkan emosi atau perilaku. Perspektif ini juga memberikan ruang untuk menunjukkan kostum yang dapat mencerminkan kepribadian, status sosial, atau ciri tokoh yang muncul. Pengambilan gambar dari pinggang ke atas

menjadikan teknik ini lebih fokus pada gerak tubuh atau gestur, penggunaannya dalam film ini kerap kali menyorot bagian tubuh perempuan tanpa adanya relevansi dengan naratif film. Terakhir penggunaan *medium close up* menampilkan karakter dari bahu ke kepala, lebih kecil ruang pengambilan gambarnya dibandingkan dengan *medium shot*, namun lebih lebar dibanding *close up*, penggunaannya menyorot reaksi karakter dengan menunjukkan emosi yang besar (Mercado, 2022;55). *Medium close up* digunakan untuk menunjukkan fitur wajah dari tokoh yang ditampilkan. Emosi, gaya rambut, dan tata rias dapat terlihat cukup jelas dengan menggunakan *medium close up*.

Kode Proairetik

Kode proairetik berhubungan dengan tindakan atau perilaku yang muncul dalam teks dimana tindakan-tindakan yang muncul dapat dilihat dan diklasifikasikan, yang kemudian tindakan-tindakan ini mendatangkan dampak atau implikasi tertentu (Sobur, 2018:66). Tindakan atau perilaku yang muncul dari 11 leksia yang diteliti menjurus kepada objektivikasi seksual terhadap perempuan. Tindakan objektivikasi tersebut dilihat menggunakan konsep pemikiran Nussbaum yang terdiri dari 7 bentuk seseorang telah dijadikan objek. Ditemukan tindakan objektivikasi terhadap perempuan, yaitu:

Instrumentality, menurut Nussbaum (1995:257) dijelaskan sebagai pelaku objektifikasi memperlakukan objek sebagai alat dari tujuannya. Bentuk instrumentality pada keseluruhan leksia terpilih memiliki kesamaan, yaitu tokoh perempuan di kedua leksia tersebut hadir sebagai pemuas hasrat tokoh laki-laki, seperti penggambaran bagian tubuh perempuan yang ditonjolkan untuk diobjektifikasi. *Denial of autonomy*, menjadikan objek sebagai sesuatu yang kurang memiliki otonomi diri, tidak dapat mengambil keputusan, dan kurang dalam menentukan nasib dirinya (Nussbaum, 1995:257). Terdapat tindakan tokoh laki-laki yang terindikasi menganggap tokoh perempuan tidak memiliki kemampuan untuk menentukan nasib dirinya sendiri. *Inertness*, disebutkan sebagai pelaku objektifikasi memperlakukan objek sebagai sesuatu yang dirasa kurang dalam hak, dan mungkin juga dalam beraktivitas. Muncul tindakan dari tokoh laki-laki yang menggambarkan perempuan tidak memiliki hak dan daya atas pilihan atau aktivitasnya. *Denial of subjectivity*, terjadi ketika pelaku objektifikasi memperlakukan objek sebagai sesuatu yang pengalaman dan perasaannya tidak perlu diperhitungkan. Muncul tindakan yang mengabaikan dan tidak memperhitungkan perasaan serta pengalaman dari tokoh perempuan dalam film ini.

Kode Simbolik

Kode simbolik merupakan kode pengelompokan atau konstruksi yang mudah dikenali karena kemunculannya terjadi berulang-ulang secara teratur melalui beragam cara dan sarana tekstual (Wahjuwibowo, 2018:38). Kode simbolik akan dilihat melalui pesan non-verbal berupa kostum, pergerakan pemain, dan paralinguistik.

Kostum dapat menjadi *image* tokoh atau karakter di dalam sebuah film, agar karakter dapat mudah dikenali dan diingat (Pratista, 2017:107). Kefgen dan Touchie-Specht (dalam Rakhmat, 2018:362) menyebutkan bahwa “pakaian menyampaikan pesan. Pakaian lebih dulu terlihat sebelum suara terdengar... pakaian tertentu berhubungan dengan perilaku tertentu”. Pada 11 leksia yang diteliti, kemudian ditemukan bahwa tokoh-tokoh perempuan di dalamnya didominasi dengan menggunakan pakaian yang minim, seperti rok mini dan atasan terbuka yang memperlihatkan bagian tubuh tertentu seperti bagian dada dan paha karakter perempuan, penggambaran tokoh perempuan dalam film ini kemudian memberikan pesan bahwa perempuan hadir untuk dipertontonkan secara erotis dari bagaimana pakaian yang mereka kenakan.

