

# .. Bab 1 ..

## *Pendahuluan*

### **1.1 Deskripsi Buku Ajar**

Dalam buku ajar yang pertama “Film sebagai Gejala Komunikasi Massa”, dipaparkan konsep dan teori dasar yang berkaitan dengan perspektif (cara memandang) film, baik film sebagai industri, maupun relasi film dengan khalayak (masyarakat), politik, dan budaya. Buku ajar yang kedua ini, berjudul “Film sebagai Proses Kreatif”. Melalui buku ajar ini, mahasiswa diharapkan mempunyai kompetensi tentang ide ide dalam film, sumber-sumber apa yang dipergunakan menyusun cerita (*story*), pilihan genre sesuai sasaran si pembuatnya, dan pada akhirnya mahasiswa dapat mencoba membuat cerita tersendiri. Minimal mahasiswa dapat menyusun skenario sebuah film.

### **1.2 Hubungannya dengan Capaian Pembelajaran**

Buku Ajar ini diharapkan dapat memperkaya pengetahuan mahasiswa tentang bidang Komunikasi Massa, terutama film. Buku Ajar ini diharapkan menjadi bahan ajar dari salah satu Capaian Pembelajaran (CP) yang ada pada Rancangan Pembelajaran Semester (RPS) mata kuliah PENGANTAR ILMU KOMUNIKASI.

Berikut ini penjelasan hubungan antara kandungan (bahan) pembelajaran Film dengan struktur RPS:

### **1.2.1 Relasi dengan Deskripsi Mata Kuliah:**

Mata Kuliah PENGANTAR ILMU KOMUNIKASI ini merupakan mata kuliah dasar yang menjadi landasan untuk memahami cabang ilmu lain, baik yang bersifat analisis maupun praktek. Karena itu isinya mengandung dua perspektif: perspektif teoritis dan perspektif kegiatan. Arah tinjauan teoritik mengarah pada kemampuan mahasiswa untuk memahami gejala komunikasi pada setiap level dan pada setiap bidang. Ada level komunikasi intra pribadi, komunikasi antar pribadi, komunikasi kelompok, komunikasi organisasi, komunikasi massa, komunikasi publik, maupun komunikasi siber. Sedangkan bidang komunikasi meliputi; komunikasi politik, komunikasi budaya, komunikasi kesehatan, komunikasi dan sebagainya. Pada garis teoritik diharapkan bermanfaat merangsang mahasiswa menjadi seorang ilmuwan. Sedangkan garis prakteknya akan membawa mahasiswa melakukan menguasai bidang-bidang komunikasi sebagai profesi.

Manfaat mata kuliah bagi mahasiswa mendasari konsep, pemikiran, prinsip, dan tutorial memahami gejala komunikasi sebagai ilmu maupun kegiatan. Profesi kerja yang membutuhkan ilmu dan keterampilan komunikasi ada 38 bidang yang disebut Mc Luhan paling populer, seperti: menjadi reporter, penulis skenario, menjadi MC, presenter, periklanan, *event organizer*, *publik relation*, dan lainnya.

Capaian Pembelajaran: Mahasiswa mampu memahami dan menguraikan proses, level dan bidang komunikasi berdasarkan prinsip keilmiah dan profesionalitas kinerja.

Keilmuan dan profesionalitas kinerja memiliki kaitan (hubungan) timbal balik. Keilmuan membangun kemampuan berpikir, yang selanjutnya dapat digunakan dalam memahami realitas empiris. Kerangka keilmuan memberikan perspektif,

konsep, dan keseluruhan menilai suatu objek. Kompetensi ini diasumsikan meningkatkan kualitas intelektual seseorang. Semakin tinggi kualitas berpikir seseorang semakin mempunyai potensi sistem konversi kognitif. Dalam Buku Ajar yang pertama telah dibahas apa yang disebut “metabolisme intelektual”, yakni kemampuan seseorang mengolah dan mengelola input menjadi output yang berbeda. Bisa merupakan antitesa, sintesa, maupun celah dari objek awalnya. Contohnya: fenomena sosial politik pada tahun 1965-an dikonversi menjadi cerita yang menarik dalam film “Pengkhianatan G 30 S/PKI”, *Sang Penari (The Dancer)*, *Surat dari Praha*, dan *Senyap*. Peristiwa gerakan komunis atau partai komunis Indonesia memang telah berlalu, namun kita bisa merajutnya dari dokumen-dokumen, hasil riset, dan saksi sejarah. Hanya orang-orang yang memiliki metabolisme intelektual yang baiklah yang dapat mengkonversi fenomena tersebut menjadi cerita dalam film. Hal hal seperti itulah yang bisa menjadi model relasi pengetahuan dengan profesionalitas kinerja. Banyak teori yang mendukung proposisi bahwa kemampuan kinerja itu adalah keterampilan yang bersifat mekanistik, keterampilan hanya bisa berkembang oleh kapasitas intelektual. Kemampuan teknis cenderung sebuah kerja tukang, sementara kemampuan keilmuan merupakan kerja inovatif. Kemampuan inovatif bekerja pada tingkatan ide abstrak, sementara kemampuan teknis cenderung sebagai implementatif.

### **1.2.2 Taksonomi Capaian Pembelajaran (CP) dalam Rancangan Pembelajaran Semester (RSP)**

Dalam Rancangan Pembelajaran terdapat indikator-indikator dari kompetensi yang diharapkan. Buku Ajar ini dipakai untuk memberikan pendalaman pada Capaian Pembelajaran 6 tentang level komunikasi (3) yakni Komunikasi Massa. Indikator CP (3) tersebut sebagai berikut:

- 6.1 Mampu memahami dan menjelaskan gejala komunikasi massa
- 6.2 Mampu menjelaskan fungsi komunikasi
- 6.3 Mampu menjelaskan hubungan komunikasi massa dengan pemberdayaan sosial

Buku ajar tentang Film ini memperdalam indikator CP (6) pada (6.1) pada tingkat pemahaman seperti bagaimana genre film berubah, bagaimana pesan disampaikan dalam film, dan sebagainya. Pada CP 6.2 ditekankan fungsi film sebagai refleksi khalayak, tempat merenung bagi manusia, dan sekaligus sebagai industri kreatif. Pada CP.6.3 pada akhirnya film diharapkan dapat menjadi sarana pemberdayaan sosial (masyarakat).

Konstruksi hubungan Buku Ajar dengan RSP Mata Kuliah PENGANTAR ILMU KOMUNIKASI dapat dilihat dari tabel berikut ini:

<b>Kemampuan Akhir yang direncanakan</b>	<b>Indikator</b>	<b>Kerangka Buku</b>
1. Memahami komunikasi sebagai kegiatan dan komunikasi sebagai ilmu	1.1 Mampu memahami dan menjelaskan komunikasi sebagai kegiatan 1.2 Mampu memahami dan menjelaskan komunikasi sebagai ilmu 1.3 Mampu membedakan komunikasi sebagai kegiatan dan sebagai ilmu	<b>Bab I KOMUNIKASI: Ilmu dan Kegiatan</b> Pendahuluan 1.1. Komunikasi sebagai Kegiatan 1.2. Komunikasi sebagai Paradoks 1.3. Komunikasi Sebagai Ilmu 1.4. Ilmu Komunikasi sebagai Ilmu terapan yang bersifat multi disiplin

		<p>1.5. Kesimpulan                  1.6. Tes soal                  1.7. Referensi</p>
<p>2. Memahami karakteristik keilmuan dan kompetensi komunikasi</p>	<p>2.1 Mampu memahami dan menjelaskan taksonomi komunikasi                  2.2 Mampu memahami dan memberi contoh kompetensi memaknai                  2.3 Mampu menjelaskan kegiatan berkomunikasi menggunakan alat.                  2.4 Mampu menjelaskan dan mempraktekkan komunikasi menggunakan tubuh</p>	<p><b>Bab II Taksonomi Komunikasi</b>  <b>Pendahuluan</b>                  2.1. Ontologi Ilmu Komunikasi                  2.2. Metabolisme Intelektual                  2.3. Macam Media Komunikasi                  2.4. Kemampuan Komunikasi menggunakan Alat                  2.5. Kesimpulan                  2.6. Tes Soal                  2.7. Referensi</p>
<p>3. memahami proses komunikasi</p>	<p>3.1 Mampu menjelaskan elemen elemen komunikasi                  3.2 Mampu memahami dan menjelaskan model model komunikasi                  3.3 Mampu menjelaskan esensi komunikasi</p>	<p><b>Bab III Proses Komunikasi</b>  <b>Pendahuluan</b>                  1. Elemen Komunikasi                  2. Model Komunikasi                  3. Persepsi sebagai inti Komunikasi                  4. Kesimpulan                  5. Tes                  6. Referensi</p>

4 Memahami level komunikasi	4.1 Mampu memahami dan menjelaskan komunikasi dengan dirinya sendiri 4.2 Mampu memahami dan menjelaskan komunikasi dengan orang lain 4.3 Mampu memahami dan menjelaskan komunikasi dalam suatu kelompok	<b>Bab IV Level Komunikasi Pendahuluan</b> 1. Komunikasi Intra Pribadi 2. Komunikasi antar Pribadi 3. Komunikasi kelompok 4. Kesimpulan 5. Tes Soal 6. Referensi
5.memahami level komunikasi (2)	5.1 Mampu memahami dan menjelaskan gejala komunikasi dalam suatu organisasi 5.2 Mampu memahami dan menjelaskan gejala komunikasi publik 5.3 Mampu memahami dan menjelaskan opini publik	<b>Bab V Level Komunikasi (2) Pendahuluan</b> 1. Komunikasi Organisasi 2. Komunikasi Publik 3. Opini Publik 4. Kesimpulan 5. Tes soal 6. Referensi
6. mampu memahami dan menjelaskan level Komunikasi (3)	6.4 Mampu memahami dan menjelaskan gejala komunikasi massa 6.5 Mampu menjelaskan fungsi komunikasi	<b>Bab VI level Komunikasi (2) Pendahuluan</b> 1 Definisi Komunikasi Massa 2 Fungsi Komunikasi Massa

	6.6 Mampu menjelaskan hubungan komunikasi massa dengan pember- dayaan sosial	3 Komunikasi Pembangunan 4 Kesimpulan 5 Tes 6 Referensi
7.mampu memahami dan menjelaskan ruang lingkup bidang komunikasi	7.1 Mampu memahami dan menjelaskan Lingkup Bidang Komunikasi 7.2 Mampu memahami dan praktek bidang <i>public relations</i> 7.3 Mampu memahami dan menjelaskan Komunikasi Kesehatan 7.4 Mampu memahami dan menjelaskan gejala komunikasi politik	<b>Bab VII Bidang Komunikasi</b> <b>Pendahuluan</b> 1. Taksonomi bidang komunikasi 2. <i>Public relations</i> 3. Komunikasi Kesehatan 4. Komunikasi Politik 5. Kesimpulan 6. Tes soal 7. Referensi
8.Mampu memahami dan menjelaskan bidang komunikasi (2)	8.1 Mampu menjelaskan gejala komunikasi budaya 8.2 Mampu menjelaskan gejala Komunikasi Kesehatan 8.3 Mampu menjelaskan gejala komunikasi internasional	<b>Bab VIII Bidang Komunikasi (2)</b> <b>Pendahuluan</b> 1. Komunikasi Budaya 2. Komunikasi Kesehatan 3. Komunikasi Internasional 4. Kesimpulan 5. Test soal 6. Referensi

<p>9.Mampu memahami dan menjelaskan Komunikasi Siber</p>	<p>9.1 Mampu menjelaskan karakteristik komunikasi siber</p> <p>9.2 Mampu memahami dan menjelaskan penggunaan internet</p> <p>9.3 Mampu memahami dan menjelaskan perilaku penggunaan Media</p>	<p><b>Bab IX Komunikasi Siber</b></p> <p><b>Pendahuluan</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1 Karakteristik Komunikasi Siber</li><li>2 Penggunaan Internet di dunia dan di Indonesia</li><li>3 Sosiologi Media Siber</li><li>4 Kesimpulan</li><li>5 Tes Soal</li><li>6 Referensi</li></ol>
<p>10.Mampu membuat analisis isu-isu Komunikasi yang aktual</p>	<p>10.1 Mampu menggunakan teori teori komunikasi membedah isu-isu aktual</p> <p>10.2 Mampu memahami bagaimana pola defusi isu di masyarakat</p> <p>10.3 Mampu memahami dan menjelaskan komunikasi sebagai penentu jarak sosial</p>	<p><b>Bab X Isu-isu Komunikasi</b></p> <p><b>Pendahuluan</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1 TEORI KEGADUHAN</li><li>2 Teori Post Truth (Post-Mo)</li><li>3 Teori konflik dan Konsensus dalam komunikasi</li><li>4 Kesimpulan</li><li>5 Tes Soal</li><li>6 Referensi</li></ol>

.. Bab 2 ..

## *Film sebagai Kajian Keilmuan*

### **2.1 Film sebagai Kajian Keilmuan**

Rachma (2011: xiv) mengurai taksonomi relasi Kajian Media dan Budaya dengan Riset-riset Komunikasi lainnya. Sebagai mata ajaran, Riset Kajian Media dan Budaya merupakan kelanjutan mata ajaran sejenis tetapi lebih bersifat kualitatif dan berfokus pada isi (*content*) media, bahasa, dan teks lainnya. Jika mata ajaran Riset-riset Komunikasi banyak membahas model-model penelitian komunikasi yang lebih bersifat kuantitatif, maka mata ajaran riset Kajian Media dan Budaya ini lebih banyak menggunakan tradisi kualitatif dan kritis.

Kaitannya dengan kajian film, Rachma Ida mendorong tradisi yang kerap digunakan dalam tradisi *Media and Cultural Studies*, seperti analisis tekstual, analisis visual (*image-based research*), film, *video arts*, analisis wacana, dan etnografi penonton. Rachma Ida menyoroiti tradisi penelitian analisis visual dengan menggunakan metodologi visual khusus pada Bab 8 bukunya (2011). Rachma Ida menengarai studi komunikasi visual mulai menjadi tren dalam riset di Indonesia maupun dunia. Rachma Ida

(2011: 84) menegaskan bahwa masyarakat telah masuk dalam kehidupan yang menggunakan simbol-simbol visual. Kerap juga disebut “budaya sosial”, sebagaimana disinyalir Rose (2001) kondisi masyarakat menjadikan visual menjadi bagian dari kehidupannya, bahkan menurut (Missoeff, 1998) modernitas berpusat pada aspek sosial.

## 2.2 Ragam Kajian Film

Berikut deskripsi ragam kajian film yang dapat diambil pelajaran bahwa film dapat dimaknai dari berbagai sudut pandang dan menggunakan pisau bedah yang beragam. Hasil kajiannya pun menjadi bervariasi.

No	Teman Kajian	Hasil Kajian	Sumber
1	Perubahan Pola-Pola Genre (Jane Stokes)	Terdapat ragam teori yang diajukan untuk menjelaskan perubahan pola pola genre, namun secara umum genre (film) mengalami perubahan transformasi. Misalnya Martin Rubin (1999) menemukan fase perubahan genre <i>Thriller</i> menjalani tiga fase berbeda: formatif, klasikal, dan modern. Sementara Hansen (1998) mengutarakan lima tahap perubahan genre film, yakni: <i>eksperimental, klasikal, parodi, dekonstruksi, post modernism</i>	Stokes, J. (2003 ). <i>HOW TO DO MEDIA AND CULTURE STUDIES</i> . London: Sage Publication. Diterjemahkan oleh Bentang Budaya (Yogyakarta) dengan judul yang sama pada tahun 2006
2	Sosiologi Feminisme: Konstruksi	Mengkaji bagaimana perempuan-perempuan Indonesia direpresentasikan	Santoso, WM. (2011). <i>Sosiologi Feminisme:</i>

	<p>Perempuan dalam industri media (Widjajanti M. Santoso)</p>	<p>dalam film Indonesia dan bagaimana ide kesamaan gender dikonstruksi dalam film. Misalnya, tentang film yang oleh sineasnya menggunakan cara pandang atau perspektif perempuan. Misalnya, seorang Raden Ajeng Kartini digambarkan sebagai perempuan pada tahun sebelum kemerdekaan yang digambarkan dalam film memiliki ide-ide futuristik membebaskan diri dari belenggu tradisi yang menempatkan perempuan hanya sebagai barang mainan atau kesenangan kaum laki-laki belaka. Semula emansipasi RA Kartini ini hanya sebatas di kalangan elite aristokrat saja, namun dalam film perjuangannya dielaborasi sebagai perjuangan seluruh rakyat Indonesia</p>	<p><i>Konstruksi Perempuan dalam Industri Media.</i> Yogyakarta: LKiS.</p>
<p>3</p>	<p>Apresiasi Film Indonesia Volume 1 sampai 4 (Muhammad Jufri)</p>	<p>Membahas pasang surut dunia perfilman Indonesia dari berbagai perspektif, mulai dari ketidakberdayaan menghadapi film-film impor, pembajakan VCD, munculnya konvergensi media seperti media sosial,</p>	<p>Jufri, M. (2008). <i>Apresiasi Film Indonesia.</i> Jakarta: Direktorat Pembinaan Film &amp; Rekaman</p>

		dan pemutaran film melalui Televisi. Pasca reformasi merupakan periode paling lesu dalam sejarah film Indonesia disebabkan politik perfilman yang tak kunjung kondusif.	Video.
4.	Sinema Paradoks: Pengantar dan Konteks Kontemporer (I Nyoman Anom Fajaraditya Setiawan)	Mengkaji perkembangan teknologi sinema. Secanggih apapun teknologi pada akhirnya sebuah film lebih ditentukan pada imajinasi. Mengutip animator kawakan dari Jepang, Hayao Miyasaki, <i>"reality is for people that lack imagination"</i> (kenyataan adalah untuk orang yang tidak memiliki imajinasi). Kajian ini cenderung membahas aspek kreatif dalam industri sinema.	Setiawan, INAF. (2018). <i>Sinema Paradoks: Pengantar dan Konteks Kontemporer</i> . Bandung: STIMIK STIKOM INDONESIA
5	Film, ideologi, dan militer: hegemoni militer dalam sinema Indonesia (Budi Irawanto)	Film sebagai karya seni tak lepas dari kepentingan kekuasaan. Dalam sejarah perfilman Indonesia pasang surut produksi film berhubungan dengan situasi politik di suatu masa.	Irawanto, B. (1999). <i>Film, ideologi, dan militer: hegemoni militer dalam sinema Indonesia</i> . Jakarta: Media Presindo.
6	Kajian Sociolinguistik dalam <i>Style</i>	Kebangkitan dunia perfilman Indonesia telah dimulai pada tahun 2000 diawali dengan	Yogatama,A & Nugraheni,Y. (2010).

<p>(Ragam Bahasa) Dialog Film Indonesia (Studi Kasus: Naskah Film Indonesia Tahun 2005 – 2008) Adiprana Yogatama, Yunita Nugraheni</p>	<p>pemutaran film Petualangan Sherina di beberapa bioskop di Indonesia. Suksesnya penayangan film tersebut membangkitkan semangat sineas-sineas muda untuk memproduksi film dalam negeri. Hal ini ditunjukkan pada tahun-tahun selanjutnya dengan marak bermunculan film-film lokal dengan bermacam-macam genre. Tema yang paling sering muncul, seperti yang telah kita ketahui, adalah tema percintaan remaja dan horor. Bak jamur di musim penghujan, kedua tema tersebut tak pelak mendominasi dunia perfilman Indonesia 8 tahun terakhir. Inilah mengapa banyak para kritikus perfilman menyebut Indonesia sebagai negara jamur. Ketika satu tema film meledak di pasaran, dalam hitungan bulan muncul pula film-film ber-genre serupa. Namun, bagaimanakah kualitas film-film tersebut dibandingkan kuantitasnya? Layakkah pula film-film tersebut dikonsumsi oleh</p>	<p>Semarang: Proseding Seminar Nasional dan Internasional Universitas Muhammadiyah</p>
--	--	--

		<p>masyarakat? Pantaskah jika beberapa film tersebut menerima penghargaan?</p> <p><b>Metode:</b> Penelitian ini akan menerapkan metode deskriptif-kualitatif. Disebut deskriptif karena merupakan metode penelitian yang mendeskripsikan sebuah situasi atau area permasalahan secara sistematis, faktual dan akurat (Isaac dan Michael, 1971:42). Penelitian ini juga disebut kualitatif dikarenakan tidak bergantung pada statistik data dan jumlah data yang ada dimunculkan untuk mendeskripsikan fenomena yang diteliti. <b>Hasil:</b> Dari sepuluh film diambil 4 sampel yaitu "Gie", "Ekskul", "Nagabonar Jadi 2", dan "Fiksi". Keempatnya merupakan peraih penghargaan Film Terbaik FFI di tahunnya masing-masing. Dari keempat film tersebut penulis menilai film Gie sebagai film yang terbaik yang baik dan layak ditonton oleh semua umur. Khusus untuk anak-anak mungkin tetap masih diperlukan bimbingan orang</p>	
--	--	--	--

		<p>tua. Terutama dalam menjelaskan cerita yang berkaitan dengan sejarah bangsa Indonesia. Alasan film "Gie" dianggap penulis paling baik dan layak ditonton adalah berdasarkan analisis yang penulis paparkan. Yaitu bahwa film ini memiliki <i>style</i> bahasa yang paling lengkap dibanding film-film yang lain. Selain itu fungsi bahasa serta domain yang terdapat dalam film ini juga lebih banyak. <b>Simpulan:</b> Penulis berpendapat bahwa semakin banyak dan lengkap domain dan fungsi bahasa terdapat dalam sebuah film maka film tersebut akan mampu merangkul semua kalangan. Penulis menemukan bahwa film-film yang meraih penghargaan Piala Citra FFI tidak selalu laku di pasaran, begitu pula sebaliknya. Karena penghargaan seputar film itu sendiri masih selalu diliputi dengan kontroversi.</p>	
7.	Representasi muslim Arab dalam film-film	Penelitian ini membahas representasi identitas Muslim Arab dalam film-film Hollywood, melalui tiga film	Rahayu, M. (2015) <i>Representasi muslim Arab dalam film-</i>

<p>Hollywood: analisis wacana kritis muslim other dalam sinema Hollywood (Mundi Rahayu)</p>	<p>yang diproduksi sebelum dan sesudah peristiwa pemboman 11 September 2001. Disertasi ini menyodorkan permasalahan representasi identitas Muslim Arab, melalui wacana barbarisme, polarisasi identitas Muslim Arab dan identitas perempuan Muslim Arab. Kajian ini bertujuan untuk memahami politik representasi identitas Muslim Arab yang dilakukan oleh sinema Hollywood, dengan berbasis pada pembacaan tiga film Hollywood <i>The Siege</i> (1998), <i>Kingdom of Heaven</i> (2005) dan <i>Syriana</i> (2005). Kajian ini menggunakan pendekatan kajian budaya dan analisis wacana kritis. Kajian budaya sebagai sebuah pendekatan menekankan analisis kritis praktik representasi identitas. Analisis wacana kritis Fairclough membagi analisis dalam tiga tataran, mikro, mezo dan makro. Pada tataran mikro memfokuskan pada teks verbal dan gambar film. Untuk analisis teks gambar bergerak, CDA Theo van Leeuwen</p>	<p><i>film Hollywood: analisis wacana kritis muslim other dalam sinema Hollywood. Doctoral thesis, Universitas Gadjah Mada.</i></p>
---	--	---

		<p>digunakan. Yang kedua, tataran makro atau konteks sosial, menganalisis konteks sosial suatu teks. Analisis tingkat mezo atau analisis wacana, yakni analisis yang menghubungkan antara teks dan konteks sosial. Temuan penelitian ini sebagai berikut. Pertama, Muslim Arab di-representasikan secara berbeda dalam wacana Muslim barbar pada ketiga film</p>	
8	<p>Pengaruh Orde Baru terhadap Narasi Film Hiburan dan Kepe-nontonan di Indonesia Selama Tahun 2016 (Tanggul Banjaransari)</p>	<p>Selama 18 tahun masyarakat Indonesia (khususnya penonton film) tidak diperintah oleh pemerintah Orde Baru ternyata masih memberikan pengaruh kepada film dan proses kepenontonannya. Termasuk dalam film secara birokratis peredarannya, konten dan konteks film-film diproduksi, hingga kondisi atau bentuk penontonnya. Sebenarnya kajian-kajian atau penelitian mengenai dampak Orde Baru terhadap film sudah banyak dilakukan, lebih banyak pada persoalan struktur kelembagaan yang membidangi aktivitas film dan narasi film bertema</p>	<p>Banjaransari, T.(2017). Pengaruh Orde Baru Terhadap Narasi Film Hiburan dan Penonton di Indonesia Selama Tahun 2016. <i>Jurnal Layar</i>, Vol 4(2) : 91-107</p>

		nasionalisme. Tetapi, pengaruh Orde Baru tidak hanya berhenti pada bentuk-bentuk yang verbal. Melainkan sampai menyelinap pada film-film yang secara kasat mata tidak menampilkan isu-isu yang berhubungan dengan politik, semangat perjuangan atau nasionalisme, maupun karakter pejuang (militer).	
9	Produksi Film Pendek "Like And Dislike " Menggunakan Sistem Multimedia (Pandu Utomo,et al)	Produksi Film Pendek "Like And Dislike" Menggunakan Sistem Multimedia diharapkan dapat menjadi referensi dan informasi dalam memproduksi sinema atau film indie sebagai fungsi edukasi, sebagai suatu bukti penerapan ilmu IT multimedia.	Utomo, P et al. (2015). <i>Jurnal Penelitian Engineering dan edukasi.</i>
10	Revitalisasi Film Sastra dalam Pengembangan Budaya Bangsa (Ali Imron Al-Ma'ruf)	Hasil penelitiannya adalah: (1) eksistensi film sastra dalam pembangunan budaya bangsa ( <i>cultural engeneering</i> ) antara lain dalam mempresentasikan kesaksian tentang keadaan masyarakat (kehidupan sosial) pada zamannya, memberikan kesaksian akan pikiran dan perasaan yang hidup dalam masyarakat (kehidupan budaya), dapat mengembangkan rasa	Al-Ma'ruf, AI. (2012). <i>Revitalisasi Film Sastra Dalam Pengembangan Budaya Bangsa.</i> Konferensi Internasional Kesusastraan XXII UNY-HISKI, 2012: 113-123

		<p>empati dan toleransi, mampu membuat penontonnya mengenal dirinya sendiri melalui tokoh-tokohnya; (2) film sastra Indonesia yang berpotensi dalam upaya pembangunan budaya bangsa antara lain novel <i>Badai Pasti Berlalu</i> (1980-an), <i>Detik-detik Cinta Menyentuh</i> karya Ali Shahab (1986), <i>Kadarwati Wanita dengan Lima Nama</i> karya Pandir Kelana (1992), <i>Ronggeng Dukuh Paruk</i> karya Ahmad Tohari (<i>Srintil Sang Primadona</i>, 1992/<i>Sang Penari</i>, 2011), <i>Si Doel Anak Sekolahan</i> (1993), <i>Perempuan Berkalung Surban</i> (2007), <i>Ayat-Ayat Cinta</i> (2008), <i>Ketika Cinta Bertasbih</i> (2010) karya Habiburrahman Elshirazy, <i>Laskar Pelangi</i> karya Andrea Hirata (2010), <i>Sang Pencerah</i> (2011); (3) revitalisasi film sastra Indonesia dalam pembangunan budaya bangsa dimungkinkan antara lain mengingat film sastra sebagai media massa akan dapat memerankan fungsi (a) memberi informasi, (b) mendidik, (c) menghibur, (d) memengaruhi,</p>	
--	--	---	--

		(e) membimbing, dan (f) mengkritik. Kelebihan film sastra terletak pada aspek kemanfaatan yang menawarkan nilai-nilai kehidupan baik sosial, kultural, moral, religius, maupun psikologis sekaligus daya pikatnya dalam menghibur penontonnya; menyampaikan keunggulan kultural tanpa menggurui, enak ditonton, dan menghibur; dan mengingat masih rendahnya minat membaca sastra di kalangan masyarakat kita, maka film sastra dapat menjadi alternatif media yang menjembatani masyarakat dalam apresiasi karya.	
--	--	---	--

*Sumber: data primer hasil riset*

### **2.3 Jenis Film Secara Umum**

Wayan Widharma (2017) membagi jenis film menjadi 3, yakni: (1) film dokumenter, (2) film fiksi, dan (3) film non dokumenter.

Pembagian tersebut berdasarkan karakteristik yang khas dari sebuah film. Film dokumenter cenderung menyajikan sebuah fakta, tidak menciptakan cerita sendiri, tokoh, atau kejadian, melainkan hanya merekam peristiwa yang faktual (benar-benar terjadi). Struktur film umumnya sederhana agar penonton dapat dengan mudah memahami apa yang hendak disampaikan. Cara membuat film dokumenter ada: (1) dengan merekam secara langsung. Peristiwa- peristiwa yang terjadi secara tiba tiba dapat diabadikan

dengan kamera yang menyatu dengan alat komunikasi berupa *cellular phone* (handphone). Saat ini kualitas kamera yang menyatu dengan handphone sudah sangat layak untuk mengambil gambar bergerak dengan bagus. Tak heran bila peristiwa peristiwa bencana yang datang tiba tiba kemudian muncul videonya di Televisi berkat bidikan individu dalam masyarakat. Film dokumenter umumnya berdurasi pendek, dibuat untuk kepentingan penelitian ilmiah, membuat berita, membuat *company profile* (profil perusahaan), atau sekedar sebagai arsip kenangan pribadi; (2) dengan perencanaan yang sistematis. Misalnya film dokumenter yang dibuat sebagai *features*, membutuhkan skrip atau skenario sederhana karena akan menjadi pesan yang bercerita. Dokumen kehidupan binatang di hutan belantara acap kali menjadi *features* yang menarik ketika disusun dengan deskripsi yang bagus. Misalnya film tentang kerasnya kehidupan di Hutan Amazon Amerika, gambar-gambar dapat diedit sehingga paparannya seperti sebuah cerita; bagaimana Harimau mengendap-endap mengintai babi hutan yang sedang mengais ubi jalar di sebuah tegalan, kemudian sang babi mengetahui calon pemangsanya itu dan lari tunggang langgang. Harimau pun mengejar dengan sekuat tenaga. Widarma menyatakan film dokumenter juga bisa dibuat dengan merekonstruksi ulang peristiwa atau kejadian yang telah berlalu. Dalam hal ini pembuatannya sama dengan pembuatan film cerita (fiksi), membutuhkan persiapan teknis yang tak kalah detail seperti halnya pembuatan film fiksi.

Menurut Widharma (2017) ada beberapa hal yang harus diperhatikan jika ingin membuat film dokumenter secara langsung:

1. Lakukan riset secara mendalam, karena apa yang akan kita filmkan ini berhubungan dengan peristiwa yang mungkin tidak akan terulang lagi. Jadi pastikan benar benar memahami secara mendalam peristiwa tersebut.

## Film sebagai Proses Kreatif

2. Selalu siapkan kamera untuk menangkap momen-momen penting. Itu sebabnya mengapa pembuat film dokumenter menggunakan kamera yang kecil, sederhana dan selalu siap digunakan.
3. Sediakan tempat penyimpanan data yang besar. Mungkin proses pengambilan gambar bisa berlangsung selama berbulan-bulan atau mungkin bertahun-tahun.

Sedangkan karakter film cerita (fiksi) adalah umumnya dibuat berdasarkan ide imajinasi belaka. Namun demikian ada juga film fiksi yang diilhami peristiwa factual (*true story*) atau kisah nyata. Namun, tetap tidak dapat menghilangkan aspek karangan. Kemudian ada plot, cerita, tokoh, dan setting (waktu, tempat, dan lainnya).

Film eksperimental biasanya dibuat berdasarkan prinsip prinsip di luar kerja industri film yang *mainstream*. Struktur film sangat ditentukan oleh pandangan subjektif dari pembuatnya.

Ketiga jenis film ini, acap kali saling beririsan sebagaimana grafis berikut ini:



Sumber: Widharma (2017)

## 2.4 Area Penelitian Visual

Rachmah Ida (2011: 86) merujuk pada Gillian Rose (2001) mendeskripsikan tiga area penelitian visual berdasarkan sudut pandang atau posisi yang diambil oleh peneliti. Posisi tersebut antara lain:

1. *Site of Self*, di sini peneliti bertindak sendiri untuk melakukan interpretasi, pemaknaan, dan pemahaman terhadap objek visual yang diamati. Dengan kemampuan analisis kritisnya peneliti membaca dan men-*decode* atau mengurai makna satu per satu dari komposisi komposisi yang membentuk dan diletakkan pada objek gambar visual yang ada. Metode atau *tools* untuk menganalisisnya bisa dengan analisis isi, semiotika, atau analisis tekstual lainnya.
2. *Site of Production*, area penelitian visual cenderung untuk mengurai produksi atau pembuatan gambar visual. Seperti melihat “*genre*” atau bentuk bentuk gambar berdasarkan kategori tertentu misanya lukisan, mural dinding, dan sebagainya. Pertanyaan penelitian di area ini misalnya: Siapa yang membuat? Untuk siapa gambar visual dibuat? Mengapa dibuat? Kapan dibuat? Peristiwa apa yang menjadi konteks gambar tersebut? Pendekatan metodologi yang dipakai untuk meneliti area ini bisa menggunakan etnografi atau menggunakan kajian analisis wacana.
3. *Site of Audience*, area penelitian ini mencari tahu bagaimana khalayak membaca dan memaknai gambar gambar visual yang di-*display*, disirkulasikan, dan dipamerkan kepada khalayak. Penelitian ini melihat bagaimana khalayak mengambil posisi atau pijakan melihat visual tersebut dan bagaimana khalayak menggantikan gambar visual dengan teks-teks lain yang ada di sekitarnya atau *intertextuality*. Pertanyaan-pertanyaan penelitian yang bisa diajukan antara lain: siapa yang memaknai gambar tersebut? Bagaimana khalayak tersebut

menginterpretasi? Bagaimana memaknai gambar? Apa kenikmatan gambar yang dimiliki oleh khalayak? Metodologi yang bisa dipakai adalah psikoanalisis, etnografi khalayak, dan analisis penerimaan (*reception analysis*) yang biasa dipakai dalam tradisi *media studies*.

