



REPRESENTASI MALE GAZE DALAM FILM

(Studi Analisis Semiotika John Fiske Pada Film *Captain Marvel*)

SKRIPSI

**Untuk Memenuhi Persyaratan Mendapatkan Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi Pada Fakultas
Ilmu Sosial Dan Politik Dengan Peminatan Komunikasi Manajemen**

OLEH :

ANGGRETA SAVIRA

NIM. 155120207111067



KONSENTRASI MANAJEMEN KOMUNIKASI

JURUSAN ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK

UNIVERSITAS BRAWIJAYA

MALANG

2020



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

REPRESENTASI MALE GAZE DALAM FILM

(Studi Analisis Semiotika John Fiske Pada Film *Captain Marvel*)

SKRIPSI

Disusun Oleh:

ANGGRETA SAVIRA

NIM. 155120207111067

Telah diuji dan dinyatakan LULUS dalam ujian Sarjana

pada tanggal 6 Juli 2020

Pembimbing Skripsi

Arif Budi Prasetya, S.I.Kom., M.I.Kom
NIP. 201405 860624 1001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi



Dr. Anton, S.Sos., M.Si
NIP. 197210102005011002

**LEMBAR DAFTAR PENGUJI SKRIPSI**

Skripsi ini telah diuji oleh tim penguji pada tanggal 6 Juli 2020 dengan daftar penguji sebagai berikut:

TELAH DIREVISI DAN DISETUJUI OLEH TIM PENGUJI

No	Nama	Jabatan Penguji
1	Arif Budi Prasetya, S.I.Kom, M.I.Kom	Ketua Majelis Sidang
2	Dr. Desi Dwi Prianti, S.Sos., M.Comn	Anggota Majelis Sidang 1
3	Isma Adila, S.I Kom, M.A	Anggota Majelis Sidang 2



PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Anggreta Savira

NIM : 155120207111067

Jurusan : Ilmu Komunikasi

Peminatan : Manajemen Komunikasi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul **“Representasi *Male Gaze* Dalam Film (Studi Analisis Semiotika John Fiske Pada Film *Captain Marvel*)”** adalah benar merupakan karya sendiri. Hal-hal yang bukan karya saya, diberi tanda dan citasi yang ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar dan ditemukan pelanggaran atas skripsi, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar yang saya peroleh.

Malang, 30 Juni 2020

Yang membuat pernyataan



Anggreta Savira

NIM. 15512020711106



REPRESENTASI MALE GAZE DALAM FILM

(Analisis Semiotika John Fiske Pada Film *Captain Marvel*)

Anggreta Savira

NIM. 155120207111067

Ilmu Komunikasi

Fakultas Ilmu Sosial dan Politik

Universitas Brawijaya

anggreta.savira@gmail.com

Pembimbing :

Arif Budi Prasetya, S.I.Kom., M.I.Kom

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dengan metode analisis Semiotika. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana karakter perempuan yang ditampilkan dalam film *Superhero* sebagai *leadership*. Film ini sebagai film *Superhero* pertama yang dipimpin perempuan Studio *Marvel*, meski film *Captain Marvel* merupakan film dari alur cerita komik. Analisis yang dilakukan dalam penelitian dengan metode analisis Semiotika John Fiske tersebut ditemukan representasi *Male Gaze* dalam film *Captain Marvel*. *Male Gaze* yang digunakan yakni pandangan laki-laki terhadap perempuan. Digunakan tahapan analisis tiga tahap dari John Fiske yakni level realitas, level representasi, dan level ideologi. Hasil penelitian ini adalah pada level realitas terdapat pada *gesture*, ekspresi wajah, penampilan, perilaku, ucapan, lingkungan, dan suara. Pada level representasi yaitu kode *camera angle*, *lighting*, *editing*, narasi, konflik, *setting*, musik, karakter, dan aksi. Sedangkan pada level ideologi diungkapkan pada aspek patriarki dimana perempuan memegang kendali laki-laki, dan yang kedua yakni level kelas yang terangkum dalam daya produktif dan tenaga kerja perempuan. Peneliti mengamati pesan yang disampaikan pada film *Captain Marvel* ini mengenai banyak hal. Baik dalam pengendalian atau kontrol kekuatan dalam diri setiap manusia, suatu kepercayaan diri untuk dapat bangkit dan berjuang dalam menghadapi segala masalah.

Kata kunci: Film, *Male Gaze*, Semiotika, John Fiske.



ABSTRACT

This research is a descriptive qualitative study with semiotic analysis methods. The purpose of this research is to find out how the female characters featured in superhero movies as leadership. This film is a studio Marvel's first female-led Superhero film, although Captain Marvel was the film of the comic storyline. Analysis conducted in the study by John Fiske's Semiotic analysis method found a representation of Male Gaze in the film Captain Marvel. Male Gaze is used as a male view of women. The analysis used by John Fiske's three-stage analysis is the level of reality, the level of representation, and the level of ideology. The results of this study are at the level of reality found in gestures, facial expressions, appearance, behavior, speech, environment, and sound. At the representation level are camera angle code, lighting, editing, narration, conflict, setting, music, character, and action. Meanwhile, at the ideological level it is expressed in the patriarchal aspect in which women are in control of men, and the second is the level of class that is summarized in the productive power and workforce of women. Researchers observed the message conveyed in this Captain Marvel film about many things. Whether in control or control of strength in every human being, a confidence to be able to rise up and fight in the face of all problems.

Keywords: Film, Male Gaze, Semiotics, John Fisk



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
LEMBAR DAFTAR PENGUJI SKRIPSI	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PERBAIKAN SKRIPSI	iv
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	11
1.3 Tujuan Penelitian.....	11
1.4 Manfaat Penelitian.....	11
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	11
1.4.2 Manfaat Praktis.....	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	13
2.1 Konsep <i>Feminisme</i> dalam Perfilman.....	13
2.2 <i>Male Gaze</i> dalam Perspektif Komunikasi	22
2.3 Film <i>Captain Marvel</i> sebagai Representasi <i>Male Gaze</i>	26
2.4 <i>Standpoint</i> Teori sebagai Landasan Kajian Empiris	30
2.5 Semiotika John Fiske.....	32
2.6 Penelitian Terdahulu.....	35
2.7 Kerangka Pemikiran.....	39



BAB III METODE PENELITIAN	41
3.1 Jenis Penelitian.....	41
3.2 Fokus Penelitian.....	43
3.3 Unit Analisis Data.....	43
3.3 Sumber dan Jenis Data.....	48
3.3.1 Data Primer.....	48
3.3.2 Data Sekunder.....	48
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	49
3.5 Teknik Analisis Data.....	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	52
4.1 Gambaran Umum.....	52
4.1.1 Profil Film.....	52
4.1.2 Sinopsis Film <i>Captain Marvel</i>	53
4.1.2 Karakter dan Tokoh <i>Captain Marvel</i>	56
4.1.3 Data Produksi.....	61
4.2 Analisis Data.....	62
4.2.1 Level Realitas.....	63
4.2.2 Level Representasi.....	94
4.2.3 Level Ideologi.....	128
4.3 Diskusi Hasil.....	133
BAB V KESIMPULAN	145
5.1 Kesimpulan.....	145
5.2 Saran.....	146
DAFTAR PUSTAKA	148



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Adegan Carol Dalam Mengikuti Pelatihan Menjadi Calon <i>Air Force</i>	26
Gambar 2.2 Carol Mengalami Kerusakan Pada Pesawat yang Terkena Tembakan Bangsa Kree.....	27
Gambar 2.3 Team <i>Starforce</i> Bersama Carol.....	28
Gambar 2.4 Carol Ketika Menggunakan Kostum <i>Captain Marvel</i>	32
Gambar 2.5 Kerangka Pemikiran.....	48
Gambar 3.1 Carol saat Menggunakan Kostum <i>Captain Marvel</i>	53
Gambar 3.2 Carol Saat Menggunakan Baju Kesehariannya.....	54
Gambar 3.3 Bangsa Skrull Bertemu Dengan Keluarganya.....	55
Gambar 3.4 Carol dan Maria Saat Berada di <i>Air Force</i>	56
Gambar 3.5 Carol Berada di Dua Dunia Bertemu Dr. Lawson.....	57
Gambar 4.1 Cover Film <i>Captain Marvel</i>	73
Gambar 4.2 Carol Tertawa Lebar Bersama Nick.....	74
Gambar 4.3 <i>Gesture</i> Carol Mengulurkan Tangan.....	75
Gambar 4.4 Carol Berdiri Dengan Tegak Ketika Terjatuh.....	76
Gambar 4.5 Ekspresi Emosional Carol Saat Berlatih Bertarung Dengan Yon-Rogg.....	77
Gambar 4.6 Ekspresi Kesal Carol Saat Ditanya Tentang Identitas Oleh SHIELD.....	78
Gambar 4.7 Ekspresi Wajah Antusias Carol.....	79
Gambar 4.8 Ekspresi Wajah Carol Saat Tersenyum.....	82
Gambar 4.9 Penampilan Carol Saat Berada di Planet C-53.....	83



Gambar 4.10 Kostum Carol Bersama Pasukan <i>Starforce</i> Bangsa Kree.....	84
Gambar 4.11 Kostum Carol dan Maria Saat Menjadi Pilot.....	85
Gambar 4.12 Kostum Baru Carol Saat Menjadi <i>Captain Marvel</i>	86
Gambar 4.13 Perilaku Carol Mengendarai Motor Laki Untuk Menelusuri Pegasus <i>Air Force</i>	87
Gambar 4.14 Carol Sedang Memerintah Nick.....	88
Gambar 4.15 Perilaku Carol Yang Menyayangi Anak Dari Maria.....	89
Gambar 4.16 Perilaku Carol Saat Bermain Bersama Anak Skrull.....	90
Gambar 4.17 Cara Berbicara Carol Saat Bertanya Kepada Petugas Keamanan Planet C-53.....	91
Gambar 4.18 Cara Berbicara Carol Kepada Fury Untuk Tidak Menjebak Carol	92
Gambar 4.19 Cara Berbicara Carol Saat Sedang Emosi.....	93
Gambar 4.20 Cara Berbicara Carol Saat Bertemu Keluarga Talos.....	94
Gambar 4.21 Cara berbicara Carol Saat Melawan Dr.Lawson.....	95
Gambar 4.22 Carol Ketika Masa Kecilnya Mengikuti Balap Mobil.....	96
Gambar 4.23 Lingkungan Carol Saat Melakukan Latihan <i>Air Force</i>	97
Gambar 4.24 Carol Saat Berada di Bar Dengan Maria.....	98
Gambar 4.25 Carol Saat Berada di Markas Pegasus.....	99
Gambar 4.26 Carol Saat Berada di Rumah Maria.....	100
Gambar 4.27 Efek Suara Saat Pasukan <i>Starforce</i> Melawan Skrull.....	103
Gambar 4.28 Efek Suara Carol Berperang Dengan Skrull di Planet C-53.....	104
Gambar 4.29 Efek Suara Saat Carol Melihat Masa Lalunya.....	105



Gambar 4.30 Adegan Saat Yon-Rogg Berlatih dengan Carol.....	107
Gambar 4.31 <i>Camera Angle</i> Pasukan <i>Starforce</i>	108
Gambar 4.32 Pencahayaan Saat Carol Berperang Melawan Skrull.....	109
Gambar 4.33 Pencahayaan Saat Carol Menyerap Energi di cari Oleh Bangsa Kree.....	110
Gambar 4.34 Pencahayaan Saat Carol Berperang Dengan Dr.Lawson.....	112
Gambar 4.35 <i>Editing</i> Saat Menampilkan Efek Kekuatan Carol.....	114
Gambar 4.36 Narasi Saat Carol Bertemu Dengan Pimpinan Intelegensi.....	116
Gambar 4.37 Narasi Saat Carol Di Goda Oleh Pemuda Bermotor.....	117
Gambar 4.38 Konflik Saat Carol Mengetahui Yon-Rogg Berbohong.....	118
Gambar 4.39 <i>Setting</i> Kejadian Saat Carol Jatuh di Planet C-53.....	120
Gambar 4.40 <i>Setting</i> Kejadian Saat Carol Berperang Melawan Bangsa Kree di Atas KeretaApi.....	121
Gambar 4.41 Musik Lagu <i>Whatta Man-Salt N Pepa</i>	123
Gambar 4.42 Musik Lagu <i>Connection-Elastica</i>	124
Gambar 4.43 Musik Lagu <i>Only Happen When It Rain-Garbage</i>	126
Gambar 4.44 Musik Lagu <i>Waterfalls-TLC</i>	128
Gambar 4.45 Musik Lagu <i>Come As You Are-Nirvana</i>	131
Gambar 4.46 Musik Lagu <i>Just A Girl-No Doubt</i>	133
Gambar 4.47 Aksi Carol Saat Membuka Pintu Ruang Arsip.....	137
Gambar 4.48 Aksi Carol Saat Menunjukkan Kekuatannya Kepada Maria Dan Anaknya.....	138
Gambar 4.49 Aksi Carol Saat Melawan Pesawat Luar Angkasa Yang di Perintahkan Ronan.....	139



Gambar 4.50 Aksi Carol Saat Menunjukkan Kekuatannya Kepada Maria Dan
Anaknya.....140

Gambar 4.51 Aksi Carol Saat Melawan Pesawat Luar Angkasa Yang Di
Perintahkan Ronan.....141

Gambar 4.52 Karakter Carol Saat Talos Meminta Bantuannya.....142

Gambar 4.53 Patriarki Saat Carol Mengikuti Petugas Laki-laki.....144

Gambar 4.54 Kelas Dimana Perempuan Di Kendalikan Oleh Laki-laki.....147



DAFTAR TABEL

Table 4.1 Karakter dan Tokoh <i>Captain Marvel</i>	65
Table 4.2 Data Produksi.....	70
Table 5.1 Perbandingan Karakter <i>Superhero</i> Perempuan.....	149



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media massa merupakan sarana untuk berkomunikasi kepada khalayak luas seperti surat kabar, majalah, radio, televisi, film, internet, dan sebagainya.

(Sobur, 2012, h. 32) mengatakan “fungsi media massa yang penting adalah memelihara identifikasi anggota-anggota masyarakat dengan nilai dan simbol utama dalam masyarakat yang bersangkutan. (Tamburaka, 2013, h. 41) mengatakan media komunikasi adalah semua sarana atau alat komunikasi dalam kehidupan manusia secara verbal (teks dan gambar) maupun non-verbal (ekspresi wajah) maka media dalam komunikasi massa dapat berubah media cetak dan elektronik. Media dapat mempengaruhi khalayaknya melalui pesan yang akan disampaikan. Media dibangun untuk keinginan dan kebutuhan dari khalayak terhadap informasi, imajinasi, dan teknologi tinggi (Irmayanti dan Budianto, 2004, h. 133).

Film adalah alat untuk menyampaikan berbagai pesan kepada khalayak melalui sebuah media cerita. Pada awal munculnya film yaitu sebagai media hiburan untuk masyarakat dengan berbagai usia dan latar belakang sosial. Film juga memiliki kekuatan besar dari segi estetika karena mengajarkan dialog, musik, berpenampilan, pemandangan, dan tindakan bersama-sama secara visual dan naratif (Danesi, 2012, h. 100).



Membahas mengenai film, tentu tidak lupa dengan perfilman *Hollywood*. Perindustrian film *Hollywood* dikenal sejak menjadi sebuah karya para sineas yang memiliki banyak penggemar. Bisnis perfilman dimulai pada abad ke-20 dan *Hollywood* segera ditetapkan sebagai salah satu pusat utama pembuatan film (Gamma dan Marshment, 2010, h. 219). Kepopuleran film *Hollywood* yang mendunia dapat mempengaruhi para audiens. Pada Pertengahan abad ke 20 tahun 1896–1946, film sangat populer dan menjadi media yang mempengaruhi budaya di Amerika Serikat (Sklar, 1994, h. 3).

Film *Superhero* merupakan sebuah *genre* perpaduan antara *genre* fiksi ilmiah, aksi, serta fantasi. Film *Superhero* memiliki kisah klasik yang menceritakan tentang perseteruan antara sisi baik dan sisi jahat atau kisah tentang kepahlawanan tokoh super dalam membasmi kekuatan jahat. Alur pada cerita film *Superhero* ini dilatar belakangi dengan mendapatkan kekuatannya dan diakhiri dengan adegan-adegan aksi menawan juga disertai dengan efek visual. *Superhero* selalu mempunyai misi dan mencoba melakukan kebaikan atau hal-hal yang benar. Kostum dan nama panggilan menjadi ciri khas dirinya (Coogan dan Rosenberg, 2013, h. 3).

Di dalam film tersebut juga terdapat realitas seperti fenomena *feminisme*. *Feminisme* merupakan ideologi pembebasan perempuan karena yang melekat dalam semua pendekatannya adalah keyakinan bahwa perempuan mengalami ketidakadilan disebabkan jenis kelamin yang dimilikinya (Hidayatullah, 2010, h. 5). Pemahaman tentang *feminisme* sendiri muncul ketika adanya kesetaraan



hak laki-laki dan perempuan. Namun kemudian menjadi alasan mengapa perempuan dipandang sebagai manusia kelas dua (*the second class*) di bawah laki-laki sehingga tidak berhak bagi perempuan untuk menentukan kehidupannya (Subhan, 2004, h. 39). Perilaku yang diciptakan oleh kaum laki-laki dengan tidak menghargai dan meniadakan kaum perempuan.

Laura Mulvey yang meruapakan pencetus teori *male gaze* mengawali teorinya dengan pernyataan bahwa film memberikan beberapa kepuasan, salah satunya adalah kepuasan dalam pandangan atau disebut dengan *scopopolic*. Kepuasan dalam memandang dibagi menjadi dua, yaitu laki-laki sebagai pihak yang aktif dan perempuan sebagai pihak yang pasif (Mulvey, 1989, h. 19).

Perempuan yang pasif menjadi objek seksual dari pandangan laki-laki heteroseksual yang melihatnya dan laki-laki tersebut mendapatkan kenikmatan dari pandangan tersebut. Kenikmatan yang didapatkan dari pandangan ini tidak hanya dilakukan dari pandangan ini tidak tetapi juga penonton laki-laki, khususnya laki-laki heteroseksual. *Male gaze* ini uga ditentukan dari alur cerita yang menggunakan sudut pandang laki-lakiaktif yang menentukan jalan cerita dan menentukan apa yang terjadi dalam film. Laki-laki mengontrol film dan muncul sebagai representasi dari kekuasaan yang menjadikan objek tontonan (Mulvey, 1989, h. 20). Mulvey juga menjelaskan bahwa hal ini mungkin terjadi dengan penonton yang mengidentifikasi diri mereka sebagai karakter laki-laki, penonton akan menggunakan sudut pandang yang digunakan oleh karakter laki-laki tersebut.



Oleh karena itu metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teori *male gaze* berasal dari dua teori yakni psikonalisis teori *feminist*. Psikoanalisis teori menyatakan bahwa setiap manusia berpikir dan aksi tersebut didorong oleh faktor emosional dan psikologi dari dalam seiring berada diluar kesadaran seseorang (Baran & Dabis, 2012, h. 153). Ketika seseorang laki-laki sedang menatap perempuan, kemudian seringkali tidak sadar tentang apa yang sedang ia lakukan. *Male gaze* ini juga ditentukan dari alur cerita yang menggunakan sudut pandang laki-laki, karakter laki-laki aktif yang menentukan jalan cerita dan menentukan apa yang terjadi dalam film. Laki-laki mengontrol film dan muncul sebagai representasi dari kekuasaan yang menjadikan objek tontonan (Mulvey, 1989, h. 20).

Adapun yang menjadi persamaan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu yakni penelitian yang dilakukan oleh Twyke Ridhatilla Ayu Sindy 2013 dengan berjudul *Male Gaze In Chicago Film*. Bahwa *male gaze* dapat menghasilkan banyak keyakinan jika perempuan menjadi objek pandangan laki-laki untuk dipenuhi keinginan para penonton terutama para pria.

Sigmund Freud dalam buku Psikologi kepribadian (Suryabrata, 2010, h. 122) memberikan perhatian khusus terhadap neurologi mendorongnya mengadakan spesialisasi dalam perawatan orang-orang yang menderita gangguan syaraf. Menurut Teori Freud mengenai kepribadian dapat di artikan ke dalam rangka struktur yaitu dinamika dan perkembangan kepribadian. Struktur kepribadian menurut Freud terdapat aspek, yaitu *Das Es* atau Aspek biologis yang merupakan sistem yang original di dalam kepribadian. Freud



menyebutnya juga realitas psikis yang sebenarnya (*The true psychic reality*).

Das Es juga merupakan subyektif manusia yang tidak mempunyai hubungan langsung dengan dunia objektif. Kedua, *Das Ich* aspek psikologis daripada kepribadian dan timbul karena kebutuhan organisme untuk berhubungan secara baik dengan dunia kenyataan (*Realitat*). Perbedaan *Das Es* dan *Das Ich*, yaitu hanya mengenal dunia subyektif (dunia batin) maka *Das Ich* dapat membedakan sesuatu yang hanya ada di dalam batin dan sesuatu yang ada di dunia luar (dunia obyektif dan dunia realitas). Terakhir yaitu, *Das Ueber Ich* atau aspek sosiologis merupakan kesempurnaan daripada kesenangan.

Tujuannya tidak lain adalah untuk menyenangkan konsumen laki-laki (maskulin/heteroseksual). Carol Danvers dalam film *Captain Marvel* mematahkan itu semua. Bukan karena kostum perangnya tidak seterbuka kostum perang Diana. Tapi karena Danvers memilih kaos band *rock Nine Inch Nails*, kemeja *flanel*, jaket kulit, dan celana *jeans* saat mencoba berbaur dengan penduduk Los Angeles. Dengan demikian Danvers tidak hanya menjauhi standar feminin ala *Superhero* perempuan dari segi pakaian saja, tapi juga perilaku.

Diana masih bisa tampak ramah dalam banyak adegan di film *Wonder Woman*. Danvers, di sisi lain, memajang wajah kaku hampir pada seluruh adegan dalam film. Ia belajar bahwa ekspresi emosional, sewajarnya perilaku manusia di planet bumi, justru jadi jalan pembuka tabir kebenaran mengenai masa lalunya. Kilasan-kilasan memori itu beragam rupa. Misalnya saat Danvers terkena marah karena menurut ayahnya seorang anak perempuan tidak



seharusnya mengemudikan gokart terlalu kencang atau saat ia mendapat cacian dari kaum pria selama menjalani pelatihan militer dan percobaan menerbangkan pesawat.

Dalam dunia perfilman banyak menyorot kaum perempuan tentang kecantikan dan keindahan fisik mereka dan memposisikan perempuan pada posisi yang paling rendah, contohnya seperti resepsionis, pedagang, kasir atau pembantu, bukan pada posisi yang berstatus tinggi (Sunarto, 2009, h. 116).

Perempuan secara nyata masih kurang terwakili dalam film. Kemungkinan dari kurangnya sutradara perempuan di *Hollywood* menjadi satu penyebabnya mengapa perempuan kurang terepresentasi dalam film.

Seperti di dalam film *Hollywood* yang berjudul “*Wonder Women*”. Film ini merupakan petualangan *Superhero* wanita yang berkisah tentang Diana, seorang putri dari pulau rahasia bernama Themyscira yang berusaha menghentikan perang besar di dunia. Kemunculan *Superhero* wanita ini disambut dengan gembira oleh kaum hawa karena ia menjadi representasi sosok wanita yang hebat, mandiri dan sanggup melindungi dirinya sendiri untuk orang-orang yang dicintainya. Diana melawan tradisi dengan menggunakan busana perang dan keahlian bertarungnya. Kehadiran dan karakter Diana menjadi simbol *feminisme* yang kuat seiring dengan perjalanan kisahnya. Diana sempat menentang ketidaksetaraan *gender* di dalam rapat besar militer Inggris yang tidak memperbolehkan seorang wanita masuk dan bergabung dalam rapat.

Ia menentang para elit militer Inggris yang duduk rapat dan berdiam di dalam ruangan, sementara ratusan ribu nyawa prajurit melayang di luar sana. Baginya,



seorang pemimpin harus ikut bertarung di peperangan, bukan lari dan sembunyi di balik dinding-dinding bangunan.

Sementara itu berbeda dengan hasil temuan (Hanley, 2014, h. 40) tentang film “*Cat Women*” yang justru menggambarkan perempuan memiliki sifat sebagai karakter yang menggambarkan *femme fatale* di dalam film *The Dark Knight Rises*. Sifat yang dimilikinya berlawanan dengan tipikal gadis baik, lebih bersikap tegas daripada berlaku pasif dan berambisi dibanding *subordinant* diri.

Pahlawan dan penjahat dalam film kemungkinan akan tetap hidup tetapi berbeda dengan *femme fatale* harus lenyap sebagai hukuman dari kemerdekaannya. Hal ini merujuk pada keadaan dimana perempuan yang terkesan memiliki kekuasaan.

Selain menggunakan teori *male gaze*, penelitian ini juga menggunakan *standpoint theory*. *Standpoint theory* adalah tempat kita dalam melihat serta menilai segala sesuatu di dunia sekeliling kita. *Standpoint theory* dapat meningkatkan hubungan timbal balik dengan perilaku komunikasi dan sudut pandang. Komunikasi dapat membentuk sudut pandang yang dipelajari dari apa yang telah dialami di lingkungan melalui interaksi dengan orang lain. Melalui komunikasi maka dapat membentuk dan menyampaikan *standpoint* tersebut.

