

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Politik tatapan dalam film adalah usaha mewujudkan tata kehidupan kesetaraan antar-seks sebagai strategi untuk memahami ketertindasan dan relasi-relasi sosial secara umum. Film *Wonder Woman* merupakan film *Superhero* pertama yang mengangkat protagonis perempuan dan disutradarai oleh perempuan. Penonton biasanya mengidentifikasi diri dengan laki-laki yang menjadi protagonisnya terutama dalam film *Superhero*. Adanya *Superhero* perempuan dapat memberi kesempatan kepada penonton untuk mengidentifikasi diri dengan tokoh dan melihat peristiwa melalui sudut pandang perempuan. Film *Wonder Woman* memberikan pertanyaan apakah yang pribadi seperti politik tatapan sutradara perempuan dapat menawarkan perbedaan dalam representasi *Superhero* perempuan. Film ini dapat menawarkan contoh yang tepat dalam menggambarkan protagonis perempuan yang lebih baik di Hollywood kepada masyarakat yang menontonnya.

Sara Mills mengatakan bahwa pada tingkat narasi dan asosiasi ada struktur yang ditentukan oleh ideologi perbedaan *gender* (2005: 123). Argumen Mulvey dalam *Visual Pleasure and Narrative Cinema* bergantung pada gagasan bahwa perempuan ditampilkan sebagai obyek tatapan laki-laki dan dianggap pasif dalam kerangka narasi. Mulvey kemudian menjelaskan struktur sinema terbagi atas tiga pandangan atau tatapan laki-laki: pandangan kamera, pandangan khalayak, dan

pandangan karakter dalam narasi tersebut (Brooks, 2017: 252). Argumen ini hanya membahas tatapan laki-laki dalam psikoanalitik dan tidak menjelaskan konstruksi tatapan perempuan dan bagaimana menjelaskannya. Meski begitu, Gamman dan Marshment (2010: 28) mengatakan bahwa tatapan laki-laki atau *Male gaze* dapat terselubung dalam topeng tatapan perempuan atau *Female gaze*.

The personal is political atau, yang pribadi bisa menjadi politik. Politik yang dimaksud bukan berarti kaitannya dengan partai atau konflik kekuasaan di arena pemerintahan dan penyelenggaraan negara. Politik dalam hal ini berarti usaha mewujudkan tata kehidupan di mana kesetaraan antar-seks bisa terwujud (Hidayat, 2004: 288). Yang pribadi bisa menjadi politik, tetapi dalam hubungannya dengan feminisme budaya populer, Young (Gamman dan Marshment, 2010: 263) bertanya-tanya apakah “yang personal”, memang bisa “menjadi politik”. Metz (1991: 5), menerangkan bahwa film dapat menjembatani kesenjangan antara seni dan masyarakat umum. Politik tatapan sutradara yang dikomunikasikan melalui *shot* kamera, *staging*, dialog, dan pencahayaan, akan berpengaruh pada kedekatan yang dimiliki khalayak. Film *Wonder Woman* akan terasa obyektif jika yang tampil di layar film dimaksudkan sebagai penglihatan khalayak terhadap subyek, dan terasa subyektif jika penonton diajak melihat segala sesuatu yang disaksikan dan dirasakan oleh tokoh film (Sumarno, 1996: 43).

Wonder Woman telah digunakan sebagai simbol *female empowerment* semenjak rilisnya pada tahun 1941, sebuah warisan yang ingin dihormati oleh *DC Comics*, sampai mereka menekankan pentingnya menemukan sutradara

perempuan untuk mengarahkan film pertama *Wonder Woman* (diakses dari situs SBS pada 14 November 2017). Berdasarkan tekad tersebut, muncul nama Patty Jenkins, perempuan pertama dalam sejarah Hollywood yang mengarahkan film bertema *Superhero*.

Film *Wonder Woman* bercerita tentang Diana (Gal Gadot), seorang putri setengah Dewa dari bangsa Amazon di Negeri Themyscira, sebuah Negeri fiksi yang hanya dihuni oleh perempuan. Setelah menyelamatkan Steve Trevor, seorang pilot yang mengalami kecelakaan, ia mengetahui bahwa Perang Dunia I sedang terjadi, dan bersumpah untuk memulihkan perdamaian. Di pertengahan film, dalam *scene* “*No Man's land*”, Diana menahan diri untuk membantu korban perang karena Steve Trevor menekankan bahwa mereka harus fokus pada misi. Namun setelah melihat para prajurit yang terluka, anak kecil yang terpisah dari keluarganya, dan permohonan dari seorang perempuan untuk menyelamatkan kota tempat tinggalnya, Diana berhenti menahan diri dan bertransformasi menjadi *Wonder Woman* untuk pertama kalinya. Dalam pertarungan akhir, sang penjahat utama, Dewa dalam mitologi Yunani bernama Ares, berusaha meyakinkan *Wonder Woman* untuk memusnahkan manusia. Dalam amarah atas kematian Steve Trevor, *Wonder Woman* hampir melakukannya sampai ia melihat tangisan dr. Isabel Maru, dan mengingat pesan Steve Trevor padanya sebelum ia mengorbankan diri. *Wonder Woman* kemudian tersadar dan mengatakan kepada Ares bahwa ia bertarung demi umat manusia karena rasa kasih. *Scene* ini menjadi salah satu contoh politik tatapan sutradara dalam menggambarkan kekuatan *Superhero* perempuan dari karakter femininnya. Ada enam kata yang berbeda

dalam mendefinisikan kasih di bahasa Yunani kuno, dalam kasus ini yang paling relevan adalah *philia*, atau kasih kepada teman, dan atau *agape*, empati kepada semua orang (Snyder, 2017: 132).

Patty Jenkins memberikan hal baru dalam industri sinema Hollywood, terutama dalam *genre Superhero*. Ada banyak contoh di mana tokoh perempuan dalam film *Superhero* diseksualisasi, memiliki sifat dominan maskulin, atau meninggal dalam film untuk membangkitkan semangat juang protagonis laki-laki. Jenkins menggambarkan *Wonder Woman* sebagai prajurit perempuan, dan naif atas masalah politik *gender* yang ada di era tersebut. Ada *scene* di mana Diana mengekspresikan kebingungannya dengan model pakaian perempuan Inggris pada masa itu yang terlihat tidak nyaman untuk bertempur. Ada pula *scene* yang memperlihatkan kekesalan Diana saat menerima komentar seksis dari laki-laki atas kemampuan dan intelektualitasnya. Sifat naif Diana atas politik *gender* tidak lepas dari budaya tempat ia berasal yang hanya dihuni oleh perempuan, sehingga tidak ada prasangka dan batasan bagaimana perempuan harus bertindak. William Moulton Marston menciptakan karakter *Wonder Woman* pada 1941 sebagai propaganda psikologis dan menganugerahi karakter tersebut dengan ciri-ciri yang biasanya tidak terkait dengan perempuan (Delaney, 2014: 1). Marston ingin menghadirkan representasi positif mengenai perempuan kepada anak laki-laki, melalui lensa feminis (Delaney, 2014: 2).