## REFERENSI

- Al-Ma'ruf, AI. (2012). *Revitalisasi Film Sastra Dalam Pengembangan Budaya Bangsa* Konferensi Internasional Kesusastraan XXII UNY-HISKI, 2012: 113-123
- Banjarsari, T. (2017). *Pengaruh Orde Baru Terhadap Narasi Film Hiburan dan Penonton di Indonesia Selama Tahun 2016*. Jurnal LayaR, Vol 4(2) : 91-107
- Ida, R. (2011). *Metode Penelitian Kajian Media dan Budaya*. Surabaya: Pusat Penerbitan dan Percetakan Unair (AUP).
- Irawanto, B. (1999). *Film, Ideologi, dan Militer: Hegemoni Militer dalam Sinema Indonesia*. Jakarta: Media Presindo.
- Jufri, M. (2008). *Apresiasi Film Indonesia*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Film & Rekaman Video.
- Mirzoeff, N. (1998). *An Introduction to Visual Cultural*. London: Routledge.
- Rahayu, M. (2015) *Representasi Muslim Arab dalam Film-Film Hollywood: Analisis Wacana Kritis Muslim other dalam Sinema Hollywood*. Doctoral thesis, Universitas Gadjah Mada.
- Rose, G. (2001). *Visual Methodology*. London: Sage Publication.
- Santoso, WM. (2011). *Sosiologi Feminisme: Konstruksi Perempuan dalam Industri Media*. Yogyakarta: LKiS.
- Setiawan, INAF. (2018). *Sinema Paradoks: Pengantar dan Konteks Kontemporer*. Bandung: STIMIK STIKOM INDONESIA
- Stokes, J. (2003 ). *How To Do Media And Culture Studies*. London: Sage Publication. Diterjemahkan oleh Benteng Budaya (Yogyakarta) dengan judul yang sama pada tahun 2006

- Utomo, P et al. (2015). *Jurnal Penelitian Enggineering dan edukasi*
- Yogatama,A & Nugraheni,Y. (2010). *Semarang: Proseding Seminar Nasional dan Internasional Universitas Muhammadiyah.*
- Widharma, IW. (2017). *3 Jenis Film (Dokumenter, Fiksi, dan Eksprimental.* Diakses dari <http://csinema.com/3-jenis-film/>.

## .. Bab 3 ..

# Genre Film

### 3.1 Pengertian

Rachma Ida (2011:96) mendefinisikan “genre” sebagai pola-pola atau bentuk-bentuk (*styles*) dan struktur struktur yang menunjukkan produk produk seni individu, dan yang menjelaskan konsekuensi atau hubungan produksi seni atau film oleh pembuat seni tersebut, dan pembacaannya oleh penonton. Elemen elemen “genre” terdiri atas, *setting* atau latar, ikonografi, cerita (naratif) dan bentuk teks (*style text*).

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), genre dimaknai sebagai jenis, tipe, kelompok sastra atas dasar bentuknya. Jadi bila dihubungkan dengan karya film, genre berurusan dengan kategori film berdasarkan karakteristik tertentu. Genre terbentuk melalui konvensi, tidak ada ukuran yang baku. Istilah genre dipergunakan dalam analisis seni dan budaya yang sangat luas. Masing-masing memiliki argumen atau alasan untuk menggeneralisir suatu karya seni dan budaya tertentu masuk dalam kategori suatu genre. Bahkan acap kali bila suatu karya mengandung banyak dimensi, muncul yang disebut genre gabungan atau kombinasi banyak genre.

Dalam ungkapan bahasa Inggris, genre didefinisikan dengan banyak cara, antara lain:

1. A kind of literary or artistic work
2. A *style* of expressing yourself in writing
3. An expressive *style* of music
4. A class of art (or artistic endeavor) having a characteristic form or technique
5. A *style* of painting, sculpture, or other imitative art, which illustrates everyday life and manners
6. Kind; genus; class; form; *style*; especially in literature

Dengan demikian, intinya dari genre itu berhubungan dengan bentuk, gaya, klasifikasi atau kategorisasi. Dengan demikian,

### 3.2 Macam Genre

Marcel Danesi (2010: 134) membagi film ke dalam tiga kategori utama, yakni: film fitur, dokumenter, dan animasi. Film fitur merupakan karya fiksi, yang spektrumnya selalu berupa narasi, yang dibuat dalam tiga tahap. Tahap pra-produksi, dibuat ketika skenario diperoleh. Skenario ini bisa berupa adaptasi dari novel atau cerita pendek, atau karya cetakan lainnya. Bisa juga sebuah skenario ditulis secara khusus yang memang untuk dibuat filmnya. Tahap produksi merupakan masa berlangsungnya pembuatan film. Tahap terakhir atau *post-production* adalah tahap editing ketika semua bagian film selesai dan disusun menjadi suatu kisah yang menyatu.

Film dokumenter merupakan film non fiksi yang menggambarkan situasi kehidupan nyata dalam situasi yang apa adanya, tanpa persiapan, langsung pada kamera atau wawancara. Film dokumenter kerap kali diambil skrip dan jarang sekali ditampilkan di gedung bioskop, namun sering kali tampil di televisi. Dokumenter dapat diambil dari lokasi pengambilan apa adanya, atau disusun secara sederhana dan bahan bahan yang sudah diarsipkan.

Animasi adalah teknik pemakaian film untuk menciptakan ilusi gerakan dari serangkaian benda-benda dua atau tiga dimensi. Pembuatan film animasi secara tradisional biasanya bersamaan dengan penyusunan *story board*, yaitu serangkaian sketsa yang menggambarkan bagian penting dari cerita. Sketsa tambahan dipersiapkan kemudian untuk memberikan ilustrasi latar belakang, dekorasi, serta tampilan dan karakter tokohnya. Pada saat ini, hampir semua film animasi dibuat secara digital dengan komputer.

Danesi membagi genre film secara tradisional ke dalam 18 bentuk, yaitu:

1. Drama Kriminal
2. Fiksi Ilmiah
3. Animasi
4. Komedi
5. Drama Karakter
6. Drama sejarah
7. Dokumenter
8. Detektif
9. Suspense
10. Moneter
11. Horor
12. Musik
13. Perang
14. Aksi petualangan
15. *Noir*
16. *Western*
17. Roman
18. Melodrama

Menurut Danesi (2010: 161), sejak tahun 1950-an, industri film telah membuat pola genre tersendiri, yakni:

1. Film tentang pemberontakan orang muda
2. Film petualangan spionase

3. Komedi romantis
4. Fiksi ilmiah
5. Film slaser
6. Film music Rock
7. Film bertema Afrika-Amerika
8. Film berbahasa Spanyol
9. Film bertema kedatangan zaman baru
10. Film anti perang
11. Film pedang dan sihir
12. Film bencana
13. *Thriller* kiamat
14. Blockbuster

Menurut *International Design School* (2015), dari sekian banyak genre film di dunia, ada kecenderungan modus pembuatan film berdasarkan rating penonton. Film yang mendapat perhatian biasanya akan diproduksi kembali dengan karakteristik yang sama atau mirip. Genre film yang kuat menurut rating penonton tersebut adalah:

1. Action: cenderung diproduksi dengan dana yang besar, memiliki *stunt-stunt* besar, ada banyak adegan pengejaran, perkelahian, dan sebuah krisis. Dari segi sinematografi memiliki *pacing* yang cepat, dan ada seorang pahlawan yang melawan orang-orang jahat.
2. Petualangan: cerita cenderung seru, dengan pengalaman yang baru atau visual yang menarik, cukup mirip dengan genre film action, biasanya genre film ini memiliki sekuel atau prekuel. Tema biasanya pencarian sesuatu seperti misalnya harta karun, epik-epik di hutan dan gurun, dan juga film-film disaster.
3. Komedi; Memiliki plot yang *light* (ringan, *pen*), didesain untuk membuat audiens tertawa dan terhibur. Ada juga sub-

genre dari komedi yaitu slapsticks, spoof, parodi, komedi romantis dan masih banyak lagi.

4. Kejahatan dan Gangster; Kejahatan (gangster) film dikembangkan pada tindakan jahat penjahat atau mafia, khususnya pencuri uang atau preman kejam yang beroperasi di luar hukum, mencuri dan membunuh jalan melalui hidup. Genre film kriminal dan gangster sering dikategorikan sebagai genre film noir atau film detektif-misteri –karena mendasari kesamaan antara bentuk-bentuk sinematik. Kategori ini berisi deskripsi dari berbagai ‘pembunuh berantai’ film.
5. Drama; Biasa menggambarkan karakter realistis, *setting*, situasi kehidupan, dan cerita yang melibatkan pengembangan karakter yang kuat dan interaktif. Biasanya, mereka tidak fokus pada efek khusus, komedi, atau tindakan.
6. Epos/Historical; Epos termasuk drama kostum, drama sejarah, film perang atau aktivitas abad pertengahan. Epos mengambil tokoh sejarah atau peristiwa yang dibayangkan, mistis, legendaris, atau heroik. Genre film ini menambahkan *setting* mewah dan kostum mewah, disertai dengan kemegahan dan visual yang luas, ruang lingkup dramatis, nilai-nilai produksi yang tinggi, dan background musik yang tematik.
7. Horror; Film horor dirancang untuk menakut-nakuti dan untuk memanggil ketakutan terburuk kita yang tersembunyi. Dibuat untuk menakutkan, final yang mengejutkan dan menghibur kita pada saat yang sama dalam pengalaman katarsis.
8. Musikal/Tarian; adalah bentuk sinematik yang menekankan nilai skala penuh atau lagu dan tarian rutin secara signifikan (biasanya dengan pertunjukan musik atau tari yang terintegrasi sebagai bagian dari narasi film). Dalam genre film ini, film-film berpusat pada kombinasi musik, tari, lagu atau koreografi.
9. Science Fiction; Sci-fi sering visioner dan imajinatif, lengkap dengan pahlawan, alien, planet-planet yang jauh, pencarian

yang tidak mungkin, tempat yang fantastis, penjahat gelap dan bayangan besar, teknologi futuristik, pasukan tak dikenal dan diketahui, dan monster yang luar biasa, baik yang dibuat oleh ilmuwan gila atau malapetaka nuklir.

10. Perang; Film perang (dan film anti-perang) cenderung horor dan memilukan, biasanya melawan bangsa dan umat manusia di darat, laut, atau di udara.
11. Westernes; Western adalah genre mendefinisikan utama dari industri film Amerika, mereka adalah salah satu yang tertua, genre paling abadi dengan plot yang sangat dikenali, elemen, dan karakter (senjata, kuda, kota berdebu dan jalan, koboi, Indian, dll).

### **3.3 Perubahan Genre**

Genre film cenderung berubah-ubah menyesuaikan diri atau beradaptasi dengan situasi dan kondisi masyarakatnya juga zamannya. Nick Lacey (2006: 142) menyatakan bahwa genre (termasuk genre film tentunya) sebagai sebuah struktur bersifat dinamis. Disebabkan perkembangan masyarakatnya.

Sebagai contoh, Kajian Karis Singgih Angga Permana (2014) terhadap film *Jelangkung*, menemukan perubahan perubahan genre dalam film horor. Sebagai film horor Indonesia pasca orde baru, film *Jelangkung* (2001) menunjukkan berbagai karakteristik yang berbeda dengan film-film pendahulunya di masa orde baru. Tampak bagaimana sineas menggunakan variasi-variasi yang dulunya tidak mampu dibuat karena ketatnya regulasi dan peraturan yang ada di masa orde baru. Hal ini juga menunjukkan bagaimana kondisi sosial politik memengaruhi bagaimana dibuatnya sebuah film –dalam segi cerita, karakter, dan lain sebagainya.

Segi karakter sebagai film horor menunjukkan karakter “The Monster” sebagai konvensi dalam genre film horor. Sebagai salah satu film ber-genre horor, karakter the monster hadir di dalam film horor meneror kehidupan Ferdi dan kawan-kawan. Di dalam film

Jelangkung (2001), karakter the monster diwakili dengan hadirnya beberapa makhluk supranatural. Makhluk tersebut adalah hantu anak kecil, suster ngesot, dan boneka jelangkung yang dapat melayang dan bergerak dengan sendirinya. Berdasar segi *style*, beberapa aspek *mise-en-scene* dan teknik sinematografi yang dapat diasosiasikan dengan genre horor digunakan di dalam film Jelangkung (2001). Aspek tersebut antara lain *makeup*, *lighting*, dan teknik pengambilan gambar. Penggunaan *heavy makeup* digunakan sedemikian rupa untuk menciptakan tampilan menyeramkan – hantu, luka-luka, dan lain sebagainya. Dalam segi *lighting*, efek siluet untuk mengomunikasikan nuansa seram kepada penonton, arah pencahayaan *underlighting* untuk menciptakan *dramatic horror effects* pada suatu *scene*, serta penggunaan teknik *low-keylighting* yang dipakai pada *scene-scene* suram atau misterius, dipakai juga di dalam film Jelangkung (2001). Bahkan penggunaan siluet menjadi *style* dominan dan banyak sekali digunakan di dalam film. Aspek terakhir yang ketiga, adalah penggunaan teknik pengambilan dengan jarak yang dekat (*medium close up*, *close up*, *big close up*, dan *extreme close up*) menjadi teknik yang sering digunakan untuk memperlihatkan ekspresi takut, cemas, dan tegang dari karakter yang ada di dalam film.

### **3.4 Kombinasi Genre**

Oleh karena hampir muskil sebuah film hanya berisi sebuah genre, maka yang terjadi adalah kombinasi dari berbagai genre. Mengkombinasikan bermacam-macam genre berarti juga sebuah upaya untuk menampung preferensi menonton film dari masyarakat agar tidak hanya fanatik pada satu genre saja. Istilah yang populer di kalangan sineas film dari kombinasi film adalah *genre mixing*.

Kombinasi genre menempatkan film dengan satu karakter genre yang dominan dan karakter lain sebagai pendukung. Ada juga yang memisahkan dalam suatu film terdiri dari genre induk primer dan genre induk sekunder (Devita, 2013: 266).

Ada beberapa kemungkinan kombinasi antara genre primer dan sekunder sebagai berikut:

**Tabel Kemungkinan Kombinasi Genre Film**

<b>Genre Induk Primer</b>	<b>Genre Induk Sekunder</b>
Action	Petualangan, Horror, detektif
Drama	Komedi, Horror, Perjalanan
Epic Sejarah	Religi, Silat, Super hero
Fantasi	Action, Science fiction, Hero
Science Fiction	Petualangan, Horror, Hero
Horor	Melodrama, Bencana, Thriller
Komedi	Drama, Horror, Supernatural
Kriminal dan Gengster	Detektif, Perjalanan, Super hero
Musikal	Biografi, Roman
Petualangan	Horror, Bencana, Perjalanan
Perang	Roman, Biografi

## REFERENSI

- Danesi, M. (2010). *Pengantar Memahami Semiotika Media*. Yogyakarta: Jalasutra
- Devita, Francisca. 2013. "Wreck It Ralph": *Studi Genre Pada Film Disney Animation Studios*. *Jurnal E-Komunikasi*, Vol.1, No.2. Diakses dari <<http://studentjournal.petra.ac.id/index.php/ilmu-komunikasi/article/download/911/811>>
- Ida, R.(2011). *Metode Penelitian : Kajian Media dan Budaya*. Pusat Penerbitan dan Percetakan Universitas Airlangga.
- International Design School. (2015). *Jenis-Jenis Genre Film Utama*. Diakses dari <https://idseeducation.com/articles/jenis-jenis-genre-film-utama/>
- Lacey, N. (2000). *Narrative and Genre: Key Concept in Media Studies*. London: Macmillan Press
- Permana, KSA. (2014). *Analisis Genre Film Horror Indonesia Dalam Film Jelangkung (2001)*. *Jurnal Commonline*, Volume 3(3): 559-564

.. Bab 4 ..

## *Sumber Cerita Film*

### **4.1 Alasan Membuat Film**

Cerita film dibuat dengan alasan supaya mendapat perhatian masyarakat (penonton). Alasan orang bersusah payah pergi ke bioskop dan membeli karcis tentu semata-mata untuk mendapat hiburan atau dirinya terhibur. Meskipun ada banyak fungsi film selain menghibur (*enjoyable entertainment*), seperti memberi informasi, mendidik, menyadarkan (persuasif) dan lainnya, namun tujuan utamanya adalah untuk mendapatkan hiburan. Kalau hanya sekedar memperoleh informasi, mungkin media sosial dan media *on-line* lebih potensial menyuplai kebutuhan itu. Juga bisa dengan gratis mendapatkannya dari pemberitaan televisi, radio, maupun media cetak.

Menurut Ariel Heryanto (2017), orang menonton film cenderung karena alasan menyukai film tersebut. Hal tersebut berkaitan dengan hukum pasar, menyukai (preferensi) berarti menentukan pilihan dari kebutuhan yang tersedia. Banyak film dibuat dengan ide yang bagus, namun belum tentu menarik minat masyarakat untuk menonton. Film yang benar-benar keluar dari filter peminatan itulah yang akan ditonton. Menurut Guru Besar

asal Salatiga yang kini bermukim di Australia ini, antara film dengan realitas sosial mempunyai relasi (keterkaitan). Dalam analisisnya di atas, Haryanto hanya menyebutkan secara eksplisit bahwa relasi yang paling kuat antara film dengan penyokong modal yang membiayai pembuatan film tersebut. Para pemodal memiliki perspektif ekonomi ketika melihat film semata mata hanya sebagai industri, komoditas untuk diperdagangkan (ditonton). Orang menonton film, menurut Ariel Haryanto berhubungan dengan apa yang disukai.

Dalam perspektif teoritis, kesukaan (preferensi) juga akibat dari proses pengondisian yang terus menerus. Teori pengondisian (*conditioning theory*), menyatakan bahwa proses menjadi suka disebabkan pengulangan-pengulangan terpaan pesan. Dalam ungkapan Jawa *weting tresna jalaran kulina, bisa amargo kulina*. Mungkin awalnya terpaksa menonton suatu film karena tidak ada pilihan, namun sesuai berjalannya waktu menimbulkan ketertarikan.

Sofiyanjaja (2018) menulis 5 alasan menonton film di bioskop: (1) film yang diadaptasi dari novel, (2) memiliki kesamaan dengan film tersebut, (3) suka sama genrenya atau aktornya, (4) sensasi menonton bersama sama, (5) refreshing atau menemani teman.

Meskipun tulisan di atas hanya berdasarkan opini subjektifnya, namun sangat layak untuk ditelusuri melalui penelitian survei, tentang alasan- alasan masyarakat menonton film. Data penelitian seperti itu sangat penting untuk industri film, supaya dalam proses produksinya mengikuti selera masyarakat. Alasan menonton film yang utama adalah karena film diadaptasi dari novel, kiranya cukup masuk akal, sebab dalam beberapa tahun terakhir, film-film yang diadaptasi dari novel cukup mendapat apresiasi dari masyarakat. Misalnya, film *Laskar Pelangi* yang meraup penonton 4,7 juta lebih atau *Ayat- Ayat Cinta* yang meraup penonton 3,5 juta lebih.

## **4.2. Macam Sumber Cerita**

### **4.2.1 Adaptasi Novel**

Pada tahun 1980an, banyak film yang merupakan adaptasi dari novel atau komik yang sukses di pasar, seperti film *Cintaku di Kampus Biru*, *Roda Roda Gila*, dan *Sirkuit Kemelut*. Diangkat dari trilogi novel Ashadi Siregar, dosen Ilmu Komunikasi Fisipol Universitas Gadjah Mada Yogyakarta. Novel-novel Mira W, Motingge Busye, Deddy D Iskandar, dan beberapa novelis lainnya menjadi terkenal setelah novelnya difilmkan. Di sini ada hubungan timbal balik antara siklus produksi novel-film. Novel menjadi lebih terkenal setelah difilmkan dan setelah orang menonton film menimbulkan rasa penasaran untuk membaca novelnya. Demikian juga film yang diangkat dari cerita novel yang sudah terlebih dahulu dikenal, maka menyebabkan orang yang telah membaca novelnya juga penasaran ingin tahu menonton filmnya.

Siklus novel- film ini oleh Ali Imran al-Ma'ruf (2012: 113-123) disebut sebagai film sastra. Ma'ruf menyatakan nilai-nilai kultural yang disampaikan dengan media sinema niscaya akan mampu menampilkan keterpaduan manusia (karakter), ruang, dan waktu dalam aneka ragam peristiwa kehidupan sebagai pencerminan pengalaman dan manusia mencapai kesempurnaan seperti terlihat dalam perkembangan budaya dan peradabannya. Revitalisasi pembangunan budaya bangsa melalui film sastra dapat dibuat dengan dimensi dramatik dan estetik yang memikat dan dapat bermanfaat sebagai metode kognitif dan afektif yang efektif, bahkan aspek psikomotorik dapat pula terangkum dalam satu langkah sekaligus. Sebagai ilustrasi, sampai saat ini sudah ada beberapa karya sastra khususnya novel yang difilmkan dan sempat mendapat sambutan positif dari masyarakat di samping cukup sukses dari aspek bisnis hiburan. Beberapa novel yang pernah difilmkan tersebut antara lain *Si Doel Anak Sekolahan* garapan Rano Karno (1993) yang mendapat sambutan luar biasa dari

khalayak penonton dan dari segi bisnis hiburan pun sukses luar biasa, Kadarwati Wanita dengan Lima Nama karya Pandir Kelana (1982), Detik-detik Cinta Menyentuh karya Ali Shahab (1986), dan Srintil Sang Primadona (1995) dan Sang Penari (film terbaik dalam Festival Film Indonesia tahun 2011) yang diangkat dari trilogi novel Ronggeng Dukuh Paruk karya Ahmad Tohari, dan Ayat-ayat Cinta (2008), Ketika Cinta Bertasbih (2010), Dalam Mihrab Cinta (2012) karya Habiburrahman El-Shirazy, Laskar Pelangi garapan Riri Riza (2006) dari novel berjudul sama karya Andrea Hirata, yang mendapat sambutan luar biasa dari masyarakat penonton, bahkan para menteri Kabinet Gotong Royong pun banyak yang menontonnya, lalu Sang Pencerah garapan Hanung Bramantyo (2010), Negeri 5 Menara (2011). Karya-karya masterpiece atau mahakarya yang pernah difilmkan antara lain Mahabharata dan Ramayana, keduanya epos dari India yang sukses mendapat sambutan antusias di Indonesia.

Berikut adalah daftar 13 film laris yang diangkat dari Novel

**Tabel Film Indonesia adaptasi dari Novel yang Laris**

No	Judul film	Judul Novel (Pengarang)	Jumlah Penonton
1	Dilan 1990	Dilan 1990 (Pidi Baiq)	4,3 juta
2	Laskar Pelangi	Laskar Pelangi (Andrea Hirata)	4,7 juta
3	Ayat-Ayat Cinta	Ayat-Ayat Cinta (Habiburrahman El Shirazy)	3,5 juta
4	My Stupid Boss	My Stupid Boss (Chaos@Work)	3 juta
5	Eiffel I'm in Love	Eiffel I'am in Love (Rachmania Arunita)	2,6 juta
6	6,5 cm	6,5 cm (Donny Dirgantoro)	Box Office

7	Sabtu Bersama Bapak	Sabtu Bersama Bapak (Ahitya Mulya)	Box Office
8	Danur	Danur (Risa Saraswati)	Box Office
9	Critical Elevent	Critical Elevent (Ika Natassa)	Box Office
10	Perahu Kertas	Perahu Kertas (Dewi Iestari)	Box Office
11	99 Cahaya di Langit Eropa	99 Cahaya di Langit Eropa (Hanum Salsabila Rais dan Rangga Almahendra)	Box Office
12	Bulan Terbelah di Langit Amerika	Bulan Terbelah di Langit Amerika (Hanum Salsabila Rais)	Box Office
13	Refrain	Refrain: Saat Cinta Selalu Pulang (Winna Efendi)	Box Office

Sumber: *Lola Lolita* (2018)

#### 4.2.2 Biografi tokoh

Film biografi adalah film yang mengangkat perjalanan hidup seseorang sehingga memiliki nilai di masyarakatnya. Bukan hanya mengenai tokoh-tokoh besar yang memimpin masyarakat bangsanya, namun juga mengenai seseorang yang memiliki prestasi luar biasa pada suatu bidang seperti film *Merry Riana* yang dalam usia 20-an mampu meraup uang jutaan dolar, atau kisah bintang film porno *Lovelace*. Film *Lovelace* mengisahkan tentang kelamnya kehidupan bintang porno bernama Linda Lovelace. Linda menjadi bintang porno sensasional kala itu bukan merupakan kemauannya sendiri, melainkan paksaan dari suaminya yang kasar dan abusif. Suaminya, Chuck, memanfaatkan Linda untuk 'dijual' karena ia memiliki kebutuhan uang yang mendesak. Setelah kebutuhan uangnya terpenuhi pun ia tetap menggunakan Linda sebagai penghasil uang untuknya. Fatima Meutia Rachma (2016) menganalisis film biografi dari pendekatan feminisme menyimpulkan bahwa

sebuah konstruksi sosial di mana laki-laki adalah sosok yang memiliki *power* dan perempuan hanyalah bayang-bayangnya terlihat jelas dalam film ini. Yang terjadi di dalam film *Lovelace* merupakan cerminan konstruksi sosial di mana ini juga dibuat berdasarkan kisah nyata seorang perempuan yang menjadi korban penindasan para laki-laki. Para laki-laki tersebut, khususnya Chuck, merasa bahwa dirinya adalah seorang yang dominan dan memiliki kekuasaan. Mereka hidup dalam dunia patriarkal di mana konstruksi bahwa perempuan hanyalah objek, selalu diterapkan. Sedangkan perempuan, atau Linda, merupakan objek atau produk yang dapat dilihat dan dinikmati, serta harus selalu menuruti perintah laki-laki.

Berikut adalah 10 film biografi tokoh Indonesia yang menginspirasi:

No	Judul Film	Sinopsis
1	Merry Riana: Mimpi Sejuta Dolar	Kisah tentang perjalanan sosok perempuan yang dalam usia 20 tahunan telah berhasil mempunyai kekayaan ratusan juta dolar. Jatuh bangun perjalanan hidupnya menjadi pelajaran berharga
2	Soekarno	Tokoh Proklamator ini mempunyai kegigihan dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia, namun film ini dihiasi dengan kisah cinta Soekarno di tengah posisinya sebagai pemimpin perjuangan.
3	Soegija	Mengambil cerita dari catatan harian tokoh Pahlawan Nasional Mgr. Soegijapranata SJ, film ini mencoba gambarkan keadaan negeri di masa akhir perang kemerdekaan. Di masa-masa itu, Soegija yang merupakan seorang uskup itu mencoba untuk berperan di segala tingkatan politik.

4	Gie	Berkisah tentang perjuangan secara fisik dan berdarah-darah, film ini diangkat dari catatan Soe Hok Gie beserta pemikiran-pemikiran kritisnya di masa pemerintahan Soekarno. Ia begitu keras menentang Soekarno, sebab kebijakan-kebijakannya nggak berpihak pada rakyat miskin.
5	Athirah	Ia adalah ibu dari Wakil Presiden Republik Indonesia, <b>Jusuf Kalla</b> . Segala kesuksesan Jusuf Kalla hari ini baik di bidang bisnis maupun politik, tentu nggak terlepas dari peran ibunya. Athirah memang hebat, gejala emosinya begitu terlihat mana kala sang suami memilih untuk menikahi perempuan lain
6	Tjokroaminoto	Melihat segala ketidakadilan di sekitarnya, Oemar Said Tjokroaminoto tergerak untuk dirikan organisasi Sarekat Islam. Lewat organisasi tersebut ia perjuangkan martabat para pribumi. Tentu kaderisasi tak luput dari perhatiannya. Dari dalam rumahnya yang sekaligus kos-kosan itu, ia mendidik para tokoh bangsa yang kemudian miliki peran besar bagi bangsa.
7	Rudy Habibie	Meski ini adalah film kedua, fokus yang jadi prioritas nggak sama dengan film sebelumnya. Jika film sebelumnya ceritakan bagaimana romantisme Habibie dan Ainun, maka film ini lebih berfokus pada kehidupan Habibie saat jadi mahasiswa di Jerman. Mulai dari ambisinya bangun negara hingga konflik-konflik yang harus dihadapi.

8	Kartini	Dikenal sebagai pahlawan yang perjuangankan emansipasi wanita, kisah hidup Kartini selalu menarik untuk disimak. Kendati segala pemikirannya telah berkali-kali dikaryakan dari buku bertajuk Habis Gelap Terbitlah Terang.
9	Istirahatlah Kata-Kata	Berkisah tentang perjuangan Wiji Thukul yang tanpa menyerah tuntutan keadilan pada pemerintah. Caranya beragam, mulai dari pergerakan, puisi, dan orasi. Tentu film ini inspiratif, karenanya nggak heran bisa sabet penghargaan di FFI, Usmae Ismail Award, dan Jogja NETPAC Asian Film Festival.
10	Chrisye	Sosok ini bisa dibilang legendaris di belantika musik Tanah Air. Bagaimana tidak, ada banyak <i>singlenya</i> yang laris, bahkan <i>AKU CINTA DIA</i> kerap disebut-sebut sebagai album terlaris sepanjang masa.

Sumber: *Kapanlagi.com* (29 Oktober 2018)

#### 4.2.3 Legenda

Legenda berasal dari Latin, *Legere*, yang maknanya cerita prosa rakyat yang dianggap oleh yang mempunyai cerita sebagai sesuatu yang benar benar terjadi. Legenda sering dianggap sebagai sejarah kolektif (*folk story*). Legenda sifatnya tidak tertulis, diturunkan secara turun-temurun melalui sastra lisan, karena itu dalam perjalanannya sering mengalami penggubahan, tambahan tambahan, sehingga tidak sesuai lagi dengan aslinya. Sebagai contoh, cerita Wayang yang sumbernya dari legenda India, kemudian diadaptasikan dalam seni pertunjukkan wayang mengalami tambahan, yang disebut *lakon carangan* (cerita tambahan), sehingga muncul

tokoh seperti Punokawan; Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong. Bedanya dengan mitos, cerita legenda tidak dianggap sakral. Biasanya, cerita legenda merujuk pada tokoh (seseorang) atau kejadian kejadian tempat. Legenda yang bersumber dari tokoh misalnya *Malin Kundang*, *Roro Jonggrang*, *Legenda Endang Nawangsih*, *Legenda Keong Emas*, *Lutung Kasarung*, *Legenda Situbagendit*, *Legenda Jayaprana dan Layongsari*, *Legenda Putri Duyung*, dan sebagainya. Sementara contoh legenda tentang tempat; *Telaga Warna*, *Legenda Gunung Geder*, *Legenda Gunung Tangkuban Perahu*, *Legenda Candi Prambanan*, *Legenda Danau Toba*, *Asal Usul Nama Tanjung Morawa (Sumatera Utara)*, *Kolam Putri (Kepulauan Riau)*, *Legenda Pulau Kapal (Pulau Belitung)*, *Telaga Pasir (Jawa Tengah)*, *Asal Mula Banyuwangi (Jawa Timur)*, *Asal Mula Telaga Biru (Sumatera Utara)*.

Legenda merupakan kekayaan sastra bangsa Indonesia. Keberadaannya banyak menginspirasi pembuatan cerita sandiwara radio, seperti *Saur Sepuh* yang memopulerkan raja Brama Kumbara dari Madangkara, juga menginspirasi pembuatan cerita visual (komik). Pada tahun 1990, industri Komik Indonesia mulai menurun akibat kalah bersaing dengan komik-komik dari Jepang, seperti Serial Dragon Ball, Sinchan, Naruto, dan banyak lagi.

Henny Hidajat (2018: 102-109) menulis, menurunnya pamor komik Indonesia tersebut juga membuat semakin menurunnya komik yang mengangkat sejarah dan budaya nasional, terutama yang mengangkat era kolonial Belanda, yang tidak terlalu banyak dapat ditemukan. Di antara sedikitnya komik bertema sejarah dan kebudayaan Indonesia tersebut, muncullah komik serial 'Legenda Sawung Kampret'. Komik tersebut dibuat oleh Dwi Koendoro, komikus Indonesia yang lebih dikenal sebagai pencipta komik 'Panji Koming', yang dimuat setiap Minggu oleh Harian Kompas. Komik 'Legenda Sawung Kampret' menggambarkan situasi Batavia pada masa kolonial VOC abad ke-17 dan sempat dimuat pada Majalah Humor.

Namun demikian, banyak film yang sempat berjaya karena mengangkat cerita silat yang terlebih dahulu dikomikkan. Pada tahun 2018 banyak film Jepang dan Korea yang mengangkat cerita dari komik Manga, seperti; *Funouhan, Laughing Under The Clouds, Bleach, Wait a Minute Baseball Club, Little Forest, Inuyashiki, The Scythian Lamb, Liverleaf*.