Pesan kinesik atau gerak tubuh terdiri dari tiga komponen penting, yaitu pesan fasial, gestural, dan postural. Pesan

fasial menggunakan raut wajah untuk menyampaikan makna tertentu. Pesan fasial didominasi dengan ekspresi atau raut wajah terkejut. Pesan gestural menunjukkan gerakan sebagian anggota badan seperti mata dan tangan untuk mengkomunikasikan berbagai makna. Pesan gestural yang dominan muncul adalah pesan gestur *negative*, seperti sikap dingin dan menolak. Kemudian pesan postural berhubungan dengan seluruh anggota badan. Pesan postural yang mendominasi adalah bentuk *responsiveness*, baik secara emosi positif maupun *negative*. Sedangkan untuk pesan non-verbal 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. Pesan paralinguistik yang dominan muncul adalah nada dan volume tinggi, yang menggambarkan amarah, keterkejutan, dan penegasan atas sesuatu.

Kode Kultural

Kode kultural 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, termasuk di dalamnya adalah pengetahuan mengenai sejarah, psikologis, kehidupan sosial, dan juga referensi bahasa (Barthes, 2002:20).

Dari 11 leksia yang diteliti, muncul kultur atau budaya yang tergambarkan melalui kostum yang dikenakan oleh para tokoh. Dari leksia yang diteliti, ditemukan adanya kemiripan pakaian tokoh yang muncul dengan pakaian era pertengahan di Eropa, khususnya Britania Raya dan Skotlandia. Dalam buku *Medieval Clothing and Textiles* edisi 18 milik Boydell dan Brewer (2024;170), pada era pertengahan pakaian yang dikenakan oleh laki-laki umumnya merupakan mantel (*coats*), bersamaan dengan jubah, dan mengenakan rok. Pada masa itu mantel dipakai di bawah gaun, bersama jubah, atau sebagai pakaian tunggal, dan digunakan oleh berbagai lapisan masyarakat. Sebagian besar mantel pada periode ini memiliki rok atau sejenisnya yang panjangnya cukup untuk menutupi bagian atas kaus kaki panjang. Pakaian-pakaian sejenis juga dikenakan dalam film animasi “The Seven Deadly Sins: Prisoners of The Sky”, seperti pada tokoh Solaad, Zoria, para prajurit, dan juga *Celestials*. Menggambarkan bahwa film ini meskipun fiksi, namun tetap memiliki unsur kultur budaya di dalamnya.

Berdasarkan rujukan sebelumnya mengenai penggambaran era pada film ini seperti Skotlandia pada era pertengahan.

Kemudian dapat dilihat aspek budaya lainnya dari sejarah Skotlandia pada zaman pertengahan, pada zaman tersebut masyarakat hidup dengan nilai patriarki. Laki-laki memiliki kekuatan, kontrol, dan peluang yang lebih besar daripada perempuan. Gereja pada era pertengahan sangat kuat dan memiliki pengaruh signifikan bagi masyarakat atas pemahaman mereka mengenai peran perempuan (dilansir melalui Oak National Academy, 2024).

Kode Semik

Kode semik merupakan sebuah kode yang menggunakan isyarat, petunjuk atau kilasan makna yang ditimbulkan oleh penanda tertentu (Wahjuwibowo, 2018:37). Kode ini juga merupakan kode relasi atau penghubung yang memiliki kaitan dengan konotasi dari orang, tempat, dan objek yang pertandanya adalah karakter seperti sifat, predikat, dan atribut (Vera, 2015:30). Melalui kode semik ini dapat ditemukan konotasi atau ideologi yang terdapat dalam teks yang diteliti.

Nilai patriarki menjadi ideologi dominan yang muncul dari keseluruhan leksia yang telah diteliti. Dalam masyarakat patriarki, laki-laki memegang kekuasaan dan nilai-nilai mereka dianggap lebih utama dibandingkan dengan perempuan (Chaudhuri, 2006:4). Suara perempuan dipisahkan dari tubuhnya, yang mana

dilihat melalui male gaze, perempuan dikonstruksikan sedemikian rupa dalam narasi sinematik (Chaudhuri, 2006:57). Masyarakat patriarki menggunakan perbedaan biologis antara pria dan wanita (seperti kromosom, anatomi, dan hormon) untuk menciptakan identitas gender tertentu yang membedakan laki-laki dan perempuan. Pada film ini, ditemukan bahwa tokoh laki-laki masih memegang kendali kekuasaan. Penggambaran perempuan yang terlihat tunduk dan berperan pasif dapat dengan mudah terlihat dari keseluruhan leksia yang dipilih. Masyarakat patriarki menggunakan peran gender untuk membuat perempuan pasif, dengan peran yang penurut, penuh afeksi, baik hati, responsif terhadap simpati, memiliki pribadi yang girang, dan ramah. Sedangkan laki-laki dengan peran aktifnya, agresif, penuh ambisi, kompetitif, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, bertanggungjawab, dan memiliki rencana (Tong, 2009:51).

