

BAB II

WONDER WOMAN DAN POLITIK TATAPAN

SUTRADARA PEREMPUAN

Wonder Woman diciptakan sebagai propaganda politik oleh Marston. Penciptaan, kostum, sejarah, dan cerita komik *Wonder Woman* dibuat sedemikian rupa untuk menyampaikan pesan-pesan *female empowerment* kepada anak laki-laki sejak usia dini melalui lensa feminis. Nilai-nilai tersebut mulai menghilang semenjak kematian Marston pada tahun 1947. *Wonder Woman* direduksi dari kekuatan supernya. Cerita berputar pada kisah cintanya dengan Steve Trevor sampai pada titik di mana *Wonder Woman* rela membuang identitasnya sebagai putri Amazon demi mengikuti Steve Trevor ke Amerika. *Wonder Woman* telah diadaptasi dalam berbagai format selama lebih dari 70 tahun, namun film *Wonder Woman* yang muncul pada musim panas 2017 lalu menjadi tonggak sejarah dan memberikan penggambaran baru dalam adaptasi *Wonder Woman* melalui lensa sutradara perempuan. Hal ini menjadi penting karena di tengah sedikitnya peran perempuan dalam industri Hollywood, suara perempuan akhirnya dapat didengar melalui penggambaran *Superhero* perempuan dalam film. Tidak hanya itu, representasi *Superhero* perempuan melalui kreator perempuan di industri Hollywood penting dalam memberikan pesan kepada anak-anak mengenai citra *Superhero* perempuan dan bahwa tidak ada batasan *gender* untuk menjadi seorang *Superhero*.

2.1 SEJARAH WONDER WOMAN

2.1.1 Golden Age (1938-1950)

Golden Age adalah era komik Amerika dari akhir tahun 1930an sampai sekitar tahun 1950. Pada masa ini, buku komik pertama kali diterbitkan dan meningkat popularitasnya. *Superhero* diciptakan dan banyak karakter terkenal muncul pada masa ini, seperti Superman, Batman, Captain Marvel, Captain America, dan *Wonder Woman*. Pada awal 1940-an, tokoh *Superhero* DC Comics didominasi oleh karakter pria seperti Green Lantern, Batman, dan Superman. Diserangnya Pearl Harbor pada tanggal 7 Desember 1941, membuat seorang psikolog bernama William Moulton Marston menciptakan karakter *Superhero* perempuan dan menganugerahinya dengan sifat-sifat yang biasanya tidak dihubungkan dengan jenis kelamin perempuan (Delaney, 2014: 1). Sementara laki-laki pergi berperang akibat serangan di Pearl Harbor, perempuan diizinkan untuk masuk dalam angkatan kerja dan berada di luar batas tempat sosial mereka (Delaney, 2014: 1). Marston lalu bekerja sama dengan komikus Harry Peter dalam menciptakan *Wonder Woman*, menanamkan sebuah citra pada masyarakat tahun 1940-an bagaimana seorang wanita yang akan menjadi panutan pada generasi berikutnya (Delaney, 2014: 1-2).

Marston kemudian menjelaskan bahwa apa yang kurang dari perempuan adalah realisasi diri untuk mendominasi keadaan, entah itu mengalahkan penjahat dalam buku komik, atau melakukan sesuatu di dunia nyata yang biasanya didelegasikan ke tangan laki-laki. Kecenderungan perempuan untuk cinta damai dan mengasihi membuat Marston percaya bahwa perempuan lebih kompeten

untuk mengatur masyarakat daripada laki-laki, dan merupakan atribut yang harus disamakan dengan kekuatan dan bukan kelemahan. Lewat komiknya, ia ingin menunjukkan representasi positif mengenai perempuan kepada anak laki-laki, melalui lensa feminis (Delaney, 2014: 2).