Di Indonesia, komik *Si Buta dari Gua Hantu* karya Ganes TH menghasilkan film dengan judul sama beberapa seri tahun 1970an. Komik lain yang sempat sukses dalam bentuk film tahun 1970-an adalah *Mandala dari Sungai Ular* (karya Mansyur Daman). *Si Buta* melambungkan bintang Ratno Timur, sedangkan *Mandala* melambungkan bintang Barry Prima dan Advent Bangun. Pada saat yang sama komik *Jaka Sembung* karya Djair Warni juga dirilis dalam film layar lebar. Film lain yang diangkat dari Komik antara lain: *Panji Tengkorak* (Han Jaladara), *Gundala Putra Petir* (Hasmi), *Siluman Sungai Ular* (Mansyur Daman),

Berikut daftar beberapa film Indonesia yang diangkat dari legenda:

No	Judul	Resume
1	Sangkuriang (1982)	Karena malas mengambil teropong benangnya yang jatuh, Dayang Sumbi mengucap: kalau ada yang membantu mengambilkan teropong, maka akan dijadikan suami. Ternyata Lengser, pegawai kerajaan, yang mengambilkan. Maka ayah Sumbi, Raja Prabangkara, yang playboy, marah ketika mendengar Sumbi hamil. Lengser jadi anjing ketika diumpat raja, Sumbi diusir ke hutan.
2	Pandawa Lima (1983)	Pandu Dewanata kembali ke negeri Astina dengan memboyong tiga putri yang

		dimenangkannya dalam sayembara, yaitu Dewi Kunti, Dewi Madrin, dan Dewi Gandari. Tetapi Pandu tidak begitu tamak mengawini ketiga putri itu. Ia menawarkan di antara mereka untuk dijodohkan kepada abangnya, Destarata dan adiknya, Abiyasa. Abiyasa menolak tawaran itu, sedang Destarata menerimanya setelah dibujuk.
3	Jaka Tingkir (1983)	Karebet, pemuda dari desa Tingkir ingin melamar jadi prajurit Kasultanan Demak, dibantu pamannya seorang Lurah. Kesempatan datang saat Sultan Tranggono sembahyang di mesjid Demak. Sultan tertarik dan diajak jadi prajurit pengawal Sultan. Dalam pasukan ini kemampuan Karebet diuji Wirajaya, yang lalu akan berbuat curang. Sultan yang kebetulan melihatnya, lalu memecat Wirajaya dan mengangkat Karebet sebagai komandan.
4	Jaka Tarub dan Tujuh Bidadari (1984)	Legenda terkenal di wilayah Jawa Tengah dan Timur. Jaka Tarub hidup menderita bersama ibunya yang janda, karena celaan masyarakat sekitar akibat Jaka tidak diketahui siapa ayahnya, di samping penyakit kulit menahun yang dideritanya. Jaka punya kebiasaan berburu di hutan. Keajaiban terjadi. Ia jumpa dengan Nawang Wulan, bidadari cantik. Perkawinan terjadi dan lahir putri mereka bernama Nawang.
5	Sunan Gunung Jati (1985)	Meski tokoh ini adalah tokoh sejarah dan satu dari sembilan wali di Jawa, namun

		<p>pendekatan film ini lebih menjurus pada legenda. Sunan Gunung Jati alias Syarif Hidayatullah, dalam film ini dikisahkan sebagai cucu Prabu Siliwangi yang sejak kecil bermukim di Mesir bersama orang tuanya. Ibunya ingin ia mengabdikan diri untuk syiar agama di tanah kelahirannya, Cirebon.</p>
6	Prabu Siliwangi (1988)	<p>Putra mahkota dinobatkan jadi raja. Tapi, karena masih kecil, Prabu Anggalarang (Atin Martino), Raja Pakuan Pajajaran, yang sudah tua, menyerahkan kekuasaan sementara pada putra dari selir, Tarba (Iskandar Zulkarnaen) dan didampingi adiknya yang juga patih, Garbamenak (Baun Gazali). Garbamenak lalu bersekongkol dengan Tarba agar tahta tidak jauh ke tangan Mundingwangi (Iwan Hermawan, Teddy Prangi). Usaha-usaha menyingkirkan</p>
7	Prabu Angling Darmo (1990)	<p>Anglingdarma (Baron Hermanto) mendapat ilmu bisa mendengar bahasa binatang, tapi tidak boleh diturunkan pada siapapun. Celakanya, waktu sedang bercumbu dengan istrinya, ia mendengar pembicaraan sepasang cicak, hingga ia tertawa. Istrinya tersinggung. Setelah diberitahu, istrinya minta diajari ilmu itu. Anglingdarma tidak mau. Istrinya menganggap Anglingdarma tidak cinta lagi dan berniat membakar diri. Anglingdarma mau ikut juga demi.</p>

8	Angling Darmo: Pemberontakan Batik Madrim (1992)	Baru sebentar menikmati kemesraan dengan Dewi Anggorowati (Gitty Srinita), Anglingdarma mendapat perintah untuk melakukan tapa lagi dengan cara berkelana menghapuskan ketidakadilan, tanpa nama dlsb, untuk menebus dosanya terhadap istri pertamanya yang mati membakar diri, sedang Anglingdarma tidak melakukannya. Maka ia terpaksa meninggalkan istrinya yang sedang hamil muda. Ia berkelana bersama Batik Madrim (Baron Hermanto) dan Klungsur.
9	Ratu Sakti Calon Arang (1985)	Calon Arang, janda sakti, berambisi merebut tahta kerajaan Daha. Ambisi yang membuahkan amarah itu, ia lampiaskan pada rakyat, hingga masyarakat resah. Putrinya, Ratna Mangali, yang sudah cukup tua, belum juga bersuami. Mangali ini berbeda dengan ibunya. Ia baik hati dan sering membantu penduduk. Hal ini menambah marah Calon Arang. Akibatnya, orang semakin takut melamar putrinya.
10	Pangeran Geger Malela	Cerita dari zaman Kerajaan Pajajaran ketika dipimpin Raja Mundinglaya (Andrion) yang dibantu Pangeran Geger Malela (Salman Fariz), Munding Sangkala Wisesa (Maman Sumanta) dan Dewi Asri (Diana Noviandini). Ketika itu, kerajaan tetangga, Kutalamaran, dipimpin Braja Lamatan (Asep Iskandar Z) dibantu Anjar Manik (Ratna Komalasari). Braja Lamatan

		<p>jatuh cinta pada Dewi Asri yang ditemuinya dalam mimpi.</p>
11	<p>Sunan Kalijaga (1983)</p>	<p>Raden Mas Said, putra sulung Tumenggung Wilarikta di bawah Kerajaan Majapahit yang berkuasa di wilayah Tuban, melihat sekeluarga miskin yang menderita busung lapar. Ia merasa sangat prihatin dan hati nuraninya tergugah untuk menolong. Kemudian ia mencoba secara diam-diam mengambil makanan dari lumbung orang tuanya. Perbuatan itu tidak disetujui orang tuanya, bahkan ia dihukum sekap di gudang.</p>
12	<p>Nyi Mas Gandasari (1989)</p>	<p>Kisah legenda dari Cirebon tentang seorang putri yang lahir dari pertapaan Ki Gendeng Selapandan (Rd Mochtar) yang diberi nama Nyi Mas Gandasari (Farah Dina). Putri ini dititipkan Selapandan pada Sunan Gunung Jati (Arman Effendy) untuk belajar agama dan kesaktian. Karena cantik dan cerdas, Nyi Mas Gandasari banyak kedatangan pelamar. Karena punya kesaktian tinggi, Nyi Mas Gandasari</p>
13	<p>Rahasia Sukodomas (1954)</p>	<p>Berkat benda ajaib berupa emas berpermata bernama Sukodomas, Nyi Dosa bisa hidup 100 tahun. Kepada kedua anaknya, benda itu dijanjikan akan dibagi dua. Tapi, Pandankuning yang tamak ingin menguasai sepenuhnya. Dicarinya siasat untuk menyingkirkan adiknya, Pandanwangi (Risa Umami). Sukodomas ternyata terbang ketika hendak diambil. Pandankuning juga terbang mengejar.</p>

14	Si Manis Jembatan Ancol (1973)	H. Acim (Mansjur Sjah) yang sakit keras ingin melihat anaknya, Mariah (Lenny Marlina) jadi penganten. Sebenarnya Mariah sudah pacaran dengan John (Farouk Afero), seorang indo, namun untuk menggembirakan ayahnya yang ingin melihat calon mantu, ia memperkenalkan Husin (Kris Biantoro), tukang sado, karena ketika datang ke rumah John, Mariah diusir oleh ayah John, dan Husin mau membantunya
----	--------------------------------	--

Sumber : daftar judul film berdasarkan legenda

<http://filmindonesia.or.id/movie/title/list/genrel/legend/20#.XM1Lk-gzbIU>

#### 4.2.4 Kisah Nyata

Kisah yang dialami seseorang atau kelompok termasuk yang menarik perhatian penonton, sebab dalam kisah tersebut penonton dapat melakukan empati ke dunia lain, seolah olah merupakan pengalamannya sendiri. Bisa kisah tragedi yang memilukan, kisah yang mengharukan, kisah yang membanggakan, dan kisah yang bisa menjadi tauladan banyak orang atau sebaliknya bisa menjadi peringatan (*warning*). Namun, bisa juga cerita nyata tersebut bukan merupakan kisah manusia, melainkan hewan, seperti film berjudul "Hachito Monogatari" (1987) yang berkisah tentang kesetiaan seekor anjing jenis akita. Anjing ini tidak tahu kalau majikannya telah meninggal, sehingga ia selalu menunggu di stasiun kereta. Tema film *based on fact* ini bisa macam-macam; olah raga, seni, politik, kriminal, dan lainnya. Filmindonesia.or.id (2018) mencatat setidaknya ada tiga film Indonesia yang diangkat dari kisah nyata. Pertama *Mata Dewa* (2018). Dewa (Kenny Austin) ingin membawa sekolahnya, SMA Wijaya, menjadi juara DBL untuk pertama kalinya. Dewa dan timnya dibantu oleh pelatih Miko (Nino

Fernandez). Bumi (Brandon Salim), koordinator supporter, selalu berada di tribun penonton untuk memimpin teman-teman sekolahnya. Bening (Agatha Chelsea), jurnalis SMA Wijaya, aktif mengikuti perjalanan tim basket SMA W., Kedua, Surat Kecil Untuk Tuhan (2011). Kisah nyata gadis berusia 13 tahun bertahan hidup dari kanker ganas paling mematikan di dunia. Dia bukan berjuang melawan penyakit kankernya. melainkan bertahan hidup dengan kankernya. Dia memperjuangkan sisa hidupnya dengan hal-hal yang berguna. Karena dia tahu umurnya sudah tidak panjang lagi dan berjuang untuk tidak patah semangat dan melakukan kegiatan yang berguna bagi orang-orang di sekitarnya. Ketiga, Akulah Vivian: Anak Laki-Laki jadi Perempuan (1977). sekelumit riwayat Vivian Rubianty, pria yang mengalami operasi pergantian kelamin menjadi wanita. Kisah ini menarik banyak perhatian media massa. Eva mencoba mendekati Vivian karena akan kawin dengan ayahnya Arif. Vivian lari dari rumah, karena dipaksa menjadi laki-laki, padahal dari kecil ia punya kecenderungan perempuan. Ia ditampung Tante Lies dan bekerja di sebuah salon kecantikan dan punya pacar Alex.

#### **4.2.5 Daur Ulang**

Masih ingat film *Hellboy*? Awalnya merupakan cerita Komik di Amerika, yang karakternya sosok manusia setengah manusia dan setengah Setan namun punya hati nurani, kemudian diangkat ke layar lebar pada tahun 2005. Keika didaur ulang tahun 2008 ternyata mendapat apresiasi masyarakat.

Pada tahun 2017, Indonesia juga kebanjiran film daur ulang yang pernah sukses pada zaman sebelumnya. Ratnaning Asih (2017) mencatat setidaknya ada 6 film daur ulang sukses di pasar, yakni: Jailangkung, Ada Apa dengan Cinta, Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss Part1, Warkop DKI Reborn Part2, Ini Kisah Tiga Dara, Pengabdian Setan.

**REFERENSI:**

- Al-Ma'ruf, AI. (2012). *Revitalisasi Film Sastra dalam Pengembangan Budaya Bangsa. Konferensi Internasional Kesusastraan XXII*, 113-123 . Yogyakarta: UNY-HISKI
- Asih, R. (2017). *Lewat Sekuel dan Daur Ulang, 6 Film Lawas Ini Lahir Kembali*. Diakses dari <https://www.liputan6.com/showbiz/read/2992366/lewat-sekuel-dan-daur-ulang-6-film-lawas-ini-lahir-kembali>
- Heryanto, Ariel. (2017). *Historiografi Indonesia yang Rasis*. [www.youtube](http://www.youtube.com/watch?v=eEjVA29lls), diakses dari <https://www.youtube.com/watch?v=eEjVA29lls> , pada 24/08/2018 pukul 13:00
- Hidajat, H. (2018). *Analisis Visual Sejarah dan Budaya dalam Komik Legenda Sawung Kampret*. *Jurnal Titik Imaji*, Volume 1(2): 102-109.
- Kapanlagi.com. (2018). *Film Biografi 10 Tokoh Indonesia Ini Pasti Menginspirasi Hidupmu*. Diakses dari <https://www.kapanlagi.com/showbiz/film/indonesia/film-biografi-10-tokoh-indonesia-number-0fab7.html>
- Lolita, L. (2018). *13 Film Indonesia Terlaris yang diadaptasi dari Novel*. Diakses dari <https://www.brilio.net/film/13-film-indonesia-terlaris-yang-diadaptasi-dari-novel-1812064.html#>
- Rachma, FM. (2016). *Seksualitas Tubuh Perempuan dalam Film Biografi tentang Bintang Porno Lovelace*. *Jurnal Interaksi Online*, Volume 15(3): 1-10
- Shofiyanaiah. (2018). *5 Alasan Menonton Film di Bioskop*. Diakses dari <http://shofiyanaiah.blogspot.com/2018/02/5-alasan-nonton-film-di-bioskop.html>

## .. Bab 5 ..

# *Judul-judul Film*

### **5.1 Sejarah Film Cerita**

Sejarah produksi film di Indonesia dimulai bukan dari film cerita, meskipun jauh sebelum bangsa kita merdeka, masyarakat sudah dapat menyaksikan film film cerita impor dari Hollywood dan Cina. Film Indonesia yang dimaksud dibuat oleh orang orang Belanda di Indonesia, yang kemudian hasilnya dikenal sebagai “film dokumenter”. Biran (2009: 53-60) menyatakan istilah “film dokumenter” (*documentary film*) lazim digunakan untuk menamai film noncerita. Film dokumenter itu cara pengambilan gambarnya masih sangat primitif, tulis Biran. Sebagai contoh film yang dibuat memperlihatkan perjalanan kereta api dari Stasiun Kota ke Stasiun Gambir. Caranya hanyalah meletakkan kamera di jendela kereta menghadap keluar, kemudian ketika kereta jalan kamera dinyalakan. Maka gambar yang terekam tentu hanya kilasan kampung, sawah, kebun, jalan raya dan jembatan. Semuanya tidak jelas dan tidak membentuk pengertian. Para pembuat film waktu itu, menurut istilah Belanda “Operator Film” adalah seorang juru kamera yang merangkap segalanya, terutama merekam keadaan alam tropis,

hewan liar, keadaan orang pribumi, adat istiadat. Operator film ini mengembara (berkelana) bersama dengan kamera yang selalu harus diputar dengan tangan. Ia pergi ke tengah Kalimantan untuk memfilmkan adat salah satu suku dayak, mengikuti perburuan gajah di Sumatera, dan memotret perkebunan teh di Periang.

Menurut Biran (2009:60-61), film cerita pertama di Hindia Belanda adalah *Loetoeng Kasaroeng*. Dirilis tahun 1926. Perusahaan pembuat film cerita ini NV Java Film Company yang didirikan oleh L. Heuveldrop dari Batavia dan G. Kruger dari Bandung. Para pemainnya juga orang pribumi, sehingga orang Belanda diharapkan tertarik menonton film ini. Sumber lain menyebutkan bahwa film ini belum ada suara alias film bisu. Pemutaran pertamanya di kota Bandung berlangsung dari tanggal 31 Desember 1926 sampai dengan 6 Januari 1927 di dua bisokop yakni: **Metropole** dan **Majestic**. Film ini dibuat berdasarkan cerita rakyat yang sangat populer waktu itu di kalangan masyarakat Sunda, yakni kisah "Lutung Kasarung" yang berarti Lutung (Monyet) yang tersesat. Pemainnya juga dibuat menyerupai monyet. Film ini mengalami daur ulang (*remake*) pada tahun 1952 dan 1983.

Suksesnya pembuatan film perdana ini menurut Biran (2009: 61) disebabkan tiga hal: (1) adanya hambatan-hambatan dalam pembuatan film dokumenter, (2) argumen yang kuat dari pertimbangan sudut ekonomis, dan (3) dukungan besar dari Bupati Bandung Wiranatakusuma.

Pesan utama film *Loetoeng Kasaroeng* adalah nasehat supaya jangan melihat sesuatu dari kulit luarnya saja. janganlah memandangi sesuatu dari kulitnya saja. Purbasari diejek karena punya pacar seekor lutung (Guru Minda), sedangkan kakaknya Purbararang membanggakan kekasihnya, Indrajaya yang manusia. Ternyata lutung itu sebetulnya adalah seorang pangeran tampan, titisan dewi Sunan Ambu. Guru Minda jauh lebih tampan dari Indrajaya

(diakses dari [http://filmindonesia.or.id/movie/title/lf-l017-26-052414\\_loetoeng-kasaroeng#.XNIrKI4zbIU](http://filmindonesia.or.id/movie/title/lf-l017-26-052414_loetoeng-kasaroeng#.XNIrKI4zbIU))

Pemasaran film cerita pertama ini ternyata juga sudah menggunakan iklan di media massa. Misalnya dimuat di Koran *Kaoem Moeda* dan *De Indische Telegraaf*.



### Contoh Iklan film Loetoeng Kasaroeng

Setelah perdana sukses, menyusul film cerita lain di tanah Hindia Belanda, antara lain;

1. *Eulis Atjih* (1927), inilah film kedua yang diperankan oleh aktor orang Indonesia. Setelah ditayangkan perdana di Orient Theater Surabaya, para kritikus menilai bahwa para pemain dalam film ini sudah setara dengan para pemain dalam film Amerika.
2. *Lyli van Java* (1928), dikenal juga dengan judul “Melatie van Java”. Diproduksi di Hindia Belanda dengan sutradara Nielsen Wong. Alur film ini menceritakan seorang wanita Putri seorang juragan kaya yang sudah punya kekasih dipaksa menikahi seseorang yang tidak dicintainya. Rincian pemeran dan kualitas peran mereka tidak jelas, namun film ini diakui sebagai film pertama dari serangkaian film yang diproduksi Tionghoa Hindia Belanda. Menurut wartawan

- Leopold Gan, film ini tetap digemari selama bertahun-tahun sampai filmnya rusak.
3. *Resia Boroboedoer*, Film ini diproduksi oleh konglomerat Cina di Hindia Belanda tahun 1928. Film bisu hitam putih yang dibintangi oleh Olive Young ini menceritakan tentang Young Pei Fen yang menemukan sebuah buku resia (rahasia) milik ayahnya yang menceritakan tentang sebuah bangunan candi terkenal (Borobudur). Diceritakan juga di candi tersebut terdapat sebuah harta karun yang tak ternilai, yaitu guci berisi abu sang Buddha Gautama.
  4. *Setangan Berloemoer Darah* (1927-1928). Seperti Lily van Java (1928), versi film *Setangan Berloemoer Darah* ditujukan pada penonton Tionghoa. Layaknya film-film sebelumnya, film ini diproduksi oleh pebisnis Tionghoa yang bergantung pada kesuksesan film-film yang dibuat di Shanghai, Cina. Sejak 1929, seiring dirilisnya *Rampok Preanger* dan *Si Tjonat*, penggunaan seni bela diri mulai lazim digunakan oleh rumah produksi dalam negeri melalui serangkaian film bertemakan perampok.
  5. *Njai Dasimah I* (1929). Cerita film diambil dari sebuah buku karangan G. Francis yang terbit pada tahun 1896, ditulis berdasarkan kisah nyata, yaitu kisah mengenai seorang istri simpanan yang bernama Nyai Dasima, lokasi cerita terjadi di sekitar Tangerang dan Batavia pada sekitar tahun 1813-1820-an. Nyai Dasima seorang gadis berasal dari desa Kuripan, Bogor, Jawa Barat. Ia menjadi istri simpanan seorang pria berkebangsaan Inggris bernama Edward William. Oleh sebab itu akhirnya ia pindah ke Batavia.
  6. *Si Tjonat* (1929). *Si Tjonat* adalah film bandit Hindia Belanda (sekarang Indonesia) tahun 1929 yang disutradarai Nelson Wong dan diproduksi oleh Wong dan Jo Eng Sek. Diadaptasi dari novel karya F.D.J. Pangemanan, film ini mengisahkan seorang

pria pribumi yang kabur ke Batavia (sekarang Jakarta) setelah membunuh temannya dan menjadi bandit. Film bisu yang lebih ditujukan pada penonton etnis Tionghoa ini mendapat beragam tanggapan dan pendapatan yang tidak jelas (diakses dari <https://suaratangsel.com/inilah-7-film-tertua-di-indonesia/>).

Menurut Biran (2009:45) meskipun selama hampir dua puluh tahun setelah Loetoeng Kasaroeng banyak film diproduksi baik oleh orang Belanda ataupun pengusaha Cina, namun belum dapat dibilang sebagai film Indonesia, hal tersebut disebabkan film yang dibuat pada masa itu tidak didasari kesadaran nasional. Pembuatan film yang sudah didasari kesadaran nasional adalah sejak Usmar Ismail membuat film cerita berjudul *Darah dan Doa* atau *Long March* tahun 1950. Sejarah film Indonesia barulah dimulai dari film Usmar Ismail tersebut.

Selanjutnya, tanggal 30 Maret ditetapkan sebagai Hari Film Nasional dengan mengambil tonggak pengambilan gambar pertama film "Darah dan Doa" tersebut. Tanggal 30 Maret ditetapkan sebagai Hari Film Nasional berdasarkan **Surat Keputusan Presiden Nomor 25 Tahun 1999**. Sebelumnya, JB Kristanto dalam buku *Katalog Film Indonesia 1926 - 2017* menjelaskan Dewan Film Indonesia membuat keputusan kerja pada 11 Oktober 1962 untuk menetapkan 'Darah dan Doa' sebagai pembuatan film nasional pertama dan Usmar Ismail - beserta Djamaluddin Malik - menjadi Bapak Perfilman Nasional. Nama-nama pemeran 'Darah dan Doa' adalah Del Juazar, Farida (Lily Honduran), Aedy Moward, Sutjipto, Awal, Johanna, dan Suzanna. Pengakuan film sebagai Hari Film Nasional mengedepankan produksi pertama karya anak bangsa, meski film cerita pertama yang dibuat di Indonesia adalah 'Loetoeng Kasaroeng' tahun 1926. (Reley, 2019)

## 5.2 Judul dan pesan utama

Judul bisa menunjukkan pesan utama yang hendak disampaikan atau ditonjolkan. Dalam karya tulis teks disebut judul harus relevan dengan isi atau judul harus sesuai dengan *body*. Bila Biran menyatakan bahwa sebelum tahun 1950 belum muncul kesadaran nasional atau nasionalisme memang benar adanya. Dari judul judul film yang diproduksi tahun 1940 dan 1941 cenderung hanya bertujuan untuk hiburan. Setelah Jepang masuk ke Indonesia 1942, film diproduksi sebagai alat propaganda. Pada tahun 1940 dan 1941 judul judul film memperlihatkan kandungan film yang berisi pesan tentang cinta, kebohongan, dan legenda.

Berikut beberapa film yang diproduksi tahun 1940-1941:

### Daftar Judul Film Tahun 1940-1941

No	Judul Film	Tahun dan pesan utama
1.	Kodok Ketawa	1940: Ceritanya sederhana. Sepasang kekasih, penjahat - penggoda dan tokoh penyelamat. Dikemas dengan latar pemandangan di Cibodas yang indah, hasil karya juru kamera yang tergolong handal
2	Harta Berdarah	1940: Berbagai keburukan manusia, kekuasaan uang yang bikin penduduk sengsara, dijalin dengan cerita cinta yang halus dan memilukan. Si kaya akhirnya sadar setelah Allah menjatuhkan hukuman (dunia)-Nya.
3	Bajar dengan Djiwa	1940: Kisah dari beberapa keluarga. Antara lain Basuki (Zonder) yang banyak memikirkan masyarakat, sementara sang istri, Suryati (Nji Soelastri) hanya mementingkan urusan pribadi. Umar (Oedjang) banyak berbuat maksiat, tanpa mempedulikan teguran...

4	Asmara Moerni	1941: Biar telah punya anak-anak dewasa, tapi masih juga keluarga itu terlibat pertengkaran. Sebabnya perbedaan sikap terhadap anak pungut yang lelaki. Si suami memperlakukannya seperti anak sendiri. Sebaliknya dengan sang istri, Pernah didaur ulang tahun 1950 dan 1953
5	Wanita dan Satria	1941: 1958; 1961: Di sebuah peternakan sapi hidup Sastra (Astaman) dengan istri (Fifi Young) dan dua anaknya, Herman (Dicky Zulkarnaen) dan Mira (Wati Wahab).
6	Soeara Berbisa	1941: Mitra dan Neng Mardinah saling jatuh cinta. Yang merasa tersisih, Mardjohan, menyebarkan fitnah bahwa Mitra anak perampok. Tak tahan, Mitra pergi ke luar kota dan bekerja pada sebuah perkebunan.
7	Mega Mendoeng	1941: Retnaningsih memilih pergi ke Betawi (Jakarta), meninggalkan suaminya Winanta, putra seorang hartawan di Bandung. R. Kusuma, ayah, memang sering mendesak agar Winanta menceraikan Retnaningsih. Sayang ayah punya pilihan lain.
8	Damarwoelan	1941: 1950: Karena wafatnya sang putra dan permaisuri, raja Majapahit Wikrama menyerahkan urusan kerajaan pada Ratu Kencana Wungu, putri kedua. Seorang pertapa, Mapatih Udara, melihat bakal terjadinya peperangan. Maka diutuslah Damarwoelan membantu.
9	Pah Wongso: Pendekar Budiman	1940 : Barja jatuh cinta pada Siti, anak sang paman, Haji Hartawan. Karena cinta tak berbalas, timbul dendam di hati Barja. Pak Haji dibunuh dan Barja lalu menguasai hartanya.

*Film sebagai Proses Kreatif*

10	Tjiung Wanara	1941: Tjieng Wanara adalah yang menghancurkan raja Galuh, si angkara murka, berkat dukungan rakyat yang menderita.
11	Lintah Darat	1941: Tjieng Wanara adalah yang menghancurkan raja Galuh, si angkara murka, berkat dukungan rakyat yang menderita.
12	Tersangka	1941: Leila (Verra Prizelia), gadis kampung cantik, diperkosa empat pria pencari wanita yang akan diperjual-belikan. Edo (Johny Indo), sopir truk, yang membantu Leila, malah jadi tersangka dan di penjara
13	1001 Malam	1942: Setelah sukses, punya toko buku dan percetakan, Tamin mengambil istri baru. Ia meninggalkan istri pertamanya Patmah dan anak mereka, Nuraini. Anak usia 4 tahun ini kemudian dititipkan Patmah kepada temannya.
14	Siti Noerbaja	1941: 1951: Cinta segitiga dan musik jalanan (pengamen). Pemusik yang terpicat wanita lain, kembali ke istri dan diterima lagi dengan baik. Padahal istri ditinggalkan dalam kemelaratan, sementara suaminya bisa bermewah-mewah dengan wanita
15	Siti Akbari	1939: Pada mulanya Siti Akbari (Roekiah) mengalami keberuntungan dalam berumah tangga. Kemudian ia disia-siakan suaminya yang terpicat wanita lain, meski Siti Akbari tetap setia. Kesetiiaannya berbuah kebahagiaan di akhir cerita.
16	Selendang Delima	1941: 1951: Hamid, bekas perwira, tidak mau kembali ke keluarganya karena

		invalid. Ia merasa hanya menyusahkan orang lain saja dan hanya hidup dari dermaan orang. Ia merasa tidak berharga untuk hidup di dunia
17	Djantung Hati	1941: Kisah tentang dua gadis, Karina (Rr Anggraini) dan Roesdjana (Ariati), yang bertentangan sifat dan perilakunya. Karina "ketimuran" dan Roesdjana ultra modern. Film ini ingin menunjukkan bahwa modern tidak identik dengan Barat.

*Sumber: Biran (2009: 233-234), filmindonesia.or.id*

### **5.3 Film Zaman Jepang**

Pada masa pendudukan Jepang (1942-1945), pertama yang dilakukan Jepang pada sektor seni dan budaya adalah menutup semua studio film, yang semuanya milik orang Cina, kecuali satu milik orang Belanda, yaitu Multi Film. Mengapa? Menurut Biran (2009:232) keputusan Jepang menutup studio film karena alasan: (1) agar jangan digunakan untuk membuat film yang anti Jepang, (2) Jepang tidak percaya pada produser film dari etnis Cina peranakan. Di Jepang sendiri pemerintah Jepang menggariskan dengan tajam panduan tentang apa saja yang boleh dibikin oleh perfilman Jepang; (1) ide hidup individualistik pengaruh Barat harus dienyapkan, (2) Semangat Jepang, seperti sistem hidup kekeluargaan, harus diangkat, (3) film harus mengambil peran yang positif dalam mendidik massa, khususnya dalam menghilangkan westernisasi di kalangan anak muda, (4) tidak boleh ada kata kata dan kelakuan yang tidak sopan terhadap orang tua dalam layar film.

Politik film Jepang di Indonesia menjadikan film bagian dari perjuangan persaudaraan Asia. Film dipakai sebagai alat propaganda, agitasi, dan indoktrinasi. Maka judul-judul film yang dibuat pada masa pendudukan Jepang didominasi dengan pesan yang meng-

agungkan bangsa Jepang sebagai bangsa yang militernya kuat, yang memiliki tujuan luhur memakmurkan bangsa Asia. Di antara judul film itu antara lain; *Sayap Meliputi Burma, Kemenangan Sayap, Harimau Melayu, Berdjoang* (1943). Film yang diproduksi pada masa itu umumnya berdurasi pendek, seperti: *Di Desa* (1943), *Di Menara* (1944), *Djatoeh Berakit* (1944), *Gelombang* (1944), *Hoedjan* (1944), *Keris Pesaka* (1944), dan *Keseberang* (1944).