“*whether women’s own voice are granted legitimacy seems especially pertinent to communication’s scholar’s assessment of the value of alternative theoretical positions*”. (Wood, 1992, h. 13)

Teori sudut pandang juga memperkenalkan elemen kekuatan terhadap permasalahan identitas. Individu yang tunduk atau tersisih melihat dunia



melalui beragam sudut pandang, mereka mengalami dan memahaminya dari sifat mereka yang menguntungkan dan mereka juga melihatnya dari sudut pandang mereka yang punya kekuatan (Little John dan Karen A. Foss, 2009, h. 135-136). Teori ini menempatkan perempuan dalam konteks kapitalisme: pembagian kerja, pekerjaan rumah yang gratis, tanggungjawab reproduktif, tidak berdayanya perempuan di dalam masyarakat dan lainnya. Hal tersebut sesuai dengan *muted group theory* yang menjelaskan bahwa perempuan membagi pengalaman dalam teori sudut pandang untuk mendapatkan hak-hak istimewa mereka dalam tujuannya menjadi orang yang berbeda di luar maupun bagian dari masyarakat yang didominasi oleh laki-laki (Krolokke, 2006).

Salah satu film *Hollywood* yang juga menampilkan perempuan sebagai pemeran utamanya adalah film “*Captain Marvel*”. Vers (Brie Larson) dan rekan-rekan militer bangsa Kree justru disergap. Vers sempat ditangkap dan diinterogasi oleh Talos (Ben Mendelsohn) oleh pemimpin bangsa Skrull, namun bisa melarikan diri meskipun harus terdampar di planet C-53 yaitu Bumi. Adegan itu jadi pilihan duet sutradara Anna Boden dan Ryan Fleck untuk membuka film bertajuk *Captain Marvel*. Keduanya ingin lebih dulu menghadirkan asal-usul sang *Superhero* perempuan terkuat di *Marvel Cinematic Universe* (MCU) yang berpusar pada rentang masa 1995.

Film ini menunjukkan masih adanya sistem patriarki yang kuat sehingga perempuan digambarkan sebagai makhluk yang lemah dan tertindas. Namun perempuan bangkit dan melawan sistem patriarki tersebut sehingga menjadi kuat dan tidak lagi tertindas. Film juga mampu mempresentasikan berbagai ahli



dalam kehidupan masyarakat. Representasi adalah tindakan menghadirkan atau mempresentasikan sesuatu baik orang, peristiwa, maupun objek lewat sesuatu yang lain di luar dirinya, biasanya berupa tanda atau simbol-simbol. Menurut (Piling, 2003, h. 28) bahwa representasi pada dasarnya adalah sesuatu yang hadir namun menunjukkan bahwa sesuatu diluar dirinyalah yang dia coba hadirkan. Representasi memiliki kemampuan untuk dianggap sesuatu yang direpresentasikan sendiri, atau seolah-olah menjadi realitas baru. Di dalam media film sineas mencoba menghadirkan pemahaman baru tentang realitas sesungguhnya yang dikemas dalam sebuah narasi cerita.

Peneliti menggunakan analisis film *Captain Marvel* karena masih sedikitnya *superhero* perempuan yang digambarkan ke dalam karakter perempuan sebagai *leadership*. Karakter perempuan di dalam film ini dikatakan sebagai *leadership* yakni seperti adanya Carol yang memberi perintah kepada Nick Fury dan perilaku Carol yang menggunakan tatapan sinis atau tegas selayaknya pemimpin. Hal ini yang kemudian akan penulis analisis menggunakan konsep *male gaze* dengan merepresentasikan tubuh wanita yang ditampilkan melalui film *Captain America*. Kemudian, peneliti menggunakan analisis semiotika John Fiske yakni level realitas, representasi, ideologi yang terdapat dalam cuplikan *scene* film *Captain Marvel*.

Selain itu di dalam film ini juga dapat menggambarkan bahwa sosok perempuan dapat mengambil alih peran yang dilakukan oleh kaum laki-laki, yakni bagaimana lelaki melihat gaya kepemimpinan seorang perempuan. Maka hal tersebut yang membedakan penelitian ini dengan penelitian-penelitian



sebelumnya. Laura Mulvey memperkenalkan teori di dalam “Visual Pleasures and Cinema” dalam majalah screen pada tahun 1975 (Kosut, 2012, h. 195). Karyanya fokus pada tiga issue utama. Pertama, posisi gender, seperti disebutkan terdahulu, perempuan dianggap untuk dilihat dengan cara tertentu dan terlihat dalam posisi pasif. Kedua, dia melihat heteroseksual, ketika seseorang laki-laki menetap perempuan. Mulvey tidak memberikan perhatian pada ide tentang perempuan ditatap oleh perempuan lainnya namun Artikel mendasar Mulveys “Visual Pleasure and Narrative Cinema, yang telah menjadi salah satu karya yang paling sering dikutip dalam teori dan kritik film feminist, khususnya bagi mereka yang mendukung pendekatan psikoanalisis.

John Fiske (2007) mengemukakan teori tanda-tanda yang telah di *encode* oleh kode-kode sosial yang terkonstruksi dalam tiga level yaitu level realitas (*reality*) yang terdiri dari kode televisi *appear ance* (penampilan), *dress* (kostum), *make up* (riasan), *environment* (lingkungan), *behavior* (kelakuan), *speech* (dialog), *gesture* (gerakan), *expression* (ekspresi), dan *sound* (suara). Kemudian level representasi terdiri dari kode *camera* (kamera), *editing* (penyuntingan), dan *music* (musik). Terakhir adalah level ideologi, “Ideologi adalah suatu sistem ide dan keyakinan. Dalam studi komunikasi, istilah ini sering digunakan untuk merujuk pada “ideologi dominan” (Fiske, 2004, h. 280). Kode sosial yang termasuk di dalamnya adalah individualis, patriarki, ras, kelas, materialisme, dan kapitalisme.

Berbicara mengenai tanda dan makna berkaitan dengan semiotika. Menurut Fiske (dalam Vera, 2015, h. 34) semiotika adalah studi tentang petanda dan



makna dari sistem tanda, ilmu tentang tanda, bagaimana tanda dan makna dibangun dalam “teks” media, atau studi tentang bagaimana tanda dari jenis karya apa pun dalam masyarakat yang mengkomunikasikan makna.

Pentingnya meneliti film *Captain Marvel* memiliki nilai-nilai peran *male gaze* yang berbeda pada setiap karakter. Dari awal film ini memunculkan karakter yang memiliki tujuan untuk memajukan bangsanya. Dalam Amerika Serikat ini karakter yang diceritakan mempunyai makna dengan nilai-nilai *Male gaze* yang berbeda.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas rumusan masalah yang ditemukan adalah “Bagaimana karakter perempuan yang ditampilkan dalam film *Superhero Captain Marvel*?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan sosok perempuan atau film *Captain Marvel* dengan menggunakan pendekatan Semiotika John Fiske.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat secara teoritis maupun praktis. Manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, diharapkan melalui penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran dan memperkaya ilmu pengetahuan bagi jurusan Ilmu Komunikasi khususnya kajian semiotika.



1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, diharapkan dapat memberikan manfaat kepada masyarakat, dan mahasiswa untuk lebih kritis dalam memaknai pesan yang disampaikan media khususnya film.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep *Feminisme* dalam Perfilman

Feminisme berasal dari kata latin *femina* yang berarti memiliki sifat keperempuanan. Menurut Aida Fitalaya S. Hubies (dalam Ardianto dan Q-Anees, 2007), *feminisme* diawali oleh persepsi tentang ketimpangan posisi perempuan dibanding dengan laki-laki di masyarakat. Akibat persepsi ini, timbul berbagai upaya untuk mengkaji penyebab ketimpangan tersebut dalam mengeliminasi dan menemukan formula penyetaraan hak perempuan dan laki-laki dalam segala bidang, sesuai dengan potensi mereka sebagai *human being*. Sedangkan menurut Tong (dalam artikel jurnal Perkembangan *Feminisme* Barat Dari Abad ke 18 Hingga *Post feminisme: Sebuah Tinjauan Teoretis*), *feminisme* merupakan sebuah kata yang memayungi berbagai pendekatan, pandangan, dan kerangka berpikir yang digunakan untuk menjelaskan penindasan terhadap perempuan dan jalan keluar yang digunakan untuk meruntuhkan penindasan tersebut. Secara umum, istilah *feminisme* adalah menunjuk pada pengertian sebagai ideologi pembebasan perempuan, karena yang melekat dalam semua pendekatannya, adalah keyakinan bahwa perempuan mengalami ketidakadilan karena jenis kelaminnya (Kasiyan, 2001)

Teori *feminis* merupakan perpanjangan dari aliran *feminis* dalam diskursus filosofis dan teoritis. Hal tersebut bertujuan untuk memahami sifat dasar ketidakadilan *gender*. Kata *feminisme* memiliki sejumlah pengertian. (Humm, 2007, h. 157–158) *feminisme* menggabungkan persamaan hak bagi perempuan yang



menjadi gerakan yang terorganisasi untuk mencapai hak asasi perempuan, dengan sebuah ideologi transformasi sosial yang bertujuan untuk menciptakan dunia bagi perempuan.

Selanjutnya Humm menyatakan bahwa *feminisme* merupakan ideologi pembebasan perempuan dengan keyakinan bahwa perempuan mengalami ketidakadilan karena jenis kelaminnya. *Feminisme* menawarkan berbagai analisis mengenai penyebab, pelaku dari penindasan perempuan (Humm, 2007, h. 157–158). Dinyatakan oleh (Ruthven, 1985, h. 6) bahwa pemikiran dan gerakan *feminisme* lahir untuk mengakhiri dominasi laki-laki terhadap perempuan yang terjadi dalam masyarakat. Melalui pemikiran dan gerakan *feminisme* harus dihancurkan struktur budaya, seni, gereja, hukum, keluarga inti yang berdasarkan pada kekuasaan ayah dan negara, juga semua citra, institusi, adat istiadat, dan kebiasaan yang menjadikan perempuan sebagai korban yang tidak dihargai dan tidak tampak.

Feminisme didefinisikan secara beragam, mulai dari pergerakan untuk menyelamatkan hak-hak wanita sampai semua bentuk usaha penekanan. Para ahli membahas tentang *feminisme* secara prural daripada secara singular. *Feminisme* memulainya dengan fokus pada *gender* dan mencari perbedaan antara seks, kategori biologis, dan *gender*, konstruksi sosial. *Feminisme* lebih dari sekedar menawarkan teori-teori yang memusatkan pada pengalaman wanita dan untuk membicarakan hubungan antara kategori-kategori *gender* dan sosial lainnya, termasuk ras, etnik, kelas, dan seksualitas (Little John dan Foss, 2011, h 72). *Feminisme* menurut (Bhasin dan Khan, 1995, h. 5) adalah sebuah kesadaran tentang ketidakadilan yang



sistematis bagi perempuan dalam berbagai sektor kehidupan, serta tindakan sadar oleh perempuan maupun laki-laki untuk mengubah keadaan tersebut. *Feminisme* mengandung tiga konsep penting, yaitu:

- a. *Feminisme* adalah sebuah keyakinan bahwa tidak ada perbedaan seks, seperti menentang adanya posisi hierarkis yang menyebabkan posisi *superior* dan *inferior* diantara jenis kelamin.
- b. *Feminisme* adalah sebuah pengakuan bahwa dalam masyarakat telah terjadi konstruksi sosial budaya yang merugikan perempuan.
- c. *Feminisme* menggugat perbedaan yang mencampuradukan seks dan *gender* sehingga perempuan dijadikan sebagai kelompok tersendiri dalam masyarakat.

Feminisme dalam film dapat selalu mempengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan muatan pesan di baliknya. Disadari atau tidak film bisa memberikan pengaruh pesan *feminisme* kepada penontonnya. Pesan-pesan atau nilai-nilai yang terkandung dalam film dapat mempengaruhi penonton baik secara kognitif, afektif maupun konatif.

Namun sebuah pandangan yang telah dikembangkan di Inggris pada tahun 1970 dan berpengaruh pada teori film *feminis* mengatakan bahwa representasi bukanlah melulu soal cerminan realitas, apakah benar atau menyimpang, tetapi lebih merupakan produk dari sebuah proses aktif berupa memilih dan menampilkan, menata dan membentuk, membuat hal yang menunjukkan makna sehingga disebut sebagai praktik penandaan. Praktik penandaan ini berhubungan dengan citra



perempuan dalam sebuah film yang memang berfungsi sebagai tanda, tetapi suatu tanda yang mendapatkan maknanya bukan dari realitas kehidupan perempuan, tetapi dari hasrat dan fantasi laki-laki (Jackson dan Jones, 2009, h. 367-369).

Berdasarkan hal tersebut maka tidak heran bila perempuan hanya bisa berfungsi sebagai objek narasi dan menandakan kepasifan bahkan perempuan juga berfungsi sebagai objek erotis utama dalam film. Siswanti Suryandari dalam artikelnya yang berjudul “Ketimpangan *Gender* dalam Film Indonesia” pada tahun 2010 mengatakan bahwa di Indonesia sendiri disadari atau tidak, sebagian besar film-filmnya masih menggambarkan ketimpangan secara *gender*.

Tidak hanya perfilman Indonesia, di *Hollywood* konsep perempuan pun telah disalah artikan. Karakter perempuan selalu distereotipkan dalam banyak bagian. Hal ini terjadi tidak hanya disetiap film tetapi banyak film dan televisi telah menampilkan perempuan sebagai objek seks, kurang pengetahuan dan kurang berkepribadian. Di dalam dunia hiburan, kecerdasan seorang perempuan tidak lebih tinggi peringkatnya dibandingkan kecantikan tubuh. Rolandra West dari Texas Wesleyan University dalam artikelnya ini mengatakan bahwa menurut masyarakat, perempuan di bidang hiburan harus memiliki cukup keseksian. Perempuan secara alami adalah objek keindahan, tetapi masyarakat dan televisi telah melakukan kesalahan dalam mengartikan keindahan itu. Seharusnya perempuan tidak hanya digambarkan sebagai objek narasi yang pasif tetapi juga bisa menjadi subjek narasi yang aktif seperti laki-laki.

Mulvey berpendapat bahwa, “*feminisme* memerlukan sinema yang *avant garde* secara politik dan estetika yang akan membuat gebrakan radikal dengan



konvensi formal sinema *mainstream* untuk menentang ideologi patriarki”. Satu-satunya cara untuk mengubah sinema populer adalah melalui kreasi konteks *feminis* untuk memandang mana yang akan mendidik penonton perempuan yang pasif dan mengubahnya menjadi penonton *feminis* yang aktif (Hollows, 2010. h, 66). Doktrin *feminisme* yang bermula dari abad ke 18 ini berpendapat bahwa perempuan diperlemah secara sistematis dalam masyarakat modern. Paham ini membela kesetaraan peluang bagi laki-laki dan perempuan (Sobur, 2013, h. 384). Perjuangan perempuan pada awalnya bermula di Eropa. Para perempuan Eropa pada saat itu menemukan persoalan tentang ketidaksetaraan yang mereka alami yaitu tirani laki-laki dalam rumah tangga. Perjuangan ini dipelopori oleh Mary Wollstonecraft dengan menuangkan ide-ide atau pencerahannya bagi kaum perempuan dalam bukunya yang berjudul “*A Vindication of the Rights of Woman*” pada tahun 1972. Buku tersebut berhasil menjadi batu alas dari *feminisme* modern (Rueda, 2007, h. 15).

Feminisme sebagai gerakan sosial mulai berhasil membuat perubahan yang menyangkut nasib kaum perempuan secara global. Misalnya saja dari aspek politik, kaum perempuan secara global saat ini telah memiliki hak untuk memilih. Dari aspek pendidikan, prestasi kaum perempuan dalam mengejar ketertinggalan mereka dari pendidikan kaum laki-laki justru jauh lebih mengesankan. Dari segi ekonomi, peran kaum perempuan juga melonjak dengan pesat. Perjuangan mereka dalam mengesahkan anti *discrimination law* secara global telah membawa dampak luas terhadap kesempatan kerja kaum perempuan (Fakih, 2013, h. 158).



Gambar 2.1 Adegan Carol Danvers dalam mengikuti pelatihan menjadi calon *air force*

(Sumber : Film *Captain Marvel*)

Dalam film *Captain Marvel*, sosok Carol Danvers (Brie Larson) yang diceritakan dari sejak kecil selalu dianggap kurang mampu karena dia perempuan, dibatasi untuk beraktivitas yang dianggap tidak lazim bagi perempuan (Carol menyukai balap mobil di sirkuit), termasuk ketika Carol menempuh pendidikan di sekolah calon pilot angkatan bersenjata (*air force*) pun dia selalu direndahkan oleh rekan-rekan laki-lakinya, dianggap bahwa dia tidak akan mampu.



Gambar 2.2 Carol Mengalami Kerusakan Pada Pesawat Yang Di Kendarainya Akibat Terkena Tembakan Dari Bangsa Kree

(Sumber : Film *Captain Marvel*)

Namun pada saat dewasa Carol membuktikan bahwa sosok perempuan juga mampu untuk mengendarai pesawat tersebut. Hal tersebut dapat mematahkan mengenai *male gaze*, dimana wanita hanya dinikmati sebagai object seksualitasnya. Namun Carol dan teman pilot perempuannya, Maria Rambeau, masih di diskriminasikan untuk bisa mendapatkan kesempatan terlibat dalam misi-misi penting, sehingga satu-satunya misi yang bisa diikuti oleh kedua pilot perempuan ini adalah misi ilegal yang dilakukan oleh Dr. Lawson (Anette Bening), seorang pilot perempuan juga yang sudah senior. Misi tersebut sebenarnya sudah dibatalkan atau dicabut izinnnya, tetapi Dr. Lawson nekat melakukannya bersama dengan Carol dan Maria. Meskipun berkali-kali diremehkan, direndahkan, tidak dipercaya, serta berkali-kali jatuh, seperti semua perempuan lainnya di dunia ini Carol selalu bangkit dan berdiri lagi. Beberapa kalipun jatuh Carol selalu bangkit dan berdiri lagi. Hal ini digambarkan secara visual dalam film. Dan pada akhirnya,



Carol Danvers menjadi *superhero* terkuat dalam semesta *Marvel Comic Univers*.

Dengan kehebatannya sebagai *superhero*, Carol memiliki kekuatan yang dimiliki oleh para AVENGER.



Gambar 2.3 Team Starforce bersama Carol Danvers

(Sumber : Film *Captain Marvel*)

Scene pada gambar diatas menunjukkan bahwa adanya sosok perempuan yang kuat ditanamkan dalam film ini. Kesanggupan wanita tersebut yaitu berada di barisan depan pria, berperan sebagai pilot, dan menyelamatkan manusia bahkan bertanding melawan musuh. Film sebagai penyalur komunikasi massa dalam film dapat terbentuk melalui adanya dua unsur pembentuk yang saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik (Pratista, 2008).

Unsur naratif adalah bahan atau materi yang akan diolah Setiap cerita memiliki beberapa elemen yang membentuk unsur naratif secara keseluruhan, seperti tokoh, masalah, konflik, lokasi, waktu, dan lainnya. Elemen-elemen tersebut



saling berinteraksi dan berkesinambungan membentuk sebuah jalinan peristiwa.

Sedangkan unsur sinematik adalah cara atau gaya untuk mengolah materi tersebut (unsur naratif). Unsur sinematik terdiri dari empat elemen pokok, yaitu *mise-en-scene*, sinematografi, *editing*, dan suara. *Mise-en-scene* adalah semua hal yang berada di depan kamera. Sinematografi adalah perlakuan terhadap kamera dan filmnya serta hubungan kamera dengan obyek yang diambil. *Editing* adalah transisi sebuah gambar (*shot*) ke gambar (*shot*) lainnya. Suara adalah segala hal dalam film yang mampu kita tangkap melalui indera pendengaran (Pratista, 2008, h. 2).

Sebagai media komunikasi massa yang menyajikan konstruksi dan representasi sosial yang ada dalam masyarakat. Film memiliki beberapa fungsi komunikasi film seperti unsur naratif dan unsur sinematik. Unsur tersebut diantaranya yaitu sebagai sarana hiburan, film dapat memberikan hiburan kepada penontonnya melalui isi cerita film, gerakannya, keindahannya, suara, dan sebagainya agar penonton mendapat kepuasan secara psikologis; kedua, sebagai penerangan (informatif maupun edukatif). Film dapat memberikan penjelasan kepada penontonnya tentang suatu hal atau permasalahan, sehingga penonton mendapat kejelasan atau dapat memahami tentang suatu hal, dan ketiga sebagai propaganda (persuasif). Film juga digunakan untuk mempengaruhi penontonnya agar penontonnya dapat menerima atau menolak pesan yang sesuai dengan keinginan dari si pembuat film termasuk paham *feminism* yang diterapkan dalam film *Captain Marvel*.



2.2 *Male Gaze* dalam Perspektif Komunikasi

Male gaze adalah istilah yang dikeluarkan oleh Laura Mulvey dalam esainya yang berjudul *Visual and Other Pleasure*. (Mulvey, 1989, h. 19) mengawali argumennya dengan pernyataan bahwa di dunia yang diatur oleh ketidakseimbangan seksual, kepuasan dalam menonton telah dibagi menjadi dua bagian, yaitu laki-laki (aktif) dan perempuan (pasif). Laki-laki menjadi *spectator* (penonton) dan perempuan menjadi *spectacle* (tontonan). Dalam esai tersebut

Mulvey berargumen bahwa perempuan dijadikan sebagai objek seksual, tontonan erotis untuk memuaskan gairah laki-laki heteroseksual. Penonton dipaksa untuk menonton sebuah film melalui sudut pandang dari laki-laki heteroseksual. Keberadaan *male gaze* dalam sebuah film akan mengeksploitasi tubuh dan seksualitas perempuan yang kemudian dapat menjadi sumber kepuasan seksual bagi penontonnya.

Menurut Mulvey dalam menanggapi film-film *Hollywood* pada tahun 1940 dan 1950 dan beberapa film *experimental* di tahun 1970, bahwa *cinematic apparatus* hanya bermain-main dengan fantasi *scopophilia* dan *voyeuristic*. Tujuan dari fantasi *scopophilia* dan *voyeuristic* memberi khayalan pada penonton untuk menyelam ke dalam dunia di mana tatapan dan fantasi ingin diketahui (*spectatorship*) tidak ada hal yang berlebih dari pencapaian. Mengingat film tersebut sebagai medium kajian yang sangat universal.

Male gaze dalam komunikasi, berupa “perempuan sebagai *image*, laki-laki sebagai pembawa tatapan” (Durham dan Kellner, 2006, h. 346). (Mulvey, 1989, h. 25) menjelaskan bahwa film membangun logika untuk menjadikan perempuan



sebagai objek seksual melalui kontrol terhadap dimensi waktu (*editing*, narasi), kontrol terhadap dimensi ruang (perubahan jarak, *editing*). Sehingga kode-kode film inilah yang menciptakan *gaze*, dunia dan objek, dengan itu pula menciptakan ilusi mengenai kenikmatan. Dalam praktiknya, tidak hanya perempuan yang menjadi pemeran pembantu saja yang menjadi objek tatapan laki-laki.

Perempuan yang dijadikan objek seksual ini berfungsi dalam dua level.

Pertama, sebagai objek erotis bagi karakter dalam cerita dan kedua sebagai objek erotis bagi penonton film tersebut (Mulvey, 1989, h. 19). Kenikmatan yang didapatkan dari pandangan ini tidak hanya dilakukan oleh karakter dalam film saja, tetapi juga penonton laki-laki, khususnya laki-laki heteroseksual. Selain itu, Mulvey juga menegaskan bahwa sinema *mainstream* distruktur oleh tatapan laki-laki yang tidak bisa mengakomodasi citra perempuan tanpa *fetisisme* (Gamman dan Marshment, 2010, h. 36). (Kaplan, 2002, h. 15) menjelaskan bahwa terdapat tiga tatapan dalam film, yaitu pertama, tatapan dalam teks itu sendiri ketika karakter laki-laki menatap karakter perempuan yang menjadi objek tatapan. Kedua, penonton yang mengidentifikasi diri mereka dengan *male gaze* dan mengobjektifikasi perempuan di layar. Ketiga, tatapan dari kamera, yaitu cara kamera menangkap gambar perempuan.



Seperti sosok Carol Danvers (Brie Larson) dalam film *Captain Marvel* yang memanjakan mata para penonton laki-laki dengan kecantikannya:



Gambar 2.4 Carol Danvers ketika menggunakan *costum Captain Marvel*

(Sumber : Film *Captain Marvel*)

Male gaze ini juga ditentukan dari alur cerita yang menggunakan sudut pandang laki-laki. Karakter laki-laki aktif yang menentukan jalan cerita dan menentukan apa yang terjadi dalam film. Laki-laki mengontrol film dan muncul sebagai representasi dari kekuasaan yang menjadikan objek tontonan (Mulvey, 1989, h. 20).

