

KONSTRUKSI MAKNA ATAS TUBUH NON-NORMATIF THE CREATURE DALAM FILM FRANKENSTEIN (2025)

Putri Anjani Rakhman, Yohanes Thianika Budiarsa
[\[anjanirakhman@gmail.com\]](mailto:anjanirakhman@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

Bodies that differ from normative standards are often used in horror films to construct monstrosity and fear. Guillermo del Toro's Frankenstein (2025) presents The Creature through a non-normative body while also giving space to his emotions, experiences, and subjectivity. This study analyzes how the film text constructs meaning around The Creature's non-normative body. Using a critical paradigm, a qualitative descriptive approach, and John Fiske's semiotics through the levels of reality, representation, and ideology, the study examines 15 purposively selected scenes filtered through the dimensions of spatial misfit, technological corporeality, and kinaesthetic misfit. At the ideological level, the concepts of spectacle, aesthetic pleasure, and the paradox of horror are employed. The findings reveal three patterns: bodily difference acquires meaning through social responses, the body is objectified and defined by others, and the body gradually becomes a source of resilience and agency. The meaning of the non-normative body is therefore not inherent in physical difference but constructed through social relations, power, and filmic representation. The Creature's body is repeatedly made a spectacle through its difference, wounds, strength, and regeneration, while the film simultaneously humanizes him, producing an ambivalent relationship between humanization and spectacularization.

Keywords: *non-normative body; spectacle; aesthetic pleasure; John Fiske's semiotics; Frankenstein*

ABSTRAK

Tubuh yang berbeda dari standar normatif kerap digunakan dalam film horor untuk membangun citra monstrositas dan kengerian. Film Frankenstein (2025) karya Guillermo del Toro menghadirkan The Creature melalui tubuh non-normatif, tetapi sekaligus memberi ruang bagi emosi, pengalaman, dan subjektivitasnya. Penelitian ini bertujuan menganalisis bagaimana teks film Frankenstein (2025) mengonstruksi makna atas tubuh non-normatif The Creature. Penelitian menggunakan paradigma kritis, pendekatan deskriptif kualitatif, dan semiotika John Fiske melalui level realitas, representasi, dan ideologi terhadap 15 adegan yang dipilih secara purposif berdasarkan dimensi *spatial misfit*, *technological corporeality*, dan *kinaesthetic misfit*. Pada level ideologi, konsep *spectacle*, *aesthetic pleasure*, dan *paradox of horror* digunakan untuk membaca pemaknaan tubuh The Creature. Hasil penelitian menunjukkan tiga pola, yaitu perbedaan tubuh yang memperoleh makna melalui respons sosial, objektifikasi dan pendefinisian tubuh oleh pihak lain, serta perkembangan tubuh sebagai sumber ketahanan dan agensi. Makna tubuh non-normatif tidak melekat secara alami pada kondisi fisik, tetapi dibentuk melalui hubungan sosial, posisi kuasa, dan representasi film. Tubuh The Creature terus dijadikan *spectacle* melalui perbedaan fisik, luka, kekuatan, dan regenerasinya, sementara film juga menghumanisasinya, sehingga terbentuk hubungan yang ambivalen antara humanisasi dan spektakularisasi.

Kata Kunci: tubuh non-normatif; *spectacle*; *aesthetic pleasure*; semiotika John Fiske; Frankenstein

PENDAHULUAN

Film horor memiliki konvensi dalam menggunakan elemen sinematografi, seperti pencahayaan minim (*low-key lighting*) dan bayangan kontras, untuk membangun rasa takut dan teror psikologis (Ammer, 2020). Selain melalui pengolahan visual, film horor juga kerap menggunakan citra disabilitas atau perbedaan fisik untuk memperkuat kengerian dalam representasi karakter (M. Hall, 2016). Dalam penelitian ini, perbedaan fisik tersebut dipahami melalui istilah tubuh non-normatif, yaitu kondisi fisik yang berbeda dari standar anatomi manusia pada umumnya, baik secara alami maupun akibat modifikasi teknologis (Arzroomchilar, 2024; Garland-Thomson, 2011).