Film *Wonder Woman* berhasil memperoleh 821.847.012 US Dollar dari penjualan tiket di seluruh dunia (diakses dari *Box Office Mojo* pada 14 November 2017) dan menjadi film *Superhero Origin* dengan perolehan uang terbanyak

meskipun mendapat larangan tayang di beberapa negara akibat kontroversi Gal Gadot yang berasal dari Israel, negara yang sedang berkonflik dengan Palestina. Di Indonesia, film ini berhasil memperoleh 8.600.000 US Dollar atau Rp11.550.875.000.000,00 dan berada pada peringkat 6 *Box Office* Asia.

Tabel 1.1

No	Teritori	Total Box Office
1	China	\$90,498,909
2	South Korea	\$15,500,000
3	Japan	\$12,200,000
4	Taiwan	\$11,000,000
5	Filipina	\$9,900,000
6	Indonesia	\$8,600,000
7	Hongkong	\$6,500,000
8	Thailand	\$3,446,962
9	United Arab Emirates	\$4,311,306
10	Turkey	\$1,700,000

Sumber: *Box Office Mojo*, diakses pada 14 November 2017

Total Box Office Asia

Jenkins mengatakan bahwa "tantangan" dalam membuat *Wonder Woman* adalah menentang keyakinan umum bahwa cerita mengenai perempuan hanya dapat dikaitkan dengan perempuan, sementara cerita laki-laki dapat bersifat universal. Jadi, ketika akhirnya ia berkesempatan untuk mengarahkan film *Wonder Woman*, tujuannya adalah untuk menciptakan karakter yang dapat dikaitkan oleh siapapun baik wanita, pria, anak perempuan dan anak laki-laki (diakses dari situs *Screen Rant* pada 14 November 2017).

Film *Wonder Woman* berhasil membawa pulang piala penghargaan sebagai *Best Action Movie* dalam *Critics' Choice Awards* yang ke-23. Kritikus

berpendapat bahwa film *Wonder Woman* bukan hanya menakjubkan, tetapi juga masuk dalam jajaran film *Superhero* terbaik yang pernah ada (diakses dari situs *Business Insider* pada 14 November 2017). Kesuksesan *Wonder Woman* dalam penjualan tiket dan pujian yang ia terima, tidak serta merta membuat film *Wonder Woman* lepas dari kritik. James Cameron, sutradara film "*Titanic*", "*Terminator*" dan "*Avatar*", mengatakan dalam wawancara bersama *The Guardian*:

“Ucapan selamat atas *Wonder Woman* adalah salah arah. Dia adalah ikon kecantikan dan obyek! Bagi saya, ini adalah langkah mundur (diakses dari situs *The Guardian* pada 14 November 2017)”.

Cameron menyebut *Wonder Woman* merupakan langkah mundur bagi penggambaran perempuan di Hollywood karena *Wonder Woman* masih dijadikan sebagai obyek dan diperlakukan sebagai *beauty icon*. Cameron membandingkan dengan Sarah Connor, karakter dalam film *Terminator* yang tidak diperlakukan sebagai *beauty icon*, dan mendapatkan rasa hormat dari penonton terlepas dari masalah dan kekurangan yang ia miliki. Melihat kritik yang diberikan oleh James Cameron, Patty Jenkins memberikan tanggapan bahwa ketidakmampuan James Cameron untuk memahami *Wonder Woman* dan artinya bagi perempuan tidaklah mengejutkan karena Cameron bukanlah perempuan (diakses dari situs *The Variety* pada 14 November 2017). Jenkins tidak setuju bahwa untuk menjadi kuat, perempuan harus selalu bersikap keras, kasar, bermasalah, dan tidak bebas untuk merayakan ikon perempuan hanya karena dia cantik dan penuh kasih. Menurut Jenkins, perempuan dapat menjadi apa saja, dan tidak ada penggambaran yang benar maupun salah tentang perempuan yang kuat.

Film memberikan kesan realitas yang dialami oleh penonton (Metz, 1991: 4), ia dapat mengomunikasikan makna secara denotatif dan konotatif karena memiliki daya tarik kehadiran dan kedekatan yang menyerang khalayak dan mengisi ruang bioskop (Metz, 1991: 5). Penonton film terpikat, bukan oleh perasaan "Pernah berada di sana (*has been there*)" tetapi oleh rasa "Inilah adanya (*there it is*)" (Metz, 1991: 6). Sifatnya yang riil, dampak emosional, dan popularitas menjadi elemen penting dalam penggunaan film sebagai media propaganda (McQuail, 2010: 32). Film *Wonder Woman* memberikan pertanyaan bahwa benarkah politik tatapan sutradara yang terdapat dalam wacana film dapat menawarkan penggambaran perempuan yang berbeda untuk mewujudkan kesetaraan antar-seks dalam sinema Hollywood.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Wonder Woman adalah film *Superhero* perempuan pertama yang disutradarai oleh perempuan. Film ini mendulang pujian dari kritikus dan menarik banyak penonton di seluruh dunia. Terlepas dari kesuksesan tersebut, film ini dikritik bahwa karakter *Wonder Woman* masih dijadikan sebagai obyek dan diperlakukan sebagai *beauty icon*. Sementara itu, sutradara film *Wonder Woman* menyatakan bahwa ia tidak setuju bahwa untuk menjadi kuat perempuan harus selalu bersikap keras, kasar, dan tidak bebas untuk merayakan ikon perempuan hanya karena dia cantik dan penuh kasih.

"*Visual Pleasure and Narrative Cinema*" milik Laura Mulvey adalah kritik film feminis yang tidak hanya memberikan pemahaman tentang bagaimana citra perempuan di layar dalam memenuhi kebutuhan laki-laki, namun juga penting

dalam perdebatan mengenai *gender* (Hollows, 2000: 61). Film terdiri dari banyak gambar yang memperoleh makna berdasarkan hubungannya dengan satu sama lain (Metz, 1991: 43). Wacana mengenai politik tatapan yang muncul dalam film ini penting karena tatapan perempuan dalam film lebih rumit untuk didefinisikan dan selama ini penggambaran subyek dan obyek dimaknai dari perspektif sutradara laki-laki. Bagaimana hal tersebut dimaknai oleh sutradara perempuan menjadi bentuk resistensi perempuan dalam bertahan di industri komersil film dengan menunjukkan politik tatapan yang diinginkan.

Penonton biasanya diidentifikasi dengan laki-laki yang menjadi protagonisnya. Adanya protagonis *Superhero* perempuan, memberi kesempatan pada penonton untuk mengidentifikasi diri dengan tokoh dan melihat peristiwa melalui sudut pandang perempuan. Film terdiri dari bagian-bagian tekstual (rangkaiannya gambar yang saling terhubung untuk membentuk kesatuan makna), dan distrukturkan oleh kode-kode (kode-kode sosial budaya seperti kode pakaian dan ekspresi muka, dan kode-kode khas dunia perfilman seperti teknik penyuntingan), dan melalui kombinasi kode-kode tersebut atau sistem tekstual inilah makna dibentuk (Jackson dan Jones, 2010: 367). Analisis wacana akan menjadi analisis isi yang digunakan dalam penelitian karena menekankan tentang perepresentasian, bagaimana seseorang, kelompok, atau segala sesuatu ditampilkan melalui bahasa (Badara, 2012: 2).

