

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Komunikasi adalah prasyarat kehidupan manusia. Kehidupan manusia akan tampak hampa atau tiada kehidupan sama sekali apabila tidak ada komunikasi. Karena tanpa komunikasi, interaksi antar manusia, baik secara perorangan, kelompok ataupun organisasi tidak mungkin dapat terjadi.

Dua orang dikatakan melakukan interaksi apabila masing-masing melakukan aksi dan reaksi. Aksi dan reaksi yang dilakukan manusia ini, baik secara perorangan, kelompok ataupun organisasi), dalam ilmu komunikasi disebut sebagai tindakan komunikasi.

Tindakan komunikasi dapat dilakukan dengan berbagai cara baik secara “verbal” (dalam bentuk kata-kata baik lisan atau tulisan) ataupun “non-verbal” (tidak dalam bentuk kata-kata, misalnya gestur, sikap, tingkah laku, gambar-gambar, dan bentuk-bentuk lainnya yang mengandung arti.

Tindakan komunikasi ini juga dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. Berbicara secara tatap muka, berbicara melalui telepon, menulis surat kepada seseorang, sekelompok orang, adalah contoh-contoh dari tindakan komunikasi langsung. Sementara yang termasuk tindakan komunikasi tidak langsung adalah tindakan komunikasi yang dilakukan tidak secara perorangan tetapi melalui medium atau perantara tertentu. Misalnya penyampaian informasi

melalui surat kabar, majalah, radio, televisi, film, pertunjukkan, kesenian, dan lain-lain.

Komunikasi bukan hanya sebagai proses, melainkan komunikasi sebagai pembangkitan makna (*the generation of meaning*) . Ketika kita berkomunikasi dengan orang lain, setidaknya orang lain tersebut memahami maksud pesan kita, kurang lebih secara tepat. Supaya komunikasi dapat terlaksana, maka kita harus membuat pesan dalam bentuk tanda (bahasa, kata). Pesan-pesan yang kita buat, mendorong orang lain untuk menciptakan makna untuk dirinya sendiri yang terkait dalam beberapa hal dengan makna yang kita buat dalam pesan kita. Semakin banyak kita berbagi kode yang sama, makin banyak kita menggunakan sistem tanda yang sama, maka makin dekatlah “makna” kita dengan orang tersebut atas pesan yang datang pada masing-masing kita dengan orang lain tersebut.

Jurnalistik merupakan aktivitas mencari, mengolah dan menyampaikan informasi kepada masyarakat dalam bentuk tulisan, suara dan gambar dengan menggunakan media massa. Menurut **Sumadiria** dalam buku **Jurnalistik Indonesia** menjelaskan bahwa:

“Jurnalistik adalah kegiatan menyiapkan, mencari, mengumpulkan, mengolah, menyajikan, dan menyebarkan berita, melalui media berkala kepada khalayak seluas-luasnya dengan secepat-cepatnya” (Sumadiria, 2005: 3).

Dilihat dari segi bentuk dan pengelolaannya, jurnalistik dibagi ke dalam tiga bagian besar, yaitu: jurnalistik media cetak, jurnalistik media elektronik auditif, dan jurnalistik media elektronik audiovisual. Dari ketiga bentuk tersebut,

semuanya memiliki tujuan yang sama yaitu menyampaikan pesan dan informasi kepada khalayak melalui alat atau media.

Di zaman modern saat ini, perkembangan teknologi informasi sangat pesat, banyak informasi-informasi dan hiburan-hiburan yang di sebarakan melalui media. Pada saat ini penyebaran informasi melalui media sangat banyak dan beragam. Tidak hanya melalui media televisi saja yang dapat melakukan penyebaran informasi dan hiburan, tetapi *film* juga dapat menyebarkan informasi-informasi dan hiburan-hiburan.

