BAB 1

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Media massa merupakan sarana untuk mendapatkan suatu informasi yang cepat, entah itu di belahan dunia lain atau di sekitar kita. Media massa mengalami perkembangan yang cukup cepat, dari media massa tradisional seperti kentongan hingga sekarang media massa modern seperti radio, surat kabar, televisi, film dan internet. Semua media massa sekarang dapat dinikmati oleh khalayak dimanapun mereka. Salah satu media massa yang berhasil dalam penyampaian pesan adalah film.

Film merupakan salah satu media komunikasi massa yang memiliki fungsi untuk mengirimkan pesan. Film menurut UU No. 33 Tahun 2009 tentang Perfilman adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kisah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukan. Sebagai salah satu media massa, film memiliki caranya sendiri, film memiliki kemampuan untuk menyampaiakan pesan secara unik dapat juga dipakai sebagai sarana pameran bagi media lain dan juga sebagai sumber budaya yang berkaitan erat dengan buku, film kartun, bintang televisi, film seri serta lagu (McQuail, 1987 : 14).

Dalam komunikasi massa film menjadi salah satu media massa modern, film menjadi salah satu media yang mendapatkan perhatian lebih dari masyarakat dikarenakan teknologi dan isi dari film tersebut. Film lebih banyak penikmatnya juga

dikarenakan masyarakat kita yang lebih suka menonton ketimbang membaca, selain itu sajian tema pada film tidak bisa dipandang sebagai sesuatu yang diterima begitu saja, sebagai pilihan tema selalu berkaitan dengan pandangan dominan terhadap kenyataan yang dilihat dan dialami oleh para pembuat film. Kekuatan dan kemampuan film menjangkau banyak segmen sosial yang memiliki potensi untuk mempengaruhi pandangan dari penontonya. Sebagai lambang media primer dalam proses komunikasi meliputi bahasa, isyarat, gambar dan warna, yang secara langsung mampu menterjemahkan pikiran-pikiran perasaan komunikator dan komunikan. Lambang yang disampaikan tersebut merupakan representasi dari realitas. Sebagai representasi realitas film mampu membentuk dan menghadirkan kembali realitas berdasarkan kode-kode dari kebudayanya.

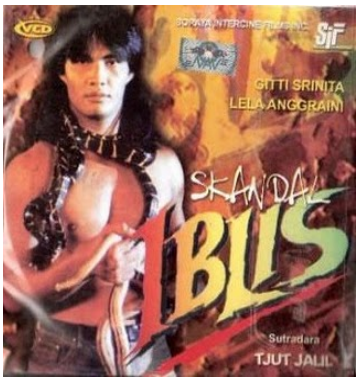
Hubungan film dengan masyarakat selalu dipahami secara linear yang memiliki arti film mempengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan muatan pesan (*message*) dibaliknya, tanpa pernah berlaku sebaliknya (Sobur, 2004 : 127). Film sendiri memiliki beberapa *genre* film, dari *genre* komedi, drama, laga, roman dan horor. Masyarakat sebagai penikmat film memiliki selera tersendiri dalam menyukai sebuah film, selera dari penonton bisa dilihat segi status sosial, pendidikan dan lingkungan tinggal.

Pada saat ini film yang sangat digemari adalah film yang bergenre komedi dan horor, karena kedua *genre* film tersebutlah yang sering diproduksi dan ditayangkan di bioskop. Kecenderungan produksi film yang bergenre tertentu disebabkan karena *genre* tersebut yang diminati oleh penonton dan memiliki keuntungan yang besar dari

segi bisnis, antusias para penonton film horor sudah terjadi sejak beberapa tahun yang lalu terbukti dari data-data sebagai berikut : film *Sundel Bolong* (1981) meraup 301.280 penonton, *Nyi Blorong* (1982) 354.790 penonton, *Setan Kredit* (1982) 279.446 penonton, *Telaga Angker* (1984) 235.491 penonton, *Petualangan Cinta Nyi Blorong* (1986) 290.412 penonton, *Santet* (1988) 325.473 penonton, *Ajian Ratu Laut Kidul* (1991) 251.089 penonton, *Skandal Iblis* pada tahun 1992 dengan 216.183 penonton, *Gairah Malam* pada tahun 1993 meraih 269.804 penonton, abad telah berganti dan seakan selera film sudah terkunci pada film horor, pada abad ke-21 perputaran film horor ditandai dengan munculnya film *Jelangkung* pada tahun 2001 yang dari bulan oktober 2001 sampai januari 2002 ditonton 748.003 orang, film *Jelangkung* disebut sebagai pelopor film horor berikutnya karena semakin marak adanya film horor (Haryadi, 2008:90). Pada tahun 2011 dari deretan 10 film yang paling banyak ditonton terdapat 3 film horor yang masuk dalam 10 deretan film tersebut yakni film *Arwah Goyang Karawang* dengan 727.540 penonton, *Kuntilanak Kesurupan* dengan 446.718 penonton dan *Ada Apa dengan Pocong* dengan 417.380 penonton (http://www.kapanlagi.com/showbiz/film/indonesia/findo-purwono-penonton-mulai-jenuh-dengan-film-horor-indonesia-7b8546.html diakses pada jam 21:55 hari sabtu tanggal 13 April 2013). Dari data dan riwayat perkembangan film horor tersebut cukup membuktikan bahwa film horor masih digemari penonton film di Indonesia.

Film horor sendiri juga melalui beberapa perkembangan dan perbedaan pada setiap dekade atau tahunnya. Film horror sekarang sangatlah berbeda dengan film

horor pada era 1990-an. Perbedaanya terletak pada bumbu-bumbu yang dimasukan dalam film horor tersebut yakni dengan unsur pornografi, yang diselipkan dalam isi dari film tersebut dengan cara memilih artis atau pemeran yang memiliki tubuh atau paras yang seksi dan cantik. Semisal saja dapat dilihat perbedaanya antara film yang diproduksi era 1990-an dan 2000-an dari segi poster dari film horor di era 1990-an dan 2000-an sebagai berikut :



Gambar 1.1 Poster film *Skandal Iblis*

Gambar 1.2 Poster film *Ajian Ratu Laut Kidul*

Gambar 1.3 Poster film *Pacar Hantu Perawan*

Gambar 1.4 Poster film *Pocong Mandi Goyang* Pinggul

Pada gambar 1.1 merupakan film horor produksi tahun 1992 dan gambar 1.2 tahun 1991, sedangkan gambar 1.3 dan 1.4 merupakan film horor produksi tahun

2011. Dari poster tersebut dapat dilihat perbedaan film horor dari era 1990-an dan 2000-an, salah satunya dari segi judul, dalam era 1990-an pemakaian kata-kata dalam judul lebih cenderung kearah sakral atau mistis contohnya kata Iblis dalam film *Skandal Iblis* dan *Ajian Ratu Laut Kidul*, sedangkan di era 2000-an pemakaian kata-kata cenderung lebih kearah sensualitas terbukti pada film sebagai berikut: kata Perawan dalam film *Pacar Hantu Perawan*, kata Mandi Goyang Pinggul dalam film *Pocong Mandi Goyang Pinggul*, sedangkan perbedaan dari segi artis yang bermain di film horor era 1990-an dan 2000-an dapat dibuktikan dengan adanya artis porno luar negeri yang bermain pada film horor di Indonesia, sedangkan film horor tahun 1990-an hanya memakai artis panas dari Indonesia. Perbedaan artis porno dan artis panas sendiri dapat dilihat dari riwayat penokohan artis tersebut dalam sebuah film, artis panas dalam sebuah film hanya melakukan adegan panas tetapi tidak sampai membuka baju dan tidak menunjukan keseluruhan tubuhnya dengan telanjang, sedangkan artis porno menunjukan keseluruhan tubuhnya hingga telanjang dan beradegan intim secara terbuka. Bisa disebut artis porno karena memiliki perbedaan dengan artis pada umumnya, perbedaan terletak pada genre film yang mereka bintangi, artis porno adalah pemain film porno atau film dengan adegan intim atau adegan seksual yang tanpa sensor.