Badara (2012: 2) menjelaskan bahwa bahasa dalam analisis wacana tidaklah netral tetapi sudah memiliki muatan ideologi tertentu dan merupakan suatu praktik sosial. Wacana sebagai ideologi mengeksploitasi simbol-simbol

linguistik dan penuh dengan dominasi serta eksploitasi (Badara, 2012: 3). Analisis wacana kritis pada penelitian ini tidak hanya berhenti pada bagaimana pesan film dihadirkan, tetapi juga bagaimana dan mengapa pesan tersebut hadir. Metode analisis wacana kritis dipilih karena memadukan tiga aspek, yaitu analisis teks, analisis proses produksi, dan analisis sosiokultural yang berkembang di sekitar wacana tersebut (Badara, 2012: 3). Penelitian ini akan menggunakan analisis wacana kritis milik Sara Mills yang memusatkan perhatian pada gender dan pemosisian pembaca (Badara, 2012: 53); bagaimana pembaca ditampilkan dalam teks dan bagaimana pembaca mengidentifikasi diri dan menempatkan dirinya dalam penceritaan (Badara, 2012: 50).

Laura Mulvey menyatakan bahwa film mengomunikasikan perempuan sebagai obyek tatapan laki-laki melalui tiga struktur sinema; pandangan khalayak, pandangan kamera, dan pandangan karakter dalam narasi. Berdasarkan problematika yang dibawa oleh politik tatapan dan bagaimana hal tersebut dimaknai oleh sutradara perempuan, maka yang ingin diketahui adalah bagaimana wacana politik tatapan sutradara dalam penggambaran *Superhero* perempuan di struktur sinema film *Wonder Woman*.

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan akhir dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan politik tatapan sutradara yang dikomunikasikan melalui struktur sinema film *Wonder Woman*.

1.4 SIGNIFIKANSI PENELITIAN

1.4.1 Teoritis

Secara teoritis, teori *Male Gaze* dan Analisis Wacana Kritis Sara Mills dalam penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi ilmiah dalam kaitannya dengan politik tatapan sutradara perempuan untuk menyelesaikan masalah penggambaran personifikasi perempuan dalam film. Terutama bagaimana sutradara sebagai *Auteur* perempuan memahami personifikasi perempuan dalam film.

1.4.2 Praktis

Penelitian ini dapat memberikan referensi bagi perempuan sebagai sutradara dan penonton aktif untuk mengidentifikasi penglihatan obyektif atau subyektif yang terdapat dalam film, dan bahwa dengan sutradara perempuan narasi dan personifikasi protagonis perempuan dapat disampaikan melalui sudut pandang perempuan.

1.4.3 Sosial

Secara sosial, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran kepada masyarakat mengenai politik tatapan sutradara sebagai *Auteur* perempuan dalam menarasikan cerita karakter perempuan dalam film, sehingga dapat menjadi panduan masyarakat untuk lebih cermat dan kritis dalam memahami pesan yang terkandung dalam *subtext* film, sehingga pesan tersebut dapat berfungsi sebagai pembelajaran dan refleksi diri masyarakat.

1.5 KERANGKA TEORI

1.5.1 State of The Art

Film merupakan salah satu media massa yang dapat digunakan untuk menyebarkan pesan ataupun propaganda karena jangkauannya, sifatnya yang riil, dampak emosional, dan juga popularitas. Beberapa penelitian telah mengkaji bagaimana makna dikomunikasikan dalam bentuk gambar, simbol, dan bahasa, dan menjadi strategi politik dalam mengkritik atau mengukuhkan isu *gender*.

Penelitian pertama dilakukan oleh Paneva (2006), berjudul "*A Study of Female Aggression as Represented in Patty Jenkins' Fiction Film Monster*". Hasil dari penelitian ini adalah karakter wanita tidak lepas dari penggambaran konvensional tentang perempuan di Hollywood, namun penggambaran mereka menciptakan representasi 'non-normatif'. Film ini berfungsi dalam ranah narasi klasik, namun menghasilkan makna yang berbeda dengan tidak menyembunyikan alat produksinya, berpegang pada perangkat *artcinema* terkait penggunaan *mise-en-scene*, *editing*, kamera dan pencahayaan. Berdasarkan analisis Mulvey (1999) tentang scopophilia, "Monster" tidak meniadakan scopophilia, melainkan menciptakan tatapan penasaran yang dimodifikasi. Jenkins menggunakan prinsip-prinsip heteronormatif dan patriarki untuk merestrukturisasi dan menciptakan representasi perempuan dalam konteks feminis. Jenkins menciptakan teks sinematik yang menyerang dan mengkritik prinsip patriarki yang mendasari model tersebut dengan mengeksploitasi narasi klasik dan model representasi wanita tertentu. Penelitian ini memberikan gambaran bahwa sebelumnya Patty Jenkins

pernah menggunakan film sebagai sarana politik dalam mengkritik kekerasan patriarki di masyarakat Amerika.

Penelitian kedua dilakukan oleh Delaney (2014), berjudul “*Wonder Woman: Feminist Icon of the 1940s*”. Penelitian dalam film ini menggunakan analisis feminis dan ikonografi yang memberikan pengetahuan tentang bagaimana komik *Wonder Woman* menentang konvensi tentang perempuan yang diterima secara luas. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa *Wonder Woman* memberikan penggambaran ikon bagaimana kemampuan perempuan seandainya ia memiliki andil dalam otonomi sosial, politik, dan seksual. *Wonder Woman* kemudian menjadi ikon kesetaraan perempuan di angkatan kerja, ekonomi, perang, dan pemerintahan, serta keyakinan akan kedamaian, cinta dan keadilan. Visi Marston tentang kekuatan perempuan, menyediakan panggung bagi perempuan untuk tidak hanya bertindak, tetapi menjadi lebih kuat dari apa yang dianggap pantas dilakukan perempuan oleh masyarakat yang didominasi laki-laki. Apa yang dilakukan Marston merupakan strategi politik dalam mewujudkan kesetaraan antar-seks dengan mengkomunikasikan persepsi feminis melalui komik.

Penelitian ketiga, dilakukan oleh Emad (2006), dalam jurnal berjudul “*Reading Wonder Woman’s Body: Mythologies of Gender and Nation*”. Penelitian ini menggunakan analisis mitologi milik Roland Barthes. Dalam penelitian ini ditunjukkan bahwa tubuh *Wonder Woman* merupakan situs bersejarah bagi kultur feminin vs. maskulin, seksualitas pribadi vs. politik/perang umum, dan hubungan vs. tindakan yang saling mempengaruhi satu sama lain. Titik temu dari bidang ini

diselesaikan secara fundamental dengan menyatakan bahwa sifat maskulin menguasai sifat feminin melalui tema subordinasi yang berulang. Hiperseksualisasi tubuh *Wonder Woman* adalah cara memastikan bahwa kekuatan perempuan dicengkeram, dan secara diam-diam mengarahkan tujuan ikonografi nasionalis menjadi obyek kenikmatan seksual laki-laki. Kapan pun status *nationhood* feminin menjadi terlalu maskulin, gambaran *Wonder Woman* menjadi semakin terseksualisasi dan tubuhnya menjadi subyek atas subordinasi. Gaya komik nasionalisme mengungkapkan banyak strategi politik yang dilakukan berkaitan dengan pesan budaya yang lazim tentang *gender*: sebagai ikon bangsa, *Wonder Woman* harus selalu menegaskan feminitasnya, apakah sebagai "Putri Diana" yang dapat dinikahi, perempuan sederhana berambut panjang, atau tubuh dalam perbudakan.