Semiotika (juga disebut studi semiotik dan dalam tradisi Saussurean disebut semiologi) adalah studi tentang makna keputusan. Ini termasuk studi tentang tanda-tanda dan proses tanda (semiosis), indikasi, penunjukan, kemiripan, analogi, metafora, simbolisme, makna, dan komunikasi. Semiotika berkaitan erat dengan bidang linguistik, yang untuk sebagian, mempelajari struktur dan makna bahasa yang lebih spesifik. Namun, berbeda dari linguistik, semiotika juga mempelajari sistem-sistem tanda non-linguistik. Semiotika sering dibagi menjadi tiga cabang:

1. Semantik: hubungan antara tanda dan hal-hal yang mereka lihat; denotata mereka, atau makna
2. Sintaksis: hubungan antara tanda-tanda dalam struktur formal
3. Pragmatik: hubungan antara tanda dan tanda-menggunakan agen

Semiotika sering dipandang memiliki dimensi antropologis penting; misalnya, Umberto Eco mengusulkan bahwa setiap fenomena budaya dapat

dipelajari sebagai komunikasi. Namun, beberapa ahli semiotik fokus pada dimensi logis dari ilmu pengetahuan. Mereka juga menguji area untuk ilmu kehidupan - seperti bagaimana membuat prediksi tentang organisme, dan beradaptasi, semiotik relung mereka di dunia (lihat semiosis). Secara umum, teori-teori semiotik mengambil tanda-tanda atau sistem tanda sebagai objek studi mereka: komunikasi informasi dalam organisme hidup tercakup dalam biosemiotik (termasuk zoosemiotik).

Salah satu tokoh semiotika yang terkenal adalah Ferdinand de Saussure, ia dikenal sebagai salah satu pendiri *linguistik* modern. Saussure terkenal karena teorinya tentang tanda (*signs*). Dari tanda tersebut Saussure menyusunnya menjadi dua bagian yaitu *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda). Saussure menjelaskan bahwa tanda merupakan kesatuan dari suatu bentuk penanda (*signifier*) dengan sebuah ide atau petanda (*signified*). Dengan kata lain penanda adalah “bunyi yang bermakna” atau “coretan yang bermakna”. Petanda adalah gambaran mental, pikiran, atau konsep. Sehingga dapat diartikan bahwa petanda adalah aspek mental dari bahasa.

Definisi *film* menurut Agee yang dikutip dari buku **Komunikasi Massa Suatu Pengantar**, karangan Ardianto, bahwa: **“Film adalah bentuk dominan dari komunikasi massa visual di belahan dunia ini” (Agee, et. al., 2001:364).**

Perkembangan *film* memiliki perjalanan cukup panjang hingga pada akhirnya menjadi seperti *film* di masa kini yang kaya dengan efek, dan sangat mudah didapatkan sebagai media hiburan. Perkembangan *film* dimulai ketika

digunakannya alat kinetoskop temuan Thomas Alfa Edison yang pada masa itu digunakan oleh penonton individual. *Film* awal masih bisu dan tidak berwarna. Pemutaran *film* di bioskop untuk pertama kalinya dilakukan pada awal abad 20, hingga industri *film* Hollywood yang pertama kali, bahkan hingga saat ini merajai industri perfilman populer secara global. Pada tahun 1927 teknologi sudah cukup mumpuni untuk memproduksi *film* bicara yang dialognya dapat didengar secara langsung, namun masih hitam-putih. Hingga pada 1937 teknologi *film* sudah mampu memproduksi *film* berwarna yang lebih menarik dan diikuti dengan alur cerita yang mulai populer.

Pada tahun 1970-an, *film* sudah bisa direkam dalam jumlah massal dengan menggunakan *videotape* yang kemudian dijual. Tahun 1980-an ditemukan teknologi *laser disc*, lalu VCD dan kemudian menyusul teknologi DVD. Hingga saat ini digital movie yang lebih praktis banyak digemari sehingga semakin menjadikan popularitas *film* meningkat dan *film* menjadi semakin dekat dengan keseharian masyarakat modern.

Berbicara mengenai *film* sekarang ini, banyak memiliki peranan dalam kehidupan masyarakat modern. Sebab masyarakat saat ini sangat menyukai hal-hal yang menyangkut tentang hiburan. Dilihat dari fungsinya, *film* adalah sebuah media hiburan, meskipun demikian di dalam *film* juga terkandung fungsi informatif maupun edukatif, bahkan persuasif. Fungsi edukatif dapat tercapai apabila *film* nasional memproduksi *film-film* sejarah yang objektif, atau *film* dokumenter dan *film* yang diangkat dari kehidupan sehari-hari secara berimbang.