## **5.4 Macam Judul**

### **5.4.1 Menggunakan Angka, contohnya:**

3

13

308

6:30

66

7/24

### **5.4.2 Menggunakan Angka dan Huruf**

*12 Menit, 3 Cewek Petualang, 3 Dara, 9 Janda Genit, 99 Cahaya di Langit Eropa, 3 Playboy Galau, 17 Tahun Ke Atas, 5 Sehat 4 Sempurna, 4 Tahun Tinggal di Rumah Hantu.*

### **5.4.2 Menggunakan Kata Cinta/Love**

*Ada Apa dengan Cinta, Cinta 2 Hati, Cinta 24 Karat, Cinta Berdarah, Cinta Pertama, Cinta Rahasia, Cinta Berlabuh, Cinta Terlarang, Cinta yang terjual, Cinta Pertamaku, Cinta Segi Tiga, Cinta Anak Zaman, Cinta Abad, Cinta di Balik Noda, Cinta di Awal 30, Cinta Kasih Mama, Cinta Kembar, Cinta Semalam, Cinta Silver, Cinta Tapi Beda, Cintaku Selamanya, Cintaku di Rumah Susun.*

### **5.4.3 Menggunakan Kata “Badai”**

*Badai di awal Bahagia, Badai di Ujung Negeri, Badai Jalanan, Badai Laut Selatan, Badai Pasti Berlalu, Badai Remaja.*

#### **5.4.4 Menggunakan kata “Bidadari”**

*Bidadari Berambut Emas, Bidadari Jakarta, Bidadari Pulau Hantu, Bidadari Terakhir, Bidadari Terluka, Bidadari-Bidadari dari Surga.*

#### **5.4.5 Menggunakan Kata “Darah”**

*Darah Daging, Darah dan Mahkota Renggeng, Darah Garuda, Darah Janda Kolong Wewe, Darah Lima Nada, Darah Nelayan, Darah Pendekar, Darah Perawab Bulan Madu, Darah Perjaka, Darah Tinggi.*

#### **5.4.6 Menggunakan Kata “Dendam”**

*Dendam Anak Buangan, Dendam Berdarah, Dendam dari Kuburan, Dendam di Jumat Kliwon, Dendam Dua Jagoaan, Dendam Manusia Harimau, Dendam Membara, Dendam Mocong Mupeng, Dendam si Anak Haram.*

#### **5.4.7 Menggunakan Kata “ Gadis”**

*Gadis Malam, Gadis Meraton, Gadis Metropolis, Gadis Mistris, Gadis Pendekar, Gadis Penggoda, Gadis Sesat, Gadis Panggilan, Gadis Penakluk, Gadis Sesat, Gadis Simpanan...dan masih ada 14 judul film lagi yang menggunakan kata “Gadis”*

#### **5.4.8 Menggunakan Kata “ Gairah”**

*Gairah Malam, Gairah Binal, Gairah dan Dosa, Gairah Membara, Gairah Perawan, Gairah Pertama, Gairah Seksual, Gairah Tabu, Gairah Terlarang, Gairah Panas, Gairah Remadja.*

#### **5.4.9 Menggunakan Kata “Hantu”**

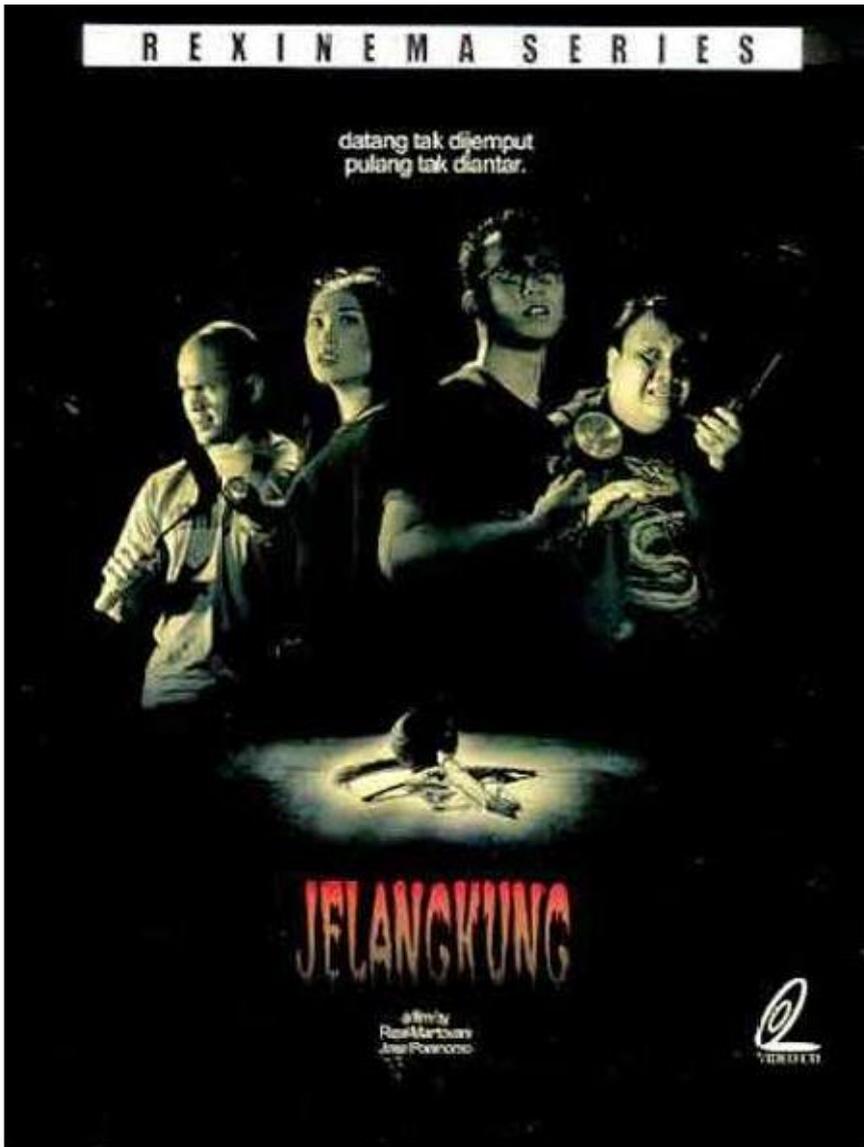
*Hantu Abosi, Hantu Ambulan, Hantu Bangku Kosong, Hantu Biang Kerok, Hantu Binang Jembatan Semanggi, Hantu Bodeg, Hantu Jamu Gendong, Hantu Jembatan Ancol, Hantu Jeruk Purut, Hantu Kuburan Tua, dan masih ada 14 judul film lagi yang menggunakan kata “Hantu”.*

Inti dari bahasan Judul film, bahwa terjadi pengulangan kata dalam kurun waktu yang panjang maupun pendek. Dalam jangka panjang, ada pengulangan judul film menggunakan kata tertentu

selama satu dekade (sepuluh tahun), namun ada juga menggunakan kata yang sama dalam tahun yang sama. Tujuannya susah jelas untuk membonceng popularitas. Pada suatu ketika sebuah film mendapat apresiasi masyarakat, mendorong pembuat film mengulang suksesnya dengan sekuel berikutnya dengan judul yang sama hanya menggunakan episode. Ini juga yang dilakukan industri film Barat seperti serial Harry Potter atau Marvel. Di Indonesia film bioskop yang sukses dengan serinya antara lain *Gairah Malam* (I,II, dan III). film Indonesia yang diproduksi pada tahun 1993 dengan disutradarai oleh SA Karim. Pemeran utama dalam film ini adalah Malfin Shayna. Film ini termasuk dalam salah satu fenomena pornografi di Indonesia di dekade 1990-an. Film ini memiliki dua sekuel lainnya yaitu *Gairah Malam yang Kedua* dan *Gairah Malam yang Ketiga*. Berikutnya adalah *Get Married* (I,II, dan III). Film ini sempat menjadi film terlaris kedua tahun 2007 dengan mendapat penonton sebanyak 2,2 juta orang. *Catatan Si Boy* (I,II,III, IV, sampai V). *Catatan Si Boy* pertama kali diluncurkan tahun 1987. *Catatan si Boy* adalah film Indonesia yang dirilis pada tahun 1987 dan disutradarai oleh Nasri Cheppy. Film ini dibintangi antara lain oleh Onky Alexander, Didi Petet dan Meriam Bellina. *Comik 8* (3 seri). *Comik 8* adalah film aksi-komedi Indonesia yang disutradarai oleh Anggy Umbara dan diproduksi oleh Hb Naveen dan Frederica. Film ini rilis pada tanggal 29 Januari 2014. *Inem Pelayan Seksi* (tiga seri). Film ini menceritakan tentang Brontoyudo, direktur sebuah perusahaan, yang usahanya berawal dari usaha jualan sate, jatuh cinta pada seorang pelayan yang bernama Inem yang bekerja pada keluarga Cokro, pegawainya sendiri. Tentu keadaan ini menjadi terbalik-balik dan menyajikan suasana lucu. Banyak istri-istri para pegawainya bergunjing, sementara Inem sendiri juga menjadi serba salah. Dalam film ini dipertunjukkan pula bagaimana rumah-rumah mewah tanpa pelayan, sehingga para nyonya tidak bisa melakukan aktivitas

sosialnya dan para tuan tidak bisa mengeluarkan gagasan brilian untuk pekerjaannya. Tentunya sindiran sosial seperti ini tetap ada dalam gaya sutradara Nya' Abbas Acub, hanya saja kadang-kadang hal ini terlalu ditonjolkan sehingga mengganggu adegan di sana sini. Film ini bisa dikategorikan sebagai film Nya' Abbas Acub yang paling berhasil dan mungkin merupakan puncak pencapaiannya. Judul yang sama didaur ulang untuk sinetron berseri di televisi. Selanjutnya Sekual *Jelangkung* (1,2,dan 3). Pertama kali diproduksi tahun 2001, kedua tahun 2003, dan yang ketiga tahun 2007.

*Jelangkung* adalah sebuah film horor dari Indonesia yang dirilis tahun 2001. Film yang disutradarai Rizal Mantovani dan Jose Poernomo ini mengusung tema ritual mistis kuno *Jailangkung* dari Indonesia dan legenda-legenda urban dari daerah Jakarta, seperti legenda *Hantu Rumah Kentang* dan *Suster Ngesot*. Dengan *tag-line*-nya yang terkenal setelah dirilis, yaitu "*Datang tak dijemput, pulang tak diantar*". Film ini berbiaya produksi 400 juta rupiah, dengan biaya total 1 miliar rupiah. Film ini tercatat telah ditonton 1,3 juta penonton di layar bioskop setelah dirilis, dengan total penonton sampai sekarang 5,7 juta penonton, dan meraup pendapatan sekitar lima miliar rupiah. *Jelangkung* masih memimpin sebagai film dengan penonton terbanyak di seluruh Indonesia, namun rekornya sebagai film dengan pendapatan terbanyak di seluruh Indonesia telah dikalahkan oleh film *Laskar Pelangi* tahun 2008.



*Poster Jelangkung 1*



Poster Jelangkung 2

Film sebagai Proses Kreatif

ANDREW  
RALPH KOZBUECH

MITHA  
GRISELDA

MOHAMMAD  
KEDA FARLEVI

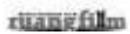
rexinema presents

# JELANGKUNG 3



REXINEMA FILM PRESENTS ANKA DWINAS LACINGKO FILM "JELANGKUNG 3" ANDREW RALPH KOZBUECH MITHA GRISELDA MOHAMMAD KEDA FARLEVI  
\*DIPERAGAKAN DI BERSAMA S. NOKER \*\*\*Y. CAHAYU S. NOKER JUSUJI MOHNO S. PRABOWO \*YUSUFENNY LAJUNY \*\*\*RAGAS PRADAMA JUDY KURNIAWAN SANTOSA \*\*\*STYAN DE WICAKN  
\*YUSUFENNY LAJUNY \*\*\*RAGAS PRADAMA JUDY KURNIAWAN SANTOSA \*\*\*STYAN DE WICAKN  
\*YUSUFENNY LAJUNY \*\*\*RAGAS PRADAMA JUDY KURNIAWAN SANTOSA \*\*\*STYAN DE WICAKN

© 2007 REXINEMA FILMS ALL RIGHTS RESERVED



Poster Jelangkung 3

**REFERENSI**

Biran, MY. (2009). *Sejarah Film 1900-1950: Bikin Film di Jawa*. Jakarta: Komunitas Bambu.

Relley, M. (2019). *30 Maret, Hari Film Nasional dan Semangatnya yang Tak Pernah Mati*. Diakses dari <https://katadata.co.id/berita/2019/04/01/30-maret-semangat-hari-film-nasional>

.. Bab 6 ..

## *Film sebagai Refleksi Sosial (1)*

### **6.1 Deskripsi**

Pada bab ini dipaparkan bagaimana film memiliki fungsi refleksi sosial, yakni sebagai sarana melihat dirinya sendiri. Saya akan ambilkan dua contoh bahasan tentang dua hal, yang satu menggambarkan realitas secara paradoks artinya bertolak belakang dengan realitas, sedang yang satu tentang satu hal berisi suatu gagasan yang seharusnya dapat membantu memperbaiki realitas.

### **6.2 Film menggambarkan Rumah Sakit**

Film merupakan media komunikasi yang digunakan sebagai sarana menyampaikan isi pesan tertentu melalui cerita, latar belakang, penokohan, maupun gambaran tentang suatu keadaan yang spesifik. Melalui isi pesan tersebut pembuat film mengonstruksikan suatu pandangan yang berfungsi menguatkan mitos maupun mengubah mitos. Dalam beberapa film yang mengisahkan peristiwa tahun 1965 di Indonesia sebagai contoh, ada film *Pengkhianatan G 30 S/PKI* yang isinya menguatkan mitos yang sudah ada, yakni organisasi politik Partai Komunis Indonesia sebagai partai yang berusaha melakukan pengambil alihan kekuasaan secara paksa dengan

melakukan serangkaian pembunuhan terhadap beberapa Jenderal. Dalam film tersebut stigma terhadap tokoh-tokoh PKI dengan visualisasi rokok. Sebaliknya, dalam film *Jagal - Act of Killing*, tokoh-tokoh komunis digambarkan sebagai korban pembunuhan massal yang dilakukan oleh Organisasi Pemuda Pancasila—organisasi kepemudaan yang berafiliasi pendukung rezim Soeharto (Orde Baru). Dalam film ini rokok bukan dipergunakan untuk menstigma tokoh Pemuda Pancasila, tetapi sebagai simbol keperkasaan, kekuasaan, dan keberanian atau maskulinitas (Panuju, 2018: 246-257).

Beberapa penelitian terhadap representasi tertentu dalam film Indonesia menghasilkan keberhasilan film dalam mengungkapkan representasi perempuan (Go: 2013: 1-12), arus baru feminisme Islam dalam film religi (Hakim, 2013: 250-268), representasi perempuan dalam industri sinema (Irawan, 2014: 1-8), mengungkapkan pesan-pesan moral yang terselubung untuk menjaga daya tarik sinematografinya (Panuju, 2019: 5273-5281). Film horor Indonesia menurut Meliala & Bezaleel (2016: 1-14), Film horor erat kaitannya dengan tokoh antagonis yang menimbulkan ketakutan pada penonton dalam bentuk makhluk supranatural seperti hantu, roh jahat dan sebagainya. Karakteristik film dengan genre horor membuat penonton terbawa suasana dengan alur ceritanya yang menakutkan. Namun, beberapa dari film horor Indonesia menyajikan adegan-adegan yang kurang sopan bahkan tergolong asusila atau porno.

Di Indonesia, film horor merupakan film yang mendapat perhatian masyarakat, terbukti hampir setiap tahun selalu ada produksi film jenis ini. Dalam pandangan industri, film sebagai komoditas (barang dagangan) mengikuti “hukum” permintaan dan penawaran (*supply and demand*), produksi barang atau jasa merupakan pemenuhan atas permintaan pasar. Menurut catatan Cinema 21, Blitzmegaplex, dan produser film, yang dipublikasikan oleh akun [filmindonesia.or.id](http://filmindonesia.or.id) (2018), dari 15 film terlaris tahun 2018, film horor menyumbang 7 film terlaris, yakni; *Danur 2: Madah* (2.572.672

penonton), *Jailangkung 2* (1.498.635 penonton), *Sabrina* (1.337.510 penonton), *Kuntilanak* (1.236.000), *Sebelum Iblis Menjemput* (1.122.187 penonton), *Rasuk* (900.362 Penonton), *Sajen* (792.892 penonton).

Menurut catatan Erni Herawati (2011: 1408-1419) bangkitnya film horor di Indonesia mulai terasa pada tahun 2007, yakni ketika film *Terowongan Casablanca* berhasil meraup penonton sebanyak 1,2 juta orang. Disusul *Film Horor* (900.000 penonton), *Suster Ngesot The Movie* (800.000 penonton), *Pulau Hantu* (650.000 penonton), *Pocong 3* (600.000 penonton), *Lantai 13* (550.000 penonton) dan *Kuntilanak 2* (550.000 penonton). Tahun 2008 film horor mistik yang masuk dalam sepuluh besar yaitu *Tali Pocong Perawan* (1.082.081 penonton) dan *Hantu Ambulance* (862.193 penonton). Pada Tahun 2009 terdapat *Air Terjun Pengantin* (1.060.058 penonton), *Suster Keramas* (840.880 penonton) dan *Setan Budeg* (700.000 penonton). Pada Tahun 2010 terdapat dua film yang masuk dalam sepuluh besar film dengan penonton terbanyak yaitu *Pocong Rumah Angker* (502.387 penonton) dan *Tiran* (Mati di Ranjang) dengan 418.347 penonton.

Pada awalnya, film horor Indonesia banyak mengambil *setting* tempat seperti; rumah tua, kuburan, hutan belantara, sumur yang lama tidak dipakai, laut ataupun jembatan. Tempat-tempat tersebut dipakai sebagai latar tempat kejadian disebabkan pembuat film menghubungkannya dengan mitos yang berkembang di masyarakat Indonesia. Orang Indonesia mempercayai bahwa rumah yang tidak ditempati akan dijadikan markas para jin, makhluk halus, atau arwah yang gentayangan. Demikian juga dengan hutan yang ditumbuhi pohon-pohon besar tanpa penerangan matahari, dipakai tempat bermukim makhluk halus. Demikian juga dengan tempat pemakaman (kuburan) mengesankan suasana yang "angker". Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata "angker" dimaknai sebagai tempat seram dan tidak semua orang berani menjamahnya karena dianggap berhantu.

Dalam kepercayaan umat Islam (pemeluk agama terbesar di Indonesia), berdasarkan hadits Nabi Muhammad SAW dan al-Qur'an, tempat-tempat yang singgahi Jin (makhluk halus) adalah: Pasar (hadits riwayat Muslim: 2451), tempat buang hajat besar (hadits riwayat Abu Daud: 6), rumah-rumah yang penghuninya tidak membaca al-Qur'an (hadits riwayat Muslim: 780), lautan (hadits riwayat Muslim: 2813), lubang lubang dan belahan tanah (hadits riwayat Abu Daud: 29), padang pasir, lembah, lorong, dan tempat-tempat yang ditinggalkan oleh penghuninya (hadits riwayat Muslim: 1007).

Keyakinan umat Islam tersebut di atas diperkuat dengan mitos yang berkembang di masyarakat tentang adanya hantu dalam bentuk-bentuk yang menyeramkan seperti Wewe Gombel, Palasik, Sundel Bolong, Medi Cumplung, Banas Pati, Kuntilanak, dan banyak lagi. Di setiap daerah memiliki gambaran dan nama yang berbeda tentang makhluk makhluk gaib tersebut.

Contoh film horor yang berlatar jembatan adalah *Si Manis Jembatan Ancol* (dirilis tahun 1993, sutradara Atok Suharto), film berlatar rumah tua adalah *Misteri dari Gunung Merapi: Penghuni Rumah Tua* (1989, sutradara L. Sujio), *Ratu Pantai Selatan* (1980, sutradara Ackyl Anwary), film berlatar hutan belantara *Alas Pati* (2018, sutradara Jose Purnomo), film dengan latar sumur tua *Misteri Sumur Tua* (1987, sutradara Ali Shahab), film yang berlatar gunung contohnya *Gunung Kawi* (2017, sutradara Chiska Doppert).

Mulai tahun 2011 muncul genre film horor baru yang memilih tempat kejadian di rumah sakit. Hal ini memperlihatkan kontradiksinya dengan realitas yang berkembang di Indonesia, yang terus memodernkan rumah sakit. Rumah sakit di Indonesia sudah memperhatikan karakteristik modernitasnya, mulai dari peralatan, pelayanan, dan sarana prasarana, sehingga kesan angkernya berkurang. Apakah perubahan realitas sosial tidak memengaruhi kreator film dalam membingkai pesan mistis? Rumah sakit menjadi

objek menyampaikan pesan mistis tentu memiliki tujuan tertentu. Tulisan ini bermaksud menganalisis pesan-pesan apa yang disampaikan melalui film-film horor berlatar tempat rumah sakit.

Analisis ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis naratif. Menurut Rachma Ida (2014: 147) analisis naratif digunakan untuk memahami atau mengetahui bagaimana cerita atau jalan ceritanya dibuat atau distrukturkan. Analisis menggunakan tiga konsep, yakni cerita (story), plot, dan genre. Cerita adalah urutan kronologis semua kejadian atau makna dari kejadian, sedangkan plot adalah segala sesuatu yang secara eksplisit ditunjukkan dalam teks film atau kejadian yang ditunjukkan secara fisik. Sedangkan yang dimaksud dengan genre adalah tipe film yang dibagi menjadi film jenis *action*, horor, komedi dan drama. Penelitian ini fokus pada genre horor.

Objek kajian penelitian ini berupa film yang memiliki latar kejadian di Rumah Sakit. Film yang dipilih adalah ; *Suster Keramas* (2011), *Terowongan Rumah Sakit* (2017), *Rumah Sakit Angker* (2017), *Tujuh Bidadari* (2018), *Cermin Rumah Sakit* (2018), *Bangkal 13*(2018)

Untuk kebutuhan analisis, film yang diamati berdasarkan aspek cerita (narasi) dikonversikan dari dimensi visual menjadi teks bermakna tertentu. Aspek cerita bisa berasal dari keseluruhan cerita dari film maupun dari plot. Makna dapat juga didapat dalam film berdasarkan dialog verbal yang dilakukan oleh para tokohnya.

## **TEMUAN DAN ANALISIS**

### **Sinopsis**

Film *Suster Keramas 2* (Suster Taman Lawang) bercerita tentang tiga anak muda (Jack, Tando, dan Shelly) yang gemar balapan motor. Suatu ketika salah seorang di antara mereka mengalami kecelakaan. Dua sahabat lainnya membawa membawa ke rumah sakit. Di rumah sakit inilah mereka banyak menjumpai kejadian kejadian aneh yang mencekam. Setelah ditelusuri mereka menemukan tiga orang mayat, yang ternyata mayat mereka sendiri.

Dari sana mereka baru menyadari bahwa dirinya sudah mati, yang membuat rumah teror di rumah sakit.

Film *Terowongan Rumah Sakit* bercerita tentang seorang pengidap penyakit asma yang sedang dirawat di rumah sakit. Dalam masa rawat inap itu, Dinar namanya, dihantui sosok misterius yang kerap muncul di hadapannya. Karena penyakitnya itulah, orang yang diberi tahu Dinar, tidak percaya karena menganggap hanya halusinasi saja. Sahabatnya Akila dan Bimo baru mempercayai apa yang diceritakan Dinar ketika mereka melihat dengan kepala sendiri sosok wanita berambut hitam panjang bermata tajam menindih tubuh Dinar.

Film *Rumah Sakit Angker* bercerita tentang orang-orang yang menderita sakit bermaksud berobat di sebuah rumah sakit. Pertama seorang istri yang mengeluh sakit kepala kepada suaminya, kemudian dibawa ke sebuah rumah sakit. Sesampainya di sana, seorang suster membawa masuk sang istri ke ruang UGD. Suami tidak diperbolehkan ikut serta ke dalam dengan alasan peraturan. Namun setelah ditunggu sekian lama istrinya tidak muncul juga. Sang suami baru sadar setelah istrinya tidak ditemukan bahwa rumah sakit tersebut adalah angker. Kejadian berikutnya sama, seorang ibu dan anak sedang dalam perjalanan dari luar kota mendapati anaknya sakit, kemudian di bawa ke rumah sakit tersebut dan sang anak pun tidak ditemukan.

Film *Bangsals 13* menceritakan tiga orang perempuan muda yang bersahabat mengalami kecelakaan. Di rumah sakit ternyata ruang inap sudah habis sehingga untuk merawat mereka pihak rumah sakit membuka satu bangsal yang sudah lama tidak dipakai. Bangsal tersebut diberi nama Bangsal 13. Di bangsal itulah terjadi hal-hal yang aneh sepanjang malam. Konon di bangsal itu pernah terjadi seorang suster yang suka mempermainkan nyawa manusia dengan cara menyuntikkan racun ke dalam tubuh.

Film *Cermin Rumah Sakit* menceritakan seorang dokter perempuan bernama Antika, yang selalu mimpi tentang cermin di kamar mayat tempatnya bekerja. Dalam mimpi itu, dokter muda ini menyentuh segelas air yang menyebabkan tumpah membasahi lantai. Ketika dia melewati lantai tersebut, kakinya terpeleset dan menyebabkan jatuh terjerembab. Kepalanya membentur cermin hingga menyebabkan dirinya tewas. Antika tidak mengindahkan mimpi mimpinya itu, namun pada suatu ketika mimpinya itu menjadi kenyataan.

Berdasarkan sinopsis film-film tersebut, cerita (story) film berangkat dari hal hal yang sederhana, menyangkut hubungan manusia berdasarkan persahabatan, cinta, tragedi (kecelakaan ber-kendara), dan hubungan anak dengan orang tuanya. Tidak ada pesan politik, ekonomi, atau pun konflik sosial. Tujuan pembuatan film horor sekedar menghibur penonton dengan visualisasi tentang alam gaib yang berisi roh manusia yang gentayangan karena belum diterima di alam akhirat dan kemudian melakukan pelampiasan dendam kepada orang-orang yang dianggap telah menyebabkan dirinya menderita, juga makhluk gaib seperti jin yang marah karena habitatnya diganggu oleh manusia, atau juga berkisah tentang kolaborasi antara manusia yang minta pertolongan kepada makhluk gaib untuk memperoleh tujuan duniawinya. Makhluk dan roh gentayangan divisualisasikan dengan wajah yang buruk, mata bersinar merah, rambut panjang kusut, dan suara terkekeh yang membuat bulu kuduk berdiri.

Gambaran mistis seperti di atas itulah yang membuat penonton terpuaskan. Menurut Benedikta Desideria (2017) ada empat, yakni; (1) Perasaan puas setelah menonton film. Sensasi sesudah selesai menonton film horor merupakan sesuatu yang dicari oleh pencinta film horor. Sebagaimana diungkapkan oleh Glenn Spark dari Brian Lamb School of Communication Amerika Serikat, pada umumnya setelah keluar dari bioskop, penonton tidak

merasa takut, tapi justru puas. Penjelasan ini nyaris sama dengan (2) keluarnya hormon adrenalin setelah melewati ketegangan; (3) faktor gender, lebih banyak pria yang menikmati film horor karena merasa sebagai makhluk pemberani, dan (4) lepas stres atau seolah olah keluar dari masalah yang ada.

### **Rumah Sakit: antara Realitas dan Konstruksi realitas**

Sejak diterbitkan UU No.44 tahun 2009 tentang Rumah Sakit (disahkan oleh Presiden Republik Indonesia tanggal 28 Oktober 2009), rumah sakit diharuskan memiliki sarana dan prasarana yang memadai agar mampu menjadi tempat pelayanan pengobatan bagi masyarakat luas. Karena itu rumah sakit menurut undang-undang ini didefinisikan sebagai institusi pelayanan kesehatan yang menyelenggarakan pelayanan kesehatan perorangan secara paripurna yang menyediakan pelayanan rawat inap, rawat jalan, dan gawat darurat. Dalam Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia No. 56 tahun 2014 dibagi menjadi Rumah Sakit Umum dan Rumah Sakit Khusus, yang diklasifikasikan menjadi kelas A,B,C dan D. klasifikasi ditentukan oleh kelengkapan peralatan, prasarana, pelayanan dan sumber daya manusia yang tersedia. Bahkan dalam pasal 13 ayat 3 dipersyaratkan bentuk bangunan yang bisa mengantisipasi gempa, memperhatikan sirkulasi udara, zonasi berdasarkan penularan penyakit, harus memperhatikan kemudahan akses bagi penyandang cacat dan lansia, penyediaan area parkir kendaraan, juga tersedia keperawatan kesehatan dan kebidanan.

Jumlah rumah sakit di Indonesia dari tahun ke tahun meningkat. Data dari Kementerian Kesehatan menunjukkan sejak tahun 2012 hingga 2018 jumlah rumah sakit meningkat 5,2%, yakni dari 2.083 Rumah Sakit (2012) menjadi 2.820 Rumah Sakit (2018). Bila dilihat dari pertumbuhan rumah sakit yang diselenggarakan oleh negara (publik) dan yang diselenggarakan oleh swasta (privat), maka pertumbuhan yang paling tinggi justru di sektor Rumah Sakit

Privat (7%), sedangkan pertumbuhan Rumah Sakit Swasta sebesar 3%. (Trisnantoro, 2018).

Keseriusan Pemerintah dalam mengembangkan rumah sakit dikuatkan dengan kewajiban bagi Rumah Sakit untuk melakukan Akreditasi. Direktur Jenderal Bina Upaya Kesehatan menerbitkan Keputusan Nomor HK.02.04/ I/ 2790/ 11 TENTANG STANDAR AKREDITASI RUMAH SAKIT DIREKTUR JENDERAL BINA UPAYA KESEHATAN. Melalui akreditasi ini masing-masing rumah sakit berusaha meningkatkan kualitasnya dari berbagai kriteria.

Dengan demikian, situasi Rumah Sakit di Indonesia secara empirik sudah memperlihatkan bangunan yang tidak memberi kesan angker. Bahkan banyak Rumah Sakit yang fasilitasnya nyaris sama dengan fasilitas hotel berbintang.

**Figur 1. fasilitas kamar inap Rumah Sakit kelas A menyerupai hotel**



*Sumber: <https://rumahsakitumumwisatauit.wordpress.com/berita-dan-artikel/galeri-foto>*

Hal yang berbeda divisualisasikan dalam film-film horor Indonesia. Rumah Sakit digambarkan gelap, berantakan, kotor penuh debu, peralatan yang sudah rusak, dan muncul bunyi-bunyian mencekam.

**Figur 2. kamar inap dalam film Horor**



*Sumber: Rumah Sakit Angker, scene 47:54*

Film sebagai bagian dari media massa memiliki kemampuan merekonstruksi realitas sesuai dengan banyak factor, mulai dari selera pembuat naskah, kemauan, kepentingan ekonomi produser, sampai selera (*taste*) sutradaranya. Menurut Peter L Berger Luckmann (dalam Bungin, 2008: 193-195) media massa dengan kemampuan konstruksi realitas sosial tersebut menyebabkan sangat mungkin realitas empiris yang dikonstruksi tidak sesuai dengan aslinya atau berbeda sama sekali. Dalam pembentukan konstruksi makna, kepentingan orang yang ada di balik media memegang peranan penting. Bila tujuan pembuat film semata mata hanya untuk mencari keuntungan kapital, maka realitas empiris hanya menjadi input yang dikonversi menjadi simbol-simbol komodifikasi. Maka tak heran bila kondisi rumah sakit yang mewah tidak menarik untuk film Horor, sebab yang dibutuhkan adalah efek mencekamnya. Penonton film horor membutuhkan visualisasi yang bisa membangkitkan adrenalin.

Meskipun sama sama sebagai media massa, namun film tidak sama dengan jurnalistik. Dalam karya jurnalistik, kualitas suatu

pemberitaan ditentukan oleh tingkat presisi antara realitas sebagai objek dengan makna yang disusun oleh kamera dan tulisannya. Dalam kode etik jurnalistik yang ada dalam Undang Undang Pers maupun yang dibuat oleh asosiasi jurnalis antara lain disebutkan seorang jurnalis dilarang untuk mencampuradukkan antara fakta dan opini. Dalam kerja jurnalistik kamera dan pikiran tidak boleh mengintervensi fakta. Realitas adalah sesuatu yang statis, maknanya tak boleh keluar dari objek yang Nampak oleh penglihatan. Sementara film, merupakan kerja seni yang dituntut mengubah realitas menjadi realitas *artificial* (realitas buatan). Semakin unik, spesifik, dan atraktif suatu realitas *artificial* mampu dihadirkan, maka film sebagai karya imaji, menjadi semakin bernilai. Maka, makna tentang realitas dalam perspektif pembuat film adalah realitas yang lain. Rumah Sakit di Indonesia yang semakin modern, bersih, dan nyaman bukanlah realitas yang bersahabat bagi pembuat film dan dalam film.

Berger dalam Samuel (1993: 10) bisa menjelaskan tentang bedanya realitas dengan pengetahuan. Realitas bersifat objektif sedangkan pengetahuan bersifat subjektif. Rumah Sakit sebagai realitas adalah suatu keadaan yang bersifat eksternal, general, dan menekan manusia untuk mengakuinya sebagai sebuah kesadaran. Sedangkan pengetahuan merupakan fakta yang hadir dalam kesadaran individu. Realitas yang dihadirkan dalam film merupakan transformasi yang dilakukan oleh kesadaran menjadi realitas yang baru. Di sini tergantung pada kesadaran tentang sesuatu yang disukai atau dibenci, dibutuhkan atau dinafikan, sesuatu itu dianggap ideal, indah, menakutkan, dan lainnya. Jadi makna dalam proses kreatif film bukan ditentukan oleh objek yang Nampak, tetapi tergantung pada bagaimana objek dipersepsi, dipikirkan, dan dirasakan.

## Rekonstruksi Horor Rumah Sakit

Gambaran rumah sakit (lorong yang gelap dan pengap, kamar yang berantakan) sudah merupakan stimulus yang menyebabkan persepsi mencekam. Dalam film horor dibutuhkan rangkaian banyak kesan mencekam agar penonton merasa takut. Ada beberapa pola yang dihadirkan untuk membangun ketegangan, yakni mengabarkan karakteristik pemain dalam film tersebut, yakni: dokter, pasien, perawat, dan hantu.

### Dokter

Dalam struktur hierarkis di rumah sakit, dokter adalah petugas medis yang paling utama. Semua keputusan tindakan medis ditentukan oleh seorang dokter, namun dalam film Horor kemunculan seorang dokter tidak terlalu lama. Dokter hanya memeriksa pasien seperlunya, kemudian diserahkan kepada perawat. Biasanya dengan memanggil, "Suster...!"

Berikut adalah profil visual dokter dalam beberapa film Horor Indonesia.

