

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORITIS**

#### **A. Kajian Pustaka**

Membahas tentang pesan adegan pornografi dan pornoaksi dalam film horor Indonesia maka lebih dulu peneliti akan mengulas dunia perfilman Indonesia baik dari segi sejarah perfilman, definisi film, dan klasifikasi film. Semua ini dikarenakan fokus penelitian ini pada film khususnya salah satu jenis film yaitu film horor, barulah setelah itu akan membahas poin-poin lainnya yang telah dirumuskan dalam sub bab kajian pustaka ini.

##### **1. Sejarah Perfilman di Indonesia**

Film hadir di Indonesia sejak tahun 1900, dimulai dengan pertunjukan film bertajuk “Pertunjukan Besar” yang pertama di Tanah Abang, Batavia. Namun, hingga tahun 1920-an hanya kaum Eropa saja yang dapat menyaksikan pemutaran film di Indonesia.<sup>30</sup>

Tahun 1924 bermunculan polemik di media massa mengenai perlunya Belanda dalam membuat film yang ditujukan pada kaum Bumiputra. Atas inisiatif L. Heuveeldorf dan Krunger serta dukungan bupati Bandung yaitu Wiranatakusumah V, dibuatlah film pertama yang

---

<sup>30</sup> Sri Purnamawati, *Teknik Pembuatan Film* (Surabaya: Iranti Mitra Utama, 2009), hlm. 6

dibintangi oleh artis pribumi. Film pertama yang dilakonkan artis pribumi tersebut berjudul *Loetoeng Kasaroeng*.<sup>31</sup>

Menurut catatan sejarah perfilman di Indonesia, film pertama yang diputar berjudul *Lady Van Java* yang diproduksi di Bandung pada tahun 1926 oleh David. Pada tahun 1927-1928 Krunger Corporation memproduksi film *Eulis Atjih* dan sampai pada tahun 1930, masyarakat Indonesia disuguhi dengan film *Lutung Kasarung*, *Si Conat*, dan *Pareh*. Film-film tersebut merupakan film bisu dan diusahakan oleh orang-orang Belanda dan Cina.<sup>32</sup>

Film di Indonesia mulai berkembang kearah industri dimulai pada tahun 1931, saat itu masa film bisu telah berakhir. Masyarakat Tionghoa di Indonesia turut andil bagian dalam industri perfilman kala itu. Mereka semua memproduksi beberapa film di antaranya *Bunga Roos* dari Tjikembang tahun 1931 dan *Njai Dasima* tahun 1932. Pada tahun 1937, terdapat dua kekuatan nonpribumi yaitu Krunger dan Wong bersaudara yang masing-masing orang Belanda dan Cina memproduksi film berjudul *Terang Boelan*. Film ini menjadi trend dan meraih banyak penonton pribumi maupun nonpribumi.

Produktivitas film Indonesia semakin menggeliat di tahun 1940-an. pada tahun itu terdapat 13 judul film yang diproduksi, bahkan setahun kemudian 31 judul film telah diproduksi. Pada masa itu, Indonesia telah

---

<sup>31</sup> *ibid.*

<sup>32</sup> Elvinaro Ardianto dkk, *Komunikasi Massa Suatu Pengantar* (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2009), hlm. 144

memiliki suatu badan sensor film yang didirikan oleh pemerintah Hindia Belanda.

Namun, kondisi perfilman Indonesia mengalami perubahan yang drastis, ketika Jepang masuk dan menduduki sejumlah wilayah di Indonesia. Perusahaan film yang ada dibubarkan dan para pemain atau artis kehilangan pekerjaannya. Jepang mendirikan perusahaan film baru yang gencar memproduksi film-film yang lebih bertujuan sebagai alat propaganda kepada masyarakat Indonesia.

Keadaan tersebut justru membuka kesadaran warga pribumi untuk melihat film bukan hanya dari sisi industri dan hiburan saja, namun juga sebagai media perjuangan. Beberapa aktivis film termasuk Usmar Ismail berusaha menghidupkan klub diskusi film, lalu merintis sekolah film di Yogyakarta. Namun hanya beberapa bulan sekolah film itu ditutup oleh pihak Jepang.

Setelah bangsa Indonesia memproklamasikan kemerdekaannya, maka pada tanggal 6 Oktober 1945 perusahaan perfilman yang bernama *Nippon Eiga Sha* atau NV. Multi Film sewaktu masih dipegang oleh orang Belanda dan Cina diserahkan kembali secara resmi kepada pemerintah Republik Indonesia.

Serah terima dilakukan oleh Ishimoto dari pihak pemerintah militer Jepang kepada R.M. Soetarto yang mewakili pemerintah Republik Indonesia. Sejak tanggal 6 Oktober 1945 lahirlah Berita Film Indonesia atau BFI, bersamaan dengan pindahnya pemerintah RI dari Yogyakarta

BFI pun ikut pindah dan bergabung dengan perusahaan Film Negara dan pada akhirnya berganti nama menjadi perusahaan Film Nasional Indonesia.<sup>33</sup>

Film Nasional Indonesia (FNI) ini didirikan oleh Usmar Ismail pada tahun 1950. Bersama sahabatnya, Djamaluddin Malik, Usmar Ismail membentuk Perseroan Artis Film Indonesia (Persari).<sup>34</sup> Mereka memproduksi beberapa film kala itu, di antaranya *The Long March*, *Darah dan Doa*. Pengambilan gambar yang pertama dalam film tersebut terjadi pada 30 Maret 1950, hari tersebut kemudian dijadikan sebagai hari kelahiran film Indonesia dan sampai sekarang setiap 30 maret para insan perfilman selalu memperingati hari lahir film Indonesia.

Terkait sejarah film horor di Indonesia tidak bisa dilepaskan dari sejarah perfilman Indonesia itu sendiri.<sup>35</sup> meski baru berkembang dengan pesat pada dekade tahun 1970-an, kehadiran unsur horor dan ikonografi horor telah muncul sejak diproduksi film oleh orang-orang Hindia-Belanda. Mengacu pada tulisan Karl G. Heider tentang Genre horor di Indonesia<sup>36</sup>, Katinka van heeren, berargumentasi genre horor telah diproduksi sejak tahun 1930-an, ketika Indonesia masih di bawah kekuasaan penjajah Belanda.<sup>37</sup> Film *Doea Siloeman Oeler Poeti en Item*

---

<sup>33</sup> Ibid, hlm. 145

<sup>34</sup> Sri Purnamawati, *Teknik Pembuatan*, ..., hlm. 8

<sup>35</sup> Khoo Gaik Cheng dan Thomas Barker, *Mau Dibawa ke Mana Sinema Kita?* (Jakarta: Salemba Humanika, 2011), hlm. 202

<sup>36</sup> Karl G, Heider, *Indonesian Cinema: National Culture on Screen* (Honolulu: University of Hawaii Press, 1991), hlm. 43-44

<sup>37</sup> Katinka van Heeren, *Horror as a Space for Religion and Modes of Representation and Censorship in (New) Indonesian Cinema*. Makalah dipresentasikan di Southeast Asian cinema Conference. Singapore, 2006.

(1934) oleh The Teng Cun dianggap sebagai film horor pertama, disusul beberapa film lain hingga periode tahun 1945 ketika Indonesia merdeka.

Pada tahun 1971 diproduksi sebuah film dengan judul *Lisa* menjadi film horor Indonesia pertama yang dibuat pada masa Orde Baru, disusul oleh film *Beranak dalam Kubur* (1971) kemudian diikuti oleh produksi film-film horor lain selama dekade tahun 1970-an hingga tahun 1990-an.