Figur monster dalam horor umumnya dikonstruksi melalui karakteristik yang menandai ancaman dan penyimpangan dari kategori normal (Carroll, 1990; Clasen, 2017). Repetisi tersebut cenderung mengunci karakter bertubuh non-normatif sebatas pemancing emosi negatif tanpa ruang bagi agensi atau kedalaman emosional (M. Hall, 2016). Data organisasi Changing Faces menunjukkan bahwa hanya 20% responden dengan *visible difference* pernah melihat karakter berpenampilan serupa diposisikan sebagai pahlawan, sedangkan 39% pernah melihatnya diposisikan sebagai penjahat, pola yang juga tampak dalam film seperti *Halloween* (1978) dan *A Nightmare*

on Elm Street (1984) (Peaty & Ellis, 2025). Pola ini relevan secara sosial karena eksperimen terhadap 103 partisipan menemukan bahwa stigma terkait penampilan meningkat signifikan setelah partisipan terpapar representasi negatif individu dengan *visible difference*, sedangkan peningkatan tersebut tidak ditemukan pada representasi positif maupun netral (Teagle et al., 2026).

Representasi *The Creature* dalam adaptasi *Frankenstein* tidak selalu diposisikan sebagai ancaman; dalam sejumlah adaptasi abad ke-21, ia juga ditempatkan sebagai penyelamat maupun korban (Mitchell, 2021). *Frankenstein* (2025) karya Guillermo del Toro menghadirkan *The Creature* dengan tubuh yang rusak, asimetris, dan penuh jahitan, tetapi sekaligus memberinya ruang untuk menceritakan kisah dari sudut pandangnya sendiri. Film ini memperoleh *standing ovation* selama 13 menit di Venice International Film Festival, masuk daftar 10 film terbaik versi American Film Institute dan National Board of Review, meraih 9 nominasi Academy Awards, serta masuk Top 10 Netflix di 93 negara dengan lebih dari 62,9 juta penayangan dalam 10 hari pertama. Ketegangan antara humanisasi *The Creature* sebagai subjek naratif dan keterlihatan tubuhnya sebagai objek visual menjadikan film ini relevan untuk dikaji.

Representasi visual tidak pernah netral karena bekerja melalui pemilihan dan pengorganisasian tanda yang mengarahkan perhatian pada aspek tertentu (S. Hall, 1997). Konsep *spectacle* Guy Debord menjelaskan kondisi ketika citra memperoleh posisi penting dalam memediasi hubungan sosial dan membentuk cara realitas dipahami (Debord, 1994; Frederico, 2010). Dalam sinema horor kontemporer, tubuh yang rusak dan *grotesque* dapat diolah melalui atmosfer, pencahayaan gotik, dan komposisi warna yang artistik (Sipos, 2010; Walton, 2018), sehingga menawarkan pengalaman estetis atau *aesthetic pleasure* (Farragher-Hanks, 2023). Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini mempertanyakan bagaimana teks film *Frankenstein* (2025) mengonstruksi makna atas tubuh non-normatif The Creature.

TUJUAN PENELITIAN

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

KERANGKA TEORETIS

Paradigma Kritis

Paradigma kritis memandang media sebagai ruang produksi makna yang dapat mempertahankan cara pandang dominan dan berpotensi memarginalkan kelompok lain. Dalam penelitian ini, tanda dan elemen

sinematik dalam film tidak dilihat sebagai sesuatu yang netral, melainkan sebagai bagian dari proses representasi yang membentuk pemaknaan tertentu terhadap perbedaan fisik.