**Tabel 1. Profil Dokter dalam Beberapa Film Horor Indonesia**

No	Judul Film	Deskripsi/Narasi	Visual
1	Suster Keramas 2	Dokter muncul hanya satu kali dalam 7 detik saja, yaitu pada scene 25:15 sampai 25:32. Setelah mengobati luka pasien, kemudian memanggil perawat menggantikannya. "Suster...!"	 <p>Dokter sedang mengobati luka pasien</p>

2	Terowongan Rumah Sakit	Dokter muncul dua kali di scene: 4.32 melayani konsultasi keluarga pasien. Scene 11.00. dokter memeriksa pasien Dokter digambarkan bersikap ramah.	 <p>Dokter sedang memeriksa pasien</p>
3	Rumah Sakit Angker	Di scene 2.34 lengkap dengan pakaian untuk mengoperasi pasien. Scene 14.14 dokter sedang menerima telepon calon pasien dilanjutkan dialog dengan perawat mempersiapkan operasi. Scene 43.33 dokter mengejar ngejar ibu dari anak pasien. 52,01 dokter muncul sebagai pembunuh pasien. 56.06 dokter dialog dengan perawat merencanakan pembunuhan terhadap pasien. Scene 1.03.23 sedang mengoperasi pasien. Scene 1.15.24 dokter berhasil ditangkap polisi. Ternyata dokter ini seorang laki laki pengidap sakit jiwa.	 <p>Dokter siap mengoperasi pasien.</p>

4	Cermin Rumah Sakit	Sebagian besar menuturkan keberanian dokter perempuan bernama Antika di kamar mayat sebuah rumah sakit. Dokter ini digambarkan cantik, sempurna dan masih muda	 <p data-bbox="744 453 1000 522">Dokter Antika, ahli bedah mayat</p>
5	Bangsal 13	Muncul pada scene 09.49, scene 49.42, dan scene 1.01.33. Semua berupa adegan memeriksa pasien di bangsal 13.	 <p data-bbox="818 840 924 869">Dr Aziz</p>

*Sumber: Data Primer, hasil pengamatan terhadap 5 film*

Dari 5 film horor yang berlatar Rumah Sakit menunjukkan peran dokter dalam cerita bukan yang utama, kecuali pada *Rumah Sakit Angker*. Dalam film ini dokter digambarkan sebagai dokter di rumah sakit jiwa yang sebenarnya sudah tidak beroperasi lagi dan ternyata adalah dokter yang sakit jiwa juga. Tidak ada perbedaan gender, sebab ada dokter perempuan dan terdapat juga dokter laki laki. Dokter bukan tokoh utama kecuali pada *Rumah Sakit Angker*. Umumnya, dokter hanya sebagai tokoh pelengkap dalam cerita, sehingga kehadirannya hanya beberapa kali saja. Dokter digambarkan pada momen memeriksa pasien.

Di negara lain banyak cerita tentang dokter yang tidak sekedar hanya sebagai dokter. Misalnya film *Patch Adam* yang bercerita tentang seorang dokter humanis, yang memakai pendekatan pakem berbeda dengan pada umumnya yang serius dan kaku. Patch, nama

dokter itu rela mengenakan kostum badut atau apa saja untuk membuat pasiennya senang. Film *The Doctor* berkisah tentang seorang dokter hebat Jack McKee yang tidak memiliki empati terhadap keluarga, pasien, maupun orang di sekelilingnya. Sikap itu berubah ketika diketahui ia mengidap kanker tenggorokan. Film *The Physician* bercerita tentang seorang pemuda pada abad pertengahan, Rob Cole, yang berkelana untuk mencari guru medis hingga akhirnya bertemu dengan Ibnu Sina (Nadine, 2016/11/25)

Dalam film Indonesia sebetulnya ada upaya menjadikan dokter sebagai sumber inspirasi kemanusiaan. Misalnya, *Catatan Dodol Calon Dokter* (2016) bercerita tentang Riva sebagai mahasiswa fakultas kedokteran yang menjadi mahasiswa karena ikut-ikutan temannya bernama Evi. Sebelumnya ada *L4 Lupus* (2011) yang bercerita tentang seorang dokter muda yang manis hidup bahagia dengan adiknya semata wayang, Mutiara, yang menderita lupus. Pada tahun 2006 dirilis sebuah film berjudul *Amtenar, Sahaja Jasa yang Terabaikan*, berkisah tentang seorang dokter PTT (Pegawai Tidak Tetap), Diana Bancin, yang ditempatkan di kepulauan Maya-Karimata, yang terletak di sebelah barat pulau Kalimantan. Sebetulnya, melalui tokoh seorang dokter, terbuka kemungkinan kreativitas kisah kisah menawan, namun hal itu tidak dilakukan dalam film horor Indonesia. Pembuat film horor cenderung terpaku menciptakan kisan mencekam melalui tokoh lain. Sementara tokoh dokter hanya dijadikan sebagai tanda fenomena di rumah sakit. Rumah sakit tanpa dokter kehilangan identitasnya.

### **Pasien**

Dalam film Horor Indonesia, pasien (orang yang sedang rawat inap) cenderung digambarkan sebagai sosok yang mengalami ketakutan yang disebabkan banyak hal. Dalam film *Suster Keramas 2*, pasien yang dijadikan objek ketakutan adalah Tando, Shally dan Jack. Mereka melihat makhluk makhluk berwajah angker, bunyi-bunyian yang menimbulkan imajinasi menakutkan.

**Figur 3. Ekspresi ketakutan wajah pasien**



*Sumber: Suster Keramas 2. Scene: 22.40*

*Sumber ketakutan pasien karena melihat makhluk aneh sedang merintih di balik tirai yang menyekat tempat tidurnya.*

Dalam film *Terowongan Rumah Sakit*, Pasien bernama Dinar sering melihat penampakan sosok misterius yang memukul-mukul tembok. Dinas mengadukan kejadian itu ke perawat, temannya, dan ayahnya tidak ada yang percaya. Hal itu membuat pasien semakin tertekan.

Dalam *Rumah Sakit Angker*, beberapa pasien menjadi korban teror dokter dan perawat serta dua orang anak buahnya yang bertubuh mini. Pasien ditakut-takuti dengan teror ancaman sampai upaya pembunuhan. Persoalan bisa diselesaikan ketika para korban bersatu mengadukan masalahnya ke polisi. Polisi tiba di rumah sakit tersebut pada saat yang tepat, yakni ketika dokter, perawat, dan dua orang bertubuh mini mengejar-ngejar salah seorang pasien dengan senjata tajam di tangan.

Teror yang paling mencekam dialami pasien ada dalam film *Bangsai 13*. Pasien diteror dengan tirai yang bergoyang goyang, suara yang mencekam, bayangan seorang suster yang menyuntikkan racun ke dalam tubuh pasien, petir yang menyambar menimbulkan

cahaya, munculnya perawat yang tiba tiba di sebelahnya, pintu yang membuka sendiri, selasar yang lampunya mati, dan selimut yang tiba tiba menyerang kakinya hingga terjatuh.

### **Perawat**

Dalam film mancanegara, tokoh perawat sering dijadikan cerita sentral yang membawakan pesan-pesan sosial dan moral yang tinggi. Dalam film *Pearl Harbor* (2001) melalui seorang perawat bernama Evelyn Johnson (diperankan aktris Kate Beckinsale) digambarkan seorang perawat yang terlibat cinta segi tiga yang rumit, namun tidak menggoyahkan karakter yang kuat ketika terjadi pemboman oleh tentara Jepang di pelabuhan Pearl Harbor. Evelyn tetapkan seorang perawat yang mendedikasikan hidupnya sebagai penolong orang lain. Dalam film *M\*A\*S\*H* (1970), melalui tokoh Major Margaret Maolihan (diperankan Sally Kellerman) menggambarkan cara pandang seorang perawat bahwa hubungan sosial dengan laki-laki dapat menjadi cara meniti kariernya. Film ini menjadi terkenal setelah diangkat dalam film serial Televisi di Amerika Serikat. Melalui tokoh Nurse Ratched, film *One Flew over the Cuckoo's Nest* (1975), Perawat Ratched tidak dapat disangkal lagi adalah perawat paling jahat yang pernah diperankan dalam sebuah film. Dia adalah kepala perawat di rumah sakit jiwa tempat dia menjalankan kekuasaan penuh atas kehidupan pasien. Film *Fragile* (2005) yang dibintangi artis Calista Flockhart, mengisahkan tentang menggambarkan perawat yang heroik dalam film horor tradisional klasik. Film ini mengikuti seorang wanita muda yang dikirim untuk bekerja di bangsal rumah sakit yang kekurangan tenaga, busuk, dan berhantu. Charlotte, seorang pasien yang meninggal di rumah sakit, menghantui bangsal anak-anak dan menyebabkan "kecelakaan" pada pasien yang hampir meninggal. Dalam film *Meet The Parent* (2000), melalui tokoh Greg Focker (diperankan Ben Stiler), seorang perawat laki-laki yang malang mencoba yang terbaik untuk mengesankan orang tua tunangannya, terutama ayah

mertuanya (Robert DeNiro), seorang pensiunan agen CIA yang sulit berbicara. Fakta bahwa karakternya adalah seorang perawat laki-laki membuatnya menjadi sasaran banyak lelucon. Selanjutnya dalam film *Nurse Betty* (2000), melalui tokoh Betty Sizemore (diperankan Zellweger) diceritakan setelah menyaksikan pembunuhan suaminya, seorang pramusaji menderita gangguan saraf dan menjadi terobsesi dengan seorang aktor yang memerankan seorang dokter di opera sabun favoritnya. Akibatnya, ia memerankan identitas seorang perawat. Film ini mengikuti fantasi khayalan Betty dan kegigihan dalam mencoba meyakinkan orang lain tentang hubungan romantisnya dengan bintang sabun. Zellweger memenangkan Golden Globe untuk perannya. Terakhir tercatat film *WIT* (2001) yang mengisahkan kehidupan seorang perawat, melalui tokohnya Susie Monahan (diperankan Audra McDonald), diceritakan bagaimana hasil diagnosis kanker ovarium yang mengubah hidup yang dialami oleh Vivian, seorang profesor dan sarjana bahasa Inggris yang diperankan oleh Emma Thompson. Satu-satunya profesional kesehatan yang digambarkan peduli dan penuh kasih ketika berinteraksi dengan Vivian adalah perawat utamanya yang ingin memberikan perawatan yang konsisten dengan kewajiban profesional dan kesopanan dasar manusia. Tujuan ini membawanya ke dalam konflik dengan dokter yang mendorong perawatan kemoterapi eksperimental Vivian. Sementara para wanita tampaknya memiliki sangat sedikit kesamaan, ikatan yang kuat terbentuk sebagai hasil dari asuhan keperawatan yang penuh kasih di pusat interaksi mereka. Susie adalah salah satu penggambaran film paling kuat tentang apa yang sebenarnya dilakukan oleh perawat modern yang baik, menjadikan ini film favorit bagi generasi perawat saat ini (Colduvell, 2017).

Di Indonesia, cerita tentang perawat dikenal dalam kepercayaan masyarakat tentang adanya hantu yang berpenampilan menyerupai perawat. Masyarakat menainya dengan sebutan *Suster*. Hantu *Suster* itu memiliki karakter yang khas, yakni cara ber-

jalannya yang ngesot. Dalam bahasa Jawa, ngesot berarti berjalan dengan menyeret kedua kakinya karena lumpuh.

Hantu suster ngesot dipercayai oleh masyarakat sebab adanya cerita atau sejarahnya, pertama ceritanya di Rumah Sakit Umum Cipto Mangunkusumo, Jakarta. Sebab di tempat itu ada seorang suster yang meninggal secara tidak wajar. Di suatu malam ada seorang suster yang melaksanakan tugasnya menjaga seorang pasien, keadaan malam itu sangat sepi dan hening tidak ada siapa-siapa yang ada hanya seorang dokter jaga, ketika suster itu hendak ke ruangan *laboratorium*, dihalangi oleh dokter jaga itu, kemudian diperkosa dan dibunuh dengan sadis dan brutal, kakinya dimutilasi dan dikuburkan di ruangan *laboratorium* itu. Mitos lain mengenai suster ngesot dari daerah Jawa Barat, yaitu di suatu tempat *panti jompo* ada seorang suster cantik berketurunan Belanda bernama Norah, dan dia mempunyai ilmu ghaib. Karena kemampuannya itulah dia memanfaatkan untuk membunuh semua penghuni yang ada di panti dengan alasan balas dendam pribadi masa lalu. Kemudian kejahatannya diketahui oleh masyarakat, sebagai hukumannya kaki Norah dipukuli warga hingga remuk dan hancur. Dan ada beberapa rumah sakit tua di Indonesia yang dipercayai mempunyai kisah serupa tentang suster ngesot yang akhir kisahnya sama mempunyai nasib jadi hantu yang jalannya tidak dengan kaki normal tetapi ngesot (Wikipedia.org, 2019)

Sejak 2007 banyak film Indonesia dibuat dengan memanfaatkan mitos tersebut, popularitas perawat (suster) sebagai hantu merupakan stimulus yang menarik perhatian masyarakat. Film-film yang memakai nama suster antara lain; *Suster Ngesot* (2007), *Suster N* (2007), *Kutukan Suster Ngesot* (2009). Komedian terkenal Raffi Ahmad bersama Arie Azis menyutradarai film dengan judul *The Secret: Suster Ngesot Urban Legend* (2018).

Figur 4. Poster film *Suster Ngesot*



Selanjutnya diproduksi film-film horor berkisah seorang perawat namun tidak mengenai kisah hidupnya sebagai perawat. *Wanita Berdarah* berkisah tentang Amira, perawat di sebuah rumah sakit di Jakarta, harus merawat ibunya yang menderita stroke. Kondisi ibu Amira memburuk dan meninggal dunia. Sebelum meninggal ibu meminta Amira untuk mencari adiknya, Irin, yang sudah lama pergi ke Hong Kong menjadi TKW. Amira pun berangkat ke Hong Kong mencari adiknya. Di Hong Kong Amira mendapat info bahwa ada seorang makelar TKW bernama Sunny Pang yang mengetahui keberadaan Irin. Tetapi Amira tidak tahu bahwa Sunny adalah anggota mafia yang memang mengincar wanita-wanita asing untuk diculik dan dijadikan pelacur. Bukannya

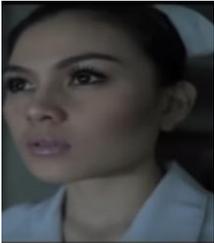
dipertemukan dengan Irin, Sunny malah menyiksa dan memperkosa Amira. Bukan itu saja, Amira juga disekap oleh anak buah Sunny yang juga orang Indonesia, yaitu Zack dan Daud. Tetapi Amira berhasil lolos dan melarikan diri (filmindonesia.orid, 2016)

Tokoh Perawat dalam film Indonesia sempat naik daun dengan hadirnya *Suster Ngesot* (2007), menurut Herawati (2011), yang mengambil data dari Direktorat Perfilman Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata Indonesia lewat situs resminya, sejak tahun 2007 sampai dengan sekarang menunjukkan bahwa dalam daftar sepuluh film dengan penonton terbanyak selalu terselip beberapa film dengan genre horor mistik. Salah satunya adalah film *Suster Ngesot The Movie* yang berhasil meraup penonton sebanyak 800.000 penonton (menempati ranking tiga film yang meraup penonton terbanyak pada tahun 2007).

Dari lima film Indonesia yang berlatar rumah sakit, perawat digambarkan sebagai berikut:

**Tabel 2 Deskripsi Perawat dalam Film Horor**

No	Judul Film	Visual	Deskripsi
1	Suster Keramas (2011)		Wajah cantik, tubuh bagus, ramah, dan bagian yang ditonjol payudara (close-up) membuat pasien salah tingkah. Dalam film ini Perawat bagian dari korban yang ketakutan oleh hantu
2	Terowongan Rumah Sakit (2018)		Perawat sebagai objek yang diteror hantu.

3	Rumah Sakit Angker (2017)		Perawat yang mengidap gangguan jiwa membantu dokter sakit jiwa yang meneror, menyekap, dan berusaha membunuh pasien pasiennya.
4	Cermin Rumah Sakit (2018)		Tidak ada peran khusus, kecuali sebagai pertanda kehidupan di rumah sakit. Para perawat diperlihatkan lalu lalang sambil membawa berkas pasien
5	Bangsas 13 (2018)		Perawat sebagai hantu. Perawat yang arwahnya penasaran karena ketika masih hidup berbuat jahat membunuh pasiennya dengan menyuntikkan racun ke dalam tubuh pasien.

Karakter yang paling menonjol dari Perawat adalah wajah cantik, tubuh sempurna, dan memperlihatkan bagian bagian tubuh yang dapat mengesankan porno. Eksploitasi terhadap tubuh perawat dalam film horor berlatar kehidupan Rumah Sakit tersebut merupakan bagian dari orientasi pasar, sebab pornografi merupakan objek penglihatan yang sangat disukai masyarakat Indonesia. Penelitian menunjukkan, akses situs porno bahkan dilakukan oleh anak-anak di warung kopi (Panuju, 2017: 259-264) merupakan petunjuk awal kesukaan masyarakat terhadap pornografi. Hasil kajian terhadap film Horor “Hatu Budeg”, Napitupulu (2015: 12 ) menyimpulkan bahwa perempuan dalam Kuntilanak (Hatu Perempuan)

digambarkan sebagai sosok yang sangat lemah. Tubuh perempuan dieksploitasi sebagai tontonan yang dapat memberi kesenangan pada laki laki. Napitupulu sampai pada kesimpulan terjadi eksploitasi tubuh perempuan dalam film Horor Indonesia sebagai masih dominannya budaya patriarki dalam masyarakat kita, sehingga kreator film lebih memilih mengikuti selera umum masyarakat demi mencapai target pemasaran film yang dibuat. Hal senada diungkapkan Ayun PQ (2015 : 16-26) Perempuan dalam film horor, juga merupakan objek yang berfungsi untuk menyenangkan kaum laki-laki. Cerita horor yang seharusnya memberikan kesan ketakutan kepada khalayak telah diubah menjadi film yang seronok dengan menjual desahan perempuan dan kemolekan tubuh perempuan. Perempuan dijadikan sebagai komoditi dalam pasar film horor. Mereka dijadikan sebagai suatu objek yang memiliki daya jual tinggi di pasar.

Rumah Sakit dalam film horor di Indonesia digambarkan tidak sesuai dengan realitas sosial yang ada. Pemerintah Indonesia sudah melaksanakan tata kelola manajemen rumah sakit dengan sistem perizinan dan akreditasi yang ketat. Hasilnya performa rumah sakit cenderung meningkat dari tahun ke tahun. Tampilan rumah sakit menjadi; gedungnya terawat, kamar inap setara dengan layanan hotel berbintang, kebersihan terjaga, lahan parkir luas, penerangan listrik memadai, dan sumber daya manusia makin berkualitas. Sedangkan dalam film horor Indonesia, rumah sakit digambarkan tempat yang angker, penerangan yang kurang (gelap), kumuh, berantakan, dan fasilitas yang kurang memadai. Akibatnya rumah sakit mengesankan tempat yang menakutkan karena dihuni para hantu yang senang meneror pasien.

Dalam film horor Indonesia, dokter diperankan sebagai sosok yang tidak penting. Adegan yang dilakukan hanya memeriksa pasien, memberi nasehat, dan memanggil perawat bila memerlukan tindakan. Pasien digambarkan sebagai korban teror hantu atau roh jahat. Sedangkan perawat mendapat tempat yang penting dalam

film. Perawat di rumah sakit di Indonesia lebih dikenal dengan panggilan “Suster”. Dalam film horor sering dijadikan subjek sumber ketakutan, misalnya sebagai individu yang memiliki kelainan jiwa, sebagai perawat yang jahat sehingga arwahnya gentayangan dan balas dendam terhadap penghuni Rumah Sakit. Banyak judul film Horor Indonesia yang menggunakan nama Suster, seperti “Suster Ngesot”, “Suster Keramas”, “Suster N”, “Kutukan Suster Ngesot”, “The Secret: Suster Ngesot Urban Legent”.

Perawat digambarkan sebagai sosok yang wajahnya cantik, tubuhnya langsing, kulitnya putih, dan usia muda. Banyak penonjolan anggota tubuh Perawat yang memberi kesan porno. Eksploitasi tubuh perawat dalam film horor Indonesia berkaitan dengan status jenis kelaminnya sebagai wanita. Kreator film masih memandang tubuh perempuan merupakan objek yang dapat dieksploitasi sebagai daya tarik tontonan. Sekaligus menunjukkan bahwa pola pikir pembuat film masih terkungkung pada cara pandang patriarkis yang melihat perempuan sebagai objek kesenangan kaum laki laki.

## REFERENSI

- Ayun, PQ. 2015. *Sensualitas dan Tubuh Perempuan Dalam Film-film Horor di Indonesia (Kajian Ekonomi Politik Media)*. *Jurnal Simbolika*. Volume 1 (1) 2015: 16-26. DOI: <http://dx.doi.org/10.31289/simbolika.v1i1.46.g4>
- Bungin, B. 2008. *Konstruksi Sosial Media Massa*. Jakarta: Kencana Prenada Mediagroup. ISBN: 978-979-1486-38-5
- Colduvell, Kathleen. 2017/03/03. 7 Movies Featuring Nurse Characters. Diakses dari <https://nurse.org/articles/seven-movies-featuring-nurse-characters>, pada 2019/02/11
- Desideria, Benedikta. 2017. “4 Alasan Orang Suka Nonton Film Horor”. Diakses dari <https://www.liputan6.com/health/read/3057604/4-alasan-orang-suka-nonton-film-horor>, pada 2018/10/pukul 09:49
- Filmindonesia.or.id. 2016. *Wanita Berdarah*. Diakses dari **Error! Hyperlink reference not valid.** pada 2019/02/12 pukul 08: 02

- Go, FP. 2013. Representasi Stereotipe Perempuan dalam Film Brave. *Jurnal E-Komunikasi*. Volume 1 (2) 2013: 1-12. **Error! Hyperlink reference not valid.**
- Hakim, L. 2013. *Arus Baru Feminisme Islam Indonesia dalam Film Religi*. *Jurnal Komunikasi Islam*, volume 3 (2) tahun 2013: 250-268. ISSN: 2008-6314
- Herawati, E. 2011. Pornografi dalam Balutan Film Bertema Horor Mistik di Indonesia. *Jurnal Humaniora*. Volume 2 (2) 2011: 1408-1420. ISSN: 2476-9061.
- Herawati, Erni. 2011. "Pornografi dalam Balutan Film Bertema Horor Mistik di Indonesia", *Jurnal Humaniora*, Volume 2 (2) 2011: pp.1408-1419. DOI: <https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i2.3209>
- Ida, Rachmah. 2014. *Metode Penelitian: Studi Media dan Kajian Budaya*. Jakarta: Kencana Prenadamedia group. ISBN: 979-602-118-600-8
- Irawan, RE. 2014. *Representasi Perempuan dalam Industri Sinema*. *Jurnal Humaniora*, Volume 5(1) 2014: 1-8. ISSN : 2476-9061
- Melialla, DSS; Bazaleel, M. 2014. *Analisis Film Horor Indonesia Produksi Tahun 2014 (Studi Kasus Mall Klender dan Kamar 207)*. *Jurnal Adharupa*, Volume 2 (1) 2016: 1-14). ISSN : 2477-3913.
- Nadine. 2016/11/25. "5 Film Soal Dunia Dokter Yang Wajib Kamu Tonton". Diakses dari <https://www.bibli.com/friends/blog/5-film-soal-dunia-dokter-yang-wajib-kamu-tonton>
- Napitupulu, AS. 2014. *Representasi Eksploitasi Tubuh Perempuan dalam Budaya Patriarkis (Sebuah Analisis Semiotika Film Horor Hantu Budeg)*. Jakarta: Universitas Multi Media Nusantara. Diakses dari <http://kc.umn.ac.id/994>, pada 2019/02/14 pukul 9:34
- Panuju, R; Daniel, S; Haliantara. 2018. "Cigarette as a Tool for Representing Masculinity in Indonesian Left-Wing Films", *Jurnal Komunikasi Indonesia*, Volume 7 (3): 246-257. ISSN: 2301-9816.
- Panuju, R. 2019. Hidden Moral Messages in Indonesian Horror Film (Analysis of Palasik Film). *The International Journal of Social*

*Sciences and Humanities Invention*, vol. 6 (2) 2019: 5273-5281.

ISSN : 2349-2031

Panuju, R. 2017. Perilaku Mengakses Internet di Warung Kopi (Behavior Access Internet in Coffee Shop). *Jurnal Sosioteknologi*. Volume 16(3): 259-264. DOI : <http://dx.doi.org/10.5614%2Fsostek.itbj.2017.16.3>

Samuel, H. 1993. *Perspektif Sosiologis Peter Berger*. Jakarta : UI Press.

Trisnantoro, L & Listyani, E. 2018. *Jumlah Rumah Sakit di Indonesia dan Pertumbuhan Rumah Sakit Publik*. Diakses dari **Error! Hyperlink reference not valid.**

Wikipedia. 2019. *Suster Ngesot*. Diakses dari **Error! Hyperlink reference not valid.** , pada 2019/02/14 pukul 7:55.

.. Bab 7 ..

## *Film sebagai Refleksi Sosial (2)*

### **7.1 Deskripsi**

Bab VII ini merupakan kelanjutan dari pembahasan tentang film sebagai refleksi sosial. Pada Bab VI film menggambarkan realitas secara paradoks. Contohnya tentang rumah sakit. Di Indonesia, sejauh ini pembangunan rumah sakit sudah berlangsung sangat pesat. Dengan adanya sistem akreditasi rumah sakit, maka setiap rumah sakit akan berbenah agar mendapat kualifikasi yang baik dan tidak dicabut izin operasionalnya. Banyak rumah sakit yang keadaannya mirip dengan hotel berbintang; bersih, rapi, harum, dan pelayanan prima. Namun dalam film-film Indonesia, rumah sakit digambarkan kotor, gelap, dan mencekam. Realitas dalam film berbeda dengan realitas sesungguhnya. Dalam hal ini dapat dijelaskan, bahwa konteks keberadaan film adalah sebuah karya fiksi atau imajinasi. Keberadaan rumah sakit (mulai bangunan, dokter, perawat, dan propertinya) dibuat memiliki fungsi mencekam sehingga menakutkan. Dalam film Indonesia, rumah sakit merupakan wilayah tempat roh jahat bersemayam.

Sedangkan pada bagian atau Bab VII ini film berperan sebagai media penyampai realitas sekaligus gagasan. Dalam telaah berikut, film menjadi media sosial untuk menjelaskan pentingnya sikap dan tindakan sosial berkaitan dengan kelestarian lingkungan. Melalui film, digagas bagaimana teknik menumbuhkan kesadaran pentingnya lingkungan hidup melalui penyuluhan kepada masyarakat dengan media Tabuh Lesung dan Wayang Beber.

## **7.2 Pembahasan Film sebagai Ungkapan Ide**

### **FILM SEBAGAI MEDIA KONSERVASI LINGKUNGAN HIDUP: ANALISIS ISI PESAN FILM “BUMIKU” (MY EARTH) KARYA NATASHA DEMATRA**

*Redi Panuju*

#### **Abstrak**

Artikel ini membahas pesan yang terkandung dalam film “Bumiku” (*My Earth*). Film ini menarik untuk dikaji karena dibuat oleh seorang remaja berusia 11 tahun (Natasha Dematra) dan memperoleh banyak penghargaan di tingkat nasional maupun dunia. Isu yang diangkat dalam film ini meliputi masalah lingkungan hidup seperti panas bumi, pembakaran dan penebangan hutan, penggunaan barang-barang yang tidak bisa didaur ulang, meningkatnya gas buang, dan pemakaian energi listrik berlebihan. Film ini juga mengangkat isu akibat fenomena tersebut, yakni bencana banjir akibat hutan rusak, bencana gagal panen akibat kekeringan, dan lingkungan tidak sehat karena membuang sampah sembarangan. Kajian ini menggunakan pendekatan naratif, yang mengasumsikan film merupakan media penyampai pesan. Semua aspek film, mulai dari cerita, dialog, maupun gambar dapat dikonversi menjadi rangkaian kata (naratif). Rangkaian kata tersebut dapat mencerminkan panggung

depan dari isi film, yang sekedar menggambarkan fakta atau realitas yang berkembang di masyarakat, dapat juga menjadi panggung belakang yang mencerminkan pesan penting dari film atau sesuatu yang lebih esensial dari sekedar fakta. Film *Bumiku* menawarkan konservasi budaya melalui dua hal penting; pertama, perlunya enkulturasi kesadaran lingkungan hidup melalui peran tokoh agen perubahan, seperti dicontohkan lewat sosok Heru, relawan lingkungan hidup yang memobilisasi perempuan desa berlatih mendaur ulang barang bekas menjadi kerajinan bernilai ekonomis. Kedua, menggunakan kesenian tradisional sebagai media komunikasi, yakni menggunakan; Tarian, Tabuh Lesung, dan Wayang Beber.

**Kata Kunci:** Agen perubahan, bencana, film, konservasi, wayang beber

## PENDAHULUAN

Indonesia merupakan Negara di kawasan Asia Tenggara yang memiliki wilayah yang luas, yakni 1,905 juta km<sup>2</sup>. Jauh lebih luas dari Negara tetangganya Malaysia yang luasnya hanya 330,803 ribu km<sup>2</sup> atau Singapura yang luasnya 721,5 km<sup>2</sup>. Dari wilayah tersebut yang berupa hutan seluas 128 juta Ha (1,280,000 m<sup>2</sup>). Menurut Direktorat Jenderal Planologi Kehutanan dan Tata Lingkungan, Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan merilis laporan dalam publikasi statistik tahun 2015 tentang kawasan hutan di Indonesia. Hutan konservasi memiliki luas 27,4 juta ha. Hutan lindung seluas 29,7 ha. Hutan produksi terbatas 26,8 juta Namun, Indonesia memiliki masalah ancaman kerusakan hutan yang sangat tinggi.

Menurut Yayasan Institusi Sumber Daya Dunia, sebuah Yayasan yang peduli pada isu lingkungan di Indonesia, melaporkan Data kehilangan tutupan pohon tahun 2015 yang diolah oleh

Laboratorium Global Land Analysis & Discovery (GLAD) dari Universitas Maryland, yang merupakan data global terkini yang tersedia bagi publik, menunjukkan bahwa kehilangan tutupan pohon di Indonesia tetap tinggi antara tahun 2001 dan 2015. Kehilangan tutupan hutan di Indonesia meningkat tajam di tahun 2012, yakni seluas 928.000 hektar (2,3 juta acre). Angka ini kemudian turun secara signifikan pada 2013 dan kemudian meningkat kembali pada 2014 dan 2015, yakni masing-masing seluas 796.500 hektar (2 juta acre) dan 735.000 hektar (2,8 juta acre) (Wijaya, et.al, 2017)

Data di atas belum dikonversi dengan fenomena kebakaran hutan, kebakaran lahan gambut, maupun penjarahan tanaman hutan oleh rakyat untuk pada kurun waktu 2016-2019. Media *online* terkemuka di Indonesia (Kompas.com, 2018/04/11) melaporkan kebakaran hutan di Riau yang mencapai 1.647 ha. Riau merupakan kawasan yang masih banyak hutannya di pulau Sumatera. Kebakaran hutan yang kerap terjadi di pulau Sumatera ini kerap menjadi pemicu protes negeri tetangga Malaysia karena asapnya berhembus sampai ke sana.

Ancaman kerusakan lingkungan yang potensial terjadi di Indonesia tersebut menjadi alasan mengkaji upaya konservasi yang lebih komprehensif, tidak sekedar dalam konteks lingkungan fisik. Pemerintah Republik Indonesia sangat peduli pada persoalan kerusakan sumber daya alam dan ekosistemnya, karena itu sejak tahun 2015 Menteri Lingkungan Hidup dan Kehutanan telah mengeluarkan Peraturan No.39/menklh-setjen/2015 tentang rencana strategis tahun 2015-2019.

Dalam rencana strategis tersebut disebutkan sasarannya adalah (1) peningkatan efektivitas pengelolaan hutan konservasi dan upaya konservasi keanekaragaman hayati; serta (2) peningkatan penerimaan devisa dan PNBPN dari pemanfaatan jasa lingkungan kawasan konservasi dan keanekaragaman hayati. Sasaran program tersebut diindikasikan pencapaiannya dengan sembilan indikator

kinerja program. Upaya pencapaian sasaran Program Konservasi Sumber Daya Alam dan Ekosistem, serta pencapaian indikator kinerja programnya akan dilaksanakan melalui delapan kegiatan. Setiap kegiatan menggambarkan pelaksanaan tugas dan fungsi dari masing-masing unit kerja mandiri (pusat dan UPT di daerah) di lingkup Direktorat Jenderal Konservasi Sumber Daya Alam dan Ekosistem (KSDAE). Dari program kegiatan yang akan dilaksanakan tidak ada yang secara eksplisit dan spesifik menyebut sosialisasi program program tersebut kepada masyarakat. Dengan demikian, ada celah atau kelemahan dari program pemerintah dalam kegiatan konservasi, yakni masih belum secara serius melibatkan partisipasi masyarakat. Padahal salah satu kendala perlindungan sumber daya alam dan ekosistem adalah masih kurangnya kesadaran masyarakat terhadap kelestarian lingkungan. Pembakaran hutan, penebangan hutan, merusak cagar budaya merupakan akibat dari hilangnya kesadaran tersebut.

Secara etimologi, istilah konservasi berasal dari bahasa Inggris, *conservation*, yang artinya pelestarian atau perlindungan. Awalnya, istilah konservasi digunakan dalam ilmu Lingkungan yang bertumpu pada asumsi bahwa lingkungan hidup manusia dapat mengalami kerusakan akibat bencana alam, namun bisa juga terjadi karena ulah manusia. Ambisi manusia untuk membangun kawasan sosial ekonomi dengan mengganti fungsi lahan pertanian menjadi bangunan rumah, perkantoran, industri, pusat bisnis, pusat wisata, dan lainnya, berpotensi merusak ekosistem di sekitarnya. Keseimbangan alam dapat terganggu karena rusaknya habitat hewan, seperti hilangnya tanaman atau hutan yang semula berfungsi sebagai penahan panas dan air. Ambisi membangun kawasan modern juga kerap kali mengubah situs situs purbakala (peninggalan sejarah) yang menyimpan nilai-nilai artistik tinggi.

Christanto (2014:3) menyatakan perlunya perlindungan dan pengelolaan yang hati hati terhadap lingkungan dan sumber daya

alam. Perlindungan dibutuhkan karena suatu keyakinan bahwa habitat alami dari suatu wilayah dapat dikelola, sementara keanekaragaman genetik dari spesies dapat berlangsung dengan mempertahankan lingkungan alaminya. Upaya perlindungan tidak boleh hanya bersifat sementara atau jangka pendek, namun harus memiliki perspektif jangka panjang demi keberlanjutannya.