Lebih lanjut lagi Mulvey menjelaskan bahwa hal ini mungkin terjadi dengan penonton yang mengidentifikasi diri mereka sebagai karakter laki-laki. Ketika penonton mengidentifikasi diri mereka sebagai karakter laki-laki, penonton akan menggunakan sudut pandang yang digunakan oleh karakter laki-laki tersebut. (Mulvey, 1989, h. 25) menjelaskan bahwa film membangun logika untuk menjadikan perempuan sebagai objek seksual melalui kontrol terhadap dimensi waktu (*editing* dan narasi), kontrol terhadap dimensi ruang (perubahan jarak, *editing*) sehingga



kode-kode film inilah yang menciptakan *gaze*, dunia dan objek, dengan itu pula menciptakan ilusi mengenai kenikmatan.

Mulvey menambahkan dalam tulisannya, sejak zaman sinema klasik *Hollywood*, perempuan hanyalah berfungsi sebagai ikon. Perempuan adalah objek erotik untuk laki-laki, baik untuk karakter laki-laki dalam film maupun untuk penonton laki-laki sebagai penikmat film. Hanya tokoh laki-laki dalam film dan penonton laki-laki yang dapat menempatkan diri sebagai subjek yang aktif. Laki-laki baik aktor maupun penonton hadir untuk mengeksplorasi objek

Laura Mulvey berpendapat keaktifan lelaki melihat melahirkan rasa ingin tahu sedangkan perempuan pula merupakan objek pasif kepada penglihatan tersebut. Pandangan aktif dari lelaki tersebut mendominasi neratif dan perempuan yang menjadi objek dapat menimbulkan kesan *voyeurism* di kalangan penonton apabila penonton turut merasakan yang dirasakan oleh subjek. *Voyeurism* adalah suatu teknik yang membawa lelaki kepada fantasi seksualiti.

Satu pandangan yang sangat dekat dengan isu perempuan seni tradisi adalah *male gaze*, (Laura Mulvey, 1990). Mulvey menjelaskan konsep *male gaze* dalam industri sinematografi, yang menurutnya terlalu menggunakan pandangan laki-laki. Perempuan sendiri tidak diposisikan sebagai subyek yang punya kuasa atas dirinya sendiri (*self-possessiveness*) melainkan sebagai *object of male gaze*. Mata dari sebuah kamera dapat menjadikan sebagai mata seorang laki-laki sehingga tampilan perempuan di dalam media cenderung tunduk pada kontrol tatapan mata laki-laki.



Pesan yang ada dalam film dipengaruhi oleh laki-laki yang kemudian disampaikan pada penonton, sementara perempuan hanya menjadi tontonan.

Perempuan semakin sering dijadikan objek seks dalam film masa kini menurut Laura Mulvey hal ini disebabkan oleh karena seluruh apparatus sinema amat bergantung pada konsep yang muncul dari cara pandang laki-laki dalam melihat perempuan. Ini berkaitan dengan proses sosial yang terjadi dalam masyarakat, yang sebenarnya mengekspresikan ketimpangan dalam kekuasaan sosial. Mengobjekkan seks, menurut Catherine MacKinnon, sebenarnya adalah suatu proses utama dalam menaklukkan perempuan. Karena, dengan mengobjekkan hal ini, seks menjadi sebuah kenyataan material dan tidak sekedar suatu yang psikologis atau sesuatu yang menunjukkan sikap tertentu atau sesuatu yang ideologis (Laura Mulvey, 1973).

2.3 Film *Captain Marvel* sebagai Representasi *Male Gaze*

Captain Marvel adalah Film *Superhero* Amerika Serikat pada tahun 2019 ini menceritakan kisah seorang wanita, Carol Danvers, mantan pilot angkatan udara AS yang tiba-tiba memiliki kekuatan manusia super dan kemampuan untuk terbang.

Film ini juga menggambarkan simbol-simbol khas dari *Superhero* yang ditampilkannya, mulai dari adegan pertempuran hingga kisah tragis. Namun menurut Larson, hal terpenting dari film terbarunya ini adalah adanya gambaran soal pentingnya pemberdayaan wanita. (Wisnu Brata, 2019).

Karakter Carol Danvers merupakan gambaran dari wanita kuat, sebelum dia menjadi *Superhero*. "Ada garis besar yang menyoroti wanita luar biasa yang kita



miliki di angkatan udara," ucap Larson. Tetapi, hal lain yang disukainya dari karakter Carol Danvers adalah kemampuannya memecahkan masalah dan melakukan hal-hal luar biasa bahkan sebelum ia berubah menjadi manusia super. "Itu juga menjadi fakta penting dalam film ini. Jadi, yang disorot bukan hanya kekuatannya setelah berubah menjadi *Superhero*. Film ini juga menyoroti apa yang sudah ada dalam dirinya sebagai sosok perempuan cantik. *Captain Marvel* adalah film yang mengedepankan tokoh wanita sebagai *Superhero* sementara.

Teori *male gaze* berasal dari teori psikoanalisis. Psikoanalitik teori menyatakan bahwa setiap manusia berpikir dan aksi tersebut didorong oleh faktor emosional dan psikologi dari dalam sering berada di luar kesadaran seseorang (Baran dan Dabis, 2012, h. 153). Ketika seorang laki-laki sedang menatap perempuan, dia seringkali tidak sadar tentang apa yang sedang ia lakukan. Perasaan seksual dan emosionalnya mendahului ketika memandang perempuan. Dalam psikologi, sering kali faktor emosi membuat laki-laki berfikir bahwa film yang mengobjektifikasi perempuan secara seksual adalah cantik dan mereka dianggap memiliki reaksi seksual ketika melihat gambar.

Menurut Liza Wells seorang professor dalam bidang *photographic culture*, penjelasan psikoanalitik tentang representasi perempuan yang didiskusikan oleh teori Mulvey juga diterapkan dalam gambar atau foto *photography*. Hal ini dapat disebabkan karena membantu mengkaji cara-cara di mana gambar visual mengobjektifikasi dan membingkai tubuh perempuan dengan menggunakan teknik yang tidak lazim pada umumnya pada representasi tubuh laki-laki (Wells, 2015, h. 203). Pendekatan Freudian mempertimbangkan pengalaman *spectator* pada



kenikmatan visual berdasarkan subjektifitasnya yang dibentuk sejak awal masa kanak-kanak mereka. Kenikmatan visual atau *scopophilia* biasanya dipahami sebagai sesuatu kenikmatan erotis yang diperoleh pada saat melihat orang lain atau pada foto atau gambar tubuh orang lain. Kenikmatan ini menjadi *voyeuristic* ketika kenikmatan tersebut bergantung pada objek pandangan yang tidak sadar, tidak melihat ke belakang. *Voyeurism* adalah bentuk objektifikasi yang mana Freud melihatnya sebagai sesuatu yang berasal dari keingin tahuan di masa kecil. Dalam bentuknya yang paling ekstrim, *voyeurism* menjadi praktik obsesi seksual (ibid). Dalam hal ini, apa yang merupakan penindasan perempuan di sini adalah ketidakmampuan perempuan menjadi subjek, dan pembuat makna dalam bahasa yang dominan.

Mulvey berargumentasi bahwa kenikmatan visual film *Hollywood* berdasarkan pada dua proses oposisi. Pertama, melibatkan objektifikasi perempuan dari dan melalui kontak *scopopolic* langsung dan pandangan penonton di sini aktif dan melahirkan sensifitas kekuasaan. bentuk kenikmatan ini, yang membutuhkan jarak antara penonton, layar, berkontribusi pada kenikmatan *voyeuristic* dalam melihat dunia privat. Bagi Mulvey, bentuk kedua dari kenikmatan tersebut tergantung pada proses oposisi, identifikasi narsistik dengan gambar laki-laki hebat dalam layar. Mulvey lebih lanjut berargumen bahwa seperti layaknya proses objektifikasi, proses identifikasi dalam sinema juga distruktur atau dirancang oleh suatu narasi. Hal ini menginspirasi penonton untuk mengidentifikasi protagonist utama laki-laki dan melalui dia untuk secara tidak langsung mengobjektifikasi karakter perempuan dalam layar untuk kepuasan seksualnya.



Sifat dan karakter cara pandang laki-laki memicu gerakan lebih lanjut dan identifikasi penonton dengan protagonis. Kemudian berimplikasi pada rasa berbagi kekuasaan pada pandangan aktif laki-laki. *Voyeurism* menggambarkan satu model atau cara melihat yang berkaitan dengan praktik kekuasaan yang mana *body* (tubuh) menjadi tontonan bagi kesenangan orang lain, kenikmatan ini menjadi *voyeuristic* ketika kenikmatan tersebut bergantung pada objek pandangan yang tidak sadar, tidak melihat ke belakang.

Captain Marvel menjadi *Superhero* wanita pertama yang dibuatkan film tersendiri. Berlatar sekitar tahun 90-an, menceritakan Carol Danvers seorang pilot pesawat tempur dengan kekuatan super dan *Superhero* terkuat di *Marvel Cinematic Universe*. Selain debut solo filmnya, *Captain Marvel* juga akan bertarung bersama anggota *Marvel* lain melawan Thanos di film AVENGER: *ENDGAME*.

Setelah beberapa tahun, baru di tahun 2019 ini *Marvel* menggarap film *superhero* wanita pertamanya. Film-film sebelumnya, pahlawan wanita hanya menjadi tokoh sampingan di setiap film *Superhero Marvel*. Para petinggi *Marvel* merasa bahwa, film *Superhero* wanita itu sangat beresiko. Kegagalan film *ELECTRA* dan *CATWOMAN* menjadi acuan para petinggi *Marvel* ini untuk tidak mau memproduksi film *superhero* wanita. Selain itu banyaknya tanggapan dari penonton jika mereka tidak tertarik melihat seorang wanita menjadi penyelamat Bumi. Dari sinilah akhirnya muncul stigma tentang pahlawan. Bagi mereka pahlawan haruslah seorang pria berkulit putih dan baik hati.



Anggapan stigma tersebut akhirnya terbantahkan siring dengan banyaknya film dengan karakter utama pahlawan wanita, dan itu sangat sukses. Berawal dari *THE HUNGER GAMES* dan *STAR WARS: THE FORCE AWAKENS*, dimana kedua tokoh utamanya diperankan oleh seorang wanita. Hal ini tentunya menjadi pukulan telak bagi *Marvel*.

Brie Larson aktris terbaik peraih Oscar menjadi pemeran utama dalam film ini. Merupakan sosok wanita cantik berkulit putih berambut pirang dan memiliki tubuh ideal. Potensi terbesarnya memang bukan pada efek visual atau koreografi bela diri. *Captain Marvel* justru menjadi pancingan untuk memulai perbincangan seputar *Superhero feminis* karena menyajikan progres yang belum nampak dalam *Wonder Woman*.

Film *Captain Marvel* adalah cara menggambarkan perempuan dalam karya seni dari kacamata laki-laki maskulin. Tujuannya tak lain adalah menyenangkan konsumen laki-laki maskulin heteroseksual. Karakter *Wonder Woman* muncul pertama kali dalam konsep yang demikian. Popularitasnya dalam waktu singkat memicu kemunculan *Superhero* perempuan lain dengan penampilan serupa baik oleh *DC* maupun *Marvel*. Di layar lebar, kostum *Wonder Woman* tidak jauh berbeda dengan yang dipakai di komiknya. *Tone* warnanya hanya dibuat lebih gelap, khas film *DC Extended Universe* (DCEU).

2.4 Standpoint Teori sebagai Landasan Kajian Empiris

Standpoint Theory dapat meningkatkan hubungan timbal balik dengan perilaku komunikasi dan sudut pandang. Komunikasi dapat membentuk sudut



pandang yang dipelajari dari apa yang telah dialami di lingkungan melalui interaksi dengan orang lain. Melalui komunikasi maka dapat membentuk dan menyampaikan *standpoint* tersebut. Lebih jauh lagi, komunikasi dapat menjadi sarana bagi perubahan ke arah yang lebih baik lagi.

“Whether women`s own voice are granted legitimacy seems especially pertinent to communications`s scholar`s assessments of the value of alternative theoretical positions”.(Wood, 1992, h. 13)

Pernyataan yang diungkapkan oleh Wood jelas menggambarkan bahwa komunikasi menjadi legitimasi penting untuk menyuarakan sudut pandang kaum wanita. Komunikasi menjadi akar dari semua konsep yang ada dalam *Standpoint Theory*. Dapat disimpulkan bahwa *Standpoint Theory* dapat memberikan gambaran untuk melihat posisi yang relatif, pengalaman, dan komunikasi pada berbagai kelompok sosial. *Standpoint Theory* memiliki politik yang jelas, kritik yang jelas, dan meletakkan kekuasaan pada kehidupan sosial. Dapat dipastikan bahwa *Standpoint Theory* adalah heuristik dan provokatif.

Epistemologis sudut pandang memperhitungkan keragaman dalam komunikasi wanita dengan memahami perbedaan sifat-sifat menguntungkan yang dibawa oleh wanita ke dalam komunikasi dan berbagai cara dalam pemahaman tersebut yang mereka jalankan dalam prakteknya. Teori sudut pandang menjawab pandangan-pandangan esensialis terhadap wanita, misalnya, dengan cara memperkenalkan pentingnya agen individu dalam menginterpretasikan dan mengaplikasikan pemahaman tertentu tentang dunia sosial. Teori sudut pandang



juga memperkenalkan elemen kekuatan terhadap permasalahan identitas. Individu yang tunduk atau tersisih melihat dunia melalui beragam sudut pandang, mereka mengalami dan memahaminya dari sifat mereka yang menguntungkan dan mereka juga melihatnya dari sudut pandang mereka yang punya kekuatan. (Little John dan Karen A. Foss, 2009, h. 135-136).

Teori sudut pandang juga mengkritik dominasi laki-laki dan *ideology* patriarki. Teori ini menempatkan perempuan dalam konteks kapitalisme: pembagian kerja, pekerjaan rumah yang gratis, tanggungjawab reproduktif, tidak berdayanya perempuan di dalam masyarakat dan lainnya. Bersamaan dengan *muted group theory*, perempuan membagi pengalaman dalam teori sudut pandang untuk mendapatkan hak-hak istimewa mereka dalam tujuannya menjadi orang yang berada di luar maupun bagian dari masyarakat yang didominasi laki-laki (Krolokke, 2006)

2.5 Semiotika John Fiske

Semiotika adalah studi mengenai pertandaan dan makna dari sistem tanda, bagaimana makna dibangun dalam teks media atau studi tentang bagaimana tanda dari jenis karya apapun dalam masyarakat yang mengkonsumsi makna (Fiske, 2004, h. 282). Pusat dari konsentrasi ini adalah tanda. Kajian mengenai tanda dan cara tanda-tanda tersebut bekerja disebut semiotik atau semiologi. Semiotika, sebagaimana kita menyebutnya, memiliki tiga wilayah kajian :

- 1) Tanda itu sendiri. Wilayah ini meliputi kajian mengenai berbagai jenis tanda yang berbeda, cara-cara berbeda dari tanda-tanda di dalam menghasilkan



makna, dan cara tanda-tanda tersebut berhubungan dengan orang yang menggunakannya. Tanda adalah konstruksi manusia dan hanya bisa dipahami di dalam kerangka penggunaan atau konteks orang-orang yang menempatkan tanda-tanda tersebut.

- 2) Kode-kode atau sistem dimana tanda-tanda diorganisasi. Kajian ini melingkupi bagaimana beragam kode telah dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat atau budaya, atau untuk mengeksploitasi saluran-saluran komunikasi yang tersedia bagi pengiriman kode-kode tersebut.
- 3) Budaya tempat di mana kode-kode dan tanda-tanda beroperasi. Hal ini pada gilirannya bergantung pada penggunaan dari kode-kode dan tanda-tanda untuk eksistensi dan bentuknya sendiri (Fiske, 2012, h. 66-67). Kode-kode televisi (*television codes*) adalah teori yang dikemukakan oleh John Fiske atau yang biasa disebut kode-kode yang digunakan dalam dunia pertelevisian. Menurut Fiske, kode-kode yang muncul atau yang digunakan dalam acara televisi tersebut saling berhubungan sehingga terbentuk sebuah makna. Menurut teori ini pula, sebuah realitas tidak muncul begitu saja melalui kode-kode yang timbul, namun juga diolah melalui penginderaan seras referensi yang telah dimiliki oleh pemirsa televisi, sehingga sebuah kode akan dipersepsikan secara berbeda oleh orang yang berbeda juga.

Dalam kode-kode televisi yang diungkapkan dalam teori John Fiske, bahwa peristiwa yang ditayangkan dalam dunia televisi telah di-enkode oleh kode-kode sosial yang terbagi dalam tiga level sebagai berikut :



- 1) Level realitas (*Reality*) Kode sosial yang termasuk didalamnya adalah *appearance* (penampilan), *dress* (kostum), *make-up* (riasan), *environment* (lingkungan), *behavior* (kelakuan), *speech* (cara berbicara), *gesture* (gerakan) dan *expression* (ekspresi).
- 2) Level representasi (*Representation*) Kode-kode sosial yang termasuk didalamnya adalah kode teknis, yang melingkupi *camera* (kamera), *lighting* (pencahayaannya), *editing* (perekam), *music* (musik) dan *sound* (suara). Serta kode representasi konvensional yang terdiri dari naratif (naratif), *conflict* (konflik), *character* (karakter), *action* (aksi), *dialogue* (percakapan), *setting* (layar) dan *casting* (pemilihan pemain).
3. Level ideologi (*Ideology*) Kode sosial yang termasuk didalamnya adalah individualisme (individualisme), *feminism* (feminisme), *race* (ras), *class* (kelas), *materialism* (materialisme), *capitalism* (kapitalisme) dan lain-lain.

1. Level Satu: Realitas
Penampilan, kostum, tata rias, lingkungan, tingkah laku, cara berbicara, gerak tubuh, ekspresi, suara, dll. Hal ini terkodekan secara elektronik melalui kode – kode teknis
2. Level Dua: Representasi Kamera, cahaya, *editing*, musik, suara Yang mentransmisikan kode-kode representasi konvensional, yang membentuk representasi dari, contohnya: Naratif, konflik, karakter, aksi, dialog, *setting*, *casting*, dll.
3. Level Tiga: Ideologi Yang terorganisir kepada penerima hubungan sosial oleh kode-kode ideologi, seperti individualisme, *feminisme*, ras, kelas, materialisme, kapitalisme, dll.

Sumber : (Fiske, 1987, h. 5).



2.6 Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan penelitian terdahulu sebagai tolak ukur dan acuan untuk menyelesaikannya. Berikut ini adalah tabel penelitian terdahulu yang menjadi bahan referensi yang menunjang penulis untuk melakukan penelitian :

No	Nama	Judul Penelitian	Rumusan masalah	Hasil Penelitian
1	Ilham Mubarok (2013)	<i>Male Gaze</i> dalam Film <i>Handmaiden</i>	<p>1. Bagaimana perkembangan karakter perempuan lesbian digambarkan pada film <i>The Handmaiden</i>?</p> <p>2. Bagaimana film <i>The Handmaiden</i> membentuk wacana tubuh dan seksualitas perempuan lesbian?</p>	<p><i>Male gaze</i> memang ditemukan dalam film ini, yaitu terdapat pada tiga <i>scene</i> saja, sehingga tidak menjadi logika kebenaran dominan film. <i>Male gaze</i> yang tidak menjadi logika dominan dalam film ini juga berarti bahwa logika heteronormatif tidak dominan dalam film ini. Film ini mampu mengekspresikan</p>



				<p>performativitas perempuan lesbian melalui sudut pandang homonormatif. Logika homonormatif ini memungkinkan dua karakter utama perempuan untuk menjalin hubungan romantis sebagai pasangan lesbian.</p>
2	<p>Twyke Ridhatilla Ayu Sindy (2013)</p>	<p><i>Male Gaze In Chicago Film</i></p>	<p>Mengidentifikasi dan meneliti bagaimana <i>Male Gaze</i> dalam film ini.</p>	<p>Peneliti menemukan bahwa film ini membawa banyak keyakinan jika perempuan menjadi objek pandangan laki-laki untuk dipenuhi keinginan para penonton terutama para pria.</p>

Table 2.1 Perbandingan dengan Penelitian Terdahulu

(Sumber : Di Olah Oleh Peneliti)



Pada dasarnya penelitian tentang ranah perempuan, khususnya yang berkaitan dengan *male gaze* di teliti oleh Ilham Mubarak (2013) dengan judul “*Male Gaze dalam Film Handmaiden*”. Peneliti ini bertujuan untuk yang pertama adalah bagaimana perkembangan karakter perempuan lesbian digambarkan pada film *The Handmaiden*. Kedua, bagaimana film *The Handmaiden* membentuk wacana tubuh dan seksualitas perempuan lesbian. Peneliti ini menggunakan analisis teori Queer, konsep dasar lain dari teori ini adalah normalisasi. Hal ini merujuk kepada proses konstruksi, pembentukan, dan reproduksi standar-standar yang digunakan untuk mengukur kebaikan, keinginan, moralitas, dan superioritas dalam sistem budaya. Pada film *Handmaiden* ini peneliti menemukan adanya tiga *scene* dimana hal ini dapat menjadikan logika kebenaran dominan film. *Male gaze* yang tidak menjadikan logika dominan dalam film ini juga berarti bahwa logika heteronormative tidak dominan dalam film ini. Film ini mampu mengekspresikan permotivitas perempuan lesbian melalui sudut pandang heteronormatif. Logika heteronormatif ini memungkinkan dua karakter utama perempuan untuk menjalin hubungan *romantic* sebagai pasangan lesbian.

Persamaan dan perbedaan penelitian dengan penelitian penulis terdahulu adalah bagaimana *male gaze* ditampilkan tokoh perempuan dalam film. Namun tokoh yang digambarkan di film ini adalah kedudukan wanita dalam seksualitas lesbian. Sedangkan dalam penelitian ini penulis lebih berfokus pada kedudukan tokoh perempuan sebagai *leadership* ketika menolong bangsa Kree dan sosok Carol memiliki sosok peran yang dilakukan oleh kaum laki-laki.



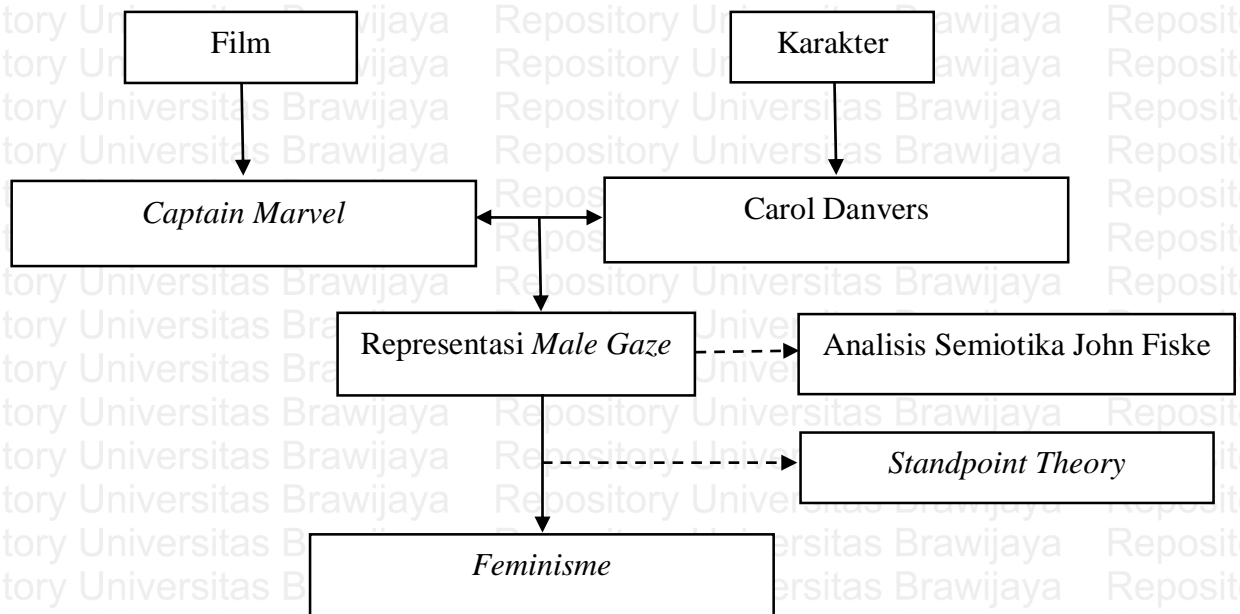
Sementara dalam penelitian yang dilakukan oleh Twyke Ridhatilla Ayu Sindy (2013) yang berjudul “*Male Gaze In Chicago Film*” dengan menggunakan Teori *Male Gaze* Laura Murvey. Pada film “Chicago” peneliti menemukan beberapa *scenes* dalam film tersebut. Kemudian film ini membawa banyak keyakinan jika perempuan menjadi objek pandangan laki-laki untuk dipenuhi keinginan para penonton terutama para pria.