Penelitian keempat dilakukan oleh Peters (2003). Dalam penelitiannya, "*Qu(e)rying Comic Book Culture and Representations of Sexuality in Wonder Woman*," Peters mengatakan bahwa budaya kaum muda bertanggung jawab atas apa yang disebut budaya kontemporer. Gagasan tentang budaya pop diambil dari masa lalu dan masa kini untuk menciptakan masa sekarang, sehingga mampu mengatasi momen dalam ketenaran singkat. Komik menciptakan ruang di mana kaum muda membuka jalan dalam tema Queer, yang didefinisikan sebagai kategori yang menjadi pilihan bagi representasi heteronormatif tradisional untuk kaum muda. Dalam penelitian ini, Peters meneliti representasi subtekstual dan tekstual tentang *gay masquerade* (atau *drag*) dan *lesbian jouissance* dalam komik. Latar belakang teoritis penelitian ini adalah kritik semiotika, Queer, dan

psikoanalitik. Ketika ketiga tahap ini dieksplorasi dalam komik *Wonder Woman*, terungkap adanya strategi politik atas tema homofobia yang menciptakan alur cerita standar, dan memadamkan area Queer.

Persamaan yang dimiliki oleh keempat penelitian di atas adalah penggambaran protagonis perempuan dalam menyampaikan gagasan dan ideologi yang dimiliki oleh kreator, namun penelitian-penelitian tersebut hanya melihat sampai pada bagaimana posisi karakter yang ditampilkan dalam teks, dan belum sampai meneliti bagaimana posisi dan politik tatapan kreator dalam menyampaikan strategi politiknya. Penelitian pertama berfokus pada narasi klasik dan model representasi wanita tertentu yang digambarkan oleh sutradara, penelitian kedua membahas *Wonder Woman* sebagai ikon feminis di era 1940-an, penelitian ketiga membahas *Wonder Woman* dalam gaya komik nasionalisme, dan penelitian keempat membahas representasi seksualitas *Wonder Woman*. Melihat perbedaan-perbedaan tersebut, perlu diketahui bagaimana politik tatapan sutradara dapat memberikan perbedaan dalam penggambaran protagonis perempuan, karena politik tatapan sutradara dalam konteks *Auteur* perempuan belum pernah diteliti sebelumnya.

1.5.2 Paradigma Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan paradigma kritis sebagai cara pandang dalam melihat realitas *gender* dan politik tatapan sutradara dalam film *Wonder Woman* di ranah komunikasi. Penelitian ini menggunakan paradigma kritis karena konsep ini berkaitan dengan kondisi pengaturan sosial distribusi sumber daya dan kekuasaan yang tidak merata (Salim, 2001: 59). Unsur kebenaran melekat pada *historical situated inquiry* situasi

historis yang meletakkan dasar kegiatan penelitian bersifat kontekstual meliputi situasi sosial, politik, kebudayaan, ekonomi, dan *gender* (Salim, 2001: 78).

1.5.3 Teori *Auteur*

Definisi *Auteur* telah diperdebatkan sejak tahun 1940-an. André Bazin dan Roger Leenhardt mempresentasikan teori bahwa sutradaralah yang menghidupkan film dan menggunakan film tersebut untuk mengungkapkan pemikiran dan perasaan mereka tentang materi subyek. Seorang *Auteur* dapat menggunakan *lighting*, *camerawork*, *staging* dan *editing* untuk ditambahkan dalam visi mereka (Thompson & Bordwell, 2010: 381-383). Gianetti (2001: 305), menjelaskan bahwa teori *Auteur* adalah sebuah pandangan yang menekankan dominasi sutradara dalam seni film. Menurut pandangan ini, siapa pun yang mengendalikan *mise en scene*, media cerita, adalah "penulis" film yang sebenarnya.

Truffaut, Godard, dan kolega kritis mereka (Gianetti, 2001: 470), mengatakan "tanda tangan" pembuat film dapat dirasakan melalui pengkajian total outputnya, yang ditandai dengan satu kesatuan tema dan gaya. Kontribusi penulis kurang penting dibandingkan dengan sutradara karena materi subyeknya bersifat artistik netral. Film harus dinilai berdasarkan bagaimana, bukan apa. Hal serupa juga dikemukakan oleh Sumarno (1996: 35), bahwa *La Politique Des Auteurs* (Inggris: *author's theory*) atau teori pengarang menempatkan sutradara sebagai pencipta film yang setaraf dengan pengarang dalam karya sastra, jadi sutradara menduduki posisi tertinggi karena sutradara yang paling menentukan dan akhirnya yang akan menorehkan cap atau gaya pribadinya kepada keseluruhan film.

Stam (2000: 92), menulis bahwa *Auteurisme* mengalihkan perhatian dari “apa” (cerita, tema), ke “bagaimana” (gaya, teknik), yang menunjukkan bahwa gaya itu sendiri memiliki gema pribadi, ideologis, dan bahkan metafisik. *Auteurisme* membuat khalayak peka terhadap eksperimen naratif yang mengungkapkan visi sutradara dan mengajak khalayak untuk menafsirkan pola gaya sutradara terhadap aksi dalam film (Gianetti, 2001: 416). Bahkan hingga saat ini, film yang paling dikagumi dari negara mana pun cenderung menjadi film sutradara (Gianetti, 2001: 305). Film berkomunikasi melalui gambar bergerak, dan sutradaralah yang menentukan sebagian besar elemen visual seperti pilihan pengambilan gambar, sudut, efek pencahayaan, filter, efek optik, pembingkai, komposisi, gerakan kamera, dan pengeditan, serta kostum, set design, dan pilihan lokal (Gianetti, 2001: 307). Melalui elemen visual tersebut, sutradara film dapat memberi kita setengah lusin shot dari obyek yang sama hanya untuk menekankan penjelasan kejelasan atau ekspresi (Gianetti, 2001: 309).

Teori *Auteur* memberikan kritik mengenai gaya dalam film, namun teori ini juga memiliki sejumlah kelemahan. Teori *Auteur* menekankan pada sejarah dan keseluruhan *output* sutradara, yang cenderung lebih berguna bagi sutradara lama daripada pendatang baru (Gianetti, 2001: 473). Ada beberapa film bagus yang dibuat oleh sutradara yang dinyatakan biasa-biasa saja, yang tidak memiliki "visi pribadi" seperti yang didefinisikan teori *Auteur* namun diarahkan dengan sangat baik karena memang sudah menjadi tugasnya sebagai sutradara (Gianetti, 2001: 473). Terlepas dari kekurangan dan kelebihan, teori *Auteur* memiliki efek pembebasan pada kritik film yang menetapkan sutradara sebagai tokoh kunci

dalam sinema (Gianetti, 2001: 475). Hampir semua diskusi serius tentang film setidaknya sebagian menyinggung visi pribadi sutradara, bahkan sampai hari ini, konsep dominasi penyutradaraan tetap kokoh dalam film-film yang bernilai seni tinggi (Gianetti, 2001: 475). Dalam pandangan hukum, Kamina (2002: 153) menulis bahwa film diperlakukan sebagai karya seni, dan *Auteur*, sebagai pencipta film, adalah pemegang hak cipta asli. Di bawah undang-undang Uni Eropa, sutradara film dianggap sebagai pencipta sebuah film, yang sebagian besar merupakan hasil pengaruh teori *Auteur*.