Selama dekade tahun 1970-an produksi film horor mencapai 22 judul, dekade 1980-an merupakan masa emas film horor Indonesia dengan jumlah produksi 78 judul, kemudian pada dekade 1990-an film horor yang diproduksi hanya mencapai 35 judul. Sementara dari tahun 1998-2008 film horor yang diproduksi berjumlah 74 judul film.<sup>38</sup>

Meskipun populer dan banyak diproduksi, pengertian tentang genre film horor di Indonesia tidaklah seragam. Film-film horor yang diproduksi tahun 1970-an hingga tahun 1990-an banyak disebut sebagai film mistik karena film-film ini mengintegrasikan mistisme ke dalamnya. Mistisme lokal yang masuk dalam film-film horor ini merupakan sesuatu yang khas.

Sementara film-film horor yang diproduksi setelah tahun 2000, memiliki ciri estetik dan naratif yang sangat berbeda dengan film-film dekade tahun 1970-an dan 1980-an. Meskipun demikian, film –film yang disebut horor, baik di masa 1970-an maupun tahun 2000-an menggunakan beberapa ciri dan ikonografi yang sama, misalnya hantu-

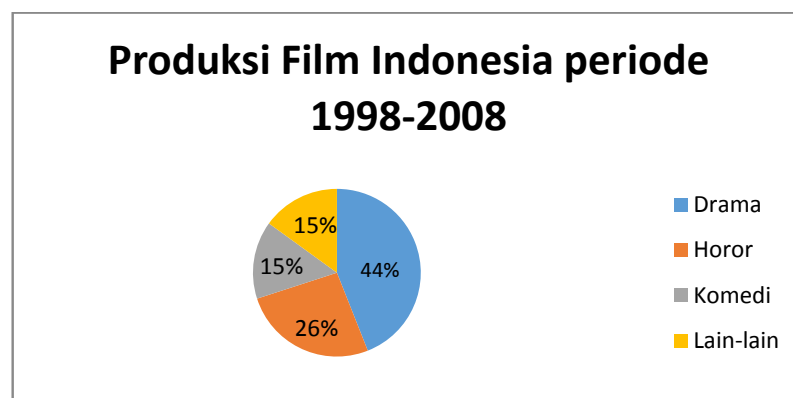
---

<sup>38</sup> Khoo Gaik Cheng dan Thomas Barker, *Indonesian Cinema, ...*, hlm. 200

hantu lokal di Indonesia. Film horor juga memberi makna pada kepercayaan masyarakat Indonesia pada hal-hal yang berbau mistik.

**Grafik. 2.1**

**Produksi Film Indonesia Periode 1998-2008<sup>39</sup>**



a. Definisi Film

Istilah film pada mulanya mengacu pada suatu media sejenis plastik yang dilapisi dengan zat peka cahaya, media peka cahaya ini disebut *Seluloid*. Dalam bidang fotografi film ini menjadi dominan digunakan untuk menyimpan pantulan cahaya yang tertangkap lensa.

Pada generasi berikutnya fotografi bergeser pada penggunaan media digital elektronik sebagai penyimpanan gambar. "Film atau motion pictures ditemukan dari hasil pengembangan prinsip-prinsip fotografi dan proyektor."<sup>40</sup>

<sup>39</sup> Ibid, hlm. 201

<sup>40</sup> Elvinaro, *Komunikasi Massa*, ..., hlm. 143

Film merupakan hasil dari perkembangan teknologi yang semakin meluas dan tidak asing lagi dimata manusia, di mana mereka adalah sebagai konsumen atau khalayak penonton terhadap film-film yang telah diproduksi.

Kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) edisi ketiga tahun 2005 mendefinisikan film dalam arti fisik. Film adalah selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif atau untuk tempat gambar positif. Menurutnya pula film adalah lakon gambar hidup. Mengenai selaput tipis yang dimaksud, Sumarjono menjelaskan selaput tipis tersebut terdiri dari beberapa lapisan, seperti minyak yang mengambang di atas air.

Ensiklopedi umum memberi penjelasan yang berbeda, film adalah gambar hidup. Penjelasan ini sejalan dengan apa yang dikatakan oleh Hornby, menurutnya film adalah motion picture.

Film (gambar bergerak) adalah bentuk dominan dari komunikasi massa visual di belahan dunia ini. Lebih dari ratusan juta orang menonton film di bioskop, film televisi dan film video laser setiap minggunya. Di Amerika Serikat dan Kanada lebih dari satu juta tiket film terjual setiap tahunnya.<sup>41</sup>

Menurut Astrid susanto film adalah gambar yang bergerak dikenal dengan gambar hidup dan memang gerakan itu merupakan unsur pemberi hidup kepada suatu gambar, namun betapapun

---

<sup>41</sup> K. Warren Agee dkk, *Introduction To Mass Communications* (New York: Longman, 2001), hlm. 364

sempurnanya dan modernnya teknik yang dipergunakan belum mendekati kenyataan hidup sehari-hari sebagaimana film.<sup>42</sup>

Menurut UU No. 8 tahun 1992 pasal 1 ayat 1, film didefinisikan sebagai:

“karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar (audio-visual) yang dibuat berdasarkan atas asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video dan bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara yang dapat dipertunjukkan dan atau ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik dan elektronik.”<sup>43</sup>

Adapun beberapa pendapat tokoh dunia mengenai film, sebagai berikut:<sup>44</sup>

1. Lenin, salah satu tokoh komunis Rusia menyatakan bahwa  
*“Film adalah alat propaganda yang sangat ampuh, maka film adalah alat politik.”*
2. Reagen, presiden Amerika ke-40 yang juga mantan actor mengatakan bahwa film adalah *“alat komunikasi massa yang mampu mengubah pikiran orang lain menjadi seperti apa yang dipikirkan oleh sutradara pembuat film itu.”*
3. Alvin Toffler, mempertegas bahwa *“barang siapa yang menguasai informasi (media komunikasi massa termasuk film) dia menguasai dunia.”*

---

<sup>42</sup> Phil Astrid Susanto, *Komunikasi Teori dan Praktek*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1992), hlm. 247

<sup>43</sup> ISBN, *Undang-Undang RI tentang Pornografi* (Jakarta: CV. Tamita Utama, 2009), hlm.30

<sup>44</sup> Johan Tjasmadi, *100 Tahun Sejarah Bioskop di Indonesia* (Bandung: PT. Megindo Tunggal Sejahtera, 2008), hlm. 1



## b. Klasifikasi Film

Klasifikasi film didasarkan atas tema-tema besar dalam film yang biasa diproduksi. Sebagai seorang komunikator adalah penting untuk mengetahui klasifikasi film agar dapat memanfaatkan film tersebut sesuai dengan karakteristiknya. Adapun film dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

### 1. Film Horor atau Misteri

Menurut The Merriam-Webster Dictionary (2004), pengertian horor memiliki tiga pengertian. Pertama, kengerian, ketakutan, dan kecemasan yang menyakitkan dan begitu hebat. Kedua, kejjikan yang luar biasa. Ketiga, sesuatu yang menakutkan. Dimana dari ketiga pengertian horor tersebut berlandaskan pada aspek emosi dari para penonton.

Dengan demikian, pengertian dari film horor adalah film yang dirancang atau mengupas terjadinya fenomena supranatural yang menimbulkan rasa heran, takut, teror, jijik atau ngeri dari para penontonya.

Film horor adalah film yang berusaha untuk memancing emosi berupa ketakutan dan rasa ngeri dari penontonya. Alur cerita film horor sering melibatkan tema-tema kematian, supranatural, atau penyakit mental. Beberapa film horor selalu diperankan oleh tokoh antagonis tertentu.<sup>45</sup>

---

<sup>45</sup> [http://id.wikipedia.org/wiki/Film\\_horor](http://id.wikipedia.org/wiki/Film_horor) (diakses tanggal 17/11/13 pukul 20:38)

## 2. Film Drama

Film drama merupakan salah satu kegiatan atau peristiwa hidup yang hebat, mengandung konflik pergolakan atau benturan antara dua orang atau lebih. Bersifat dramatis baik romantis, tragedi maupun komedi.

