

Analisis Isi Unsur Pornografi Dalam Film Comic 8: Casino Kings Part 1 dan Part 2

NASKAH PUBLIKASI

Disusun untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Strata 1

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas

Muhammadiyah Yogyakarta



Disusun oleh :

Mega Suryani Suci

20140530063

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA

2019

LEMBAR PENGESAHAN NASKAH PUBLIKASI

Naskah Publikasi dengan Judul:

Analisis Isi Unsur Pornografi Dalam Film Comic 8 Casino Kings Part 1 dan Part 2

Mega Suryani Suci

20140530063

Yang disetujui oleh:



Budi Dwi Arifianto, S.Sn.,M.Sn.

Dosen Pembimbing I



Ayu Amalia, S.Sos.,M.SI.

Dosen Pembimbing II

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui analisis isi unsur pornografi dalam film Comic 8 Casino Kings Part 1 dan Part 2. Adegan-adegan pornografi seringkali disisipkan diberbagai genre film, salah satunya adalah film komedi. Penelitian ini menggunakan pendekatan *mix methods* dengan mengkombinasikan antara dua metode kualitatif dan kuantitatif dengan analisis isi model Holsti.

Hasil penelitian ini menunjukkan dari dua film yang diteliti memiliki kecenderungan pornografi yang berbeda. Dari film Comic 8 Casino Kings Part 1 ke film Comic 8 Casino Kings Part 2 ada peningkatan kualitas dari segi visual dimana presentase yang dihasilkan oleh film Comic 8 Casino Kings Part 1 adalah 87% sedangkan dalam film Comic 8 Casino Kings Part 2 presentase yang dihasilkan adalah 56%. Namun dalam segi audio ada penurunan kualitas dimana dari film Comic 8 Casino Kings Part 1 ke film Comic 8 Casino Kings Part 2 yaitu dari 25% menjadi 100%.

Kata Kunci : Analisis Isi, Film, Pornografi

ABSTRACT

This study aims to determine the content analysis of pornography elements in Comic 8 Casino Kings Part 1 and Part 2. Pornographic scenes are often inserted in various movie genres, one of which is a comedy. This study uses the mix methods approach by combining two qualitative and quantitative methods with the content analysis of the Holsti model.

The results of this study indicate that the both movie who were examined had different pornographic tendencies. From Comic 8 Casino Kings Part 1 to Comic 8 Casino Kings Part 2 there is a visual quality improvement where the percentage produced by Comic 8 Casino Kings Part 1 is 87% meanwhile in Comic 8 Casino Kings Part 2 percentage is 56%. But in terms of audio there is a decrease in the quality of Comic 8 Casino Kings Part 1 from Comic 8 Casino Kings Part 2 from 25% to 100%.

Keywords : Content Analysis, Film, Pornography

PENDAHULUAN

Film komedi disisipkan adegan pornografi, atau sebaliknya film seks kadang dipadukan dengan komedi, biasanya dengan kehadiran para perempuan pemeran pendukung difilm komedi yang berpakaian minim yang terkesan mengundang nafsu. Para perempuan yang sebenarnya dalam cerita dianggap perempuan baik-baik berpakaian sangat seksi di rumah, pantai, kolam renang, di mana saja bahkan kadang tanpa alasan jelas. Mereka menjadi objek tatapan pelawak dan penonton sekaligus objek kelucuan, misalnya melalui adegan rok tersingkap, baju robek, dan sebagainya. (Nugroho dan Herlina, 2013 : 286)

Salah satu film yang menjadi perbincangan dan sangat laris dipasaran adalah Comic 8: Casino Kings yang di bagi menjadi 2 babak yaitu Part 1 dan Part 2. Film komedi yang dikemas menarik dengan berbagai adegan menegangkan ini memang menjadi film yang sangat menghibur untuk di tonton.

Di bioskop sendiri film produksi Falcon Pictures tersebut dapat ditonton oleh usia 13 tahun ke atas, itu berarti anak usia sekolah bisa

menonton film tersebut. Tapi sejumlah adegan “dewasa” terdapat dalam film itu, yang membuat Comic 8: Casino Kings Part 2, sebenarnya tak pantas untuk disaksikan penonton anak-anak atau belum 17 tahun ke atas. Namun film, Comic 8: Casino King Part 2 patut diapresiasi karena menjadi satu satunya film eksyen-komedi dengan kualitas yang sangat baik di Indonesia. (<https://m.brilio.net/film/4-alasan-comic-8-casino-king-part-2-tidak-panas-ditonton-anak-anak-160325e.html> diakses 3 September 2016)