Pemerintah membutuhkan partisipasi masyarakat bila program pembangunan di bidang konservasi sumber daya alam dan ekosistem ingin berkelanjutan. Karena itu sejak tahun 2012, pemerintah telah membuka kesempatan kepada masyarakat untuk ikut melakukan pelestarian sumber daya alam dan ekosistem, yakni melalui Peraturan Menteri Kehutanan No. P.31/Menhut-II/2012 tentang lembaga konservasi. Lembaga Konservasi dibagi dua, yakni untuk kepentingan khusus dan kepentingan umum. Lembaga konservasi untuk kepentingan khusus meliputi: Pusat Penyelamatan Satwa, Pusat Latihan Satwa khusus, dan Pusat Rehabilitasi Satwa. Sedangkan konservasi umum meliputi; Kebun Binatang, Taman Safari, Taman Satwa, Taman Satwa Khusus, Museum Zoologi, Kebun Botani, Taman Tumbuhan Khusus, dan Herbarium. Masyarakat (investor) dapat mengajukan izin Konservasi dengan syarat-syarat tertentu.

Dalam situs resmi Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan terdapat domain “kawasan hutan” dengan sub-domain “Pemberdayaan Rakyat”, tetapi tidak ada informasi apapun di dalamnya (<https://www.ksda-bali.go.id/kawasan-hutan/pemberdayaan-masyarakat/>). Hal tersebut dapat ditafsiri masyarakat, bahwa pemerintah memang belum memiliki program pemberdayaan masyarakat dalam mendukung program konservasi sumber daya alam atautkah karena belum dilaporkan dalam situs atau website. Padahal pemberdayaan masyarakat dibutuhkan untuk partisipasi aktif masyarakat.

Shinta (2019: 1-5) melaporkan indikasi kurangnya kesadaran masyarakat terhadap lingkungan antara lain Indonesia masih merupakan juara kedua dalam hal pembuang sampah di lautan

setelah China. Setiap tahunnya sampah di buang ke laut sebanyak 0.48-1.29 *million metric*. Sedangkan India, yang jumlah penduduknya lebih banyak dari Indonesia menempati urutan ke-12. Fakta lain yang menunjukkan bahwa kesadaran konservasi lingkungan masih rendah pada masyarakat Indonesia adalah jumlah produksi sampah di kota kota besar di Indonesia 56,255,07 m<sup>3</sup>/hari pada tahun 2015, sedangkan menurut catatan Biro Pusat Statistik melonjak menjadi 108,744,60 m<sup>3</sup>/hari. Terjadi peningkatan hampir 100%.

Pada tahun 2009, Kementerian Lingkungan Hidup bekerja sama dengan Kementerian Pendidikan Nasional membuat program Adiwiyata, yakni membuat program di sekolah (SD sampai SMA) agar siswa memiliki wawasan dan sikap yang pro-lingkungan. Konon jumlah sekolah yang menetapkan program ini sampai tahun 2017 sudah mencapai 809 sekolah dari 34 provinsi. Sekolah sekolah harus menerapkan empat komponen, yakni; Kebijakan berwawasan lingkungan, Pelaksanaan kurikulum berbasis lingkungan, kegiatan berbasis partisipasi, serta pengelolaan sarana dan prasarana sekolah yang ramah lingkungan.

Menurut Shinta (2019) pemerintah sendiri sudah memotivasi masyarakat untuk peduli pada lingkungan hidup, antara lain melalui penghargaan (award) Kalpataru yang diberikan kepada individu maupun kelompok yang telah berkarya melestarikan lingkungan hidup, penghargaan Adipura untuk kota yang bersih dan nyaman, Pendirian Lembaga Swadaya Masyarakat, dan Bank sampah.

Rachman (2012: 31) menguraikan tujuan konservasi adalah: (1) mewujudkan kelestarian sumber daya alam hayati serta keseimbangan ekosistemnya, sehingga dapat lebih mendukung upaya peningkatan kesejahteraan dan mutu kehidupan manusia, (2) melestarikan kemampuan dan pemanfaatan sumber daya alam hayati dan ekosistemnya secara serasi dan seimbang. Selain itu, konservasi merupakan salah satu upaya untuk mempertahankan kelestarian satwa.

Apabila kerusakan lingkungan berhubungan dengan tingkah laku manusia maka terdapat hubungan yang erat antara tingkah lakunya yang destruktif dengan nilai-nilai yang diyakininya. Nilai (*values*) merupakan segala sesuatu yang dianggap penting oleh manusia, karena itu diusahakan dijunjung tinggi, dihormati, dilaksanakan, dan dibela bila ada yang mengganggu. Rachman (2012) mencontohkan nilai-nilai yang terkandung dalam kesenian menjadi penenang hati, pemberi inspirasi dan apresiasi. Karena itu, perilaku pendukung konservasi lingkungan berhubungan dengan kesadaran nilai-nilai yang selaras (koheren). Individu yang tidak menganggap lingkungan sebagai suatu nilai, maka perilakunya cenderung tidak peduli pada lingkungan, bahkan sebaliknya bisa bersifat eksploitatif. Orang yang berperilaku menebang pohon untuk menjualnya adalah contoh mereka yang tidak meyakini dan menghargai bahwa kerusakan hutan dapat mengakibatkan bencana bagi orang di sekitarnya. Karena itu, sasaran pendidikan konservasi lingkungan hidup tidak cukup hanya melalui pendidikan formal, memberi penghargaan, dan mendirikan lembaga konservasi. Persoalan yang jauh lebih penting dari itu adalah apakah kesadaran peduli lingkungan hidup itu melembaga menjadi nilai-nilai dan budaya. Nilai-nilai dan budaya peduli lingkungan tersebut akan lebih baik bila dipadukan dengan nilai-nilai dan budaya yang sudah ada di masyarakat.

Indonesia memiliki ribuan suku (etnis) yang menempati ribuan pulau dan memiliki nilai-nilai tertentu yang berhubungan dengan kelestarian lingkungan. Nilai-nilai tersebut tersurat maupun tersirat dalam mitos, aturan aturan adat, ritual, dan kesepakatan kesepakatan. Di Maluku misalnya ada tradisi yang turun temurun untuk menjaga hasil-hasil potensi tertentu. Tradisi tersebut disebut *sasi*, yakni larangan mengambil hasil-hasil tertentu dengan atau tanpa merusak lingkungan. Misalnya dilarang memetik buah buah tertentu di darat dan mengambil hasil tertentu di laut (Cooley,

1987). Tradisi tersebut bahkan telah menjadi hukum adat yang pelaksanaannya diawasi oleh lembaga lembaga adat seperti raja, kepala soa, saniri, kewang dan marinyo. Namun yang lebih berperan dalam pemeliharaan sumber daya alam ini adalah kewang dan anak-anak kewang yang berfungsi sebagai polisi hutan (Lakolo, 1998). Bahkan gereja pun ikut merumuskan sasi atau larangan mengambil hasil darat dan laut (Zudge & Murizka, 2008).

Pada masyarakat Bali yang menganut agama Hindu, banyak ajaran yang menunjukkan keharusan melakukan harmoni terhadap lingkungannya. Parisada Hindu Dharma Indonesia mensitir sastra agama Hindu yang tersurat pada mantram **Atharvaveda XVIII.17** yang menyatakan bahwa : manusia harus melindungi Tri Chandra seperti air, tumbuh-tumbuhan dan udara yang merupakan sumber yang dapat menumbuhkan kehidupan manusia. Pemujaan ini ada pada pura Luhur Batukaru, pemujaan sang Tumu-wuh (phdi, 2019)

Di Cigugur Jawa Barat ditemukan nilai tradisi yang disebut *Adat Karuhun Urang*, berhubungan dengan prinsip prinsip pengelolaan lingkungan yang didasari *gotong royong* (beban ditanggung bersama), sesinambungan, dan keharmonisan (Aditya, 20: 34).

Artikel ini akan membahas bagaimana film sebagai media massa memiliki potensi sebagai sarana enkulturasi nilai-nilai peduli lingkungan dan sekaligus sebagai sarana mobilisasi tindakan tindakan peduli lingkungan tersebut. Film yang diteliti berjudul "Bumiku" (My Earth) karya sutradara Natasha Dematra.

## **METODE**

Kajian ini menggunakan pendekatan naratif, yakni memandang film sebagai sebuah cerita. Pesan utama disampaikan dalam rangkaian kejadian kejadian yang membentuk struktur tertentu. Pesan dalam film disampaikan melalui cerita yang memadukan adegan, dialog antar tokoh, dan latar belakang sosial dimana cerita terjadi. Alex Sobur (2014: 4-6) menekankan pentingnya konflik dalam cerita. Sebuah film menjadi tidak menarik tanpa konflik. Konflik itulah

yang membuat penonton membandingkan antara karakter yang satu dengan yang lain dan akhirnya dapat menyimpulkan karakter mana yang layak menjadi contoh bagi kehidupan. Narasi tanpa konflik tak lebih sebuah deskripsi. Memang menurut Eriyanto (2013: 21-22), deskripsi dapat menggambarkan secara detil fenomena penting dan pesan secara utuh.

Sebuah film yang hanya berisi deskripsi cenderung menjadi informasi dokumentatif, keberadaannya penting sebatas sebuah data atau fakta. Karya jurnalistik sangat membutuhkan suatu deskripsi. Khalayak dipuaskan dengan persebaran pengetahuan yang dikandungnya. Sebuah film tentu menjadi tidak menarik atau menjemukan bila isinya hanya sebuah deskripsi. Melalui narasi yang terkandung dalam film itulah khalayak diberi kesempatan untuk berpikir dan merenung sambil mendapat hiburan.

Teknik analisis mengadopsi Tzevan Todorov (Eriyanto, 2013) yang menitik beratkan tiga dimensi dari naratif; yakni aspek semantic (filosofi), aspek verbal (dialog), dan aspek kombinasi di antara keduanya. Dalam kajian ini aspek filosofi diidentikkan dengan konsep yang dibuat oleh Chaney & Martin (2014: 8) sebagai objek yang ada di belakang narasi. Chaney menyebutnya sebagai *backstage culture*, sedangkan pesan-pesan yang ditampakkan melalui cerita (adegan dan dialog) disebut *Frontstage culture*. Antara keduanya dihubungkan oleh tujuan tujuan untuk menanamkan nilai-nilai budaya atau pun memperkuat nilai budaya yang ada (*enkulturasi*)

## PEMBAHASAN

### 1.1 Alasan Memilih Objek

Mengapa film “Bumiku” menjadi pilihan untuk dikaji? Sebenarnya masih banyak film yang bertutur tentang lingkungan hidup, seperti *Pentingnya Peduli Lingkungan* (2017) karya mahasiswa yang tergabung dalam Himpunan Jurusan Ilmu Lingkungan Universitas Halu Uleo. Film ini menceritakan tentang pentingnya hutan bagi kehidupan manusia yang dibahas dalam perkuliahan;

*Bumi Sekarat atau Selamat* (2014) diproduksi oleh Geounikama Production, mengisahkan tentang *traveling* 4 pemuda langka yang mengajak lebih jauh lingkungan Indonesia; *Peduli Lingkungan* (2018) diproduksi oleh Joel Sinagafgen film, mendeskripsikan anak-anak sekolah dasar dan TK Kusuma Zaitun sedang membuang sampah di tempat pembuangan sampah; *Mencari Mata Air* (2015) karya Uly Sigar Rusadi dan Joko Anwar, berisi pesan jangan buang sampah sembarangan dan jangan potong pohon sembarangan. Film ini mendapat dukungan dari Kementerian Kehutanan. Namun, dari sekian banyak film tentang lingkungan hidup, yang paling menarik dan unik adalah film *Bumiku* (My Earth).

Film ini dibuat tahun 2012 oleh Sutradara Natasha Dematra yang saat membuat film ini berusia 11 tahun, sehingga pada tahun 2016 Dematra dinobatkan media sebagai pemegang rekor dunia untuk kategori sutradara perempuan termuda. Dematra juga memperoleh penghargaan sebagai sutradara pendatang baru terbaik di ajang Amerika Movie Award (2016). Pada tahun yang sama dinobatkan sebagai penyanyi terfavorit di ajang Global Music Awards. Pemerintah mengangkatnya sebagai Duta Perdamaian dan Duta Lingkungan Hidup (Murdaningsih, 2016)

Pada peringatan Hari Lingkungan Hidup Sedunia 2017, film *Bumiku* meraih penghargaan Silver Palm Award dalam kategori Film Musik Terbaik di Mexico International Film Festival (MIFF). Film ini juga menjadi *opening* film dalam Festival Film di New York tahun 2017 (Rahim, 2017/06/17).

## **1.2 Pesan Dalam Film**

Kandungan isi pesan dalam film ini dianalisis berdasarkan kategori pesan eksplisit yang disebut Chaney (2014) sebagai *frontstage* dan pesan-pesan yang bersifat implisit yang disebut *backstage*. Pesan eksplisit diperoleh melalui cerita (*story*), visualisasi gambar, dan dialog. Sedangkan pesan yang implisit dapat disusun berdasarkan nilai-nilai yang ingin dibentuk oleh isi pesan tersebut.

Film ini menceritakan seorang remaja putri (bernama Nada) dari kota yang ingin belajar menari di suatu desa. Dari papan nama stasiun kereta api dimana Nada turun desa tersebut terletak di Yogyakarta, Indonesia. Tak disangka, selama di desa tersebut Nada mendapat pengalaman yang berharga, seperti suasana lingkungan yang rusak, tanah mengering nampak retak retak, pohon-pohon yang mati akibat perubahan iklim, anak-anak desa yang sok jago mengendarai sepeda motor mengganggu pejalan kaki. Sepeda motor dilepas saringan asap knalpotnya sehingga asap yang berisi carbon monooksida (CO) membuat polusi udara, perilaku membuang sampah sembarangan, dan banyak lagi. Di sisi lain Nada juga mendapati hal-hal yang baik di desa tersebut, seperti ada orang yang memiliki kesadaran berusaha melestarikan alam dengan cara mengajari komunitasnya bagaimana mendaur ulang sampah plastik menjadi kerajinan tangan, memanfaatkan benda-benda bekas yang tidak dapat didaur ulang menjadi tempat menyemai tanaman, dan sebagainya. Di desa ini Nada juga mendapati semangat berkesenian warganya, seperti tari-tarian, tabuh lesung, dan wayang beber. Bersama Adam, teman yang didapat dari desa tersebut, mereka memanfaatkan wayang beber sebagai media untuk bercerita tentang pentingnya pelestarian lingkungan.

Film *Bumiku* ini lebih tepat disejajarkan sebagai cerita pendek, karena durasinya hanya 27 menit lebih 10 detik. Sumardjo (1988: 69) menyatakan yang dimaksud dengan cerita pendek adalah cerita yang masalahnya diangkat secara serba terbatas. Bukan karena membahas masalah yang unsurnya lebih kecil dari novel. Sunarti (2018: 29-40) mempertegas pengertian cerita pendek sebagai cerita yang memperlihatkan sifat yang serba pendek, baik peristiwa yang diungkapkan, isi cerita, jumlah pelaku, maupun dari jumlah kata yang digunakan.

Justru sifatnya yang pendek dan singkat itulah penonton menjadi tertarik, karena terhindar dari kejenuhan, mudah ditangkap

pesan-pesan yang penting karena pesannya tidak terlalu banyak. Melalui alur cerita, penonton mendapat pengetahuan sekaligus terhibur. Fungsi cerita dalam film membedakan dengan komunikasi pidato. Isi pidato cenderung mengirimkan pesan dengan narasi yang denotatif, sementara melalui alur cerita dalam film pesan dikirimkan dengan implisit. Penonton bebas memaknai sesuai dengan persepsi yang dimiliki, bahkan makna dapat diperoleh setelah melalui tahapan perenungan beberapa lama. Itulah yang disebut komunikasi persuasif. Film mampu mempengaruhi dan mengubah sikap, pikiran, dan preferensinya dengan kesadaran sendiri.

**Figure 1. cerita tentang Adam dan Nada menyadarkan masyarakat pentingnya pelestarian lingkungan.**



*Sumber: Bumiku: Scene 4:36*

Biran (2009: 345-347) mendeskripsikan Militer Jepang ketika menduduki Indonesia (1942-1945) menggunakan narasi dalam film untuk mempengaruhi perasaan dan pikiran rakyat Indonesia untuk mendukung imperialismenya. Film perang yang didatangkan dari Jepang maupun film propaganda yang dibuat perusahaan film Jepang di Indonesia (Nippon Eigasha) mempunyai dampak yang sangat besar gaji rakyat jelata. Misalnya, film tentang gotong

royong dalam mengakut air untuk memadamkan kebakaran segera dijadikan cara praktek untuk mengerjakan sesuatu bersama sama. Film Tonari Gumi mendorong masyarakat Indonesia membuat organisasi warga yang sampai saat ini dipakai di Indonesia, seperti Rukun Tetangga (RT) dan Rukun Warga (RW). Pertunjukkan film perang selalu ditonton oleh masyarakat pada masa itu, membuat masyarakat Indonesia yakin bahwa kekuatan militer Jepang sangat hebat.

Dengan demikian, memosisikan film sebagai media konservasi melalui cerita tidak salah, sebab dalam sejarah film Indonesia film selalu dipakai untuk mempengaruhi sikap dan pikiran penonton.

### 1.3 Pesan melalui gambar (visual)

Film merupakan gabungan dari banyak gambar untuk memvisualisasikan suatu pesan tertentu. Dalam film "Bumiku" banyak gambar yang memiliki makna penting berhubungan dengan masalah lingkungan. Tabel berikut menghimpun gambar-gambar yang bermakna penting.

**Tabel 1. Pesan Masalah Lingkungan dari gambar**

No	Gambar	Deskripsi
1		Suasana pedesaan. Masyarakat menggunakan kendaraan sepeda. Nampak asap hasil pembakaran kayu atau batang padi yang sudah mengering (dalam bahasa Jawa disebut <i>damen</i> )
2		Sawah yang mengering menyebabkan tanahnya retak retak. Gambar ini untuk menunjukkan hujan tak pernah turun.

*Film sebagai Proses Kreatif*

3		<p>Anak anak remaja di desa naik sepeda motor. knalpot (tempat pembuangan asap) mengeluarkan banyak asap karena bagian saringan (filter) dilepas. Di samping asapnya banyak juga menimbulkan bunyi yang keras</p>
4		<p>Remaja desa sedang menari. Menari dapat menyeimbangkan atau mengontrol perasaan.</p>
5		<p>Tabuh Lesung merupakan tradisi masyarakat setempat yang bermakna musim kering telah tiba (dalam bahasa Jawa disebut <i>Mangsa Ketiga</i>). Tradisi ini bermakna supaya masyarakat mengantisipasi datangnya musim kering.</p>
6		<p>Seseorang membawa kayu yang diduga hasil penjarahan hutan. Dalam film ini ternyata bukan, tetapi dilakukan oleh seseorang yang justru pejuang pelestarian alam.</p>
7		<p>Wayang Beber. Digunakan oleh Adam untuk bercerita tentang akibat dari penebangan hutan berupa bencana banjir.</p>

Sumber: Data primer film "Bumiku" (My Earth)

Gambar-gambar pada tabel 1 menunjukkan bahwa kerusakan lingkungan sebagian besar disebabkan oleh ulah manusia, seperti penebangan hutan secara sembarangan, pembakaran hutan, asap kendaraan, dan sejenisnya. Di sisi lain masyarakat Indonesia memiliki seni dan tradisi yang diyakini dapat menyeimbangkan pikiran dan perasaan. Seni dan tradisi dapat dipergunakan untuk menanamkan kesadaran tentang pentingnya melestarikan lingkungan hidup dan sekaligus memobilisasi massa untuk tujuan tujuan melembagakan kesadaran tersebut dalam tindakan kolektif. Dalam konteks ini sesuai dengan pendapat Dominick (2013) bahwa salah satu fungsi komunikasi massa (termasuk film) sebagai media pengawasan (*surveillance media*). Melalui film masyarakat disadarkan pentingnya lingkungan hidup. Film mengawasi pikiran dan perasaan manusia agar tidak melampaui batas. Panuju (2018: 133) menyebut media massa merupakan alat untuk mentransfer gagasan dan menjadi jembatan ke dunia lain.

#### 1.4 Pesan Melalui Dialog

Pembuat film menyisipkan pesan melalui dialog para tokohnya. Dalam "Bumiku", dialog dialog penting merepresentasikan pesan yang ingin disampaikan. Dialog dialog penting dipaparkan pada tabel 2.

**Tabel 2. Pesan Melalui Dialog**

No	Dialog	Pesan penting
1	Adam: kenapa kamu suka menari? Nada: Kata Mama, kalau kita belajar menari jiwa kita akan kaya. Kan kita tidak hanya butuh pengetahuan tapi juga kaya rasa	Keseimbangan hidup dibentuk dari ilmu pengetahuan dan rasa
2	Dialog mengomentari anak anak remaja yang melepas filter knalpot untuk bergaya.	Istilah <i>Crondolo</i> berasal dari bahasa Jawa yang artinya

	<p>Adam: Dasar anak <i>crondolo</i> Nada: anak anak itu hanya membuang bahan bakar. Mereka hanya bikin tambah asap. Kita makin panas di bumi. Adam: maksudmu? Nada : Iya, kan makin lama asap makin banyak dan asap itu tak berguna buat kita, malah merugikan.</p>	<p>anak jangkrik yang belum punya sayap. Dipergunakan untuk mengatai anak yang tidak punya etika. Melalui Nada perbuatan anak anak itu membuat panas di bumi.</p>
3	<p>Nada: semakin banyak bahan bakar yang digunakan maka semakin banyak gas buangnya. Nanti gas buang itu akan terperangkap, akan berkumpul di atmosfir. Harusnya panas matahari sebagiannya akan dipancarkan, akan dipantulin lagi. Tapi gara gara panas matahari tak bisa terpantul lagi. Terperangkap dalam gas buang tadi. Bumi menjadi semakin panas. Nah, ini yang dimaksud dengan pemanasan global. Kalau pemanasan global terjadi, iklim juga akan berubah. Mengapa kita yang hidup di bumi tidak berusaha mengurangi penyebabnya Adam: terus? Nada: Pohon dan tanaman ditabangi. Padahal pohon pohon itu dapat mengubah gas buang menjadi oksigen. Akibatnya akan banyak bencana seperti banjir, gagal panen, kekurangan air bersih.</p>	<p>Pemanasan global disebabkan gas buang. Bumi makin panas. Pohon dan tumbuhan bisa mengubah gas buang menjadi oksigen, tapi banyak ditebang. Manusia harusnya sadar mengurangi penyebabnya.</p>

<p>4</p>	<p>Dialog Nada dengan penduduk yang sedang mengganti lampu: Nada: lagi ngganti lampu, Pak? Penduduk: Iya lampu hemat energi. Biar membayar listriknya ngirit, sekaligus untuk mencegah perubahan iklim. Memelihara bumi untuk anak cucu.</p>	<p>Mencegah perubahan iklim untuk masa depan, untuk anak cucu (generasi berikut).</p>
<p>5</p>	<p>Ceramah Pak Heru kepada ibu ibu yang sedang mengikuti pelatihan mendaur ulang sampah anorganik. "Ibu Ibu tiap hari kita mengenal sampah organic, anorganik, sampah plastic, sampah botol, dan sampah kertas. Untuk sampah plastic bisa didaur ulang menjadi tas, sandal, rompi, dan lain lain.</p>	<p>Upaya memberdayakan masyarakat memanfaatkan sampah menjadi sesuatu yang bermanfaat, sekaligus mengurangi polusi sampah.</p>
<p>6</p>	<p>Adam menjadi dalang (<i>story taller</i>) melalui Wayang Beber. "Kali ini saya akan menceritakan sebuah kehidupan yang berhubungan dengan keadaan alam. Di Papua, di Kalimantan, di Sumatera sana pohon pohon sudah mulai habis ditebangi. Mengakibatkan perubahan iklim dan menimbulkan bencana dimana mana. Harus menanam tanaman kembali, reboisasi. Mengganti lampu yang hemat energi, memilah sampah yang organik-anorganik-botol-kertas dibuang secara terpisah</p>	<p>Kesenian Wayang Beber bisa menjadi media tradisional penyuluhan tentang pentingnya menjaga kelestarian alam.</p>

7	Epilog Nada: “Aku punya pengalaman dan pengetahuan baru. Aku punya harapan untuk masa depan kelestarian bumi. Aku ingin bumi Indonesia	Pengalaman di desa menumbuhkan semangat, harapan, dan tekad melestarikan bumi.
---	--	--

Sumber: Data primer

Pesan melalui dialog dialog pada tabel 2 bersesuaian dengan *statement* Direktorat Jenderal Pengembangan Iklim – Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan sebagai berikut:

Konvensi Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) tentang Kerangka Kerja Perubahan Iklim (United Nations Framework Convention on Climate Change/UNFCCC) mendefinisikan Perubahan iklim sebagai perubahan iklim yang disebabkan baik secara langsung atau tidak langsung oleh aktivitas manusia sehingga mengubah komposisi dari atmosfer global dan variabilitas iklim alami pada periode waktu yang dapat diperbandingkan. Komposisi atmosfer global yang dimaksud adalah komposisi material atmosfer bumi berupa Gas Rumah Kaca (GRK) yang di antaranya, terdiri dari Karbon Dioksida, Metana, Nitrogen, dan sebagainya. Pada dasarnya, Gas Rumah Kaca dibutuhkan untuk menjaga suhu bumi tetap stabil. Akan tetapi, konsentrasi Gas Rumah kaca yang semakin meningkat membuat lapisan atmosfer semakin tebal. Penebalan lapisan atmosfer tersebut menyebabkan jumlah panas bumi yang terperangkap di atmosfer bumi semakin banyak, sehingga mengakibatkan peningkatan suhu bumi, yang disebut dengan pemanasan global. (Knowledge Centre Perubahan Iklim, 2017)

### 1.5 Pesan Implisit (*Backstage*)

Istilah *Backstage* digunakan untuk menjelaskan banyak hal. Nick Kontogorge Poulas (2016) untuk menjelaskan peran relawan wisata, Roxa (2009) menggunakan istilah *Backstage* untuk menjelaskan situasi dalam pembelajaran, Tuleja (2008) menggunakan

istilah *Backstage* untuk menjelaskan pembentukan budaya baru dalam kesadaran antar budaya ketika mengikuti program pendidikan MBA di luar negeri, O'Brien (2011) menggunakan istilah *backstage* sebagai orang-orang yang bekerja di balik panggung, dan masih banyak lagi. Inti dari pengertian *backstage* adalah sesuatu yang keberadaannya di belakang sesuatu yang nampak di permukaan, karena itu sifatnya implisit, lebih esensial, dan menuju pada nilai-nilai. Maknanya lebih penting dari sekedar gambar dan kata-kata.

Berikut makna makna *backstage* yang diperoleh melalui beberapa scene dan dialog

**Tabel 3. Gambar, Narasi, dan Backstage**

No	Gambar	Narasi	Backstage
1	 <p data-bbox="248 1055 468 1135">Kehidupan anak dan remaja desa</p> <p data-bbox="232 1308 483 1388">Ancaman keringan dan gagal panen</p>	<p data-bbox="548 722 800 1574">Kekeringan terus melanda berbagai daerah di tanah air, melanda di sebagian besar wilayah Sumatera, Jawa dan Sulawesi. Kurangnya pasokan air menyebabkan tanah-tanah pecah dan mengering, sementara itu kekeringan menyebabkan kekurangan air bersih, akibat kekeringan musim kemarau menyebabkan petani terancam gagal panen</p>	<p data-bbox="824 722 1065 1482">Pedesaan di Indonesia dikenal dengan tanaman padi yang menghijau, anak-anak bersuka ria dengan dunia anak-anak. Perubahan iklim mengancam masa depan mereka. Pesan utamanya adalah bagaimana mengantisipasi masa depan seperti itu.</p>

<p>2</p>	 <p>Dua remaja yang sadar pentingnya lingkungan hidup</p>  <p>Remaja yang terpengaruh kehidupan kota, mengendarai motor tanpa helm dan filter knalpot dilepas.</p>	<p>Iklm semakin panas menyebabkan banyak bencana dan mengakibatkan musibah</p>	<p>Di desa pun ada anak anak muda yang tidak memiliki empati terhadap lingkungan alam dan lingkungan sosialnya. Pesan utamanya: remaja remaja yang tidak sadar lingkungan membutuhkan perhatian.</p>
<p>3</p>	 <p>Sepeda motor &amp; Televisi</p>  <p>Kipas angin dan Lampu boros energi</p>	<p>Nada: “dengan mematikan Televisi, mengurangi penggunaan kipas angin, mengendarai sepeda motor yang tidak perlu, dan menggunakan lampu hemat energi, kamu sudah membantu menyelamatkan bumi.”</p>	<p>Pesan utama: penyelamatan bumi dimulai dengan hal hal yang kecil. Masa depan generasi penerus lebih penting.</p>

<p>4</p>	 <p>Seseorang daur ulang sampah plastic</p>  <p>Warga sedang berlatih memanfaatkan limbah industry menjadi barang kerajinan</p>		<p>Menanamkan kesadaran lingkungan membutuhkan sosok yang mempunyai pengaruh merubah masyarakat (<i>agent of change</i>). Pendekatan pemberdayaan komunitas melalui keterampilan.</p>
<p>5</p>	  <p>Tabuh Lesung dan Tari</p>  <p>Wayang Beber</p>		<p>Pesan utama: Enkulturasi dilakukan menggunakan kesenian tradisional. Anggota komunitas aktif berinteraksi di dalamnya.</p>

Sumber: data primer film "Bumiku"

Film mempunyai potensi menyampaikan pesan dari banyak aspek; aspek cerita, adegan, dialog, latar belakang tempat, ilustrasi, maupun representasi tokoh atau aktornya. Film ini tidak menggunakan aktor atau aktris yang populer atau yang sudah terbiasa bermain di layar lebar. Para pemainnya dari kalangan remaja.

Tokoh sentral dalam film ini adalah dua orang remaja, Adam dan Nada. Melalui dua tokoh ini pesan tentang bahaya perubahan iklim, gas buang, penebangan hutan, dan sebagainya disampaikan dalam dialog mereka. Nada adalah sosok dari luar desa yang cerdas, mudah bergaul, dan memiliki kemauan belajar yang kuat. Sejak awal digambarkan sudah memiliki pengetahuan yang banyak tentang perubahan iklim dan akibatnya. Sosok Nada mempunyai kelemahan karena tidak ada informasi bagaimana Nada memperoleh pengetahuan tentang lingkungan hidup sehingga sangat militan memperjuangkan pelestarian alam. Benang merah antara sosok Nada dan pelestarian alam menjadi kabur, karena tujuan Nada ke desa tersebut untuk belajar menari, namun secara keseluruhan film "Bumiku" telah menyampaikan pesan tentang lingkungan hidup dengan baik.

Sampai akhirnya dapat dikerucutkan pesan utama dari film tersebut, yakni kerusakan alam sebagian besar disebabkan perilaku manusia. Kerusakan alam mengakibatkan bencana alam dan musibah untuk manusia sendiri. Manusia harus memikirkan solusi untuk mengurangi kerusakan alam. Film "Bumiku" menawarkan dua cara; pertama, melalui gerakan sosial di wilayah pedesaan dengan memfasilitasi individu agen perubahan (*agent of change*). Agen perubahan membimbing komunitasnya terampil dalam memanfaatkan limbah industri menjadi barang kerajinan yang bernilai ekonomis. Kedua, menggunakan media tradisional untuk menanamkan kesadaran lingkungan hidup, seperti Wayang Beber, Tarian, dan Tabuh Lesung.

Penelitian Diana (2015) menemukan fakta agen pembaru memiliki andil besar dalam merintis cara untuk melakukan upaya-upaya pelestarian kawasan di sekitar situ, dengan berbagai rintangan yang dihadapi. Hasil penelusuran di lapangan, yang menjadi perhatian peneliti, berupa tindakan-tindakan atau perilaku untuk melindungi beberapa mata air, dilakukan oleh agen pembaru dan masyarakat di kawasan sekitar situ dengan melakukan pemeliharaan sumber air Situ Cisanti.

Wayang Beber memiliki potensi sebagai media penyuluhan terhadap masyarakat. Sifatnya sangat fleksibel untuk menyampaikan banyak tema cerita, termasuk tema tentang kerusakan alam yang disebabkan ulah manusia. Disebut Wayang Beber karena yang dipertunjukkan bukan orang, melainkan gambar-gambar yang dibentangkan, pertunjukannya dengan menggelar gambar-gambar wayang pada kain, kemudian Dalang (*story taller*) menceritakan isi gambar yang ada pada kain tersebut (2018: 15).