## 3. Film Realisme

Film yang mengungkapkan peristiwa kehidupan nyata yang pernah dialami.

## 4. Film Sejarah

Film yang melukiskan atau menggambarkan kehidupan tokoh tersohor dan peristiwanya yang penting menyangkut kehidupan banyak orang.

## 5. Film Perang

Film perang merupakan film yang menggambarkan peperangan atau situasi di dalamnya atau setelahnya.

## 6. Film Dokumenter

Film dokumenter (*documentary film*) didefinisikan oleh Robert Flaherty sebagai “karya ciptaan mengenai kenyataan” (*creative treatment of actuality*). Film dokumenter ini merupakan hasil interpretasi pribadi (pembuatnya) mengenai kenyataan tersebut.<sup>46</sup> Selain itu biografi dari seorang tokoh

---

<sup>46</sup> Elvinaro Ardianto dkk, *Komunikasi Massa Suatu Pengantar* (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2009), hlm. 149

atau pahlawan yang mempunyai karya pun bisa dijadikan sebagai sumber dokumenter.

#### 7. Film Berita

Film berita atau *newsreal* adalah film mengenai fakta, peristiwa yang benar-benar terjadi. Karena sifatnya berita, maka film yang disajikan kepada publik harus mengandung nilai berita (*news value*). Dalam hal ini yang terpenting adalah peristiwanya terekam secara utuh.

#### 8. Film Cerita

Film cerita (*story film*) merupakan jenis film yang mengandung suatu cerita yang lazim di pertunjukkan atau diputar di gedung-gedung bioskop dengan bintang film tenar dan film ini didistribusikan sebagai barang “dagangan”. Cerita yang diangkat menjadi topik film berupa cerita fiktif atau berdasarkan kisah nyata yang dimodifikasi, sehingga ada unsur menarik baik dari jalan ceritanya maupun dari segi gambarnya.

#### 9. Film Futuristik

Film yang menggambarkan masa depan secara khayalan.

#### 10. Film Anak

Film yang mengupas atau menceritakan kehidupan anak-anak.

## 11. Film Kartun

Film kartun (*cartoon film*) merupakan cerita bergambar yang pada mulanya lahir di media cetak yang diolah sebagai cerita bergambar yang sanggup bergerak dengan teknik animasi. Film kartun ini dibuat untuk konsumsi anak-anak, seperti Donald Bebek, Putri Salju, Doraemon, Mickey Mouse, Tom n Jerry, Scooby Doo dan Pokemon.

Timbulnya gagasan untuk menciptakan film kartun ini adalah dari seniman pelukis. Ditemukannya *cinematography* telah menimbulkan gagasan kepada mereka untuk menghidupkan gambar-gambar yang mereka lukis. Titik berat dalam pembuatan film kartun terletak pada seni lukis.<sup>47</sup>

## 12. Film Adventur

Film yang menggambarkan pertarungan, perjalanan dan tergolong film klasik.

## 13. Film Porno

Film yang menggambarkan adegan tidak senonoh dan erotisme dan pada umumnya film ini dibuat untuk dikonsumsi oleh orang dewasa saja.

### c. Unsur Film

Sebuah film yang siap untuk diedarkan dan ditonton oleh pemirsa terdiri dari beberapa unsur sebagai berikut:

---

<sup>47</sup> Onong Uchjana Effendy, *Ilmu, Teori, dan Filsafat Komunikasi* (Bandung: Citra Aditya Bakti, 2003), hlm. 216

1. Pengantar

Berisi penjelasan singkat mengenai film tersebut.

2. Judul

Memberikan identitas kepada film yang dibuat, judul harus menarik dan mudah untuk diingat.

3. Credit Title

Penjelasan mengenai pembuat film, meliputi produser, karyawan, artis pemain, pihak-pihak yang membantu, ucapan terima kasih dan sebagainya. *Credit title* harus dicantumkan sebagai bentuk tanggungjawab pekerja film atas karya yang telah dibuatnya.

4. Tema

Tema film pada bidang tertentu akan memudahkan pemirsa untuk memahami amanat yang disampaikan dalam film tersebut. Tema juga membingkai seluruh adegan harus mendukung tema yang telah ditentukan.

5. Intriks

Usaha seorang tokoh dalam cerita film untuk mencapai tujuannya.

6. Klimaks

Klimaks merupakan peristiwa yang paling ditunggu-tunggu oleh penonton. Ketepatan pemilihan adegan klimaks

dalam sebuah film menjadi tolak ukur keberhasilan film tersebut.

#### 7. Plot (alur cerita)

Sebuah film dibangun atas alur cerita tertentu, apakah alur cerita maju ataupun mundur (*flashback*). Alur cerita biasa jika jalan cerita dalam film disusun berdasarkan waktu yang berurutan, sedangkan *flashback* adalah jika cerita diawali dengan masa kini kemudian balik kemasa lalu.

#### 8. Suspens

Dalam film, suspensi menimbulkan rasa penasaran dalam diri pemirsa. Suspens dapat berfungsi menahan diri pemirsa dari kejenuhan masalah film.

#### 9. Latar

Meliputi latar waktu dan tempat, yaitu dimanakah cerita dalam film itu terjadi dan kapan waktunya.

#### 10. Sinopsis

Sebuah ringkasan cerita yang memberikan gambaran dengan cepat kepada pemirsa dan kritikus.

#### 11. Trailer

Adalah bagian-bagian film yang menarik. Hal ini penting bagi daya tarik dan keberhasilan sebuah film. Sebuah film biasa akan menjadi sangat menarik bila diperankan oleh tokoh

terkenal atau mengambil lokasi shooting tempat yang sangat populer.

## 12. Karakter

Adalah watak para tokoh dalam suatu film. Watak pemeran film harus tercermin dalam perannya di film, sebuah karakter ini penting untuk memberi identitas peran dalam film.

### d. Fungsi Film

Seperti halnya televisi, tujuan masyarakat menonton film terutama adalah ingin memperoleh hiburan. Akan tetapi dalam film dapat terkandung fungsi informatif, edukatif bahkan persuasif. Hal ini pun sejalan dengan misi perfilman sejak tahun 1979, bahwa selain sebagai media hiburan, film nasional dapat digunakan sebagai media edukasi untuk pembinaan generasi muda dalam rangka *nation and character building*.<sup>48</sup>

Adapun fungsi-fungsi lain dari film sebagai berikut:<sup>49</sup>

1. Film sebagai *medium ekspresi* seni peran, tentu saja ini erat hubungannya dengan seni.
2. Film sebagai *tontonan* yang bersifat dengar-pandang (audio visual), dengan sendirinya berhubungan dengan hiburan.
3. Film sebagai piranti penyampaian *pesan* apa saja yang bersifat dengan pandang, oleh karenanya film berkaitan erat dengan informasi.

---

<sup>48</sup> Ibid, hlm. 212

<sup>49</sup> Johan Tasmadi, *100 Tahun Sejarah, ...*, hlm. 7

e. Karakteristik Film

Faktor-faktor yang dapat menunjukkan karakteristik film adalah layar lebar, pengambilan gambar, konsentrasi penuh dan identifikasi psikologis.

1. Layar lebar

Film dan televisi sama-sama menggunakan layar, namun kelebihan media film adalah layarnya yang berukuran luas. Layar film yang luas telah memberikan keleluasaann penontonnya untuk melihat adegan-adegan yang disajikan dalam film. Apalagi dengan adanya kemajuan teknologi, layar film di bioskop-bioskop pada umumnya sudah tiga dimensi, sehingga penonton seolah-olah melihat kejadian nyata dan tidak berjarak.