Teori *Auteur* akan menjadi panduan penelitian dalam memahami politik tatapan yang muncul dalam film *Wonder Woman* dilihat dari *Auteur* sutradara perempuan dan selanjutnya dapat membuka kemungkinan penemuan kesepakatan sosial yang baru.

1.5.4 Penyutradaraan Film

Naratama (2013: 62) mengungkapkan ada tiga dasar konsep menonton yang harus dipahami sutradara, terutama pada saat pengembangan ide berdasarkan filosofi dari konsep penyutradaraan itu sendiri. Ketiga konsep menonton itu adalah (a) *What people want to see*, (b) *What people need to see*, (c) *What people want and need to see*.

Sutradara menduduki posisi tertinggi dari segi artistik yang memimpin pembuatan film tentang apa yang harus ditampilkan ke penonton. Tanggung jawabnya meliputi aspek-aspek kreatif baik interpretatif maupun teknis dari sebuah produksi film. Selain mengatur waktu di depan kamera dan mengarahkan akting serta dialog, sutradara juga mengontrol posisi kamera beserta gerak

kamera, suara, pencahayaan, disamping hal-hal lain yang menyumbang kepada hasil akhir sebuah film (Sumarno, 1996: 34). Dalam praktek kerja, sutradara melaksanakan apa yang diistilahkan dalam bahasa Perancis sebagai *mise en scene*, yang dapat diterjemahkan menjadi menata-dalam-adekan atau pengadeganan dalam kaitan dengan fungsi kamera. Tugas ini berurusan dengan penciptaan ruang-ruang filmis berupa jenis-jenis *shot* (Sumarno, 1996: 37).

Gianetti (2001: 307) juga berpendapat bahwa pembuat film mengendalikan hampir semua aspek pekerjaan. Sutradara film dapat merekam ulang orang dan obyek sampai mendapatkan apa yang ia inginkan. Sutradara menentukan sebagian besar elemen visual seperti pilihan gambar, sudut, efek pencahayaan, filter, efek optik, pembingkai, komposisi, gerakan kamera, dan pengeditan.

Teori penyutradaraan dalam penelitian ini akan memberikan alat dalam kritik terhadap teknik pengambilan gambar yang dipilih oleh sutradara dalam pengembangan ide dan penyampaian visinya berdasarkan filosofi yang ia miliki.

1.5.5 Teori *Male Gaze* dalam Film

Argumen Laura Mulvey dalam "*Visual Pleasure and Narrative Cinema*" bergantung pada gagasan bahwa perempuan ditampilkan sebagai obyek tatapan laki-laki dan karenanya dianggap pasif dalam kerangka narasi. Dalam wacana film itu sendiri, pandangan laki-laki adalah tatapannya ke perempuan pada posisi kamera, penonton kemudian diidentifikasi dengan tatapan laki-laki, dan menjadikan perempuan di layar sebagai obyek (Brooks, 2017: 247-250). Mulvey menguraikan cara-cara di mana teknik naratif dalam film membuat voyeurisme

menjadi hak prerogatif laki-laki secara eksklusif dan menjelaskan bahwa ada tiga tingkat tatapan sinematik dalam struktur sinema: pandangan khalayak, pandangan kamera, dan pandangan karakter laki-laki di dalam narasi tersebut yang mengaitkan karakter perempuan dan membuatnya menjadi tontonan (Smelik, 1998: 10).

Mulvey (Jackson dan Jones, 2010: 371-372) menyatakan bahwa kenikmatan visual meliputi kenikmatan erotis dalam menonton, pemenuhan hasrat melalui fantasi, dan suatu gerak kembali pada fase cermin di masa bayi di mana anak bisa membayangkan dirinya menjadi individu yang kuat dan utuh melalui identifikasi dengan citra cerminan dirinya yang lebih sempurna. Kenikmatan visual dalam kode-kode sinematik membentuk pemahaman tidak hanya melalui citra-citra visual tetapi juga berdasarkan pengendalian dimensi ruang dan waktu melalui teknik pengambilan gambar, sudut pandang kamera, penyuntingan, serta narasi. Kekuasaan dan kenikmatan film berasal dari tatapan sentral tokoh laki-laki, sedemikian rupa sehingga kita melihat sebagian besar peristiwa melalui sudut pandang matanya dan mengidentifikasi diri dengan tatapannya.

Kenikmatan visual memiliki dua aspek. Yang pertama bersifat voyeuristik, tatapan aktif (dan seringkali agresif) terhadap citra perempuan yang dierotiskan. Kedua, bersifat narsistik, kenikmatan dalam mengidentifikasi berdasar "ego ideal" kita sendiri, yaitu sebagai sosok yang lebih sempurna, lebih lengkap, dan lebih kuat, yang pertama kali disadari oleh bayi dalam citra cerminnya yang diidealisasi dan sekarang ditemukan dalam sosok bintang film laki-laki (Mulvey dalam Jackson dan Jones, 2010: 372). Kaplan (Brooks, 2017: 254) berpendapat bahwa

dalam *genre* Hollywood dominan, perempuan di marjinalisasikan dan melodrama keluarga adalah satu-satunya *genre* Hollywood di mana perempuan dan isu perempuan menempati ruang utama.

Argument Mulvey memiliki anggapan problematik karena masih belum jelas apakah psikoanalisis yang ia gunakan menitikberatkan pada perbedaan seksual antara jenis kelamin, atautkah *gender*. Jika yang menjadi acuan adalah *gender* sebagaimana sering dikemukakan oleh para feminis psikoanalisis, maka karyanya memberikan potensi gagasan yang lebih bermanfaat bahwa budaya kita terstruktur di sekitar perbedaan antara maskulin dan feminin (Hall dalam Hollows, 2010: 65).

Munculnya contoh film dalam wilayah maskulin yang mengambil sudut pandang dari *film-maker* perempuan memberikan harapan atas citra yang tepat dikemudian hari atas protagonis perempuan dalam industri Hollywood, yang tidak hanya membahas permasalahan, perjuangan, dan nilai moral yang dimiliki perempuan dari sudut pandang laki-laki, tetapi sudut pandang perempuan itu sendiri sebagai *The Self*, dan bukan *Others*. Teori *Male gaze* milik Mulvey akan menjadi panduan peneliti dalam memahami politik tatapan yang muncul dalam film *Wonder Woman* karena film dengan tokoh utama perempuan tidak serta merta menjadikan tatapan yang ada dalam film menjadi *Female gaze*.

1.5.6 Superhero

Definisi *Superhero* menurut Coogan (2006: 30) adalah karakter heroik tanpa pamrih dengan misi pro-sosial, dan memiliki kekuatan super seperti kemampuan luar biasa, keterampilan fisik, mental, atau mistis yang sangat

canggih, atau teknologi maju; yang memiliki identitas *Superhero* yang terkandung dalam *codename* dan kostum ikonik yang biasanya mengekspresikan biografinya atau karakter, kekuatan, atau asal usulnya (berubah dari orang biasa menjadi *Superhero*); dan umumnya berbeda, yaitu, dapat dibedakan dari karakter *genre* terkait (fantasi, fiksi ilmiah, detektif, dll) oleh konvensi generik yang lebih besar.

