

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berbicara mengenai perempuan memang tidak pernah ada habisnya. Terkait dengan tubuh misalnya, ternyata tubuh perempuan membuatnya bermasalah dimana-mana. Jeratan *profane* (terbuka) dan sakral (tertutup) itu membuat tubuh perempuan tidak menjadi tubuhnya sendiri. Ia ditangkap dalam kamera, bagian-bagian tubuhnya diabadikan untuk masturbasi para lelaki gila, ia “ditelanjangi” oleh berita, menjadi bahan dasar ekonomi libido, dan semua adalah disusun dan dirancang sedemikian rupa dalam dunia yang bukan miliknya, melainkan milik lelaki (Amiruddin, 2006).

Piliang (1998) dalam Soemandoyo (1999), mengatakan tubuh perempuan dimuati dengan ‘modal simbolik’ ketimbang sekadar modal biologis. Erotisasi tubuh perempuan di dalam media adalah dengan mengambil *fragmen-fragmen* tubuh tersebut sebagai ‘penanda’ (*signifier*) dengan berbagai posisi dan pose, serta dengan berbagai asumsi ‘makna’. Tubuh perempuan ‘ditelanjangi’ melalui ribuan sikap, gaya, penampilan (*appearance*) dan ‘kepribadian’ mengkonstruksi dan menaturalisasikan tubuhnya secara sosial dan kultural sebagai ‘objek fetish’ (*fetish object*), yaitu objek yang dipuja (sekaligus dilecehkan) karena dianggap mempunyai kekuatan ‘pesona’ (rangsangan, hasrat, citra) tertentu.

Singkat kata, “wajah” perempuan di media massa masih memperlihatkan stereotip yang merugikan: perempuan pasif, bergantung pada pria, didominasi,

menerima keputusan yang dibuat oleh pria, dan terutama melihat dirinya sebagai simbol seks (Sobur, 2001: 39).

Tubuh dan wajah perempuan saat ini menjadi komoditas penting dalam industri hiburan, termasuk media yang mengeksploitasi seksualitas perempuan. Salah satu upaya media untuk mengkomunikasikan hal tersebut adalah melalui film. Salah satu genre film yang memarjinalkan perempuan adalah film horor dan komedi.

Perfilman Indonesia sebenarnya sudah lama mengenal adanya film horor. Di Indonesia, film horor tak pernah bisa dilepaskan dari sosok perempuan. Film horor yang pertama kali diproduksi di Indonesia, yakni “Doea Siloeman Oelar Poeti” (1932), memiliki tokoh utama perempuan dan seluruh bangunan ceritanya berpusat pada perempuan (www.kabutinstitut.com).

Pada tahun 1970-an, ketika genre horor mulai laku di pasaran film Indonesia, sosok perempuan mulai menampakkan dominasi yang jelas. Satu nama perempuan yang tak bisa dilepaskan dari kisah film horor tahun 1970-an adalah Suzanna. Artis bernama lengkap Suzanna Martha Frederika van Osch ini adalah figur yang dijuluki sebagai “Ratu Film Horor Indonesia” karena keterlibatannya dalam sejumlah produksi film bertema hantu yang bisa dibilang menuai sukses di pasaran. Selain itu pada tahun 1976, setidaknya ada dua judul film horor yang ditayangkan, yaitu film yang berjudul “Setan Kuburan” yang diperankan oleh aktor kawakan almarhum Benyamin S dan Yatty Octavia; serta film berjudul “Della (Arwah Penasaran)” yang diperankan oleh Dwi Puspa dan Yuni Arcan.

Sejak membintangi *Beranak dalam Kubur* tahun 1971, nama Suzanna memang melambung dalam jagat film horor Indonesia. Nama Suzanna yang legendaris dalam jagat film hantu Indonesia menunjukkan, betapa sosok perempuan memang lebih familiar dengan film horor. Bahkan, kita di Indonesia hanya mengenal Suzanna sebagai “Ratu Film Horor Indonesia”, tanpa pernah ribut siapa yang seharusnya menyandang gelar “Raja Film Horor Indonesia”. Kenyataan ini merupakan bukti tak terbantahkan betapa sosok perempuan memang lebih akrab dengan dunia film horor dibandingkan dengan laki-laki.

Dalam film horor Indonesia, tiap dekade direpresentasikan secara berbeda-beda. Pada tahun 1970-an, kebanyakan kisah film horor berpusat pada tokoh perempuan yang teraniaya sampai mati, lalu menjadi hantu gentayangan. Tatkala masih hidup dan eksis sebagai manusia, perempuan adalah makhluk yang tak berdaya di hadapan laki-laki. Perlawanan para perempuan terhadap laki-laki hanya bisa dilakukan ketika mereka telah meninggal dan menjadi hantu. Memasuki era 1980an, film horor Indonesia mulai diberi tambahan adegan-adegan “panas” dan juga menampilkan sensualitasn tubuh perempuan sebagai bumbu penyedap dalam film mereka. Sedangkan tahun 1990an, adegan-adegan sensual tersebut seakan-akan menjadi inti dari film dengan mengesampingkan alur cerita film horor tersebut.

Setelah sempat meredup beberapa waktu lamanya, pada tahun 2000an film horor menjadi trend baru perfilman Indonesia. Tema misteri dan kehidupan gelap para lembut menjadi tema garap yang cukup menjanjikan setelah film *Tusuk*

Jelangkung mencetak sukses di pasaran (Konon, angka penjualan film ini mencapai 100 ribu kopi). Maka, pembuat film pun seakan berlomba-lomba memproduksi film-film bertema serupa. Film-film bertema hantu seperti *Jelangkung 2*, *Terowongan Casablanca*, *Hantu Jeruk Perut*, *Rumah Pondok Indah*, *Panggil Namaku 3 Kali*, *Pocong 2 dan 3*, *Kuntilanak*, *Lewat Tengah Malam*, *Ruang 13*, *Malam Jumat Kliwon*, *Leak*, *Angker Batu*, *Lantai 13* atau *Mirror*, mendapat sambutan yang bagus dari pencinta film Tanah Air. Hingga, bioskop-bioskop pun dipenuhi oleh poster-poster bergambar hantu, dedemit, dan makhluk halus lainnya.

Mulai tahun 2006 hingga sekarang berbagai judul film horor ditayangkan di bioskop-bioskop Indonesia. Ada puluhan judul film horor, dan banyak juga artis-artis pendatang baru yang bermain dalam film horor tersebut. Kemasan film horor ini juga masih tetap sama, masih ada kecenderungan perempuan ditampilkan sebagai sosok yang marjinal jika dibandingkan laki-laki. Selain itu adegan-adegan sensual juga masih tetap ditampilkan sebagai bumbu penyedap film horor tersebut.

Olin Monteiro dalam ” *Perempuan dalam Film Indonesia yang Masih dan yang Berubah*” (Yayasan Jurnal Perempuan) mengatakan, perempuan di film masih banyak dijadikan individu yang lemah, dituntut ini itu, lebih rendah dari laki-laki, masih perlu diselamatkan, pasif, menurut pada orang tua dan pada akhirnya mengorbankan dirinya demi kepentingan orang lain. Ini diperparah, dengan penulisan cerita atau ide cerita film-film horor yang selalu menempatkan perempuan sebagai hantu penasaran yang gentayangan dan membalas dendam.

Kenapa tidak hantu laki-laki yang gentayangan. Ini juga tidak bisa dipungkiri, bahwa kultur masyarakat kita, baik dari jenis mitos-mitos cerita legenda, hantu dan lainnya memang sangat didominasi cerita yang “satu” jenis, yaitu sosok perempuan yang salah jalan dan atau menjadi masalah di masyarakatnya.

Mulai dekade 1980-an, film-film horor mulai memasukkan adegan-adegan panas dalam bangunan alur mereka. Mula-mula sebagai bumbu, tapi lama-kelamaan seks justru menjadi inti cerita. Pada era ini film horor tidak bisa dilepaskan dari nama Suzanna, sebab tahun ini merupakan tahun suksesnya dalam membintangi film-film horornya.

Film horor pada dekade ini bisa dikatakan menempatkan posisi perempuan yang ada dalam cerita sebagai obyek. Baik itu obyek seks, obyek pandangan, obyek sentuhan, dll. Tokoh-tokoh wanita yang ada dalam film tersebut, baik sebagai pemeran utama maupun sebagai pemeran pembantu ditampilkan dalam balutan busana yang minim, yang memperlihatkan fragmen tubuh mereka seperti paha dan dada. Selain itu mereka juga mengalami kekerasan verbal seperti cacian, makian jika mereka tidak mau atau tidak bisa memenuhi hasrat si lelaki. Selain itu perempuan digambarkan sebagai makhluk yang tidak berdaya, seperti patuh pada lelaki, dan menuruti setiap perintah laki-laki.

Entah apa yang mendasari para produser film dan para sineas Indonesia sangat getol dalam membuat film dengan tema horor. Dari jaman generasi berjayanya film Indonesia di era 70 dan 80-an hingga sekarang, film jenis ini terus diproduksi. Pada era 80-an didominasi oleh film horor dengan tema mitos-mitos yang ada di masyarakat seperti fenomena Nyi Roro Kidul, Nyi Blorong, dsb, dan

dibumbui oleh kemolekan tubuh para pemainnya seperti Suzanna, Yurike Praticia, Sally Marcellina, dll. Di era awal kebangkitan kembali film Indonesia pada akhir 90-an, film horor diwakili oleh Jelangkung yang disusul oleh Jelangkung II. Setelah itu perfilman Indonesia dibanjiri oleh film jenis ini selain film dengan tema drama remaja, seperti Mirror, Bangsal 13, Lentera Merah, Disini Ada Setan, Dunia Lain hingga sekarang seperti Kuntilanak, Km 14, Bangku Kosong, Hantu Jeruk Purut, Pocong dan masih banyak film lainnya yang segera dirilis.

Problem pokok dalam tiap teks yang menampilkan sosok perempuan adalah masalah representasi. Representasi merujuk pada bagaimana seseorang, satu kelompok, gagasan atau pendapat tertentu ditampilkan dalam isi sebuah teks. Sara Mills (1997) mengingatkan kita, bahwa representasi perempuan dalam teks yang diproduksi oleh budaya dengan dominasi patriarki biasanya cenderung bias. Perempuan condong ditampilkan sebagai pihak yang marjinal dibandingkan laki-laki (Firdaus, dalam Suara Merdeka 22 Oktober 2008).

Sebut saja salah satu judul film horor yang belum lama ini banyak menuai reaksi dari khalayak yaitu "Paku Kuntilanak". Film yang dibintangi oleh Dewi Persik ini banyak menuai reaksi negatif dari masyarakat akibat adegan "panas" yang dilakukan oleh Dewi Persik bersama Keith Foo di film tersebut. Meski telah dinyatakan lulus sensor oleh Lembaga Sensor Film, toh pada kenyataannya masyarakat yang menonton film tersebut menganggap adegan "panas" tersebut tidak layak untuk ditayangkan, karena adanya unsur pornografi dalam film itu dan jelas terlihat bagaimana tubuh Dewi Persik yang tanpa busana ditampilkan secara vulgar.

Tidak hanya pada film “Paku Kuntilanak”, pada film-film terdahulunya pun, Dewi Persik sepertinya tidak sungkan untuk mengumbar daya sensualitas tubuhnya. Seperti dalam film “Tiren” , di awal film saja sudah ditampilkan bagaimana tiren Ranti (Dewi Persik) yang sedang dibonceng motor lalu turun hendak buang air kecil. Di adegan ini daya sensual Dewi Persik “dieksploitasi”, mungkin itu adalah salah satu resep yang membuat film-film sejenis ini laku (www.sinarharapan.co.id).

Penulis memilih film bergenre horror karena dalam film horor Indonesia sepertinya tidak dapat dipisahkan dari sosok perempuan. Hampir sebagian besar film horor Indonesia menempatkan perempuan sebagai objek dalam film itu, entah itu sebagai sosok pemeran utama sebagai hantu perempuan ataupun cuma sekedar “bumbu penyedap” dari film horor tersebut dengan mengeksplorasi kemolekan tubuhnya.