Persamaan dan perbedaan penelitian dengan penelitian penulis terdahulu adalah penggunaan media film yang digunakan sebagai objek penelitian, dimana peran perempuan Roxie Hart memiliki tekstur badan dan cara berpakaian yang menarik kaum laki-laki, sedangkan penulis menggunakan penelitian film *Captain Marvel* menunjukkan adanya sosok perempuan yang tangguh dan ketika Carol belum mendapatkan kekuatannya Carol merupakan sosok perempuan yang gagal dan lemah hal ini dapat menggambarkan bagaimana diskriminasi gender yang pernah dialami oleh Carol Danvers dalam masa lalunya saat menjalani orientasi untuk menjadi pilot perempuan Angkatan Udara. Penelitian ini menggunakan film *Captain Marvel* dengan fokus pembahasan tentang representasi *feminisme*. Di dalam penelitian ini menekankan pada konsep *feminisme* dan dianalisis menggunakan teori semiotika John Fiske untuk mengkonstruksi *Captain Marvel* sebagai superhero.



2.7 Kerangka Pemikiran

Film merupakan salah satu produk dari media massa yang seringkali tidak sadar sering membuat relasi-relasi tertentu yang bias gender, seperti menempatkan perempuan pada posisi yang lemah. Perempuan lebih banyak memerankan sebagai *receptionist*, sekretaris, gadis yang disokong, dan perempuan yang ditindas dengan memerankan peran sebagai objek seksualitas laki-laki atau korban pelecehan. Sutradara-sutradara sering sekali menggambarkan perempuan sebagai manusia “cengeng” dan rendah diri (Gamble, 2010, h. 117).



Gambar 2. 5 Kerangka Pemikiran

Sumber : (Data diolah peneliti, 2019)



Berdasarkan alur kerangka penelitian diatas, penelitian ini menggunakan film *Captain Marvel* sebagai objek penelitian difokuskan terhadap karakter Carol Danvers sebagai tokoh utama kemudian ditelaah melalui sudut pandang *Male gaze* yaitu sudut pandang dari laki-laki dimana Perempuan adalah suatu objek seksual hasil konstruk kaum laki-laki. Digunakannya teori ini karena Teori *male gaze* sendiri berasal dari dua teori, dimana hal ini sejalan dengan permasalahan yang akan dikaji yaitu mengenai konsep *feminisme* yang terdapat dalam film *Captain Marvel*. Dalam mengkaji hal tersebut menggunakan metode analisis semiotika John Fiske berdasar tiga level yaitu level realitas, level representasi dan level ideologi. Lalu dikaitkan dengan teori sikap atau teori *standpoint* ini menjelaskan mengenai perspektif, posisi, *viewpoint*, atau *outlook* yang melekat pada diri seseorang, digunakannya teori ini untuk mempermudah dalam mengevaluasi mengenai permasalahan sehingga didapatkan hasil penelitian yang kompleks mengenai representasi *feminisme* dalam Film *Captain Marvel* ini.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif dengan analisis semiotika John Fiske yang menggunakan tiga teori yaitu realitas, representasi, dan ideologi.

Menurut (Kriyanto, 2006, h. 56) penelitian kualitatif bertujuan untuk menjelaskan fenomena dengan sedalam-dalamnya. (Moleong, 2014, h. 6) menyimpulkan penelitian kualitatif sebagai penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena berdasarkan pengalaman yang dialami oleh subyek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain secara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Penelitian ini dapat memberi gambaran secara cermat mengenai individu atau kelompok tertentu tentang keadaan dan gejala yang terjadi (Koentjaraningrat, 1993, h. 83).

Pada peneliti ini, peneliti akan menganalisis dan mengungkapkan secara terperinci tentang representasi *male gaze* dalam film berjudul *Captain Marvel* dengan menggunakan analisis semiotika John Fiske. Peneliti juga menggunakan paradigma konstruktivis (Juliana, 2017) menjelaskan paradigm konstruktivis merupakan penelitian yang berpandangan bahwa pengetahuan bukan hanya merupakan hasil pengalaman terhadap fakta, tetapi juga merupakan hasil konstruksi pemikiran subjek yang diteliti. Creswell (dalam Julian 2017) tujuan dari paradigma konstruktivis adalah bersandar sebanyak mungkin pada pandangan dari para



partisipasi tentang situasi tertentu. Seringkali makna-makna subjektif ini dinegosiasikan secara sosial dan historis. Dengan kata lain ragam realitas dibangun melalui interaksi dalam kehidupan sosial dan melalui norma-norma historis kultural yang berlaku dalam kehidupan suatu individu.

Selain itu peneliti juga menggunakan analisis semiotika. Semiotika adalah ilmu tentang tanda-tanda. Studi tentang tanda dan segala yang berhubungan dengannya, cara berfungsinya, hubungannya dengan tanda-tanda lain, pengirimannya dan penerimanya oleh mereka yang menggunakannya. Semiotika mempelajari sistem-sistem, aturan-aturan, konveksi-konveksi yang memungkinkan tanda-tanda tersebut mempunyai arti (Narbuko, 2005, h. 81). Analisis semiotika berupaya menemukan makna tanda termasuk hal-hal yang tersembunyi di balik sebuah tanda. Pemikiran pengguna tanda merupakan hasil pengaruh dari berbagai konstruksi sosial dimana pengguna tanda tersebut berbeda, karena sistem tanda sifatnya amat kontekstual dan bergantung pada pengguna tanda tersebut.

John Fiske berpendapat bahwa realitas adalah produk pokok yang dibuat oleh manusia. Di sini Fiske berpandangan bahwa apa yang ditampilkan di layar kaca, seperti film yang merupakan realitas sosial. John Fiske kemudian membagi pengkodean dalam tiga level, dimana dalam hal ini juga berlaku pada film. Pertama, level realitas, yang kedua level representasi, dan yang ketiga level ideologi.



3.2 Fokus Penelitian

Penelitian ini berfokus pada karakter *male gaze* Vers atau Carol Danvers yang diperankan oleh Brie Larson dengan adegan-adegan didalam film *Captain Marvel*.

3.3 Unit Analisis Data

Unit analisis data merupakan upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, dan memilihnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain (Moleong, 2010, hal 248). Maka unit analisis data yang digunakan dalam peneliti ini adalah seluruh teks dalam film *Captain Marvel*. Teks dapat berupa dialog dan adegan baik verbal maupun non-verbal. Barnet dan Kafka (dalam Andreas, 2015) menjelaskan adegan sebagai suatu komponen atau unsur pembentukan film maupun cerita. Peneliti menganalisis di dalam sebuah film *Captain Marvel* ini yaitu dengan menggunakan kode-kode yang berada di dalam teori John Fiske sebagai berikut:

1. Penampilan

- a. Aspek yang berada dibawah kontrol seperti kostum dan atribut lainnya yang dipakai. Kostum Carol Danvers ketika menjadi *Captain Marvel* mendandakan bahwa Carol adalah *Superhero* perempuan.



Gambar 3.1 Carol Menggunakan Kostum *Captain Marvel*

(Sumber : Film *Captain Marvel*)

- b. Aspek yang kurang bisa dikontrol seperti tinggi badan, berat badan dan sebagiannya. Penampilan ini digunakan untuk mengirimkan pesan tentang kepribadian dan status sosial (Fiske, 2004, h. 96). Dengan adanya penampilan Carol yang tomboy menandakan bahwa carol merupakan wanita yang tangguh dan mampu mempresentasikan diri sebagai perempuan yang tidak lemah.



Gambar 3.3 Carol Menggunakan Baju Kesehariannya

(Sumber : Film *Captain Marvel*)

2. Perilaku

Perilaku mengacu pada aksi dan reaksi dari aktor dalam film. Pada umumnya dalam hubungannya dengan aktor lain maupun lingkungan sekitarnya. Terdapat berbagai jenis perilaku baik yang disadari maupun yang tidak disadari, terlihat maupun bersembunyi untuk dilakukan sukarela ataupun sebaliknya. Cara untuk duduk, berdiri ataupun berselonjor bisa mengkomunikasikan bagaimana cara pandang orang lain tentang pemaknaan sikap. Seperti Carol Danvers sedang menyelamatkan keluarga dari Skrull yang dianggap sebagai musuhnya sendiri bagi Kree. Carol berusaha untuk menebus atas kesalahpahaman selama ini dengan cara menyatuhkan keluarga Skrull yang terpisah-pisah di planet lain. Perilaku tersebut mempunyai makna dimana seorang perempuan *Superhero* memiliki *leadership* dan ingin membela yang benar.



Gambar 3.4 Bangsa SKrull beretmu berkumpul dengan keluarganya

(Sumber : Film *Captain Marvel*)

3. Lingkungan

Pada aspek lingkungan kali ini akan membahas mengenai lingkungan yang membangun atau membentuk makna dan karakter seseorang tokoh. Dari faktor lingkungan tersebut dapat menggambarkan tingkah laku seseorang. Seperti dahulu Carol adalah seorang perempuan angkatan udara yang bidangnya diminati oleh para kaum laki-laki. Maka dari itu makna yang terdapat pada lingkungannya tersebut dapat membentuk karakter Carol yang menjadikan dia sebagai perempuan yang tomboy.



Gambar 3.5 Carol dan Maria Saat Betugas di *Airforce*

(Sumber : Film *Captain Marvel*)

4. Dialog

Dialog merupakan bentuk penyajian kata-kata yang diucapkan oleh dua atau lebih aktor dalam film secara timbal balik. Percakapan tersebut dilaksanakan berdasarkan skenario yang telah dibuat dan dialog telah disusun untuk mendukung plot atau alur cerita. Menurut (Sidharta dan Sony) dialog merupakan gambaran dari logika berfikir, latar belakang serta interaksi antar satu tokoh dengan tokoh yang lain sehingga mengandung makna eksplisit maupun implisit (Fiske, 2004, h. 78). Seperti yang berada di dua dunia ini Dr. Lawson yang mengatakan “Tanpa kami, kau Cuma manusia” bentuk ucapan bahwa Carol Danvers ketika menjadi manusia tidak memiliki kekuatan super namun takdir Carol seperti mengubah kehidupannya, kemudian Carol Danvers mendapatkan kekuatan super. Dialog tersebut dapat direpresentasikan sebagai sosok pahlawan yang belajar dari kesalahannya untuk menjadi tak terkalahkan.



Gambar 3.6 Carol berada di dua dunia bertemu Dr. Lawson

(Sumber : Film *Captain Marvel*)

3.3 Sumber dan Jenis Data

Sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata dan tindakan selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain (Lofland dan Moleong, 2014, h. 157). Sumber data dalam penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu data primer dan sekunder.

3.3.1 Data Primer

Peneliti ini menggunakan sumber data primer yang di dapatkan dengan menonton langsung pada film *Captain Marvel*. Selanjutnya peneliti akan mengamati dan mencatat unsur-unsur semiotika di dalam film tersebut.

3.3.2 Data Sekunder

Data sekunder berupa fungsi refrensi serta literatural yang berkaitan dengan penelitian ini diperoleh melalui jurnal, internet, dan sebagian yang berhubungan dengan film *Captain Marvel*.



3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang dilakukan peneliti untuk memperoleh atau mengumpulkan data dengan tujuan mendapatkan informasi yang mendukung analisis (Kriyanto, 2007, h. 95). Beberapa proses dalam pengumpulan data, yaitu dokumentasi merupakan mencari data yang berkaitan dengan peneliti seperti buku, jurnal, dan internet. Sehingga dengan data-data yang diperoleh tersebut, penulis akan menjadikan sebagai sumber data utama dan mengaplikasikannya ke dalam analisis semioitka.

3.5 Teknik Analisis Data

Analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilih-milihnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensistensikannya mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain (Bodgan dan Biklen dalam Moleong, 2014, h. 248) jenis analisis data yang digunakan adalah deskriptif, menurut (Moleong, 2014, h. 149) pengamatan deskriptif berarti mengadakan pengamatan secara menyeluru terhadap sesuatu yang ada dalam latar penelitian. Jenis analisis ini bertujuan membuat deskripsi secara sistematis, faktual, dan akurat tentang fakta-fakta dan sifat-sifat populasi atau objek tertentu (Kriyanto, 2006, h. 69).

Analisis tersebut menggunakan tiga level yang disebut juga sebagai kode-kode televisive. Ketiga level tersebut yakni :

1. Level Realitas pada level ini merupakan peristiwa yang ditandakan (*enconded*) sebagai realitas. Kode sosial yang termasuk di dalamnya adalah



penampilan Carol yang menunjukkan dirinya adalah sosok pemimpin.

Kostum yang digunakan saat menjadi *air force* atau *Captain Marvel* menunjukkan adanya seorang perempuan yang memiliki perilaku seperti laki-laki. Riasan dari Carol merupakan wanita cantik dengan berdandan seperti anggota *air force*. Lingkungannya sendiri mayoritas adalah laki-laki sehingga Carol berdandan seperti laki-laki. Sikap yang ditampilkan oleh Carol layaknya seperti anggota *air forc* yang tidak murah dengan senyum dan memasang muka sinis. Percakapan antara Nick Fury yang dapat menunjukkan bahwa Carol adalah pahlawan yang dapat mengalahkan musuh-musuhnya.

2. Level Representasi merupakan kode-kode secara elektronik meliputi kamera, pencahayaan, perevisian, musik, dan suara. Elemen-elemen ini kemudian ditransmisikan ke dalam kode representasional yang dapat mengaktualisasikan antara lain narasi yang terdapat pada film *Captain Marvel* ini dapat membentuk karakter dari Carol seperti pada adegan Carol yang mengucapkan “Nick, *let’s go*” adegan ini menunjukkan bahwa Carol adalah seorang pemimpin yang sedang memberikan perintah. Konflik yang berada di film *Captain Marvel* ini yakni dimana bangsa Skrull difitnah oleh bangsa Kree dan mendapatkan perintah untuk menyerang Skrull dengan membujuk Carol yang memiliki kekuatan untuk menyerang bangsa Skrull. Aksi yang dilakukan oleh Carol menunjukkan bahwa dirinya adalah manusia yang memiliki kekuatan super dengan melawan bangsa Kree beserta pimpinannya dari aksi ini menunjukkan bahwa Carol adalah *superhero* yang



terkuat dengan memiliki kekuatan tidak dapat dikalahkan. *Setting* merupakan yang menghidupkan karakter dalam film contohnya seperti Carol ketika berubah menjadi *Captain Marvel* yang mengeluarkan energi dari inti bumi dengan menggunakan efek sinar cahaya yang terdapat pada seluruh tubuhnya.

3. Level ideologi dalam hal ini meliputi patriarki dimana posisi laki-laki dalam aspek berada di atas perempuan contohnya yaitu saat Nick Fury ingin menuntun Carol ketempat angkatan udara maka dari sistem patriarki di film ini dianggap lemah dan tertindas. Kelas dalam hal ini merupakan bentuk setara sosial dikalangan masyarakat dimana Carol merupakan kelas menengah kebawah dengan tidak memiliki kekayaan hanya rumah biasa, hal ini Carol berasal dari kalangan menengah kebawah.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum

4.1.1 Profil Film



Gambar 4.1 Cover film *Captain Marvel*

(Sumber : Film *Captain Marvel*)

Captain Marvel adalah film *Superhero* Amerika Serikat tahun 2019 yang disutradarai oleh Anna Boden dan Ryan Fleck dan diproduksi oleh Kevin Feige.

Film kedua puluh satu dari seri *Marvel Cinematic Universe*. Naskah film ini ditulis oleh Anna Boden, Lili Qadriana, Ryan Fleck, Geneva Robertson-Dworet dan Jac Schaeffer, sementara ceritanya ditulis oleh Nicole Perlman, Joe Schrapnel dan Anna Waterhouse berdasarkan komik *Carol Danvers* karya Roy Thomas dan Gene Colan. Film ini dibintangi oleh Brie Larson, Samuel L. Jackson, Ben Mendelsohn, Djimon Hounsou, Lee Pace, Lashana Lynch, Gemma Chan, Annette Bening, Clark Gregg dan Jude Law.



Pengembangan film dimulai pada bulan Mei 2013. Film ini secara resmi diumumkan pada Oktober 2014 sebagai film *Superhero* pertama yang dipimpin perempuan *Studios Marvel*. Nicole Perlman dan Meg LeFauve dipekerjakan sebagai tim penulis pada bulan April berikutnya setelah menyerahkan karakter secara terpisah. Cerita ini meminjam elemen-elemen dari alur cerita buku komik Roy Thomas tahun 1971 "Kree-Skrull War". Larson diumumkan sebagai Danvers di San Diego *Comic-Con* 2016, dengan Boden dan Fleck disewa untuk mengarahkan pada April 2017. Robertson-Dworet segera mengambil alih tugas penulisan naskah, dengan sisa pemeran ditambah dengan dimulainya pembuatan film. Pemotretan lokasi dimulai pada Januari 2018, dengan fotografi utama dimulai pada bulan Maret di California sebelum diakhiri di Louisiana pada Juli 2018. Jackson dan Gregg yang antara lain, mengulangi peran mereka dari film MCU sebelumnya secara digital ditiadakan dalam pasca-produksi hingga mencerminkan pengaturan film tahun 1990-an.

4.1.2 Sinopsis Film *Captain Marvel*

Pada 1995, di planet ibu kota Kekaisaran Kree, Hala, anggota *Starforce* Vers menderita amnesia dan mimpi buruk berulang yang melibatkan seorang wanita yang lebih tua. Yon-Rogg, mentor dan komandannya, melatihnya untuk mengendalikan kemampuannya sementara Intelejen Tertinggi, kecerdasan buatan yang mengatur Kree, mendesaknya untuk mengendalikan emosinya.

Selama misi untuk menyelamatkan seorang agen rahasia yang menyusup ke sebuah kelompok Skrull, alien berubah-ubah dengan siapa Kree berperang, Vers ditangkap oleh komandan Skrull, Talos. Sebuah penyelidikan ingatan Vers



membawa mereka ke Bumi. Vers lolos dan *crash* di Los Angeles. Kehadirannya menarik bagi S.H.I.E.L.D. agen Nick Fury dan Phil Coulson, yang menyelidikannya terganggu oleh serangan Skrull. Dalam pengejaran berikutnya, Vers pulih kristal yang mengandung kenangan yang diekstraksi sementara Fury membunuh Skrull menyamar sebagai Coulson. Talos, yang menyamar sebagai bos Fury Keller, memerintahkan Fury untuk bekerja dengan Vers dan mengawasi dia.

Menggunakan ingatannya yang diekstraksi, Vers dan Fury pergi ke instalasi Proyek Pegasus di pangkalan Angkatan Udara AS. Mereka menemukan Vers adalah seorang pilot yang diduga telah meninggal pada tahun 1989 ketika menguji mesin jet eksperimental yang dirancang oleh Dr. Wendy Lawson, yang diakui Vers sebagai wanita dari mimpi buruknya. Setelah Fury menginformasikan kepada S.H.I.E.L.D. dari lokasi mereka, sebuah tim yang dipimpin oleh Talos menyamar sebagai Keller. Fury menemukan tipu muslihat Talos dan membantu Vers melarikan diri dengan jet kargo bersama Goose, kucing hitam Lawson. Mereka terbang ke Louisiana untuk bertemu dengan mantan pilot Maria Rambeau, orang terakhir yang melihat Vers dan Lawson hidup.

Rambeau dan putrinya Monica mengungkapkan bahwa Vers adalah Carol Danvers, yang dulunya seperti keluarga bagi mereka. Talos, yang tiba tanpa senjata, menjelaskan bahwa Skrull adalah pengungsi yang mencari rumah baru dan Lawson adalah Mar-Vell, seorang ilmuwan Kree pemberontak yang membantu mereka. Talos memainkan rekaman pulih dari jet Lawson, mendorong Danvers untuk mengingat kecelakaan itu: Lawson dibunuh oleh Yon-Rogg untuk mencegahnya menghancurkan mesin sebelum Kree bisa memulihkannya. Menghancurkan mesin



sendiri, Danvers menyerap energi dari ledakan berikutnya, mendapatkan kekuatan tetapi kehilangan ingatannya.


Danvers, Talos, Fury, dan Rambeau menemukan laboratorium jubah Lawson yang mengorbit Bumi, tempat Lawson menyembunyikan beberapa Skrull, termasuk keluarga Talos, dan Tesseract, sumber daya mesin Lawson. Di sana, Danvers ditangkap oleh *Starforce* dan berinteraksi dengan Supreme Intelligence. Selama percakapan mereka, Danvers menghapus implan Kree yang menekan kekuatannya, memungkinkannya untuk mencapai potensi penuhnya. Dalam pertempuran berikutnya, Fury mengambil Goose, yang dinyatakan sebagai alien Flerken. Goose menelan Tesseract dan menggaruk bulunya, membutakan matanya dengan satu mata. Danvers menghancurkan pembom Kree, memaksa perwira Kree Ronan si Penuduh dan skuadronnya mundur, sebelum mengalahkan Yon-Rogg di Bumi dan mengirimnya kembali ke Hala dengan peringatan kepada Intelejen Tertinggi.

Danvers pergi untuk membantu Skrulls menemukan dunia rumah baru, meninggalkan Fury pager yang dimodifikasi untuk menghubunginya dalam keadaan darurat. Sementara itu, Fury menyusun inisiatif untuk menemukan pahlawan seperti Danvers, menamakannya setelah tanda panggilan Angkatan Udara, "Pembalas". Dalam adegan mid-credit, diatur pada 2018, pager diaktifkan sedang dipantau oleh Avengers ketika Danvers muncul. Dalam adegan pasca-credit, Goose naik ke meja Fury dan memuntahkan kembali Tesseract.





4.1.2 Karakter dan Tokoh *Captain Marvel*


Berikut adalah tokoh-tokoh dan karakter yang berada dalam film *Captain Marvel* :

Tokoh	Aktor/ Aktris	Karakter dan penokohan
	Carol Danvers	Seorang mantan A.S. Pilot pesawat tempur Angkatan Udara dan anggota unit militer elit Kree bernama <i>Starforce</i> yang DNAnyanya diubah selama kecelakaan, yang memberinya kekuatan super, proyeksi energi, dan penerbangan. Larson menggambarkan Danvers sebagai "orang yang percaya pada kebenaran dan keadilan" dan "jembatan antara Bumi dan luar angkasa", yang harus menyeimbangkan sisi Kree "tidak emosional" nya yang merupakan "pejuang yang luar biasa" dengan separuh manusia "cacat" nya yaitu "Hal yang akhirnya dia pimpin.



	<p><u>Nick Fury</u> <u>Direktur masa depan S.H.I.E.L.D.</u>, yang <u>saat ini adalah seorang birokrat tingkat rendah</u>. Fury <u>muncul tanpa penutup mata khasnya saat film ini dibuat sebelum ia kehilangan matanya</u>. <u>Feige menjelaskan bahwa Danvers adalah superhero pertama yang ditemui Fury, yang membuatnya berada di jalur ke mana karakter berada dalam film MCU modern.</u></p>
	<p><u>Talos</u> <u>Pemimpin berubah bentuk dari invasi Skrull Bumi yang bekerja menvamar dalam S.H.I.E.L.D. sebagai bos Fury, Keller. Mendelsohn menggambarkan kepribadian manusia Talos sebagai "kancing" dibandingkan dengan kepribadian Skrull yang "lebih santai". Mendelsohn membedakan antara keduanya dengan menggunakan aksen Amerika yang diilhami oleh mantan Menteri</u></p>



	<p><u>Pertahanan Amerika Serikat</u> <u>Donald Rumsfeld untuk</u> <u>penyamaran manusia dan aksen</u> <u>Australia asalnya untuk Talos:</u> <u>yang terakhir dipilih setelah</u> <u>"diskusi panjang"; karena apa yang</u> <u>Mendelsohn sebut sebagai</u> <u>"kebenaran bumi".</u></p>
	<p><u>Dr. Lawson /</u> <u>Mar-Vell</u> <u>Kecerdasan buatan yang</u> <u>merupakan perwujudan kolektif</u> <u>dari pikiran terbesar rakyat Kree.</u> <u>dan penguasa Kekaisaran Kree.</u> <u>Kecerdasan Agung muncul dalam</u> <u>bentuk yang berbeda untuk setiap</u> <u>orang, khususnya sebagai Dr.</u> <u>Lawson ke Vers. Jude Law</u> <u>menyatakan setiap anggota</u> <u>Starforce memiliki "hubungan</u> <u>khusus" dengan Intelejen</u> <u>Tertinggi, dan bahwa karakternya</u> <u>memiliki "perasaan tujuan ilahi</u> <u>karena hubungannya dengan</u> <u>makhluk yang lebih besar ini"</u></p>



Yon-Rogg

Komandan *Starforce* dan Danvers, yang melatihnya untuk menggunakan kekuatan barunya. Law mengatakan bahwa karakternya "didorong oleh kepercayaan pada kepemimpinan ilahi dari orang-orang Kree. Jadi dia hampir seorang pejuang yang saleh tidak diragukan lagi. konservatif tetapi inspirasi ional." Law juga menyatakan bahwa karakternya memiliki hubungan khusus dengan Danvers, yang ia pandang sebagai anak didik, yang menjadi sumber ketegangan dalam film dengan anggota *Starforce* lainnya.