Wonder Woman memulai debut pada Desember 1941 dalam *All Star Comics* edisi ke-8. Suku Amazon dikenal sebagai ras perempuan terkuat di dunia, dipimpin oleh Ratu Hippolyta. Hercules, demigod Yunani dalam kekuasaan, kecerdikan, dan ketangkasan, mendatangi suku Amazon dan berusaha mengalahkan mereka. Ratu Hippolyta mampu mengalahkan Hercules, namun akibat pesonanya, sang Ratu menyerah secara naif pada gagasan cinta, sehingga Hercules kemudian memperbudak wanita Amazon. Dalam keputusan, sang Ratu meminta bantuan Aphrodite, dewi Cinta. Akhirnya, suku Amazon berhasil menang dalam pertempuran melawan Hercules dan Aphrodite mengirim suku Amazon ke pulau asing yang dikenal sebagai *Paradise*. Sejak saat itu, atas perintah Aphrodite, wanita Amazon mengenakan gelang logam Amazonium sebagai pengingat untuk mewaspadaikan tipu daya laki-laki. Selama di *Paradise*, Ratu Hippolyta menginginkan seorang anak. Ia menciptakannya dari tanah liat dan kemudian diberikan nyawa oleh Aphrodite, yang kemudian diberi nama Diana. Ia tumbuh dan dilatih untuk menjadi prajurit Amazon. Suatu hari, Diana dan temannya menemukan sebuah pesawat di hutan, dan bertemu dengan seorang pria Amerika bernama Steve Trevor dari Intelijen Angkatan Darat Amerika. Ratu Hippolyta kemudian memutuskan membuat Olimpiade untuk mencari pejuang yang mampu menemani Kapten Trevor kembali ke Amerika Serikat dan

membantu melawan Kekuatan Axis (Jerman, Jepang, Italia) di perang dunia ke-2. Diana menjadi pemenang tunggal dan diberi kostum yang menjadi ikon dirinya, yang dibuat oleh sang Ratu sendiri (Delaney, 2014: 2-3).

Marston memberi *Wonder Woman* kekuatan super, keahlian bertarung, dan keahlian strategi, terlatih dan berpengalaman dalam berbagai bentuk pertarungan bersenjata maupun pertarungan kuno dan modern, termasuk seni bela diri Amazon, membuatnya setara dengan Superman. Bagian penting dari karakter Diana adalah bahwa dia baik hati. Konsep yang ingin diciptakan Marston adalah seorang *Superhero* yang dapat memimpin bukan melalui kekerasan tapi melalui cinta (diakses dari situs *The Mary Sue* pada 05 Juni 2018). Marston adalah penemu komponen kunci dari mesin poligraf yang mungkin mengilhami senjata pilihan *Wonder Woman*, *Lasso of Truth* yang dibuat oleh Hephaestus, Dewa Yunani pandai besi dan pengerjaan logam. Lasso tersebut dapat membuat siapa saja yang terkena kontak untuk mematuhi semua perintah Diana dan berkata jujur. Diana juga menggunakan gelang yang diberikan kepada semua wanita Amazon sebagai tameng.

2.1.2 Silver Age (1956-1970)

Silver Age adalah era kemajuan komik Amerika dari segi artistik dan komersial, terutama dalam *genre Superhero*. Pada tahun 1968, Denny O'Neil dan Mike Sekowsky diminta untuk menyusun ulang *Wonder Woman* dengan cara yang dapat meningkatkan penjualan (Matsuuchi, 2012: 125). Pada masa ini, sejarah dan asal-usul *Wonder Woman* mendapat beberapa perubahan. Asal

mulanya, yang memiliki hubungan dengan Perang Dunia II diubah, dan kekuatannya merupakan hasil dari berkah dari Dewa-Dewa Yunani.

Setelah perubahan budaya pasca perang dan kematian Marston pada tahun 1947, citra Marston tentang *role model* perempuan yang kuat mulai pudar, seri *Wonder Woman* menjadi konservatif dan alur ceritanya tersusun sebagai komik roman wanita (Matsuuchi, 2012: 125). Serial itu diberi berjudul "*Diana Prince: Wonder Woman*" dan karakter *Wonder Woman* ditransformasikan menjadi seorang wanita yang memiliki guru bela diri bernama I Ching (Matsuuchi, 2012: 125). Kekuatan *Wonder Woman* dilucuti dan ceritanya mulai berpusat di kehidupan cintanya, ia tidak lagi menggunakan kekuatan super untuk menyelamatkan orang lain. Penggambaran Diana yang menyerahkan kekuatannya untuk tinggal di Amerika bersama Steve Trevor dan menggunakan bela diri, bukan kekuatannya untuk melawan kejahatan pada akhir tahun 1960-an membuat karakter *Wonder Woman* gagal secara komersial.