2. Pengambilan gambar

Sebagai konsekuensi layar lebar, maka pengambilan gambar atau shot dalam film bioskop memungkinkan dari jarak jauh atau *extreme long shot* dan *panoramic shot*, yakni pengambilan gambar secara menyeluruh.

*Shot* tersebut di pakai untuk memberi kesan artistik dari suasana yang sesungguhnya, sehingga film menjadi lebih menarik. Perasaan penonton akan tergugah melihat (seorang pemain) sedang berjalan di gurun pasir pada tengah hari yang



amat panas. Manusia yang berjalan tersebut terlihat bagai benda kecil yang bergerak di tengah luasnya padang pasir.

Di samping itu melalui *panoramic shot*, penonton dapat memperoleh sedikit gambaran, bahkan mungkin gambaran yang cukup tentang daerah tertentu yang dijadikan sebagai lokasi film sekalipun belum pernah berkunjung ke tempat tersebut.

### 3. Konsentrasi penuh

Pengalaman saat menonton film di bioskop, bila tempat duduk telah penuh atau waktu main sudah tiba, pintu-pintu ditutup, lampu dimatikan, terdapat layar luas dengan gambar-gambar cerita film tersebut.

Penonton terbebas dari gangguan hiruk pikuknya suara diluar karena biasanya ruangan kedap suara. Semua mata hanya tertuju pada layar, sementara pikiran dan perasaan hanya tertuju pada alur cerita.

### 4. Identifikasi psikologis

Penonton dapat merasakan bahwa suasana di gedung bioskop telah membuat pikiran dan perasaannya larut dalam cerita yang disajikan, karena penghayatan yang amat mendalam terkadang secara tidak sadar, penonton menyamakan (mengidentifikasi) pribadi mereka dengan salah seorang pemeran dalam film itu, sehingga seolah-olah

merekalah yang sedang berperan. Gejala ini menurut ilmu jiwa sosial disebut sebagai *identifikasi psikologis*.<sup>50</sup>

Pengaruh film terhadap jiwa manusia (penonton) tidak hanya sewaktu atau selama duduk di gedung bioskop, tetapi terus sampai waktu yang cukup lama, misalnya peniruan terhadap cara berpakaian atau model rambut. Kategori penonton yang mudah untuk terpengaruh atau meniru itu biasanya adalah anak-anak dan generasi muda, meski terkadang orang dewasa pun ada yang terpengaruh dari adegan film.

f. PH (*Production House*)

Production House atau yang biasa dikenal dengan rumah produksi adalah suatu perusahaan pembuatan rekaman video dan atau perusahaan pembuatan rekaman audio yang kegiatan utamanya membuat rekaman acara siaran, sesuai dengan pertauran perundang-undangan yang berlaku, untuk kepentingan lembaga penyiaran.<sup>51</sup>

Menurut Laksono rumah produksi atau PH adalah<sup>52</sup>

“Sebuah badan usaha yang mempunyai organisasi dan keahlian dalam produksi program-program audio dan audiovisual untuk disajikan kepada khlayak, sasarannya baik secara langsung maupun melalui broadcasting house. PH juga mengelola informasi gerak atau statis dimana informasi yang di dapat bersumber dari manusia ataupun peristiwa yang ada.”

---

<sup>50</sup> Onong, *Ilmu, Teori, ...*, hlm. 192

<sup>51</sup> Program Acara TV, Pajaknya Gimana?, *Indonesian Tax review*, Volume II/ Edisi 40/ 2003, hlm. 6

<sup>52</sup> Rr. Nurina Ayuningtyas, *Penentuan Pajak Pertambahan Nilai Terutang ats Penyerahan Paket Program Acara ke Stasiun Televisi oleh Rumah Produksi* (Skripsi: UI, 2008), hlm 40

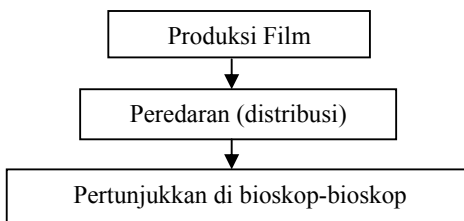
Rumah produksi mempunyai beberapa karakteristik yang berbeda dengan perusahaan lain, yaitu:

1. Masa kerja relatif 24 jam sehari
2. Tidak bekerja berdasarkan birokrasi
3. Aturan luwes
4. Demokratis
5. Kreatif
6. Saling menghargai, saling percaya, dan saling pengertian diantara pimpinan dan pelaksana

Mata rantai industri film cerita sebagai berikut<sup>53</sup>:

**Tabel. 2.1**

**Mata rantai industri film**



Adapun beberapa rumah produksi (PH) yang sering membuat film, seperti: Sinemart Film, Rapi Films, MD Entertainment, Intercine Film, Multivision Plus, Persari Film, Soraya Intercine Film, K2K Production, dan Mitra Pictures.

---

<sup>53</sup> Marselli Sumarno, *Dasar-dasar Apresiasi Film* (Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 1996), hlm. 18

## 2. Bentuk Pesan dalam Adegan

Pesan merupakan bagian dari terjadinya proses komunikasi, seperti yang terdapat pada paradigma *Lasswell* komunikasi meliputi 5 aspek, yaitu komunikan, pesan (*message*), media, komunikaan dan efek.<sup>54</sup> Pesan adalah keseluruhan dari apa yang disampaikan oleh komunikator. Pesan hendaknya berisi inti pesan (tema) sebagai pengarah di dalam mencoba mengubah sikap dan tingkah laku komunikan. Setiap proses komunikasi pasti terdapat sebuah pesan yang harus dimaknai agar komunikasi itu dapat berjalan lancar.

Pesan dalam komunikasi dapat disampaikan dalam dua bentuk yaitu pesan verbal dan pesan non verbal. Pesan verbal adalah semua jenis simbol yang menggunakan satu kata atau lebih. Bahasa dapat juga dianggap sebagai sistem kode verbal.<sup>55</sup> Sedangkan pesan non verbal adalah proses komunikasi dimana pesan disampaikan tidak menggunakan kata-kata. Komunikasi nonverbal lebih menggunakan mimik, pantomim dan bahasa isyarat.<sup>56</sup>

Menurut Onong, pesan (*message*) terdiri dari dua aspek, yaitu isi atau isi pesan (*the content of message*) dan lambang (*symbol*) untuk mengekspresikannya.<sup>57</sup> Lambang dapat berupa bahasa, gesture, isyarat,

---

<sup>54</sup> Onong Uchjana Effendy, *Ilmu Komunikasi, Teori dan Praktek* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1997), hlm. 10

<sup>55</sup> Deddy Mulyana, *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hlm. 12.

<sup>56</sup> A. W. Widjaja, *Ilmu Komunikasi Pengantar Studi* (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), hlm. 99

<sup>57</sup> Onong, *Ilmu Komunikasi, ...*, hlm. 312

dan penekanan saat berbicara. Lambang utama dalam sebuah film adalah gambar.

Seperti proses komunikasi, bentuk komunikasi dalam adegan khususnya film juga terdiri dari pesan verbal dan non verbal. Jika melihat adegan dalam sebuah film, pesan verbal dapat digambarkan melalui ucapan atau dialog dari para pemain film tersebut. Sedangkan pesan non verbal dalam sebuah adegan harus dilihat lebih mendalam lagi dan memerlukan pemaknaan secara keseluruhan. Memahami pesan non verbal dalam adegan film bisa dilihat dari gerak isyarat, bahasa tubuh, ekspresi wajah, kontak mata, dan penggunaan objek seperti pakaian.