Representasi dan Tubuh Non-Normatif

Representasi merupakan proses aktif membangun makna melalui bahasa, simbol, dan sistem tanda, sehingga yang ditampilkan media adalah realitas yang telah dikonstruksi (S. Hall, 1997). Tubuh pun tidak bersifat netral, tetapi merupakan ruang makna yang dibentuk secara sosial (Shilling, 2012). Garland-Thomson (2011) melalui konsep *misfit* menjelaskan bahwa ketidaksesuaian tidak melekat secara otomatis pada kondisi fisik, tetapi muncul ketika tubuh tidak sesuai dengan lingkungan tertentu, sehingga tubuh yang *misfit* dalam satu kondisi dapat *fit* dalam kondisi lain. Karena The Creature merupakan tubuh hasil eksperimen, konsep *technological corporeality* juga relevan untuk melihat bagaimana teknologi memediasi pengalaman tubuh (Arzroomchilar, 2024). Monster sendiri dapat dipahami sebagai konstruksi budaya yang merefleksikan cara masyarakat memaknai perbedaan (Cohen, 1996).

Spectacle, Aesthetic Pleasure, dan Paradox of Horror

Spectacle menjelaskan kondisi ketika relasi sosial dimediasi melalui citra,

sehingga sesuatu memperoleh makna melalui cara ia ditampilkan dan dipertontonkan (Debord, 1994). Gumb (2007) menambahkan relasi antara *what is shown* dan *what is hidden*, yaitu bagaimana representasi mengarahkan perhatian pada aspek tertentu. Farragher-Hanks (2023) melalui konsep *abjection chic* menunjukkan bahwa unsur abjek dapat diolah ke dalam bentuk audiovisual yang terkontrol sehingga menghasilkan apresiasi estetis. Carroll (1990) melalui *paradox of horror* menjelaskan bahwa daya tarik horor terletak pada rasa ingin tahu dan *fascination* terhadap monster serta proses naratif yang mengungkapkannya. Ketiga konsep ini digunakan pada level ideologi untuk membaca teks, bukan untuk mengukur respons penonton.

Semiotika John Fiske

Fiske membagi pemaknaan teks media ke dalam tiga level kode (Fiske, 2010). Level realitas mencakup kode sosial seperti penampilan, kostum, riasan, ekspresi, gestur, dan lingkungan. Level representasi mencakup kode teknis seperti kamera, pencahayaan, penyuntingan, warna, dialog, musik, dan suara. Level ideologi mengorganisasikan kode-kode tersebut ke dalam nilai dan cara pandang tertentu. Kerangka ini digunakan untuk menelusuri secara bertahap bagaimana tubuh The

Creature memperoleh makna di dalam teks film.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan tipe deskriptif dengan pendekatan kualitatif dan paradigma kritis. Subjek penelitian adalah film *Frankenstein* (2025) yang disutradarai Guillermo del Toro, berdurasi ±150 menit, dan didistribusikan melalui Netflix. Data dikumpulkan melalui observasi non-partisipan dengan menonton film secara berulang serta dokumentasi adegan (*scene*) dan tangkapan gambar (*shot*). Adegan dipilih secara purposif berdasarkan tiga dimensi tubuh non-normatif yang diadaptasi dari Garland-Thomson (2011) dan Arzroomchilar (2024): *spatial misfit* (hubungan bentuk fisik dengan ruang dan respons karakter lain), *technological corporeality* (penanda tubuh hasil intervensi teknis, seperti jahitan dan sambungan jaringan), dan *kinaesthetic misfit* (hubungan gerak, keterbatasan, ketahanan, dan kekuatan tubuh dengan lingkungan). Kriteria eksklusi meliputi adegan yang tidak berkaitan langsung dengan tubuh The Creature atau hanya mengulang penyajian yang sama. Proses ini menghasilkan 15 adegan (Tabel 1).