Pada era sekarang para pembuat film di Indonesia kebanyakan mengesampingkan suatu pesan yang akan disampaikan ke penontonya, tetapi hanya memikirkan sensasi dari penayangan film tersebut. Sudah banyak film horor yang mengandung nilai pornografi hanya untuk mendapatkan perhatian dan sensasi yang

lebih dari penontonya, sampai-sampai mereka mendatangkan artis porno dari luar negeri untuk bermain di film horor Indonesia, adapun contoh film-film horor yang menggunakan artis porno dari luar negeri, dapat dilihat dari tabel dibawah ini :

Tabel 1.1 Daftar Film Horor yang Mengundang Artis Porno dari Luar Negeri.

Judul film	Tahun rilis film	Artis porno yang diundang	Negara asal artis porno
Suster Keramas 1	2009	Rin Sakuragi	Jepang
Rintihan Kuntilanak Perawan	2010	Tera Patrick	Amerika Serikat
Hantu Tanah Kusir	2010	Maria Ozawa	Jepang
Suster Keramas 2	2011	Sora Aoi	Jepang
Pocong Mandi Goyang Pinggul	2011	Sasha Grey	Amerika Serikat
Pacar Hantu Perawan	2011	Vicky Vetted dan Misa Campo	Norwegia dan Amerika Serikat

Film-film horor tersebut adalah beberapa film horor di Indonesia yang mengandung pornografi dan mengundang artis porno dari luar negeri supaya menarik perhatian dari penontonya. Dari segi tema film horror di Indonesia cenderung hanya mengulang dari film yang sudah-sudah, dari adanya makhluk halus yang bergentayangan mengganggu aktris utamanya yang berpenampilan seksi dan terdapat hubungan percintaan antara manusia dan makhluk halus.

Film horor yang diproduksi di Indonesia semakin hari semakin banyak dan semakin bertambah pula adegan-adegan *syur* yang terdapat di dalam film tersebut, dari lekuk tubuh wanita, adegan telanjang, semi telanjang sampai adegan intim juga

ada dalam film horor Indonesia pada saat ini. Sebagai sedikit bukti dapat dilihat dari potongan-potongan adegan dalam gambar dibawah ini:

Gambar 1.5 Adegan Vicky Vette dalam Film *Pacar Hantu Perawan*

Gambar 1.6 Adegan Sora Aoi dalam Film *Suster Keramas 2*

Munculnya film-film horor yang mengandung unsur pornografi seringkali menuai penolakan dari kalangan tertentu, penolakan itu datang dari tokoh-tokoh agama, LSM, bahkan pemerintahan. Mereka menolak peredaran dari film-film horor yang berbau pornografi karena melanggar Undang-Undang Perfilman dan norma budaya dari masyarakat kita yang notabene adalah budaya timur dan mayoritas memeluk agama Islam. Salah satu penolakan itu datang dari Ormas Islam yakni FPI. FPI mengancam untuk mendatangi kantor dan menutup rumah produksi K2K yang menggarap film horor *Pocong Mandi Goyang Pinggul* pada tahun 2011 lalu, FPI memprotes K2K melanjutkan produksi film tersebut karena dalam film itu akan mendatangkan artis porno dari Amerika yakni Sasha Grey, menurut FPI artis porno Amerika sudah merusak akhlak umat Islam (http://dunia.news.viva.co.id/news/read/217934-fpi-tolak-film--pocong-mandi-goyang-pinggul-, diakses pada jam 23:30 hari Minggu tanggal 31 Maret 2013).

Menurut data PT. Perfin, film yang bebas dengan adegan seks hanya ditonton oleh 8.400 orang yakni film *Plong* karya Putu Wijaya pada tahun 1993, sedangkan

film dengan adegan seks mampu memperoleh 265.000 orang, gambaran tersebut menunjukan bagaimana perfilman nasional telah menunjukan dan memanfaatkan peluang selera pasar yang menguntungkan jika dilihat dari selera bisnis (Bungin, 2003:149). Memang tidak begitu jelas tujuan mereka membuat film horor yang terdapat unsur pornografi dan mendatangkan para artis porno tersebut, bisa dikatakan hanya untuk mencari sensasi, atau untuk meningkatkan daya saing dalam perfilman di Indonesia, banyak sutradara film yang menggunakan adegan-adegan panas sebagai daya tarik dari film tersebut, entah itu adegan yang menampilkan kemolekan tubuh wanita, adegan ranjang bahkan adegan semi telanjang sekalipun.

Melihat kecenderungan para pembuat film yang mengedepankan sensasi unsur pornografi dan diundangnya artis porno dari luar negeri membuat peneliti ingin meneliti tentang karakter artis porno luar negeri meliputi Asia, Eropa dan Amerika dalam film horor di Indonesia, dalam hal ini peneliti mengambil film *Pacar Hantu Perawan* yang dibintangi oleh artis porno Vicky Vette dan Misa Campo berasal dari Norwegia dan Amerika, *Suster Keramas 2* dibintangi oleh Sora Aoi berasal dari Jepang dan *Pocong Mandi Goyang Pinggul* dibintangi oleh Sasha Grey yang berasal dari Amerika Serikat untuk dijadikan bahan penelitian. Peneliti lebih condong ketiga film tersebut karena artis porno yang bermain dalam film tersebut merupakan artis porno yang sudah memiliki popularitas yang sangat tinggi di dunia.

Peneliti memutuskan melakukan kajian lebih dalam untuk melihat karakter artis porno yang terdapat dalam film tersebut. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode analisis naratif, alasan penulis menggunakan analisis naratif

dikarenakan metode tersebut dinilai cocok dalam penelitian tersebut. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan analisis naratif yang dikemukakan oleh Aristoteles pada era naratif Pre Strukturalis, yang mendasarkan dalam struktur naratif pada cerita awal, tengah dan akhir. Unsur yang dianalisis adalah motif (elemen), unit terkecil yang membentuk suatu tema. Elemen naratif meliputi plot, karakter, suara dan sudut pandang. Dalam penelitian ini peneliti akan melihat karakterisasi artis porno dalam film horor tersebut, karena karakterisasi seringkali mengilustrasikan cara bagaimana naratif bekerja melalui konvensi atau norma yang diterima umum (Ratna, 2009:131).

Untuk melengkapi penelitian ini, penulis juga memperhatikan penelitian terdahulu yang sudah dilakukan, sebagai berikut : Fiki Aditya Eryawan, dari Universitas Muhammadiyah Surakarta, pada tahun 2011 dengan judul penelitian "Pornografi dalam Film Horor di Indonesia (Analisis Isi Adegan Pornografi dalam Film Horor di Indonesia Periode Bulan Juli-Desember 2009). Rumusan masalah yang diangkat oleh Fiki Aditya Eryawan adalah kecenderungan adanya adegan pornografi dalam film horor di Indonesia periode bulan Juli-Desember dan frekuensi dari tayangnya adegan tersebut. Kesimpulan yang didapat peneliti adalah setiap film horor pada periode Juli-Desember mengandung pornografi.

Penelitian yang kedua penulis juga memperhatikan penelitian yang dilakukan oleh Ajeng Febri Kusnita pada tahun 2000, dari Universitas Sebelas Maret dengan judul "Eksploitasi Perempuan dalam Film Horor (Analisis Wacana Eksploitasi Perempuan dalam film Horor Indonesia era 1980-an, 1990-an dan 2000-an). Dalam

penelitian ini peneliti bertujuan untuk melihat mengetahui bentuk-benuk eksploitasi perempuan dalam film horor Indonesia periode 1980-an, 1990-an, dan 2000-an. Penelitian ini peneliti menggunakan metode deskriptif analitik kualitatif dengan analisis wacana sebagai metode untuk mengkaji. Kesimpulan dari penelitian tersebut ialah keseluruhan film tersebut memuat adegan seksual dengan porsi yang lebih besar di banding dengan cerita utamanya.

Penelitian yang ketiga dilakukan oleh Santi Ambara Wati Diliana dari Universitas Diponegoro pada tahun 2011, dengan judul Studi Analisis Naratif : Representasi Pesantren dalam film 3 Doa 3 Cinta. Dalam penelitian ini peneliti bertujuan untuk mengetahui dan memberitahukan bahwa pesantren tidak identik dengan terorisme dan pemikiran yang radikal. Kesimpulan dari penelitian tersebut adalah menunjukan bahwa film 3 Doa 3 Cinta tidak sekedar memberi gambaran kepada masyarakat tentang bagaimana kehidupan pesantren, dan membela pesantren dari tudingan sebagai tempat pengkaderan teroris justru memberikan kritikan kepada lembaga pesantren tersebut.