2.1.3 Bronze Age (1970-1985)

Bronze Age adalah istilah untuk era yang berjalan dari tahun 1970 sampai 1985. Penjualan *Wonder Woman* yang masih belum membaik, membuat Denny O'Neil diangkat sebagai editor serial komik *Wonder Woman* pada tahun 1972, yang memungkinkannya untuk meminta Samuel Delany menulis cerita yang berpusat pada isu sosial yang relevan seperti gerakan wanita (Matsuuchi, 2012: 125). Dalam *Wonder Woman* Vol. 1 #204, kekuatan dan kostum Diana dipulihkan kembali. Namun, versi *Wonder Woman* pada masa Silver Age mengilhami Film TV tahun 1974 yang dibintangi oleh Cathy Lee, yang menampilkan *Wonder*

Woman sebagai sekretaris. *Wonder Woman* versi ini tidak populer di kalangan masyarakat. Setahun kemudian, Diana mendapatkan kekuatannya kembali untuk serial tahun 1975-1979 yang dibintangi oleh Lynda Carter yang berfokus dalam menyelamatkan orang dan melawan Nazi. Komik *Wonder Woman* kemudian berakhir pada edisi #329 (Februari 1986) karena penjualan yang terus menurun.

2.1.4 Modern Age (1985-present)

Modern Age adalah era yang dimulai pada pertengahan 1980an dan berlanjut hingga saat ini. Pada peluncuran ulang tahun 1987, mengikuti seri *Crisis on Infinite Earth* tahun 1985, *Paradise Island* berganti nama menjadi Themyscira yang dibuat oleh dewi Yunani, Aphrodite, untuk reinkarnasi jiwa wanita Amazon yang dibunuh oleh laki-laki. *Wonder Woman* digambarkan sebagai utusan dan duta besar dari Themyscira dan ditugaskan untuk membawa perdamaian ke dunia luar. Peluncuran versi baru ini mendapatkan kesuksesan secara kritis maupun komersial.

Pada *The New 52* tahun 2011, DC Comics meluncurkan rangkaian publikasi untuk menarik pembaca generasi baru, dan merilis volume 4 dari komik *Wonder Woman*. *The New 52* juga mengubah cerita asal kelahiran Diana yang semula diciptakan dari tanah liat, menjadi putri dari Hippolyta dan Dewa Zeus, membuat Diana menjadi seorang *Demigod* atau setengah Dewa. Dalam versi baru ini, *Wonder Woman* memakai kostum yang mirip dengan desain Marston, dan menggunakan pedang dan tameng. *Wonder Woman* pada era modern, juga digambarkan sebagai biseksual dan telah dikonfirmasi oleh penulis komik Greg Rucka pada September 2016. Rucka menyatakan bahwa menurutnya, *Wonder*

Woman sudah "seharusnya" *queer* dan "jelas" pernah memiliki hubungan sesama jenis karena berasal dari pulau yang dihuni oleh perempuan (diakses dari situs *Comicosity* pada 4 Maret 2018).

Wonder Woman dicetak terus menerus selama lebih dari 70 tahun, memiliki acara TV, film TV, animasi DVD, merchandise, namun belum pernah diadaptasi menjadi film di bioskop, dan hal tersebut menjadikan film *Wonder Woman* tahun 2017 sebagai tonggak sejarah. Film *Wonder Woman* yang rilis Juni 2017 lalu tergabung dalam DC Extended Universe (DCEU), sebuah *universe* yang berpusat pada serangkaian film *Superhero* yang didistribusikan oleh Warner Bros. Pictures berdasarkan karakter yang muncul dalam komik DC Comics.

Pada film *Wonder Woman*, penggambaran tokoh Diana menyesuaikan perubahan yang terjadi di komik-komik sebelumnya, seperti dalam hal kostum, asal usul, dan kemampuan. Pada film ini, baju zirah yang dikenakan oleh bangsa Amazon tidak berbentuk seperti baju zirah pria. Lindy Hemming, desainer kostum film *Wonder Woman* mendasarkan desain baju zirah *Wonder Woman* dan penduduk Amazon pada periode Yunani dan Romawi kuno. Jenkins dan Hemming menciptakan konsep kostum sesuai dengan budaya asal bangsa Amazon, yaitu Yunani kuno, dan mengimplementasikan hal tersebut ke dalam *fashion* modern yang lebih *stylish* secara sinematik. Dalam wawancara bersama *Entertainment Weekly*, Jenkins dan Hemming menyatakan bahwa mereka berusaha untuk tidak menjadikan karakter sebagai obyek, tetapi tetap ingin membanggakan tubuh mereka dan keadaannya (diakses dari situs *Entertainment Weekly* pada 24 Februari 2018). *Soundtrack* film dibuat oleh Rupert Gregson