Tabel 1. Data Adegan Penelitian

No.	Adegan	Timestamp	Dimensi
1	Scene 4	00:04:00–00:08:12	<i>Spatial misfit</i>
2	Scene 63	01:12:47–01:14:55	<i>Spatial misfit</i>
3	Scene 65	01:15:37–01:16:52	<i>Spatial misfit</i>
4	Scene 77	01:30:28–01:31:50	<i>Spatial misfit</i>
5	Scene 102	02:00:21–02:04:02	<i>Spatial misfit</i>
6	Scene 104	02:05:46–02:06:10	<i>Spatial misfit</i>
7	Scene 47	00:52:38–00:54:52	<i>Technological corporeality</i>
8	Scene 55	01:02:55–01:05:08	<i>Technological corporeality</i>
9	Scene 94	01:49:30–01:51:40	<i>Technological corporeality</i>
10	Scene 112	02:13:11–02:14:43	<i>Technological corporeality</i>
11	Scene 17	00:19:57–00:20:18	<i>Kinaesthetic misfit</i>
12	Scene 59	01:08:13–01:10:18	<i>Kinaesthetic misfit</i>
13	Scene 61	01:10:30–01:11:41	<i>Kinaesthetic misfit</i>
14	Scene 69	01:21:27–01:22:44	<i>Kinaesthetic misfit</i>
15	Scene 76	01:28:31–01:30:27	<i>Kinaesthetic misfit</i>

Sumber: Olahan peneliti

Setiap adegan dianalisis pada level realitas dan representasi, lalu hasilnya dibaca pada level ideologi dengan konsep *spectacle*, *aesthetic pleasure*, dan *paradox of horror*. Kualitas data dijaga melalui kriteria *credibility*, *transferability*, *dependability*, dan *confirmability* (Kalu & Bwalya, 2017), antara lain melalui pengamatan berulang dan deskripsi yang rinci.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis terhadap 15 adegan menghasilkan tiga pola konstruksi makna, yaitu perbedaan tubuh yang memperoleh makna melalui respons sosial, objektifikasi dan pendefinisian tubuh oleh pihak lain, serta tubuh sebagai sumber ketahanan dan agensi.

1. Konstruksi Perbedaan Tubuh melalui Respons Sosial

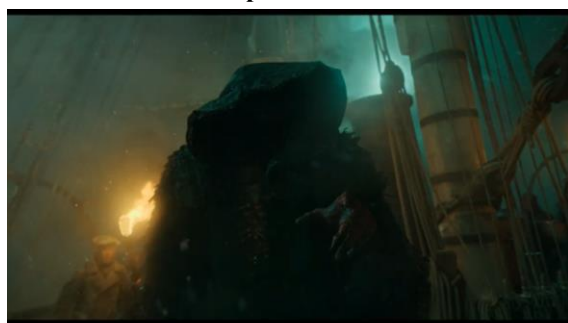
Pada Scene 4, The Creature ditampilkan dengan fisik raksasa, kulit pucat menyerupai mayat, dan satu mata kuning kemerahan di balik tudung gelap ketika menyerang kapal untuk merebut Victor. Kehadirannya langsung direspons dengan kepanikan dan senjata oleh awak kapal. Sudut *low angle* menegaskan skala tubuhnya, sedangkan pencahayaan *low-key* dengan kontras cahaya obor dan latar es biru-kelabu menunda pengungkapan wujud utuhnya, didukung raungan, tembakan, dan orkestra mencekam.

Respons berbeda muncul pada Scene 63 ketika Elisabeth menemukan The Creature yang dirantai di ruang bawah tanah. Keterkejutannya berkembang menjadi simpati saat ia mengamati lukalukanya, sementara The Creature merespons dengan senyum. *Medium close-up* menyorot tatapan keduanya, dan cahaya dari atas bertone dingin perlahan menyingkap tubuh pucatnya dari bayangan. Sebaliknya, pada Scene 77, The Creature yang sedang lembut memberi buah beri kepada seekor rusa langsung ditembak para pemburu. Pergantian dari *medium shot* dengan *shallow depth of field* dan cahaya hutan yang damai menuju suara tembakan memperlihatkan kontras antara perilakunya yang tidak

mengancam dengan respons manusia yang langsung menganggapnya ancaman.