Relasi fisik tubuh antara laki-laki dan perempuan dalam film horor tidak hanya bisa dilihat sebagai sebuah relasi biologis semata. Adegan-adegan seksual yang umumnya menempatkan perempuan sebagai pihak yang tak berdaya itu juga menjadi sebuah petanda adanya relasi ideologis. Dalam relasi ideologis tersebut, perempuan hampir selalu berada sebagai pihak yang marjinal. Seperti dikatakan Yasraf Amir Piliang (2004), di dalam dunia kapitalisme yang dipengaruhi wacana patriarki, perempuan akan selalu ditempatkan sebagai sekadar “objek kesenangan” dari dunia laki-laki.

Film horor Indonesia yang akan diteliti adalah film horor yang diproduksi pada tahun 1980an, 1990an, serta 2000an terutama tahun 2006 sampai dengan

sekarang. Seperti yang sudah diuraikan diatas pada tahun 1980an film horor Indonesia menaguk sukses di pasaran sehingga melejitkan satu nama, yaitu Suzzana sebagai ratu film horor Indonesia, oleh sebab itu penulis memilih film-film horor yang dibintangi oleh Suzanna yang diproduksi pada era 1980an sebagai objek kajian mewakili film horor Indonesia periode 80an.

Untuk periode 90an, banyak film yang diproduksi untuk konsumsi dewasa. Begitupun dengan film horor, adegan-adegan seks ataupun mempertontonkan sensualitas tubuh perempuan seolah-olah menjadi hal yang pokok sehingga dapat dikatakan mengensampingkan alur cerita inti. Tampaknya sudah menjadi hal yang biasa bagi para pemeran wanita utama untuk mempertontonkan kemolekan tubuh mereka. Sebut saja nama Kiki Fatmala, Sally Marcelliana, Yurike Prasticia yang sangat terkenal sebagai bom seks pada masa itu. Oleh karena itu penulis ingin meneliti film horor pada era 90an ini, karena pada masa ini ada kecenderungan bahwa adegan-adegan sensual tersebut menjadi inti atau sajian pokok dalam film horor, dengan begitu posisi perempuan dalam media (dalam konteks ini film horor) semakin termarginalisasikan.

Untuk tahun 2000an film horor mulai *booming* kembali setelah dunia perfilman Indonesia dibanjiri oleh cerita cinta remaja. Sumatera Ekspres Online menulis bahwa sejak tahun 2006 sampai pada bulan Maret 2009 sudah ada 60 judul film horor Indonesia yang tayang di bioskop-bioskop lokal. Meskipun berbeda era namun kemasan film horor Indonesia senantiasa menempatkan perempuan, dalam hal ini tubuh perempuan sebagai objek pandangan, objek sentuhan, objek seksual, objek hasrat laki-laki, dan objek ideologi

Berdasarkan uraian di atas, penulis ingin mengetahui bagaimana eksploitasi perempuan dalam film horor Indonesia itu ditampilkan dalam film horor produksi periode 1980 an, periode 1990 an dan film horor yang diproduksi periode 2000 an.

B. Rumusan Masalah

Dari uraian di atas maka dapat ditarik rumusan masalah:

1. Bagaimana bentuk eksploitasi perempuan diungkapkan melalui film horor Indonesia yang diproduksi tahun 1980an, tahun 1990an dan film horor Indonesia yang diproduksi tahun 2000an?
2. Apakah ada bentuk pemberontakan karakter perempuan dalam film horor Indonesia yang diproduksi tahun 1980an, tahun 1990an dan film horor Indonesia yang diproduksi tahun 2000an dalam menghadapi ketidakadilan atau kekerasan yang dilakukan oleh karakter lelaki?
3. Apakah adegan seksual dalam film horor Indonesia yang dulu hanya merupakan sebuah "bumbu" sekarang menjadi bahan pokok atau wajib ada dalam cerita film horor Indonesia tersebut?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana bentuk eksploitasi perempuan yang diungkapkan dalam film horor Indonesia yang diproduksi dekade 1980an, dekade 1990an dan film horor Indonesia yang diproduksi dekade 2000an.
2. Untuk mengetahui apakah ada bentuk pemberontakan perempuan dalam film horor Indonesia yang diproduksi dekade 1980an, dekade 1990an dan film

horor Indonesia yang diproduksi dekade 2000an dalam menghadapi ketidakadilan atau kekerasan yang dilakukan oleh laki-laki, serta bagaimana bentuk-bentuk pemberontakan tersebut.

3. Untuk mengetahui apakah adegan seksual dalam film horor Indonesia yang dulu hanya merupakan sebuah "bumbu" sekarang menjadi bahan pokok atau wajib ada dalam cerita film horor Indonesia tersebut.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis akademis, penelitian diharapkan mempunyai signifikansi dalam membongkar penggambaran wacana eksploitasi perempuan yang ditampilkan film horor, baik dalam bentuk pencitraan, yang digambarkan melalui adegan (*gesture, mimik*) serta dialog-dialog yang muncul dalam film terkait dengan konteks kondisi sosial budaya saat film itu dibuat.
2. Secara praktis menambah wawasan dan pengetahuan penulis tentang penelitian komunikasi dengan pendekatan analisis wacana pada film. Serta menjadi rujukan bagi para peneliti yang berminat menganalisis lebih lanjut Film khususnya melalui pendekatan analisis wacana.

E. Telaah Pustaka

1. Film

Film adalah penemuan teknologi yang muncul pada akhir abad kesembilan belas. Pada masa itu film berperan sebagai sarana baru yang

digunakan untuk menyebarkan hiburan yang sudah menjadi kebiasaan terdahulu, serta menyajikan cerita, peristiwa, musik, drama, lawak, dan sajian teknis lainnya kepada masyarakat umum. Dalam perkembangan sejarah tentang film terdapat tiga tema besar (McQuail,1996 :13).

Tema yang pertama ialah pemanfaatan film sebagai alat propaganda, yang ada kaitannya dengan upaya pencapaian tujuan nasional dan masyarakat. Hal itu berkenaan dengan pandangan yang menilai bahwa film memiliki jangkauan, realisme, pengaruh emosional, dan popularitas yang hebat. Tema yang kedua adalah munculnya beberapa aliran seni film (Huaco, 1963 dalam McQuail, 1996: 14), sedangkan tema yang ketiga adalah lahirnya aliran film dokumentasi sosial. Kedua kecenderungan tersebut merupakan suatu penyimpangan dalam pengertian bahwa keduanya hanya menjangkau minoritas penduduk dan berorientasi ke rasialisme.

Film memang mempunyai pengaruh yang kuat dan lebih peka terhadap budaya masyarakat daripada sebuah monografi yang dibuat oleh sejarawan. Karena itu film memberikan petunjuk berharga tentang pandangan kontemporer terhadap masa lalu. Kesadaran akan relasi kuasa seperti ini pada diri penonton, akan menjadikan penonton membaca pesan dalam film tidak hanya berdasarkan konvensi-konvensi secara khusus ada dalam teks film, tetapi juga pada dasar-dasar yang menyebabkan mereka berpikir di balik citra yang diproyeksikan di atas layar.

Dalam perspektif komunikasi massa, film dimaknai sebagai pesan-pesan yang disampaikan dalam komunikasi filmis yang memahami hakikat, fungsi, dan

efeknya. Perspektif ini memerlukan pendekatan yang terfokus pada film sebagai proses komunikasi. Disamping itu, dengan meletakkan film dalam konteks sosial, politik, dan budaya dimana proses komunikasi itu berlangsung, sama artinya dengan memahami preferensi penonton yang pada gilirannya menciptakan citra penonton film. Pendeknya, akan lebih bisa ditangkap hakikat dari proses menonton dan bagaimana film berperan sebagai sistem komunikasi simbolis (Irawanto,1999).

” Dalam banyak penelitian tentang dampak film terhadap masyarakat selalu dipahami secara linier. Artinya, film selalu mempengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan muatan pesan (message) dibaliknya, tanpa pernah berlaku sebaliknya” (Irawanto,1999:13 paragraf 3).

Film merupakan potret dari masyarakat dan selalu merekam realitas yang ada dalam masyarakat tersebut. Selain itu, film sebagai refleksi dari masyarakatnya tampaknya menjadi perspektif yang secara umum lebih mudah disepakati. Karakteristik film sebagai media massa juga mampu membentuk semacam konsensus publik secara visual (*visual public consensus*), karena film selalu bertautan dengan nilai-nilai yang hidup dalam masyarakat dan selera publik. Dengan kata lain film merangkum pluralitas yang ada dalam masyarakatnya (Irawanto,1999: 14).

“Film does't reflect or even record reality: Like any other medium of representation it construct and 'represen' it picture of reality by way of codes,conventions, mythe, and ideologis of its culture as well as by way of specific signifying practices of medium.”

(Film tidaklah mencerminkan atau bahkan merekam realitas: seperti media representasi yang lain mengkonstruksikan dan menghadirkan lagi gambaran dari realitas melalui kode-kode, konvensi-konvensi, mitos, ideologi-ideologi dari kebudayaan sebagaimana praktik signifikasi yang khusus dari medium) (Turner,1999:152).

Film sebagai refleksi dari realitas adalah sekedar memindah realitas yang ada ke layar tanpa mengubah realitas tersebut. Sedangkan sebagai representasi dari realitas, film membentuk dan menghadirkan kembali realitas berdasarkan kode-kode, konvensi dan ideologi kebudayaan. Dengan demikian posisi film sesungguhnya berada dalam tarik ulur dengan ideologi kebudayaan dimana film itu diproduksi. Bagaimanapun juga film tidak pernah otonom dari ideologi yang melatarinya.

Film merupakan media pandang dan dengar (audio visual) yang dibuat berdasarkan asas sinematografi, dengan menggunakan bahan baku *celluloid* dalam berbagai ukuran melalui proses kimiawi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan atau ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik. Dalam perkembangannya film diartikan sebagai rekaman gambar atau gambar bergerak, lukisan, dan suara menggunakan film, video tape, video disket yang dapat dipertunjukkan (Jurnal Media Massa dan Wanita, 1992).

Pada dasarnya film dapat dikelompokkan ke dalam dua pembagian besar, yaitu kategori film cerita dan film non cerita. Film cerita adalah film yang diproduksi berdasarkan cerita yang dikarang dan dimainkan oleh aktor dan aktris. Pada umumnya, film cerita bersifat komersial, artinya dipertunjukkan di bioskop dengan harga karcis tertentu atau diputar di televisi dengan dukungan sponsor iklan tertentu. Film non cerita merupakan kategori film yang mengambil kenyataan sebagai subjeknya. Jadi, merekam kenyataan daripada fiksi tentang kenyataan. Dalam perkembangannya, film cerita dan non cerita saling

mempengaruhi dan melahirkan berbagai jenis film yang memiliki ciri, gaya, dan corak masing-masing (Sumarno, Marselli, 1996: 10).

Film memiliki kemampuan untuk menyajikan makna yang jelas karena kompleksitas yang dimilikinya, baik dari segi gambar maupun suara. Makna yang dimilikinya bukan berasal dari film itu sendiri melainkan hubungan antara pembuat film (baik itu produser film, produser, ataupun sutradara) dengan penikmat atau penonton dari film itu sendiri. Pemaknaan film dibentuk dalam proses produksi sebuah film terkait dengan *addresser* (si pemberi pesan), dimana proses produksi ini akan menentukan bagaimana pesan (*message*) yang akan disampaikan kepada penonton atau *addresser* (dalam model komunikasi Jakobson). Dalam pembuatan film, pembuat film mengemas film sehingga mampu untuk menarik penerima pesan secara emosional bahkan sebuah film dalam mencapai tujuan tersebut, mengambil realitas atau peristiwa dalam masyarakat yang diyakini sebagai 'kebenaran' untuk menjadi landasan film.

Menghayati media komunikasi visual lebih sederhana tuntutananya dibandingkan dengan menghayati media lain. Media visual juga dipandang paling efektif karena dapat diterima oleh semua orang dengan mengabaikan tingkat pendidikan, usia, dan kecerdasan tanpa membeda-bedakan latar belakang sosial budaya. Alasannya karena media audio visual menyampaikan ide dengan cara langsung, yaitu memperlihatkan benda atau obyek konkretnya. Berbeda dengan media auditif (radio) dan media cetak (buku, koran) yang menggunakan kata-kata sehingga untuk memahami isi pernyataan harus melalui proses penafsiran atas kata-kata itu. Film merupakan karya seni yang lahir dari suatu kreativitas orang-

orang yang terlibat dalam penciptaan film. Sebagai karya seni, film mempunyai kemampuan kreatif. Ia mempunyai kesanggupan untuk menciptakan realitas rekaan sebagai bandingan terhadap realitas. Realitas imajiner itu dapat menawarkan rasa keindahan, renungan, atau sekadar hiburan (Sumarno, 1996:26-29).