Selain ideologi patriarki, kebebasan berekspresi bagi perempuan juga terlihat dari analisis yang telah dilakukan. Tokoh perempuan dalam film ini masih memiliki keberanian untuk mengekspresikan keinginannya, mengesampingkan ketakutan bahwa pikirannya tidak pantas untuk diutarakan (Jaggar dalam Tong, 2009:115). Jaggar mengatakan bahwa banyak perempuan yang merasa tidak yakin

dengan dirinya sendiri sehingga mereka ragu untuk mengekspresikan idenya kepada public, kebanyakan perempuan memilih diam ketika mereka seharusnya secara lantang mengutarakan opininya. Menurut Jaggar, untuk dapat membuat perempuan menjadi manusia seutuhnya adalah dengan melengserkan patriarki dalam kehidupan bermasyarakat (dalam Tong, 2009:115). Pada leksia terpilih para tokoh perempuan menunjukkan bahwa mereka mampu mengekspresikan dirinya, menentang bagaimana patriarki menggambarkan perempuan. Hal ini dikarenakan dalam patriarki, terkadang ketika perempuan mengekspresikan pikirannya, itu akan ditolak, dianggap tidak rasional, dan hanya sekadar bentuk emosi (Jaggar dalam Tong, 2009:115).

PENUTUP

Kesimpulan

Hasil analisis yang telah dilakukan dengan menggunakan lima kode pembacaan Roland Barthes kemudian menunjukkan bahwa film animasi “*The Seven Deadly Sins: Prisoners of The Sky*” menampilkan adanya objektifikasi seksual terhadap perempuan melalui adegan yang mempertontonkan interaksi, tindakan, dan perilaku dari tokoh-tokoh yang ada di dalam film animasi “*The Seven Deadly Sins: Prisoners of The Sky*”. Sesuai dengan teori *Male Gaze*, perempuan dijadikan

objek terus menerus dalam perspektif atau sudut pandang laki-laki. Wanita menjadi tampilan objek seksual yang motif utamanya dijadikan sebagai tontonan yang erotis. Film ini dominan menggambarkan perempuan dalam lensa laki-laki, kamera membangun pandangan objektif atas suatu peristiwa melalui perspektif laki-laki. Dominasi kamera atau sudut pandang dalam film ini berfokus pada lekuk tubuh perempuan. Kemudian ditemukan juga bentuk-bentuk objektifikasi secara seksual yang terjadi dalam film animasi ini, berupa fokus kamera terhadap bagian tubuh perempuan, melakukan penilaian atas penampilan dan bentuk tubuh perempuan, juga dilontarkannya pernyataan seksual yang kurang pantas. Dari film ini kemudian dapat terlihat bagaimana objektifikasi dinaturalisasikan dalam kehidupan bermasyarakat sehari-hari, sebagai bentuk penggunaan atas aset tubuh perempuan. 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.

Saran

Teoritis

Penelitian ini dapat memperbanyak kajian semiotika mengenai objektifikasi terhadap perempuan terutama objektifikasi seksual dalam film. Teori male gaze yang digunakan dalam penelitian ini ditujukan untuk menunjukkan adanya kekuasaan laki-laki atas perempuan, bagaimana perspektif laki-laki dapat membuat sebuah pandangan yang kemudian diwajarkan dalam masyarakat. Diharapkan bagi penelitian selanjutnya yang mengangkat topik objektifikasi seksual yang terjadi terhadap perempuan dapat menggunakan teori komunikasi lainnya guna memperdalam konsep atau topik objektifikasi seksual yang terjadi terhadap perempuan. Diharapkan pula penelitian lainnya terkait objektifikasi seksual yang terjadi terhadap perempuan dapat menggunakan metode semiotika lain untuk kemudian didapatkan penggambaran lebih luas dan berbeda mengenai objektifikasi seksual.