Melihat dari permasalahan yang ada dan permasalah tersebut belum pernah diteliti sebelumnya dan penelitian ini dirasa unik maka peneliti akan melanjutkan penelitian ini secara lebih mendalam lagi dengan menggunakan studi naratif.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan dari latar belakang di atas maka dapat dirumuskan sebuah masalah: “Bagaimana karakter artis porno Asia, Eropa dan Amerika dalam film horor

Suster Keramas 2, film *Pacar Hantu Perawan* dan *Pocong mandi Goyang Pinggul* dilihat dari analisis naratif?”

C. TUJUAN PENELITIAN

Untuk mengetahui bagaimana karakter artis porno Asia, Eropa dan Amerika dalam film horor *Suster Keramas 2*, *Pacar Hantu Perawan* dan *Pocong Mandi Goyang Pinggul*.

D. MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaat Teoritis

a. Memberikan gambaran lebih mendalam bagaimana karakter artis porno luar negeri Asia, Eropa dan Amerika dalam film horor *Suster Keramas 2*, *Pacar Hantu Perawan* dan *Pocong Mandi Goyang Pinggul*.

b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan yang lebih mendalam dalam bidang komunikasi.

2. Manfaat Praktis

a. Memberikan arti pentingnya karakter tokoh dalam film.

b. Penelitian dapat menjadi masukan bagi penelitian selanjutnya dan pengetahuan tentang naratif.

E. TINJAUAN PUSTAKA

1. Komunikasi

Komunikasi adalah proses penyampian pesan dari seseorang (komunikator) untuk orang lain (komunikan). Komunikasi dapat dilakukan dengan orang lain ataupun dengan diri sendiri, manusia dalam kehidupan sehari-hari tidak bisa lepas tanpa komunikasi. Istilah komunikasi berasal darai kata latin yaitu *communication*, dan bersumber dari kata *communts* yang berarti sama, sama disini memiliki arti sama makna (Effendy, 2001:9). Ilmu komunikasi merupakan salah satu ilmu pengetahuan sosial yang bersifat multidisipliner dikarenakan objek pengamatanya kompleks dan luas.

Komunikasi merupakan salah satu dari kegiatan sehari-hari yang terhubung dengan semua kehidupan kemanusiaan, sampai-sampai penyebaran dari komunikasi sering terabaikan. Dalam komunikasi terdapat klarifikasi konsep kasar dengan menggarisbawahi sejumlah elemen yang digunakan untuk membedakan komunikasi, menurut Frank Dance dalam Littlejohn ada 3 dimensi dasar komunikasi, yakni:

a. Dimensi tingkat pengamatan dan keringkasan

   Beberapa definisi termasuk luas dan bebas, sedangkan yang lain terbatas

b. Dimensi tujuan

Beberapa definisi hanya memasukan pengiriman dan penerima pesan dengan maksut tertentu, yang lainya tidak memaksakan pembatasan ini.

c. Dimensi penilaian normatif

Pada dimensi ini definisi menyertakan pernyataan tentang keberhasilan, keefektifan, atau ketepatan. Definisi yang lain tidak berisi penilaian yang lengkap seperti itu (Littlejohn, 2009:5).

Dari dimensi-dimensi yang ada akan didapat kesimpulan yakni lebih memilih sekumpulan konsep daripada teori atau gagasan tunggal yang mendefinisikan komunikasi secara kolektif. Komunikasi memiliki beberapa jenis komunikasi, komunikasi verbal, komunikasi non verbal, komunikasi interpersonal dan komunikasi antarpersonal, kelompok kecil, pidato, komunikasi massa dan komunikasi budaya.

Dalam melakukan kegiatan komunikasi, komunikasi juga memiliki saluran tersendiri yaitu konteks, sumber, penerima, pesan, saluran, gangguan dalam menyampaikan pesan *encoding, decoding* dan efek, saluran-saluran tersebut sangatlah penting dalam komunikasi karena tanpa unsur-unsur tesebut tidak akan tercapai kesemestaan komunikasi (Effendy, 2001:10). Menurut Harold Laswell dalam karyanya *The Structure and Function of Communication in Society*, komunikasi memiliki lima unsur yakni

komunikator (*source*), pesan (*message*), media (*channe*l), komunikan (*receiver*) dan efek (*effect*) (Effendy, 2001:10).

Dalam komunikasi terdapat dua tahap, yakni proses komunikasi secara primer dan proses komunikasi secara sekunder,

a. Proses komunikasi secara primer sendiri adalah proses penyampaian pikiran dan atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan symbol sebagai media. Media primer atau lambang yang banyak dan sering di gunakan adalah bahasa.

b. Proses komunikasi secara sekunder

   Proses komunikasi secara sekunder adalah proses penyampaian pesan oleh seorang kepada orang lain dengan menggunakan alat atau sarana sebagai media kedua setelah memakai lambang sebagai media pertama. Seperti primer, dalam proses komunikasi sekunder juga lebih banyak penggunaan menggunakan bahasa, karena bahasa meruapakan lambang yang mampu mentransmisikan ide atau gagasan. Dalam komunikasi bermedia umpan balik terhadap komunikator membutuhkan tenggang waktu.

Agar komunikasi berjalan efektif dan tersampaikan proses penyampaian pesan yang dilakukan komunikator harus bertautan dengan proses yang dilakukan oleh komunikan. Penggunaan media merupakan salah satu faktor tersampaikanya sebuah informasi atau pesan, karena media merupakan salah satu bagian dari komunikasi massa. Komunikasi massa

merupakan salah satu bagian dari komunikasi, komunikasi massa cenderung lebih luas dalam penyampaian pesan. Istilah massa menggambarkan orang dalam jumlah yang lebih dari satu, sebelum komunikasi massa perlu juga mengetahui teori-teori komunikasi massa, teori komunikasi massa menjelaskan atau memperkirakan terhadap gejala sosial yang ada dan berupaya untuk menghubungkan komunikasi massa pada berbagai aspek kehidupan personal atau sistem sosial (Morissan, 2010:8).

Komunikasi massa menjadikan sumbernya bukan pada satu orang saja, tetapi suatu organisasi. Pengirim pesan atau komunikator (*sender*) dalam komunikasi massa tentulah membutuhkan komunikator yang handal, kerena pesan (*message*) yang akan dikirim dan disampaikan ke khalayak (*receiver*) akan diproses terlebih dahulu dan kemudian akan disebarkan mealui bantuan media (*channel*), akan tetapi pesan disini hanya bersifat satu arah jarang bersifat interaktif dan jarang mendapatkan timbal balik (*feedback*) dari khalayak (McQuail, 1989:33).

Dalam media massa terdapat proses yang dinamakan komunikasi massa, komunikasi massa adalah pesan yang dikomunikasikan melalui media massa pada sejumlah besar orang atau khalayak (Sendjaja, 2004:73). Dalam komunikasi massa terdapat media massa sebagai sarana untuk mengirimkan pesan, media sendiri terdapat media massa modern dan media massa tradisional, media massa modern lebih cenderung pada produk dari teknologi modern yang selalu berkembang. Komunikasi massa adalah keterampilan,

seni dan ilmu yang ditujukan kepada massa melalui media massa, dibandingkan dengan komunikasi lainya, komunikasi massa memiliki ciri khusus yang disebabkan oleh sifat komponenya, ciri –cirinya sebagai berikut :

a. Komunikasi massa yang berlangsung satu arah

   Berbeda dengan komunikasi antar personal yang berlangsung dua arah, komunikasi berlangsung satu arah, ini berarti bahwa tidak terdapat arus balik dari komunikan kepada komunikator, konsekuensinya komunikator pada komunikasi massa harus melakukan perencanaan dan persiapan, sehingga pesan dapat tersampaikan.

b. Komunikator pada komunikasi massa melembaga

   Komunikasi massa merupakan lembaga yang memiliki saluran yakni media massa, dalam ciri komunikasi masa ini komunikator memiliki perbedaan cara dalam penyampaian pesan.

c. Pesan pada komunikasi massa bersifat umum

   Dalam komunikasi massa pesan disampaikan secara umum melalui media massa, dikarenakan pesan untuk umum dan kepentingan umum.

d. Media komunikasi massa menimbulkan keserempakan

   Memiliki kemampuan dalam menimbulkan keserempakanya pada khalayak umum dalam menerima pesan dalam jumlah yang besar.

e. Komunikasi massa bersifat heterogen

Khalayak merupakan kumpulan anggota masyarakat yang terlibat dalam suatu proses komunikasi massa (Effendy, 2001 : 22).