	<p>Maria Rembeau</p>	<p>Salah <u> satu </u> <u> teman </u> <u> tertua </u> <u> Danvers </u> <u> dan </u> <u> sesama </u> <u> pilot </u> <u> AU. </u> <u> Dia </u> <u> adalah </u> <u> ibu </u> <u> tunggal </u> <u> untuk </u> <u> putri </u> <u> Monica. </u> <u> Rambeau </u> <u> sebagai </u> <u> "tanggung". </u> <u> Dia </u> <u> menggambarkan </u> <u> persahabatan </u> <u> antara </u> <u> Danvers </u> <u> dan </u> <u> Rambeau </u> <u> sebagai </u> <u> sama. </u> <u> dengan </u> <u> "daya </u> <u> saing </u> <u> main-main </u> <u> dan </u> <u> saling </u> <u> menghormati". </u></p>
	<p>Ronan</p>	<p><u> Seorang </u> <u> pejabat </u> <u> tinggi </u> <u> Kree. </u> <u> Dibandingkan </u> <u> dengan </u> <u> penampilannya </u> <u> di </u> <u> Guardians </u> <u> of </u> <u> the </u> <u> Galaxy, </u> <u> Ronan </u> <u> belum </u> <u> menjadi </u> <u> "fanatik </u> <u> radikal", </u> <u> dengan </u> <u> perannya </u> <u> dalam </u> <u> militer </u> <u> Kree </u> <u> bersinggungan </u> <u> dengan </u> <u> Starforce </u> <u> "dengan </u> <u> cara </u> <u> yang </u> <u> menarik". </u></p>

Table 4.1 Karakter dan Tokoh *Captain Marvel*

(Sumber : Data diolah peneliti, Film *Captain Marvel* (2019))



4.1.3 Data Produksi

Genre / Jenis Film	Action
Produksi	Marvel Studios
Distribusi	Walt Disney Studios Motion Pictures
Produser	Kevin Feige
Sutrada	Anna Boden dan Ryan Fleck
Penulis Cerita	Nicole Perlman, Joe Shrapnel dan Anna Waterhouse berdasarkan komik Carol Danvers karya Roy Thomas dan Gene Colan
Sinematografi	Ben Davis
Musik	Pinar Toprak
Tanggal Release	27 Februari 2019 (London) 6 Maret 2019 (Indonesia) 8 Maret 2019 (Amerika Serikat)
Negara	Amerika Serikat
Durasi	124 Menit
Bahasa	Inggris

Table 4.2 Data Produksi

(Sumber : Data diolah Peneliti)



4.2 Analisis Data

Sebelum menjabarkan dan menyampaikan hasil penelitian tentang bagaimana gerakan *Male Gaze* digambarkan pada tokoh utama dalam film *Captain Marvel* maka peneliti melakukan beberapa hal. Pertama, pembedaan *scene-scene* dan dialog yang berfokus pada adegan tokoh Carol Danvers ditampilkan. Kemudian peneliti menginterpretasi teks yang diperoleh dari pembedaan setiap *scene* dan dialog lalu akan dianalisis dengan analisis semiotika John Fiske. Agar lebih detail digunakan tahapan analisis tiga tahap dari John Fiske, yakni :

1. Reality

- a. *Gesture*
- b. Ekspresi Wajah
- c. Penampilan
- d. Perilaku
- e. Ucapan
- f. Lingkungan
- g. Suara

2. Representastion

- a. *Camera angle*
- b. *Lighting*
- c. *Editing*
- d. Narasi
- e. Konflik
- f. *Setting*
- g. Musik
- h. Aksi
- i. Karakter

3. Ideologi

- a. Patriarki
- b. Kelas



4.2.1 Level Realitas

Realitas adalah peristiwa yang ditandakan (*encoded*) sebagai realitas. Kode-kode yang akan dibahas dalam level pertama yakni :

a. *Gesture*

Gesture membolehkan individu untuk mengkomunikasikan berbagai bentuk perasaan dan pandangan, dari menghina dan kebencian sampai menyutujui dan kasih sayang, terkadang bersamaan dengan bahasa tubuh serta perkataan saat berbicara. Berdasarkan pengertian *gesture* yang merupakan suatu bentuk komunikasi non-verbal dengan aksi tubuh yang terlihat mengkomunikasikan pesan-pesan tertentu, baik sebagai pengganti wicara atau bersamaan dan paralel dengan kata-kata. *Gesture* mengikutkan pergerakan dari tangan, wajah, atau bagian lain dari tubuh. Seperti pada adegan yang berada dibawah ini.



Gambar 4.1 Carol tidak menggunakan atribut *Captain Marvel*

(Sumber : Film *Captain Marvel*)

Durasi (57:09) adegan (pertama)

Gesture Carol tidak menggunakan atribut *Captain Marvel*



Scene ini menggambarkan *gesture* wajah bahagia Carol saat berbicara dengan Fury sambil mengendarai pesawat untuk kabur dari *airforce* Pegasus menuju rumah Maria Rambeau untuk mengingat masalah Carol. Meskipun Nick Fury tidak saling mengenal satu sama lain dengan Carol, Nick berusaha untuk menunjukkan keakrabannya dengan Carol. *Gesture* Tertawa seseorang merupakan bentuk ungkapan perasaan. Maka, Simbolis mengenai senyuman dalam budaya yang Universal merupakan tanda adanya sebuah rasa yang menyenangkan dan bahagia. Suasana di dalam pesawat tersebut tampak gembira membuat mereka lupa dengan apa yang terjadi sebelumnya.



Gambar 4.2 *Gesture* Carol mengeluarkan tangan

(Sumber : Film *Captain Marvel*)

Durasi (1:45:34) adegan (kedua)

Gesture Carol mengulurkan tangannya kepada Yon-Rogg

Pada adegan ini Carol mengulurkan tangannya kepada Yon-Rogg yang telah terkena tembakan energi dari Carol karena Yon-Rogg menantang Carol untuk melawannya. Yon-Rogg yang murka Karena merasa Carol



menghianati bangsa Kree dan Yon-Rogg berusaha untuk mengembalikan keyakinan Carol agar kembali bergabung dengan bangsa Kree. Carol yang sudah memulih dengan ingatannya dan kaum Kree membuatnya lupa, Carol pun ikut murka dan kecewa mengapa bangsa Kree menghapus ingatan masa lalu Carol. Uluran tangan yang ditunjukkan pada adegan ini dianggap sebagai sebuah *gesture* untuk memberikan bantuan kepada orang lain. Hal ini menandakan bahwa Carol adalah seorang perempuan yang baik hati meskipun itu adalah musuhnya yang telah menghianati dirinya.



Gambar 4.3 *Gesture* Carol mengulurkan tangan kepada Nick Fury

(Sumber :Film *Captain Marvel*)

Durasi (1:49:24) adegan (ketiga)

Gesture Carol saat mengulurkan tangannya untuk salam ke Nick Fury

Pada adegan ini *gesture* Carol sedang berbincang dengan Fury mengenai alat komunikasi bantuan yang diambilnya oleh Carol agar tidak disalahgunakan dengan Fury. Alat komunikasi tersebut bisa digunakan untuk memanggil Carol dari planet lain, ketika membutuhkan pertolongannya. Saat Carol percaya kembali terhadap Nick, alat tersebut



dikembalikannya. Nick yang pernah mengkhianati Carol Ketika laki-laki mengajak untuk berjabat tangan dapat dimaknai sebuah pendekatan secara intim untuk saling mengenal. Namun dalam berbagai prespektif, jabat tangan dapat diartikan sebagai sebuah kesepakatan. Ekspresi Carol menunjukkan keakraban dalam berteman dengan Fury.



Gambar 4.4 Carol Berdiri Dengan Tegak Ketika Terjatuh

(Sumber : Film *Captain Marvel*)

Durasi (1:30:57) adegan (keempat)

Gesture Carol saat berdiri dengan tega ketika terjatuh

Pada adegan ini Carol terjatuh dari pesawat yang ia kendarai dan Dr. Lawson terbunuh oleh para bangsa Kree yang menembaknya. Carol bangkit dan melawan bangsa Kree untuk menyelamatkan dirinya dan menjaga inti energinya dari para bangsa Kree. Namun inti energy tersebut masuk kedalam tubuh Carol. *Gesture* dengan posisi berdiri tegak dan wajah keberanian tersebut menunjukkan bahwa Carol merupakan seorang perempuan yang sedang ingin melawan bangsa Kree. Dari *gesture* tersebut Carol memiliki jiwa seorang pahlawan karena dia mendapatkan kepercayaan



dari Dr. Lawson untuk melindungi inti energy yang dicari oleh para bangsa Kree.

b. Ekspresi Wajah (*expression*)

Ekspresi wajah merupakan bentuk komunikasi non-verbal dan bentuk penyampaian emosi raut wajah kepada penonton. Dalam sebuah film dokumenter biasanya raut wajah sesuai dengan ekspresi apa yang sedang dia alami dan kejadiannya. Dalam film *Captain Marvel*, Carol Danvers sering menggunakan ekspresi-ekspresi yang membuat penonton ikut hanyut dalam film tersebut. Hal tersebut tampak dalam beberapa adegan berikut ini.



Gambar 4.5 Ekspresi Emosional Carol bertarung dengan Yon-Rogg

(Sumber: Film *Captain Marvel*)

Durasi (03:04) adegan (pertama)

Ekspresi Carol saat sedang marah kepada Yon-Rogg

Pada adegan ini Carol sedang berlatih dengan Yon-Rogg. Saat Carol terbangun dari tidurnya dan bermimpi buruk tentang masa lalunya, Carol



mengajak Yon-Rogg untuk berlatih. Yon-Rogg bagi Carol adalah pemimpin sekaligus guru bagi Carol saat berada di Hala bangsa Kree. Ekspresi Carol pada adegan ini ditunjukkan ketika Carol sedang berlatih dan tidak dapat mengendalikan emosinya hingga mengeluarkan energi yang sangat kuat. Seorang perempuan yang tampak mengangkat alis, mengulum sebageaian bibir sambil menjulurkan tangannya dan mengeluarkan kekuatannya dapat diumpamakan sebagai ekspresi marah Carol.



Gambar 4.6 Ekspresi Kesal Carol saat Ditanya Tentang Identitas SHIELD

(Sumber: Film *Captain Marvel*)

Durasi (30:07) adegan (kedua)

Ekspresi angkuh Carol saat sedang ditanya oleh Fury tentang identitasnya.

Pada adegan ini Carol menunjukkan ekspresi wajah kesalnya kepada Nick Fury ketika ditanya tentang identitasnya. Nick yang sedang menyelidiki apa yang sedang terjadi Ekspresi tersebut dapat di representasikan ke dalam perilaku atau perasaan dari karakter Carol yang



angkuh dan maskulin tersebut. Hal ini menandakan bahwa Carol menunjukkan ekspresi kesalnya seperti laki-laki pada umumnya.



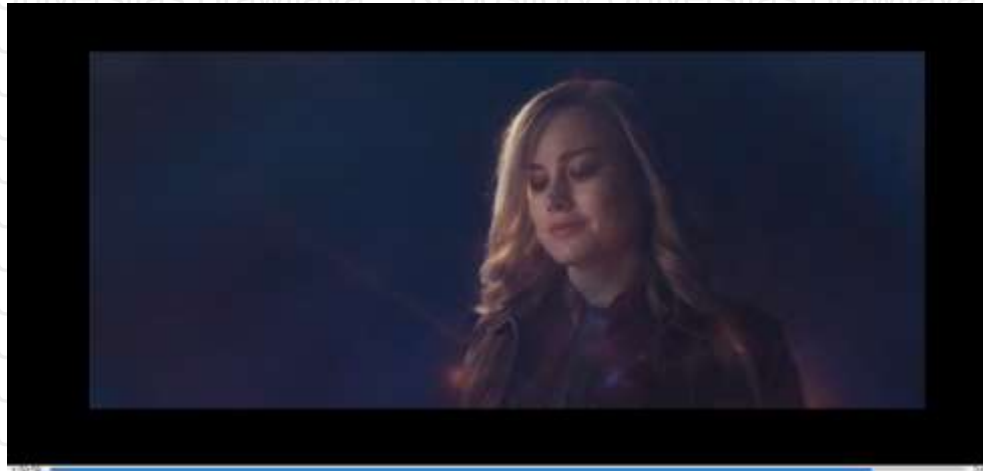
Gambar 4.7 Ekspresi Wajah Antusias Carol

(Sumber : Film *Captain Marvel*)

Durasi (37:20) adegan (ketiga)

Ekspresi wajah antusias Carol saat ingi mengambil motor

Pada adegan ini laki-laki yang mencoba untuk merayu Carol sedang mengenakan kendaraan motor besar. Ketika laki-laki tersebut memarkir kendaraan motor besar didepan toko, Carol melihat motor tersebut dan diambilnya oleh Carol untuk mengendarainya. Ekspresi wajah yang ditampilkan oleh Carol tersebut merupakan ekspresi antusias dan tenang. Hal ini menandakan bahwa Carol merupakan tipe orang yang optimis dalam memandang segala hal.



Gambar 4.8 Ekspresi Wajah Carol saat Tersenyum

(Sumber : Film *Captain Marvel*)

Durasi (1:50:58) adegan (keempat)

Ekspresi wajah Carol saat tersenyum

Pada adegan ini Carol sedang berada diluar angkasa yang membantu para Skrull untuk mencari rumah agar terhindar dari serangan para bangsa Kree. Ekspresi tersenyum dan penuh rasa bahagia tersebut menunjukkan bahwa Carol senang karena dapat membantu para bangsa Skrull yang telah hilang. Ekspresi wajah tersenyum merupakan wujud ekspresi yang dominan berupa kebahagiaan.



c. Penampilan (*appearance*)

Penampilan adalah sebuah keseluruhan tampilan fisik seseorang meliputi beberapa aspek dari gaya personal. Seperti mata, bentuk hidung, tinggi badan, berat badan, warna rambut, warna kulit dan bentuk fisik lainnya. Setiap orang biasanya menggunakan modifikasi bagian tubuh mereka dengan mewarnai warna rambut, kosmetik dan modifikasi lainnya. Setiap orang pribadi manusia juga memiliki penampilan yang berbeda-beda disebabkan oleh sebuah genetika maupun dandanan personal. Modifikasi seseorang dari hal yang medis seperti perawatan tubuh, jawab gigi, kaca mata ada sebuah makna yang ingin di sampaikan. Dari sebuah penampilan tersebut timbulah sebuah makna yang di sampikan oleh setiap personal. Karakteristik orang tersebut akan memberikan macam-macam makna yang akan di sampaikan. Dalam sebuah film dokumenter biasanya penampilan seseorang tidak ada unsur setingan yang lebih detail. Hal tersebut dapat ditunjukkan dalam beberapa adegan dari film *Captain Marvel*.



Gambar 4.9 Penampilan Carol saat Berada di Planet C-53

(Sumber: Film *Captain Marvel*)

Durasi 40:36 adegan (pertama)

Penampilan Carol saat berada di Planet C-53

Pada adegan ini Penonjol yang akan ditunjukkan dalam penokohan *Captain Marvel* yakni dari segi penampilan dapat dijelaskan bahwa Carol menggunakan pakaian tomboyannya saat berada di Planet C-53.

Penampilan khas Carol dalam adegan yang berada diatas tersebut, Carol sedang mengingat masalahnya yang berada dibar. Hal ini menunjukkan dalam cara berpakaian Carol yang maskulin daripada kefemininannya dengan menggunakan celana *jeans*, kaos, jaket dan dengan rambut yang diurainya. Celana jeans memiliki makna yaitu kebebasan. Seperti yang



dikutip oleh kainjeans.com pada tahun 1970 merupakan atribut yang menjadi simbol pemberontakan terhadap keamanan di Barat.



Gambar 4.10 Kostum Carol Bersama Pasukan Starforce Bangsa Kree

(Sumber: Film *Captain Marvel*)

Durasi (32:22) adegan (kedua)

Penampilan Carol saat menggunakan kostum Kree *Starforce*

Pada adegan yang kedua, penampilan Carol menggunakan Kostum Kree *starforce* saat melawan Skrull yang sedang menyamar menjadi manusia di dalam kereta. Kostum ini membuat Carol terlihat seperti seorang perempuan yang pemberani dan tetap menawan sehingga penonton akan menilai Carol adalah pahlawan yang hebat dan tidak terkalahkan. Pakaian secara tidak langsung merupakan salah satu cara untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan.



Gambar 4.11 Kostum Carol dan Maria menjadi Pilot

(Sumber: Film *Captain Marvel*)

Durasi (14:29) adegan (ketiga)

Penampilan Carol saat menggunakan kostum Pegasus *airforce*

Pada adegan yang ketiga dapat ditunjukkan bahwa penampilan Carol dan Maria saat sedang bertugas menjadi pilot di Pegasus *airforce*. Maria Rembeau adalah teman baik Carol yang tinggal bersama dengan putri Maria. kostum Pegasus *airforce* ini membuat Carol terlihat masuklin. Hal ini dapat menandakan bahwa kostum pilot yang digunakan Carol merupakan bentuk dari ketomboyannya dikarenakan pakain tersebut adalah pakaian yang digunakan oleh kaum laki-laki. Berbeda dengan Maria yang tetap menggunakan penampilan seperti adegan yang ada diatas ini tetap menunjukkan sisi ke femininannya.



Gambar 4.12 Kostum baru Carol menjadi *Captain Marvel*

(Sumber: Film *Captain Marvel*)

Durasi (18:25) adegan (keempat)

Carol saat menggunakan kostum *Captain Marvel*

Beberapa kostum Carol yang dikenakan dalam adegan keempat ini Carol sedang menggunakan kostum *Captain Marvel* yang disesuaikan dengan warna dari lambang garuda *airforce* Amerika. Adegan ini Carol sedang ingin menolong para Skrull untuk mencari tempat tinggal yang aman dan terhindar dari serangan kaum Kree. Hal ini menandakan bahwa Carol adalah Pahlawan Super perempuan yang memiliki jiwa kepemimpinan dan bertanggung jawab.



d. Perilaku (*behavior*)

Prilaku adalah aksi atau reaksi dari sebuah objek yang berhubungan dengan lingkungan. Prilaku dapat di ukur dengan norma norma dan kotrol sosial. Perilaku manusia dapat terpengaruhi oleh sebuah lingkungan dan perilaku seseorang dalam sebuah film documenter biasanya terlihat dari cerminan daerah dimana film documenter tersebut di produksi. Dalam film *Captain Marvel*, Carol Danvers cenderung berperilaku seperti laki-laki.

Sehingga dalam film ini, Carol Danvers lebih banyak adegan-adegan yang biasanya dilakukan laki-laki. Berikut adegan-adegan yang menunjukkan perilaku tomboy Carol Danvers.



Gambar 4.13 Perilaku Carol Mengendarai Motor Laki-laki menelusuri Pegasus

(Sumber: Film *Captain Marvel*)

Durasi (37:27) adegan (pertama)

Carol sedang mengendarai motor laki-laki saat menelusuri Pegasus *airforce*

Pada adegan ini Carol mengambil motor laki-laki yang sedang menggodanya, ketika pria tersebut masuk ke dalam toko. Kemudian Carol mencuri motor pria tersebut untuk digunakan sebagai alat transportasi dalam



menelusuri Pegasus *airforce*. Perilaku tersebut menunjukkan bahwa Carol mampu mengendarai kendaraan laki-laki.



Gambar 4.14 Carol sedang memerintah Nick

(Sumber: Film *Captain Marvel*)

Durasi (47:02) adegan (kedua)

Carol memerintah Fury

Pada adegan ini Fury yang sedang asik dengan seekor kucing atau juga disebut flarkin yang berwujudkan sebagai seekor kucing. Carol memerintah Fury untuk segera masuk ke dalam *lift*. Perilaku tersebut menunjukkan bahwa Carol merupakan seorang pahlawan super perempuan yang tidak terkalahkan. Perilaku kepemimpinan ini dapat ditunjukkan dari segi pekerjaan Carol sebagai *airforce* atau karakter Carol yang maskulin tersebut.



Gambar 4.15 Perilaku Carol yang Menyanyi Anak dari Maria Rambeau

(Sumber : Film *Captain Marvel*)

Durasi (1:49:47) adegan (ketiga)

Perilaku Carol yang menyayangi putri dari Maria Rambeau

Pada adegan ini Carol sedang memeluk anak Maria Rembeau sebelum pergi meninggalkan Maria sahabatnya dan anaknya untuk selamanya karena Maria harus menjaga para bangsa Skrull dan menjaga inti energy yang dicari oleh bangsa Kree. Perilaku tersebut dapat ditunjukkan bahwa Carol memeluk anak Maria dan mengucapkan “Terima kasih, Letnan Pembuat Onar”. Hal ini menandakan bahwa Carol sangat menyayangi putri Maria yang selalu membuatnya tersenyum. Perilaku Carol memberikan arti bahwa dia adalah seorang berhati penyayang meski Carol ditinggalkan oleh keluarganya. Perilaku berpelukan merupakan bentuk ekspresi kasih sayang pada pihak lain.



Gambar 4.16 Perilaku Carol saat Main oleh Skrull

(Sumber : Film *Captain Marvel*)

Durasi (1:26:11) adegan (keempat)

Perilaku Carol terhadap anak dari Skrull

Pada adegan ini Carol menunjukkan perilaku Carol yang sedang diajak bermain oleh anak Skrull dan mengingat bahwa Carol jaga dalam bermain pinball dengan *score* tertinggi. Perilaku dengan mengulurkan tangan dan menggandeng anak Skrull menandakan bahwa Carol memberikan pertolongannya atau menyelesaikan persoalan terhadap bangsa Skrull.



e. Cara Berbicara (*Speech*)

Cara berbicara memiliki sebuah intonasi pada pendekatan tujuan apa yang dibuat oleh filmmaker. Lingkungan penampilan dan perilaku memiliki kaitan oleh aktor yang di perankan. Dalam konteks berbicara juga aksen akan menunjukkan karakteristik seorang aktor dan bahasa saat berbicara biasanya sesuai dengan bahasa induk produksi film tersebut. Dalam film *Captain Marvel* dapat ditunjukkan ke dalam beberapa adegan berikut ini.



Gambar 4.17 Cara Berbicara Carol Saat Bertanya Kepada Petugas Keamanan C-53

(Sumber : Film *Captain Marvel*)

Durasi (00:24:28) adegan (pertama)

Cara berbicara Carol yang mencoba ramah kepada Petugas Keamanan Planet C-53

Pada adegan ini, Carol Danvers yang jatuh di Planet C-53 setelah melawan Thalos. Pada saat itu, Vers tersesat jatuh di sebuah *Blockbuster Video* pada Planet C-53. Karena Vers ingin berkomunikasi dengan Yon-Rogg tetapi dia belum menemukan adanya tempat umum yang menyediakan



alat komunikasi, maka Vers mencoba untuk berkomunikasi dengan petugas keamanan di sekitar dia jatuh. Sehingga Vers mencoba untuk berbicara dengan ramah kepada petugas keamanan untuk memperkenalkan diri dan meminta bantuan untuk menunjukkan tempat umum yang menyediakan alat komunikasi.



Gambar 4.18 Cara Berbicara Carol kepada Fury Untuk Memastikan Tidak Ada Alat Komunikator Lagi Yang Untuk Menjebak Carol

(Sumber : Film *Captain Marvel*)

Durasi (00:53:33) adegan (kedua)

Cara berbicara Carol dengan tegas kepada Fury

Adegan tersebut terjadi saat Carol dan Fury mencoba melarikan diri dari kejaran pasukan Talos. Pada saat itu, Carol berbicara dengan tegas kepada Fury untuk memberikan alat komunikasinya supaya Fury tidak lagi membohongi Carol dan supaya Talos tidak lagi melacak keberadaannya.



Gambar 4.19 Cara Berbicara Carol Saat Sedang Emosi

(Sumber : Film *Captain Marvel*)

Durasi (1:14:19) adegan (ketiga)

Cara berbicara Carol kepada Maria Rambeau saat emosi

Pada adegan ini, Carol meluapkan kekesalan dan kekecewaannya, karena selama ini Carol tidak mengingat jati dirinya setelah kejadian yang menyimpannya. Selain itu Carol merasa telah dibohongi oleh Yon-Rogg karena ternyata yang telah membunuh Mar-Vell adalah Yon-Rogg sendiri. Sehingga selama ini, Carol merasa dipermainkan dan dimanfaatkan saja oleh Yon-Rogg dan pasukannya.



Gambar 4.20 Cara berbicara Carol dengan Tenang saat Bertemu Keluarga Talos

(Sumber : Film *Captain Marvel*)

Durasi (1:24:51) adegan (keempat)

Cara berbicara Carol dengan tenang kepada keluarga Talos.

Pada adegan tersebut, ditunjukkan bahwa Carol Danvers berusaha berbicara dengan tenang kepada keluarga Talos yang telah ditemukan. Carol Danvers berusaha untuk berbicara dengan tenang dan akrab untuk mendekati keluarga Talos, bahwa dia tidak akan melukai keluarga Talos.

Hal tersebut terungkap saat semua kebenaran telah diungkap saat kotak hitam pesawat yang dikendalikan Carol Danvers dan Mar-Vell mengalami kecelakaan. Dan diceritakan oleh Talos bahwa selama itu Mar-Vell lah yang berusaha menyelamatkan keluarga Talos.



Gambar 4.21 Cara Berbicara Carol Saat Berperang Melawan Starforce dalam Wujud Mar-Vell

(Sumber : Film *Captain Marvel*)

Durasi (1:30:46) adegan (kelima)

Cara berbicara Carol saat berperang melawan bangsa *Starforce* dalam wujud Mar-Vell.