Selanjutnya, Coogan dalam buku *A Comic Studies Reader* (2006: 30-43) menjelaskan ada lima elemen bagaimana seorang karakter dapat dikategorisasikan sebagai *Superhero*. Pertama, misi (*mission*). Misi *Superhero* bersifat pro-sosial dan tidak mementingkan diri sendiri, bahwa perjuangan melawan kejahatan harus sesuai dengan prinsip masyarakat yang ada dan tidak boleh ditujukan untuk mendapatkan keuntungan atau melanjutkan agendanya sendiri. Kedua, kekuatan (*superpowers*). Kemampuan ini adalah kekuatan pahlawan, atau kekuatan super, yang menekankan kelebihan yang melekat pada *genre Superhero*, dan yang menjadi area pembeda nyata dengan *genre* fiksi lainnya. Ketiga, identitas (*identity*). Elemen identitas terdiri dari *codename* dan kostum. Identitas heroik karakter tidak secara tegas mengeksternalisasikan karakter atau biografi alter ego mereka. Keempat, kostum (*costume*). Ikonitas kostum *Superhero* mengikuti teori yang dikemukakan oleh Scott McCloud tentang "amplifikasi melalui penyederhanaan". Kostum *Superhero* menghilangkan detail spesifik penampilan karakter yang biasa, dan hanya menyisakan ide sederhana yang terwakili dalam warna dan desain kostumnya. Kelima, perbedaan generik (*generic distinction*). Perbedaan generik digunakan untuk membedakan *Superhero* dari non-*Superhero*. Jika karakter sesuai dengan konvensi Misi-Kekuatan-Identitas dan tidak pantas

masuk ke *genre* lain, maka karakternya adalah *Superhero*. Di sisi lain, jika karakter sangat sesuai dengan kualifikasi definisi Misi-Kekuatan-Identitas, namun dapat diposisikan dalam *genre* lain, maka karakternya bukanlah *Superhero*.

Definisi dan elemen *Superhero* yang diberikan oleh Peter Coogan akan menjadi panduan penelitian dalam melihat penggambaran personifikasi perempuan sebagai karakter *Superhero* dilihat dari misi, kemampuan, identitas, kostum, dan perbedaan generik.

1.5.7 Analisis Wacana Kritis Sara Mills

Mills (2005: 123), memberikan model analisis agar feminis dapat melakukan analisis *gender* yang berfokus pada struktur dengan skala lebih besar, yaitu di tingkat wacananya. Menurut Mills, ada struktur pada tingkat narasi, dan pada tingkat asosiasi yang ditentukan oleh ideologi akan perbedaan *gender*. Ada empat model analisis wacana kritis yang dituliskan oleh Mills (2005: 123-156). Pertama, karakter (*characters/roles*). Karakter dibentuk dari kata-kata yang telah dipahami audiens untuk membangun seperangkat pesan ideologi, serta pandangan tentang bagaimana seharusnya perempuan dan laki-laki dalam masyarakat. Karakter/peran perempuan dan laki-laki dalam fiksi dan bidang lainnya dikontrol oleh *stereotype* tentang apa yang sesuai menurut norma *gender*. Kedua, fragmentasi (*fragmentation*). Teknik fragmen pada tubuh perempuan memiliki dua efek: (1) tubuh perempuan dilepaskan dari karakteristik manusianya, dijadikan sebagai obyek, dan direduksi sesuai bagian-bagiannya; (2) karena protagonis perempuan tidak direpresentasikan secara keseluruhan sebagai makhluk fisik yang memiliki kesadaran, *scene* tidak dapat disalurkan dari sudut

pandangannya secara efektif, dan pengalamannya ditulis di luar teks. Fragmentasi perempuan terkait dengan focalisasi laki-laki, perempuan dilihat sebagai obyek, koleksi benda, dan sebagai tatapan untuk laki-laki. Fragmentasi menjadi elemen yang berperan dalam penggambaran perempuan.

Ketiga, focalisasi (*focalization*). Fokalisasi merupakan narasiologi sudut pandang atau posisi relatif sebuah cerita. Dalam hal ini berhubungan dengan *voice* dan *vision* dalam dialog, dari sudut pandang mana cerita digambarkan, siapakah sumber penglihatan, informasi, serta penilaian atas karakter dan kejadian. Fokalisasi bisa bersifat eksternal atau internal. Tujuan dari konsep 'focalization' adalah untuk menyediakan sarana dalam mengidentifikasi kesadaran, bagaimana peristiwa disajikan dalam teks, yang kemungkinan besar adalah karakter utama dalam teks, atau narator eksternal. Keempat, skemata (*schemata*). Dalam skemata, Mills ingin memeriksa kerangka wacana yang lebih besar, yang beroperasi dalam teks untuk menghasilkan visi yang berbeda mengenai laki-laki dan perempuan. Yang menjadi perhatian Mills dalam skemata adalah bagaimana struktur naratif tertentu mengarah pada representasi khusus terhadap perempuan. Dengan mengamati keseluruhan plot cerita dalam teks dan menambahkan perangkat analisis karakter, fragmentasi, dan focalisasi, maka akan terlihat bagaimana ideologi dalam teks tersebut.

Analisis wacana kritis model Sara Mills akan memberikan alat dan arah penelitian dalam kritik struktur yang lebih besar di tingkat kalimat melalui perangkat karakter, fragmentasi, focalisasi dan skemata pada film *Wonder Woman*.

1.6 ASUMSI PENELITIAN

Abad ke-21 menjadi abad kelahiran film yang menampilkan tokoh utama perempuan dalam *genre* film yang identik dengan maskulin, seperti film *The Hunger Games*, *Star Wars: The Force Awakens*, *Star Wars: Rogue One*, dan *Wonder Woman*. Namun dalam prosesnya, tidak menutup kemungkinan munculnya *Male gaze* dalam film-film dengan protagonis perempuan, meskipun film tersebut telah disutradarai oleh perempuan. Asumsi yang mendasari penelitian ini adalah adanya wacana politik tatapan sutradara dalam film *Wonder Woman* sebagai strategi politik untuk mewujudkan kesetaraan antar-seks di sinema Hollywood, dan bahwa *gender* sutradara memberikan perbedaan dalam keterwakilan dan representasi subyektifitas perempuan.

1.7 OPERASIONALISASI KONSEP

Film *Wonder Woman* merupakan film *Superhero* pertama yang disutradarai oleh perempuan. Protagonis perempuan dan sutradara perempuan tidak serta merta menjadikan tatapan yang ada dalam film menjadi *Female Gaze* dan bebas dari perlakuan sebagai obyek. Sara Mills (2005: 123) menjelaskan ada struktur pada tingkat narasi dan asosiasi yang ditentukan oleh ideologi perbedaan *gender*, dan Mulvey (Brooks, 2017: 252) menjelaskan struktur sinema atas tiga pandangan atau tatapan laki-laki: Pandangan kamera, pandangan khalayak, dan pandangan karakter laki-laki di dalam narasi. Penelitian ini akan fokus pada dua operasionalisasi konsep, yaitu struktur sinema dalam film *Wonder Woman*, dan politik tatapan yang dihasilkan dari struktur sinema tersebut.