Pada Scene 102, The Creature menegaskan dirinya sebagai makhluk yang berpikir dan merasa melalui ucapan "*I am obscene to you. But to myself—I simply am,*" tetapi Victor tetap menolaknya dengan kalimat "*Never again I make something like you, wicked and deformed.*" Penolakan berbasis wujud fisik ini berujung pada ledakan kemarahan The Creature. Pada Scene 104, The Creature menggendong Elisabeth yang sekarat menuruni tangga di hadapan tamu pesta; *wide shot, high angle*, dan pencahayaan *warm/golden* menjadikannya pusat tatapan kerumunan. Dokumentasi adegan Scene 4 dan Scene 77 disajikan pada Gambar 1.

Gambar 1. Konstruksi Perbedaan Tubuh melalui Respons Sosial



(a) Scene 4 (00:04:00–00:08:12)



(b) Scene 77 (01:30:28–01:31:50)

Sumber: Film *Frankenstein* (2025), Netflix (dokumentasi peneliti)

Pada level ideologi, rangkaian ini menunjukkan bahwa tubuh non-normatif tidak dengan sendirinya bermakna ancaman. Tubuh yang sama dapat memicu tembakan dari pemburu, tetapi juga simpati dari Elisabeth, sementara Victor tetap menjadikan wujud fisik sebagai dasar penolakan meskipun The Creature telah menunjukkan kemampuan berpikir dan merasa. Perbedaan fisik lebih dulu menjadi dasar penilaian sebelum pikiran dan perasaannya dipahami, sehingga normalitas tubuh bekerja sebagai acuan penerimaan atau penolakan, sejalan dengan konsep *misfit* yang menempatkan ketidaksesuaian pada relasi tubuh dan lingkungan (Garland-Thomson, 2011). Yang dipertontonkan dalam *spectacle* bukan hanya wujud fisik, tetapi juga proses ketika tubuh tersebut ditemukan, diperhatikan, dan dinilai (Debord, 1994; Gumb, 2007). Ketegangan antara penyingkapan, rasa penasaran, dan kemungkinan penolakan pun diolah menjadi daya tarik tontonan (Carroll, 1990; Farragher-Hanks, 2023).

2. Objektifikasi dan Pendefinisian Tubuh The Creature

Pada Scene 47, Victor memotong, menggergaji, dan merakit bagian-bagian tubuh mayat, sementara Harlander memotret setiap tahap perakitan menjadi pelat foto (*daguerreotype*). Tubuh The Creature telah direkam dan dikategorikan sebagai objek

eksperimen bahkan sebelum hidup. *Medium close-up* memperlihatkan daging, tulang, dan jaringan tubuh, tetapi *backlighting* hangat dan orkestra yang megah justru memberi kesan khidmat pada proses tersebut. Pada Scene 55, Victor mengamati dan menilai tubuh ciptaannya dengan penuh kekaguman, sementara The Creature hanya mampu mengulang "*Vic...tor*". *Low angle* dan *chiaroscuro* bertone hangat menonjolkan bekas luka dan garis sambungan tubuhnya.

Kontrol Victor berlanjut pada Scene 61 ketika ia memaksa The Creature yang terantai untuk mengucapkan kata-kata lain, lalu membentak dan menyentak rantainya ketika gagal. Pada Scene 65, Victor memamerkan The Creature kepada William dengan menarik rantai lehernya dan menyatakan bahwa ia dirantai karena "*easier to clean and maintain it—and it doesn't know any better.*" Pernyataan ini memosisikan tubuh The Creature sebagai sesuatu yang dipelihara, bukan individu yang berkehendak. Kamera beralih kepada Elisabeth yang menanggapi pernyataan tersebut, sehingga perbedaan cara pandang keduanya menjadi menonjol. Pada Scene 94, The Creature menemukan arsip dan pelat foto perakitan tubuhnya sendiri, disertai narasi batin "*I understood that I had nothing—I was nothing... A puzzle of gristle and bone.*" Teknik *superimposed*

menumpuk citra arsip dengan sosoknya. Dokumentasi Scene 47 dan Scene 65 disajikan pada Gambar 2.