Menurut Duncan, terdapat enam jenis pesan non verbal<sup>58</sup>, meliputi:

- a. *Pesan kinesik*, yaitu pesan yang menggunakan gerakan tubuh yang berarti terdiri atas 3 (tiga) komponen utama, yaitu pesan fasial, pesan gestural dan postural. Pesan fasial menggunakan ekspresi wajah untuk menyampaikan makna tertentu. Seperti kebahagiaan, kesedihan, kemarahan, dan ketakutan.
- b. *Pesan gestural*, yaitu gerakan sebagian anggota badan, seperti mata dan tangan untuk mengkomunikasikan berbagai makna.
- c. *Pesan postural*, berkenaan dengan keseluruhan anggota tubuh. Terdapat tiga makna yang disampaikan oleh postur yaitu *immediacy* ungkapan ketidaksukaan atau kesukaan terhadap individu yang lain, *power* mengungkapkan status yang tinggi pada

---

<sup>58</sup> Nina W Syam, *Psikologi Sebagai Akar Ilmu Komunikasi* (Bandung: Sempiosa Rekatama Media, 2011), hlm. 136

diri komunikator, dan *responsiveness* reaksi secara emosional pada lingkungan baik secara positif maupun negatif.

- d. *Pesan proksemik*, disampaikan melalui pengaturan jarak dan ruang.
- e. *Pesan artifaktual*, diungkapkan melalui penampilan tubuh, pakaian dan kosmetik.
- f. *Pesan paralinguistik*, adalah pesan nonverbal yang berhubungan dengan cara mengucapkan pesan verbal.

Maka untuk memahami dan memaknai keseluruhan pesan dalam film, penonton harus memahami baik pesan verbal maupun pesan non verbal yang di representasikan dalam adegan-adegan film tersebut.

### 3. Pornografi dan Pornoaksi di Indonesia

Pornografi dan pornoaksi diperkirakan telah masuk ke nusantara sekitar pada abad ke-17, dibawa oleh pedagang-pedagang dari Belanda karena ketidaktahuan pedagang masa itu mengenai selera warga setempat.<sup>59</sup> Pornografi di Indonesia merupakan hal ilegal, namun penegakan hukumnya sangat lemah dan interpretasinya pun tidak sama dari zaman ke zaman.

Pada tahun 1929 diputar di Jakarta film *Resia Boroboedoer* yang menampilkan untuk pertama kalinya adegan ciuman dan kostum renang. Film ini dikecam oleh pengamat budaya Kwee Tek Hoay yang menganggapnya tidak pantas ditonton.

---

<sup>59</sup> [http://id.wikipedia.org/wiki/pornografi\\_di\\_Indonesia](http://id.wikipedia.org/wiki/pornografi_di_Indonesia) (diakses tanggal 13/11/13 pukul 22.25).

Adapun perkembangan pornografi di Indonesia terdiri dari penggolongan tahun, dimulai pada:

1. Periode 1950-an

Tahun 1954, Nurnaningsih menimbulkan kehebohan di masyarakat umum karena berani tampil berani dalam beberapa filmnya yang antara lain disutradarai oleh Usmar Ismail (krisis) dan Djadug Djayakusuma (Harimau Tjampa). Pada tahun 1955, adegan ciuman antara Frieda dan S. Bono dalam film Antara Bumi dengan Langit disensor karena reaksi berat dari masyarakat.

2. Periode 1970-1980-an

Awal 1970-an, perfilman Indonesia berhasil untuk pertama kalinya menggunakan teknik film berwarna. Pada tahun 1974, Rahayu Effendi menjadi simbol *seks* ketika tampil bugil dengan Dicky Suprpto dalam Tante Girang. Suzanna tampil dalam adegan ranjang seperti misalnya dalam film Bernapas Dalam Lumpur (1970) yang diarahkan oleh Turino Djunaedy dan Bumi Makin Panas karya Ali Shahab.

Pada tahun 1980-an, muncul film-film aktris cantik dan seksi dengan pakaian minim, seperti yang terdapat dalam film Warkop dan film itu lulus sensor. Sejumlah film lainnya dengan judul yang menjurus ke pornografi juga merajala lela pada masa itu, seperti *Bernafas di Atas Ranjang*, *Satu Ranjang Dua Cinta*, *Wanita Simpanan*, *Nafsu Birahi* dan *Nafsu Liar*. Dengan para pemain

seperti Inneke Koesharwati, Ibra Ashari, Lisa C, Febby L, Teguh Y, Reynaldi dan Kiki Fatmala.

### 3. Periode 1990-2000an

Pada periode ini pengaruh kemajuan teknologi informasi semakin terasa dan sukar dihindari. Kehadiran parabola televisi, VCD, DVD, dan internet semuanya membuat film dan gambar panas semakin mudah ditemukan baik di kota besar maupun kecil bahkan sampai ke pedesaan sekalipun.

Tahun 1996, Ayu Azhari muncul dalam adegan panas dalam sebuah film Amerika berjudul *The Otraged Fugitive*. Awal April 2006, majalah *playboy* edisi Indonesia beredar pertama kali dalam versi yang jauh berbeda dengan aslinya, padahal banyak yang menentang beredarnya majalah ini.

Terakhir tahun 2010 masyarakat digemparkan dengan beredarnya video hubungan intim Nazril irham dengan Luna maya dan Cut Tari yang kabarnya disebar oleh orang terdekat dari Nazril Irham atau Ariel peterpan.

#### a. Pengertian Pornografi

Pornografi merupakan istilah yang berasal dari bahasa Yunani *pornographia* terdiri dari kata klasik (*Porne*) dan



(*graphein*), istilah ini mempunyai makna tulisan atau gambar tentang pelacur.<sup>60</sup>

Kata ini pertama kali muncul di Inggris pada masa Ratu Victoria (1837-1901), ketika itu arkeolog menemukan peninggalan benda-beda bersejarah dari peninggalan kota Pompei yang terkubur akibat letusan gunung berapi Vesuvius. Di artefak itu tergambar secara gamblang atau karikatural mengenai gambar bermuatan seksual, salah satunya gambar rumah bordil yang menggambarkan berbagai pelayanan seksual.

Kenyataan dari artefak itu lah yang membuat masyarakat Eropa menyimpulkan bahwa benda peninggalan itu berhubungan dengan tempat pelacuran sehingga kemudian lahir istilah pornografi (tulisan atau gambar tentang pelacur). Tahun 1857, *Oxford Dictionary* memberi pengertian pada kata *pornografi* sebagai “menulis soal-soal pelacur”.

Perkembangan selanjutnya, pornografi mengalami perluasan baik dari makna, bentuk maupun variasi. Apalagi, ketika ditemukannya teknologi fotografi dan gambar hidup (film), serta majalah. Catatan terpenting dari perkembangan pornografi menurut buku Patrick Robertson adalah hadirnya film-film bermuatan seks di Eropa seperti film *a l'Ecu d'or Ou*

---

<sup>60</sup> Azimah Soebagijo, *Pornografi Dicari Tapi Dilarang* (Jakarta: Gema Insani, 2008), hlm.

*La Banne Auberge* di Prancis (1908), *El Satario* di Argentina (1907), *Am Abend* di Jerman (1910), sedangkan pada majalah seperti *Playboy*, *Hustler*, dan *Modern Man* di Amerika Serikat tahun 1950-an.

Pornografi mengalami perluasan makna seiring berkembangnya zaman dan teknologi komunikasi yang semakin canggih seperti televisi, radio, surat kabar, majalah, komik, CD, DVD/VCD, hingga internet.