Segmentasi 13+ dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2014 Tentang Lembaga Sensor Film pada BAB III Pasal 34 yang berbunyi :

Film dan iklan film digolongkan untuk penonton usia 13 (tiga belas) tahun atau lebih apabila memenuhi kriteria:

- a. Mengandung nilai pendidikan, budi pekerti, apresiasi, estetika, kreatifitas, dan pertumbuhan rasa ingin tahu yang positif,

b. Berisi tema, judul, adegan visual serta dialog dan/atau monolog yang sesuai dengan penonton berusia peralihan dari anak-anak ke remaja; dan/atau

c. Tidak menampilkan adegan yang peka untuk ditiru oleh usia peralihan dari anak-anak ke remaja seperti adegan berbahaya serta adegan pergaulan bebas antar manusia yang berlainan jenis maupun sesama jenis.

Pornografi sendiri adalah bahan lukisan, gambar atau tulisan serta gerakan-gerakan tubuh yang membuka aurat yang sengaja dan semata-mata dimaksudkan untuk membangkitkan nafsu birahi. Kini penampilan pornografi semakin berani dan menyala serta menyentuh berbagai bidang media massa, seperti di dalam koran, majalah, tabloid, film, buku dan sebagainya yang memperlihatkan aurat. Dalam penampilannya setiap bahan-bahan yang mengandung unsur pornografi sengaja dirancang untuk membangkitkan syahwat. Berbagai macam segi dan teknik penampilannya dengan

memanfaatkan kemajuan ilmu dan teknologi. (Basri, 2000:34-35)

KAJIAN PUSTAKA

1. Komunikasi Sebagai Proses Penyampaian Pesan

Menurut Dale Yoder dkk., kata “*communications*” berasal dari sumber yang sama seperti kata “*common*” oleh karena itu “*communicate*”

(mengkomunikasikan) berarti bersama-sama membagi ide-ide. Apabila seseorang berbicara dan temannya tidak mendengarkan dia, maka di sini tidak ada pembagian dan tidak ada komunikasi. Apabila orang pertama menulis dalam bahasa Inggris dan orang kedua tidak dapat membaca bahasa Inggris, maka tidak ada pembagian dan tidak ada komunikasi. Pada dasarnya komunikasi merupakan suatu proses dua arah. Komunikasi tidak hanya berupa memberitahukan dan mendengarkan saja, komunikasi harus mengandung pembagian ide, pikiran, fakta, atau pendapat. Suatu “kedipan mata” dapat merupakan suatu bentuk komunikasi yang efektif dalam keadaan tertentu. (Moekijat, 1993:7)

2. Pornografi

Pornografi selalu di kaitkan dengan gerak tubuh yang erotis dan

atau sensual dari perempuan dan atau laki-laki untuk membangkitkan nafsu birahi baik lawan jenis maupun sejenis. Pornografi bukan semata-mata perbuatan erotis yang membangkitkan nafsu birahi, tetapi juga termasuk perbuatan erotis dan atau sensual yang memuakkan, menjijikan atau memalukan bagi orang yang melihatnya atau mendengarnya. (Djubaedah, 2003:85)

Selanjutnya Soebagijo mengatakan jenis muatan pornografi yang terdapat di dalam masyarakat yaitu :

1. *Sexually violent material*, yaitu materi pornografi dengan menyertakan kekerasan didalamnya.
2. *Nonviolent material depicting degradation, domination, subordination or humiliation*. Meskipun tidak menggunakan unsur kekerasan dalam materi seks yang disajikan akan tetapi di dalamnya terdapat unsur melecehkan perempuan.
3. *Nonviolent and nondegrading materials*, yaitu produk media yang memuat adegan seksual tanpa unsur kekerasan atau pelecehan

terhadap perempuan.

4. *Nudity*, yaitu materi pornografi dalam bentuk fisik.
5. *Child Pornography*, yaitu materi pornografi yang menampilkan anak-anak atau remaja menjadi modelnya.