Dalam kehidupan sehari-hari manusia sangatlah terbantu dengan adanya media massa yang merupakan saluran dari komunikasi massa. Jika komunikasi dipandang dari arti yang lebih luas, tidak hanya diartikan sebagai pertukaran berita dan pesan tetapi sebagai kegiatan individu dan kelompok tentang tukar menukar data, fakta dan ide, maka fugsi dalam setiap sistem sosial adalah sebagai berikut :

a. Informasi

   Pengumpulan, penyimpanan, pemprosesan, penyebaran berita, data, gambar, fakta dan pesan yang dibutuhkan agar orang dapat mengerti dan berekasi secara jelas terhadap keadaan lingkungan agar mampu mengambil sebuah keputusan yang tepat.

b. Sosialisasi (pemasyarakatan)

   Peyediaan sumber ilmu pengetahuan yang memungkinkan orang bersikap dan bertindak sebagai anggota masyarakat yang efektif dan memberikan efek sadar akan adanya fungsi sosial.

c. Motivasi

   Berfungsi untuk menjelaskan tujuan setiap masyarakat jangka pendek ataupun jangka panjang untuk mendorong orang menentukan pilihan dan kemauan.

d. Perdebatan dan diskusi

Menyediakan dan saling bertukar fakta yang diperlukan untuk menyelesaikan suatu perbedaan atau masalah yang ada di publik.

e. Pendidikan

Ilmu pengetahuan medorong perkembangan intelektual, pembentukan watak dan ketrampilan yang diperlukan pada semua bidang.

f. Memajukan kebudayaan

Penyebarluasan budaya dan kesenian yang bermaksud melestarikan dan menjaga perkembangan kebudayaan tersebut.

g. Hiburan

Penyebarluasan sinyal, simbol, suara dan citra dari drama, music, komedi bertujuan untuk memberikan rekreasi untuk kelompok atau individu.

Selain dari fungsi sosial komunikasi massa memiliki beberapa fungsi pokok, seperti komunikasi massa melakukan pengawasan, interpretasi, hubungan, sosialisasi dan hiburan. Dalam komunikasi massa penyampaian pesan terhadap khalayak dilakukan melalui media seperti radio, surat kabar, majalah, televisi dan film. Komunikasi massa dipengaruhi oleh media massa untuk memproduksi masal dan menjangkau khalayak dalam jumlah yang besar (McQuail, 1987:31).

Surat kabar menjadi media paling awal muncul, surat kabar adalah media masa yang paling komprehensif dalam penyampaian isi atau pesan yang terkandung di dalamnya. Seiring perkembangan zaman muncul berbagai media massa setelah surat kabar yakni radio, televisi, film dan internet. Film

memang bukan media massa pertama, akan tetapi film cukup membantu dalam penyampaian pesan yang efektif dan dapat mudah dimengerti oleh para khalayak, karena film terdapat adegan dan suara yang mampu mengeluarkan daya nalar yang lebih terhadap khalayaknya. Film juga dapat dinikmati oleh berbagai kalangan yang mampu menggeser perbedeaan status sosial yang ada dikalangan masyarakat.

2. Film sebagai Media Komunikasi Massa.

Film sebagai alat komunikasi massa yang kedua muncul di dunia, film sebagai sarana baru dalam penyampaian pesan di temukan pada abad ke-19. Kekuatan dan kemampuan film menjangkau banyak segmen sosial, sebab itulah film disebut memiliki potensi untuk mempengaruhi para khalayaknya.

Film melakukan sesuatu yang tidak jauh berbeda dengan roman atau novel, film menurut Van Zoest dalam Alex Sobur menuturkan ceritanya dengan cara khususnya sendiri, kekhususan film adalah mediumnya, cara pembuatanya dengan kamera dan pertunjukanya dengan proyektor dan layar. Film berperan menyampaikan pesan melalui isi dari film tersebut. Dalam komunikasi massa film menjadi salah satu media massa modern, film menjadi salah satu media yang mendapatkan perhatian yang lebih dari masyarakat, dikarenakan teknologi dan isi dari film tersebut lebih mudah di pahami oleh khalayak. Film lebih banyak penikmatnya juga dikarenakan masyarakat kita yang lebih suka menonton ketimbang membaca, selain itu sajian tema pada film tidak bisa di pandang sebagai sesuatu yang diterima begitu saja, sebagai

pilihan tema selalu berkaitan dengan pandangan dominan terhadap kenyataan yang dilihat dan dialami oleh para pembuat film (Sobur&Zoest, 2003:130).

Film berperan sebagai sarana baru dalam penyampaian sebuah pesan yang di rangkum di dalam suatu tayangan yang menghibur, seperti film-film komedi dan drama. Film yang merupakan salah satu produk dari komuniaksi massa memiliki ciri tertentu yang dimiliki, yakni mengirimkan pesan satu arah. Film sendiri memiliki beberapa jenis film yang terdapat di sekitar kita, film dapat dikategorikan masuk dalam jenis tertentu karena dari isi film tersebut, beberapa jenis film sebagai berikut :

a. *Action* - laga

Dalam *genre* ini isi dari film lebih mengedepankan adegan yang keras dan perjuangan hidup dengan di tambahi keahlian khusus dari tokoh untuk bertahan dalam suatu pertarungan yang ada dalam cerita film tersebut. Dalam *genre* ini film dikatakan sukses apabila film tersebut mampu menyajikan aksi pertarungan yang secara apik dan penonton dapat merasakan ketegang yang terjadi dalam film tersebut (Bayu & Gora,2004;26).

b. Komedi– humor

Komedi atau humor identik dengan canda tawa ataupun hal-hal yang lucu, itu juga terjadi dalam *genre* film ini, dalam *genre* ini film lebih mengedepankan kelucuan seorang aktor dan kelucuan tersebut sebagai sajian utamanya. *Genre* ini merupakan *genre* paling disukai oleh

orang-orang, dikarenakan *genre* ini bisa masuk ke semua golongan dan semua usia, akan tetapi *genre* ini memiliki kesulian dalam penyampaian dan penyajianya, jika komedi kurang di perhatikan akan terjadi suatu hal yang fatal yakni memaksa penonton tertawa dengan lelucon yang buat-buat,salah satu solusinya adalah menggunakan peran utama yang memiliki latar belakang dan keahlian dalam komedi (Bayu&Gora,2004;26).

c. Roman atau drama

Dalam *genre* ini lebih mengedepankan isi suatu perasaan hati dan realitas yang di ungkap kembali dalam sebuah cerita, sehingga mampu mendapatkan simpati dan empati dari penontonya, kunci sukses dalam *genre* ini adalah pengambilan tema yang tepat dengan kehidupan yang nyata (Bayu&Gora,2004:27).

d. Misteri atau horor

Genre misteri atau horor bisa dibilang *genre* khusus dalam dunia perfilman, dikatakan khusus karena *genre* ini cenderung memiliki cakupan yang sempit dan monoton dalam isi ceritanya. Kunci suksenya dapat terlihat jika cara pengemasan visualisasi hantu dan konstruksinya dan tak lupa alur cerita yang masuk akal sehingga penonton puas dalam menonton (Bayu&Gora, 2004:27).

3. Sinematografi Film

Sinematografis secara etimologis berasal dari bahasa Latin yaitu; *Kinema* (gerak), *photo*s (cahaya), *graphos* (lukisan). Jadi sinematografis dapat diartikan sebagai aktivitas melukis gerak dengan bantuan sorot cahaya. Sinematografi dapat diartikan sebagai ilmu dan teknik pembuatan film atau ilmu, Film merupakan buah karya dari sinematografi. Film sebagai karya sinematografi merupakan hasil perpaduan antara kemampuan dari seseorang atau sekelompok orang dalam penguasaan teknologi, seni, komunikasi, dan berorganisasi. Dapat dikatakan bahwa film, video dan sinematografi merupakan unsur dan juga bentuk dari teknologi audio visual. Sinematografi sendiri memiliki beberapa unsur yaitu:

a. Unsur utama

Unsur utama terdiri dari visual, gerak audio dan jalan cerita.