Seiring berkembangnya dunia perfilman, semakin banyak *film* yang diproduksi dengan corak yang berbeda-beda. Secara garis besar, *film* dapat diklasifikasikan berdasarkan cerita, orientasi pembuatan, dan berdasarkan genre. Berdasarkan cerita, *film* dapat dibedakan antara film Fiksi dan Non-Fiksi. Fiksi merupakan *film* yang dibuat berdasarkan imajinasi manusia, dengan kata lain *film* ini tidak didasarkan pada kejadian nyata. Kemudian *film* Non-Fiksi yang pembuatannya diilhami oleh suatu kejadian yang benar-benar terjadi yang kemudian dimasukkan unsur-unsur sinematografis dengan penambahan efek-efek tertentu seperti efek suara, musik, cahaya, komputerisasi, skenario atau naskah yang memikat dan lain sebagainya untuk mendukung daya tarik *film* Non-Fiksi tersebut.

Kemudian berdasarkan orientasi pembuatannya, *film* dapat digolongkan dalam *film* komersial dan nonkomersial. *Film* komersial, orientasi pembuatannya adalah bisnis dan mengejar keuntungan. Dalam klasifikasi ini, *film* memang dijadikan sebagai komoditas industrialisasi. Sehingga film dibuat sedemikian rupa agar memiliki nilai jual dan menarik untuk disimak oleh berbagai lapisan khalayak. *Film* komersial biasanya lebih ringan, atraktif, dan mudah dimengerti agar lebih banyak orang yang berminat untuk menyaksikannya. Berbeda dengan *film* non-komersial yang bukan berorientasi bisnis. Dengan kata lain, *film* non-komersial ini dibuat bukan dalam rangka mengejar target keuntungan dan azasnya bukan untuk menjadikan *film* sebagai komoditas, melainkan murni sebagai seni dalam menyampaikan suatu pesan dan sarat akan tujuan. Karena bukan dibuat atas dasar kepentingan bisnis dan keuntungan, maka biasanya segmentasi penonton

film non-komersial juga terbatas. Contoh *film* non-komersial misalnya berupa *film* propaganda, yang dibuat dengan tujuan mempengaruhi pola pikir massal agar sesuai dengan pesan yang berusaha disampaikan.

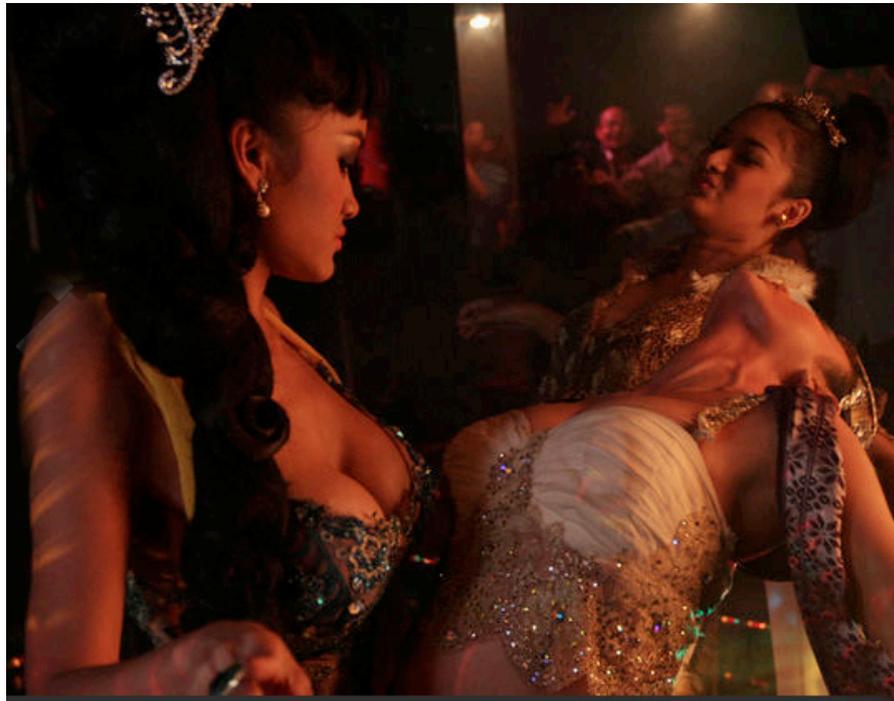
Di Indonesia sendiri contoh film propaganda yang cukup melegenda adalah *film* G30S/PKI. Atau *film* dokumenter yang mengangkat suatu tema khusus, misalnya dokumentasi kehidupan *flora* dan *fauna* atau dokumentasi yang mengangkat kehidupan anak jalanan, dan lain sebagainya. Selain itu, beberapa *film* yang memang dibuat bukan untuk tujuan bisnis, justru dibuat dengan tujuan untuk meraih penghargaan tertentu di bidang perfilman dan sinematografi. *Film* seperti ini biasanya memiliki pesan moral yang sangat mendalam, estetika yang diperhatikan detail-detailnya, dengan skenario yang disusun sedemikian rupa agar setiap gerakan dan perkataannya dapat mengandung makna yang begitu kaya. *Film* seperti ini biasanya tidak mudah dicerna oleh banyak orang, karena memang sasaran pembuatannya bukan berdasarkan tuntutan pasar. Seni, estetika, dan makna merupakan tolak ukur pembuatan *film* seperti ini.