Pada dasarnya sesuatu hal yang berbau pornografi secara langsung atau tidak langsung bertujuan merangsang hasrat seksual kepada pembaca atau penonton. Karena hasil yang dirasakan orang yang menyaksikan atau membaca pornografi adalah terbangkitnya dorongan seksual. (Lubis dan Romyeni, 2013:184)

3. Pornografi Dalam Media

Pornomedia sebagai kekerasan perempuan terbesar di media massa karena: (a) media sengaja menggunakan objek perempuan untuk keuntungan bisnis mereka, dengan demikian penggunaan pornomedia dilakukan secara terencana untuk mengabaikan, menistakan, dan mencampakkan harkat manusia, khususnya perempuan; (b) objek pornomedia (umumnya tubuh perempuan) dijadikan sumber kapital yang mendatangkan uang, sementara perempuan sendiri menjadi subjek

yang disalahkan; (c) media massa telah mengabaikan aspek-aspek moral dan perusakan terhadap nilai-nilai pendidikan dan agama serta tidak bertanggung jawab terhadap efek-efek negatif yang terjadi di masyarakat; (d) selama ini berbagai pendapat menyudutkan perempuan sebagai subjek yang bertanggung jawab atas pornomedia tidak pernah mendapat pembelaan dari media massa dengan alasan pemberitaan dari media harus berimbang; dan (e) media massa secara politik menempatkan perempuan sebagai bagian kekuasaan mereka secara umum. (Bungin, 2006:345).

4. Definisi Analisis Isi

Analisis isi kuantitatif dapat didefinisikan sebagai suatu teknik penelitian ilmiah yang ditunjukkan untuk mengetahui gambaran karakteristik isi dan menarik inferensi isi. Analisis isi ditujukan untuk mengidentifikasi secara sistematis isi komunikasi yang tampak, dan dilakukan secara objektif, valid, reliabel, dan dapat direplikasi. (Eriyanto, 2011:16)

Berelson mendefinisikan analisis isi sebagai teknik penelitian untuk mendeskripsikan secara objektif, sistematis dan kuantitatif isi komunikasi yang tampak. (Krippendorff, 1991:16)

DEFINISI KONSEPTUAL DAN OPERASIONAL

Definisi konseptual merupakan batasan terhadap variabel yang akan dijadikan pedoman dalam penelitian ini, sehingga tujuannya tidak menyimpang.

Pornografi dapat didefinisikan sebagai representasi eksplisit (gambar, tulisan, lukisan, dan foto) dari aktivitas seksual atau hal yang tidak senonoh, mesum atau cabul yang dimaksudkan untuk dikomunikasikan ke publik. (Haryatmoko, 2007:93)

Berdasarkan definisi konseptual, pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif dengan metode analisis isi. Untuk mengetahui frekuensi unsur pornografi peneliti menggunakan bentuk-bentuk pornografi dalam film menurut Lembaga Sensor Film (LSF), sebagai berikut :

1. Adegan seorang pria atau wanita dalam keadaan atau mengesankan telanjang bulat, baik dilihat dari depan, samping, atau dari belakang.

2. Close-up alat vital, paha, buah dada atau pantat, baik dengan penutup maupun tanpa penutup.
3. Adegan ciuman yang merangsang, baik oleh pasangan yang berlainan jenis maupun sesama jenis yang dilakukan dengan penuh birahi.
4. Adegan, gerakan atau suara persenggamaan atau yang memberikan kesan persenggamaan, baik oleh manusia maupun oleh hewan, dalam sikap bagaimanapun, secara terang-terangan atau terselubung.
5. Gerakan atau perbuatan onani, lesbian, homo atau oral sex.
6. Adegan melahirkan baik manusia maupun hewan yang dapat menimbulkan birahi.
7. Menampilkan alat-alat kontrasepsi yang tidak sesuai dengan fungsi yang seharusnya atau tidak pada tempatnya.
8. Adegan-adegan yang dapat menimbulkan kesan tidak etis.

METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *mix method* dengan mengkombinasikan antara dua metode kualitatif dan kuantitatif.

2. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan studi dokumen dan observasi. Dokumen ini dapat berupa dokumen pemerintah, hasil penelitian, foto-foto, gambar, atau hasil karya seseorang. Sedangkan observasi merupakan sebuah proses pengamatan menggunakan pancaindra.

3. Unit Analisis

Secara umum unit analisis isi dibagi menjadi tiga bagian besar, yakni unit sampel (*sampling units*), unit pencatatan (*recording units*), dan unit konteks (*context unit*). Unit sampel (*sampling units*) adalah bagian dari objek yang di pilih oleh peneliti untuk didalami. Unit sampel ini ditentukan oleh topik dan tujuan dari sebuah penelitian. Lewat unit sampel, peneliti secara tegas menentukan mana isi yang akan diteliti dan mana yang tidak diteliti (Eriyanto, 2011:61).