Sedangkan sebagai media penyampai pesan film mempunyai beberapa keunggulan dibandingkan dengan media lainnya, salah satunya adalah sebagai media yang bersifat audio visual memiliki dinamika yang tidak terbatas dan mempunyai pengaruh yang paling hebat dibandingkan dengan media massa lainnya., selain itu sifatnya yang mampu menghadirkan unsur audio dan visual secara bersamaan, pesan yang ingin disampaikan dialirkan melalui suara dan gambar yang mampu membuat komunikasi cenderung lebih mudah menangkap pesan itu sendiri dapat dilihat dan didengar.

Dalam Seminar Kode Etik Produksi Film Nasional, Jakarta 1981, M. Alwi Dahlan mengatakan sebagai media audio visual, film memiliki kelebihan-kelebihan sebagai berikut:

- a. Bersifat audio-visual, yaitu selain mampu menyuguhkan gambar yang bergerak, film juga mampu menampilkan suara karena pada dasarnya film adalah gabungan dari gambar, suara, dan cerita.
- b. Diterima oleh segala lapisan masyarakat, yaitu bahwa film dapat dinikmati siapa saja, tidak membedakan latar belakang, pendidikan atau budaya.
- c. Dapat dinikmati oleh pelbagai bangsa melalui bahasa karena bahasa merupakan alat komunikasi.
- d. Dapat diputar berulang-ulang, yaitu dapat dinikmati kapan saja tanpa terbatas ruang dan waktu.
- e. Penyajian melalui gambar yang hidup. Film pada dasarnya adalah *motion pictures* atau gambar yang bergerak.
- f. Memiliki daya visual, yaitu mempunyai kemampuan untuk mempertunjukkan sesuatu.

Penyampaian pesan dalam film memang lebih bersifat variatif. Sebuah film dapat menyimbolkan pesannya dalam dialog, narasi, dan tulisan sebagai pesan verbal. Sedangkan perilaku, karakter, ekspresi, penampilan, pencahayaan, sudut pengambilan gambar, musik latar, warna, dan tanda atau symbol lain yang memiliki arti tertentu merupakan sarana komunikasi non verbal dari sebuah film.

Jadi, media massa seperti film juga mampu menghadirkan peristiwa itu kembali kepada khalayak melalui tanda dan symbol. Selain itu, film memiliki konterks atau acuan terhadap realitasnya, karenanya tidak jarang bila film mengisahkan sebuah realitas social dalam masyarakat atau kondisi saat film itu dibuat. Bentuk hubungan antara aktor pun terjalin dalam proses menikmati film karena tidak jarang penonton mampu terhanyut dalam film dan seolah-olah benar-benar mengalami hal yang diceritakan dalam film tersebut.

Dalam model komunikasi Jakobson, pemaknaan film dibentuk dalam proses produksi sebuah film. Pengirim (*addresser*) menyampaikan pesan (*message*) kepada penerima (*addresse*). Pesan ini mengacu pada sesuatu yang lain di luar pesan itu sendiri, seperti dalam film yang penulis teliti, yang memiliki pesan tersendiri, baik berupa pesan yang berkaitan dengan eksploitasi perempuan atau pesan di luar eksploitasi perempuan itu sendiri. Inilah yang dinamakan *context*. Selanjutnya *contact*, sebagai sarana saluran fisik dan koneksi fisiologis antara pengirim dan penerima. *Code*, system makna bersama yang berdasarkan hal ini pesan disturkturkan (Fiske, 1990:51).

Gambar 1

Model Komunikasi Jakobson

Context Message

Addresser-----Addressse

Contact Code

Pesan yang ingin dilihat dalam penelitian ini adalah bagaimana sebuah film memberikan pesan-pesan mengenai realitas eksploitasi perempuan dalam film horror Indonesia.

Selain itu, film merupakan produk budaya dan praktik sosial. Studi tentang film diambil dari disiplin ilmu yang lain, seperti linguistik, psikoanalisis, antropologi, dan semiotik. Selain itu, film merupakan suatu proses sosial dari pembuatan gambar, suara, tanda. Teori strukturalis menyatakan bahwa film diproduksi oleh *film makers* dan *film makers* diproduksi oleh kultur. Film merupakan suatu bentuk bahasa, sebuah sistem dari pembuatan makna. Film bukanlah bahasa, namun secara umum memberikan makna melalui sistem (sinematografi, suara, dan lain-lain) yang bekerja layaknya bahasa (Turner, 1993:52).

Dalam bukunya Budi K Zaman menjelaskan bahwa sebagai sebuah teks film dapat dikatakan merupakan bahasa yang digunakan sebagai sarana komunikasi. Jadi film merupakan sarana untuk mengekspresikan makna, ide komunikasi (Zaman, 1993:83).

Filmic evidence is not an unambiguous representation of events; by its very nature, film has multiple meanings. So too, film images are not unbiased; rather, they represent one point of view to the exclusion of all others.

(Filmic bukti bukan merupakan representasi yang jelas dari peristiwa; pada dasarnya, film ini memiliki beberapa makna. Demikian pula, penggambaran dalam sebuah film tidak bias, melainkan, mereka mewakili hasil suatu sudut pandang dari semua orang lain)
(M. Sillbey, Jessica, hal 10:2009)

Andre Bazin (1951) melihat kualitas intrisik dari komposisi sebuah film adalah shot itu sendiri. Hal tersebut merupakan representasi dari realitas dunia. Kenyataan tersebut merupakan subjek dari sebuah seni perfilman. Bazin melihat pergerakan dan penyusunan elemen-elemen dalam *frame* atau *shot* yang menjelaskan bagaimana suatu makna dapat digeneralisasi. Pergerakan dan penempatan tokoh, kamera, pencahayaan, set design, penggunaan deep focus merupakan pangkal pokok dari sebuah perspektif. Kenyataan dan estetika merupakan hal yang tak terpisahkan. Menurut Eisenstein, shot hanyalah sebuah bahan mentah, pecahan dari realitas yang dikonstruksi lewat seni melalui montase (potongan-potongan gambar). Bazin berpendapat, montase terlalu bersifat manipulatif, memutarbalikan fakta, penipuan dari *film maker* atas penonton. Saat ini, montase dan *scene* tak lagi dilihat sebagai istilah dalam bahasa film melainkan mengandung sebuah *grammar* dari bahasa film yang tak tentu (Turner, 1999: 41-41).

2. Film Sebagai Wacana

Wacana (*discourse*) bila dikaitkan dengan proses komunikasi dapat diasumsikan dengan penyapa (*addresser*) dan pesapa (*addresse*) (Fiske, 1990: 35). Sehingga sebuah wacana dapat dikategorikan menjadi wacana tulis dan wacana lisan. Dalam konteks wacana yang seperti ini *addresser* adalah penulis

dan *addresse* adalah pembaca. Penyapa disini menuangkan ide dan gagasannya dalam sebuah tulisan (kode-kode pembahasan) yang kemudian akan dibaca dan ditafsirkan oleh pesapa.

Sedangkan wacana dalam bentuk lisan merupakan proses komunikasi yang berupa ujaran (kalimat yang diucapkan secara lisan). Ujaran, dalam wacana lisan terkait dengan konteks yang ada, selain itu wacana ini tidak bersifat kekal sehingga penafsiran dilakukan saat ujaran diucapkan.

Pada perkembangan ruang lingkup wacana diperluas oleh lakon atau sandiwara (dalam konteks penelitian bisa diartikan sebagai film) merupakan suatu bentuk wacana, bahkan dalam laporan ilmiah pun adalah wacana. Bila mengaitkan wacana dengan bahasa yang mengandung makna di dalamnya, maka diperlukan situasi dalam konteks dari penggunaan bahasa (Sobur, 2004: 10). Konteks dan situasi yang membawa hubungan antara teks (bahasa) dengan proses produksi, penggunaan serta penerimaan, sehingga membawa sebuah objek yang digambarkan secara bermakna.

Mills dengan mengacu pada Foulcault mencoba mengelompokkan wacana menjadi tiga yaitu wacana dilihat dari level konseptual teoritis. Konteks penggunaan metode penjelasan (Sobur, 2004: 11). Level konseptual teoritis merujuk pada wacana sebagai domain umum dari semua pernyataan yaitu semua ujaran atau yeks yang mempunyai makna dan mempunyai efek dunia nyata. Wacana dalam konteks penggunaan diartikan sebagai sekumpulan pernyataan yang dapat dikelompokkan ke dalam kategori konseptual tertentu dan terdapat suatu struktur dalam wacana; wacana ditekankan untuk dapat mengidentifikasi

struktur tersebut. Sedangkan pada metode penjelasan, wacana dinyatakan sebagai suatu praktik yang diatur untuk menjelaskan sejumlah pernyataan.

3. Film Horor

Film merupakan media komunikasi yang berbentuk visual dan audio visual untuk menyampaikan pesan kepada kelompok orang yang berkumpul disuatu tempat tertentu. Karena pada intinya film dibuat untuk dapat ditonton secara massal. Film mempunyai pengaruh yang kuat dan lebih peka terhadap budaya dimasyarakat. Karena itu maka film memberikan petunjuk berharga tentang pandangan kontemporer terhadap massa lalu. Kesadaran akan relasi kuasa seperti ini pada diri penonton, akan menjadikan penonton membaca pesan dalam film tidak hanya berdasarkan konvensi-konvensi secara khusus ada dalam teks film, tetapi juga pada dasar-dasar yang mereka meyakini berfikir dibalik cerita yang diproyeksikan diatas layar.

Dalam penelitian ini, yang menjadi objek penelitian adalah film horor Indonesia, dimana yang menjadi pokok kajiannya adalah film horor Indonesia yang diproduksi pada era 80an, 90an, dan 2000an.

Film sebenarnya merupakan sebuah media untuk merekam gambar. Dalam daftar istilah pada buku berjudul *Mari Membuat Film* menyebutkan **film** merupakan media untuk merekam gambar yang menggunakan selluloid sebagai bahan dasarnya. Memiliki berbagai macam ukuran lebar pita, seperti 16 mm dan 35 mm (Effendy, Heru, 2002: 137).

Dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia karangan J.S. Badudu menyebutkan definisi dalam film sebagai berikut. **Film**, (Ing, Bld)

1. Arti sebenarnya selaput; selaput yang terbuat dari selluloid unruk tempat gambar negatif yang dari situ dibuat potretnya; tempat gambar positif yang akan diputar di bioskop;
2. Gulungan serangkaian gambar-gambar yang diambil dari objek-objek yang bergerak dan akhirnya proyeksi dapat hasil pengambilan gambar tersebut.;
3. Cerita yang diputar di bioskop itu (J.S. Badudu, 1994: 407).

Sedangkan horor sendiri diartikan sebagai sesuatu yang menyebabkan perasaan ngeri atau ketakutan yang amat sangat (Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, 1989: 313).

Film layar lebar merupakan film yang karena gambarnya dibuat demikian rupa harus diputar dan dipertunjukkan di layar yang berukuran lebar. Dan film horor sendiri diartikan sebagai film horor sendiri diartikan sebagai film yang berisi gambar atau adegan-adegan yang menimbulkan perasaan ngeri dan takut yang berlebihan (J.S. Badudu, 1994: 407)

Jadi apabila disimpulkan, definisi film horor Indonesia adalah film yang berisi gambar atau adegan-adegan yang menimbulkan perasaan ngeri dan takut yang berlebihan, dimana adegan-adegan dalam film tersebut mengambil *setting* daerah-daerah tertentu di Indonesia.

Hikmat Darmawan, redaktur Rumah Film (www.rumahfilm.org) mengatakan, film horor adalah salah satu genre utama dalam film. *Genre* adalah sekumpulan pakem dalam unsur-unsur naratif. Dalam film, unsur-unsur naratif yang terpoli itu tentu mencakup unsur-unsur visual. Jadi **genre film horor** adalah sekumpulan film yang dimaksudkan untuk memancing atau menerbitkan rasa takut pada penonton.