## **KESIMPULAN**

Film *Bumiku* mengandung pesan tentang bahaya kerusakan lingkungan akibat ulah manusia yang tidak sadar pentingnya konservasi lingkungan hidup. Perilaku yang menyebabkan kerusakan lingkungan antara lain penebangan hutan, pemakaian energi listrik secara berlebihan, pembuangan gas dari kendaraan, pemakaian barang-barang dari plastik atau anorganik, dan membuang sampah sembarangan, merupakan masalah-masalah yang dibahas film tersebut. Konsep konservasi lingkungan yang ditawarkan adalah perlunya enkulturasi budaya kepada masyarakat, yakni melalui kesenian tradisional seperti seni tari, Tabuh Lesung, dan Wayang Beber. Pada tingkatan praksis, gerakan konservasi lingkungan tidak cukup hanya melalui sosialisasi tentang bahaya gas buang, perubahan iklim, dan bencana, namun juga dibutuhkan gerakan sosial di masyarakat. Film ini menawarkan menggunakan tokoh agen perubahan untuk menggerakkan masyarakat peduli pada masalah kelestarian lingkungan. Dalam film ini tokoh agen perubahan tersebut direpresentasikan pada sosok Heru yang mengajarkan keterampilan mendaur ulang limbah industri menjadi kerajinan tangan dan sosok Adam serta Dana, dua remaja yang mampu menaklukkan anak sebayanya dari senang kebut-kebutan menjadi peduli sosial.

## **REFERENSI**

- Aditya, ya. (2013). The Enviromental Conservation as a Geography Lesson Sources: Study Case Local Wisdom of Cigugur-Kuningan. *Jurnal Gea*, Volume 13 (2): 20-34. Doi: <http://dx.doi.org/10.17509/gea.v13i2.3353>
- Channey,LH; Martin JS. (2014). Intercultural Business Communication. New Jersey: Pearson. Sixth Edition. ISBN : 978-0-13-338291-4
- Cooley, FL. (1987). *Mimbar dan Tahta*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Cristanto, J (2014). *Ruang Lingkup Konsevasi Sumber Daya Alam dan Lingkungan*. Diakses dari <http://repository.ut.ac.id/4311/1/PWKL4220-M1.pdf>
- Diana, D & Pasha, GK. (2015). Pelestarian dan Peran Masyarakat di Kawasan Sekitar Situ Cisanti. *Jurnal Sosio Humanika*, 8(2), 293-313. ISSN: 1979-0112.
- Dominick, J. (2013). *The Dynamics of Communication Media in Transition*. New York: McGraw-Hill. 12<sup>th</sup> edition.
- Eriyanto. (2015). *Analisis Naratif: Dasar-Dasar dan Penerapannya dalam Analisis Teks Berita Media*. Jakarta: Prenada Mediagroup. ISBN : 978-602-9413-89-2
- Maharsi, I. (2018). *Wayang Beber*. Yogyakarta: Dwi-Quantum.
- Judge, Z; Nurizka, M. *Peranan Hukum Adat Sasi Laut dalam Melindungi Kelestarian Lingkungan di Desa Eti Kecamatan Seram Barat Kabupaten Seram Bagian Barat*. *Lex Jurnalica*, Volume 1 (2) 2008: 30-62. ISSN : 2528-3251
- Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan (2015). *Rencana Strategis Tahun 2015-2019*. Diakses dari **Error! Hyperlink reference not valid.**
- Knowledge Centre Perubahan Iklim. (2017). *Mengenai Perubahan Iklim*. Diakses dari <http://ditjenppi.menlhk.go.id/kcpi/index.php/info-iklim/perubahan-iklim>

- Kontogeorgopoulos, N. (2017). Forays Into the Backstage: Volunteer Tourism and The Pursuit of Object Authenticity. *Journal Tourism and Cultural Change*, 15(5), 455-475. Doi: <https://doi.org/10.1080/14766825.2016.1184673> [Taylor & Francis Online]
- Kompas.com. (2018/04.11). *Selama 2018, 1.647 ha Lahan di Riau Terbakar*. Diakses dari <https://regional.kompas.com/read/2018/04/11/08374391/selama-2018-1647-hektar-lahan-di-riau-terbakar>
- Lokolo. (1988). *Hukum Sasi Di Maluku (Suatu Potret Bina Mulia Lingkungan pedesaan Yang dicari Pemerintah)*. Orasi Ilmiah Pada Dies Natalis Universitas Pattimura.
- Murdaningsih, D. (2016/11/26). *Film Bumiku Ajak Kampanye Lingkungan Hidup*. Diakses dari <https://www.republika.co.id/berita/nasional/lingkungan-hidup-dan-hutan/16/09/26/oe3ntm368-film-bumiku-ajak-kampanye-lingkungan-hidup>
- Narti. (2018). *Peningkatan Kemampuan Memahami Unsur Instrinsik Cerpen Melalui Metode Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Devision (STAD) pada Siswa VIII C SMP Ta'mirul Islam Surakarta Tahun Pelajaran 2017/2018*. *Jurnal Pendidikan Empiris*, Volume 6 (1) : 29-40. ISSN : 2301-5848
- O'Brien, J. (2011). Spoiled Group Identities and Backstage Work: A Theory of Stigma Management Rehearsals. *Social Psychology Quarterly*, 74(3), 291-309.
- Panuju, R. (2018). *Pengantar Studi (Ilmu) Komunikasi*. Jakarta: Prenada Mediagroup. ISBN: 978-602-422-743-2
- Pdhi. (2019). *Revitalisasi Kearifan Lokal Untuk Pelestarian Lingkungan Hidup*. Diakses dari <http://phdi.or.id/artikel/revitalisasi-kearifan-lokal-untuk-pelestarian-lingkungan-hidup>
- Rachman, R. (2012). *Konservasi Nilai dan Warisan Budaya*. *Indonesian Journal of Conservation*, Volume 1 (1): 30-39. ISSN : 2252-9195
- Rahim, P. (2017/06/17). *Hari Lingkungan Hidup Film Bumiku Dipilih di Mexico*. Diakses dari <https://www.obsessionnews.com/hari-lingkungan-hidup-film-bumiku-dipilih-mexico/>

- Roxa, T & Martensson, K (2009). Significant Conversations and Significant Networks – Exploring the Backstage of The Teaching Arena. *Journal Studies in Higher Education*, 34(5), 547-559. Doi : <https://doi.org/10.1080/03075070802597200>
- Shinta, A. (2019). *Penguatan Pendidikan Pro Lingkungan Hidup di Sekolah Sekolah Untuk Peningkatan Kepedulian Generasi Muda pada Lingkungan Hidup*. Yogyakarta: Best Publisher. ISBN: 978-623-7120-00-1
- Sumardjo, J and Saini KM. (1988). *Apresiasi Kesusastraan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. ISBN: 979-403-019-8
- Sobur, A. (2014). *Komunikasi Naratif: Paradigma, Analisis, dan Aplikatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. ISBN: 978-979-692-452-3
- Tuleja, EA. (2008). Aspects of Intercultural Awareness Through an MBA Study Abroad Program: Going “Backstage”. *Business and Professional Communication Quarterly*, 71(3), 314-337. Doi: <https://doi.org/10.1177%2F1080569908321471>
- Wijaya, A. et.al. (2017). *6 Tahun Sejak Moratorium, Data Satelit Menunjukkan Hutan Tropis Indonesia Tetap Terancam*. Diakses dari <https://wri-indonesia.org/id/blog/6-tahun-sejak-moratorium-data-satelit-menunjukkan-hutan-tropis-indonesia-tetap-terancam/>

.. Bab 8 ..

## *Film-film Indonesia Box Office*

### **8.1 Deskripsi**

Selera masyarakat terhadap jenis film sifatnya fleksibel. Dalam sejarahnya, hampir semua genre film menyumbang “box office”. Pada Bab ini diinventarisir film-film Indonesia yang mendulang banyak penonton dengan harapan dapat dipelajari faktor faktornya. Menurut catatan sejarah, film Indonesia mampu menjadi tuan rumah di negeri sendiri pada era tahun 70-an dan tahun 80-an. Tahun 70-an masyarakat mengenal bintang-bintang populer seperti Ratno Timoer, Robby Sugara, Roy Marten, Leny Marlina, Widyawati, dan lainnya. Juga aktor laga seperti Berry Prima, Advent Bangun, Deddy Soetomo, dan lainnya. Tahun 80-an muncul bintang-bintang muda kala itu: Ongky Alexander, Merriam Belina, Lidya Kondou, Nike Ardila, Paramitha Rushady, dan lainnya. Memasuki tahun 90-an, film Indonesia mulai luruh, kalah bersaing dengan film Hollywood, India, dan China. Film Indonesia yang berhasil meraup jumlah penonton lebih dari 500.000 pada kurun waktu 1980-an hanya dua film, yakni: *Maju Kena Mundur Kena* (1983) dengan jumlah penonton 658.896 dan *Pengkhianatan G-3-S-PKI* (1985) dengan jumlah penonton

699.282. setelah itu praktis film Indonesia seperti dinomorduakan oleh penontonnya sendiri. Barulah pada tahun 2007, film sebagai industry menggeliat lagi. Film *Get Married* dengan penonton lebih dari 1 juta penonton, tepatnya 1.389.454 dan *Nagabonar Jilid 2* mendapat penonton 1.246. 174.

## 8.2 Film “Box Office” Sepanjang Massa

Berikut daftar film Indonesia terlaris berdasarkan jumlah penonton terbanyak dan keunggulannya.

No	Judul Film	Jumlah Penonton	Kekuatan/kunggulan film
1.	<i>Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss! Part 1</i>	6.858.616	Ketenaran komedian Warkop DKI pada akhir tahun 1970-an turut menguatkan animo masyarakat. Dono, Indro, dan Kasino yang filmnya masih diputar ulang di berbagai stasiun TV membuat namanya tetap populer.
2	<i>Dilan 1990</i>	6.315.665	Profil anak muda yang abu-abu: sisi lain tampil bebas, sisi lain penuh tanggung jawab. Kombinasi maskulinitas dan romantis pada sosok Dilan menginspirasi jutaan anak-anak remaja Indonesia yang mengalami krisis pencarian jati diri.
3	<i>Laskar Pelangi</i>	4.719.453	Ceritanya sudah terlebih dahulu populer lewat novel dengan judul yang sama karya Andrea Hirata

4	<i>Habibie &amp; Ainun</i>	4.583.641	Ketenaran Prof Dr BJ Habibie, mantan Presiden RI memiliki banyak sisi: cerdas, nasioanlis, religius, dan teknokrat. Kombinasi karakter seperti itu menjadi daya tarik bagi penonton Indonesia.
5	<i>Pengabdi Setan</i>	4.206.103	Film ini pernah dirilis tahun 1980, namun saat itu kurang laku, setelah didaur ulang mendapat apresiasi yang luar biasa. Kerinduan terhadap film horor menjadi sebab daya tarik.
6	<i>Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss Part 2</i>	4.083.190	Didukung pemain komedian yang berangkat dari <i>stand up comedy</i> seperti Babe Cabita dan aktor yang piawai berakting seperti Tora Sudiro dan Vino Bastian.
7	<i>Ayat Ayat Cinta</i>	3.676.135	Film ini merupakan film religi hasil adaptasi dari sebuah novel <i>best seller</i> karya Habiburrahman El Shirazy berjudul <i>Ayat Ayat Cinta</i> . Film ini membuktikan bahwa adaptasi cerita novel ke dalam film membuat daya tarik. Penonton penasaran ingin menonton teks yang lebih dahulu diketahuinya dari teks.
8	<i>Ada Apa dengan Cinta 2</i>	3.665.509	Kelanjutan dari <i>Ada Apa dengan Cinta</i> (2002). Serial kedua dirilis 14 tahun kemudian. Daya tarik

*Film sebagai Proses Kreatif*

			film ini ada pada karisme dua bintangnya: Dian Sastrowardoyo dan Nicholas Saputra.
9	<i>My Stupid Boss</i>	3.052.657	Kombinasi keunggulannya: diangkat dari novel, dimainkan aktor serba bisa Reza Rahardian (sukses memainkan peran sebagai Habibie) dan Bunga Citra Lestari (yang dikenal juga dalam dunia tarik suara dan sinetron).
10	<i>Ayat Ayat Cinta2</i>	2.840.159	Film-film yang sukses biasanya mendorong sineasnya membuat cerita lanjutannya. Mungkin penonton masih penasaran dengan kelanjutan ceritanya. Film ini pengambilan gambarnya di Malaysia dan Brunai Darusalam.
11	<i>Danur</i>	2.736.157	Diangkat dari novel <i>Gerbang Dialog Danur</i> . Karya Risa Saraswati. Menceritakan pengalaman pribadi seorang yang dapat melihat dunia roh, yang sering disebut indigo. Cerita tentang indigo selalu menarik. Di TV kisah anak Indigo Roy Takashi banyak ditonton, bahkan sampai setelah Roy dewasa.
12	<i>Cek Toko Sebelah</i>	2.642.957	Inilah film yang ide ceritanya dipengaruhi premis dalam stand up comedy. Ditulis oleh komedia Ernest Prakasa. Bercerita tentang

			sebuah ironi berdasarkan pada realitas etnis Tionghoa saat anak beranjak dewasa, kuliah yang tinggi, mirisnya ujung-ujungnya bekerja di toko orang tuanya sendiri.
13	<i>Eiffel I'm in Love</i>	2.632.300	Film ini menjadi bukti lagi bahwa film yang diangkat dari novel selalu menarik perhatian. Diangkat dari novel karya Rachmania Arunita dengan judul yang sama
14	<i>Hangout</i>	2.620.644	Inilah bukti lain bahwa teknik bertutur seorang comedian stand up comedy disukai masyarakat.
15	<i>Danur 2: Madah</i>		Merupakan sekuel dari film sebelumnya dengan judul yang sama Danur. Sukses melahirkan sukses.
16	<i>Jailangkung</i>	2.550.271	Mitos tentang roh gentayangan yang dapat dipanggil melalui permainan dengan media seperti orang-orangan yang mediumnya terbuat dari batok kelapa, diberi kerangka dari kayu, dan diberi baju. Mitos ini sangat populer di masyarakat.
17	5 Cm	2.402.170	Kisah sebuah persahabatan. Diangkat dari sebuah novel dengan judul yang sama

18	<i>Susah Sinyal</i>	2.172.112	Film komedi kedua dari Ernest Prakasa yang sukses. Cara bertutur <i>stand up comedy</i> bisa menjadi genre tersendiri di kemudian hari.
19	<i>Ketika Cinta Bertasbih 2</i>	1.494.739	Bukti lagi film yang diangkat dari sebuah film meraup sukses di pasar tontonan. Diadaptasi dari novel karya Habiburrahman El Shirasy dengan judul yang sama. Berkisah dengan latar di Universitas al Azhar Chairo Mesir.

Sumber: Diolah dari berbagai sumber

### 8.3 Faktor-Faktor yang Menentukan Minat Menonton

1. Dari data *box office* di atas, nampak bahwa animo masyarakat menonton film Indonesia berhubungan dengan beberapa hal; film yang diangkat atau diadaptasi dari novel cenderung memperoleh sambutan yang bagus. Ini berarti karakteristik penonton film kita masih bersifat konfirmatif terhadap pengetahuan yang diperoleh sebelumnya. Masyarakat yang sudah membaca novelnya merasa ingin tahu visualisasinya. Budaya tekstual ternyata membutuhkan informasi berkelanjutan berupa visualisasi. Everett M. Rogers, seorang Sosiolog dari Amerika Serikat yang dikenal sebagai penemu teori "Difusi dan Inovasi" menyatakan bahwa semakin konkret suatu inovasi, semakin berpotensi lebih besar untuk diterima masyarakat. Dalam hal ini visualisasi ide melalui film dipandang sebagai upaya konkretisasi inovasi. Kemudian sebaliknya, semakin abstrak suatu temuan, semakin sulit diterima. Lebih dari itu, ide-ide yang relevan dengan nilai-nilai masyarakat, baik nilai lama maupun yang tengah berkembang, cenderung

mendapat tempat. Karena itu film seperti *Laskar Pelangi* mendapat apresiasi bersesuaian dengan gelisah masyarakat yang tengah rindu etos gotong royong, kebinekaan, dan keindonesiaan. Sementara film *Ketika Cinta Bertasbih* dan *Ayat-Ayat Cinta* berlabuh di hati masyarakat bersesuaian dengan nilai-nilai religius yang tengah bersemi di masyarakat, terutama masyarakat perkotaan. Gerakan memakai jilbab atau hijab, bukan semata mata karena mode, tetapi karena tumbuhnya kesadaran mematuhi syariat Islam yang mewajibkan perempuan muslim menutupi rambutnya dengan kain (hijab).

2. Perilaku menonton berhubungan dengan kebutuhan untuk mendapatkan hiburan. Golongan ini diwakili oleh film-film horor dan komedi. Ada dua karakter yang berbeda di sini, yang satu golongan manusia merasa terhibur ketika mendapatkan sesuatu yang dianggap lucu dan kedua golongan manusia yang merasa terhibur ketika adrenalinnya lepas atau terkuras. Hasil penelitian Fariany Widiastuti (2017) menunjukkan bahwa menonton film komedi berhubungan dengan motif tertentu. Yang menarik, responden yang menonton film *Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss Part 1* ternyata bukan hanya sekedar untuk memperoleh hiburan dan identitas pribadi, melainkan justru berhubungan dengan motif untuk memperoleh informasi.

Sedangkan alasan menonton film horor dapat dijelaskan sebagai berikut: (1) Menurut Benedikta Desideria (2017) ada empat, yakni; (1) Perasaan puas setelah menonton film. Sensasi sesudah selesai menonton film horor merupakan sesuatu yang dicari oleh pencinta film horor. Sebagaimana diungkapkan oleh Glenn Spark dari Brian Lamb School of Communication Amerika Serikat, pada umumnya setelah keluar dari bioskop, penonton tidak merasa takut, tapi justru puas. Penjelasan ini nyaris sama dengan (2) keluarnya hormon adrenalin setelah

- melewakti ketegangan; (3) faktor gender, lebih banyak pria yang menikmati film horor karena merasa sebagai mahluk pemberani, dan (4) lepas stress atau seolah olah keluar dari masalah yang ada. (2 Menurut Herawati (2011), film-film horor Indonesia selain dibalut dengan mistis juga pornografi. Banyak film-film horor tersebut dibalut pornografi, memasukkan tema tema bermuatan erotis dan seks yang dibalut dengan judul judul berbau mistis dan pornografi. Herawati menyebut beberapa film yang terindikasi balutan pornografi seperti: *Arwah Goyang Karawang, Kuntilanak Kesurupan, Pocong Ngesot, Pelet Kuntilanak dan Kalung Jelangkung*. Alasan potensi kecemasan sosial terhadap film horor mistis berbalut pornografi tersebut, dikemukakan Herawati (2011) dan juga Alex Sobur (2003: 127), disebabkan penggambarannya bertentangan dengan standar selera baik masyarakat, yang dikawatirkan berdampak pada aspek moral, psikologis, dan sosial yang merugikan, terutama di kalangan generasi muda. (3) Menurut kajian Meg Downes (2014) terhadap penonton film horor di kalangan orang muda, film-film horor Indonesia tidak mendidik dan tidak menginspirasi bangsa, meskipun film sering diproduksi tidak mencerminkan realitas yang nyata, narasi yang diciptakan dan dikonsumsi mampu menjelaskan dinamika sosial. Temuan ini sama dengan yang disimpulkan Thomas Barker dalam tesisnya (2011), bahwa film Indonesia sudah tidak relevan lagi dengan dinamika masyarakatnya. Namun menurut Downes, meskipun tidak relevan, film adalah media hiburan yang memiliki fungsi ruang budaya dimana terjadi saling kompetisi antara berbagai identitas dan harapan akan masa depan Indonesia.
3. Rasionalitas Nasionalisme. Golongan ini diwakili fenomena larisnya film *Habibie & Ainun* dan *Pengkianatan G 30 S PKI*. Penonton ingin mengkonfirmasi pengetahuannya tentang pemikiran dan sepak terjang pada pejuang atau orang-orang

yang telah berjasa di negeri ini. Karena itu meskipun tidak selalu menjadi *box office*, film tentang biografi selalu mendapat tempat di hati masyarakat. Film –film biografi itu misalnya tentang kisah *Soekarno, KH Ahmad Dahlan, Tjoet Nja Dien, Sultan Agung Hanyokrokusumo, Soegija, Kartini* dan lainnya. Heryanto (2017) menyatakan bahwa kritalisasi atau penegasan dari apa yang sudah menjadi norma dalam masyarakat. Pembuat film tidak mau menanggung resiko dengan membuat yang aneh aneh. Dia hanya menegaskan kembali yang diyakini masyarakat. Mungkin film tidak selalu mencerminkan realitas, namun jelas menegaskan kembali norma norma yang sudah menjadi dominan. Biografi hidup dalam interaksi sosial menjelma menjadi sistem nilai yang diyakini, menjadi semacam mitos yang kebenarannya mutlak. Menurut Haryanto, dengan merferensi nilai-nilai dominan itu, si pembuat film mengkalkulasi produknya tidak akan merugi di pasaran. si pembuat film untuk mendapat untung. Membuat film membutuhkan dana yang besar, butuh investasi yang besar. Film dibuat bukan tujuan politik, tapi untuk cari uang. Dan dia hanya bisa cari uang kira kira dengan cara menyenangkan orang. Karena itu secara metodologik film menjadi menarik untuk diperhatikan karena film merupakan kritalisasi atau penegasan dari apa yang sudah menjadi norma dalam masyarakat

4. Penonton ingin menikmati ulang kepuasan yang sudah pernah diterima. Golongan film yang relevan dengan alasan ini adalah film yang dibuat secara berseri atau sekuel. Hal semacam ini bukan hanya terjadi di Indonesia, namun juga film-film Hollywood, seperti yang dibuat film Marvell dengan tokoh tokoh super heronya. Bila pada sekuel tertentu tidak bisa lagi memuaskan penonton, maka biasanya sekuelnya diakhiri. Ada kalanya, film-film sukses dengan sekuel itu direproduksi kembali setelah sekian puluh tahun berlalu, misalnya reborn

Warkop DKI, *Madah, Jelangkung, Ronggeng* (diganti judul *Sang Penari*) dan *Tiga Dara*

5. Waktu Pemutaran. Pada bab sebelumnya telah dibahas tentang dominasi film asing di negeri kita. Film Indonesia sangat sulit bersaing ketika ada film-film Hollywood sedang diputar di bioskop. Mereka sangat profesional dalam memasarkan film. Bagi Amerika Serikat, film dipandang sebagai sebagai industry, karena itu cara pemasarannya mengikuti kaidah kaidah sebagai komoditas (barang dagangan). Persoalan distribusi film sudah banyak dikeluhkan hubungannya dengan distribusi film asing yang menyebabkan dominasi pemutaran film di bioskop-bioskop berjaringan. Terjadilah monopoli. Cita Yustisia serfiani et.al (2013) menyatakan Isu monopoli di bidang perfilman mulai ada di Indonesia sejak jaman Orde Baru, yakni saat dibentuknya 3 (tiga) asosiasi importir film yaitu : Asosiasi Film Eropa Amerika, Asosiasi Film Mandarin, dan Asosiasi Film Asia Non-Mandarin. Tata niaga impor film Mandarin mengharuskan para importir film Mandarin mengimpor filmnya melalui perusahaan milik Prananto, pemimpin Asosiasi Film Mandarin. Posisi Prananto ini lalu digeser oleh kakak beradik Benny Suherman dan Bambang Sutrisno melalui perusahaannya yang bergerak khusus di bidang impor film mandarin yakni PT. Sejahtera Film. Posisi monopoli impor film Mandarin ini diperkuat dengan hadirnya Sudwikatmono, sehingga mereka bertiga kemudian mendirikan perusahaan baru dengan nama PT Suptan Film yang nantinya menjadi cikal bakal jaringan Grup 21.

#### **8.4 Upaya Menumbuhkan Minat Menonton**

##### **1. Perlindungan Hak Cipta**

Perlindungan Hak Cipta terhadap karya film dirasa masih lemah, sehingga kerap kali film diduplikasi dan disebarakan tanpa izin kepada pemegang hak cipta. Teknologi informasi memungkinkan

distribusi (share) gambar bergerak dilakukan dengan mudah. Hal tersebut sudah barang tentu merugikan pembuat film, sebab penyebaran film tidak diikuti dengan meningkatnya pendapatan. Hal ini berhubungan dengan motivasi selanjutnya dalam membuat film. Theo Adhyaksa Anwar (2016) menyatakan bahwa Penyebaran akses unduh film yang dilakukan oleh situs dalam cyberspace pada kenyataannya tidak dianggap sebagai sesuatu yang buruk oleh masyarakat. Masyarakat pengguna internet dan penikmat film justru merasa untung atas segala fasilitas yang diberikannya, sedangkan di lain pihak peraturan perundangundangan melarang hal tersebut. Sedikitnya dua peraturan perundang-undangan yang mengatur mengenai hal ini, di antaranya adalah Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta dan Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

## **2. Membangun Jaringan Rental Video ondemand**

Gagasan ini antara lain diutarakan oleh Artis peran, Lukman Sardi, yang menyatakan:

Layanan video on-demand (VOD) alias rental video digital dapat meningkatkan ketertarikan masyarakat untuk menonton film, terutama untuk yang karya-karya lokal. "Ini bisa menumbuhkan minat terhadap film lokal," kata Lukman dalam konferensi pers peluncuran aplikasi video on-demand Catchplay di XXI Djakarta Theatre, Jakarta Pusat, Kamis (2/6/2016). Menurut dia, berdasarkan data yang ada, Indonesia baru memiliki 1.000 layar bioskop yang lebih banyak tersedia di kota-kota besar. Di sisi lain, ada sekitar 250 juta penduduk Indonesia yang harus dijangkau bioskop. Dengan adanya layanan menonton online tersebut, masyarakat yang wilayahnya belum terjangkau bioskop, juga punya kesempatan menyaksikan film terbaru tanpa menunggu lama hingga diputar di layar kaca. "Ini bisa mendorong minat orang-orang yang tadinya dia enggak bisa nonton, terutama untuk film-film Indonesia, mereka bisa nonton," katanya.

Rental video digital pun diklaim Lukman cocok untuk pergerakan masyarakat modern yang punya mobilitas tinggi. "Di zaman sekarang demand orang terhadap entertainment cukup tinggi. Sekarang juga pergerakannya cukup cepat. Ini (layanan VOD) memenuhi kebutuhan itu," ucap Lukman. Artikel ini telah tayang di Kompas.com dengan judul "Lukman Sardi: Layanan VOD Bisa Tumbuhkan Minat Menonton Film", <https://entertainment.kompas.com/read/2016/06/02/194817610/lukman.sardi.layanan.vod.bisa.tumbuhkan.minat.menonton.film>.

Penulis: Andi Muttya Keteng Pangerang

### **3. Apresiasi Film di kalangan masyarakat**

Apresiasi merupakan bentuk perhatian terhadap sesuatu. Perhatian terhadap sesuatu tidak bisa dilakukan secara instan atau temporer belaka. Hasilnya hanya sekedar mobilisasi mekanistik. Idealnya harus ada upaya upaya pengkondisian supaya masyarakat lebih mencintai produksi sendiri ketimbang impor. Tentu saja industry film tidak mungkin bekerja sendirian. Mencintai produksi dalam negeri merupakan mentalitas suatu bangsa. Di India, Mahatma Gandhi pernah memelopori gerakan mencintai produksi negerinya sendiri melalui konsep Swadesi. Menurut penulis, ada dua model untuk membangun apresiasi terhadap film Indonesia. Pertama, model dari atas (*top down*). Tahun 1970-1980-an ada apresiasi film dalam bentuk festival yang dikreasi dari atas (insane film dan pemerintah), yaitu Festival Film Indonesia (FFI). Terbukti ajang ini mampu membantu mempromisikan film Indonesia kepada masyarakat. Film-film yang mendapat nominasi penghargaan tertentu diberitakan secara massif oleh media massa, gilirannya mempopulerkan film, bintang film, sutradara, penulis naskah, dan lokus dimana film tersebut dibuat dan cerita tentang latar tempat. Informasi yang diserap oleh masyarakat membangun pengetahuan dan rasa (taste)/selera masyarakat terhadap film dalam negeri. Kedua, model dari bawah (*bottom up*). Kongkretnya membangun

kepedulian masyarakat terhadap film. Kampus perguruan tinggi merupakan pusat aktivitas apresiasi yang berpotensi mengembangkan kecintaan terhadap film Indonesia. Badan Kerja Sama Perguruan Tinggi Seni se Indonesia Pernah mengadakan Festival Film Mahasiswa Indonesia pada Oktober 2009 (Kompas.com., 7 September 2009). Festival film mahasiswa ini digagas khusus sebagai bagian dari rangkaian kegiatan Festival Kesenian Indonesia. Program-program yang telah disiapkan di festival ini antara lain pemutaran film karya mahasiswa dari berbagai sekolah film internasional, pemutaran film karya mahasiswa seni Indonesia, workshop animasi eksperimental dan sarasehan mahasiswa untuk mengembangkan jaringan kerja antarkampus yang memiliki interest tinggi. Bisa melalui kelompok kelompok pencinta film di kalangan mahasiswa. Dulu marak kelompok kelompok Cineclub di kampus perguruan tinggi. Kiranya dapat menjadi alterlatif untuk dipikirkan penumbuh kembangan apresiasi film di kampus kampus kita.

## **REFERENSI**

- Anwar, TA. (2016). *Perlindungan Hukum Hak Cipta Film atas Penyebaran yang Dilakukan oleh Situs Ganool Dihubungkan dengan Undang-undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dan Undang-undang No. 11 Tahun 2008 tentang ITE*. Skripsi (S1) thesis, Fakultas Hukum Unpas.
- Barker, Thomas. 2011. "Cultural Economy of the Contemporary Indonesian Film Industry" (PhD thesis). Singapore: National University of Singapore
- Desideria, Benedikta. 2017. "4 Alasan Orang Suka Nonton Film Horor". Diakses dari <https://www.liputan6.com/health/read/3057604/4-alasan-orang-suka-nonton-film-horor>, pada 2018/10/pukul 09:49
- Downes, Meg. 2014. "Horor Kampungan versus Moralitas Populer: Mempertanyakan Definisi Film Nasional yang Bermutu". *Jurnal Komunikasi Indonesia*, Volume III (1) 2014: pp.13-25. E-ISSN: 2615-2894

- Herawati, Erni. 2011. "Pornografi dalam Balutan Film Bertema Horor Mistik di Indonesia", *Jurnal Humaniora*, Volume 2 (2) 2011: pp.1408-1419. DOI: <https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i2.3209>
- Heryanto, Ariel. 2017/10/22. The Role of the Global Left Movement in the Fight for Indonesia's Independence. Diakses dari **Error! Hyperlink reference not valid.** pada 2018/10/30 et 14:09
- Serviyani, CY. (2013). *Analisis Persaingan Usaha di Bidang Importasi dan Distribusi Film dalam Menumbuhkembangkan Perfilman Nasional*. *Jurnal Fairness and Justice*, 9(2), 1-18.
- Widiastuti, F (2017). *Motif Masyarakat dalam Menonton Film Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss! Part 1 (Studi pada Anggota UKM Kine Klub UMM Angkatan 2016*. Other thesis, University of Muhammadiyah Malang.

.. *Bab 9* ..

# *Tentang Sensor Film*

## **9.1 Deskripsi**

Pada Bab ini dipaparkan beberapa hal yang berhubungan dengan sensor film. Di satu sisi, sensor dibutuhkan sebagai manifestasi pertanggungjawaban industri film terhadap masyarakat, karena film memiliki dampak yang besar terhadap kehidupan masyarakat, baik dalam level selera, sikap, pemikiran, maupun perilaku. Dalam pembuatan film, dikenal adanya etika produksi. Namun, prinsip-prinsip etika sendiri tidak cukup menjamin lahirnya film yang memiliki fungsi pendidikan pada masyarakat. Hasrat untuk mendapat keuntungan yang sebesar besarnya dari pasar tontonan mendorong produksi film lebih menekankan pada selera rendah. Selera rendah cenderung mengeksploitasi unsur unsur vulgar yang mudah merangsang nafsu syahwat manusia, merendahkan martabat orang lain, jenis kelamin, dan hal lain yang bersifat konfrontatif terhadap nilai nilai sosial, norma sosial dan agama, serta norma kesopanan atau etika. Institusi yang berwenang memfilter film dibutuhkan juga dalam rangka melindungi masyarakat dari isi film-film impor yang belum tentu sesuai dengan kepribadian bangsa.

## 9.2 Sejarah Singkat

Dalam buku *Sejarah Sensor Film Indonesia 1916-2011* (2011) dipaparkan bahwa setiap periode kekuasaan tertentu membuat peraturan yang disesuaikan dengan dinamika pemikiran para pejabat yang berkuasa.

Pada masa pemerintahan Kolonial Hindia Belanda (1916-1942) kegiatan sensor film diatur oleh *Film Ordonatie 1916 Ataatblad van Nederland Indie Nomor 176 tanggal 18 Maret 1916*. Pemerintahan Kolonial menilai bahwa film memiliki potensi yang dapat membahayakan kelangsungan hidup negeri jajahan. Melalui pertunjukkan film dikhawatirkan rakyat akan tumbuh kesadaran untuk melakukan perlawanan. Selain itu, penerapan kebijakan sensor film mengundang masalah bagi importir, pemilik gedung bioskop dan para penonton, sehingga perlu dilakukan penyempurnaan. Sejak tahun 1916 hingga 1940, telah dilakukan penyempurnaan sebanyak 7 kali.

Pada tahun 1916 pemerintah Kolonial Belanda membentuk satu komisi pemeriksaan film di Hindia Belanda. Dalam Ordonansi tersebut dikatakan bahwa Gubernur Jenderal dapat menunjuk tempat di Hindia Belanda bagi pendirian komisi sensor film dan lembaga komisi sensor film. Komisi ini terdiri atas lima anggota termasuk seorang ketua. Dalam ordonansi tersebut berisi tentang ketentuan tentang pengawasan pertunjukkan film di empat kota, yakni Batavia, Surabaya, Semarang, dan Medan. Antara isi film dengan visi pemerintahan Kolonial sering bertolak belakang. Misalnya, pemerintah Kolonial menghendaki agar kesenian membantu membangun citra positif tentang Orang Barat di Nusantara, namun menurut catatan M. Sarief Arief (2009: 49-50) banyak film impor yang berisi perilaku orang hidup Barat yang penuh dengan perkelahian, pembunuhan, pemerkosaan, dan kebebasan seks.