Peneliti menetapkan unit sampel dalam analisis isi adalah unsur pornografi yang terdapat dalam film Comic 8 : Casino Kings Part 1 dan Part 2. Dalam unit pencatatan, peneliti menghitung frekuensi dari bahasa gambar berupa potongan adegan (*scene*) dalam film. Selanjutnya, unit konteks adalah penjabaran dari peneliti untuk memahami dan

mengartikan dal sebuah hasil pencatatan.

4. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan mengkuantifikasikan unsur pornografi dalam film dengan cara menghitung jumlah frekuensinya dalam persentase dengan menggunakan metode analisis isi sebagai berikut:

1. Membuat lembaran koding kemudian menghitung presentasinya.
2. Membuat reliabilitas data.

5. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan oleh dua orang *coder*, yaitu peneliti sendiri dan peng-*coder* lain yang dimaksudkan sebagai perbandingan hasil perhitungan data penelitian sehingga kebenarannya terjaga.

Data yang diperoleh dari kedua orang *coder* akan dihitung dengan menggunakan rumus yang di perkenalkan oleh R.Holsti yaitu:

$$CR = \frac{2M}{N1 + N2}$$

Dimana:

CR : *Coefisien Reliability*

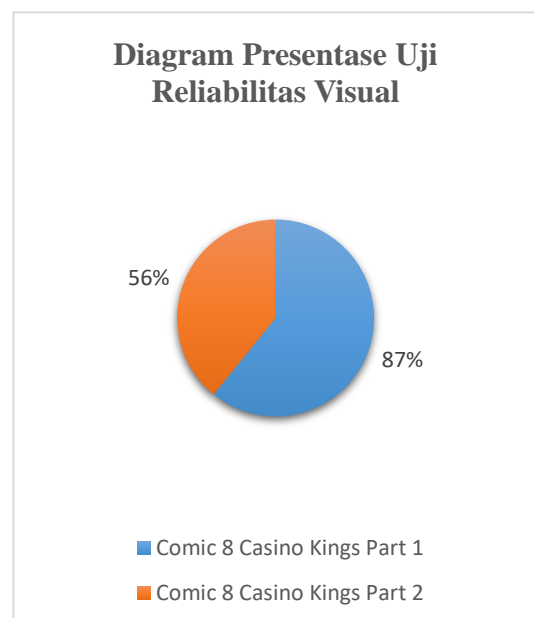
M : Jumlah pernyataan yang disetujui oleh 2 *coder*.

$N1+N2$:Jumlah pernyataan yang diberi kode oleh *coder*.

(Eriyanto,2011:290)

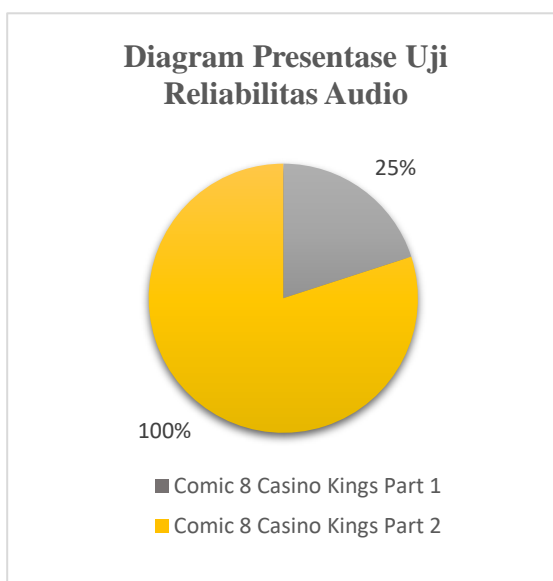
HASIL PENELITIAN

Dari hasil yang telah dilakukan sebelumnya, pornografi dalam film komedi Comic 8 Casino Kings Part 1 dan Part 2 ada banyak adegan pornografi baik dalam segi visual maupun audio, dengan berbagai macam adegan dan dialog yang berkonotasi dengan pornografi. Untuk mengetahui secara lebih jelasnya lagi dapat dilihat dari beberapa diagram di bawah ini :



Dari data yang digambarkan di atas, dari segi visual dalam film Comic 8 Casino Kings Part 1 peneliti menemukan data 87% menampilkan kategorisasi adegan

pornografi dalam bentuk *visual* dan dalam film *Comic 8 Casino Kings Part 2* peneliti menemukan data 56%.