Pada adegan tersebut, Carol Danvers telah mengetahui bahwa selama ini Yon-Rogg telah memanfaatkannya dan kekuatannya saja. Bahkan dari rekaman kotak hitam menyatakan bahwa Yon-Rogg lah yang membuat Mar-Vell meninggal dunia. Setelah mengetahui hal tersebut, Carol Danvers dan timnya berusaha menyelamatkan keluarga Talos yang telah terpisah. Dan Carol Danvers harus berperang dengan *Starforce* dengan wujud Mar-Vell yang memberikan kekuatan kepadanya. Carol Danvers pun mencoba melawan perwujudan Mar-Vell tersebut dengan ketegasannya dalam berbicara dan melawannya.



f. Lingkungan (*environment*)

Lingkungan dalam film merupakan salah satu faktor yang juga penting dalam memberikan karakter pada tokoh. Melalui lingkungan, dapat membentuk suatu karakter pada seorang pemain. Begitu pula dalam film *Captain Marvel* ini, Carol Danvers cenderung berada dalam lingkungan yang mayoritas terdiri dari laki-laki dan sering bermain atau dikelilingi oleh kaum laki-laki seperti pada adegan yang ada dibawah ini.



Gambar 4.22 Carol Ketika Masa Kecilnya Mengikuti Balap Mobil

(Sumber : Film *Captain Marvel*)

Durasi (15:04) adegan (pertama)

Carol ketika masa kecilnya sedang mengikuti lomba balap mobil

Pada adegan ini menunjukkan bahwa ketika masih kecil Carol sudah mulai menggemari dan mengikuti lomba mobil balap yang biasa dimainkan oleh laki-laki. Carol pada adegan ini sedang mengikuti lomba mobil balap kemudian ia kalah dan dimarahi oleh Ayah Carol bahwa tidak boleh mengikuti lomba permainan mobil balap tersebut. Hal ini merupakan



lingkungan yang dapat membentuk karakter seorang anak atau Carol yang suka bermain dengan teman laki-lakinya dan melakukan kegiatan yang biasa dilakukan oleh laki-laki.



Gambar 4.23 Lingkungan Carol saat Melakukan Latihan Airforce

(Sumber: Film *Captain Marvel*)

Durasi (15:29) adegan (kedua)

Carol Danvers saat melakukan latihan di *airforce*

Berikut ini adegan yang kedua ditunjukkan oleh lingkungan Carol Danvers dalam film *Captain Mavel*, ketika Carol sedang berlatih melompati tali-tali hingga akhirnya Carol terjatuh. Kemudian Teman angkatan udaranya meremehkan Carol dan berkata “ia tidak akan berhasil” dalam mengikuti latihan-latihan yang diberikan oleh Pegasus *airforce*. Lingkungan yang memiliki mayoritasnya laki-laki, membuat Carol tidak ingin terlihat lemah justru membuat dirinya semakin termotivasi meskipun Carol selalu gagal dalam melakukannya. Lingkungan Carol tersebut membuatnya



menjadi seseorang perempuan yang tidak lemah dan selalu menunjukkan bahwa dirinya mampu melakukan tugas dari seorang laki-laki.



Gambar 4.24 Carol Saat Berbeda di Bar dengan Maria

(Sumber : Film *Captain Marvel*)

Durasi (15:55) adegan (ketiga)

Carol saat berada di bar dengan Maria

Pada adegan ini Carol mengingat masa-masa ketika Carol sedang bersenang-senang di bar bersama teman dekat Carol yakni Maria. Adegan yang berada di atas dapat kita lihat bahwa lingkungan Carol mayoritasnya laki-laki. Hal ini menandakan bahwa Carol terlihat bahagia dan nyaman ketika bersama dengan teman laki-lakinya.



Gambar 4.25 Carol saat Berbeda di Markas Pegasus

(Sumber : Film *Captain Marvel*)

Durasi (43:29) adegan (keempat)

Carol saat berada di markas Pegasus bersama Fury.

Pada adegan tersebut, Carol berada dalam lingkungan markas besar Pegasus kepolisian. Sehingga ketika dalam lingkungan tersebut, Fury yang mengantarkannya bersamanya mencoba memberikan topi S.H.I.E.L.D untuk penyamarannya dalam mencari data mengenai jati diri Carol Danvers dan Mar-Vell.



Gambar 4.26 Carol Saat Berbeda di Rumah Maria

(Sumber : Film *Captain Marvel*)

Durasi (01:01:15) adegan (kelima)

Carol saat berada di kediaman Maria bersama anak Maria.

Pada adegan tersebut, Carol sedang berada di lingkungan rumah Maria untuk mencari tahu jati dirinya karena Carol tidak dapat mengingat apapun tentang dirinya. Setelah mendapatkan beberapa informasi di markas Pegasus bersama Fury, maka Carol dan Fury menuju kediaman Maria untuk mencari informasi tentang dirinya.



g. Suara (*Sound*)

Suara dapat meliputi dialog, musik dan efek suara. Dalam teknik suara lah yang di gunakan oleh si filmmaker untuk memiliki suara-suara yang unik dan menarik. Suara memiliki peran yang aktif untuk mendukung emosi para penonton. Suara yang di keluarkan dalam sebuah film sesuai dengan reka adegan apa yang ingin di sampaikan oleh para filmmaker dengan tujuan apa yang di sampaikan oleh filmmaker. Suara dalam sebuah film dapat mengatur alur jalannya sebuah film dan mengatur kontrol emosi para penontonya.

Adegan-adegan pada film *Captain Marvel* banyak terdapat efek-efek suara yang digunakan. Mulai dari suara tembakan saat berperang, efek suara kereta, bahkan efek saat masa lalu Carol Danvers diulang kembali. Efek suara yang sering terdengar digunakan adalah efek tembakan saat berperang. Mulai dari berperang melawan bangsa Skrull sampai efek berperang memperebutkan inti kekuatan dengan pasukan *Starforce*. Selain itu juga sering terdengar efek suara pesawat pada adegan-adegan film *Captain Marvel*.



Gambar 4.27 Efek Suara Saat Pasukan *Starforce* Berperang Dengan Bangsa Skrull

(Sumber : Film *Captain Marvel*)

Durasi (13:13) adegan (pertama)

Efek suara tembakan saat perang antara pasukan *Starforce* dengan bangsa Skrull.

Dalam adegan tersebut banyak efek suara tembakan senjata maupun deru langkah kaki yang menyerang. Selain itu juga terdapat efek suara benda jauh sehingga membuat penonton dapat merasakan hentakan tubuh saat jatuh pada saat berperang. Suara keras tembakan pada adegan ini menunjukkan adanya sebuah konflik dan dapat menambah keseruan dalam film.



Gambar 4.28 Efek Suara Saat Vers Berperang Dengan Bangsa Skrull

(Sumber : Film *Captain Marvel*)

Durasi (32:48) adegan (kedua)

Efek suara saat Vers berperang melawan bangsa Skrull di Planet C-53.

Pada saat adegan Vers berperang melawan bangsa Skrull yang banyak menyamar sebagai manusia, juga banyak efek suara yang digunakan. Mulai dari efek suara tembakan cahaya, efek laju kereta api, sampai efek suara mobil tabrakan pada saat berperang melawan bangsa skrull yang banyak menyamar menjadi manusia.



Gambar 4.29 Efek Suara Saat Vers Melihat Massa Lainnya

(Sumber Film *Captain Marvel*)

Durasi (01:29:27) adegan (ketiga)

Efek suara saat Vers melihat masa lalunya

Terdapat efek suara yang berbeda pula pada saat adegan mengulang kejadian masa lalu Carol Danvers. Mulai dari suara yang mulai menggema karena efek suara masa lalu, sampai efek suara ejekan teman-teman Carol Danvers pada masa lalu. Hal ini menandakan bahwa efek suara masa lalu Carol dapat membuat ingatannya kembali pulih dan tersadar. Ucapan “Jangan berdiri!” tersebut dapat menyadarkan bahwa Carol hanyalah manusia biasa yang tidak memiliki kekuatan dan selalu terjatuh ketika belum menjadi seorang *Superhero Captain Marvel*.



4.2.2 Level Representasi

Level Representasi adalah realitas yang terkode dalam *encoded electronically* harus ditampilkan pada *technical codes*, seperti kamera, *lighting*, *editing*, musik, dan suara. Dalam bahasa tulis yaitu kata, kalimat, foto, grafik sedangkan dalam bahasa gambar ada kamera, tata cahaya, *editing* musik, dan lainnya. Elemen ini kemudian ditransmisikan ke dalam kode representasional yang dapat mengaktualisasikan karakter, narasi, *action*, dialog, dan *setting*.

a. *Camera angle / shot size*

Camera angle atau *shot* memiliki peran dalam memunculkan karakterisasi suatu tokoh film. Sudut pandang *angle camera* adalah sudut pengambilan gambar foto maupun video. Penentuan *angle* secara tepat akan menghasilkan *shot* yang baik. *Angle* dapat mempengaruhi emosi dan psikologi penonton, karena *shot* yang dihasilkan bisa bersifat objektif, subyektif, atau merupakan sudut pandang tokoh dalam film.



Gambar 4.30 Adegan Saat Yon-Rogg Belatih dengan Carol.

(Sumber : Film *Captain Marvel*)

Durasi (03:06) adegan (pertama)

Camera angle saat Yon-Rogg berlatih dengan Danvers

Dialog : “Kendalikan.”

Sound Efek : Mengeluarkan tembakan energi dari tubuh Carol

Background Musik : Menegangkan

Camera angle pada adegan Yon-Rogg berlatih dengan Carol

Danvers tersebut menunjukkan bahwa adanya kepalan tangan Carol

Danvers yang membuat efek begitu nyata terlihat dengan jelas. *Camera*

angle pada adegan tersebut, menghasilkan efek yang nyata sehingga

membuat penonton semakin ikut hanyut dalam setiap adegan-adegan yang diceritakan.



Gambar 4.31 Camera Angle Pasukan Starforce

(Sumber : Film *Captain Marvel*)

Durasi (07:04) adegan (kedua)

Camera angle Pasukan Starforce

Visual: Tim Starforce sedang menyerang para Skrull dengan *Medium Shot* dengan tampak Carol memimpin barisan

Suasana: Planet

Pada adegan tersebut, terlihat *camera angle* yang begitu bagus karena posisi pasukan Starforce yang terlihat kompak dan serasi. Posisi atau *angle* dalam suatu film sangatlah menentukan keserasian dan keindahan.

Adegan tersebut terlihat enam orang pasukan Starforce yang berjalan beriringan untuk menghadapi musuh.



b. Pencahayaan (*lighting*)

Pencahayaan atau *lighting* dapat menambah efek yang lebih nyata dalam film. Efek pencahayaan tersebut dapat menambah ketertarikan dan keseruan dalam menghayati adegan-adegan yang dimainkan. Begitu juga dalam film *Captain Marvel* ini, banyak pencahayaan yang sangat menarik dan menunjang dalam adegan-adegan yang dimainkan. Seperti ditampilkan dalam beberapa gambar berikut ini.



Gambar 4.32 Pencahayaan Saat Carol Berperang Melawan Bangsa Skrull
(Sumber: Film *Captain Marvel*)

Durasi (21:08) adegan (pertama)

Pencahayaan saat Carol berperang dengan bangsa Skrull

Setting: Pesawat Skrull

Sound efek : Tembakkan energi Carol

Background musik : Musik menegangkan

Pada adegan tersebut adalah adegan dimana Carol Danvers berperang melawan bangsa Skrull. Dalam setiap adegan perang tersebut



terdapat banyak efek pencahayaan dalam senjata dan kekuatan yang dimiliki Carol Danvers, sehingga membuat efek yang semakin nyata. Kekuatan yang dimiliki oleh Carol Danvers membuat efek cahaya yang sering terlihat, sehingga semakin menghidupkan cerita dalam setiap adegan yang dimiliki film *Captain Marvel*.



Gambar 4.33 Pencahayaan Carol Saat Menyerap Energi Yang DI Cari Bangsa Kree

(Sumber : Film *Captain Marvel*)

Durasi (1:09:57) adegan (kedua)

Pencahayaan saat Carol Danvers menyerap inti energi yang dicari pasukan *Starforce*.

Setting : Sebuah danau

Sound efek : Tembakan energi yang masuk ke dalam tubuh Carol

Background Musik : Keras dan Menegangkan

Adegan ini menunjukkan adanya efek cahaya yang nyata dalam cerita. Dalam adegan ini menunjukkan saat Carol Danvers mencoba melindungi inti energi yang dibawa Dr. Lawson dari tangan pasukan



Starforce. Untuk melindungi inti energi tersebut maka Carol Danvers menembakkan inti energi tersebut dan menyerap kekuatan inti energi yang diciptakan Dr. Lawson. Efek cahaya yang ditampilkan begitu nyata sehingga membuat penonton semakin ikut hanyut dalam setiap cerita dalam film *Captain Marvel*.



Gambar 4.34 Pencahayaan saat Carol Melawan Hologram menyerupai Dr. Lawson

(Sumber: Film *Captain Marvel*)

Durasi (1:31:21) adegan (ketiga)

Pencahayaan saat Carol berperang dengan Dr. Lawson

Setting : ruangan dimensi

Sound efek : Tembakan energi Mar-Vell dan Carol

Background Musik : Keras dan Menegangkan

Pada adegan ini Carol ditampilkan dengan pencahayaan karena kekuatan yang dikeluarkan untuk melawan Mar-Vell atau Dr. Lawson. Efek cahaya yang begitu bagus dan terlihat nyata tersebut membuat adegan



semakin nyata dan hidup. Sehingga penonton semakin hanyut dalam setiap adegan dan cerita yang ditampilkan.

c. *Editing*

Editing adalah suatu proses *edit* terhadap suatu adegan-adegan film, yang mana pada proses tersebut seorang *editor* memilih atau menyunting gambar dengan cara memotong-motong gambar atau adegan selanjutnya menggabungkan potongan-potongan tersebut menjadi suatu film yang pas dan baik untuk disaksikan. Dalam proses *editing*, tidak cukup hanya menggabungkan saja tetapi banyak variabel yang juga harus diketahui misalnya adanya sentuhan rasa dalam memandang sebuah *angel camera* yang baik, sehingga dapat memberikan sentuhan editing yang menarik.

Hal tersebut juga terjadi dalam pembuatan film *Captain Marvel*. Proses editing juga dilakukan untuk memberikan efek dan proporsi yang teratur dan pas untuk dapat dinikmati penonton. Salah satunya nampak dalam adegan berikut ini.



Gambar 4.35 Editing Saat Menampilkan Efek Kekuatan Carol

(Sumber: Film *Captain Marvel*)

Durasi (29:18) adegan (pertama)

Editing saat penampilan efek kekuatan Carol melawan bangsa Skrull.

Setting : Planet C-53

Sound efek: Tembakan energi Carol

Background Musik : Keras dan menegangkan

Pada adegan tersebut nampak adanya serangan dari bangsa Skrull yang menyerang Carol Danvers bersama Fury dan timnya. Selanjutnya Carol Danvers mulai membalas serangan dari bangsa Skrull yang sedang menyamar menjadi manusia tersebut. Sehingga dari proses *editing* tersebut dihasilkan sebuah hasil dan efek yang sangat nyata yang dapat dinikmati penonton.



d. Narasi

Narasi merupakan suatu teks atau percakapan dalam suatu film yang menyajikan serangkaian peristiwa menurut kejadian atau kronologis. Narasi juga dapat diartikan sebagai suatu karangan tentang serangkaian kejadian yang diatur berdasarkan urutan waktu. Narasi adalah suatu bentuk wacana yang sasaran utamanya ialah tindak-tanduk yang dijalin dan dirangkaikan menjadi sebuah peristiwa yang terjadi dalam kesatuan waktu.

Dalam karangan narasi (cerita) umumnya ada pelaku, peristiwa, konflik, dan penyelesaiannya. Peristiwa yang ada dalam karangan narasi dapat berupa hal-hal yang bersifat realitas maupun imajinatif (khyalan) belaka. Narasi mementingkan urutan kronologis dari suatu peristiwa serta masalah. Pengarang bertindak sebagai sejarawan atau tukang cerita. Karangan narasi memiliki ciri-ciri seperti bersumber dari fakta atau sekedar fiksi, beberapa rangkaian peristiwa, dan bersifat menceritakan.

Dalam film *Captain Marvel* tersebut, juga memiliki narasi-narasi yang menggambarkan adegan dan kejadian yang nyata yang dialami. Narasi-narasi tersebut membuat setiap kejadian atau adegan menjadi nyata. Selain itu setiap narasi juga pasti memiliki tujuan dan sasaran tertentu. Berikut contoh narasi dari setiap adegan dalam film *Captain Marvel*.



Gambar 4.36 Narasi Carol Saat Bertemu Dengan Pemimpin Intelengensi

(Sumber: Film *Captain Marvel*)

Durasi (06:47) adegan (pertama)

Narasi pada saat Carol dimotivasi oleh pimpinan intelengensi *Starforce*

Pada adegan ini, Carol Danvers diberikan suatu motivasi untuk terus bekerja, bertugas atau melayani dengan baik dan penuh kehormatan.

Ucapan Mar-Vell kepada Carol “Melayanilah dengan baik dan penuh kehormatan.” ini memberikan suatu motivasi yang baik dalam diri Carol

Danvers sehingga nilai kehidupan yang tertuang juga tersampaikan dengan

baik bahwa dalam bertugas haruslah bertugas dengan baik dan penuh kehormatan dalam segalanya.



Gambar 4.37 Narasi saat Carol Danvers digoda oleh pemuda bermotor
(Sumber: Film *Captain Marvel*)

Durasi (35:41) adegan (kedua)

Narasi pada saat Carol Danvers dirayu oleh lelaki bermotor

Adegan tersebut adalah adegan disaat Carol Danvers yang berada di planet C-53 masih mengenakan seragam *Starforce* sehingga dia digoda oleh lelaki bermotor. Ucapan lelaki “Gembiralah, Sayang.” tersebut menunjukkan dalam suatu cerita yang dikisahkan. Narasi yang ditampilkan tersebut membuat setiap adegan dapat lebih hidup dengan adanya narasi tersebut.



e. **Konflik (*conflict*)**

Konflik dalam sebuah cerita sangat diperlukan untuk menaikkan turunkan emosi penonton. Konflik dapat membuat emosional penonton ikut masuk dalam cerita film. Dalam film *Captain Marvel* ini terdapat beberapa konflik yang juga dapat menaikkan emosional penonton. Salah satunya saat Carol Danvers dibohongi oleh Yon-Rogg tentang jati dirinya dan tentang bangsa Skrull, yang tampak seperti pada gambar berikut ini.



Gambar 4.38 Konflik antara Carol dengan Yon-Rogg

(Sumber: Film *Captain Marvel*)

Durasi (01:11:37) adegan (pertama)

Konflik pada saat Carol Danvers mulai mengetahui kebenaran

Pada adegan tersebut dikisahkan bahwa Carol Danvers mulai mengetahui kebohongan yang telah dilakukan oleh Yon-Rogg. Kebenaran tersebut terungkap saat Talos ingin memutar bukti kotak hitam saat kecelakaan yang dialami oleh Carol Danvers dengan Dr. Lawson. Dari situ muncullah suatu konflik batin yang terjadi dalam diri Carol Danvers,



sehingga tingkat kepercayaan yang selama ini telah dibangun oleh Yon-Rogg telah pudar akibat adanya kebohongan yang dilakukan. Sehingga Carol Danvers merasa sangat kecewa dengan keadaan tersebut.

f. *Setting*

Setting adalah seluruh latar bersama segala propertinya. Properti dalam hal tersebut adalah semua benda yang tidak bergerak seperti perabot, pintu, jendela, kursi, dan lain sebagainya. *Setting* yang digunakan dalam suatu film umumnya dibuat senyata mungkin dengan konteks ceritanya. *Setting* yang sempurna pada prinsipnya adalah suatu *setting* yang otentik atau sesuai. *Setting* harus mampu meyakinkan penontonnya apabila film tersebut tampak sungguh-sungguh terjadi pada lokasi dan waktu yang sesuai dengan konteks cerita filmnya.

Pada film *Captain Marvel* ini, terdapat banyak *setting* yang dibuat semirip mungkin dengan kenyataannya agar setiap penonton yang menyaksikan dapat kagum dan memasuki jalan cerita film tersebut. Salah satu contoh *setting* tersebut adalah sebagai berikut.



Gambar 4.39 Setting Kejadian Saat Carol di Planet C-53

(Sumber: Film *Captain Marvel*)

Durasi (24:13) adegan (pertama)

Setting kejadian saat Carol Danvers pertama kali jatuh di Planet C-53

Setting : Blockbuster Planet C-53

Sound efek : Sunyi

Pada adegan tersebut diceritakan bahwa Carol danvers jatuh di planet C-53. Carl Danvers jatuh pada sebuah blockbuster *video* dimana suatu tempat yang terdapat kumpulan *video* dari *video-video* atau film-film terkenal. *Settingan* tempat menunjukkan bagaimana dahulu Carol berasal.

Planet C-53 atau Bumi tersebut merupakan tempat tinggal Carol yang sebenarnya sebelum ia mendapatkan kekuatan energi dan hilang ingatan.

Settingan yang digunakan merupakan bentuk penojolan Carol sebagai manusia biasa yang saat ini memiliki kekuatan.



Gambar 4.40 *Setting* kejadian saat Carol berperang melawan bangsa Skrull di atas kereta api

(Sumber: Film *Captain Marvel*)

Durasi (32:22) adegan (kedua)

Setting kejadian saat Carol Danvers berperang melawan bangsa Skrull

Setting : Atap kereta api

Sound efek : Suara pukulan saat melawan Skrull yang menyamar menjadi manusia

Background efek : Menegangkan

Pada adegan tersebut diatas, merupakan adegan disaat Carol Danvers berperang melawan bangsa Skrull yang menyamar menjadi manusia. Sehingga Carol Danvers sedikit agak bingung ketika menentukan manusia sebenarnya atau bangsa Skrull yang sedang menyamar. Sebab bangsa Skrull memiliki kekuatan untuk berubah wujud sesuai dengan apa yang telah dilihatnya. Dengan *setting* yang seindah mungkin, membuat penonton semakin larut dan masuk ke dalam rangkaian cerita yang disajikan.



g. Musik

Musik merupakan suatu seni menyusun nada atau suara dalam urutan, kombinasi, dan hubungan temporal untuk menghasilkan komposisi (suara) yang memiliki kesatuan dan kesinambungan. Musik juga merupakan nada atau suara yang disusun sedemikian rupa sehingga mengandung irama, lagu dan keharmonisan (terutama yang menggunakan alat-alat yang dapat menghasilkan bunyi-bunyi).

Musik dalam film dipengaruhi oleh *genre* (tema) film. Untuk film *action* seperti dalam film *Captain Marvel* biasanya menggunakan instrumen tiupan logam, perkusi, dinamik forte, fortissimo, dan lain-lain. Pada film *Captain Marvel* ini, musik-musik yang ditampilkan juga disesuaikan dengan karakteristik tempat yang menjadi lokasi dari setiap adegan. Selain itu musik dalam film *Captain Marvel* ini juga disesuaikan dengan aktivitas yang dilakukan para pemain dari zaman ke zamannya. Beberapa musik atau *soundtrack* yang digunakan dalam film *Captain Marvel* adalah sebagai berikut ini.



1. Judul lagu : Whatta Man – Salt N Pepa



Gambar 4.41 Musik Lagu Whatta Man – Salt N Pepa

(Sumber: Tribunews, 2019)

Lirik Lagu dalam bahasa Inggris :

Whatta Man...

Whatta Man...

Whatta Man.. Oooohh..

Lirik Lagu dalam Bahasa Indonesia :

Laki-laki apapun..

laki-laki apapun...

laki-laki apapun... Oooohh)



Pada durasi film ke (0:24:34) Carol setelah terjatuh di blockbuster *Video Planet C-53*. Lagu tersebut diputar ketika dia memiliki interaksi dengan petugas keamanan yang berpatroli disekitarnya. Pada lirik lagu berbahasa Inggris yang artinya “laki-laki apapun” sambil memperlihatkan Carol sedang berjalan tegak dan kemaskulinannya menggunakan kostum Kree setelah terjatuh. Hal ini menandakan bahwa ketika Carol tejatuh, ia bangkit dan berjalan dengan lantang seperti *Superhero*.

2. Judul lagu : Connectionn – Elastica



Gambar 4.42 Musik Lagu Connectionn – Elastica
(Sumber: Tribunews, 2019)



Lirik Lagu :

Riding on any wave

They don't believe it now,

They just think it's stupid,

So got anything?

Anyone Could have done,

Who would've cared at all, not you

Lirik lagu dalam bahasa Indonesia :

Mengendarai gelombang apapun,

Itulah keberuntungan yang anda dambakan,

Mereka tidak percaya sekarang,

Mereka hanya berpikir itu bodoh,

Jadi ada sesuatu?

Siapa pun bisa melakukannya,

Siapa yang akan peduli sama sekali,

Bukan kamu.



Pada durasi film ke (0:35:17) Carol saat sedang mencari informasi mengenai Pegasus *airforce* di sebuah warnet. Pada lirik lagu diatas menunjukkan bahwa Carol tidak akan menyerah dengan apa yang sedang terjadi kepadanya dan mencari tahu dari mana ia berasal.