Sementara itu, Wikipedia sebuah situs populer di internet mendefinisikan pornografi sebagai *representasi tubuh manusia atau perilaku seksual manusia yang bertujuan untuk membangkitkan hasrat seksual*.<sup>61</sup>

Beberapa contoh pornografi yang banyak beredar di masyarakat, sebagai berikut:

1. Film-film yang mengandung adegan seks atau menampilkan artis dengan penampilan minim atau tidak (seolah-olah tidak) berpakaian.
2. Gambar atau foto adegan seks atau artis yang tampil dengan gaya yang sensual.
3. Iklan-iklan di media cetak yang menampilkan artis dengan gaya menonjolkan daya tarik seksual biasanya

---

<sup>61</sup> <http://id.Wikipedia.org/wiki/pornografi> (diakses tanggal 13/11/2013 pukul 20:38).

ditemukan pada iklan parfum, mobil, handphone, dan kondom.

4. Penampilan penyanyi atau penari latar dengan pakaian serba minim dan gerakan sensual dalam klip video musik di tv dan VCD.
5. Lagu-lagu ber lirik mesum atau lagu-lagu yang mengandung bunyi-bunyian atau suara-suara yang dapat diasosiasikan dengan kegiatan seksual.

Umumnya, materi seks di media massa hadir bukan secara kebetulan dan tanpa tujuan tertentu. Poster-poster film yang menampilkan gambar-gambar perempuan berpose sensual atau penari latar yang menonjolkan bagian tubuh tertentu umumnya ditujukan untuk mengedepankan daya tarik seksual.

Jadi, kalau ada penonton yang terangsang karena adegan-adegan dalam film itu memang demikianlah tujuannya. Produsen pornografi sadar betul bahwa pornografi dan pornoaksi memang laku untuk dijual.

Menurut pendapat Prof. Dr. Oemar Senoadji suatu gambar atau foto maupun tulisan itu dapat dikatakan porno atau tidak<sup>62</sup>, sebagai berikut:

---

<sup>62</sup> Diyah, Marzuki el-Yazid. "Pornografi Sebagai Delik Pers". *Republika*, 07 Juli 1999.

1. Dilihat dari tujuan penulis atau pelukis sebagai tes pertama penentuan porno tidaknya tulisan atau gambar.
2. Tes objektif di mana kata "*obscene*" (porno) diartikan sebagai "*tending to stir the sex impulses or to lead to sexually impure and lascivious thoughts*"
3. Efek dari hal tersebut terhadap pembaca harus didasarkan dan diukur dari sudut "*l'homme moyen sensuel*", "*reasonable-man*" dengan sandaran "*average instinct*"
4. Nilai artistik atau sastra dapat dijadikan pembelaan terhadap tuduhan obscenity (pornografi), namun apabila tingkat porno nya melebihi nilai artistik itu sendiri, maka sifat defense itu menjadi hilang.
5. Memahami tulisan atau gambar untuk dinilai porno atau tidak harus melihat secara keseluruhan (utuh).
6. Tulisan atau gambar yang berunsur membangkitkan nafsu birahi harus terlebih dahulu diprioritaskan dinilai dibanding dengan tulisan yang melanggar kesusilaan.

b. Pengertian Pornoaksi

Tidak banyak pembahasan mengenai pengertian pornoaksi seperti halnya pornografi. Antara pornoaksi dan pornografi sebenarnya memiliki kesamaan, yaitu sama-sama memiliki unsur porno, vulgar atau tak senonoh.

Pornoaksi merupakan gabungan kata *porneia* yang berarti seksualitas yang tidak bermoral dan *action* (aksi) yang diartikan tindakan. Pornoaksi adalah tindakan seksualitas yang tidak bermoral yang ditampilkan melalui gerakan-gerakan yang merangsang atau cara berpakaian minim yang mempertontonkan bagian tubuhnya.

Awalnya pornoaksi adalah aksi-aksi subjek-objek seksual yang dipertontonkan secara langsung dari seseorang kepada orang lain, sehingga menimbulkan rangsangan seksual bagi seseorang termasuk menimbulkan histeria seksual di masyarakat.<sup>63</sup>

Sementara itu, di Indonesia untuk pertunjukkan yang bermuatan seks dan atau orang yang secara sengaja menampilkan kemolekan tubuhnya, diistilahkan dengan sebutan pornoaksi. Istilah ini muncul pertama kali pada tahun 2003 sesaat penyanyi Inul Daratista mempopulerkan “goyang ngebor” yaitu “goyang yang mengikuti irama lagu dengan goyangan seperti orang yang sedang berhubungan seksual”.<sup>64</sup>

Menurut Veven, contoh kongkret pornoaksi adalah yang dilakukan “oknum” yang begitu membabibuta memperkosa para wanita di Aceh.<sup>65</sup>

---

<sup>63</sup> Adami Chazawi, *Tindak Pidana Mengenai Kesopanan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 125

<sup>64</sup> Azimah Soebagijo, *Pornografi Dicari, ...*, hlm. 32

<sup>65</sup> Veven SP. Wardhana, *Televisi dan Prasangka Budaya Massa* (Jakarta: PT. Media Lintas Inti Nusantara, 2001), hlm. 137

c. Ragam Pornografi dan Pornoaksi

Ragam pornografi dan pornoaksi ini penting untuk diketahui, mengingat dalam melawan pornografi akan menghadapi tantangan yang besar. Salah satunya menyangkut materi pornografi dan pornoaksi apa yang dipermasalahkan, serta strategi pengaturannya. Ragam pornografi dan pornoaksi terbagi menjadi dua yaitu:

1. Ragam Pornografi dan Pornoaksi secara Muatan

Pada tahun 1967, presiden Amerika Serikat, Lyndon Johnson merasa perlu untuk membuat sebuah komisi nasional untuk mengetahui ragam pornografi yang berkembang dari di masyarakat.

Komisi ini bertugas untuk untuk mengidentifikasi apa saja muatan pornografi yang terdapat dimasyarakat. Pada tahun 1986 komisi ini berhasil mengidentifikasi lima jenis pornografi dan pornoaksi:

- a. *Sexually violent material*, yaitu materi pornografi dengan menyertakan kekerasan. Jenis pornografi ini tidak saja menggambarkan adegan seksual secara eksplisit tetapi juga melibatkan tindakan kekerasan.
- b. *Nonviolent material depicting degradation, domination, subordination, or humiliation*. Meskipun jenis ini tidak menggunakan kekerasan dalam materi seks yang disajikannya, di dalamnya terdapat unsur yang

melecehkan perempuan, misalnya adegan melakukan oral seks atau berhubungan dengan beberapa orang.

- c. *Nonviolent and nondegrading materials* adalah produk media yang memuat adegan hubungan seksual tanpa unsur kekerasan atau pelecehan terhadap perempuan. Seperti adegan hubungan seksual tanpa paksaan.
- d. *Nudity*, yaitu materi seksual yang menampilkan model telanjang. Seperti majalah playboy.
- e. *Child Pornography* adalah produk media yang menampilkan anak remaja sebagai modelnya.

Dari kelima kategori tersebut, dalam perkembangannya ragam pornografi dan pornoaksi secara muatan disederhanakan menjadi tiga jenis yaitu *Softcore*, *Hardcore* dan *Obscenity*. *Softcore* digambarkan dengan materi-materi berupa ketelanjangan, adegan-adegan yang mengesankan terjadinya hubungan seks.

*Hardcore* digambarkan dengan seks secara eksplisit seperti penampilan close up alat genital dan aktivitas seksual. Sedangkan *Obscenity* (kecabulan) digambarkan dengan materi seksualitas yang menantang secara ofensif batas-batas kesusilaan masyarakat, yang menjijikkan dan diluar batas wajar.