1.7.1 Struktur Sinema

Konsep ini akan bertumpu pada gagasan Mulvey mengenai struktur sinema dengan sedikit penyesuaian dalam memahami politik tatapan dalam film *Wonder Woman*. Struktur sinema akan dilihat dari tiga pandangan atau tatapan yang dikomunikasikan dalam film, yaitu:

1.7.1.1 Pandangan Khalayak

Pandangan khalayak adalah bagaimana khalayak diajak untuk mengidentifikasi diri dengan tokoh *Wonder Woman* melalui teknik sinematik yang digunakan sutradara melalui pengomunikasian pembentukan karakter. Teknik sinematik yang digunakan sutradara sebagai alat *storytelling* seperti *framing*, koreografi, warna, dan musik, memungkinkan cara untuk memasukkan khalayak dalam karakterisasi Diana atau *Wonder Woman* sebagai perspektif utama. Jenis *shot* bersifat obyektif jika yang tampil di layar film dimaksudkan sebagai penglihatan obyektif penonton terhadap subyek. Akan terasa subyektif jika penonton diajak berpartisipasi melihat segala sesuatu yang disaksikan dan dirasakan oleh tokoh film (Sumarno, 1996: 43).

1.7.1.2 Pandangan Kamera

Shot kamera akan memberikan gambaran mengenai bagaimana *point of view* pandangan kamera mengomunikasikan politik tatapan sutradara yang direpresentasikan melalui simbol-simbol visual. *Shot* kamera memiliki tujuan untuk memberi makna harfiah dan makna simbolik tentang apa, siapa, dan bagaimana maksud cerita yang ingin dituturkan (Sumarno, 1996: 37). Ada tiga

faktor yang menentukan sudut pandang kamera, yaitu besar kecil subyek, sudut subyek, dan ketinggian kamera terhadap subyek (Sumarno, 1996: 38).

1.7.1.3 Pandangan Karakter Perempuan dalam Narasi

Pandangan karakter perempuan berhubungan dengan bagaimana struktur di tingkat narasi dan asosiasi ditentukan oleh ideologi akan perbedaan *gender* yang ditunjukkan melalui dialog dan *framing* kamera. Pandangan berhubungan dengan *voice* dan *vision* dalam dialog, siapakah sumber penglihatan, informasi, serta penilaian atas karakter dan kejadian. Sudut penglihatan tokoh film ditunjukkan dari bagaimana seorang tokoh melihat tokoh lain dalam film (Sumarno, 1996: 43).

1.7.2 Politik Tatapan

Politik tatapan adalah konsep yang tidak hanya berkaitan dengan tatapan, tetapi menjadi gambaran dari posisi politis sutradara akan isu *gender* dalam kerangka narasi perempuan di sinema Hollywood. Wacana mengenai politik tatapan sutradara dapat dilihat dari bagaimana sutradara menggunakan struktur sinema dalam menggambarkan pembentukan karakter, fragmentasi pada bagian-bagian tubuh tertentu, dan subyektifitas *Superhero* perempuan.

1.8 METODE PENELITIAN

1.8.1 Desain Penelitian

Penelitian ini bersifat deskriptif dengan paradigma kritis menggunakan metode analisis wacana kritis Sara Mills. Analisis wacana kritis Sara Mills bertujuan untuk melihat struktur dengan skala yang lebih besar pada tingkat wacananya; bagaimana pembaca ditampilkan dalam teks dan bagaimana pembaca

mengidentifikasi diri dan menempatkan dirinya dalam penceritaan (Badara, 2012: 50). Perangkat analisis akan dibagi dalam empat struktur. Pertama, karakter (*characters/roles*), yaitu bagaimana karakter perempuan digambarkan dalam film. Kedua fragmentasi (*fragmentation*), yaitu bagaimana bahasa dalam penggambaran tubuh perempuan terjadi dalam film. Ketiga, fokalisasi (*focalization*), yaitu analisis dialog karakter dalam film dan identifikasi tingkat kesadaran karakter terhadap peristiwa. Keempat, skemata (*schemata*), yaitu pembentukan ideologi dalam film dari keseluruhan plot yang terdiri dari perangkat-perangkat sebelumnya dan berkaitan dengan situasi sosial, politik, kebudayaan, ekonomi, dan *gender*.

1.8.2 Subyek Penelitian

Subyek penelitian adalah film “*Wonder Woman*” karya sutradara Patty Jenkins yang di distribusikan oleh *Warner Bros. Pictures* dengan format audio-visual atau film. Film ini dirilis pada 31 Mei 2017 di Indonesia dan 2 Juni 2017 di Amerika Serikat dan memiliki durasi 141 menit.

1.8.3 Jenis Data

Penelitian ini menggunakan data berupa dialog dan gambar-gambar dari 17 *scene* pada film *Wonder Woman* yang berhubungan dengan politik tatapan atau sutradara dalam menggambarkan karakter *Superhero* perempuan. Adegan-adegan ini dipilih berdasarkan politik tatapan sutradara yang paling menonjol dalam menggambarkan bagaimana pembentukan karakter perempuan, fragmentasi bagian tubuh tertentu, dan subyektifitas perempuan.

1.8.4 Sumber data

Sumber data pada penelitian ini mencakup data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari film “*Wonder Woman*”, sedangkan data sekunder merupakan data-data tambahan atau data pelengkap yang diperoleh dari studi kepustakaan seperti buku-buku, jurnal, dan pemberitaan terkait yang dapat mendukung baik secara teori maupun informasi, dan memiliki relevansi dengan penelitian.

1.8.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi atau pengamatan, dan dokumentasi untuk menganalisis teks dalam film “*Wonder Woman*”. Observasi dilakukan untuk menganalisis penggambaran visual dan linguistik dalam film tersebut, sedangkan dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan film yang sesuai dengan tema penelitian ini.

1.8.6 Analisis dan Interpretasi Data

Penelitian ini akan menggunakan *axial coding* dengan metode analisis wacana kritis model Sara Mills dalam teks pelacakan hubungan diantara elemen-elemen data yang terkodekan. Badara (2012: 2) menjelaskan bahwa bahasa dalam analisis wacana tidaklah netral tetapi sudah memiliki muatan ideologi tertentu dan merupakan suatu praktik sosial. Analisis wacana kritis Sara Mills akan digunakan tidak hanya untuk meneliti bagaimana pesan film dihadirkan, tetapi juga bagaimana dan mengapa pesan tersebut hadir. Gagasan Sara Mills berbeda dengan para ahli wacana yang menganut pendekatan *critical linguistics*. Sara Mills lebih

melihat bagaimana posisi-posisi aktor ditampilkan dalam teks, dan bagaimana pembaca (khalayak) mengidentifikasi dan menempatkan dirinya dalam penceritaan teks (Eriyanto, 2001: 200). Koding aksial akan menguji elemen seperti kalimat, interaksi antara subyek, strategi, taktik dan konsekuensi. Berikut merupakan perangkat analisis wacana Sara Mills beserta unit yang akan diamati.

