

ABSTRAK

Penelitian ini berhubungan dengan objektifikasi perempuan, khususnya terhadap tokoh-tokoh perempuan seperti Elizabeth Bennet, Lydia Bennet, dan Charlotte Lucas, dalam *Pride and Prejudice and Zombies: The Graphic Novel* (2010), sebuah novel grafis yang diadaptasi dari novel kombinasi yang ditulis oleh penulis Inggris Jane Austen dan penulis naskah Amerika Seth Grahame-Smith. Menggunakan teori objektifikasi dari Nussbaum, juga tiga fitur tambahan dari Langton, penelitian ini bertujuan untuk meneliti bagaimana objektifikasi perempuan digambarkan di novel grafis tersebut dan bagaimana respon perempuan-perempuan yang terobjektifikasi terhadap objektifikasi itu sendiri. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, juga pendekatan kognitif dalam mengartikan makna melalui isyarat yang diberikan dalam novel grafis, seperti dari penekanan huruf dalam *speech bubbles*, ekspresi wajah dari para tokoh, serta dominasi antara latar belakang dan latar depan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa perempuan yang lemah serta bergantung terhadap orang lain dapat diobjektifikasi oleh laki-laki karena mereka berpikir bahwa perempuan tersebut berada pada suatu posisi yang jauh di bawah mereka; perempuan membutuhkan laki-laki sebagai penyokong finansial dan mental mereka dalam melanjutkan kehidupan mereka. Namun, bagi perempuan yang mandiri serta kuat secara finansial dan mental, mereka dapat menolak objektifikasi tersebut karena mereka dapat membela harga diri serta martabat mereka ketika diperlakukan sebagai sebuah objek oleh laki-laki.

Kata Kunci: *Feminism, Graphic Novel, Mash-up Literature, Objectification, Patriarchy*

ABSTRACT

This study deals with women objectification, especially towards the female characters such as Elizabeth Bennet, Lydia Bennet, and Charlotte Lucas, in *Pride and Prejudice and Zombies: The Graphic Novel* (2010), a graphic novel adaptation of the mash-up novel written by the late English novelist Jane Austen and American screenwriter Seth Grahame-Smith. Using Nussbaum's theory of objectification, as well as Langton's three additional features, this study aims to examine how women objectification is pictured in the graphic novel and how the objectified responds to objectification. This study uses qualitative method, as well as cognitive approach in making meaning through cues that are provided in the graphic novel, such as from the emphasis of the letters in the speech bubbles, the facial expressions of the characters, and the dominance between the background and the foreground. This study concludes that women who are dependent and weak can be objectified by the opposite sex as the latter think that the former are in a position which is far more inferior compared to them; the former need the latter to support them financially and mentally in order to continue their life. However, for women who are independent and strong financially and mentally, they can reject the objectification by defending their pride and dignity when treated as an object by the opposite sex.

Keywords: *Feminism, Graphic Novel, Mash-up Literature, Objectification, Patriarchy*