Gambar 2. Objektifikasi dan Pendefinisian Tubuh The Creature



(a) Scene 47 (00:52:38–00:54:52)



(b) Scene 65 (01:15:37–01:16:52)

Sumber: Film *Frankenstein* (2025), Netflix (dokumentasi peneliti)

Pola ini memperlihatkan ketimpangan dalam menentukan makna tubuh. Victor tidak hanya menciptakan tubuh The Creature, tetapi juga memiliki kuasa untuk mengamati, menilai, mengatur, dan menjelaskan bagaimana tubuh tersebut harus dipahami. *Spectacle* tampak dari cara tubuh dan proses pembentukannya dijadikan sesuatu yang layak dilihat, sementara *aesthetic pleasure* muncul karena unsur mayat, luka, dan jahitan dikemas dengan rasa kagum tanpa menghilangkan kengeriannya (Farragher-Hanks, 2023). Namun, ketika The Creature menemukan arsip dirinya, dokumentasi yang semula

dibuat untuk merekam eksperimen berubah menjadi sumber pengetahuan tentang asal-usulnya. Proses mengenali diri ini masih bergantung pada citra yang dibuat Victor dan Harlander, tetapi mulai memunculkan jarak antara makna yang diberikan orang lain dan cara The Creature memahami dirinya.

3. Kerentanan, Ketahanan, dan Agensi Tubuh The Creature

Pada Scene 17, tangan The Creature menembus lapisan es setelah ia ditembak dan ditenggelamkan, lalu ia mengangkat tubuhnya sendiri ke permukaan. Pergantian dari *medium shot* ke *extreme long shot* menempatkan kekuatan fisiknya dalam hamparan kutub yang sunyi. Pada Scene 59, telapak tangannya teriris pisau cukur, tetapi lukanya pulih dalam waktu singkat; *rim light* dari pantulan cermin menonjolkan kontur luka tersebut. Pada Scene 69, Victor menguji teorinya bahwa "*pain is evidence of intelligence*" dengan memukul The Creature yang terantai menggunakan tongkat besi. Setelah menahan siksaan, The Creature bangkit, membengkokkan tongkat tersebut, dan meraung memanggil nama Victor; sudut *low angle* menandai perubahan posisi tubuhnya.

Pada Scene 76, di tengah menara yang terbakar, The Creature menyadari bahwa "*for the pain to cease, I had no one to call upon, but myself*," lalu mematahkan tulang

tangannya sendiri untuk lepas dari rantai. Kontras *fire light* bertone hangat dengan pantai bertone dingin tempat ia terbangun tanpa luka menandai pelepasan. Pada Scene 112, The Creature mendekap dinamit yang meledak di dadanya untuk membuktikan keabadian tubuhnya, lalu beregenerasi di hadapan Victor sambil berkata "*So—there you were—broken and discarded, and I—alive—again.*" *Close-up* memperlihatkan daging, mata, dan tulangnya yang kembali pulih. Dokumentasi Scene 17 dan Scene 76 disajikan pada Gambar 3.

Gambar 3. Kerentanan, Ketahanan, dan Agensi Tubuh The Creature



(a) Scene 17 (00:19:57–00:20:18)



(b) Scene 76 (01:28:31–01:30:27)

Sumber: Film *Frankenstein* (2025), Netflix (dokumentasi peneliti)

Pola ini menunjukkan bahwa kerentanan dan kekuatan hadir dalam tubuh yang sama. Kemampuan fisik The Creature berkembang dari sekadar reaksi terhadap luka menjadi sesuatu yang ia gunakan untuk

melawan kekerasan dan membebaskan diri. Agensi tidak berarti ia berhenti merasakan sakit, tetapi terlihat ketika ia mulai menentukan sendiri apa yang dilakukan dengan tubuhnya. Tubuh yang semula menjadi dasar kontrol Victor perlahan berubah menjadi sumber kendali The Creature atas dirinya sendiri. Pada saat yang sama, rasa sakit, patah tulang, kekuatan, dan regenerasi terus dijadikan bagian dari *spectacle*. Daya tarik estetisnya tidak muncul karena penderitaan dianggap menyenangkan, tetapi karena film menyusun rasa takut, ketegangan, tindakan ekstrem, dan pelepasan menjadi rangkaian yang menarik untuk diikuti.