3. *Only Happen When It Rain* – Garbage



Gambar 4.43 Musik Lagu *Only Happen When It Rain* – Garbage
(Sumber: Tribunews, 2019)

Lirik lagu :

I'm only happy when it rains

I'm only happy when it's complicated

And though I know you can't appreciate it

I'm only happy when it rains



You know I love it when the news is bad

Why it feels so good to feel so sad?

I'm only happy when it rains

Pour your misery down

Pour your misery down on me

Pour your misery down

Pour your misery down on me

I'm only happy when it rains

I feel good when things are goin' wrong

I only listen to the sad, sad songs

I'm only happy when it rains

Lirik dalam bahasa Indonesia :

Saya hanya senang saat hujan

Saya hanya senang ketika itu rumit

Dan meskipun saya tahu Anda tidak bisa mengahgainya

Saya hanya senang saat hujan

Anda tahu saya suka ketika berita buruk

Kenapa rasanya begitu enak merasa begitu sedih?

Saya hanya senang saat hujan

Tuangkan kesengsaraan Anda



Tuangkan kesengsaraanmu padaku

Tuangkan kesengsaraan Anda

Tuangkan kesengsaraanmu padaku

Saya hanya senang saat hujan

Saya merasa baik ketika ada yang salah

Saya hanya mendengarkan lagu-lagu sedih, sedih

Saya hanya senang saat hujan

Pada durasi (0:38:05) Musik *only happen when it rain* ini diputar segera setelah Danvers mencuri motor dari seorang pria yang baru memasuki sebuah warnet. Carol Danvers mulai menuju ke Pancho, sebuah bar yang membuat Danvers mulai mengingat sebagian memori kehidupannya yang sempat terhapus dari ingatannya. Lirik lagu ini menunjukkan bahwa Carol sedang sedih ketika mengingat tentang masalahnya di sebuah bar bersama sahabatnya Maria. hal ini menandakan bahwa Carol dulunya merupakan orang yang sangat bahagia.



4. Waterfalls – TLC



Gambar 4.44 Musik Lagu *Waterfalls* – TLC

(Sumber: Tribunews, 2019)

Lirik lagu dalam bahasa Inggris :

A lonely mother gazing out of her window

Staring at a son that she just can't touch

If at any time he's in a jam she'll be by his side

But he doesn't realize he hurts her so much

But all the praying just ain't helping at all

'Cause he can't seem to keep his self out of trouble

So, he goes out and he makes his money the best way he know how

Another body laying cold in the gutter

Listen to me



Lirik lagu dalam bahasa Indonesia :

Seorang ibu yang kesepian memandang ke luar jendela

Menatap seorang putra yang tidak bisa dia sentuh

Jika suatu saat dia macet, dia akan berada di sisinya

Tetapi dia tidak menyadari bahwa dia sangat menyakitinya

Tetapi semua doa tidak membantu sama sekali

Karena sepertinya dia tidak bisa menjaga diri dari masalah

Jadi, dia keluar dan dia menghasilkan uang dengan cara terbaik yang dia tahu caranya

Tubuh lain terbaring dingin di selokan

Dengarkan aku

Pada durasi (0:40:19) saat Carol Danvers mulai bertemu dengan Fury

di Pancho, keduanya akhirnya memutuskan untuk pergi ke Pegasus. Tujuan mereka ke Pegasus adalah untuk mengumpulkan informasi lebih banyak mengenai intelegen invasi bangsa Skrull dan untuk mencari informasi mengenai jati diri Carol Danvers yang sempat hilang dari memori Danvers.

Pada saat mereka mengemudi ke sana, musik *Waterfalls* milik TLC ini mulai diputar sehingga membuat penonton yang mendengarkannya seolah-olah kembali bernostalgia ke tahun 1995.



5. Come As You Are – Nirvana



Gambar 4.46 Musik Lagu *Come As You Are* – Nirvana

(Sumber: Tribunews, 2019)

Lirik lagu dalam bahasa Inggris :

Come as you are, as you were

As I want you to be

As a friend, as a friend

As an known enemy

Take your time, hurry up

The choice is yours, don't be late

Take a rest as a friend

As an old



Dalam bahasa Indonesia :

Datanglah sebagaimana adanya, seperti dirimu sebelumnya

Seperti yang saya inginkan

Sebagai teman, sebagai teman

Sebagai musuh yang dikenal

Luangkan waktu Anda, cepatlah

Pilihan ada di tangan Anda, jangan terlambat

Beristirahatlah sebagai teman

Sebagai tua

Pada durasi (1:27:16) Setelah sesaat pimpinan *Starforce* yaitu Yon-

Rogg berlatih dan menang atas Danvers, ia membuat Danvers pergi ke

ruang Intelejen Tertinggi yang mengambil wujud Dr. Wendy lawson

atau Mar-Vell. Saat Danvers mulai memasuki ruangan intelejen

tersebut di Hala, lagu *Come As You Are* diputar. Lirik lagu ini dapat

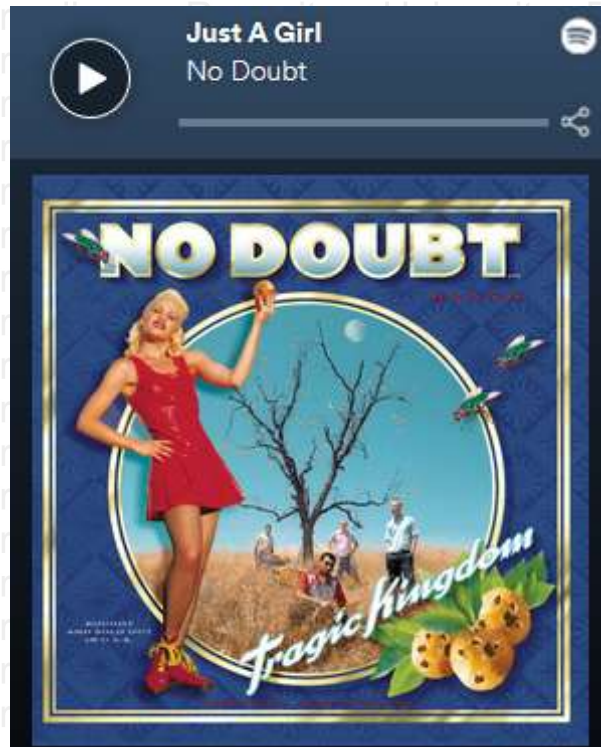
diartikan bahwa Carol mampu memilih langkah yang tepat dalam ruang

hologram tersebut yang mana Carol telah dimanfaatkan oleh bangsa

Skrull.



6. Just A Girl – No Doubt



Gambar 4.47 Musik Lagu Just A Girl – No Doubt
(Sumber: Tribunews, 2019)

Lirik lagu dalam bahasa Inggris :

Take this pink ribbon off my eyes

I'm exposed

And it's no big surprise

Don't you think I know

Exactly where I stand

This world is forcing me

To hold your hand



'Cause I'm just a girl, little ol' me

Well don't let me out of your sight

Oh, I'm just a girl, all pretty and petite

So don't let me have any rights

Oh, I've had it up to here!

The moment that I step outside

So many reasons

For me to run and hide

I can't do the little things

I hold so dear

'Cause it's all those little things

That I fear

'Cause I'm just a girl

I'd rather not be

'Cause they won't let me drive

Late at night

Lirik lagu dalam bahasa Indonesia :

Lepaskan pita merah muda ini dari mataku



Saya terbuka

Dan itu bukan kejutan besar

Tidakkah kamu pikir aku tahu

Tepat di tempat aku berdiri

Dunia ini memaksaku

Untuk memegang tanganmu

Karena aku hanya seorang gadis, sedikit untukku

Yah jangan biarkan aku keluar dari pandanganmu

Oh, aku hanya seorang gadis, semua cantik dan mungil

Jadi jangan biarkan aku punya hak apa pun

Oh, aku sudah sampai di sini!

Saat aku melangkah keluar

Banyak sekali alasannya

Bagi saya untuk lari dan bersembunyi

Saya tidak bisa melakukan hal-hal kecil

Saya memegang sangat sayang

Karena itu semua hal-hal kecil

Saya takut



Karena aku hanya seorang gadis

Saya lebih suka tidak

Karena mereka tidak akan membiarkanku mengemudi

Larut malam

Pada durasi (1:34:29) Dalam sebuah adegan paling epik dari seluruh film ini, saat Danvers bisa memenangkan atas kedaulatan dirinya dari *Starforce*. Setelah Carol Danvers melepaskan diri dari genggaman Intelejen Tertinggi dalam wujud Dr. Lawson, pertempuran terakhir yang hebat terjadi antara Danvers dan para anggota *Starforce*. Dalam pertempuran itulah musik lagu *Just A Girl* menjadi *soundtrack* dalam laga tersebut. Lirik lagu ini menunjukkan bahwa meski bangsa Kree ingin membujuknya kembali namun Carol tetap tidak ingin kembali bergabung bersama Kree untuk melawan Skrull yang tidak bersalah. Hal ini menunjukkan bahwa Carol adalah seorang perempuan yang memiliki karakter kepemimpinan dimana ia membela yang benar.



h. Aksi (*action*)

Aksi atau adegan yang bermacam-macam dalam sebuah film, dapat menunjang alur cerita dan klimaks yang diinginkan pembuat film. Aksi-aksi yang diperagakan dalam film *Captain Marvel* ini juga bermacam-macam. Mulai dari aksi kasih sayang sampai aksi-aksi heroik. Berikut ini adegan-adegan yang menunjukkan beberapa aksi Carol Danvers.



Gambar 4.49 Aksi Carol Danvers saat membuka pintu ruangan arsip

(Sumber: Film *Captain Marvel*)

Durasi (46:00) adegan (pertama)

Aksi saat Carol Danvers membuka pintu ruangan arsip di Pegasus

Pada adegan tersebut, tampak Carol Danvers membuka pintu ruangan arsip di Pegasus yang terkunci dengan menggunakan kekuatannya.

Fury yang sedang bersamanya merasa kagum karena Danvers dapat membuka pintu ruangan arsip yang terkunci tersebut hanya dengan satu kekuatan dari tangannya saja. Aksi heroik tersebut membuat Fury bertanya



kepada Danvers kenapa pada saat sebelumnya Danvers tidak langsung menggunakan kekuatannya tersebut untuk membuka ruangan saat mereka berdua terkunci.



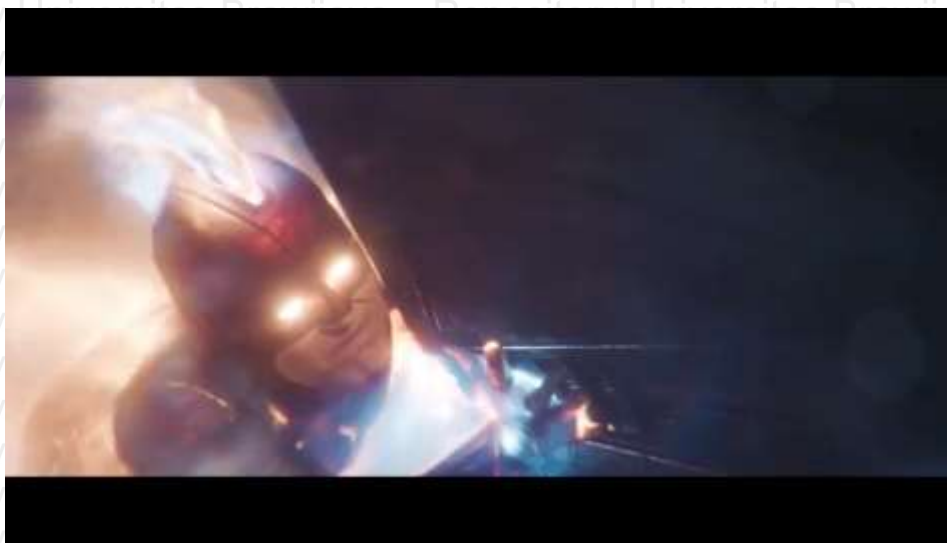
Gambar 4.50 Aksi Carol Danvers saat menunjukkan kekuatannya kepada Maria dan anaknya

(Sumber: Film *Captain Marvel*)

Durasi (58:15) adegan (kedua)

Aksi saat Carol Danvers menunjukkan kekuatannya kepada Maria dan anaknya

Pada adegan tersebut, Carol Danvers yang berada di kediaman Maria Rambeau menunjukkan aksi tentang kekuatannya kepada Maria dan anaknya. Carol Danvers menunjukkan aksinya melalui memanaskan air pada teko air yang berada di atas kompor. Dan melihat aksi tersebut, Maria dan anaknya merasa kagum dan takjub melihat aksi tersebut.



Gambar 4.51 Aksi Carol Danvers saat melawan pesawat luar angkasa yang diperintahkan Ronan

(Sumber: Film *Captain Marvel*)

Durasi (01:41:50) adegan (ketiga)

Aksi saat Carol Danvers melawan pesawat luar angkasa yang diperintahkan Ronan

Pada adegan aksi tersebut, Danvers mencoba berperang melawan pesawat-pesawat luar angkasa yang diperintahkan turun oleh Ronan.

Dengan kekuatannya Danvers mulai menyerang mundur semua pesawat-pesawat luar angkasa yang melawannya. Hal tersebut membuat Carol

Danvers semakin menunjukkan aksi heroiknya dalam berperang melawan *Starforce*. Dibantu dengan Maria Rambeau dan Fury yang mencoba menyelamatkan Talos dan keluarganya dari *Starforce*. Pasukan *Starforce* mencoba mengejar Carol Danvers karena ingin mengambil inti energi yang diambil Danvers dan ditelan oleh seekor kucing.



i. Karakter (*character*)

Dalam setiap cerita atau film, setiap pemain memiliki karakter masing-masing. Karakter yang diperankan pun macam-macam ada karakter baik, ada pula karakter jahat yang dimainkan. Dalam film ini, tokoh Carol Danvers lebih banyak memainkan karakter pahlawan atau *Superhero* yang menyelamatkan banyak orang. Hal tersebut dapat terlihat dalam gambar berikut ini.



Gambar 4. 52 Karakter pahlawan Carol Danvers, saat Talos meminta bantuannya
(Sumber: Film *Captain Marvel*)

Durasi (01:14:44) adegan (pertama)

Karakter pahlawan Carol Danvers saat Talos meminta bantuannya.

Pada adegan tersebut nampak Talos sedang meminta bantuan Carol Danvers untuk menyelamatkan keluarga Talos yang telah lama terpisah darinya dan yang mengetahui posisi keberadaan keluarga Talos hanyalah Dr. Wendy Lawson. Untuk itu, Talos meminta bantuan dari Danvers untuk dapat menyelamatkan keluarganya. Karena hanyalah Danvers yang



mengetahui keberadaan inti kekuatan yang disimpan Dr. Lawson bersama dengan keluarga Talos yang diselamatkan oleh Dr. Lawson dari pasukan *Starforce*.

4.2.3 Level Ideologi

Level ini adalah hasil dari level realita dan level representasi yang terorganisir atau terkategoriikan kepada penerimaan dan hubungan sosial oleh kode-kode ideologi, seperti individualisme, patriarki, ras, kelas, materialisme, kapitalisme, dan sebagainya (Vera, 2014, h. 36).

A. Patriarki

1. Perempuan yang bergantung pada laki-laki

Pada level ketiga ini yaitu level ideologi, dalam penelitian ini lebih menekankan pada patriarki yaitu dimana posisi laki-laki dalam aspek berada di atas perempuan. Dengan kata lain bahwa dalam patriarki merupakan cara pandang tentang kekuasaan laki-laki terhadap perempuan. Sehingga dalam film ini patriarki terlihat saat Carol Davers mengikuti tokoh laki-laki.



Gambar 4.53 Patriarki saat Carol Davers mengikuti petugas laki-laki

(Sumber: Film *Captain Marvel*)

Durasi (44:04) adegan (pertama)

Patriarki saat Carol Danvers mengikuti perugas laki-laki di Pegasus

Pada adegan tersebut, aksi patriarki yang merupakan suatu kegiatan dimana laki-laki yang bertugas atas seorang wanita. Dalam aksi tersebut, Carol Danvers yang saat itu ingin mengungkap jati dirinya melalui data-data rekaman yang ada di Pegasus mengenai Dr. Wendy Lawson yang meninggal saat mengalami kecelakaan pesawat yang dikemudikan oleh Carol Danvers. Dalam kecelakaan tersebut, Carol Danvers mencoba menyelamatkan inti energi yang dilindungi oleh Dr. Wendy Lawson dari serangan pasukan *Starforce*. Sehingga untuk menyelamatkannya, Carol Danvers menyerap seluruh inti kekuatan tersebut, sehingga Carol Danvers menjadi sangat kuat dengan energi inti tersebut.



Suatu aksi patriaki ditunjukkan ketika Carol Danvers mengikuti instruksi dari petugas laki-laki di Pegasus. Dengan harapan Carol Danvers dan Fury dapat memperoleh data informasi yang ingin diketahui mengenai Dr. Wendy Lawson. Alih-alih memperoleh informasi yang diinginkan, Carol Danvers dan Fury justru dimasukkan dalam suatu ruangan yang terkunci dengan kode khusus untuk membuka pintunya. Aksi patriaki pun juga dirasakan saat Fury berhasil untuk membuka pintu dimana dia dan Carol Danvers disekap disuatu ruangan tertutup. Dengan menggunakan sidik jari yang direkam lagi menggunakan suatu isolatif, membuat Fury berhasil untuk membuka pintu yang menyekap dirinya. Setelah berhasil membuka pintu tersebut, Carol Danvers mengikuti Fury untuk berjalan keluar menuju ruangan arsip tempat semua data-data di Pegasus tersimpan. Dengan harapan Carol Danvers dapat menemukan informasi dan mengingat kembali akan jati dirinya yang sempat hilang dalam memori kehidupannya tersebut.

Suatu aksi patriaki juga nampak ketika Yon-Rogg sebagai pimpinan pasukan *Starforce* mencoba untuk memerintahkan Carol Danvers untuk melawan bangsa Skrull yang dianggap berbahaya bagi *Starforce*. Dalam aksinya, Yon-Rogg melalui jabatannya sebagai pimpinan *Starforce*, mengendalikan Carol Danvers yang lupa akan ingatan memorinya sebelum dia menyerap semua energi kekuatan yang diciptakan oleh Dr. Wendy Lawson. Dalam aksi-aksinya tersebut, Yon-Rogg berusaha mengendalikan dan memerintahkan Carol Danvers untuk taat pada *Starforce* dan Intelegensi Tertinggi dalam menyerang bangsa Skrull.



A. kelas

Kelas merupakan suatu obyek dalam film yang menunjukkan jenjang atau tingkatan dalam suatu kehidupan. Dalam analisis Semiotika John ini, unsur patriarki dan kelas saling berkesinambungan. Dalam hal patriarki yang ditunjukkan, terdapat beberapa kelas yang mendominasi dalam setiap aksi-aksi yang terdapat dalam film *Captain Marvel*. Kelas tersebut terangkum dalam beberapa hal berikut ini.

1. Daya Produktif dan Tenaga Kerja Perempuan

Dalam film *Captain Marvel* ini, pada saat adegan-adegan awal, terlihat Yon-Rogg sebagai pimpinan pasukan *Starforce*, mencoba untuk mengendalikan Carol Danvers yang memiliki kekuatan energi terbesar yang dirancang oleh Dr. Wendy Lawson. Dalam hal ini perempuan atau Carol Danvers adalah kelas yang memproduksi suatu hasil kerja dengan tujuan tertentu. Sedangkan laki-laki atau Yon-Rogg adalah kelas yang menikmati atau yang mengambil alih hasil produksi tersebut. Kelas ini terlihat nyata, karena Carol Danvers yang menyerap inti kekuatan dari Dr. Lawson, sehingga Yon-Rogg mencoba untuk mengendalikan Carol Danvers dan mempekerjakannya untuk masuk dalam pasukan *Starforce* yang ingin mendapatkan inti kekuatan yang dibuat khusus oleh Dr. Wendy Lawson. Pada saat itu Carol Danvers belum mengetahui segala memori tentang jati dirinya, sehingga pada saat dikendalikan oleh Yon-Rogg, Carol Danvers sangatlah percaya dan patuh pada perintah Yon-



Rogg sebagai pimpinan pasukan *Starforce*, walaupun Carol Danvers sering mendapatkan cuplikan-cuplikan mimpi tentang masa lalunya.



Gambar 4.54 Kelas dimana perempuan dikendalikan oleh laki-laki

(Sumber: Film *Captain Marvel*)

Durasi (04:31) adegan (pertama)

Kelas pada saat Carol Danvers dikendalikan oleh Yon-Rogg.



4.3 Diskusi Hasil

Pada sub-bab ini berisi tentang hasil dari analisis yang peneliti lakukan dengan mengamati film *Captain Marvel* maka terdapat representasi *Male Gaze* melalui analisis semiotika John Fiske. *Male gaze* dalam film merupakan struktur sinematik yang menggabungkan 3 faktor, yaitu kamera, karakter laki-laki dan penonton. Untuk meningkatkan visualisasi, biasanya terlihat dalam karakter tubuh wanita yang di *close-up*, selain itu melalui cara pandang pemain laki-laki dalam menatap karakter tokoh wanita (Smelik, 2016). Unsur *Male Gaze* tersebut terlihat melalui analisis semiotika John Fiske, yaitu melalui tiga level.

Pada level yang pertama yaitu level realitas terdapat kode *gesture*, ekspresi wajah, penampilan, lingkungan, perilaku, ucapan, dan suara dalam film *Captain Marvel*. Pada aspek penampilan, terlihat dengan riasan yang alami pun, membuat tokoh utama *Superhero* Carol Danvers terlihat cantik alami, sehingga memanjakan mata para lelaki. Selain itu kostum yang dikenakan oleh Carol Danvers, baik saat mengenakan kostum *Superheronya* maupun kostum sehari-harinya juga sangat menarik perhatian sudut pandang para lelaki. Terlebih saat mengenakan kostum *Superheronya*, saat Danvers masih mengenakan kostum seragam Kree, ia jatuh di planet C-53 kemudian bertanya pada petugas keamanan yang berjaga di daerah tersebut, sangat terlihat tatapan petugas laki-laki tersebut tampak kagum, heran, dan tercengang melihat kostum yang dikenakan. Begitu pula saat dikereta, Danvers yang masih mengenakan kostum Kree menarik perhatian mata penumpang lainnya

Peneliti memilih film *Captain Marvel* untuk diteliti karena film tersebut belum banyak yang meneliti bagaimana karakter perempuan yang ditampilkan



dalam film *Superhero*. Film ini secara resmi diumumkan pada oktober 2014 sebagai film *Superhero* pertama yang di pimpin perempuan *Studio Marvel*. Meski film *Captain Marvel* merupakan film dari alur cerita buku komik, film ini merupakan garapan sutradara Roy Thomas pada tahun 1971 yang berjudul “Kree Skrull War”.

Dalam kode analisis yang dilakukan peneliti dengan metode analisis semiotika John Fiske tersebut ditemukan representasi *Male Gaze* dalam film *Captain Marvel*. Pada level pertama yaitu realitas, terdapat kode *gesture*, ekspresi wajah, penampilan, perilaku, ucapan, lingkungan, dan suara. Dalam kode ini tokoh Carol Danvers dalam berpenampilan terlihat lebih condong pada penampilan tomboy, tidak memakai riasan, rambut terurai sebagai perempuan yang tidak memiliki waktu untuk berdandan, dan memiliki lingkungan yang mayoritasnya adalah laki-laki. Hal tersebut juga dibuktikan saat Vers berpenampilan dengan kostum pasukan Kree atau Angkatan Udara juga saat mengenakan baju bumi yaitu *jeans* dan jaket maupun saat mengendarai. Dalam film tersebut terlihat saat Vers mengenakan kostum Kree, terlihat seorang laki-laki mencoba memandangi dan menggodanya. Meskipun Carol selalu memasang wajah angkuh dan maskulinnya terhadap orang-orang, ia juga berjiwa penolong dan penyayang. Ekspresi tersebut dapat ditunjukkan ketika ia sedang menolong para keluarga Skrull untuk terhindar dari serangan bangsa Kree. Ekspresi wajah tersenyum Carol merupakan wujud ekspresi dominan berupa bahagia. Sementara itu Carol yang dikenal sebagai *Superhero* perempuan yang paling kuat dan maskulin memiliki sebuah intonasi berbicara yang ramah kepada petugas di bumi untuk memperkenalkan diri dan



meminta bantuan. Dalam aspek lingkungan, terlihat Carol Danvers menjadi pusat perhatian saat dia berada didalam kereta api dia dipandangi oleh para penumpang, maupun saat masa kecilnya yang cenderung melakukan hobi yang berbau kegiatan laki-laki. Sehingga Carol Danvers tetap menjadi pusat perhatian laki-laki saat kecil maupun dewasa. Dalam aspek perilaku terlihat saat Fury mempersilakan Vers untuk keluar dari ruangan yang berhasil dibuka kunci kodenya melalui sidik jari yang diambilnya melalui selotip. Hal tersebut menunjukkan *Male Gaze* Fury yang mengutamakan Danvers sebagai wanita. Aspek yang berikutnya yakni sound dimana dalam film ini banyak terdapat efek-efek suara yang digunakan.mulai dari suara tembakan saat berperang, efek masa lalu Carol di ulang-ulang secara terus menerus. Suara tersebut dapat membuat para penonton mengatur alur jalan film dan emosi penontonnya.