Dalam pengertian ini, film horor memusatkan diri pada tema kejahatan (*evil*) dalam berbagai ragam bentuknya. Rasa takut, teror, jijik (sebuah rasa yang menarik kita bahas nanti, khususnya dalam membahas film-film horor Indonesia), atau horor adalah *efek* yang diinginkan. “*Evil*” atau kejahatan dalam pengertian Barat (Eropa-Amerika) sangat dipengaruhi oleh mitologi iblis dan kejahatan dalam tradisi Yudeo-Kristiani. Pertama-tama, tumpang-tindih antara pengertian “kejahatan” dan “iblis” dalam bahasa Inggris. Memang, ada kata “*devil*”, yang lebih jelas menunjuk pada setan/iblis dalam Bahasa Indonesia. Kedua, dalam tradisi Yudeo-Kristiani, “iblis” dan wadyabalanya (Satan, Lucifer, Beelzebub, segala jenis setan dari zaman antik, hingga ke setan-setan lokal di pelbagai daerah di Eropa yang di-‘angkat’ juga dalam tradisi Gereja lokal), sebagai perwujudan fisik dari kejahatan, biasanya mengambil bentuk makhluk buruk rupa yang menakutkan (*monster*) (www.rumahfilm.org , diakses 07/24/2008 13:17:53).

4. Sinematografi

Karena wacana ditampilkan melalui bahasa, maka bahasa memegang peranan penting dalam memproduksi dan memaknai wacana. Bahasa itu sendiri bukan hanya bahasa verbal, namun juga bahasa non verbal termasuk bahasa gambar. Dalam film, tidak hanya menggunakan bahasa verbal tetapi juga bahasa non verbal seperti ekspresi dan bahasa tubuh.

Seperti yang dikatakan John Fiske dalam “*The Codes of Television*”, bahwa penggunaan kamera, pencahayaan, editing, musik, dan suara dapat merepresentasikan makna tentang situasi yang dibangun seperti konflik, karakter,

setting, dsb. Sehingga aspek teknis juga diperhatikan dalam menemukan wacana yang tersembunyi di balik teks.

a. Visual

a.i Kamera

Produksi film melibatkan manipulasi dari kamera. Film meliputi *angle* kamera, *focus/deep of field*, *format screen size* (cinemascope atau widescreen), *movement*, dan *framing*. *Angle* kamera mengidentifikasi sebuah shot dengan sudut pandang karakter/ penokohan sesuai dengan karakter yang ingin ditampilkan. Saat kamera *moved to close up*, menunjukkan emosi yang kuat atau kemelut. Pada adegan percintaan, dapat ditunjukkan dengan *slow fade* (gambar lenyap secara perlahan) atau *slow loss of focus* (fokus yang semakin lama semakin lenyap) atau *pan upwards* (gerak kamera ke kanan atas) pada tokoh.

Kamera juga bisa sebagai sudut pandang si tokoh atau mata tokoh dalam film. Sudut pandang kamera sangat penting untuk memotivasi atau mengatur identifikasi penonton terhadap suatu karakter dalam film. Ketinggian dan jarak kamera terhadap subjek juga memiliki efek dalam memaknai sebuah shot. Teknik-teknik pengambilan gambar pada kamera mampu menambah emotional response dan mengajak audience untuk merancang sendiri emosi dalam sebuah adegan.

Pergerakan pada kamera juga mampu menunjukkan situasi atau lingkungan sekitar subjek kamera. Rolling menunjukkan dunia khayal, pengibaran, saat tokoh jatuh, mabuk atau sakit. Fokus digunakan untuk mengarahkan perhatian audience pada satu karakter terhadap karakter lain. Hal ini dapat dilakukan dengan cara menajamkan (*focus*) pada satu karakter dan mengaburkan (blur) pada karakter yang lain sebagai efek dramatis dan efek simbolis. Komposisi gambar untuk menunjukkan penekanan pada tokoh yang dianggap penting dengan menunjukkan gambar secara dominan/ komposisi yang lebih besar dari yang lain (Turner, 1993: 59-62).

Sebuah film terbentuk dari rangkaian atau jalinan banyak *shot*. Setiap *shot* membutuhkan penempatan kamera pada posisi yang terbaik bagi pandangan mata penonton. Istilah dan ukuran yang populer:

ELS	-	Extreme Long Shot
LS	-	Long Shot
WS	-	Wide Shot
MS	-	Medium Shot
CS	-	Close Shot
MCU	-	Medium Close Up
CU	-	Close Up
ECU	-	Extreme Close Up

Type of Shot

Shot Obyektif

Kamera obyektif tidak mewakili siapapun. Orang yang difilmkan akan nampak tidak menyadari adanya kamera dan tidak pernah memandang ke arah lensa.

Shot Subyektif

Kamera subyektif membuat perekaman film dari titik pandang seseorang di dalam film.

Shot point-of-view

Biasa disingkat P.O.V adalah sedekat *shot* obyektif dalam kemampuan meng*approach* sebuah shot subyektif tapi tetap obyektif.

Extreme Long Shot (ELS)

Shot ini biasanya digunakan pada bagian opening yang memberikan informasi general. Dalam opening biasanya lebih dipentingkan orientasi terhadap lingkungan sehingga tidak terlalu menjadi masalah ketika objek muncul sangat kecil.

Long Shot (LS)

Shot ini juga biasanya digunakan pada bagian opening, namun porsi gerakan tetap sama pentingnya dengan orientasi lingkungan,

dalam shot ini pengenalan figure secara individu belum dipentingkan

Extreme Close-Up (ECU)

Shot yang memperlihatkan adegan dengan sangat detil ini banyak digunakan pada program-program pengetahuan atau intruksional. Dalam film naratif, *shot* ini digunakan untuk memancing keingintahuan penonton.

Big Close-Up (BCU)

Big Close-Up adalah shot yang memperlihatkan objek dengan sangat dekat, sehingga hanya dapat digunakan pada situasi yang emosional dan memperlihatkan ekspresi objek secara detail.

Close-Up (CU)

Shot ini menangkap gerak-gerak kecil (*business act*) sebagai ekspresi aksi reaksi. Masalah dalam *shot* ini adalah tanpa penerangan yang cukup, mata objek akan terlihat datar, tanpa ekspresi.

Medium Close-Up (MCU)

MCU memfokuskan pandangan pada wajah, sehingga *background* menjadi tidak penting lagi. Masalah dalam *shot* ini adalah tanpa

penerangan yang cukup, mata obyek akan terlihat datar tanpa ekspresi.

Knee Shot

Shot ini digunakan ketika gerakan badan bagian atas lebih ditekankan daripada gerakan kaki. Dengan menghilangkan lutut ke bawah, fokus pandangan penonton akan mengarah pada gerakan tangan.

Full Shot (FS)

Shot yang sudah menampakkan objek secara utuh ini biasanya digunakan ketika objek melakukan gerakan, namun detail gerakan belum dapat dilihat dengan jelas.

Angle

Sudut pengambilan gambar ditinjau dari level ketinggian:

1. *High Angle*
2. *Eye Level*
3. *Low Angle*

High Angle (H/A)

Segala macam *shot* dimana mata kamera diarahkan ke bawah untuk menangkap subjek. *Angle* ini menimbulkan kesan subjek menjadi kecil/ kerdil sehingga kedudukannya tidak lagi superior atas

pemain yang lain. *High angle* memberikan kesan lamban atas pergerakan dari subjek.

Tilt Dutch Angle

Dalam bahasa Hollywood istilah *dutch angle* adalah angle kamera dengan kemiringan gila-gilaan. Shot ini menimbulkan efek kengerian, kekerasan, tidak stabil, impresionistis. *Shot-shot* pendek dari jam dinding, penanggalan, kaki berjalan, roda berputar, peluit dan lainnya digunakan dalam *montage sequence*, untuk menciptakan impresi perjalanan ruang dan waktu.

Low Angle (L/A)

Semua kamera yang arah lensanya mendongak ke atas disebut *low angle*. *Low angle* digunakan untuk memberikan kesan kagum atau kegairahan; mengurangi *foreground* yang tidak disukai; menurunkan cakrawala dan menyusutkan latar belakang; mendistorsikan garis-garis komposisi; menciptakan perspektif yang lebih kuat; dan mengintensifkan dampak dramatik. *Low angle* menempatkan penonton dalam kerendahan sehingga ia harus melihat ke atas pada lambang kekuasaan.

Angle Kamera Point Of View (P.O.V)

Merekam adegan dari titik pandang pemain.

Komposisi

Medium Shot

Shot yang paling banyak digunakan dalam membingkai *two shot*. Ketika dua pemain saling berhadapan dan berdialog, MS mampu membingkai adegan secara dramatik.

Over Shoulder

Over Shoulder adalah *shot* yang diambil dengan salah satu subjek membelakangi/ tidak langsung menghadap kamera.

Over Sholder Shot dalam *Long shot*

Framing ini memberikan banyak ruang bagi pergerakan subyek.

Gerakan Kamera

Pan adalah gerakan kamera, tanpa berpindah posisi, ke kiri atau kanan.

Tilt adalah gerakan kamera, tanpa berpindah posisi, ke atas atau bawah.

Track adalah perpindahan kamera mendekati atau menjauhi objek.

Crab adalah perpindahan kamera ke kanan atau kiri.

Elemen penting dalam pengambilan gambar

- *Nose room*
- *Head room*
- *Walking room*

a.ii Tata Cahaya (Lighting)

Ada dua dalam pencahayaan film, pertama, ekspresi-membangun *mood*, memberikan bentuk pada film, kedua, kenyataan.

Pengetahuan Dasar Tata Cahaya

1. Motivasi Pencahayaan

- a. Mengatur kontras gambar
- b. Mengarahkan perhatian penonton ke obyek terpenting
- c. Menciptakan “*mood*” gambar
- d. Menciptakan dramatika

2. *Three point lighting*

Key Light:

- Cahaya utama
- Memiliki intensitas yang kuat
- Menghasilkan *Highlight*
- Menghasilkan *Shadow*
- Motivasi arah datangnya cahaya

Fill Light

- Cahaya tambahan
- Memisahkan objek dengan *background*
- Intensitas sama kuat dengan *key light* bahkan bisa lebih kuat

Background light

- Cahaya tambahan untuk menciptakan ruang
- Menerangi aksan dari *setting* yang ada

3. *Basic Filisofi Lighting*

Naturalism

Mengikuti logika posisi sumber cahaya pada lokasi dengan objek/ posisi sumber cahaya yang akan dijadikan referensimotivasi penataan cahaya.

Pictorialism:

Membebaskan logika dalam penataan cahaya dan tidak peduli dengan logika sumber cahaya karena termotivasi pada "mood" artistik gambar.

4. *Quality Light Source/ Kualitas Sumber Cahaya*

- *Hard Light*
- *Soft light*

5. *Kualitas Intensitas Cahaya*

- *High Key Scene*

Kualitas cahaya cenderung terang dan minim bayangan atau black area.

Menimbulkan efek gambar yang kuat akan *brightness*.

- *Low Key Scene*

Kualitas cahaya cenderung redup, banyak menampilkan gradasi gelap terang dan menimbulkan kontras yang kuat.

a.iii Setting

Setting adalah seluruh latar bersama segala propertinya. Properti dalam hal ini adalah semua benda tidak bergerak seperti perabot, pintu, dan sebagainya. *Setting* dalam film umumnya dibuat senyata mungkin dengan konteks ceritanya. *Setting* harus mampu meyakinkan penontonnya jika film tersebut tampak sungguh-sungguh terjadi pada lokasi dan waktu sesuai konteks cerita filmnya. Fungsi *setting* antara lain sebagai penunjuk ruang dan wilayah, penunjuk waktu, penunjuk status sosial, pembangun *mood*, penunjuk motif tertentu, serta pendukung aktif adegan (Pratista, 2008: 62-70).

a.iv Kostum dan Tata Rias Wajah

Kostum adalah segala hal yang dikenakan pemain bersama seluruh asesorisnya, seperti topi, perhiasan, kacamata, sepatu, tongkat, dan sebagainya. Dalam film, busana tidak sekedar sebagai penutup tubuh semata, namun juga memiliki beberapa fungsi sesuai dengan konteks naratifnya. Fungsi kostum yaitu, sebagai penunjuk ruang dan waktu, penunjuk status sosial, penunjuk kepribadian pelaku cerita, warna kostum sebagai simbol (karakter), sebagai motif penggerak cerita, dan sebagai *image* (citra).