## 2. Ragam Pornografi dan Pornoaksi berdasarkan Mediumnya

Pornografi dan pornoaksi juga dapat dibedakan berdasarkan medium atau medianya. Pornografi dan pornoaksi dalam hal ini terbagi menjadi tiga yaitu elektronik, cetak dan media luar ruang.

Pornografi dan pornoaksi melalui media elektronik meliputi: Film-film yang mengandung adegan seks atau menampilkan artis dengan penampilan minim atau seolah-olah tidak berpakaian, lagu-lagu ber lirik mesum, penampilan penyanyi dengan pakaian seksi dan situs-situs porno di internet.

Pornografi dan pornoaksi melalui media cetak meliputi: iklan-iklan di media cetak, gambar atau foto adegan seks dalam majalah dewasa, dan komik yang menggambarkan adegan seks.

Sedangkan pornografi dan pornoaksi di media luar ruang meliputi: poster-poster film layar lebar yang terpampang di bioskop dan lukisan atau gambar seronok yang biasa terpampang di badan belakang truk-truk besar.

## 4. Undang-undang Film, Pornografi dan Pornoaksi

Dalam penelitian tentang pesan adegan pornografi dan pornoaksi dalam film horor Indonesia ini, peneliti turut menyertakan peraturan-



peraturan mengenai film, pornografi dan pornoaksi yang diatur dalam undang-undang Republik Indonesia.

**a. Undang-undang perfilman Indonesia**

Perfilman Indonesia diatur dalam undang-undang RI No.8 th. 1992 dengan memperhatikan beberapa hal:<sup>66</sup>

1. Film sebagai media komunikasi massa pandang-dengar mempunyai peranan penting bagi pengembangan budaya bangsa sebagai salah satu aspek peningkatan ketahanan nasional dalam pembangunan nasional.
2. Perfilman merupakan rangkaian kegiatan yang mendukung peranan film tersebut diatas memerlukan sarana hukum dan upaya yang lebih memadai bagi pembinaan dan pengembangan perfilman.
3. Sehubungan dengan hal-hal tersebut diatas dipandang perlu mengatur perfilman dalam Undang-undang.

Mengenai fungsi perfilman diatur dalam UU No. 8 tahun 1992 Bab III pasal 5 tentang fungsi dan lingkup film berbunyi: "*film sebagai media komunikasi massa pandang-dengar mempunyai fungsi penerangan, pendidikan, pengembangan budaya bangsa, hiburan dan ekonomi*".

Usaha perfilman diatur dalam UU Bab IV pasal 10 berbunyi: "*usaha perfilman dilakukan dengan mempertahankan kode etik yang*

---

<sup>66</sup> ISBN, *Undang-Undang RI tentang Pornografi* (Jakarta: CV. Tamita Utama, 2009), hlm. 29

*disusun dan ditetapkan oleh masyarakat perfilman sesuai dengan dasar, arah dan tujuan penyelenggara perfilman”.*

Hal terpenting yang harus ditaati oleh para produser atau rumah produksi film adalah peraturan membuat film yang telah diatur pada bagian kedua tentang pembuatan film pasal 13 berbunyi:

1. Pembuatan film didasarkan atas kebebasan berkarya yang bertanggung jawab.
2. Kebebasan berkarya dalam pembuatan film sebagaimana dimaksud dalam ayat (1), dilakukan sesuai dengan arah dan tujuan penyelenggaraan perfilman dengan memperhatikan kode etik dan nilai-nilai keagamaan yang berlaku di Indonesia.

Terkait dengan sensor film yang bertujuan agar film-film di Indonesia bisa tetap sesuai dengan kode etik diatur pada UU No. 8 tahun 1992 Bab V pasal 33 berbunyi:

1. Ayat 1, untuk mewujudkan arah dan tujuan penyelenggaraan perfilman sebagaimana dimaksud dalam pasal 3 dan pasal 4, setiap film dan reklame film yang diedarkan, diekspor, dipertunjukkan, dan atau ditayangkan wajib disensor.
2. Ayat 2, penyensoran dapat mengakibatkan bahwa sebuah film: diluluskan sepenuhnya, dipotong bagian gambar tertentu, ditiadakan suara tertentu, dan ditolaknya seluruh film.

## **b. Undang-undang Pornografi dan Pornoaksi di Indonesia**

Pornografi dan pornoaksi merupakan hal yang ilegal di Indonesia mengingat kehadiran pornografi dan pornoaksi ini dari awal kemunculannya sudah mendapat protes para tokoh dan masyarakat Indonesia disamping kultur adat budaya Indonesia yang menganut adat ketimuran yang masih menjunjung tinggi kesopanan.

Untuk mengatur Pornografi dan Pornoaksi di Indonesia, pemerintah mengaturnya dalam Undang-undang No. 44 tahun 2008 dengan menimbang beberapa hal.<sup>67</sup>

1. Negara Indonesia adalah negara hukum yang berdasarkan Pancasila dengan menjunjung tinggi nilai-nilai moral, etika, akhlak mulia dan kepribadian luhur bangsa, beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, menghormati kebhinekaan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta melindungi harkat dan martabat setiap warga negara.
2. Pembuatan, penyebarluasan, dan penggunaan pornografi semakin berkembang luas di tengah masyarakat yang mengancam kehidupan dan tatanan sosial masyarakat Indonesia.

Dalam Bab I pasal 1 ayat 1 mengatakan:

“Pornografi adalah gambar, sketsa, ilustrasi, foto, tulisan, suara, bunyi, gambar bergerak, animasi, kartun, percakapan, gerak tubuh atau bentuk pesan lainnya melalui berbagai bentuk media komunikasi dan atau

---

<sup>67</sup> Ibid, hlm. 3

pertunjukkan di muka bumi, yang memuat kecabulan atau eksploitasi seksual yang melanggar norma kesusulaan dalam masyarakat”.

Sedangkan pasal 1 ayat 2 mengatakan:

“Jasa pornografi adalah segala jenis layanan pornografi yang disediakan oleh orang perorangan atau korporasi melalui pertunjukkan langsung, televisi kabel, televisi terestial, radio, telepon, internet, dan komunikasi elektronik lainnya serta surat kabar, majalah dan barang cetakan lainnya”.

Sebenarnya larangan penyebaran mengenai pornografi dan pornoaksi telah diatur pada Bab II tentang larangan dan pembatasan.<sup>68</sup> Pasal 4 ayat 1 mengatakan:

“Setiap orang dilarang memproduksi, membuat, memperbanyak, menggandakan, menyebarkan, menyiarkan, mengimpor, mengekspor, menawarkan, memperjualbelikan, menyewakan, atau menyediakan pornografi yang secara eksplisit memuat: persenggamaan, kekerasan seksual, masturbasi atau onani, ketelanjangan atau tampilan yang mengesankan ketelanjangan, alat kelamin, pornografi anak”.

Ayat 2 mengatakan:

“Setiap orang dilarang menyediakan jasa pornografi dan pornoaksi menyajikan secara eksplisit ketelanjangan atau tampilan yang mengesankan ketelanjangan, menyajikan secara eksplisit alat kelamin, mengexploitasi atau memamerkan aktivitas seksual serta menawarkan atau mengiklankan baik secara langsung maupun tidak langsung layanan seksual”.