Ada beberapa klasifikasi (*genre*) di dalam film, yaitu: film drama, film action, film komedi, film horror, dsb. Diantara semua *genre* tersebut, yang paling sangat disorot yaitu *genre* film horor, khususnya *genre* film horor di Indonesia. Sebab film horor di Indonesia banyak mengandung unsur pornografi, tampaknya persepsi tersebut sudah melekat di masyarakat Indonesia. Di setiap film horor Indonesia selalu menampilkan hal-hal yang menjurus kepada unsur pornografi, seperti wanita yang berpakaian tidak senonoh dan melanggar norma agama, selain

itu terdapat juga adegan yang mengandung unsur pornografi. Salah satu film horor yang mengandung unsur pornografi yaitu Arwah Goyang Karawang, di film tersebut banyak adegan-adegan yang menjurus kepada hal-hal pornografi seperti adegan sex, ciuman, dan pakaian-pakaian yang tidak senonoh, serta terdapat adegan perkelahan yang tentunya terdapat unsur pornografinya.

Gambar 1.1

Adegan Tarian Jaipong Film “Arwah Goyang Karawang”



Sumber Film “Arwah Goyang Karawang” 2011

Film Arwah Goyang Karawang sangat kontroversi, karena banyak adegan-adegan vulgar yang terjadi. Dapat dilihat pada gambar diatas, itu merupakan salah satu adegan tarian Jaipong dalam film “Arwah Goyang Karawang”, kostum yang digunakan, dan tarian yang dilakukan kedua artis pada gambar diatas tidak

mencerminkan penari dan tarian Jaipong yang sesungguhnya, sebab penari dan tarian Jaipong tidak melakukan aksi yang erotis dan vulgar seperti pada gambar diatas. Selain itu terdapat adegan yang diluar dugaan, seperti terjadinya perkelahian antara dua pemeran utama dalam film ini. Dalam adegan perkelahian tersebut tidak luput dari unsur pornografi, karena pada saat adegan perkelahian kedua pemeran utama menggunakan pakaian yang vulgar, dan pada film ini menampilkan aksi tari jaipong yang tidak sebenarnya, memang tarian jaipong merupakan tarian yang eksotis, tetapi tarian jaipong itu tidak memunculkan sensasi seks yang menimbulkan rangsangan artinya bersifat merangsang nafsu birahi, serta film ini sama sekali menghilangkan nilai moral tarian jaipong. Maka dari itu film ini membuat banyak perhatian masyarakat Indonesia. Menjadi pertanyaan besar, mengapa dalam film yang bergenre horor di Indonesia, selalu tidak luput dari unsur pornografi, apakah masyarakat Indonesia memang sangat menyukai hal-hal yang berbau pornografi, ataukah memang para pembuat film horor di Indonesia hanya ingin meraup keuntungan dari film tersebut.