Williams, sang komposer, yang menghabiskan banyak waktu dengan Jenkins untuk mengenal karakter dari sudut pandang sang sutradara. Musik yang digarap Jenkins dan Williams menghindari musik yang agresif karena *Wonder Woman* bukan *Superhero* laki-laki. Musik *Wonder Woman* dalam *scene No Man's land*, dibuat dari sudut pandang defensif karena merupakan penggambaran emosi Diana dalam memahami kekuatannya sebagai *Superhero*, dan bukan hanya sebagai background musik ketika berlari melintasi *No Man's land* dan mengalahkan musuh (diakses dari situs *Hollywood Reporter* pada 24 Februari 2018).

2.2 POLITIK TATAPAN DALAM FILM

Pada studi film, konsep “tatapan” dapat diartikan sebagai sudut pandang karakter yang sering dihubungkan dengan elemen lain seperti narasi, dialog atau *shot* kamera (Stam dalam Dreijer, 2009: 10-11). Casetti (1998: 16) mengatakan bahwa *gaze* atau tatapan dan *voice* layar ditujukan untuk mengundang individu untuk berpartisipasi dalam mengenali dirinya sebagai tampilan dan suara yang ada pada kamera, dan bukan sebagai karakter yang ada dalam layar. Claire Johnston (Thornham, 1999: 39-40), mengemukakan gagasan bahwa film perempuan dapat berfungsi sebagai “*counter-cinema*”. Kritikus film feminis telah mengemukakan banyak kajian mengenai konsep tatapan dalam sinema Hollywood dan memiliki pengaruh pada film dari waktu ke waktu baik secara sadar maupun tidak sadar, dan masih terjadi pada film-film pada abad ke-21. *Male gaze* berhubungan dengan kenikmatan visual laki-laki kepada perempuan, *Female gaze* berhubungan dengan kenikmatan visual perempuan yang bukan berasal dari mata laki-laki, *Imperial gaze* berhubungan dengan anggapan bahwa subyek kulit putih Barat adalah sentral

dan mendominasi liyan, dan *Oppositional gaze* yang berhubungan dengan pengecualian kritikus feminis kulit putih pada representasi perempuan kulit hitam.

2.2.1 *Male gaze* (Mulvey, 1975)

Dalam esainya tahun 1975, Laura Mulvey memperkenalkan konsep feminis gelombang kedua tentang “tatapan laki-laki”. Teori ini menawarkan analisis proses identifikasi dan kesenangan dalam film, dan hubungan antara narasi dan hasrat. Mengacu pada teori psikoanalitik untuk mengeksplorasi cara-cara di mana kesenangan sinematik beroperasi untuk penonton laki-laki, sementara perempuan berfungsi sebagai obyek hasrat atau obyek penghukuman naratif (Thornham, 1999: 2).

Daya tarik sinema dapat dijelaskan secara psikoanalitik melalui konsep *scopophilia* (keinginan untuk melihat) dan sumber seksual mendorong *der Schautrieb* (keingintahuan untuk melihat), yang membuat penonton terpaku pada layar. Sinema klasik, menstimulasi keinginan untuk melihat dengan mengintegrasikan struktur *voyeurism* dan narsisisme ke dalam cerita dan gambar. Kenikmatan visual voyeuristik dihasilkan dengan melihat karakter lain, dari karakter, gambar, atau situasi, sebagai obyek, sedangkan kesenangan visual narsistik dapat diturunkan dari identifikasi citra atau gambar dalam gambar (Smelik, 1998: 9-10).

Mulvey menganalisis *scopophilia* di sinema klasik sebagai struktur yang berfungsi pada poros aktivitas dan kepasifan, sebuah oposisi biner yang berjenis kelamin, yang ditandai melalui perbedaan seksual (Smelik, 1998: 10). Struktur naratif sinema tradisional menetapkan karakter laki-laki sebagai aktif dan kuat:

dia adalah agen di sekitar aksi dan penampilannya terorganisir (Smelik, 1998: 10). Perempuan ditampilkan sebagai obyek tatapan laki-laki dan karenanya dianggap pasif dalam kerangka narasi sehingga dalam wacana film, pandangan laki-laki adalah tatapannya ke perempuan pada posisi kamera, penonton kemudian diidentifikasi dengan tatapan laki-laki, lalu menjadikan perempuan di layar sebagai obyek (dalam Brooks, 2017: 247-250). Mulvey telah menguraikan cara-cara di mana teknik naratif dan film dalam bioskop membuat voyeurisme menjadi hak prerogatif laki-laki secara eksklusif dan menjelaskan bahwa ada tiga tingkat tatapan sinematik (kamera, karakter dan penonton) yang mengaitkan karakter perempuan dan membuatnya menjadi tontonan (Smelik, 1998: 10).