1. Visual gerak berupa lambang atau simbol komunikasi visual yang disajikan dengan metode fotografi, tanpa cahaya tidak akan ada gambar, bentuk dari komunikasi tersebut dapat berupa verbal atau non verbal yang mengandung suatu nilai.
2. Audio memiliki peran yang besar dalam memperjelas dan mempertegas suatu pesan yang terkandung dalam sinematografi. Audio juga mampu membuat imajinasi dari sebuah adegan menjadi lebih mendalam pada saat mengartikan suatu pesan yang ada.

3. Alur cerita / plot

Alur cerita sama dengan jalan suatu cerita / plot, dalam suatu cerita pasti ada sebuah jalan cerita, plot memiliki sifat yang wajib dan harus ada dalam membuat sebuah cerita, termasuk untuk film dan sinetron.

Plot sendiri dapat dibagi menjadi dua yakni plot lurus dan plot bercabang :

i. Plot Lurus

Plot ini bisa disebut juga plot linear, penggunaan plot ini kebanyakan pada pembuatan skenarioi untuk cerita-cerita lepas seperti: Telesinema, FTV, Film atau serial lepas. Plot linear adalah plot yang alur ceritanya terfokus pada konflik tokoh sentral dan semua konflik dalam sinetron selalu berkaitan dengan tokoh sentralnya, tidak bias berpindah ke tokoh yang lain yang tidak memiliki hubungan dengan tokoh sentral.

ii. Plot Bercabang

Plot ini bisa disebut juga multiplot. Dalam hal pemaiakan plot ini memang sering dipakai dalam membuat scenario serial panjang, akan tetapi tidak semua serial panjang yang memakai plot ini. Multiplot atau plot bercabang adalah plot yang jalan ceritanya melebar ke tokoh lain, akan tetapi melebarnya tidak

diperbolehkan terlalu jauh harus tetap berhubungan dengan tokoh sentral tersebut.

b. Unsur penunjang

Unsur penunjang meliputi *setting property* dan efek

1. *Setting* atau tempat dimana pengambilan gambar berlangsung. set merupakan tata ruang yang menjadi objek untuk setiap adegan yang diambil. Set disini merupakan unsur penguat dari jalan cerita entah itu plot bercabang atau plot lurus .
2. Properti meliputi kostum dan perlengkapan tamnahan yang berguna untuk membuat lebih menarik dari sebuah adegan yang diambil.
3. Efek meliputi efek gambar, audio dan visual yang ditambahkan memalui program komputer bias secara animasi atau biasa.

Dalam sinematografi pengambilan suatu gambar akan dipengaruhi oleh komposisi framing dalam pengambilan dan perekaman objek. Maksud dari kompposisi framing adalah mendapatkan hasil perekaman objek yang tidak asal rekam saja dan mengupayakan wujud visual film agar tidak terkesan monoton (Bayu&Gora, 2004:53). Dalam komposisi framing untuk mendapatkan suatu karakter yang cocok dengan penontonya dibutuhkan frekuensi dan intensitas praktek yang tinggi. Ukuran framing lebih merujuk pada seberapa besar ukuran objek yang diambil untuk mengisi ruang frame

dalam kamera, ukuran framing dibagi menjadi beberapa ukuran yang didasarkan oleh jauh dekatnya suatu objek, ukuran dari framing meliputi:

a. BCU (*Big Close Up*) atau ECU (*Extreme Close Up*)

Ukuran close up dengan framing lebih berpusat dan berfokus pada salah satu bagian tubuh atau aksi yang mendukung informasi.

b. CU (*Close Up*)

Kamera akan berada dekat dengan subyek, sehingga gambar yang dihasilkan dari kamera akan memenuhi ruang frame yang disebut juga *close shot*.

c. MCU (*Medium Close Up*)

Pengambilan gambar pada ukuran framing ini lebih memperhatikan sendi dari subyek yang diambil, pada ukuran framing ini pengambilan gambar lebih jauh dari *close up* namun lebih dekat dari *medium shot.*

d. MS (*Medium Shot*)

Pada ukuran ini secara sederhana merekam gambar subyek kurang lebih setengah badan, pengambilan gambar dengan *medium shot* biasanya digunakan kombinasi dengan *follow shot* terhadap subyek yang bergerak. Hal ini bertujuan untuk memperlihatkan detail subyek dan sedikit memberi ruang pandang subyek.

e. *Medium Full Shot* (*Knee Shot*)

Pada ukuran ini batasan framing pada tokoh kira-kira ¾ ukuran tubuh, pengambilan gambar semacam ini memungkinkan penonton untuk

mendapatkan informasi sambungan peristiwa dari aksi tokoh tersebut. Informasi yang didapat dari *shot* ini tidak dapat didapat penonton dari *medium shot* saja.

f. FS (*Full Shot*)

Pengambilan gambar dengan subyek secara utuh dari kepala hingga kaki dari subjek, secara teknis batasan atas diberi sedikit ruang untuk *head room.*

g. *Medium Long Shot*

Framing kamera yang mengikutsertakan *setting* sebagai pendukung suasana yang diperlukan karena kesinambungan cerita dan aksi tokoh dengan *setting* tersebut.

h. LS (*Long Shot*)

Pada tipe ukuran framing ini luas ruang pandangnya lebih lebar dibandingkan dengan medium long *shot* dan lebih sempit dibanding *extreme long shot*.

i. ELS (*Extreme Long Shot*)

Pengambilan gambar dimana subyek tampak jauh dan hampir tidak terlihat, obyek gambar terdiri dari artis dan interaksi dengan ruang sekaligus untuk mempertegas imajinasi ruang cerita.

Selain harus memperhatikan ukuran framing dalam pengambilan gambar untuk mencapai gambar yang bagus dan sesuai dengan komposisi kita juga harus memperhatikan dari segi teknik pengambilan gambar atau *camera*

angle. Camera angle adalah teknis pengambilan gambar dari sudut pandang tertentu untuk mengekspose adegan, dalam penentuan sudut pandang dari kamera harus diperhatikan kemungkinan efek dari tampilan gambar akan dihasilkan (Bayu&Gora, 2004:64). Dalam *camera angle* pengelompokan jenis ditentukan oleh ketinggian dari sudut pengambilan gambar, pengelompokanya sebagai berikut:

a. *High Angle, Top Angle* dan *Bird Eye View*

Yaitu merekam gambar dari sudut atas obyek , sehingga obyek tampak terekspose dari bagian atas, begitu pula dengan *bird eye view*. Secara sederhana keduanya memiliki perbedaan dari teknik pengambilan gambar dari atas yaitu terletak pada *point of view camera*. *High angle* lebih sederhana ketimbang *bird eye view, bird eye view* lebih condong dramatis dan berkesan karena seperti penglihatan burung yang sedang terbang dari atas.

b. *Low Angle* dan *Frog eye level*

Berbalik berbeda dengan *high angle* yang pengambilan gambar dilakukan dari sudut atas, *low angle* melakukanya dari sudut bawah. Dalam *low angle* ada istilah baru yang disebut *frog eye level* yang dimana letak dari kamera kurang lebih di bawah paha.

c. *Eye Level* dan *Profil Shot*

Dipahami sebagai standar pengambilan gambar dalam ketinggian relatif sedang, kurang lebih sejajar dengan tinggi kita. Maka gambar yang akan dihasilkan datar dan cenderung monoton.

d. *Over Shoulder*

Mengambil adegan dialog dari sudut belakang punggung salah satu obyek sinematik. *Shot* ini menjadi alternatif pengambilan *two shot* subjek yang sedang berdialog dan juga untuk solusi pengambilan gambar pada saat adegan dialog agar tidak terkesan mengambil gambar terlalu frontal.

e. *Walking shot* dan *Fast Road effect*

Konsep pengambilan gambarnya terjemahan dari fllow *shot* di mana mengikuti langkah talent saat melakukan adegan yang lebih menitikberatkan perhatian pada kakinya, sehingga gambar lebih menegangkan. Sedangkan *fast road effect* perbedaanya hanya terletak kecepatannya.

f. *Artificial Shot*

pada prinsipnya *artificial shot* dimaksutkan untuk lebih memperindah *shot* sehingga akan lebih bernuansa seni, biasanya digunakan pada saat adegan di alam terbuka.

g. *Reflection Shot*

Pengambilan gambar pada pantulan dari artis yang sedang melakukan adegan, mengarah ke cermin dengan bayangan artis tersebut.

h. *Tripod Transition*

Pergerakan kamera di atas tripod dengan framing yang terbatas akan tetapi memiliki area yang luas, sehingga kamera stabil dan tidak bergoyang (Bayu&Gora, 2004:64-75).