4. Ambivalensi Humanisasi dan Spektakularisasi

Ketiga pola menunjukkan bahwa makna tubuh non-normatif The Creature dibentuk melalui hubungan antara perbedaan fisik, penilaian sosial, kuasa atas tubuh, dan kemampuan The Creature memahami serta menggunakan tubuhnya sendiri. Temuan ini sejalan dengan Smith (2018) yang menunjukkan bahwa perbedaan tubuh memperoleh makna melalui ekspektasi budaya, serta Borham-Puyal (2023) yang menunjukkan bahwa *framing* dapat mempertahankan sekaligus mempertanyakan konstruksi *otherness*. Film bekerja melalui cara pandang normatif yang menempatkan tubuh berbeda sebagai

sesuatu yang ganjil, perlu dinilai, dan layak ditonton, tetapi juga memberi ruang bagi emosi, pikiran, relasi, dan agensi The Creature. Hal ini memperkuat temuan Mitchell (2021) mengenai pergeseran The Creature dari monster menuju korban dan subjek, sekaligus menunjukkan bahwa humanisasi dapat berjalan berdampingan dengan spektakularisasi tubuh, sebagaimana ambivalensi antara keinginan untuk diterima dan keterlihatan tubuh sebagai objek visual (Heffernan, 1997).

SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa:

1. Film *Frankenstein* (2025) mengonstruksi makna tubuh non-normatif The Creature bukan hanya melalui bentuk fisiknya, tetapi melalui cara tubuh tersebut dilihat, dinilai, dikendalikan, dan diperlakukan dalam hubungan dengan karakter lain.
2. Konstruksi tersebut membentuk tiga pola: tubuh memperoleh makna melalui respons sosial yang tidak seragam; tubuh berada dalam relasi kuasa yang membuat pihak lain, terutama Victor, lebih dahulu mendefinisikannya; serta tubuh yang dikekang perlahan menjadi sumber ketahanan dan agensi.
3. Tubuh The Creature terus dijadikan *spectacle* melalui perbedaan fisik, proses penciptaan, luka, kekuatan, dan regenerasinya, sementara unsur

grotesque diolah menjadi daya tarik melalui rasa kagum, ketegangan, rasa penasaran, dan pelepasan. Film menghadirkan hubungan yang ambivalen antara humanisasi dan spektakularisasi.

REKOMENDASI

1. **Rekomendasi Akademis.** Penelitian ini terbatas pada analisis teks dan tidak mengukur respons penonton maupun proses produksi. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan pendekatan resepsi khalayak untuk melihat pemaknaan penonton terhadap *spectacle* dan *aesthetic pleasure*, mengkaji proses produksi dan distribusi untuk membahas komodifikasi tubuh, atau menerapkan analisis serupa pada adaptasi Frankenstein dan film horor lain.
2. **Rekomendasi Praktis.** Pembuat film perlu mempertimbangkan bagaimana perbedaan fisik diberi makna dalam cerita dan memberi ruang yang cukup bagi emosi, pengalaman, relasi, dan agensi karakter bertubuh non-normatif agar tubuh tersebut tidak hanya berfungsi sebagai sumber rasa takut atau daya tarik visual.
3. **Rekomendasi Sosial.** Penonton perlu bersikap kritis terhadap cara film membuat perbedaan tubuh terasa wajar untuk ditakuti, ditolak, atau dijadikan tontonan, serta lebih peka terhadap

perbedaan antara tubuh sebagai objek *spectacle* dan individu yang memiliki pengalaman dan kehendak.