Mulvey (dalam 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).

2.2.2 Female Gaze (Smelik, 1998)

Argumen Mulvey dalam *Visual Pleasure and Narrative Cinema* hanya membahas tatapan pria dan belum membahas tentang bagaimana tatapan perempuan. Dalam esai berikutnya, Mulvey (Smelik, 1998: 12) berargumen bahwa penonton perempuan mungkin tidak hanya mengidentifikasi diri dengan feminisme pasif, tapi juga senang mengadopsi sudut maskulin. *Voyeurism* di sinema klasik tidak pernah terjadi secara langsung dalam *focalizer* atau narator perempuan, apalagi melalui *ocularization* perempuan, yang menunjukkan kemungkinan subversif untuk memberi sudut pandang pada karakter wanita dan memberikan tatapan kamera dari sudut pandang wanita, menciptakan tatapan perempuan (Smelik, 1998: 84). Sinema feminis menghindari *fetish*-isasi perempuan, atau secara kritis mendekonstruksinya yang sebagian didorong oleh seruan 'realis' atas citra perempuan, namun sebagian besar membuat karakter perempuan dalam film menjadi subyek dari cerita dan narasi (Smelik, 1998: 84). Bila karakter wanita mengambil posisi subyek, dia tidak dapat lagi digambarkan sebagai gambar yang *fetish* (Smelik, 1998: 84). Isu penonton wanita dan kenikmatan menontonnya terus mendominasi sebagian besar agenda teori film feminis (Smelik, 1998: 24). Penonton perempuan ingin mengidentifikasi diri

dengan *heroine* tanpa harus terganggu oleh klise seksis atau stereotip hiperbolik (Smelik, 1998: 8).

Penolakan mendasar dari pandangan perempuan membuat Kaplan bertanya-tanya apakah tatapan selalu laki-laki atau apakah mungkin ada voyeurisme perempuan. Karakter perempuan bisa memiliki tatapan dan bisa membuat karakter pria menjadi obyek tatapannya, masalahnya adalah hasrat perempuan tidak memiliki kekuatan (Kaplan dalam Smelik, 1998: 13). Sulitnya mendefinisikan teori penonton perempuan membuat Jackie Stacey (dalam Smelik, 1998: 13) menyatakan bahwa kritikus film feminis telah menulis skenario paling gelap yang mungkin terjadi bagi perempuan jika menjadi laki-laki, sebagai masokis atau marjinal. Gertrud Koch adalah satu dari sedikit feminis yang menyadari bahwa perempuan juga bisa menikmati citra perempuan lain di layar, yaitu *the vamp*, karakter *femme fatale* yang memiliki daya pikat tertentu seperti glamor, eksotis, tak kenal ampun, dan *man-eating seductress* meski penampilannya biasa-biasa saja (Smelik, 1998: 13). Ambivalensi seksual *the vamp*, seperti Greta Garbo dan Marlene Dietrich, memungkinkan kesenangan homo-erotis perempuan yang tidak secara eksklusif dinegosiasikan melalui mata laki-laki. Ambiguitas *the vamp* karena itu menjadi sumber kenikmatan visual bagi penonton wanita. Koch berpendapat bahwa *the vamp* adalah perempuan *phallic* dan bukan perempuan yang difetishkan, karena menawarkan gambaran feminin yang kontradiktif, melampaui tatapan penasaran (Smelik, 1998: 14). *The vamp* memberi citra feminin otonom pada penonton wanita.