---

<sup>68</sup> Undang-undang RI, Op. Cit, hal.5

## B. Kajian Teori

Penelitian pesan adegan pornografi dan pornoaksi dalam film horor Indonesia ini, peneliti menggunakan dua teori dalam membedah fenomena yang diteliti. Adapun teori-teori yang digunakan sebagai berikut:

### 1. Teori Agenda Setting

Teori agenda setting adalah teori yang menyatakan bahwa media massa berlaku merupakan pusat penentuan kebenaran dengan kemampuan media massa untuk mentransfer dua elemen yaitu kesadaran dan informasi kedalam agenda publik dengan mengarahkan kesadaran publik serta perhatiannya kepada isu-isu yang dianggap paling penting oleh media massa. Terdapat dua asumsi dasar yang paling mendasari penelitian tentang penentuan agenda yaitu:

- a. Masyarakat pers dan mass media tidak mencerminkan kenyataan, mereka menyaring dan membentuk isu.
- b. Konsentrasi media massa hanya pada beberapa masalah masyarakat untuk ditayangkan sebagai isu-isu yang lebih penting daripada isu-isu lain.

Fungsi penentuan agenda (*agenda setting function*) media mengacu pada kemampuan media, dengan liputan berita yang diulang-ulang, untuk mengangkat pentingnya sebuah isu dalam benak publik.<sup>69</sup> Hubungan yang kuat antara berita yang disampaikan media dengan isu-isu yang

---

<sup>69</sup> Werner J. Severin dan James W Tankard, *Teori Komunikasi: Sejarah, Metode, dan Terapan di Dalam Media Massa* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009), hlm. 261

dinilai penting oleh publik merupakan salah satu jenis efek media massa yang paling populer yang dinamakan dengan agenda setting.<sup>70</sup>

Menurut Dearing dan Rogers (1996) mendefinisikan agenda setting sebagai *an on going competition among issue protagonists to gain the attention of media professionals, the public and policy elites*.<sup>71</sup> (persaingan terus menerus di antara berbagai isu penting untuk mendapatkan perhatian dari para pekerja media, publik dan pengusaha). Kurt Lang dan Gladys Engel Lang (1959) juga mengemukakan pengertian agenda setting:

”Media massa memaksakan perhatian pada isu-isu tertentu. Media massa membangun citra publik tentang figur-figur politik. Media massa secara konstan menghadirkan obyek-obyek yang menunjukkan apa yang hendaknya dipertimbangkan, diketahui, dan dirasakan individu-individu dalam masyarakat”.<sup>72</sup>

## 2. Teori Simbol

Teori simbol yang terkemuka dan sangat bermanfaat diciptakan oleh Susanne Langer, penulis *Philosophy in a New Key* yang sangat diperhatikan oleh pelajar yang mempelajari simbolisme.<sup>73</sup> Teori simbol ini sangat bermanfaat karena teori ini menegaskan beberapa konsep dan istilah yang biasa digunakan dalam bidang komunikasi. Teori ini memberikan sejenis standarisasi untuk tradisi semiotik dalam kajian

---

<sup>70</sup> Jennings Bryant dan Susan Thompson, *Fundamentals of Media Effects*, 1<sup>th</sup> Edition, McGraw Hill, 2002, hlm. 140

<sup>71</sup> Everett M. Rogers dan James W. Dearing, “*Agenda Setting Research: Where Has It Been, Where Is It Going?*” dalam *Communication Yearbook 11*, ed. James A. Aderson, Sage, 1988.

<sup>72</sup> Werner J. Severin dan James W Tankard, *Teori, ...*, hlm 264

<sup>73</sup> Susanne Langer, *Philosophy in a New Key* (Cambridge: Harverd University Press, 1942), hlm. 63

komunikasi. Menurut Langer, semua binatang yang hidup didominasi oleh perasaan, tetapi perasaan manusia dimediasikan oleh konsepsi, simbol dan bahasa. Binatang merespons tanda, tetapi manusia menggunakan lebih dari sekedar tanda sederhana dengan mempergunakan simbol. Tanda (*Sign*) adalah sebuah stimulus yang menandakan kehadiran dari suatu hal.

Simbol digunakan dengan cara yang lebih kompleks dengan membuat seseorang untuk berfikir tentang sesuatu yang terpisah dari kehadirannya. Sebuah simbol adalah “sebuah instrumen pemikiran”. Simbol adalah konseptualisasi manusia tentang suatu hal, sebuah simbol ada untuk sesuatu.<sup>74</sup> Sebuah simbol atau kumpulan simbol-simbol bekerja dengan menghubungkan sebuah konsep, ide umum, pola atau bentuk. Menurut Langer konsep adalah makna yang disepakati bersama-sama di antara pelaku komunikasi. Pada umumnya teori simbol Susanne Langer mengarah pada topik mengenai simbol dan tanda.

### 3. Teori Ekonomi Politik Media

Teori ekonomi politik media mengatakan institusi media harus dipandang sebagai bagian dari sistem ekonomi yang juga berkaitan serta dengan sistem politik. Teori ini memusatkan perhatian pada media sebagai proses komunikasi yang menghasilkan komoditas (isi).<sup>75</sup>

---

<sup>74</sup> Stephen W. Littlejohn, *Teori Komunikasi* (Jakarta: Salemba Humanika, 2008), hlm. 154

<sup>75</sup> Usman K. S. *Ekonomi Media: Pengantar Konsep dan Aplikasi* (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2009), hlm. 6

Menurut Denis McQuail menyebutkan teori ekonomi politik media sebagai pendekatan yang memusatkan perhatian lebih banyak pada struktur ekonomi daripada muatan (isi) ideologi media.

Teori ini bersifat realis yang memahami realitas sebagai pembentukan bersama dari pengamatan alat indra dengan praktik penjelasan. Jalan ontologis dalam teori ekonomi politik media terdiri dari tiga macam, yaitu komodifikasi, spasialisasi dan strukturasi.<sup>76</sup>

Komodifikasi adalah upaya mengubah apapun menjadi komoditas atau barang dagangan sebagai alat mendapatkan keuntungan. Spasialisasi adalah cara-cara mengatasi hambatan jarak dan waktu dalam kehidupan sosial. Sedangkan strukturasi merupakan proses dimana struktur secara bersama-sama terbentuk dari agen manusia.

Dalam konteks ekonomi, media adalah institusi bisnis atau institusi ekonomi yang memproduksi dan menyebarkan informasi, pengetahuan, pendidikan dan hiburan kepada konsumen yang menjadi target.

Pemilik media selalu bertahan dan meraih keuntungan yang berlimpah bagi medianya, terdapat tiga strategi bisnis yang dilakukan yaitu *Vertical, Horizontal dan Diagonal Expansion*.

*Vertical Expansion* adalah sebuah langkah media untuk bias meraih keuntungan dengan melakukan penguatan jaringan dari hulu hilir, mulai dari produksi sampai pada tahapan konsumsi. Sehingga keuntungan yang dimungkinkan adalah tidak ada yang *loss* dari setiap tahapan yang

---

<sup>76</sup> Sunarto, *Televisi, Kekerasan, ...*, hlm. 14



dilakukan (*production, packaging, and distribution*). *Horizontal Expansion* adalah bagaimana langkah media untuk memperbesar keuntungan mereka dengan melakukan ekspansi terhadap unit bisnis yang sama, misalnya akuisisi, merger, dan kerjasama dengan media lain. Sedangkan *Diagonal Expansion*, dimana media memutuskan untuk melakukan pengayaan pada institusi media mereka dengan cara apapun yang dipandang tepat, walaupun tidak *in line* dengan bisnis yang mereka jalankan.

Terkait dengan relasi media, industri media memang memiliki karakteristik yang unik. Seperti yang diungkapkan oleh Picard (1989) yaitu "*media industries operate in a dual product market, they create one product but participate in two separate goods and services market*" (Industri media beroperasi dalam market produk rangkap, mereka membuat satu produk tapi partisipasi terpisah dalam market barang dan jasa).

Dengan struktur *media market* semacam ini, kebutuhan akan data seputar khalayak mulai dari kuantitas jumlah, kualitas psikologi/gaya hidupsampai perilaku menyimak program, menjadi kebutuhan absolut bagi para pengiklan maupun media buyer.