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti tertarik untuk meneliti film horor “Arwah Goyang Karawang”, yang menurut peneliti bahwa film ini sangat jelas mengandung hal-hal pornografi. Di sini peneliti akan menjelaskan unsur-unsur pornografi di setiap adegan atau *scene* dalam film “Arwah Goyang Karawang”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana makna konotasi pada film “Arwah Goyang Karawang” ?
2. Bagaimana makna denotasi pada film “Arwah Goyang Karawang” ?
3. Bagaimana Realitas Eksternal pada film “Arwah Goyang Karawang” ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan identifikasi masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui makna konotasi pada film “Arwah Goyang Karawang”.
2. Untuk mengetahui makna denotasi pada film “Arwah Goyang Karawang”.
3. Untuk mengetahui Realitas Eksternal pada film “Arwah Goyang Karawang”.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, diharapkan dapat memberikan manfaat:

1. Secara teoritis

Dalam penelitian ini, hal yang paling diharapkan oleh peneliti adalah pengetahuan yang sangat berharga terutama di bidang komunikasi, dan peneliti berharap bahwa masyarakat memiliki pandangan yang benar-benar selektif dalam memilih dan menonton film, agar apa yang dilihat menjadi manfaat yang sangat berharga.

2. Secara praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan kepada khalayak banyak mengenai film yang benar-benar dibuat atas dasar karya seni dan memang layak dikonsumsi oleh masyarakat banyak, bukan film yang hanya sekedar meraup keuntungan saja tanpa ada dasar kreatifitas dan manfaat yang berguna.

1.5 Kerangka Pemikiran

Film adalah salah satu bentuk dari komunikasi massa dan salah satu alat untuk menyampaikan informasi terhadap khalayak. Industri film adalah industri yang tidak ada habisnya. Sebagai media massa, film digunakan sebagai media yang merefleksikan realitas, atau bahkan membentuk realitas. Cerita yang ditayangkan lewat film dapat berbentuk fiksi atau non fiksi. Lewat film, informasi dapat dikonsumsi dengan lebih mendalam karena film adalah media audio visual. Media ini banyak digemari banyak orang karena dapat dijadikan sebagai penambah wawasan, hiburan dan penyalur hobi.

Keberadaan film sebagai media komunikasi massa, seperti yang diharapkan oleh pemimpin terdahulu, kurang mendapat perhatian dari para pembuat film saat ini. Film Indonesia saat ini masih seragam, mengikuti arus yang diinginkan oleh pasar. Di dalam film tersebut, jarang ditemukan unsur edukasi atau ajaran nilai – nilai sosial. Tahun 2007-2014, Indonesia penuh dengan film horor yang bisa dibilang horor tanggung. Horor kemudian diikuti

dengan komedi – seks. Dennis McQuail berpendapat bahwa film memiliki kemampuan untuk mengantar pesan secara unik. Kemampuan film inilah yang diabaikan oleh pembuat film Indonesia kebanyakan, yang hanya mengikuti arus. Pesan – pesan yang harusnya bisa disampaikan melalui film yang mengandung nilai estetika, tidak dimunculkan oleh para pembuat film.

Dapat dilihat dari fungsi film, bahwa tujuan khalayak menonton film tidak hanya sekedar hiburan semata, namun harus diimbangi dengan fungsi edukatif, informatif, dan persuasif. Apabila tujuannya jelas seperti itu, maka penonton pun akan menangkap hal positif dari apa yang didapat ketika menonton film. Sebab film mempunyai pengaruh terhadap jiwa manusia, terkadang apabila sedang menonton film drama yang sedih, penonton tidak sedikit larut terbawa suasana, hingga bisa saja menangis. Begitu juga apabila penonton melihat film horor, setidaknya pasti terbawa suasana seram.

Berbeda dengan radio yang bentuknya hanya audio saja, dan surat kabar yang hanya berbentuk visual, tetapi film bentuknya lebih kepada audio visual. Melalui teks yang berbentuk audio visual, maka pesan dapat sangat mudah ditangkap oleh khalayak banyak. Karena film merupakan salah satu tindakan komunikasi yang di dalamnya memuat berbagai kepentingan, seperti kepentingan kapitalis dan kepentingan ideologi tertentu.