De Lauretis membedakan dua proses identifikasi yang berbeda pada sinema. Pertama, terdiri dari maskulin, identifikasi aktif dengan tatapan dan identifikasi pasif feminin dengan gambar. Kedua, terdiri dari identifikasi ganda dengan sosok naratif, subyek mitos, dan gambar naratif. Set pertama adalah sebuah identifikasi, sementara identifikasi figural set kedua memungkinkan penonton wanita untuk mengambil posisi aktif dan pasif dari hasrat mereka: keinginan untuk liyan, dan keinginan untuk diinginkan oleh liyan (Smelik, 1998: 17). Tatapan perempuan dapat diketahui dari bagaimana film menggambarkan subyektifitas perempuan di dalamnya. Smelik (1998: 32), memberikan tiga tingkat subyektifitas perempuan yang dapat dijadikan sebagai kerangka analisis. Pertama, subyek sebagai agen sosial yang menghendaki *self-determination* (penentuan nasib sendiri) sebagai tingkat kehendak, agensi dan sejarah. Kedua, subyek dari *unconscious* (yang tidak disadari), dengan hasrat terstruktur dalam kaitan relasional dengan hal lain atau orang lain sebagai level *fantasmatic* (*desire* dan *fantasy*). Ketiga, subjek kesadaran feminis sebagai proses yang membangun hubungan antara sutradara, teks film, dan penonton. Merupakan level bentuk film, strategi dan retorika.

2.2.3 Imperial Gaze (Kaplan, 1997)

Imperial gaze didefinisikan oleh E. Ann Kaplan yang melihat dari posisi masyarakat Barat, namun berfokus pada konsep teoritis, dan alat analisis untuk mengenali unsur-unsur dominasi imperial dalam film. Kaplan menjelaskan bahwa dengan membandingkan *imperial gaze* dengan *Male gaze* dalam konteks studi feminis, makin memperluas masalah perbedaan *gender* dengan memasukkan

perbedaan ras dan budaya bahwa mata penonton masyarakat Barat menguasai sejarah perfilman Hollywood (Dreijer, 2009: 8).

Kaplan (dalam Dreijer, 2009: 8) mendasarkan teori pada klaim bahwa representasi dalam film Hollywood secara tidak sadar berkaitan erat dengan struktur kekuasaan kolonial dalam masyarakat dan juga industri film. Hal ini berkaitan dengan fakta bahwa proses representasi tertentu yang terjadi pada film menjadi alasan dalam imperialisasi pada mata penonton Barat. Proses representasi tersebut dalam arti bagaimana karakter tertentu direpresentasikan memiliki tatapan pada orang lain dalam budaya dan beberapa karakter, direpresentasikan tidak mampu memiliki tatapan.

Kaplan mentransfer teori tersebut dalam perspektif perbedaan atau keliyannan yang lebih luas, terutama dalam keliyannan kolonial. Tatapan yang terjadi belum tentu hanya tatapan laki-laki, melainkan sudah menjadi tatapan *imperial*. Kaplan menghubungkan tatapan *imperial* dengan tatapan laki-laki, karena sebagaimana tatapan laki-laki menindas perempuan liyan, tatapan *imperial* dilakukan oleh subyek kulit putih dalam menindas etnis liyan. *Imperial gaze* mencerminkan anggapan bahwa subyek kulit putih Barat adalah sentral, sama seperti tatapan laki-laki menganggap sentralitas subyek laki-laki (Kaplan dalam Dreijer, 2009: 12).

2.2.4 Oppositional Gaze (bell hook, 1992)

Kritikus film kulit putih mengeneralisasi teori representasi perempuan milik mereka, dan mengecualikan perempuan kulit hitam dari bentuk representasi tersebut (Smelik, 1998: 22). Dalam esay *The Oppositional Gaze: Black Female*

Spectatorship, Gloria Jean Watkins atau yang lebih dikenal dengan nama pena “bell hook”, menyatakan bahwa penonton perempuan kulit hitam tidak selalu mengidentifikasi diri tatapan *phallogentric* ataupun *womandood* kulit putih, mereka lebih suka membangun teori untuk melihat hubungan di mana kesenangan visual sinematik adalah kesenangan interogasi (Smelik, 1998: 23). Melihat film dengan tatapan oposisi, perempuan kulit hitam dapat menilai secara kritis konstruksi *womanhood* perempuan kulit putih sebagai obyek pandangan *phallogentric* dan memilih untuk tidak mengidentifikasi sebagai korban atau pelaku. Penonton perempuan kulit hitam, yang menolak untuk mengidentifikasi diri dengan perempuan kulit putih, tidak akan melihat pandangan *phallogentric* tentang hasrat dan kepemilikan, mereka menciptakan ruang kritis di mana oposisi biner yang ditunjukkan oleh Mulvey sebagai ‘perempuan sebagai citra, laki-laki sebagai pembawa tatapan’ didekonstruksi terus-menerus (bell hook dalam Thornham, 1999: 313).