Tata rias wajah secara umum memiliki dua fungsi, yakni untuk menunjukkan usia dan untuk menggambarkan wajah non manusia. Dalam

beberapa film, tata rias wajah digunakan untuk membedakan seorang pemain jika bermain dalam peran yang berbeda dalam satu filmnya (Pratista, 2008: 74).

a.v Tata Suara (Audio)

Suara dalam film dapat dipahami sebagai seluruh suara yang keluar dari gambar, yakni dialog, musik dan efek suara. Dialog adalah bahasa komunikasi verbal yang digunakan semua karakter di dalam maupun di luar cerita film (narasi). Musik adalah iringan musik serta lagu, baik yang ada di dalam maupun di luar cerita film (musik latar). Sementara efek suara adalah semua suara yang dihasilkan oleh semua obyek yang ada di dalam maupun di luar cerita film.

b. Dialog dan Monolog

Beberapa sineas terkenal menekankan pada dialog sebagai kekuatan filmnya. Dialog dalam film juga tak lepas dari bahasa bicara yang digunakan dan sangat dipengaruhi oleh aksen. Aksen mempengaruhi keberhasilan sebuah cerita film karena mampu meyakinkan penonton bahwa cerita tersebut sungguh-sungguh terjadi di sebuah wilayah atau mampu menunjukkan dari mana seorang karakter berasal. Ada beberapa teknik dialog, seperti monolog dan *overlapping dialog*.

Monolog adalah bukan dialog percakapan, namun merupakan kata-kata yang diucapkan seorang karakter (atau non karakter) pada dirinya maupun pada penonton. Narasi merupakan satu bentuk monolog. Narator dibagi menjadi dua jenis, narator karakter dan non karakter. Umumnya, film cerita menggunakan narator karakter, yakni narator yang berasal dari karakter dalam cerita. Narator

non karakter umumnya tampak dalam film-film dokumenter dan sangat jarang digunakan dalam film cerita. Bentuk monolog lainnya adalah monolog interior, yakni suara pikiran (batin) dari para pelaku cerita. Berbeda dengan narasi, monolog interior lebih ditunjukkan untuk pelaku cerita bersangkutan dan bukan ditunjukkan untuk penonton. *Overlapping dialog* adalah teknik menumpuk sebuah dialog dengan dialog lainnya dengan volume suara yang sama. Umumnya teknik ini digunakan untuk adegan pertengkaran mulut atau adegan-adegfan di ruang publik (ramai).

c. Musik

Musik merupakan salah satu elemen yang paling berperan penting dalam memperkuat *mood*, nuansa, serta suasana sebuah film. Musik dapat menjadi jiwa (ruh) sebuah film. Musik dapat dikelompokkan menjadi dua macam, yakni ilustrasi musik dan lagu. Musik dapat merupakan bagian dari cerita filmnya (*diegetic*) dan dapat pula terpisah dari cerita filmnya (*nondiegetic*). Film-film cerita umumnya menggunakan musik-musik nondiegetic untuk mengiringi aksi cerita filmnya. Ilustrasi musik adalah musik latar yang mengiringi aksi selama cerita berjalan. Musik latar sering berupa musik tema. Musik tema membentuk dan memperkuat *mood*, cerita, serta tema utama filmnya. Penggunaan instrumen bertenpo cepat mampu memberikan mood yang enerjik serta semangat tanpa lelah, sedangkan penggunaan instrumen dengan tempo yang lambat menghasilkan *mood* yang lebih intim dan bernuansa sendu.

d. Lagu

Lagi juga mampu membentuk karakter serta *mood* film. Seperti halnya ilustrasi musik, sebuah film juga sering memiliki lagu tema. Lagu jenis *pop* seringkali digunakan untuk film-film drama, lagi *pop* serta *rock* alternatif digunakan dalam film remaja atau komedi, *rock* klasik dalam film perang, sementara *jazz* untuk film-film detektif. Lagu tema bersama liriknya sering digunakan untuk mendukung *mood* adegannya, seperti sedih, bahagia, mencekam, dan sebagainya.

e. Efek Suara

Efek suara dalam film juga sering distilahkan dengan noise. Semua suara tambahan selain suara dialog, lagu, serta musik adalah efek suara. Efek suara memiliki fungsi serta motif yang sangat bervariasi. Salah satu fungsi utamanya adalah sebagai pengisi suara latar. Penonton sebisa mungkin mendengar apa yang seharusnya mereka dengar dari sebuah lokasi cerita, sehingga terdengar nyata layaknya pada lokasi sesungguhnya. Efek suara mampu memanipulasi sebuah aksi atau objek (Pratista, 2008: 149-157).

5. Perempuan dalam Media

Media adalah salah satu instrumen utama dalam membentuk konstruksi gender pada masyarakat. Media yang memiliki karakteristik dengan jangkauannya yang luas, bisa menjadi alat yang efektif dalam menyebarkan konstruksi gender kepada masyarakat.

Media mendeskripsikan dan menyajikan gambar perempuan atau tentang tokoh perempuan kebanyakan menyangkut soal berbusana, jarang yang mengungkapkan kehebatan profesi atau bidang keahliannya. Media memberi kesan bahwa urusan rumah tangga adalah tanggung jawab perempuan seratus persen. Selain itu pemaparan lain tentang perempuan mengungkit soal kiat menyenangkan laki-laki baik dari cara berperilaku dan berpakaian.

“Media massa (surat kabar, majalah, film, iklan) memperlakukan perempuan dengan simbol-simbol jari, tangan dan kaki, yang melambangkan pengabdian dan seks. Perempuan di pajang di tempat tidur, di lantai, lebih rendah dari laki-laki, di kaki laki-laki, di bawah kekuasaan laki-laki.” (Siregar, 2001:73).

Di samping itu masih ada dalam media, perempuan secara tradisional digambarkan sebagai dekorasi atau model untuk memikat laki-laki. Secara jelas media menetapkan perempuan menjadi objek, menstereotipkan, menempatkan perempuan sebagai bawahan laki-laki. Agama sering dipakai untuk mensahkan isu gender, bahwa kodrat perempuan adalah melayani laki-laki.

Kenyataan bahwa media massa baik itu literatur, surat kabar, majalah, film, buku, semua cenderung memperlihatkan gambaran stereotyping kaum perempuan, yang merugikan perempuan. Bahwa perempuan itu pasif, didominasi, tidak dapat mengambil keputusan dan hanya menerima keputusan laki-laki, sebagai simbol seks yang entah disadari atau tidak menjadikan perempuan sebagai warga kelas dua.

Oleh karena itu, Sobur (2001) mengatakan, apabila kita disuguhkan pertanyaan tentang mengapa gambaran tentang wanita dalam media massa selalu berkonotasi negatif. Jawabannya bisa bermacam-macam. Satu diantara jawaban

yang macam-macam itu dan yang paling sederhana adalah karena realitas sosial dan budaya wanita memang belumlah menggembirakan juga. Media pada dasarnya adalah cermin dan refleksi dari masyarakat secara umum. Karena itu, media bukanlah saluran yang bebas; dia juga subjek yang mengkonstruksi realitas lengkap dengan pandangan, bias, dan pemihakkannya.

Media adalah alat khusus yang sangat penting di tangan laki-laki kelas atas, kasta atas yang meyebarkan ideologi gender dan kelas. Dari film dan televisi sampai majalah, koran, radio, penggambaran perempuan sifatnya stereotipikal dan terdistorsi. Pesan-pesan mengenai superioritas laki-laki dan inferioritas perempuan diulang-ulang secara konstan; kekerasan terhadap perempuan sangat merajalela khususnya dalam film. Bersama-sama sector lain, perempuan sangat ditonjolkan di media, secara profesional dan bias-bias dalam pemberitaan, liputan, iklan, dan pesan-pesan masih sangat seksis.

6. Pencitraan dan Eksploitasi Perempuan dalam Media Massa

Melalui media massa kita belajar menyesuaikan diri dengan harapan-harapan masyarakat agar berperilaku sesuai perbedaan dan stereotipe gender. Peran-peran maskulin dan feminin dipelajari saat kita masih anak-anak, bukan saja melalui orang tua dan lingkungan terdekat, melainkan televisi dan buku-buku bacaan.

Melalui iklan, berita, film, media hanya menayangkan atau menggambarkan kembali sifat-sifat feminin yang dilekatkan pada diri perempuan. Seperti keharusan untuk lebih mempertimbangkan emosi ketimbang pikiran,

berperilaku halus dan lemah lembut daripada kasar, serta peran sosialnya yang mesti berkiprah di wilayah rumah tangga (domestik) bukan di wilayah publik, yang sudah sejak lama dibentuk masyarakat.

Media massa berperan aktif menegaskan kedudukan dan pesan perempuan dengan mempresentasikan perempuan sebagai ibu maupun sebagai istri yang selalu terkait dengan rumah, anak, masakan, pakaian, kecantikan, kelembutan, dan keindahan. Revolusi kapitalisme telah ikut menegaskan dan memperkuat peran domestik perempuan, dengan memberikan berbagai kemudahan teknologi yang dapat membantu kegiatan perempuan di dapur. Dalam berbagai media perempuan ditampilkan sebagai ibu yang memasak masakan enak bagi suami dan anak-anak yang merupakan kunci dari kebahagiaan keluarga. Oleh karena itu ketidakhahagiaan keluarga seolah-olah disebabkan oleh ketidakhadiran ibu atau istri di rumah, di sisi suami dan anak-anak (Abdullah, 2003: 8).

Media menampilkan pekerjaan perempuan di luar rumah sebagai suatu penyimpangan. Wanita bekerja atau wanita karier cenderung mandiri. Perempuan yang mempunyai ciri-ciri kemandirian dan dorongan aktif sering dituduh sebagai “agresif”. Oleh karena itu, perempuan yang bekerja sering mendapat label negatif sebagai orang yang memprioritaskan pekerjaannya/ kariernya dan kurang mementingkan perannya sebagai istri dan ibu.

Selain itu, perempuan dalam media bisa menjadi obyek yang dieksploitasi, dibentuk dan diciptakan tubuhnya oleh imajinasi keinginan pria. Banyak perempuan yang menjadi korban tanpa disadari karena munculnya berbagai pencitraan di media massa mengenai bentuk tubuh ideal seorang perempuan.

Pencitraan ukuran tubuh yang langsing cenderung ceking telah melipatgandakan kasus-kasus Anoreksia dan Bulimia.

Melalui media massa, citra perempuan ditampilkan dengan berbagai daya tarik keperempuannya, tubuh langsing, kulit putih, pakaian modis, dan anggun. Media massa pun mengukuhkan budaya patriarki bahwa perempuan digambarkan dengan mempercantik diri akan mendapatkan perhatian lelaki. Seolah-olah tolak ukur kecantikan ditentukan hanya oleh kaum lelaki.

Sebagai salah satu medium komunikasi massa, film berperan besar dalam membentuk pandangan masyarakat tentang perempuan. Perempuan mempunyai tempat yang terbatas dalam industri perfilman. Kebanyakan peran-peran sentral dipegang oleh kaum lelaki. Perempuan menjadi kaum yang terpinggirkan dan hanya dimanfaatkan dalam melodrama yang menyentuh hati, film-film yang bertema horor dan komedi.

Dalam hal eksploitasi perempuan dalam media massa, keindahan perempuan dan kekaguman lelaki terhadap perempuan adalah cerita klasik dalam sejarah umat manusia. Dua hal itu pula menjadi dominan dalam inspirasi banyak pekerja seni dari masa ke masa. Namun ketika perempuan menjadi simbol dalam seni-seni komersial, maka kekaguman-kekaguman terhadap perempuan itu menjadi sangat diskriminatif, tendensius dan bahkan menjadi subordinasi dari simbol-simbol kekuatan laki-laki. Bahkan, terkadang mengesankan perempuan menjadi simbol-simbol kelas sosial dan kehadirannya dalam kelas tersebut hanya karena kerelaan yang dibutuhkan laki-laki.

Saat ini ketika karya-karya seni kreatif seperti iklan menjadi konsumsi masyarakat dalam berbagai media massa, posisi perempuan ini menjadi sangat potensial untuk dikomersialkan dan dieksploitasi, karena posisi perempuan menjadi sumber inspirasi dan juga tambang uang yang tak habis-habisnya.

Menurut Glosarium Seks dan Gender, **eksploitasi** adalah:

- a. Memanfaatkan tubuh seseorang (wanita) untuk kepentingan sesuatu (misalnya bisnis)
- b. Penindasan perempuan yang malah dilanggengkan untuk berbagai cara dan alasan karena menguntungkan (Sugihastuti dan Sastriyani, 2007: 58).