Tabel 1.2

STRUKTUR	PERANGKAT WACANA	UNIT YANG DIAMATI
Karakter (<i>Characters/Roles</i>)	1. Pandangan Khalayak	<ul style="list-style-type: none"> • Karakter personal (<i>personality</i>, emosi karakter, make up, dan <i>fashion</i>) • Karakter peran (tampilan nama dan kemampuan karakter)
Fragmentasi (<i>Fragmentation</i>)	2. Pandangan Kamera	<ul style="list-style-type: none"> • Kepala, dada, pinggang, tangan, dan bagian tubuh lainnya. • Jarak pengambilan gambar (very long shot, long shot, medium shot, close up, extreme close up) • Sudut pandang kamera (eye level, high angle, low angle)
Fokalisasi (<i>Focalization</i>)	3. Pandangan Karakter dalam Narasi	<ul style="list-style-type: none"> • Fokalisasi internal • Fokalisasi eksternal • Tingkat kesadaran
Skemata (<i>Schemata</i>)	4. Politik Tatapan Sutradara	<ul style="list-style-type: none"> • Ideologi kebenaran dominan berdasarkan struktur sinema

Perangkat analisis wacana Sara Mills

1.8.6.1 Karakter

Deskripsi tentang karakteristik wajah dan *personality* yang digambarkan melalui teknik sinematik akan digunakan untuk mengarahkan bagaimana khalayak diarahkan untuk mengidentifikasi dirinya dengan karakter. Mills (2005: 133) berpendapat bahwa karakter dan peran perempuan dan laki-laki dalam fiksi dan bidang lainnya dikontrol oleh stereotip tentang apa yang sesuai menurut norma *gender*. Elemen-elemen yang akan digunakan dalam memahami pandangan khalayak yaitu melalui karakter personal dan karakter peran. Elemen karakter personal digunakan dalam memahami bagaimana emosi karakter, penggambaran *personality* dan *make up* wajahnya, serta *fashion* yang dikenakan oleh karakter. Elemen karakter peran digunakan dalam memaknai bagaimana kemampuan karakter digambarkan sebagai *Superhero* perempuan melalui teknik sinematik.

1.8.6.2 Fragmentasi

Dalam fragmentasi, elemen tubuh yang akan dianalisis adalah wajah, bahu, punggung, dada, pinggul, kaki, dan tangan. Elemen tubuh tersebut digunakan untuk memaknai bahasa dalam penggambaran tokoh dalam pandangan kamera saat tampil sebagai Diana Prince, maupun saat menjadi *Wonder Woman*. Analisis kemudian dilakukan dengan memperhatikan jarak dan sudut pengambilan kamera.

Jarak Pengambilan Gambar:

a. *Very Long Shot*

Biasanya gambar-gambar *very long shot* muncul pada gambar-gambar *opening scene* atau *bridging scene* di mana penonton perlu divisualisasikan

dalam menggambarkan adegan kolosal atau banyak obyek, misalnya adegan perang di pegunungan, adegan kota metropolitan, dan sebagainya (Naratama, 2013: 81).

b. *Long Shot*

Shot jarak jauh kepentingannya untuk memperlihatkan hubungan antara subyek dan latar belakang (Sumarno, 1996: 39). *Long shot*, adalah gambar manusia seutuhnya dari ujung rambut hingga ujung sepatu yang mengantarkan mata penonton kepada keluasan suatu suasana dan obyek (Naratama, 2013: 81).

c. *Medium Shot*

Shot yang diambil lebih dekat pada subyeknya dibandingkan *long shot* dalam kaitan dengan subyek manusia. *Shot* ini menampilkan dari pinggang ke atas (Sumarno, 1996: 39).

d. *Close Up*

Merupakan *shot* pada jarak yang sangat dekat dan memperlihatkan bagian kecil subyek, misalnya wajah seseorang. *Close up* cenderung mengungkapkan pentingnya obyek dan sering memiliki arti simbolik (Sumarno, 1996: 39).

e. *Extreme Close Up*

Memperlihatkan sebuah benda atau bagian manusia misalnya hanya hidung, mata, dan telinga. Tujuannya untuk mengungkapkan detail reaksi manusia keberadaan benda-benda kecil tetapi sangat vital dalam rangkaian cerita (Sumarno, 1996: 39).

Sudut Pandang Kamera:

Kamera bisa menangkap subyek dengan sudut pengambilan normal (*eye level*), sudut pandang mendongak (*low angle*), sudut pandang dari atas (*high angle*), dan dapat pula diambil dari sudut pandang *bird eye*. Tinggi rendah pengambilan kamera ini membawa dampak dramatis dan psikologis tertentu. Tokoh yang diambil secara *low angle* akan tampak lebih gagah dan berwibawa, sementara secara *high angle* akan mengesankan sebaliknya, dan pengambilan normal atau *eye level* akan bersifat netral (Sumarno, 1996: 41-43).

1.8.6.3 Fokalisasi

Mills menyebutkan fokalisasi sebagai prioritas teks. Prioritas dalam hal ini berhubungan dengan *voice* dan *vission* dalam dialog, dari sudut pandang mana cerita digambarkan, siapakah sumber penglihatan, informasi, serta penilaian atas karakter dan kejadian. Mills (2005: 142), mengatakan bahwa dalam menganalisis teks, akan memungkinkan audiens untuk menemukan di mana sebenarnya *voice* teks berasal dan dapat menentukan jenis kelamin dari sudut pandang tersebut. Analisis akan melihat bagaimana pandangan karakter Diana dalam narasi, bagaimana *voice* yang muncul, dan dari sudut pandang siapa film *Wonder Woman* dinarasikan. Tingkat kesadaran juga akan digunakan dalam fokalisasi untuk mengidentifikasi kesadaran karakter terhadap peristiwa-peristiwa di sekitarnya.

1.8.6.4 Skemata

Skemata berhubungan dengan cara berpikir, cara pandang, dan kepercayaan dalam masyarakat secara umum. Yang menjadi perhatian dalam

skemata adalah bagaimana struktur naratif tertentu mengarah pada representasi khusus terhadap perempuan (Mills, 2005: 151). Analisis ini akan melihat bagaimana ideologi kebenaran dominan yang muncul sebagai politik tatapan sutradara dari *Auteur* perempuan. Analisis dilakukan dengan mengamati plot cerita di film *Wonder Woman*, dan memaknai ideologi kebenaran tersebut dari elemen karakter, fragmentasi, dan fokalisasi karakter *Superhero* perempuan yang bertanggungjawab dengan konteks sosial, budaya, historis, dan *gender*.

1.8.7 Kualitas Penelitian

Dalam penelitian ini, kualitas penelitian (*goodness criteria*) diperoleh dari analisis *historical situatedness* atau konteks historis dari subyek penelitian. Konteks historis terdapat pada Bab II yang akan membahas perkembangan *Wonder Woman* mulai dari tahun penciptaannya pada 1941 hingga tahun 2017, dan sejarah teori tatapan (*gaze*). Realitas yang diamati (*virtual reality*) merupakan realitas semu yang telah terbentuk oleh proses sejarah dan kekuatan-kekuatan sosial, budaya, dan ekonomi politik (Guba dan Lincoln dalam Salim, 2001: 48). Konteks historis ini penting karena bertanggung jawab terhadap status sosial, politik, kebudayaan, ekonomi, etnik, situasi sosial, dan *gender* (Salim, 2001: 77).

1.8.8 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini terbatas pada penelitian teks mengenai politik tatapan sutradara dalam film *Wonder Woman*; bagaimana posisi-posisi karakter ditampilkan dalam teks, dan bagaimana penonton diajak untuk mengidentifikasi dan menempatkan dirinya dalam penceritaan teks, dan tidak meneliti lebih jauh pada konsumsi teks khalayak dan hubungan antara satu teks dengan teks lainnya.