Tatapan penonton perempuan kulit hitam berfungsi sebagai tatapan oposisi atau kritis, tidak diberi tempat dalam visual yang mendefinisikan feminitas sebagai feminin kulit putih, penonton perempuan kulit hitam menjadi penonton dekonstruktif, kesenangannya adalah dalam hal perlawanan, tidak hanya pada cita-cita feminin namun pada struktur kekuasaan yang mereka wujudkan (bell hook dalam Thornham, 1999: 4). Film kulit hitam juga menjadi subyek interogasi kritis. Mereka muncul sebagai tanggapan atas kegagalan sinema yang didominasi kulit putih, dengan menunjukkan *blackness* melalui cara yang tidak memperkuat supremasi kulit putih. Film-film ini juga dikritik untuk melihat apakah citra

dipandang sebagai komplikasi dengan praktik sinema dominan. Tatapan kulit hitam biasanya berkaitan dengan isu ras dan rasisme, bagaimana dominasi rasial orang kulit hitam oleh representasi orang kulit putih yang berlebihan, dan jarang memiliki isu *gender* (bell hook dalam Thornham, 1999: 309).

•

Berdasarkan empat teori yang telah disebutkan, secara sadar maupun tidak sadar, *Gaze* memiliki pengaruh pada sinema Hollywood dari masa ke masa. Pada masyarakat patriarkal Barat, representasi adalah produk 'imajiner laki-laki', sehingga struktur dan ritmenya selalu laki-laki secara tersirat (Irigaray dalam Thornham, 2010: 8). Woolf sependapat dengan argumen tersebut dan berspekulasi tentang seperti apakah kiranya bentuk 'imajiner perempuan' yang di dalamnya bisa diungkapkan 'pengalaman saya sendiri sebagai tubuh' (Thornham, 2010: 8). Meskipun ada beberapa penulis wanita, selama bertahun-tahun sebagian besar komik dan adaptasinya dalam layar lebar ditulis oleh laki-laki. Film *Wonder Woman* juga tidak memiliki penulis wanita, namun secara signifikan diarahkan oleh seorang sutradara perempuan, Patty Jenkins.

Peran perempuan dan penokohan karakter perempuan dalam industri film masih sedikit dibandingkan dengan peran laki-laki, baik dalam hal penokohan dalam cerita, maupun manajerial studio. Pada 100 film terlaris tahun 2017 (diakses dari situs *Women and Hollywood* pada 24 Februari 2018), perempuan mewakili: 8% sutradara, 10% penulis, 2% ahli sinematografi, 24% produser, 15% produser eksekutif, dan 14% editor. Dalam film dengan setidaknya satu sutradara

atau penulis perempuan, 45% protagonis adalah perempuan, 48% perempuan adalah karakter utama, dan 42% dari semua karakter tersebut memiliki percakapan dalam film, sementara dalam film dengan sutradara atau penulis laki-laki, perempuan hanya menyumbang 20% sebagai protagonis, 33% sebagai karakter utama, dan hanya 32% dari semua karakter yang berbicara. Tokoh wanita paling banyak tampil dalam komedi (30%) dan drama (30%), diikuti film *action* (17%), film horor (13%), fitur animasi (4%), dan film fiksi ilmiah (4%). Pada 500 film teratas tahun 2017 (diakses dari situs *Women and Hollywood* pada 24 Februari 2018), film dengan setidaknya satu sutradara perempuan memiliki persentase lebih besar untuk mempekerjakan penulis perempuan sebesar 68% sementara pada film dengan sutradara pria, hanya 8% penulis wanita. Padahal berdasarkan data dari MPAA 2016, sebanyak 52% *moviegoers* merupakan perempuan (diakses dari situs *Women and Hollywood* pada 24 Februari 2018).

Komik *Wonder Woman* menempatkan perempuan Amazon di garis depan masyarakat, terlibat dalam kegiatan seperti perang, perburuan, dan pelatihan untuk menjadi pejuang (Snyder, 2017: 134). Marston ingin menunjukkan bahwa kualitas yang secara tradisional dipandang feminin seperti "lembut, patuh, cinta damai" merupakan kekuatan, dan bukan kelemahan. Nama Diana adalah nama Romawi dari Artemis, dewi perburuan dalam mitologi Yunani. Salah satu *Supervillains* yang selalu muncul adalah Ares, Dewa perang Yunani. Pertarungannya melawan Ares menggarisbawahi bahwa musuh sejati Diana adalah perang, dan misi hidupnya adalah untuk menciptakan kedamaian. Sebelum kemunculan *Wonder Woman* pada 2017, belum ada penggambaran tokoh utama perempuan dari *genre*