Eksploitasi perempuan dalam media massa tidak saja karena kerelaan perempuan, namun juga karena kebutuhan kelas sosial itu sendiri, sehingga mau ataupun tidak kehadiran perempuan dalam kelas sosial tersebut. Sayangnya kehadiran perempuan dalam kelas sosial itu masih menjadi bagian dari refleksi realitas sosial masyarakatnya, bahwa perempuan selalu menjadi subordinat kebudayaan laki-laki. Karenanya, tetap saja perempuan di media massa adalah “perempuannya lelaki” dalam realitas sosialnya. Namun, dalam konteks perempuan terkadang perempuan tampil dalam bentuk yang keras dan keluar dari stereotip perempuan sebagai sosok lembut dan tak berdaya. Perempuan juga sering tampil sebagai perayu, penindas, dan bahkan sebagai pecundang (Bungin, 2003; 130-131).

Keindahan perempuan menempatkan perempuan dalam stereotip perempuan dan membawa mereka ke sifat-sifat di sekitar keindahan itu, seperti perempuan harus tampil menawan, pandai mengurus rumah tangga, memasak, tampil prima untuk menyenangkan suami dan pantas diajak ke berbagai acara,

cerdas, serta sumber pengetahuan dan moral keluarga. Stereotip ini menjadi ide dan citra sekaligus sumber eksploitasi perempuan di berbagai media. Perempuan sesungguhnya paling dekat dengan media massa, jadi tidak saja stereotip, namun segmen perempuan juga menjadikan alasan kuat mengeksploitasi perempuan dalam media massa.

Pada kenyataan, institusi media massa adalah komunitas sosial yang kadang penuh dengan persaingan dan permusuhan. Sebagaimana juga institusi sosial lainnya, media massa bukanlah unit-unit sosial yang lepas dari nilai masyarakatnya secara umum. Namun ketika mereka harus memilih antara nilai dan persaingan, kadang media massa terlepas pula dari kontrol-kontrol moral. Suatu saat, ketika media massa harus menggeliat maka perempuan menjadi salah satu objek eksploitasi yang sebenarnya memiliki resiko paling ringan (Bungin, 2003: 141).

F. Metodologi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian interpretatif-kualitatif. Disebut interpretatif, sebab dalam penelitian ini menggunakan pendekatan subjektif yang mengasumsikan bahwa pengetahuan bersifat tidak tetap melainkan bersifat interpretatif (Mulyana, 2003: 33). Disebut kualitatif karena jenis penelitian dengan analisis wacana ini memberi peluang besar bagi peneliti dalam melihat dan menggambarkan objek penelitian secara detail serta dibuatnya interpretasi-intepretasi alternatif (Sobur, 2001: 147). Paradigma penelitian kualitatif

bersumber pada aliran filsafat fenomenologi, terutama fenomenologi hermeneutik yang lebih menekankan pada pemberian makna-makna (*interpretations*) dalam segala aspek kehidupan (Pawito, 2007: 48). Selain itu riset kualitatif bertujuan untuk menjelaskan fenomena sedalam-dalamnya, dengan menekankan pada persoalan kedalaman (kualitas) data dan bukan banyaknya (kuantitas) data, serta bersifat subjektif dan hasilnya lebih kasuistik dan bukan digeneralisasikan.

Dalam penelitian ini, peneliti akan menganalisis wacana-wacana mengenai perempuan yang dikemas ke dalam film-film horor Indonesia yang diproduksi pada periode 80an, 90an, dan 2000an, yang mengandung signifikasi dengan wacana eksploitasi perempuan, serta bagaimana wacana-wacana itu disuguhkan. Data pada penelitian ini terutama adalah data kualitatif, yaitu data yang kurang bersifat kuantum (bilangan) melainkan lebih bersifat kategori substantif yang kemudian diinterpretasikan dengan rujukan, acuan atau referensi secara ilmiah. Hal tersebut dilakukan sebab tujuan penelitian kualitatif adalah berupaya memahami situasi tertentu, dan bukan untuk mencari sebab akibat sesuatu (Moleong, 2002).

2. Metode Analisis

Studi media massa pada dasarnya mencakup pencarian pesan dan makna-makna dalam materinya, karena sesungguhnya basis studi komunikasi adalah proses komunikasi, yang intinya adalah makna (Irawanto, 1999: 27). Maka metode penelitian komunikasi semestinya mampu mengungkapkan makna yang terkandung dalam materi pesan komunikasi. Pendekatan analisis wacana ini dipilih karena fenomena komunikasi massa bukanlah sekedar sebuah proses yang

linier atau sebatas transmisi pesan kepada khalayak massa, tetapi dalam proses tersebut komunikasi dilihat sebagai produksi dan pertukaran pesan, yaitu dengan memperhatikan bagaimana suatu pesan (atau teks) berinteraksi dengan masyarakat yang bertujuan memproduksi makna tertentu (Sobur, 2001: 145).

Analisis Wacana (*Discourse Analysis*) adalah salah satu alternatif dari analisis isi kualitatif yang dominan dan banyak dipakai (Sobur, 2001: 145). Jika analisis kuantitatif lebih menekankan pada pertanyaan "apa" (*what*), analisis wacana lebih melihat pada "bagaimana" (*how*) dari pesan atau teks komunikasi itu disampaikan, yakni lewat kata, frase, kalimat, serta metafora. Dengan melihat bagaimana bangunan struktur kebahasaan tersebut, analisis wacana lebih bisa melihat makna yang tersembunyi dari suatu teks.

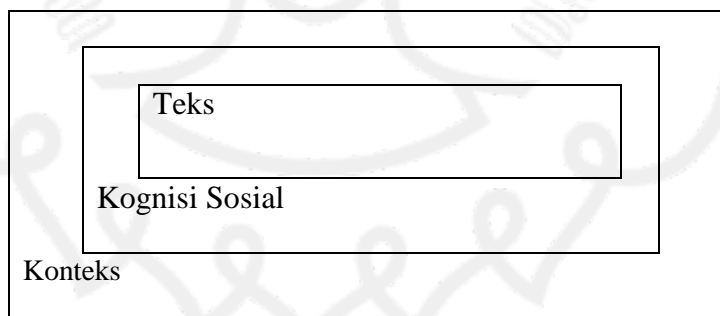
Secara singkat dapat dinyatakan bahwa analisis wacana adalah suatu cara atau metode untuk mengkaji wacana (*discourse*) yang terdapat dan terkandung di dalam pesan-pesan komunikasi baik secara tekstual maupun kontekstual (Pawito, 2007:170). Hal ini mencakup berbagai hal termasuk misalnya, bagaimana proses-proses simbolik digunakan khususnya terkait dengan kekuasaan, ideologi, dan lambang-lambang bahasa serta apa fungsinya (Pawito, 2007:171). Eriyanto mendefinisikan analisis wacana sebagai suatu upaya pengungkapan maksud tersembunyi dari sang subjek yang mengemukakan suatu pertanyaan. Wacana sendiri merupakan praktik sosial (mengkonstruksi realitas) yang menyebabkan sebuah hubungan dialektis antara peristiwa yang diwacanakan dengan konteks sosial, budaya, dan ideologi tertentu (Sobur, 2001: 47).

Secara garis besar terdapat dua pendekatan dalam analisis wacana (Keiko Matsuki (1996): 351-352 dalam Pawito (2007): 172). *Pertama*, pendekatan sociolinguistik yang menitik beratkan persoalan-persoalan bahasa secara mikro, seperti persoalan formasi tekstual dari wacana, atau bentuk-bentuk serta fungsi-fungsi dari lambang-lambang bahasa yang digunakan dalam teks. *Kedua*, pendekatan sosiokultural yang melihat wacana sebagai praktek sosial kehidupan manusia yang senantiasa berkaitan dengan proses-proses simbolik, seperti kekuasaan (power) dan ideologi. Selain itu, analisis wacana dalam kajian komunikasi dapat dibedakan menjadi empat jenis; (a) wacana representasi (*discourse of representation*), (b) wacana pemahaman atau wacana interpretif (*discourse of understanding*), (c) wacana keragu-raguan (*discourse of suspension*), dan (d) wacana posmodernisme (*discourse of postmodernisme*). Peneliti sendiri akan menggunakan pendekatan sociolinguistik dengan jenis wacana representasi (*discourse of representation*) yang bersifat positivistik modernisme, dimana posisi peneliti terpisah dari objek yang diteliti serta mempersepsi objek dan membuat representasi realitas dalam bentuk pengungkapan bahasa (Pawito,2007: 173-174).

Penelitian ini menggunakan model analissi wacana Teun A. van Dijk yang sering disebut sebagai “kognisi sosial”. Menurut van Dijk, penelitian wacana tidak cukup hanya didasarkan pada analisis terhadap teks semata, karena teks hanya hasil dari suatu praktek produksi yang harus juga diamati, sehingga kita memperoleh suatu pengetahuan kenapa teks bisa semacam itu (Eriyanto, 2001: 221). Titik perhatian model van dijk dalam studi-studi analisisnya terutama

terletak pada studi mengenai rasialisme. Model van Dijk juga melihat bagaimana struktur sosial, dominasi, dan kelompok kekuasaan yang ada dalam masyarakat, dan bagaimana kognisi atau pikiran serta kesadaran yang membentuk dan berpengaruh terhadap teks tertentu..

Inti analisis van Dijk adalah menggabungkan teks, kognisi sosial, dan konteks sosial kedalam satu kesatuan analisis (Eriyanto.2001: 224). Dalam dimensi teks yang diteliti adalah bagaimana struktur teks dan strategi wacana yang dipakai untuk menegaskan suatu tema tertentu. Pada level kognisi sosial dipelajari proses produksi teks yang melibatkan kognisi individu pembuat teks. Sedangkan aspek konteks mempelajari bangunan wacana yang berkembang dalam masyarakat akan adanya suatu masalah. Model dari analisis Van Dijk ini dapat digambarkan sebagai berikut (Eriyanto, 2001: 225):



Gambar 2. Model Analisis van Dijk

Van Dijk melihat suatu teks terdiri atas beberapa struktur/ tingkatan yang masing-masing bagian saling mendukung. Van Dijk membaginya ke dalam tiga tingkatan yaitu: (a) struktur makro, merupakan makna global/ umum dari suatu teks yang dapat diamati dengan melihat topik atau tema yang dikedepankan

dalam teks, (b) superstruktur, merupakan struktur wacana yang berhubungan dengan kerangka suatu teks, bagaimana bagian-bagian teks tersusun secara utuh, dan (c) struktur mikro, merupakan makna wacana yang dapat diamati dari bagian kecil suatu teks, yakni kata, kalimat, proposisi, anak kalimat, parafrase, dan gambar. Selain itu menurut van Dijk, meskipun terdiri atas berbagai elemen, semua elemen tersebut merupakan satu kesatuan yang saling berhubungan dan mendukung satu sama lain. Struktur/ elemen wacana yang dikemukakan van Dijk ini dapat digambarkan seperti berikut (Sobur, 2001: 74):

Tabel 1
Elemen Wacana van Dijk

No.	Struktur Wacana	Hal yang Diamati	Elemen
1.	Struktur Makro	Tematik (Apa yang dikatakan?)	Topik
2.	Superstruktur	Skematik (Bagaimana pendapat disusun dan dirangkai?)	Skema
3.	Struktur Mikro	Semantik (Makna yang ingin ditekankan dalam teks)	Latar, detail, maksud, praanggapan, nominalisasi
4.	Struktur Mikro	Sintaksis (Bagaimana pendapat disampaikan?)	Bentuk kalimat, koherensi, kata ganti
5.	Struktur Mikro	Stilistik (pilihan kata apa yang dipakai?)	Leksikon
6.	Struktur Mikro	Retoris (bagaimana dan dengan cara apa penekanan dilakukan?)	Grafis, Metafora, Ekspresi

Berikut ini penjelasan singkat mengenai struktur/ elemen wacana yang dikemukakan van Dijk (Eriyanto, 2001:229):

1. Tematik

Elemen tematik menunjuk pada gambaran umum dari suatu teks, gagasan inti, ringkasan, atau yang utama dari teks. Topik menunjuk konsep dominan, sentral dan paling penting dari isi suatu teks. Topik baru bisa disimpulkan setelah kita selesai membaca tuntas teks tersebut. Van Dijk menyebutkan bahwa teks tidak hanya didefinisikan mencerminkan suatu pandangan atau topik tertentu, tetapi suatu pandangan umum yang koheren (koherensi global/ *global coherence*). Topik menggambarkan tema umum dari suatu teks, akan didukung oleh sub topik lain yang saling mendukung terbentuknya topik umum. Sub topik juga didukung oleh serangkaian fakta yang ditampilkan yang menunjuk dan menggambarkan sub topik, sehingga dengan subbagian saling mendukung teks secara keseluruhan membentuk teks yang koheren dan utuh. Topik juga dipahami sebagai mental atau kognisi wartawan (dalam hal ini pembuat film), maka semua elemen dalam teks menacukan dan mendukung topik.