DAFTAR PUSTAKA

- Ammer, S. M. E. I. (2020). Content analysis of lighting and color in the embodiment of fear concept in horror movies: A semiotic approach. *Information Sciences Letters*, 9(2), 135–142.
<https://doi.org/10.18576/isl/090210>
- Arzroomchilar, E. (2024). Why disability is technologically mediated? *Human Studies*, 47(4), 713–726.
<https://doi.org/10.1007/s10746-024-09722-9>
- Borham-Puyal, M. (2023). Reorienting the gaze: Monstrous bodies in remediations of Frankenstein. *Atlantis*, 45(1), 17–36.
<https://doi.org/10.28914/Atlantis-2023-45.1.02>
- Carroll, N. (1990). *The philosophy of horror: Or, paradoxes of the heart*. Routledge.
- Clasen, M. F. (2017). *Why horror seduces*. Oxford University Press.
<https://doi.org/10.1093/oso/9780190666507.001.0001>
- Cohen, J. J. (1996). *Monster theory: Reading culture*. University of Minnesota Press.
- Debord, G. (1994). *The society of the spectacle* (D. Nicholson-Smith, Trans.). Zone Books.
- Farragher-Hanks, M. (2023). Blood as a fashion statement: On the trend of ‘abjection chic’ in contemporary horror cinema. *Frames Cinema Journal*, 21.
<https://doi.org/10.15664/fcj.v21.i0.2706>
- Fiske, J. (2010). *Television culture* (2nd ed.). Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9780203837153>
- Frederico, C. (2010). Debord: Do espetáculo ao simulacro. *MATRIZES*, 4(1), 179–191.
<https://doi.org/10.11606/issn.1982-8160.v4i1p179-191>
- Garland-Thomson, R. (2011). Misfits: A feminist materialist disability concept. *Hypatia*, 26(3), 591–609.
<https://doi.org/10.1111/j.1527-2001.2011.01206.x>

- Gumb, B. (2007). What is shown, what is hidden: Compulsory disclosure as a spectacle. *Critical Perspectives on Accounting*, 18(7), 807–828.
<https://doi.org/10.1016/j.cpa.2006.06.001>
- Hall, M. (2016). Horrible heroes: Liberating alternative visions of disability in horror. *Disability Studies Quarterly*, 36(1).
<https://doi.org/10.18061/dsq.v36i1.3258>
- Hall, S. (1997). *Representation: Cultural representations and signifying practices*. SAGE.
- Heffernan, J. A. W. (1997). Looking at the monster: “Frankenstein” and film. *Critical Inquiry*, 24(1), 133–158.
<https://doi.org/10.1086/448869>
- Kalu, F. A., & Bwalya, J. C. (2017). What makes qualitative research good research? An exploratory analysis of critical elements. *International Journal of Social Science Research*, 5(2), 43–56.
- Mitchell, P. (2021). Frankenstein’s creature on film in the twenty-first century: Posthuman monster, saviour, and victim narratives. *Interdisciplinary Literary Studies*, 23(1), 1–23.
<https://doi.org/10.5325/intelitestud.23.1.0001>
- Peaty, G., & Ellis, K. (2025, October 21). The uneasy history of horror films and disability. *The Conversation*.
<https://doi.org/10.64628/AA.3c34xntav>
- Shilling, C. (2012). *The body and social theory* (3rd ed.). SAGE.
- Sipos, T. M. (2010). *Horror film aesthetics: Creating the visual language of fear*. McFarland.
- Smith, A. M. (2018). Walk this way: Frankenstein’s monster, disability performance, and zombie ambulation. *Literature and Medicine*, 36(2), 412–438.
<https://doi.org/10.1353/lm.2018.0021>
- Teagle, H., Thornton, M., Roberts-Mills, W. M. C., & Guest, E. (2026). The role of media in reducing and reinforcing stigma: A randomized controlled trial investigating the impact of positive and negative representations of visible difference. *British Journal of Health Psychology*, 31(3), e70106.
<https://doi.org/10.1111/bjhp.70106>
- Walton, S. (2018). Air, atmosphere, environment: Film mood, folk horror and The VVitch. *Screening the Past*, (43).