Superhero di industri Hollywood yang dibuat melalui lensa *Auteur* perempuan, sehingga *heroine* sering tidak dapat diceritakan dalam narasi perempuan. Tokoh utama perempuan lebih sering diberi ruang dalam *genre romance* dan drama, dan hanya sedikit yang berada dalam *genre action*. Kaplan berpendapat bahwa di dalam *genre* Hollywood, perempuan dimarginalisasikan dan di mana perempuan dan isu perempuan menempati ruang utama di *genre* Hollywood adalah dalam melodrama keluarga (Brooks, 2017: 254). Gianetti, dalam *Understanding Movies* (2001: 438), mengatakan bahwa pada sebagian besar film yang diproduksi oleh studio, karakter perempuan dialienasi, sehingga jarang menjadi pusat aksi dalam film. Karakter perempuan hanya berfungsi sebagai penghibur, menunggu dengan pasif sampai sang pahlawan mengklaim dirinya atas apa yang telah dilakukan oleh karakter laki-laki.

Film *Wonder Woman* mengantarkan Jenkins sebagai sutradara wanita dalam film *live action* dengan keuntungan terbesar, baik domestik maupun seluruh dunia. Film menurut McQuail (2010: 32), menawarkan cerita, panggung, musik, drama, humor, dan trik bagi konsumsi populer. Film digunakan sebagai cara untuk melepaskan diri dari kenyataan yang membosankan ke dunia yang lebih glamor, keinginan untuk mendapatkan cerita narasi yang kuat, pencarian *role model* dan pahlawan, serta kebutuhan untuk mengisi waktu senggang dengan cara yang aman, terjangkau dan *sociable*, dan mampu menjangkau populasi dalam jumlah besar dan cepat. Film selain sebagai media komersil, menjadi media yang dapat dipilih oleh kreator dalam menyampaikan pesan yang ingin mereka sampaikan kepada khalayak di seluruh dunia. Film terdiri dari banyak gambar yang

memperoleh makna berdasarkan hubungannya dengan satu sama lain dalam interaksi keseluruhan dari implikasi timbal balik, simbol, elips, dll (Metz, 1991: 43), sehingga seringkali film dijadikan alat propaganda dalam mengkomunikasikan pesan-pesan politis. Film *Wonder Woman* mungkin menjadi sarana sutradara dalam menyuarakan ide dan gagasan mengenai citra perempuan, terutama dalam kaitannya dengan budaya populer dan representasi perempuan sebagai tokoh *Superhero*. Bentuk-bentuk budaya populer bagi perempuan beroperasi untuk menghasilkan dan meregulasi subyektivitas dalam budaya patriarki, tetapi menurut Walkerdine, bentuk-bentuk itu juga beroperasi lewat mekanisme fantasi yang akan menghasilkan resolusi dan regulasi hasrat sehingga menjadi arena perjuangan (Thornham, 2010: 13).

Gaya sutradara dapat langsung dikenali dari pemilihan warna, tema, dan *shot* yang diambil dalam film, seperti film-film yang pernah dibuat oleh Guillermo del Toro. Film-film del Toro memiliki ciri khas dari tema, efek praktis, makhluk imajiner, sampai pemilihan palet warna. Hal yang sama juga berlaku bagi Christopher Nolan, Hayao Miyazaki, Tim Burton, dan sutradara laki-laki lainnya, yang selalu memiliki ciri khas sang sutradara di tiap filmnya. Kajian mengenai teori *Auteur* selama ini berlaku bagi sutradara laki-laki karena hingga saat ini, sutradara laki-laki masih mendominasi industri Hollywood, dan sangat sedikit sutradara perempuan yang dapat dijadikan contoh kajian dalam teori *Auteur*. *Zero Dark Thirty*, *Lady Bird*, dan *Wonder Woman*, merupakan film-film dengan sutradara perempuan yang mendapatkan nominasi di ajang penghargaan film dan berhasil secara komersil. Hal ini penting karena di tengah sedikitnya

peran perempuan dalam industri Hollywood, suara perempuan akhirnya dapat didengar dalam industri komersil yang mampu menjangkau populasi dalam jumlah besar dan cepat. Budaya tidak lagi sekedar merefleksikan praktik-praktik lain dalam bidang ide karena budaya itu sendiri adalah praktik-praktik penanda, dan memiliki produk penentunya sendiri yaitu makna (Hall dalam Thornham, 2010: 175).