2. Skematik

Teks atau wacana umumnya mempunyai skema atau alur dari pendahuluan sampai akhir. Alur tersebut menunjukkan bagaimana bagian-bagian dalam teks disusun dan diurutkan sehingga membentuk kesatuan arti. Dengan urutan tertentu, skematik memberikan tekanan mana dulu yang harus didahulukan, dan bagian mana yang kemudian sebagai strategi untuk menyembunyikan informasi penting. Karena dengan menampilkan di bagian tertentu suatu bagian merupakan proses penonjolan tertentu dan menyembunyikan bagian lain.

3. Semantik

a. Latar

latar merupakan bagian berita yang dapat mempengaruhi semantik (arti) yang ingin ditampilkan karena menentukan ke arah mana pandangan nkhlayak hendak dibawa. Umumnya latar ditampilkan di awal sebelum pendapat penulis yang sebenarnya muncul dengan maksud mempengaruhi dan memberi kesan bahwa pendapat penulis sangat beralasan. Oleh karena itu, latar membantu penyelidikan bagaimana seseorang memberi pemaknaan atas suatu peristiwa serta dapat menjadi alasan pembener gagasan yang diajukan dalam suatu teks.

b. Detil

Merupakan strategi bagaimana penulis teks mengekspresikan sikapnya dengan cara yang implisit. Elemen ini berhubungan dengan kontrol informasi yang ditampilkan dalam suatu teks dimana komunikator akan menampilkan secara berlebihan informasi yang menguntungkan dirinya atau yang memberi citra baik. Sedangkan ia akan menampilkan informasi dalam jumlah yang sedikit (bahkan kalau tidak perlu tidak disampaikan) bila hal itu merugikan kedudukannya.

c. Maksud

Elemen wacana maksud hampir sama dengan elemen detil. Dalam detil, informasi yang menguntungkan komunikator akan diuraikan dengan detil yang panjang. Sementara elemen maksud melihat informasi yang menguntungkan komunikator akan diuraikan secara eksplisit dan jelas. Sebaliknya, informasi yang merugikan akan diuraikan secara tersamar, implisit, dan tersembunyi. Tujuan akhirnya adalah publik disajikan informasi yang menguntungkan komunikator. Dalam konteks media, elemen maksud menunjukkan bagaimana secara implisit

dan tersembunyi komunikator menggunakan praktik bahasa tertentu untuk menonjolkan basis kebenarannya dan secara implisit pula menyingkirkan versi kebenaran lain.

d. Pra Anggapan

Elemen pra anggapan (presupposition) merupakan pernyataan yang digunakan untuk mendukung makna suatu teks. Kalau latar berarti upaya mendukung pendapat dengan jalan memberi latar belakang, maka praanggapan adalah upaya mendukung pendapat dengan memberikan premis yang dipercaya kebenarannya.

4. Sintaksis

a. Koherensi

Adalah pertalian atau jalinan antar kata, atau kalimat dalam teks. Dua buah kalimat yang menggambarkan fakta yang berbeda dapat dihubungkan sehingga tampak koheren. Koherensi secara mudah dapat diamati diantaranya dari kata hubung (konjungsi) yang dipakai untuk menghubungkan fakta, apakah dua kalimat dipandang sebagai hubungan kausal (sebab akibat), hubungan keadaan, waktu, kondisi, dan sebagainya. Koherensi merupakan elemen yang menggambarkan bagaimana peristiwa dihubungkan atau dipandang saling terpisah oleh komunikator.

Koherensi kondisional ditandai dengan pemakaian anak kalimat sebagai penjelas, yang dihubungkan dengan kata hubung (konjungsi) seperti "yang" atau "dimana". Kalimat kedua fungsinya semata hanya sebagai penjelas (anak kalimat), sehingga ada atau tidak ada kalimat itu tidak akan mengurangi arti

kalimat. Penjelas mana yang diberikan, memberikan efek kepada khalayak entah negatif maupun positif.

Koherensi pembeda berhubungan dengan pertanyaan bagaimana dua peristiwa atau fakta hendak dibedakan atau dibuat seolah-olah saling bertentangan dan berseberangan (*contrast*). Efek koherensi ini terlihat nyata pada bagaimana pemaknaan yang diterima oleh khalayak yang berbeda, apakah satu fakta menjadi lebih baik atau bertambah buruk.

b. Peningkaran

Peningkaran adalah sebuah elemen dimana kita bisa membongkar sikap atau ekspresi komunikator yang disampaikan secara tersembunyi. Hal ini dilakukan oleh komunikator seolah ia menyetujui suatu pendapat, padahal yang ia inginkan adalah sebaliknya. Maka perlu dikritisi apa maksud yang sesungguhnya dari komunikator dan bagaimana peningkaran itu dilakukan.

c. Bentuk kalimat

Bentuk kalimat adalah segi sintaksis yang berhubungan dengan cara berpikir logis, yaitu prinsip kausalitas yang kalau diterjemahkan ke dalam bahasa menjadi susunan subjek (yang menerangkan) dan predikat (yang diterangkan). Bentuk kalimat ini bukan hanya persoalan teknis kebenaran tata bahasa, tetapi menentukan makna yang dibentuk oleh susunan kalimat. Dalam kalimat yang berstruktur aktif, seseorang menjadi subjek dari pernyataannya. Bentuk lain adalah pemakaian urutan kata-kata yang mempunyai dua fungsi sekaligus. *Pertama*, menekankan atau menghilangkan dengan penempatan dan pemakaian kata atau frase yang mencolok dengan menggunakan permainan semantik. Hal

yang juga penting dalam sintaksis adalah posisi proposisi dalam kalimat, mana yang ditempatkan di awal dan mana yang di akhir. Termasuk pula kedalam bagian bentuk kalimat adalah apakah teks itu memakai bentuk deduktif atau induktif, untuk melihat aspek penonjolan maupun yang tersamar.

d. Kata ganti

Elemen kata ganti merupakan elemen untuk memanipulasi bahasa dengan menciptakan suatu komunitas imajinatif yang dipakai komunikator untuk menunjukkan dimana posisi seseorang dalam wacana. Berbagai kata ganti yang berlainan digunakan secara strategis sesuai dengan kondisi yang ada. Prinsipnya adalah merangkul dukungan dan menghilangkan oposisi yang ada. Seseorang dapat menggunakan kata ganti "saya" dan "kami" yang menggambarkan bahwa sikap tersebut merupakan sikap resmi komunikator semata-mata. Akan tetapi ketika memakai kata ganti "kita", menjadikan sikap tersebut sebagai representasi dari sikap bersama dalam suatu komunitas tertentu. Batas antara komunikator dengan khlayak dengan sengaja dihilangkan untuk menunjukkan apa yang menjadi sikap bersama dalam suatu komunitas tertentu. Batas antara komunikator dengan khlayak dengan sengaja dihilangkan untuk menunjukkan apa yang menjadi sikap komunikator juga menjadi sikap komunitas secara keseluruhan.

5. Stilistik/ leksikon

Pada dasarnya elemen ini menandakan bagaimana seseorang melakukan pemilihan kata atas berbagai kemungkinan kata yang tersedia. Suatu fakta umumnya terdiri dari atas beberapa kata yang menunjuk pada fakta. Pilihan kata

yang dipakai tidak semata hanya kebetulan, tetapi juga secara ideologis menunjukkan bagaimana pemaknaan seseorang terhadap fakta/realitas.

6. Retoris

a. Grafis

Elemen ini merupakan bagian untuk memeriksa apa yang ditekankan atau ditonjolkan (yang berarti dianggap penting) oleh seseorang yang dapat diamati dari teks. Dalam wacana yang berupa pembicaraan, ekspresi ini diwujudkan dalam bentuk intonasi dari pembicara yang memengaruhi pengertian dan mensugesti khalayak pada bagian mana yang harus diperhatikan dan bagian mana yang tidak. Elemen grafik memberi efek kognitif, dalam arti ia mengontrol perhatian dan ketertarikan secara intensif dan menunjukkan apakah suatu informasi itu dianggap penting dan menarik sehingga harus dipusatkan/ difokuskan. Melalui citra, foto, tabel, penempatan teks, tipe huruf, dan elemen grafis yang lain dapat memanipulasi secara tidak langsung pendapat ideologis yang muncul.

b. Metafora

Dalam suatu wacana, komunikator tidak hanya menyampaikan pesan pokok lewat teks, tetapi juga kiasan, ungkapan, metafora, kepercayaan masyarakat, ungkapan sehari-hari, peribahasa, pepatah, petuah leluhur, kata-kata uno, bahkan mungkin ungkapan yang diambil dari ayat-ayat suci, yang dimaksudkan sebagai ornamen atau bumbu teks untuk memperkuat pesan utama.

Elemen-elemen yang akan diteliti dalam analisis film nantinya tidak sepenuhnya menggambarkan semua elemen yang sama dan setaraf dengan elemen-elemen yang terdapat dalam struktur makro, superstruktur, dan struktur

mikro analisis Teun A Van Dijk. Dalam penerapan analisis film dengan menggunakan analisis model Van Dijk, penulis menerapkan tiga struktur teks Van Dijk (struktur makro, superstruktur, dan struktur mikro) dalam menganalisis adegan dalam film horor Indonesia era 80 an, 90 an, dan 2000 an. Pada struktur mikro, pemisahan bagian-bagiannya seperti semantik, sintaksis, stilistik, dan retorik tidak dapat penulis terapkan dalam analisis adegan film karena komponen-komponen antara teks tertulis dan teks visual audio dalam film sangat berbeda. Komponen-komponen dalam film lebih kompleks daripada teks tertulis sehingga penerapan analisis menggunakan model Van Dijk penulis terapkan dengan menggunakan ketiga struktur tersebut, namun tetap tidak meninggalkan aspek mikro dalam film seperti aspek sinematografinya. Adapun penerapan analisis wacana Van Dijk bila penulis terapkan dalam analisis film antara lain

Tabel 2

Elemen Teks Wacana Van Dijk dalam Analisis Adegan

Struktur Makro
Tema general dari temuan-temuan fakta dalam adegan.
Superstruktur
Kerangka adegan: fakta-fakta yang dimunculkan secara eksplisit atau implisit dalam adegan.
Struktur Mikro
Detil dari temuan fakta yang mencakup aspek sinematografi. Merupakan penjelasan dari struktur makro dan superstruktur.

Tahapan analisis adegan film dimulai dengan menentukan fakta-fakta cerita yang muncul dalam adegan film, inilah yang nantinya menjadi kerangka adegan. Setelah ditemukan kerangka atau sub tema dari adegan, dapat disimpulkan tema global dari adegan tersebut yang menjadi struktur makronya. Selanjutnya, struktur mikro merupakan penjelasan secara rinci dari kerangka adegan (superstruktur) dan tema global adegan (struktur makro). Di akhir penjelasan, kemudian penulis menarik kesimpulan apa yang ada di dalam adegan tersebut.

Pada penjelasan di atas merupakan penerapan analisis Van Dijk pada dimensi teks yang penulis terapkan dalam analisis film. Selanjutnya pada dimensi kognisi sosial, yaitu mengenai kesadaran mental pembuat film, wacana diyakini menunjukkan atau menandakan sejumlah makna, pendapat dan ideologi yang dikedepankan pembuat film. Kognisi atau mental komunikator (pembuat film) ini secara jelas dapat dilihat dari topik yang dimunculkan dalam setiap adegan dalam film. Elemen-elemen lain dipandang sebagai bagian dari strategi yang dipakai oleh komunikator (pembuat film) untuk mendukung topik yang ingin dia tekankan dalam filmnya. Gagasan Van Dijk ini membantu penulis untuk memahami bahwa teks tidak lain adalah pencerminan dari mental atau kognisi wartawan (pembuat teks), yang dalam penelitian ini ialah pembuat film.