Praktis

Penelitian ini dilakukan guna memberikan acuan atau referensi bagi praktisi film untuk membantu memahami, mengeksplorasi, dan mengubah penggambaran perempuan dalam film. Diharapkan dengan adanya penelitian ini, sineas tidak melanggengkan objektifikasi seksual terhadap perempuan di dalam film.

Juga tidak membangun objektifikasi seksual semata-mata hanya untuk memberikan para penontonnya “*fanservice*” untuk memenuhi kebutuhan lingkaran kapitalisme yang lebih mementingkan daya jual terhadap audiens atau para penggemar. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi khalayak untuk mengidentifikasi sudut pandang dalam film agar tidak merepresentasikan perempuan dengan penggambaran yang salah. Khususnya cara kerja praktisi film agar lebih kritis dalam menggambarkan tokoh perempuan di dalamnya.

Sosial

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi bahan pemahaman mengenai objektifikasi seksual yang bisa terjadi terhadap perempuan bagi masyarakat, agar masyarakat lebih sadar dengan jenis-jenis objektifikasi seksual yang terjadi, dan mulai menghilangkan penggambaran perempuan sesuai dengan perspektif laki-laki. Sehingga kemudian masyarakat pun menjadi lebih paham mengenai peran gender dan tidak lagi melanggengkan patriarki dalam tubuh masyarakat. Secara umum, penelitian ini diharapkan audiens film dapat lebih bijak dalam memilih dan menilai film yang ditonton, serta memilah tontonan yang menerapkan nilai-nilai kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Barthes, R. (2002). *S/Z*. United Kingdom: Blackwell.
- Boydell, dan Brewer. (2024). *Medieval Clothing and Textiles 18th Edition* edited by Cordelia Warr. Woodbridge: The Boydell Press.
- Chaudhuri, S. (2006). *Feminist Film Theorists*. Routledge: London.
- Mercado, Gustavo. (2022). *The Filmmaker's Eye Learning (And Breaking) The Rules of Cinematic Composition (second edition)*. New York: Routledge.
- Mulvey, Laura. (1989). *Visual and Other Pleasures*. New York: Palgrave.
- Pratista, Himawan. (2017). *Memahami Film (Edisi 2)*. Yogyakarta: Montase Press.
- Rakhmat, Jalaluddin. (2018). *Psikologi Komunikasi Edisi Revisi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Tong, Rosemarie Putnam. (1998). *Feminist Thought*. Yogyakarta : Jalasutra.
- Vera, Nawiroh. (2015). *Semiotika dalam Riset Komunikasi*. Bogor: GhaliaIndonesia.
- Wahjuwibowo, Seto Indiwani. (2019). *SEMIOTIKA KOMUNIKASI EDISI III: Aplikasi Praktis Untuk Penelitian dan Skripsi*

Komunikasi. Banten: Rumah Pintar Komunikasi.

Jurnal

- Cloete, Anita & Cloete, Anita. (2017). *Film as medium for meaning making: A Practical Theological reflection*. *HTS Teologiese Studies / Theological Studies*. 73.
- Fredrickson, Barbara & Roberts, Tomi-Ann. (1997). *Objectification Theory: Toward Understanding Women's Lived Experiences and Mental Health Risks*. *Psychology of Women Quarterly*. 21. 173-206.
- Nussbaum, M. C. (1995). *Objectification*. *Philosophy & Public Affairs*, 24(4) : 249-291.

Website

- Fenomena Tchikan di Jepang, Pelecehan Seksual di Atas Kereta. <https://www.kompasiana.com/omjenrg6756/60c691d9d541df7f9204e4e2/fenomena-tchikan-di-jepang-pelecehan-seksual-di-atas-kereta>. Diakses pada 18 Oktober 2022.
- Mengapa Pelecehan Berbasis Gender Marak Terjadi di Jepang? <https://www.idntimes.com/science/discovery/dwi-ayu-silawati/pelecehan-berbasis->

[gender-marak-terjadi-di-jepang-
c1c2](#). Diakses pada 19 November
2024.

Korban Kekerasan Seksual di Jepang
Melonjak Selama Pandemi
Covid-19.

[https://www.kompas.com/global
/read/2020/11/07/191947570/
an-kekerasan-seksual-di-jepang-
melonjak-selama-pandemi-
covid-19](https://www.kompas.com/global/
/read/2020/11/07/191947570/
an-kekerasan-seksual-di-jepang-
melonjak-selama-pandemi-
covid-19). Diakses pada 18
Oktober 2022.