Penggambaran yang terdapat pada diagram di atas, memperlihatkan presentase adegan pornografi dalam bentuk audio, dalam film *Comic 8 Casino Kings Part 1* menunjukkan presentase 25% sedangkan dalam film *Comic 8 Casino Kings Part 2* mencapai 100%.

KESIMPULAN, KRITIK DAN SARAN

1. Kesimpulan

Dari film *Comic 8 Casino Kings Part 1* ke film *Comic 8 Casino Kings Part 2* ada peningkatan dimana kecenderungan adegan pornografi

dalam bentuk visual yang di tampilkan sudah menurun dari jumlah presentase yang di hasilkan yaitu 87% menjadi 56%, sedangkan dalam kecenderungan adegan pornografi dalam bentuk audio semakin meningkat yaitu dari 25% dalam film *Comic 8 Casino Kings Part 1* menjadi 100% dalam film *Comic 8 Casino Kings Part 2*. Peningkatan kualitas visual sudah membaik dari film part 1 ke part 2 namun dari segi audio penurunan drastis terlihat dimana presentase yang ditampilkan mencapai 100% sehingga dapat disimpulkan kualitas audio atau dialog yang disuguhkan masih banyak mengandung unsur-unsur pornografi.

2. Kritik dan Saran

1. Pada film ini cenderung mementingkan keuntungan secara komersil untuk menarik penonton dengan menyuguhkan adegan pornografi yang seharusnya bisa dihilangkan atau dikemas lebih baik lagi berupa pendidikan seksual.
2. Eksploitasi tubuh perempuan Indonesia seharusnya sudah bisa dihilangkan, namun fakta dalam film ini tidak hanya tubuh perempuan yang dieksploitasi tapi tubuh laki-laki juga. Seharusnya hal ini sudah mampu diminimalisir dengan menyuguhkan konten yang

- mampu menginspirasi seperti mempresentasikan perempuan sebagai sosok/objek yang bisa menginspirasi kaumnya.
3. Di Indonesia konten berbau Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender (LGBT) sangatlah sensitif tapi di film ini LGBT disinggung dalam beberapa *scene*. Meskipun belum ada peraturan yang mengatur tentang hal ini, namun isi sosial tentang LGBT sudah menjadi topik yang serius. Untuk itu pembuat film seharusnya sudah sangat matang dalam melakukan riset sebelum dilakukannya produksi, supaya informasi yang disampaikan dalam film adalah informasi yang benar tanpa menggiring opini dan menyebabkan salah persepsi. Sehingga hal tersebut dapat menjadi edukasi untuk penonton dalam menyikapi permasalahan yang menyinggung LGBT di Indonesia.
 4. Film ini juga tidak lepas dari pelecehan seksual terhadap perempuan.
 5. Pentingnya literasi film di masyarakat supaya lebih selektif dalam memilih tontonan.
 6. Lembaga Sensor Film (LSF) harus lebih tegas dalam menyeleksi film yang akan ditayangkan dari adegan yang mengandung unsur pornografi sehingga layak untuk ditayangkan.
 7. Pembuat film bisa lebih selektif dalam memproduksi sebuah film, bukan hanya sekadar menghibur tapi dapat juga mengedukasi para penontonnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Basri, Hasan. 2000. *Remaja Berkualitas Problematika Remaja dan Solusinya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bungin, Burhan. 2006. *Sosiologi Komunikasi Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Eriyanto. 2011. *Analisis Isi Pengantar Metodologi untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana.
- Haryatmoko. 2007. *Etika Komunikasi, Manipulasi Media, Kekerasan dan Pornografi*. Yogyakarta: Kasinus.
- Krippendoff, Klaus. 1991. *Analisis Isi Pengantar Teori dan Metodologi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Moekijat. 1993. *Teori Komunikasi*. Bandung: Mandar Maju.

Nugroho, Garin dan Dyna Herlina S.
2013. *Krisis dan Paradoks Film
Indonesia 1900-2012*. SET dan
Rumah Sinema.

Jurnal:

Rumyeni, Lubis Evawani Elysa. (2013).
*Remaja dan Pornografi :
Paparan Pornografi dan Media
Massa dan Pengaruhnya
Terhadap Perilaku Siswa Pada*

*Sekolah Menengah Pertama
(SMP) Negeri 25 Kota
Pekanbaru*. Jurnal Charta
Humanika Vol 1 No 1 Desember
2013

Internet:

<https://m.brilio.net/film/4-alasan-comic-8-casino-king-part-2-tidak-panas-ditonton-anak-anak-160325e.html>
diakses 3 September 2016.