Selanjutnya pada analisis konteks sosial, teks kemudian dikaitkan dengan kondisi sosial yang ada di masyarakat. Dalam penelitian ini, penulis mengkaitkannya dengan wacana eksploitasi perempuan yang berkembang di Indonesia. Ketika analisis teks ada dan sudah diteliti kemudian dikaitkan dengan konteks sosial, secara tidak langsung peneliti telah melakukan analisis model

wacana Van Dijk secara utuh karena kognisi sosial sudah terkuak ketika analisis teks telah benar-benar terbongkar setelah dihubungkan dengan konteks sosial yang berkembang dalam masyarakat.

Penelitian kognisi sosial merupakan kesadaran mental pembuat teks yang membentuk teks tersebut. Dalam proses ini, struktur wacana diyakini menunjukkan atau menandakan sejumlah makna, pendapat, dan ideologi sehingga untuk membongkar bagaimana makna tersembunyi dari teks tersebut membutuhkan analisis kognisi dan konteks sosial. Wacana tentang suatu hal diproduksi dan dikonstruksi dalam masyarakat. Point penting dari analisis pada konteks sosial ialah untuk menunjukkan bagaimana makna yang dihayati bersama kekuasaan sosial diproduksi oleh praktik diskursus dan legitimasi.

Ada dua poin penting dalam analisis tersebut yaitu kekuasaan dan akses. Kekuasaan didefinisikan oleh Van Dijk sebagai kepemilikan yang dimiliki oleh suatu kelompok. Kepemilikan biasanya didasarkan pada sumber-sumber yang bernilai seperti uang, status, pengetahuan. Kekuasaan dapat berupa kontrol yang bersifat langsung dan fisik juga bentuk persuasif, mempengaruhi kondisi mental seperti kepercayaan, sikap, dan pengetahuan. Adapun akses digambarkan bagaimana pemberian akses pada masing-masing kelompok. Kelompok elit memiliki akses yang lebih besar misalnya akses pada media dan mempengaruhi kesadaran khalayak.

Struktur analisis teks wacana Teun Van Dijk pada dasarnya menganalisis bagaimana strategi wacana yang dipakai untuk menggambarkan seseorang atau peristiwa tertentu, bagaimana strategi tekstual yang dipakai untuk menyingkirkan

atau memarginalkan kelompok, gagasan, atau peristiwa tertentu dengan menggunakan metode Critical Linguistics (Eriyanto, 2009: 275).

Untuk mendukung analisis pada struktur mikro, penulis juga menggunakan metode analisis semiotika yang dipergunakan untuk mengungkap lambang, tanda, dan simbol yang terdapat pada teks, yang dalam penelitian ini berupa *corpus-corpus*. Metode analisis semiotika yang penulis gunakan adalah model analisis semiotik Roland Barthes. Barthes menggunakan istilah denotasi dan konotasi untuk menunjukkan tingkatan-tingkatan makna. Makna denotasi adalah makna tingkat pertama yang bersifat objektif (first order) yang dapat diberikan terhadap lambang-lambang, yakni dengan mengaitkan secara langsung antara lambang dengan realitas atau gejala yang ditujuk. Kemudian makna konotasi adalah makna-makna yang dapat diberikan pada lambang-lambang dengan mengacu pada nilai-nilai budaya yang karenanya berada pada tingkatan kedua (second order). Selain itu Barthes menggunakan istilah motis untuk rujukan yang bersifat kultural (bersumber dari budaya yang ada) yang digunakan untuk menjelaskan gejala atau realitas yang ditunjuk dengan lambang-lambang. Dengan kata lain, mitos berfungsi sebagai deformasi dari lambang yang kemudian menghadirkan makna-makna tertentu dengan berpijak pada nilai-nilai sejarah dan budaya masyarakat (Pawito, 2007: 163-164).

3. Objek Penelitian

Corpus merupakan sekumpulan materi yang terbatas, yang telah ditentukan sejak awal penelitian, dengan beberapa (*inevitable*) *arbitrariness* atau

semacam kesemenaan (yang tak terelakkan) pada mana dia akan bekerja menyelidiki signifikansi yang terjadi pada objek studinya. Sekali corpus tersebut telah ditetapkan, maka harus terus diikuti, maksudnya adalah salah satu sisi tidak menambahkan sesuatu apapun pada corpus tersebut seama jalannya penelitian, tapi di sisi lain corpus dibicarakan, dibahas secara lengkap mendalam dengan analisis, serta setiap fakta yang termasuk dalam corpus harus ditemukan dalam sistem.

Selanjutnya pemilihan beberapa *corpus* haruslah memenuhi beberapa syarat sebagai berikut:

- a. *Corpus* cukup luas untuk memberi harapan yang beralasan bahwa unsur-unsurnya akan memelihara sebuah sistem kemiripan dan perbedaan yang lengkap.
- b. *Corpus* bersifat sehomogen mungkin, baik homogen pada taraf substansi maupun homogen pada taraf waktu (sinkroni).

Dalam penelitian ini yang akan menjadi objek penelitian adalah film-film horror Indonesia yang diproduksi pada era 80 an, 90 an dan 2000an, dimana pada masing-masing era diambil lima judul film. Yang dimaksud sebagai *corpus* dalam penelitian ini adalah bagian dari adegan-adegan (*scene*) dalam film, yang biasa dikenal dengan *shot*, yang kemudian divisualisasikan dalam bentuk gambar berhenti. Dengan demikian wacana-wacana dalam film ini, baik yang disajikan secara eksplisit maupun implisit, akan dapat dilihat melalui unsur sinematografis yang disajikan, seperti:

1. *Sound Sources*/ sumber suara (verbal), meliputi:
 - a. Monolog atau dialog para tokoh, yaitu kata-kata yang diucapkan.
 - b. Baksound, yaitu suara-suara lain yang serentak mengiringi gambar.
2. *Montage*, yaitu penggabungan beberapa shot terpisah untuk mengembangkan aksi dalam film.

4. Sumber Data

Data kualitatif adalah data yang berbentuk kata-kata, kalimat-kalimat, atau narasi-narasi. Berdasarkan sumbernya, maka data kualitatif dapat dikelompokkan menjadi:

- a. Data historis, dari sumber-sumber sejarah
- b. Data teks, dari teks-teks tertentu
- c. Data kasus, dari kasus-kasus tertentu
- d. Data pengalaman individu sebagai anggota masyarakat tertentu yang menjadi objek penelitian.

Selain itu secara garis besar data dalam penelitian komunikasi kualitatif juga dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis (Pawito, 2007: 96):

- a. Data yang diperoleh dari interview
- b. Dari yang diperoleh dari observasi
- c. Data yang berupa dokumen, teks, atau karya seni yang kemudian dinarasikan (dikonversikan ke dalam bentuk narasi).

Jadi transkrip dari hasil interview atau percakapan dengan subjek, catatan lapangan yang dibuat ketika observasi, catatan berkenaan dengan shot adegan

dalam film atau mungkin diorama sebuah candi, dokumen-dokumen organisasi atau bentuk-bentuk perkumpulan, semuanya adalah data.

Persoalan penting lainnya dalam upaya pengumpulan data dalam konteks penelitian komunikasi kualitatif adalah triangulasi, yakni bukan terletak pada upaya menguji data mana yang benar diantara data yang diperoleh, ketika data yang didapat ternyata berbeda atau bahkan mungkin bertolak belakang satu dengan lainnya. Teknik triangulasi sendiri meliputi triangulasi data/sumber, triangulasi metode, triangulasi teori, dan triangulasi peneliti (Pawito, 2007: 97-99). Penelitian ini menggunakan triangulasi data yakni menunjuk pada upaya peneliti untuk mengakses sumber-sumber yang lebih bervariasi guna memperoleh data berkenaan dengan persoalan yang sama serta triangulasi teori yang menunjuk apa ada penggunaan perspektif teori yang bervariasi dalam menginterpretasi data yang sama.

Sementara itu menurut Lofland dan Lofland sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata atau tindakan, sedangkan selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain (Moleong, 2002: 112). Maka sebagai penelitian yang menggunakan metode analisis wacana Teun A. van Dijk, sumber data utama (data primer) dalam penelitian ini adalah lima belas film horor Indonesia periode 80an, 90an, dan 2000an, dimana masing-masing periode diambil lima buah judul film. Data dalam penelitian ini diperoleh dari *corpus-corpus* yang berasal dari lima belas film horor Indonesia tersebut. Pada tahapan teks ini peneliti menganalisis corpus-corpus dengan menggunakan metode analisis semiotik. Sedangkan sumber data lain (data sekunder) yang digunakan untuk

mendukung penelitian ini adalah dari buku-buku *literature*, artikel-artikel di majalah dan situs internet..

5. Analisis Data

Analisis data kualitatif digunakan bila data-data yang terkumpul dalam riset adalah data kualitatif, dan riset kualitatif adalah riset yang menggunakan cara berpikir induktif yakni cara berpikir yang berangkat dari hal-hal yang khusus (fakta empiris) menuju hal-hal yang umum (tataran umum). Pada dasarnya, analisis data dalam penelitian komunikasi kualitatif dikembangkan dengan maksud hendak memberikan makna (*making sense of*) terhadap data, menafsirkan (*interpreting*), atau mentransformasikan (*transforming*) data ke dalam bentuk-bentuk narasi yang kemudian mengarah pada temuan yang bernuansakan proposisi-proposisi ilmiah (*thesis*) yang akhirnya sampai pada kesimpulan-kesimpulan final (Pawito, 2007: 101).

Analisis van Dijk dalam penelitian ini mengalami penyesuaian terhadap objek film, serta masih terbatas pada pesan verbal yang tertuang dalam naskah atau sumber suara lain yang serentak mengiringi gambar. *Corpus-corpora* film-film horror periode 80an, 90an, dan 2000an dalam penelitian ini akan direkonstruksi secara menyeluruh, langkah-langkah analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Melakukan pengamatan terhadap lima belas film horror Indonesia periode 80an, 90an, 2000an, setiap periode diambil lima buah judul film. Untuk dekade tahun 80 an film horor yang dijadikan penelitian adalah film *Ratu*

Buaya Putih, Santet I “Ilmu Pelebur Nyawa”, Santet II “Wanita Harimau”, Telaga Angker, dan Petualangan Cinta Nyi Blorong. Sedangkan untuk dekade 90 an film yang diteliti adalah *Misteri Janda Kembang, Birahi Perempuan Halus, Godaan Perempuan Halus, Kembalinya Si Janda Kembang, dan Pembalasan Si Manis Jembatan Ancol.* Dan untuk periode 2000 an judul film yang dijadikan sebagai penelitian adalah *Tiren, Tali Pocong Perawan, Setan Budeg, Darah Janda Kolong Wewe, dan Hantu Jembatan Ancol.*

- b. Menentukan beberapa pokok bahasan,
- c. Memilih *scene* yang mewakili wacana-wacana yang coba atau hendak diangkat dalam film ini,
- d. Mengelompokkan data sesuai dengan perangkat/ elemen analisis wacana sertatetap mengacu pada pokok bahasan yang telah ditentukan,
- e. Menentukan tema yang terkandung dalam setiap bagian, dan
- f. Menganalisa mana dari wacana-wacana yang dikemas dalam masing-masing kelompok/ elemen-elemen berdasarkan tema yang sesuai, yang mengandung signifikansi terhadap eksploitasi perempuan. Selanjutnya akan dilihat pula bagaimana keterkaitan antara wacana satu dengan wacana yang lain dalam film ini.

Dengan memenggal *corpus*, maka pengarang sudah tidak menjadi perhatian lagi, melainkan pembaca menjadi lebih aktif dalam membongkar makna, yakni teks yang ditulis oleh si pembaca itu sendiri. Pembacapun kemudian memasuki dapur makna dan dari situ pembaca menunjukkan sebanyak mungkin

makna yang dapat dihasilkan. Pembaca tak perlu lagi mencari makna yang mungkin disembunyikan penulis, melainkan pembaca memproduksi makna itu.

Selain dengan menggunakan analisis wacana model Van Dijk, penulis juga menggunakan analisis semiotik untuk mendukung dalam analisis pada level struktur mikro. Analisis semiotik penulis gunakan karena dalam setiap *corpus-corpus* kadang terdapat tanda dan makna, sehingga akan lebih sesuai jika dalam menganalisis *corpus-corpus* tersebut menggunakan analisis semiotik agar tanda dan makna lebih mudah diinterpretasikan oleh peneliti.