4. Pornografi dalam Media

Unsur-unsur pornografi dalam media di Indonesia pada saat ini memang sudah menjamur, masalah pornografi dan pornoaksi semakin memprihatinkan dan dampak negatifnya semakin nyata, salah satu dampaknya adalah semakin maraknya sex bebas dikalangan para remaja. Perkembangan teknologi dan semakin mudahnya akses di nilai sebagai salah satu faktor semakin pesatnya perkembangan pornografi dan pornoaksi. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia disebutkan, Pornografi adalah penggambaran tingkah laku secara erotis dengan lukisan atau tulisan untuk membangkitkan nafsu birahi, kata pornografi sendiri berasal dari bahasa Yunani yakni *porne* atinya pelacur, dan *graphein* artinya ungkapan (Djubaedah, 2003:138).

Dalam pornografi mayoritas yang menjadi bahan ekploitasi adalah tubuh wanita yang di umbar kemolekanya dan erotisme dalam tubuh tersebut. Berdasarkan historiologi pornografi media massa, erotisme merupakan kecenderungan media massa dalam isinya yakni Ketika media telah

kehilangan idealismenya, ketika media massa perlu bersaing dengan sesama media, ketika media massa merasa tirasnya terancam menurun, ketika media baru memposisikan dirinya di masyarakat (Bungin, 2003:140).

Pornografi dalam penyebaranya memang sudah merajalela kemana saja, entah itu melalui gambar-gambar di pinggir jalan, adegan dalam film dan di situs-situs penyedia video porno. Kekuatan besar yang dimiliki oleh medi massa cenderung menjadi momok yang besar jika dilihat dari konteks penyebaran pornografi saat ini, itu disebabkan kekuatan-kekuatan konstruksi media massa terhadap khalayak, sampai media mampu menciptakan sebuah realitas sosial yang mampu menghidupkan khalayak pada sebuah realitas yang dibangun.

Pornomedia dalam media massa, pornosuara, pornoteks, pornografi dan pornoaksi menjadi bagian yang saling berhubungan sesuai dengan karakter media yang menyiarkan porno itu. Tapi dalam banyak kasus, pornografi (cetak visual) memiliki kedekatan dengan pornoteks, karena gambar dan teks dapat bersamaan pemunculannya dengan pornografi (elektronik) karena tayangkan di media yang mudah di akses yakni televisi dan internet.

Konsep pornomedia menjangkau realitas porno yang diciptakan oleh media tersebut antara lain gambar-gambar dan teks-teks porno yang dimuat di media cetak, film-film yang diselipkan adegan porno, film porno dalam internet dan cerita-cerita cabul yang diupload dalam media sosial, serta

proses penciptaan realitas porno itu sendiri seperti proses tayangan-tayangan masa yang mengandung rangsangan seksual. Dalam isi media sekarang pornografi menjadi salah satu tema favorit, sejak dulu seks adalah tema kehidupan yang tidak pernah habis dibicarakan serta menarik semua orang (Bungin, 2003:149). Dengan fenomena seperti itu dan melihat masyarakat yang sangat antusias, para orang film menangkap hal tersebut sebagai peluang besar dalam bisnis film.

5. Karakter dan Karakterisasi dalam Film

Karakter merupakan sebuah istilah dalam bahasa Yunani yang memiliki arti "*to mark*" (menandai), yaitu menandai tindakan atau tingkah laku seseorang. Istilah tersebut kemudian sering digunakan dalam bahasa Perancis yakni *caratere* pada abad ke-14, yang kemudian masuk dalam bahasa Inggris *character*, dan akhirnya masuk dalam bahaa Indonesia menjadi karakter (Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI, 2007: 242).

Karakter pada film mengambil pada aspek yang lebih umum dan sosial, karena mereka di posisikan sebagai mata pelajaran sosial yang dibangun melalui wacana. Karakter merupakan efek dari suatu tanda yang memiliki sifat personalitas yang ditandai melalui suatu aksi dan peristiwa, ucapan dan penampilan (Thwaites,Davis,Mules, 2011:189). Karakter dalam film berfungsi untuk menunjukan dan mengelompokan suatu peran yang akan diperankan oleh para pemeran, bisa disebut juga dengan mengidentitaskan aktor tersebut dalam kehidupan di film.

Fungsi dari karakter dalam film adalah untuk menggolongkan identitas para pemain yang akan menyampaikan pesan yang terkandung dalam karakter tersebut, karena setiap karakter akan menyampaikan pesan secara sendiri-sendiri dan berbeda dengan karakter lainya dan isi pesan juga berbeda antar karakter. Suatu karakter jika terdapat dalam film haruslah memiliki dasar dan pertanggung jawaban, karena realitas dalam film sebagian tergantung pada adegan pendek dan singkatnya pertukaran informasi yang langsung menuju pada satu titik (Fulton,Huisman,Murphet,Dunn, 2005:109), pertanggung jawaban karakter dalam film harus dilakukan karena mereka memiliki beban menyampaiakan sebuah pesan yang harus dikirim kepada para penonton film tersebut.

Pada karakter memiliki perbedaan berbagai fungsi dalam peristiwa dan rangkaian peristiwa, dan dapat diidentifikasi serta dianalisis sesuai dengan fungsi. Satu perbedaan yang mudah adalah antara karakter aktif dan karakter pasif, pelaku dan penerima. Dalam banyak novel, motivasi dan emosi dari karakter yang digambarkan oleh suara narasi, apakah dengan narator atau oleh salah satu karakter sendiri, karena itu mereka dibangun sebagai memiliki kehidupan batin yang pada dasarnya mereka sendiri dan di bawah kontrol mereka sendiri, menunjukkan bahwa karakter tersebut berteori (Fulton,Huisman,Murphet,Dunn, 2005:108).

Karakter di dalam naratif tidak akan berubah dan berkembang jadi kita akan mendapatkan efek karakter yang datar. Sifat yang membentuk karakter

tersebut cenderung mengulang, seperti aspek-aspek naratif lainya, karakterisasi seringkali mengilustrasikan cara bagaimana naratif bekerja melalui konvensi. Karakter adalah tokoh yang melakukan dialog di adegan tersebut, karakter juga boleh bermacam-macam, tidak hanya harus manusia saja, tetapi mungkin saja binatang, tumbuhan atau benda lain yang dipersonifikasikan (Bayu&Gora, 2004:24).

Di dalam narasi (cerita) terdapat karakter, yakni orang atau tokoh yang mempunyai sifat atau perilaku tertentu. Karakter tersebut masing-masing memiliki fungsi dalam narasi, sehingga akan menyatu, narasi tidak hanya menggambarkan isi tetapi juga karakter (Eriyanto, 2013:65). Setiap individu atau karakter yang berbeda memiliki berbagai fungsi dalam peristiwa dan rangkaian peristiwa dan dapat di identifikasi sebagai fungsi, satu perbedaan yang mudah adalah aktif dan pasif. Karakterisasi yang bersifat konvensional cenderung menggambarkan para karakter pria sebagai para pelaku dan karakter perempuan sebagai penerimanya. Pendalaman suatu karakter atau peran dalam film memanglah sangat dibutuhkan, karena pendalaman suatu karakter akan menjadi dan membuat identitas yang baru pada pemeran dalam film atau adegan yang dilakukan (Fulton,Huisman,Murphet,Dunn, 2005:108).

Dalam film kita mengenal berbagi jenis karakter dan peran semisal saja peran antagonis, protagonis dan tritagonis. Antagonis adalah tokoh penentang atau tokoh yang bersifat jahat dan kasar, sedangkan protagonis merupakan tokoh utama dan tokoh yang memiliki sifat baik, sedangkan

tritagonis tokoh sebagai penengah dari antagonis dan protagonis. Para karakter akan tampil lebih kompleks jika mereka mampu mengembangkan sifat-sifat baru seiring cerita yang berkelanjutan dan bahkan akan lebih kompleks lagi jika sifat-sifat ini tidak segera saling bercocokan. Setiap individu akan merepresentasikan karakter dalam bentuk fiksi atau yang bersandar pada teori, namun terkadang individu tersebut tidak sadar bahwa mereka bersandar pada suatu ikatan teori.