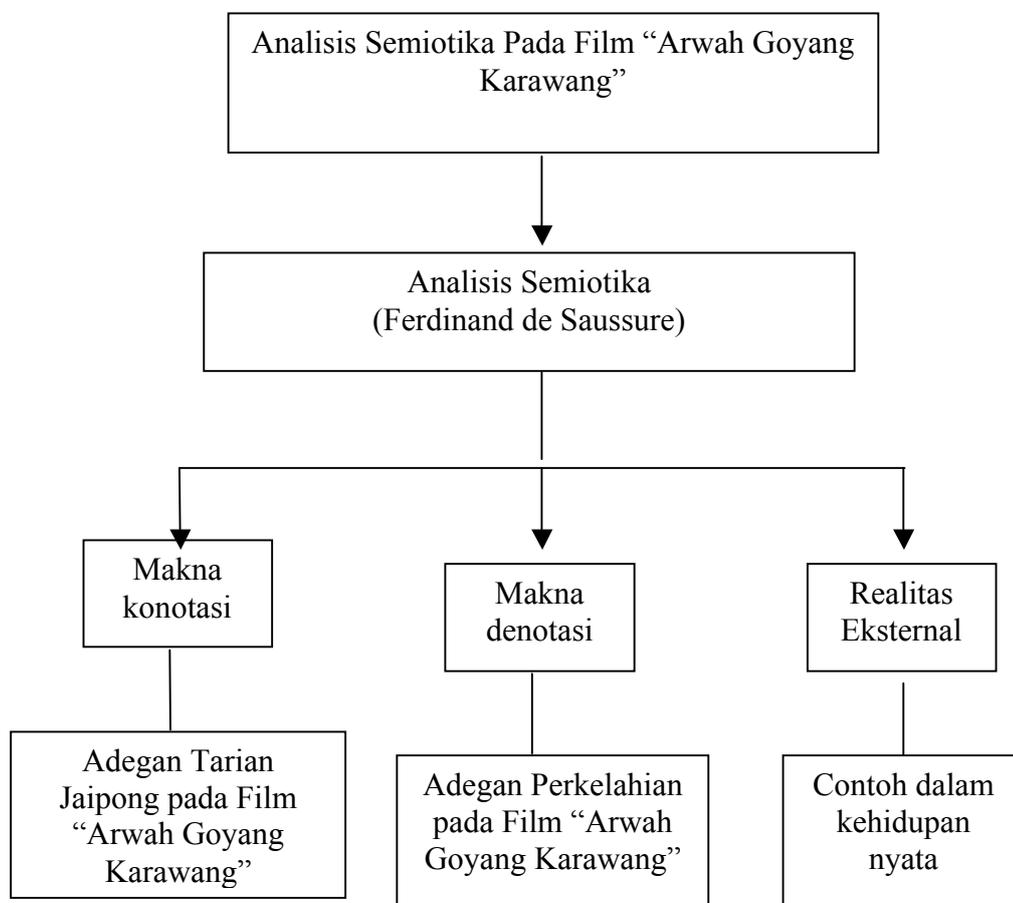
Semiotika merupakan ilmu yang mengkaji makna dalam tanda. Pada dasarnya semiotika adalah ikhtiar untuk merasakan sesuatu yang aneh, dan mempertanyakan lebih lanjut ketika melihat atau membaca teks, termasuk yang

tersembunyi di balik teks tersebut. Karena dibalik teks tersebut terdapat sejumlah tanda dan sesuatu yang bermakna.

Dijelaskan oleh **Saussure** yang dikutip **Sobur** dalam bukunya **Semiotika Komunikasi** mengatakan bahwa, **Semiotika atau semiologi merupakan sebuah ilmu yang mengkaji kehidupan tanda-tanda di tengah masyarakat. (2009:12)**

Dari penjelasan diatas, kerangka pemikiran pada peneliti ini secara singkat tergambar pada bagan di bawah ini :

Gambar 1.2 Bagan Kerangka Pemikiran



Sumber : Fedinand De Saussure Dalam Buku Semiotika Dan Hasil

Modifikasi Peneliti : 2015