Pada level yang kedua yaitu level representasi seputar *camera angle*, pencahayaan (*lighting*), *editing*, narasi, konflik, *setting*, musik, karakter, dan aksi. Camera angle pada adegan Yon-Rogg berlatih dengan Carol tersebut menunjukkan bahwa adanya kepala tangan Carol yang dapat membuat efek begitu nyata sehingga membuat para penonton semakin ikut hanyut dalam setiap adegan-adegan yang diceritakan. *Male Gaze* pada aspek pencahayaan yaitu terlihat pada beberapa adegan, salah satunya saat Vers berperang menembakkan cahaya fotonya ke arah bangsa Skrull yang mulai mengejarnya pada saat Vers masih diinterogasi oleh petugas S.H.I.E.L.D. Disitu terlihat tatapan para petugas S.H.I.E.L.D yang kagum akan kekuatan cahaya foton Vers. Proses *editing* yang dilakukan dalam film ini untuk memberikan efek dan proporsi yang teratur agar dapat dinikmati oleh



penonton, salah satu adegannya seperti saat penampilan efek kekuatan Carol menembak melawan bangsa Skrull yang sedang menyamar menjadi manusia. Sehingga proses *editing* yang dihasilkan sebuah hasil dan efek yang sangat nyata. Dalam film *Captain Marvel* tersebut juga memiliki narasi yang dapat menggambarkan adegan dan kejadian yang nyata. Seperti adegan Carol diberi suatu motivasi untuk terus bekerja bertugas atau melayani dengan baik dan penuh penghormatan ucap Dr. Lawson kepada Carol. Hal ini dapat memberikan nilai positif dalam kehidupan bekerja atau bertugas. Selanjutnya pada aspek konflik, *Male Gaze* terlihat saat Carol berada dirumah sahabatnya Maria Rembeau. Disaat konflik mulai terjadi yaitu saat terungkap saat Yon-Rogg ternyata membohongi Carol, disaat itulah Talos menatap Carol dengan rasa penuh kasihan dan permohonan supaya Carol mau membantu Talos menemukan dan menyelamatkan keluarganya. Terdapat banyak *setting* di dalam film ini. Seperti *setting* kejadian saat Carol terjatuh diplanet C-53 *blockbuster video* mengingatkan tempat tinggal Carol dahulu. *Settingan* tersebut digunakan untuk bentuk penjiwaan Carol sebagai manusia biasa yang saat ini memiliki kekuatan. Yang terakhir adalah aspek musik, musik didalam film ini menggunakan lagu yang berjudul “*Whatta Man*” yang dinyanyikan oleh Salt N Pepa. Lagu ini diputar pada durasi (0:24:34) saat Carol terjatuh di blockbuster Video Planet C-53. Lagu tersebut diputar saat Carol sedang berinteraksi dengan petugas keamanan disekitarnya. Lirik lagu yang artinya “laki-laki apapun” ini memperlihatkan bagaimana Carol saat terjatuh ia bangkit dan berjalan dengan lantang layaknya seperti laki-laki atau *Superhero*. Kedua yaitu lagu berjudul “*Connection*” yang dinyanyikan oleh Elastica pada durasi (0:35:17) saat



Carol sedang mencari informasi mengenai Pegasus *airforce* disebut warnet. Pada lirik lagu ini menunjukkan bahwa Carol tidak akan menyerah mencari informasi siapa dirinya, dari mana Carol berasal dan apa yang sedang terjadi padanya. Lagu ketiga, yang berjudul “*Only Happen When It Rain*” yang dinyanyikan oleh Garbage pada durasi (0:38:05) saat Carol mencuri motor dari seorang pria yang sedang mencoba merayu Carol. Carol pada saat itu ingin pergi menuju ke Pancho tempat Bar untuk mengingat masa lalu Carol. Carol bersama sahabatnya Maria Rambeau yang suka sekali mengunjungi tempat tersebut. Lirik lagu ini menunjukkan bahwa keadaan disaat itu sedang berbahagia namun mengingat memori bersama sahabatnya membuat Carol menjadi bersedih. Hal ini menunjukkan bahwa Carol dahulu adalah orang yang sangat bahagia ketika bersama sahabatnya Maria. lagu keempat yang berjudul “*Waterfalls*” yang dinyanyikan oleh TLC pada durasi (0:40:19) saat itu Carol mulai bertemu dengan Nick Fury di Pancho Bar. Kemudian keduanya memutuskan untuk pergi menuju Pegasus *airforce* dan melanjutkan mencari informasi lebih banyak mengenai intelijen invasi bangsa Skrull dan untuk mencari informasi mengenai jati diri Carol yang sempat amnesia. Musik ini diputar ketika perjalanan menuju Pegasus *airforce* untuk membuat penonton menjadi bernostalgia kembali. Lagu ke lima yang berjudul “*Come As You Are*” yang dinyanyikan oleh Nirvana pada durasi (1:27:16) saat itu pimpinan *Starforce* Yon-Rogg sedang berlatih melawan Carol dan menang, kemudian Carol pergi menuju ruang intelijen berupa wujud Dr. Lawson yang aslinya adalah hologram. Lirik lagu ini dapat diartikan sebagai Carol yang dapat dimanfaatkan oleh bangsa Kree untuk menyerang Bangsa Skrull karena ingin mengambil kekuatan Carol. Lagu ke



enam yang berjudul “*Just A Girl*” dinyanyikan oleh No Doubt pada durasi (1:34:29) saat itu Carol memenangkan atas kedaulatan dirinya dari *Starforce*. Kemudian Carol melepaskan diri dari genggaman intelegen tertinggi yang menyerupai Dr. Lawson dan melawan hologram tersebut musik lagu “*Just A Girl*” menjadi *Sound Track* dalam adegan tersebut. Lirik lagu ini menunjukkan bahwa meski Carol telah dimanfaatkan oleh bangsa Kree untuk menyerang bangsa Skrull dan ingata Carol sudah pulih kembali, bangsa Kree ingin membujuknya lagi bahwa Skrull harus dibasmi, namun Carol tetap percaya pada pendiriannya dan melawan bangsa Kree. Hal ini menunjukkan bahwa Carol adalah seorang perempuan yang memiliki karakter kepemimpinan dimana ia mempunyai jati dirinya. Pada aspek karakter, *Male Gaze* terlihat pada adegan Carol Danvers memainkan karakter tangguhnyaa saat berkelahi dengan bangsa Skrull yang menyamar berubah wujud menjadi manusia. Disitu semua pandangan tertuju pada Carol Danvers yang sangat kuat dan tangguh saat berkelahi melawannya. Dalam film ini, ditampilkan bahwa karakter Carol Danvers sebagai *Superhero* yang berhasil melawan musuh-musuhnya. Hal tersebut sesuai dengan argumen Butler (dalam Mubarak 2017), yang menyebutkan bahwa identitas terbentuk melalui perngulangan performativitas tersebut sehingga terlihat menjadi satu identitas seksual yang nyata. Pada aspek aksi, *Male Gaze* terlihat dalam adegan saat Carol Danvers yang berhasil berperang melawan Marvel dan berhasil melepaskan chip dilehernya. Saat itu, semua tokoh laki-laki kembali kagum menatap sosok *Superhero* Carol Danvers yang bercahaya dan berhasil mengalahkan bangsa Kree.



Pada level yang ketiga yaitu pada level ideologi, diungkapkan pada aspek patriarki yakni dimana posisi laki-laki berada diatas perempuan yang terdapat pada adegan dimana Carol mengikuti instruksi dari petugas laki-laki di Pegasus. Carol berharap agar mendapatkan informasi lebih banyak, alih-alih Carol dan Nick dimasukkan kedalam suatu ruangan dengan keadaan pintu terkunci. Aksi Fury yang berhasil membuka pintu tempat Carol Danvers dan Fury diisolasi dengan menggunakan lakban sidik jari petugas *airforce* yang menempel pada ID Card Fury. Saat berhasil membuka ruangan, Fury mempersilakan Carol Danvers untuk keluar terlebih dahulu, dan Fury menatap Danvers dengan penuh rasa bangga. Selain itu juga terlihat saat Talos sebagai laki-laki mengucapkan rasa syukur karena Carol Danvers telah berhasil menemukannya dengan keluarganya. Disaat itu *Male Gaze* Talos terlihat dengan penuh ucapan syukur menatap Carol Danvers. Akan tetapi pada aspek ideologi ini, patriarki justru sangat sedikit terlihat karena dalam adegan-adegan cenderung tokoh wanita yang memegang kendali dalam setiap pertempuran. Hal tersebut sesuai dengan yang diuraikan oleh Judith Butler (2006) dalam teori nya bahwa gender, seks, dan orientasi seksual merupakan hal yang selalu berubah-ubah dan tidak statis. Sehingga terlihat *Superhero* Carol Danvers dalam film ini lebih muncul maskulinnya. Kedua adalah kelas, dalam semiotika John Fiske ini saling berkesinambungan dengan Patriarki. Hal ini ditunjukkan dalam setiap aksi yang terdapat pada film *Captain Marvel*. Kedua yaitu Kelas tersebut terangkum dalam tenaga kerja perempuan, dimana dalam film *Captain Marvel* saat adegan Yon-Rogg terlihat sebagai pemimpin pasukan di *Starforce* mencoba untuk mengendalikan energi Carol yang dirancang oleh Dr. Lawson.



Dalam hal ini Carol sebagai perempuan adalah kelas yang dapat memproduksi suatu hasil kerja dengan memiliki tujuan tertentu. Sedangkan Yon-Rogg sebagai laki-laki adalah kelas yang menikmati atau yang mengambil alih hasil produksi tersebut.

Kelas ini terlihat nyata karena Carol yang menyerap energi Dr. Lawson sehingga Yon-Rogg mencoba untuk mengendalikan Carol dan mempekerjakannya untuk masuk dalam pasukan *Starforce* yang ingin mendapatkan inti kekuatan dirancang oleh khusus oleh Dr. Lawson.

4.3.1 Representasi *Superhero* perempuan dalam film *Marvel*

NO.	<i>Superhero</i> Perempuan	Cara berbicara	Sifat / Karakter	Gaya berpakaian
1.	<i>Captain Marvel</i> 	Tegas, berbicara selayaknya laki-laki, dan sinis terhadap lawan jenisnya.	Kepemimpinan, kekeluargaan, pemberani, bertanggungjawab	Tomboy, tertutup, memiliki lekukan pada tubuh, dan paras yang menarik
2.	<i>Wonder Women</i>	Ramah, lemah lembut, dan tegas	Membela kebenaran, pemberani, periang,	Memiliki ikonik sepanjang masa, dimana kostum





			<p>mandiri, memiliki jiwa kepatriot</p>	<p>tersebut seksi dan menarik untuk dipandang oleh para lelaki.</p>
3.	<p><i>Cat Women</i></p> 	<p>Antagonis, namun memili cara berbicara yang dapat menarik kaum laki-laki.</p>	<p>Tanguh, memiliki cara yang sangat kuat untuk melindungi dirinya</p>	<p>Kostum ketatnya membuat terlihat menarik dipandangan oleh mata lelaki.</p>

Table 5.1 Perbandingan Karakter *Superhero* Perempuan

(Sumber : Data diolah Peneliti)

Perbedaan dalam penelitian ini dari film *Captain Marvel* dengan *Superhero*

Perempuan lainnya seperti *Wonder Women* dan *Cat Women* yakni, *Captain Marvel* menunjukkan sisi kepemimpinannya dengan menggunakan cara berbicara yang tegas, berbicara selayaknya laki-laki, dan sinis terhadap lawan jenisnya, namun

Wonder Women dan *Cat Women* masih menunjukkan sisi ke feminismenya dimana cara berbicara mereka dapat membuat para lelaki tertarik kepadanya. Sifat atau



karakter yang dimiliki oleh *Captain Marvel* yaitu Kepemimpinan, kekeluargaan, pemberani, bertanggungjawab, sedangkan *Wonder Women* dan *Cat Women* tetap menunjukkan cara yang kuat untuk melindungi diri mereka dan membela kebenaran. Kemudian gaya berpakaian *Captain Marvel* Tomboy, tertutup, memiliki lekukan pada tubuh, dan paras yang menarik, sedangkan *Wonder Women* dan *Cat Women* tetap menunjukkan kemenarikan gaya tubuh mereka kepada laki-laki.

Male gaze yang di gunakan oleh peneliti yaitu sebagai pandangan laki-laki terhadap perempuan. Adegan yang termasuk ke dalam *Male Gaze* yakni, ketika Carol menunjukkan perilaku Carol sedang menggunakan berpakaian kaos, celana jeans, dan jaket kulitnya sambil mengendarai kendaraan laki-laki. Adegan tersebut menunjukkan perilaku Carol yang biasa dilakukan oleh laki-laki. Adegan kedua terdapat pada penampilan Carol ketika bersama Maria yang sedang bertugas menjadi pilot *Airforce*, dimana Carol terlihat seperti maskulin. Hal ini menandakan bahwa kostum pilot yang digunakan Carol bentuk dari ketomboynannya dikarenakan pakaian tersebut digunakan oleh kaum laki-laki. Adegan ketiga, *gesture* Carol saat tidak menggunakan atribut *Captain Marve* dengan mengendarai pesawat *airforce* bersama Nick menunjukkan bentuk representasi dari *Male Gaze* dimana perempuan menciptakan ilusi mengenai kenikmatan. Suasana dalam scene tersebut menjalin suatu keakraban yang membuat Nick dan Carol tampak gembira membuat mereka lupa dengan apa yang sedang terjadi. Adegan keempat, *Gesture* Carol saat berjabat tangan dengan Nick Fury dalam *gesture* tersebut melakukan pendekatan secara intim untuk saling mengenal. Namun dalam berbagai persepektif, berjabat tangan dapat diartikan sebagai sebuah kesepakatan. Ekspresi Carol menunjukkan



keakraban dalam berteman dengan Fury. Adegan ke lima, Carol berdiri dengan tangguh ketika tCarol erkena inti energi dan masuk ke dalam tubuh Carol. Dengan posisi tegak dan wajah keberanian tersebut menunjukkan bahwa Carol merupakan seorang perempuan yang memiliki jiwa kepahlawanan dan dapat melindungi para bangsanya.

Dalam penelitian ini, peneliti mengamati pesan yang disampaikan pada film *Captain Marvel* ini mengenai banyak hal. Baik dalam pengendalian atau kontrol kekuatan dalam diri kita, suatu kepercayaan diri untuk kita dapat bangkit dan berjuang dalam menghadapi segala masalah, sehingga nantinya kita akan memenangkan pertandingan atas diri kita. Dalam film ini, unsur sahabat atau teman juga sangat mendukung dalam kehidupan kita. Dukungan dan bantuan dari sahabat, rekan-rekan, dan keluarga dalam film *Captain Marvel* ini, sangatlah ditonjolkan. Sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima oleh penonton untuk terus mendukung sahabat, rekan-rekan, keluarga dan orang-orang disekitar kita untuk dapat mencapai tujuan yang mereka inginkan.

Dalam film *Captain Marvel* ini, adegan atau pesan yang dapat diteladani atau yang menjadi perhatian adalah suatu kepercayaan. Carol Danvers yang dalam cerita tidak mengetahui jati dirinya yang sebenarnya, sangatlah percaya dan patuh pada Yon-Rogg sebagai pimpinan pasukan *Starforce*. Akan tetapi saat kebenaran terungkap melalui kotak hitam pesawat saat dia dan Dr. Lawson mengalami kecelakaan, membuat dia sangat kecewa dengan Yon-Rogg yang selama ini hanya memanfaatkannya dengan kekuatan inti yang diserap dalam tubuhnya. Film



Captain Marvel ini, tergolong cukup unik karena menyajikan lokasi-lokasi adegan yang jarang dijumpai dalam kehidupan seperti peperangan di luar angkasa, peperangan di atas kereta, dan masih banyak lagi. Hal-hal tersebut yang membuat aksi-aksi heroik semakin terlihat unggul dibandingkan film-film lainnya.



BAB V

KESIMPULAN

Pada bab ini merupakan kesimpulan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti yang telah dibahas dalam bab-bab sebelumnya. Peneliti juga memberi beberapa saran terhadap film asal Amerika yaitu *Captain Marvel* pada tahun 2018.

5.1 Kesimpulan

Dari pembahasan yang dijelaskan di atas, peneliti menarik kesimpulan terkait dengan bagaimana representasi *Male Gaze* yang digambarkan dalam film *Captain Marvel* dengan menggunakan semiotika John Fiske. Kesimpulan tersebut meliputi :

1. Film *Captain Marvel* (2019) merupakan film yang menggambarkan *Superhero* perempuan ke dalam bentuk karakter perempuan sebagai *leadership*. Karakter perempuan di dalam film yakni, Carol yang menggunakan tatapan sinis, gaya kepemimpinan yang tegas selayaknya seperti seorang pemimpin. Hal ini kemudian peneliti menggunakan teori *Male Gaze* yaitu tentang sudut pandang laki-laki dimana perempuan adalah suatu objek seksual. Kemudian akan dikaji menggunakan metode analisis semiotika John Fiske berdasarkan tiga level.
2. Level realitas terdapat kode gesture, ekspresi wajah, penampilan, perilaku, ucapan, lingkungan, dan suara. Sedangkan pada level ideologi terdapat beberapa poin yaitu (patriarki) peran perempuan bergantung pada laki-laki, dan (kelas) perempuan di tenaga kerja.



3. ada beberapa asumsi yang dapat disimpulkan jika dilihat pada pembahasan penelitian. Pertama, meskipun perempuan digambarkan sebagai sosok yang mandiri, masih membutuhkan sosok laki-laki. Kedua, perempuan juga berpenampilan cantik untuk menarik perhatian kaum laki-laki.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil analisis terhadap film *Captain Marvel* dan kesimpulan diatas maka peneliti ingin menyampaikan beberapa saran terkait dengan penelitian, yakni :

1. Film yang membahas mengenai perempuan saat ini masih sedikit salah satunya karena jumlah sutradara dan penulis naskah perempuan masih kalah jumlah dengan laki-laki. Peneliti berharap seiring berkembangnya jaman dan teknologi dapat melahirkan sineas-sineas baru terutama bagi perempuan yang diharapkan dapat menciptakan film-film tentang perempuan. Film merupakan salah satu media komunikasi yang dapat digunakan untuk menyuarakan hak-hak perempuan.
2. Mengingat film tersebut memiliki dampak yang cukup besar maka disarankan untuk mengurangi *scene* kekerasan. Caranya dengan menggantikan *scene* kekerasan dengan *scene* yang lebih mendidik, dalam proses perubahan perilaku dan pola pikir masyarakat ke arah yang positif dan lebih baik.



3. Peneliti juga berharap penelitian ini dapat terus berkembang agar memperkaya bidang ilmu komunikasi khususnya teori semiotika dan juga perfilman.



DAFTAR PUSTAKA

Sumber Jurnal :

Akhmad Muawal Hasan. (2019). *Captain Marvel: Kemajuan Superhero Feminis Setelah Wonder Woman*. Jakarta: Redaksi Tirto.id

Alex Sobur. (2013). *Filsafat Ilmu Komunikasi*. Bandung: Simbiosis Rekama Media.

Brabeck, M. And Brown, L. (with Christian, L., Espin, O., Hare-Mustin, R.,

Butler, Judith (2006). *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. New York: Routledge.

Durham, Gigi Meenakshi and Douglas M. Kellner. (2006). *Media and Cultural Studies, Keywords*. Revised Ed. Malden USA : Blackwell Publishing.

Fakih, Mansour (2008) *Analisis Gender dan Transformasi Sosial*, Yogyakarta: INSISTPress.

Fiske, John. (2007). *Cultural and Communication Studies: Sebuah Pengantar Paling Komprehensif (Idi Subandi Ibrahim, Yosol Iriyanto & Array, Trans)*. Yogyakarta: Jalasutra.

Gamble, S. (2010). *Pengantar memahami feminisme & post feminisme*. Yogyakarta : Jalasutra.

Gamman, L & Maersment, M. (2010). *Tatapan Perempuan : Perempuan sebagai Penonton Budaya Populer*. (B. A. Ismayasari, Terjemahan). Yogyakarta: Jalasutra.

George, Jennifer and Gareth R Jones. (2012). *Understanding and Managing Organizational Behavior*. Pearson Education, Inc, New Jersey.

Hanley, Tim. (2014). *Wonder Woman Unbound: The Most Curious History of The World's Most Famous Heroine*. Chicago: Review Press Incorporated.

Humm, Maggie. (2007). *Ensiklopedia Feminisme*. Yogyakarta: Fajar Pustaka Baru.

Hollows, Joanne. 2010. *Feminisme, Feminitas, & Budaya Populer*. Yogyakarta: Jalasutra.

Irmayanti, M & Budianto. (2004). *Ideologi Budaya*. Jakarta: Yayasan Kota Kita.



- Kendon, Adam. (2004) *Gesture: Visible Action as Utterance*. Cambridge: Cambridge University Press. ISBN 0-521-83525-9
- Little John, Stephen W & Karen A. Foss. (2009). *Teori Komunikasi, edisi 9*. Jakarta: Salemba Humanika
- Mubarok, Ilham. 2017. *Male Gaze dalam Film The Handmaiden*. Jurnal Departemen Ilmu Komunikasi. Universitas Diponegoro.
- Mulvey, Laura. (1989). “*Visual Pleasure and Narrative Cinema*”, dalam *Visual and Other Pleasure*. Houndmills: McMillan.
- Nugraheni dan Purnama. 2014. Cultivation Analysis Pengaruh Terpaan Program Sinetron TBHN dan Sikap Ibu-Ibu di Jawa Timur Mengenai Keluarga Bahagia. *Komunikatif: Jurnal Ilmiah Komunikasi Volume 3 Nomor 01*.
- O’Sullivan, Tim et al. (1994). *Key Concepts in Communication and Cultural Studies*. London: Routledge.
- Pratista, Himawan. (2008). *Memahami Film*. Yogyakarta : Homeric Pustaka
- Ruthven, D. M. (1985). *Principle of adsorption and Adsorption Process*. John Wiley dan Sons: New York.
- Smelik, Anneke. (2016). *The Male Gaze in Cinema*. (Online), <http://www.researchgate.net/publication/327601616>, diakses 18 Oktober 2019.
- Subhan, Z. (2004). *Kekerasan Terhadap Perempuan*.
- Sunarto. (2009). *Televisi, Kekerasan, dan Perempuan*. Jakarta: Kompas. Yogyakarta: Pustaka Pesantren.
- Surahman, Sigit. 2016. Fenomena Berita Kekerasan Di Media Televisi (Perspektif Teori Kultivasi). *Jurnal Lontar Volume 4 Nomor 2*.
- Suryabrata, Sumandi (2010). *Psikologi Kepribadian*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Sobur, A. (2012). *Analisis Teks Media*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tamburaka, A. (2013). *Literasi Media: Cerdas Bermedia Khalayak Media Massa*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Tribunnews. 2019. 8 Lagu Soundtrack di Film Captain marvel Ajak Penonton Nostalgia Tahun 90-an. (Online), <https://jakarta.tribunnews.com/2019/03/09/8-lagu-soundtrack-di-film->



captain-marvel-ajak-penonton-nostalgia-tahun-90-an, diakses 28 November 2019

Vera, Nawiroh. 2014. *Semiotika Dalam Riset Komunikasi*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Wollstonecraft, Mary. (1975). *A Vindication of the Rights of Women*. New York: Worton.

Sumber Buku :

Hamidi. (2007). *Metode Penelitian dan Teori Komunikasi*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.

Kriyanto, R. (2006). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana.

Moleong, L. J. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif ed revisi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sumber Skripsi :

Ario Imandani D. Representasi Patriotisme Dalam Film *Black Panther* “studi Analisis Semiotika Jhon Fske dalam Film *Balck Panther*”. (Laporan Penelitian, Universitas Brawijaya Malang, 2018).

Dessyta P. Representasi Perempuan dalam Film “Analisis semiotika John Fiske pada film *Bad Moms*”. (Laporan Penelitian, Universitas Brawijaya Malang, 2019).

Putri. D. (2019). Representasi Perempuan Dalam Film “Analisis Semiotika John Fiske Pada Film *Bad Moms*”. (Laporan Penelitian, Universitas Brawijaya Malang, 2019).

Sumber Internet :

Historia.id. 2019. <https://historia.id/kultur/articles/captain-marvel-antara-nostalgia-dan-isu-feminisme-Dnwlr> Tanggal 11 Maret 2019.

Kompasiana.com. 2017. <https://www.kompasiana.com/irenecynthia/59358505191dcd095f599862/review-film-wonder-woman-sebuah-pembelajaran-tentang-feminisme-keserakahan-dan-pengorbanan> Tanggal 5 juni 2017, pukul 23.21



Suryandari, Siswanti. (2010). Ketimpangan Gender dalam Film Indonesia.

Accessed from: http://library.wri.or.id/index.php?p=show_detail&id=2757

Wisnu Brata, 2019. "Brie Larson Ungkap Soal Penulis : Ariska Puspita Anggraini

Editor : Wisnubrata

<https://lifestyle.kompas.com/read/2019/03/04/101000720/brie-larson-ungkap-soal-pemberdayaan-perempuan-dalam-kapten-marvel?page=all>