Dalam berbagai media massa karakter digunakan oleh suara narasi, apakah oleh narator atau oleh salah satu dari karakter itu sendiri dan di bawah kontrol mereka sendiri, itu menunjukan karakter yang berteori karena karakter dalam film itu mengambil pada aspek yang lebih umum dan nilai sosial yang tertanam dalam tatanan sosial. Peristiwa yang berlangsung dalam naratif terjadi terhadap para karakter dari semua pernyataan pengertian karakter akan mendapat sedikit kesimpulan dari karakter, bahwa sebuah karakter harus diwujudkan melalui nilai-nilai moral yang dipastikan untuk menjadi nilai intrinsik dalam diri kita dan mewujudkan dalam suatu sistem daya juang yang akan menandai pemikiran sikap dan perilaku kita.

6. Naratif

Naratologi berasal dari bahasa Latin yaitu *narratio* memiliki arti cerita, perkataan, kisah dan hikayat dan *logo*s (ilmu). Naratologi juga disebut teori wacana (teks) naratif diartikan sebagai seperangkat konsep mengenai cerita dan pen(cerita)an. Naratologi berkembang atas dasar analogi linguistik,

seperti model sintaksis, bagaimana hubungan antara subjek, predikat dan objek penderita (Ratna, 2009:128).

Naratif dalam pengertian umum ada di sekitar kita, dunia datang pada kita dalam bentuk narasi atau naratif, narasi adalah sebuah komponen yang akan selalu mengandung setiap media. Karena di dunia ini telah didominasi oleh media, seperti media elektronik dan cetak. Narasi sebagian besar berkaitan dengan persepsi peristiwa, narasi sebagian besar berkaitan dengan cara di mana hal tersebut diceritakan dan dikembangkan kembali (Herman & Vervaeck, 2001: 80).

Narasi baik sebagai cerita ataupun penceritaan didefinisikan sebagai representasi paling sedikit dua peristiwa faktual atau fiksional dalam urutan waktu. Dalam dunia yang sudah didominasi oleh kekuatan media, apakah itu media cetak maupun elektronik membuat kita akan mengerti dari pengertian realitas yang terbentuk dari narasi. Narrator atau agen dari narasi diartikan sebagai pembicara dalam teks, subjek secara linguistik, bukan person dan bukan pengarang, naratologi tidak mambatasi diri pada teks sastra, melainkan keseluruhan teks sebagai rekaman aktivitas manusia dan setiap bentuk cerita dalam media massa.

Narasi dalam media atau *genre* lisan atau tertulis, novel atau surat, Film atau opera, cara penataan dan mewakili pengalaman hidup, sama seperti kita bisa menggambarkan pengalaman hanya melalui bahasa yang kita telah tersedia bagi kita, jadi kita memanfaatkan pola narasi yang ada untuk

menyusun dan memahami pengalaman baru. Kebanyakan teori narasi, dari Aristoteles dan seterusnya, telah menggunakan konsep bahasa untuk mendefinisikan apa narasi, dan kompleksitas diegesis dan mimesis, narator dan focaliser, temporalitas dan kronologi, dapat diinterpretasikan oleh analisis semiotik elemen menandakan (Fulton,Huisman,Murphet,Dunn, 2005:27).

Narasi adalah cara menyususun dan merepresentasikan pengalaman yang sudah kita lewati. Narasi adalah proses dan efek dari merepresentasikan waktu dalam teks, sedangkan naratif adalah teks yang distrukturkan oleh rangkaian waktu dari berbagai yang direpresentasikan (Thwaites, 2011:174). Narasi memang cocok untuk menceritakan suatu pengalaman yang sudah kita lewati, sejak usia dini kita sudah mendapatkan sebuah narasi dari orang-orang disekitar kita, narasi yang kita peroleh dapat dilihat dari sebuah dongeng yang dibacakan oleh orang-orang disekitar kita untuk kita, dari kisah pewayangan, buku-buku sekolah. Narasi merupakan cara menyusun dan meceritakan kembali pengalaman hidup kita, selama kita hanya bisa mendiskripsikan melalui bahasa yang tersedia dan terdapat bagi kita, dan juga kita akan menggunakan pola narasi yang ada untuk membuat menjadi masuk akal (Fulton, 2005:27).

Naratologi secara historis dapat dibagi menjadi tiga periode yakni sebagai berikut:

a. Periode prastrukturalis pada tahun – hingga tahun 1960-an.

b. Periode strukturalis pada tahun 1960-an hingga tahun 1980.

c. Periode pascastrukturalis pada tahun 1980-an hingga sekarang.

Awal perkembangan teori narasi dapat dilacak dalam *poetica* Aristoteles yakni tentang cerita dan teks, yakni yang menjelaskan tentang struktur cerita dari awal, tengah dan akhir dari cerita, dalam struktur cerita tersebut akan memiliki penggolongan sendiri-sendiri, dari awal akan terdapat sub yakni perkenalan tokoh, perkenalan tokoh merupakan dimana *shot* pertama kali yang mengambil tokoh yang dibahas dalam film tersebut, sedangkan dalam struktur cerita tengah ada sub bab yakni munculnya masalah dan klimaks masalah, dalam sub bab ini pengambilan *shot* yang mulai terdapat suatu masalah dan puncak dari masalah tersebut akan dijadikan acuan sebagai bahan analisis suatu cerita, sedangkan dari solusi kita akan mendapatkan hal yang menyelesaikan permasalahan yang ada. Sedangkan dari periode strukturalis pada umumnya terlibat dalam dikotomi cerita dan plot dan periode pascastrukturalis umumnya mendekontruksikan dikotomi *parole* dan *langue* dengan cirri-ciri naratif nonliterer termasuk feminis dan psikoanalisis (Ratna, 2009:131).

Propp menyimpulkan bahwa semua cerita yang diselidiki memiliki struktur yang sama, artinya dalam sebuah cerita para pelaku dan sifat-sifatnya dapat berubah, tetapi perbuatan dan peranya sama. Analisis naratif menurut Vladimir Propp yang terpenting adalah aksi dari tokoh yang ada dalam cerita atau film yang selanjutnya disebut fungsi dan bukan pada tokohnya (Ratna, 2007:132). Propp mendasarkan analisisnya pada fungsi pelaku, menurutnya

suatu fungsi dapat di pahami sebagai suatau tindakan seorang tokoh yang dibatasi dari maknanya demi berlangsungnya suatu tindakan (Propp, 1968:21).

Dalam analisis ini unsur yang akan dianalisis adalah motif atau elemen, unit terkecil yang akan membentuk suatu tema, yang disebut plot. Elemen naratif dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Plot

Alur cerita / plot Alur cerita sama dengan jalan suatu cerita / plot, dalam suatu cerita pasti ada sebuah jalan cerita, plot memiliki sifat yang wajib dan harus ada dalam membuat sebuah cerita, termasuk untuk film dan sinetron. Plot sendiri dapat dibagi menjadi dua yakni plot lurus dan plot bercabang:

i. Plot Lurus

Plot ini bisa disebut juga plot linear, penggunaan plot ini kebanyakan pada pembuatan skenarioi untuk cerita-cerita lepas seperti: Telesinema, FTV, Film atau serial lepas. Plot linear adalah plot yang alur ceritanya terfokus pada konflik tokoh sentral dan semua konflik dalam sinetron selalu berkaitan dengan tokoh sentralnya, tidak bias berpindah ke tokoh yang lain yang tidak memiliki hubungan dengan tokoh sentral.

ii. Plot Bercabang

Plot ini bisa disebut juga multiplot. Dalam hal pemaiakan plot ini memang sering dipakai dalam membuat scenario serial panjang,

akan tetapi tidak semua serial panjang yang memakai plot ini. Multiplot atau plot bercabang adalah plot yang jalan ceritanya melebar ke tokoh lain, akan tetapi melebarnya tidak diperbolehkan terlalu jauh harus tetap berhubungan dengan tokoh sentral tersebut.

b. Karakter

Karakter adalah tokoh yang melakukan dialog di adegan tersebut, karakter juga boleh bermacam-macam, tidak hanya harus manusia saja, tetapi mungkin saja binatang, tumbuhan atau benda lain yang dipersonifikasikan (Bayu&Gora, 2004:24). Fungsi dari karakter untuk memdedakan satu sifat pemeran dalam film dengan pemeran lainya, karena identitas pemeran dalam suatu film dianggap penting guna mengirimkan pesan kepada khalayak.

c. Suara

Suara merupakan hasil dari pemeran yang melakukan adegan, suara dihasilkan dari percakapan anatar pemeran atau dari efek yang sengaja ada untuk menambah penghayatan sebuah adegan, berguna supaya pesan mudah tersampaiakan.

d. Sudut pandang

Sudut pandang merupakan suatuyang digunakan oleh pengarang untuk menempatkan dirinya terhadap cerita atau dari sudut mana pengarang memandang ceritanya. Berikut ini beberapa sudut pandang yang dapat digunakan pengarang dalam bercerita:

1. Sudut pandang orang pertama

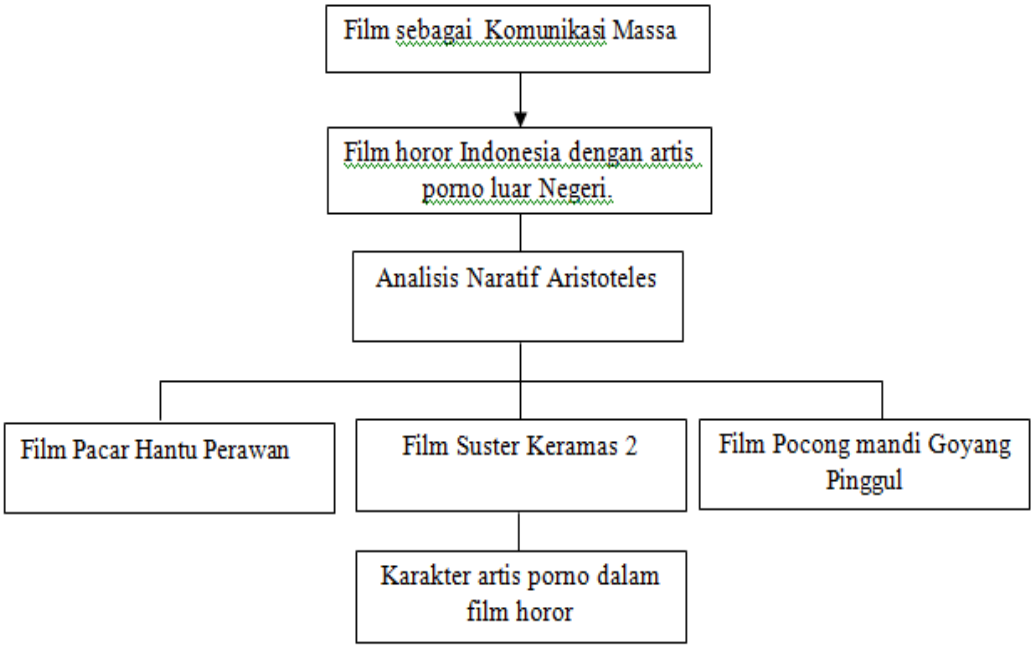
Sudut pandang ini biasanya menggunakan kata ganti aku atau saya. Dalam hal ini pengarang seolah-olah terlibat dalam cerita dan bertindak sebagai tokoh cerita.

2. Sudut pandang orang ketiga

   Sudut pandang ini biasanya menggunakan kata ganti orang ketiga seperti dia, ia atau nama orang yang dijadikan sebagai titik berat suatu cerita.

Narasi dapat dipahami untuk mengatur urutan kejadian menjadi seluruh sehingga makna dari setiap peristiwa dapat dipahami melalui hubungannya untuk keseluruhan itu. Dengan cara ini narasi menyampaikan makna peristiwa secara berurutan dan menjadikan suatu hal akan lebih jelas dan mendalam lagi.

F. KERANGKA PEMIKIRAN



G. METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dan metode analisis menggunakan analisis naratif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang tidak mengadakan perhitungan atau juga dengan penemuan penemuan yang tidak dapat dicapai atau diperoleh dengan menggunakan prosedur-prosedur atau cara-cara lain kuantifikasi (Rahmat, 2004:21). Riset kualitatif bertujuan untuk menjelaskan fenomena dengan sedalam-dalamnya melalui pengumpulan data sedalam-dalamnya. Di sini yang lebih ditekankan pada persoalan kedalaman (kualitas) data dan bukan banyaknya (kuantitas) data (Kriyantono, 2008: 56-57), sedangkan analisis naratif adalah sebuah cara untuk menyususun kembali dan merepresentasikan pengalaman yang sudah kita lewati, analisis naratif atau narasi baik cerita atau penceritaan didefinisikan sebagai representasi paling sedikit dua peristiwa faktual atau fiksional dalam urutan waktu. Dalam analisis naratif Propp, Propp menyimpulkan bahwa semua cerita yang diselidiki memiliki struktur yang sama, artinya dalam sebuah cerita para pelaku dan sifat-sifatnya dapat berubah, tetapi perbuatan dan peranya sama. Analisis naratif menurut Vladimir Propp yang terpenting adalah aksi dari tokoh yang ada dalam cerita atau film yang selnjutnya disebut fungsi dan bukan pada pada tokohnya (Ratna,

2007:132), sedangkan menurut Aristoteles naratif adalah cerita dengan awal, tengah dan akhir. Dalam analisis ini unsur yang akan dianalisis adalah karakter dari artis porno dalam film horor tersebut.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian yang akan digunakan adalah film horor Indonesia yakni film *Suster Keramas 2, Pacar Hantu Perawan* dan *Pocong Mandi Goyang Pinggul* ketiga film tersebut rilis pada tahun 2011 dan sama-sama memakai artis porno dari luar negeri, pada fokusnya adalah tentang karakterisasi peran artis porno dalam ketiga film tersebut.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik penelitian pada penelitian ini adalah dokumentasi dan kepustakaan. Dokumentasi adalah instrumen untuk pengumpulan data yang digunakan dalam berbagai metode pengumpulan data untuk menggali data masa lampau secara sistematis dan objektif. Serta tujuan lainnya untuk mendapatkan suatu informasi yang mendukung analisis dan interpretasi data (Kriyantono, 2010:120). Dokumen bisa berbentuk dokumen publik, seperti berita-berita surat kabar, acara televisi, buku-buku, artikel, internet, dll. Selain itu juga bisa berupa dokumen privat yang kita miliki, misal surat pribadi, buku harian individu, memo, foto, gambar atau apa pun (Kriyantono, 2010: 120).

4. Unit Analisis

Unit analisis yang dipakai peneliti dalam penelitian ini adalah film horor *Suster Keramas 2, Pacar Hantu Perawan* dan *Pocong Mandi Goyang Pinggul* yang akan terfokus pada karakterisasi peran dari artis porno yang bermain dalam film tersebut yang akan di analisis menggunakan analisis naratif Aristoteles yakni sturktur cerita dengan awal, tengah dan akhir.

5. Teknik Analisis

Teknis analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis naratif yang dikemukakan oleh Aristoteles dalam *poetica*, menurut Aristoteles yang masuk dalam era pre strukturalis naratif adalah cerita dengan awal, tengah dan akhir, naratif muncul karena aksi dari pelaku cerita (Ratna, 2009: 131). Dalam cerita pelaku akan memerankan sebuah peran atau sebuah identitas baru dalam kehidupan di dalam film, pelaku tersebut akan digambarkan menjadi identitas yang sudah tertulis dalam cerita tersebut, dari penceritaan tersebut karakter dari setiap pelaku akan tampak terlihat dari setiap adegan yang dilakukan. Penglihatan tentang karakter pemeran setiap *shot* atau setiap rekaman kamera dan dialog yang mereka lakukan akan membawa kita mengetahui bagaimana pelaku atau pemeran tersebut digambarkan kembali dan akan menciptakan karakter baru di dalam kehidupan film.

6. Teknik Keabsahan Data

Dalam suatu penelitian sangatlah diperlukan sebuah data yang valid, dan diperlukan validitas data. Dimaksutkan agar semua data yang dikumpulkan hendaknya mencerminkan apa yang sebenarnya diukur dan diteliti. Pada penelitian ini untuk menguji kesahihan data digunakan triangulasi, data dan triangluasi metode yakni sebagai berikut :

a. Triangulasi data adalah upaya peneliti untuk mengakses sumber-sumber yang lebih bervariasi guna memperoleh data yang berkenaan dengan persoalan yang sama (Pawito, 2007: 99).

b. Trianglusai metode adalah seorang peneliti dengan mengumpulkan data sejenis dengan menggunakan metode pengumpulan data yang berupa observasi kemudian dilakukan pembandingan temuan data yang diperoleh dengan menggunakan suatu metode tertentu.