Meski pun film impor dari Barat itu tidak bersuara (bisu), namun ceritanya dapat ditangkap dengan jernih. Misalnya masalah masalah yang diangkat dalam film, seperti pemerkosaan dan

pembunuhan, tidak pernah diselesaikan melalui jalur hukum. Dalam film bisu tersebut mengikuti hukum “siapa yang kuat dia yang menang”. Sebelum muncul kesadaran penonton pribumi, maka pemerintah Kolonial membentuk Komisi Sensor Film (KSF). Untuk meredam cerita film bisu impor yang menggambarkan perilaku negatif orang Barat, maka pemerintah Kolonial menugaskan Komisi Penilaian Film (LPF) menggantung (menyensor) film yang dikategorikan: *merusak kesusilaan umum, melanggar ketentuan umum, atau menjadi sebab munculnya gangguan umum yang dapat berpengaruh pada lingkungan.*

Setelah Belanda menyerahkan Indonesia kepada Tentara Jepang, pada tanggal 8 Maret 1942 Pemerintahan Pendudukan Militer Angkatan Darat Jepang di Indonesia yang dinamakan *Gunseikanbu* membentuk 7 (tujuh) departemen, salah satunya disebut *Sendenbu*, yaitu departemen yang mengurus Propaganda. Dari sinilah film masuk perangkap visi kolonialisme Jepang. Dalam propaganda itu didengungkan bahwa Jepang adalah “saudara tua” yang akan memperbaiki nasib bangsa Indonesia dan membereskan dari penjajahan Belanda. Jepang membiarkan rakyat Indonesia mengibarkan bendera merah putih dan menyanyikan lagu “Indonesia Raya”, namun sebagai gantinya rakyat Indonesia harus mendukung “saudara tua”-nya untuk memenangkan perang suci dan membangun kemakmuran bersama di Asia Timur Raya. Slogan “Asia untuk bangsa Asia” mempunyai dampak yang menggugah kesadaran rakyat. Kebijakan Kolonial Jepang yang dilakukan dengan keras adalah melarang beredarnya film Amerika dan Eropa yang sebelumnya bebas ditonton rakyat Indonesia.

Kebijakan Kolonial Jepang dalam produksi film, meneruskan Ordonansi 1940 yang dibuat pemerintah Hindia Belanda. Pemerintah Kolonial Jepang mereduksinya menjadi:

- (1) Seluruh film yang ada haruslah merupakan strategi pemerintahan pendudukan untuk mendapatkan hati dan

sokongan dari rakyat Indonesia. Karena itulah jenis jenis film Hollywood tidak boleh beredar.

- (2) Semua percakapan telepon hanya boleh dilakukan dengan menggunakan bahasa Jepang dan Indonesia. Percakapan dalam bahasa Belanda dan bahasa Inggris dilarang.
- (3) Film film yang dibuat harus sesuai dengan kemauan pemerintah
- (4) Seluruh film yang diputar haruslah menggambarkan: hubungan persahabatan antara Jepang dengan masyarakat di asia; menggambarkan semangat nasionalisme; memperlihatkan kehebatan tentara Jepang; menekankan nilai nilai budaya serta moralitas tentara Jepang seperti berani berkorban, mencintai tanah air, hormat kepada saudara tua, menjaga persahabatan, bersikap ramah, serta rajin dan setia; menggambarkan peningkatan produktivitas kekayaan alam demi kesiapan menghadapi perang Pasifik (Abidin, 2011:106)

#### **Selanjutnya sensor film masa peralihan (1945-1950)**

Periode ini dikenal sebagai era perjuangan kemerdekaan. Karena situasi pergolakan politik dan militer akhirnya hijrah ke Yogyakarta, sementara itu di kawasan lain muncul negara-negara boneka Belanda, seperti seperti Negara Pasundan, Negara Sumatera Timur, Republik Indonesia terisolasi di Yogyakarta. Film tetap saja dianggap penting kala itu, terbukti pada tanggal 10 September 1946 pemerintah menetapkan berdirinya Komisi Pemeriksaan Film, yang fungsinya mirip dengan Badan Sensor Film. Anggotanya terdiri dari Ali Sastroamijoyo (yang juga menjabat sebagai Wakil Menteri Penerangan), Ki Hajar Dewantara, Mr. Soebagio, RM Soetarto, Usmar Ismail, Soemardjo, Anjar Asmara, Djajeng Asmara, dan Roeseno.

Sebulan setelah itu, Sri Sultan Hamengkubuwono mengumumkan membentuk Badan Sensor, yang bertugas bukan hanya mengontrol film, namun juga menyensor segala macam penerbitan, siaran, percetakan, poster, plakat, semboyan, potret, klise, sandiwara, surat dengan perantara pos dan kawat, pembicaraan-

pembicaraan dengan perantara telepon. Langkah sensor ini diambil dengan tujuan mencegah timbulnya salah paham, kekacauan, provokasi, dan membantu berdirinya Republik Indonesia.

Pada waktu itu, rakyat dihadapkan pada dua pilihan, yakni: kembali menerima Pemerintahan Kolonial Belanda yang pada masa sebelumnya dianggap mampu memakmurkan rakyat, meskipun dengan menindas hati nurani. Disebut menindas, karena para pewaris ibu pertiwi ini justru hanya ditetapkan sebagai masyarakat kelas III. Masyarakat kelas I adalah mereka yang berkulit putih dari Eropa, masyarakat kelas II adalah mereka yang berkulit putih non-Eropa dari Timur (Arab, India, Tionghoa, dsb), sedangkan kelas III disebut Inlander (pribumi). Sementara sebagian masyarakat yang lain berpihak kepada kemerdekaan Indonesia.

Pada situasi seperti itu berlaku prinsip “Barang siapa berhasil merebut hati rakyat, dialah yang menguasai pikiran rakyat”. Kedua pihak tersebut akhirnya mengarah pada tujuan yang sama, yakni melalui “bioskop” dan “uang”. Bagaimana itu?

Di wilayah kekuasaan Republik tidak dilarang untuk memutar film impor, dan pihak bioskop boleh melakukan pembayaran sewa film *in natura* (dalam bentuk barang). Dengan demikian kebutuhan pokok di wilayah NICA tetap dapat pasokan. Kebutuhan pokok yang dimaksud seperti beras dan sayur-sayuran. Sebaliknya di wilayah kekuasaan NICA dan negara-negara bonekanya, orang boleh membeli karcis bioskop dengan uang ORI (*Orang Republik Indonesia*). Kompromi semacam itu sepertinya mustahil, tetapi itulah kenyataannya. Dan demi tujuan pragmatis, keduanya sama-sama mengendurkan kriteria penyensoran.

Kriteria penyensoran dibedakan oleh satu hal: di wilayah Republik, Panitia Pemeriksa Film menghindari pengaruh film yang buruk terhadap penontonnya, khususnya menyangkut moral dan tata nilai. Sementara di wilayah NICA, *Film Commissie*, menghindari

adegan-adegan yang dapat membakar semangat perlawanan rakyat untuk merdeka dengan kekerasan.

### **Sensor Film Periode 1950-1966**

Pada tanggal 28 November 1951 terbit Undang-Undang No.23 tahun 1951 yang berisi mengalihkan pengawasan film dari Kementerian Dalam Negeri ke Kementerian PP & K (Pendidikan, Pengajaran, dan Kebudayaan). Dari peralihan kewenangan itu nampaknya pemerintah mulai menganggap masalah perfilman merupakan masalah kebudayaan dan pendidikan masyarakat.

Setahun kemudian Menteri PP & K menambah 5 poin (ketentuan) dalam Ordonantie 1940, yakni larangan terhadap isi yang: (1) menganjurkan perang, (2) mendatangkan pengaruh buruk bagi kesusilaan dan nilai prajurit, (3) melanggar codex perwira, (4) memperlihatkan usaha untuk merobohkan pemerintah sendiri, (5) memperlihatkan tujuan dan maksud baik maupun buruk dengan menggunakan kekerasan menggunakan senjata berlebihan dan berulang ulang.

Kisah selanjutnya tentang sensor film pada periode ini adalah mulai muncul ide kebhinekaan dalam PPF (Panitia Pengawas Film). Menteri PP & K, Prof. Bahder Djohan memasukkan unsur minoritas dalam Panitia Pengawas Film, sehingga anggotanya mencapai 30 orang karena mengakomodir wakil-wakil dari etnis, pemerintahan, dan golongan.

Setelah pemilu Konstituante tahun 1955, Indonesia didera badai politik. Konflik antar golongan dalam tarik menarik kekuatan politik. Pada periode 1955 – 1966 terjadi “konflik” antara golongan yang mendukung Lembaga Kebudayaan Rakyat (LEKRA) bentukan Partai Komunis Indonesia (PKI) dengan golongan yang berlandung di bawah naungan Manifesto Kebudayaan dan golongan lain yakni kalangan religius. Gonjang-ganjing tersebut akhirnya berpengaruh terhadap dunia perfilman termasuk sensor film. Dekrit Presiden 5 Juli 1959, diikuti dengan nasakomisasi Badan Sensor Film.

NASAKOM (Nasionalisme, Agama, dan Komunis). Terjadilah pergantian pengurus/pejabat di Badan Sensor Film. Figur-figur yang dipasang berasal dari golongan kiri (komunis) dan golongan nasionalis, sementara golongan kanan (religius) terkesan dipinggirkan. Agamawan yang duduk di BSF kebanyakan perempuan seperti Ny. Aruji Kartawinata yang mewakili PSI (Partai Sosialis Indonesia), Ny. Tuti Harahap yang mewakili Parkindo (Partai Kristen Indonesia), dan Ny. Hasbullah mewakili NU (Nahdlatul Ulama).

Anggota-anggota yang tidak sepeham dengan mereka dicap "manikebuist" (pendukung manifesto kebudayaan), yang dianggap antek-antek imperialis Amerika. Pada saat BSF dipimpin Utami Suryadarma, selain mempersulit lolosnya film Amerika, juga film-film nasional sendiri. Pada masa itu berlaku motto "politik adalah panglima". Film yang dianggap tidak selaras dengan tujuan politik, yang disebut manifesto politik (Manipol) dianggap sebagai pengkhianat.

### **Sensor Film Periode 1966-1992**

Memasuki era Orde Baru, masyarakat mulai menyampaikan aspirasinya agar fungsi dan peran film dikembalikan kepada asalnya sebagai produk budaya dan bukan sebagai produk politik kekuasaan. Kebijakan pertama pemerintahan Orde Baru dimulai dengan Surat Keputusan Menteri Penerangan No.71 tahun 1967. Pada waktu itu menteri Penerangannya BM Diah. Surat keputusan tersebut mewajibkan semua importer film membeli saham produksi film nasional seharga Rp.250.000 untuk setiap film yang masuk ke Indonesia. Surat keputusan tersebut berlaku mulai 1 Januari 1968

Setelah itu menyusul SK No.34 tahun 1968 yang memutuskan lahirnya Dewan Produksi Perfilman Nasional (DPFN). Aparaturnya terdiri dari insan-insan perfilman dan unsur pemerintah. Dari berbagai diskusi muncul rumusan masalah, bahwa film-film impor yang masuk ke Indonesia masih banyak berisi adegan seks dan kekerasan yang tidak sesuai dengan norma di Indonesia. Maka Badan Sensor Film harus kerja ekstra keras melaksanakan filtering

muatan seks dan kekerasan tersebut. Pemerintah mengambil kebijakan melakukan pra-sensor, yaitu menyaring terlebih dahulu film-film yang akan masuk ke tanah air. Kemudian menerima atau menolak film-film tersebut setelah dilakukan penilaian. Entah karena apa film yang bertema seks tidak direkomendasi untuk disensor oleh BSF. Kebijakan ini menimbulkan protes dari berbagai kalangan. Protes meluruh dengan terbitnya Undang-Undang Perfilman No. 8 tahun 1992.

Pada awal Orde Baru tidak banyak materi film Indonesia yang disensor oleh BSF, sebab jumlahnya hanya 13 film dan judulnya juga biasa biasa saja seperti: *Karma, Langkah Persimpangan, Daerah Nelayan, Buruh Pelabuhan, Segenggam Tanah Perbatasan, Di Balik Cahaya Gemerlapan, Cinta di Ujung Tahun*, dan sejenisnya.

Judul-judul film Indonesia mulai dianggap aneh sejak tahun 1976. Dianggap aneh karena menimbulkan konotasi pornografi. Sebut saja misalnya; *Ciuman Beracun, Ganasnya Nafsu, Gadis Panggilan, Inem Pelayan Seksi, Liku-Liku Panasnya Cinta, Ranjang Siang Ranjang Malam, Tragedi Tante Seks*. Tahun 1977 film yang berjudul *Akibat Pergaulan Bebas* menjadi buah bibir masyarakat.

Untuk mengurangi unsur pornografi dalam film Indonesia, BSF bahkan meminta agar importir atau produser film menyerahkan desain poster, *slide, banner, baliho*, dan alat pemasaran (reklame) lainnya. Melalui surat No. 788/BSF/71, tanggal 3 Agustus 1971, mensyaratkan reklame yang disetujui BSF akan dibubuhi cap dari BSF. Ukuran gambar tidak boleh lebih dari 18x 24 cm<sup>2</sup>.

Dalam pelaksanaan penyensoran film, BSF berpedoman pada unsur tema, keagamaan, sosial budaya, politik, ketertiban umum, yang dalam menerapkannya tidak secara kaku melainkan berdasarkan pikiran sehat dan dewasa dalam melihat kenyataan yang hidup dalam masyarakat selama masih dalam rangka pembinaan keamanan serta ketertiban yang stabil, dan dinamis.

Sejalan dengan dengan perkembangan dunia perfilman di Indonesia, BSF ditetapkan sebagai perlindungan masyarakat dari pengaruh buruk yang diakibatkan oleh peredaran dan pertunjukkan serta penyiaran film. Berdasarkan Kepres No.13 tahun 1983, video impor wajib lolos sensor sebelum diedarkan di masyarakat. Bahkan berdasarkan Kepmenpen No.194/Kep/Menpen/1984, BSF mendapat tugas tambahan melakukan penyensoran iklan film dan rekaman video yang akan diedarkan dan atau dipertunjukkan kepada umum di wilayah Republik Indonesia. Keputusan tersebut dikuatkan dengan Keputusan Direktur Jenderal RTF No.05/Kep/Dirjen/RTF/1984.

Potongan film hasil sensor pada kurun waktu tertentu dimusnahkan dengan cara dibakar. Pelaksanaan pembakaran potongan-potongan film dikordinir oleh Kejaksaan Agung RI, Pemda, Departemen Penerangan, Mabes Polri, dan aparat lainnya. Selama kurun waktu 1973-1994 telah dilaksanakan 8 kali pembakaran film dan rekaman video yang terkena sensor.

Pada tahun 1994, Badan Sensor Film berganti nama menjadi Lembaga Sensir Film. Pada dasarnya LSF tidak berbeda jauh dengan BSF. Dibentuk berdasarkan Peraturan Pemerintah (PP) No.7 tahun 1994 tentang Lembaga Sensor Film yang dilengkapi dengan Kepmenpen No.216/Kep/ Menpen/1994.

### **Sensor Film 1994-2011**

Berdasarkan Undang-undang No.8 tahun 1992, hasil penyensoran LSF berupa: (1) meluluskan dengan atau tanpa potongan untuk semua umur, remaja, dan dewasa untuk potongan bioskop (2) meluluskan dengan atau tanpa potongan untuk semua umur, remaja, dewasa untuk potongan televisi, (3) tidak meluluskan dengan catatan revisi, khusus untuk film Indonesia, (4) tidak meluluskan secara utuh, (5) meluluskan tanpa potongan untuk film keperluan festival, film dengan kategori TERBATAS.

Tugas LSF kedua adalah secara terus menerus wajib mengadakan pemantauan melalui konsultasi dengan pimpinan

Majelis Ulama Indonesia (MUI), Persekutuan Gereja-Gereja Indonesia (PGI), Konferensi Waligereja Indonesia (KWI), Perisadha Hindu Darma Indonesia, Perwalian Umat Budha Indonesia (WALUBI), dan tokoh-tokoh agama lainnya, serta mengadakan kunjungan kerja ke daerah dan mengadakan temu wicara dengan berbagai organisasi sosial kemasyarakatan (LSM) dan lain lain untuk memperoleh masukan yang berharga.

Berdasarkan undang-undang tersebut (pasal 3), film Indonesia diarahkan kepada:

- a. Pelestarian dan pengembangan nilai budaya bangsa;
- b. Pengembangan watak dan kepribadian bangsa serta meningkatkan harkat dan kesatuan bangsa;
- c. Pembinaan persatuan dan kesatuan bangsa;
- d. Peningkatan kecerdasan bangsa
- e. Pengembangan potensi kreatif di bidang perfilman
- f. Keresasian dan keseimbangan di antara berbagai kegiatan dan jenis usaha perfilman
- g. Terpeliharanya ketertiban umum dan rasa kesusilaan.
- h. Penyajian hiburan yang sehat sesuai dengan norma norma kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

### **Sensor Film Masa Depan**

Semenjak tahun 2011, LSF mulai kedodoran disebabkan harus meninggalkan entitasnya di gedung film untuk melakukan penyensoran film tiga atau empat dimensi. Di gedung bioskop E-Cinema Blitz Megaplex. LSF belum memiliki perangkat pemutar film dalam kemasan 3-4 dimensi yang digitalis. Ini berarti teknologi atau perangkat keras pemutaran film harus diantisipasi oleh pemerintah agar fungsi sensor tetap berlangsung. Di negara-negara maju, bioskop susah meninggalkan era sinematografi menuju videografi dan selanjutnya sinema elektronik (*electronic-cinema*). Perusahaan raksasa film di Amerika, seperti Fox, Columbia, dan Disney telah menggunakan format digital (*cinema digital*) ke dalam

kemasan *cartridge*, yaitu rekaman video hasil alih rekam film seluloide 35 mm atau 70 mm yang dipertunjukkan kepada umum di gedung bioskop. Dengan teknologi ini memungkinkan bebas dari perilaku pembajakan, karena menggunakan sistem password seperti kunci kamar hotel yang diprogram masa berlakunya. Sampai tahun 2011, LSF masih menggunakan sistem konvensional sehingga apabila LSF diberi film digital video-disc untuk disensor, maka terpaksa kelompok penyensor didatangkan ke gedung gedung bioskop. Suatu cara kerja yang baru, belum terjadi sebelumnya. Pengalaman LSF menyensor film *Canon The Barbarian*, LSF menghadapi dilema terkait menentukan lulus tidaknya film tersebut sebab isinya dalam cartridge-digital itu tidak bisa dipotong, padahal ada adegan yang harus dihapus sesuai kriteria sensor. Pesatnya teknologi perfilman bagaikan deret ukur sedangkan regulasi berjalan bagaikan deret hitung. Belum lagi sekarang, film bisa diedarkan melalui satelit, yang menyebabkan batas batas geografis bisa dilangkahi. Film bisa dijual melalui internet atau diputar melalui saluran televisi berbayar (*pay to air*).

Pertanyaan mendasarnya: masih perlukan LSF dengan sensornya itu?

### **9.3 Pro dan Kontra Penyensoran**

Media massa sebagai instrumen penyampai informasi yang menghubungkan antar berbagai pihak memiliki fungsi informatif dan persuasif. Sebagai penyampai pesan, media massa berperan menambah pengetahuan kepada masyarakat, namun pada sisi pengaruh pemberi kesadaran, media massa memiliki kemampuan memengaruhi orang ke dalam sikap, kesadaran, dan perilaku tertentu. Pengaruh media massa seperti di atas ditanggapi secara beragam, tergantung dari mana memandangnya. Dari sudut pandang perubahan sosial, media massa (termasuk film) memiliki andil mengkondisikan masyarakat ke dalam situasi dan kondisi tertentu, pesan media dapat memperkuat situasi yang sudah ada,

namun sebaliknya dapat mengubahnya, baik secara perlahan maupun secara cepat. Situasi yang dihasilkan oleh pengaruh media massa tersebut dapat menyenangkan namun sebaliknya dapat dianggap sebagai ancaman. Suatu rezim tertentu pasti mengalami kekhawatiran bila isi media tidak sejalan dengan kepentingannya, sehingga dipandang perlunya pengendalian terhadap isi media. Sebaliknya situasi yang sama dapat dimaknai sebagai sebuah peluang bagi masyarakat untuk melakukan perubahan ke arah yang lebih konstruktif.

Sejak lama eksistensi media massa bagaikan dua sisi mata pisau, yang dapat meracik sayur-mayur menjadi hidangan, namun sisi yang lain bisa menggores luka. Selamanya akan demikian. Pada masa Orde Baru yang penuh dengan kebijakan pencekalan dan pembredelan dipandang sebagai tindakan yang tepat untuk menjaga stabilitas dan persatuan bangsa, namun di sisi yang lain dipandang dapat membelenggu kebebasan kreatif dan pelanggaran Hak Asasi Manusia.

Dalam pandangan Negara, sensor itu diperlukan dalam rangka untuk melindungi masyarakat. Di negara maju saja, seperti Amerika Serikat, yang masyarakatnya sangat liberal dan negaranya maju/modern, masih melakukan sensor terhadap film-film yang akan ditayangkan di TV atau pun bioskop. Mereka membuat kategori produk sesuai dengan peruntukannya. Namun, pengalaman sepanjang pemerintahan Orde Baru, membuat masyarakat trauma terhadap sensor. Pada masa pemerintah Orde Baru yang nyaris 30 tahun itu, pemerintah sempat bersikap sangat hati-hati terhadap semua bentuk informasi, sehingga yang muncul menjadi semacam restriksi terhadap kebebasan ekspresi. Muatan-muatan yang tidak sesuai dengan kaidah-kaidah Negara dilarang, dan bahkan untuk media pers sempat terjadi pembredelan (dibekukan Surat Izin Usaha Penerbitan Pers), sementara untuk bentuk buku dicekal dan dilarang oleh Kejaksaan.

Panuju (2002: 53) mencatat awal hegemoni Negara terhadap media yang dimulai dengan terbitnya Keputusan Menteri Penerangan Nomor 01/PER/Menpen/1984, di mana pemerintah yang mengatasnamakan Negara memiliki kewenangan dan kekuatan untuk melarang penerbitan media dan sekaligus membredel (menghentikan paksa penerbitan) bila tidak sepaham dengan haluan politiknya. Pengekangan terhadap kebebasan berekspresi selama Orde Baru sesungguhnya bukan hanya terhadap media massa, tetapi juga terhadap seluruh aktivitas yang berhubungan dengan “pengkomunikasian” ide. Selanjutnya, hegemoni Negara ditunjukkan melalui Surat Keputusan Jaksa Agung Nomor Kep.052/JA/5/1981 yang melarang beredarnya barang cetakan yang berjudul *Bumi Manusia* dan *Anak Semua Bangsa* karya Pramudya Ananta Toer, dengan alasan buku tersebut dapat menyusupkan ajaran Marxisme dan Leninisme. Korban lainnya adalah dilarangnya beredar buku *Seri Demokrasi Kesaksian Kaum Muda* pada tahun 1990 melalui instruksi Jaksa Agung RI no. Ins-007/JA/4/1990. Buku tersebut diedit oleh Denny JA, Jomminorfi, Raharjo, dan Kelompok Studi Indonesia.

Alasan pelarangan barang cetakan bermacam macam. Misalnya, dianggap merusak persatuan dan kesatuan bangsa dan Negara (*Gerakan Patriot Merdeka, Alam Barzah-Alam Kubur, Lima Zaman: Perwujudan Integrasi Wajar*). Ada juga alasan mengandung paham Marxisme dan Leninisme (seperti *Sosialisme Ala Indonesia* karya Prof. Dr. Moestopo, *Teologi Pembebasan: Sejarah, Metode, Praksis, dan Isinya* karya Wahono Nitiprawiro). Alasan mengganggu kehidupan beragama seperti buku karya Slamet Mulyana yang berjudul *Runtuhnya Kerajaan Hindu-Djawa dan Timbulnya Kerajaan Kerajaan Nusantara* (1979). Kemudian yang terakhir pelarangan barang cetakan dengan alasan merendahkan martabat Kepala Negara, seperti Brian May *The Indonesian Tragedy* (1978), kemudian buku karya Benedict Anderson yang berjudul *Hari-Hari Terakhir Kekuasaan Soeharto* (1980).

Berdasarkan sejarah traumatik itu, maka setelah pemerintahan Orde Baru jatuh, muncul aspirasi supaya Lembaga Sensor Film dibubarkan. Beberapa sineas seperti Annisa Nurul Shanti, M. Rivai Riza, Nur Kurniati Asyiah Dewi, Lulu Rois, dan banyak lagi menggugat keberadaan Undang-Undang No. 8 tahun 1992 tentang perfilman ke Mahkamah Konstitusi. Mereka menganggap bahwa undang-undang tersebut telah membatasi atau menghalangi kebebasan dan kemerdekaan warga negara untuk berkomunikasi. Secara implisit sebetulnya yang dituju adalah pembubaran Lembaga Sensor Film. Namun, setelah persidangan selama setahun di Mahkamah Konstitusi akhirnya pada tanggal 30 April 2008 Mahkamah Konstitusi memutuskan perkara tersebut dengan menyatakan permohonan para pemohon ditolak untuk seluruhnya.

Ketua Lembaga Sensor Film waktu itu, Tatik Maliyati mengatakan bahwa lembaga yang dipimpinnya akan tetap independen. Kata Independen itulah yang nampaknya menjadi kunci kreativitas, bahwa BSF memiliki tanggung jawab melindungi masyarakat Negara dari dampak film, namun di sisi yang lain tidak boleh didikte oleh kekuasaan atau pun kekuatan kapital.

#### **9.4 Permasalahan Sensor Film**

Dalam buku *Permasalahan Sensor Film & Pertanggung Jawaban Etika Produksi* (1997) secara gamblang digambarkan permasalahan sensor film dalam perspektif sosial, politik, agama, dan ekonomi. Dalam banyak hal kepentingan antara entitas di atas saling menegasi atau bertentangan. Sebagai misal dari perspektif sosial misalnya memandang film sebagai bagian dari kreativitas kesenian dan budaya, maka kehadirannya diharapkan mampu menjaga dan mengembangkan nilai-nilai yang hidup, berlaku, dan diyakini oleh masyarakatnya. Film merupakan media yang menjembatani aspirasi dan kebutuhan masyarakatnya. Namun, adakalanya film tidak mau tunduk dengan nilai-nilai lain yang membatasinya. Kreator film berasumsi bahwa sebagai media komunikasi, film harus bebas dari

semua kepentingan kecuali kepentingan kreatifitas pembuatan film itu sendiri. Para sineas berdalih bahwa sebagai sebuah sistem produksi pembuatan film memiliki logikanya sendiri. Logika film adalah bagaimana mewujudkan pengalaman menjadi sebuah realitas visual. Sedangkan yang dimaksud dengan pengalaman (*experiences*) merupakan dunia yang sangat luas, tidak terbatas, karena bisa meliputi pengalaman nyata, pengalaman pikiran, pengalaman batin, dan bahkan pengalaman yang hidup dalam imajinasi. Karena itu, isi film tidak harus bagian dari reproduksi atau duplikasi pengalaman yang sudah ada. Film impor yang berbicara tentang masa depan seperti *Star Trex* misalnya, merupakan perpaduan antara fiksi dengan sains (*sciences*). Realitas yang ada dalam film merupakan hasil imajinasi manusia berdasarkan dugaan ilmu pengetahuan.

Pada konteks ini kehadiran film menjadi faktor yang menegasi nilai-nilai lama atau mendekonstruksi kebenaran yang sudah mapan. Hal ini memiliki dua kemungkinan reaksi dari masyarakat. Masyarakat yang memihak pada nilai nilai lama cenderung resisten terhadap muatan futuristik seperti itu, karena dianggap akan merusak kebudayaan nenek moyang yang luhur atau adiluhung. Hal semacam ini merupakan dilema bagi kegiatan penyensor film.

Contoh yang lain, perspektif kekuasaan (politik) dalam melihat film, membawa kepentingan bagaimana film sebagai media dapat mendukung kelangsungan kekuasaannya atau yang lebih populer disebut *status quo*. Sejak awal peradaban film di Indonesia, pemerintahan Hindia Belanda di Indonesia sudah sangat khawatir dengan kebudayaan film. Pemerintah Belanda sangat ketat menyensor (melarang) adegan-adegan yang dapat menginspirasi rakyat pribumi membangun kesadarannya sebagai bangsa (*nation*). Demikian juga dengan pemerintahan Kolonial Jepang, menggunakan film sebagai media kegiatan propaganda, pemerintahan Orde Baru

mengidentikkan film sebagai media yang harus menyatu dengan tujuan revolusi sosial bangsa sehingga karya seni yang melemahkan semangat perjuangan menentang kapitalisme harus disingkirkan. Film-film impor dari Amerika dilarang masuk karena dikhawatirkan sebagai penyemai paham kapitalisme. Demikian juga pada masa Orde Baru, pemerintah rezim Soeharto sangat hati-hati terhadap kritik media, termasuk media film. Maka sensor dilakukan secara berlapis, bahkan melalui perangkat otoritas keamanan seperti ABRI di desa-desa, yang dikenal dengan istilah Badan Pembina Desa (Babinsa). Dengan kata lain, dalam pandangan kekuasaan, film merupakan makhluk yang perlu diwaspadai karena berpotensi menimbulkan resistensi dan perlawanan rakyat.

Dalam perspektif ekonomi, film dibuat tak ada lain bertujuan untuk mendapat untung sebesar besarnya. Artinya, film sebagai industri kreatif harus ditonton publiknya. Pembuatan film menyedot biaya yang besar, dalam logika pasar, siapa pedagang yang mau merugi? Logika pasar inilah yang kemudian mengilhami para pedagang film untuk membuat film atau mengimpor film yang menarik perhatian, menimbulkan keingintahuan masyarakat, dan yang paling masif sebuah film harus mampu menghibur penontonnya. Aspek hiburan itu mendorong sineas membuat dapat memenuhi selera rendah penonton seperti adegan adegan kekerasan dan adegan yang menonjolkan syahwat birahi manusia. Muatan-muatan pornografi, telah lama dikritik masyarakat karena dikhawatirkan akan menghancurkan moralitas masyarakat. Persoalan antara pasar dan moral merupakan dilema bagi kegiatan penyensor film.

H.M. Johan Tjasmadi dalam M Syarif Arif (1997: xiii) menyatakan bahwa menjelang akhir abad ke-20, kondisi perfilman Indonesia mengalami permasalahan yang menyebabkan porak porandanya dunia perfilman Indonesia. Tjasmadi menyoroti munculnya penemuan teknologi elektronik yang demikian pesat. Indikator teknologi ini menyebabkan masyarakat perfilman

menjadi gamang. Kemajuan teknologi menyebabkan potensi distorsi pasar yang disebabkan pembajakan. Kedua, kemajuan teknologi yang digunakan dalam pembuatan film di Barat menyebabkan kualitas sinematografi film kita tertatih tatih menyainginya. Jangankan bersaing mendapatkan simpati penonton di bioskop, untuk sekedar bersanding saja amat sulit. Dalam situasi seperti ini, penyensoran justru mereduksi bagian bagian yang mestinya memiliki daya tarik.

Kegiatan penyensoran berbenturan dengan realitas pasar. Pada tahun 1950-55, film impor mendominasi bioskop, nampak dari data penonton di bioskop. Akibatnya, produksi film Indonesia pada masa itu cenderung mengikuti pola cerita, tutur, dan adegan dari film film impor. Angka pertumbuhan film nasional memang naik, namun kecenderungannya hanya berfungsi hiburan belaka.

Berikut data jumlah produksi film nasional 1950-1955

<b>No</b>	<b>Tahun</b>	<b>Jumlah Produksi</b>
1	1950	23
2	1951	40
3	1952	37
4	1954	58
5	1955	65

*Sumber: JB Kristanto, Katalog Film Indonesia 1926-1995*

Walaupun telah terjadi peningkatan produksi film dalam negeri, namun jam pemutaran di bioskop tetap didominasi oleh film-film impor. Hal tersebut disebabkan karena film impor terutama Hollywood yang masuk demikian banyak dan dapat berganti ganti judul.

Meskipun produksi film meningkat, namun masih belum menemukan titik imbang bagi pemilik bioskop. Pemilik bioskop tetap rugi karena ada target pajak. Dengan rata-rata hanya 50

produksi film dalam negeri, maka kira-kira hanya 4 buah saja per bulan. Praktis pemilik bioskop akan rugi bila memutarinya lebih dari tiga malam berturut turut. Ditambah target pajak sebesar 20% per bulan tidak akan terkejar. Berbeda dengan pemutaran film impor, dua tiga judul dapat diputar dalam sehari. Film impor mempunyai keunggulan dari segi teknologi film dan pengalaman sinematografinya. Sehingga membuat pemilik bioskop cenderung untuk menjadikan film impor sebagai film utama di bioskopnya. Akibatnya: pertama, film impor masuk lebih mudah padahal isinya banyak mengandung unsur kekerasan, pertarungan, peperangan, petualangan, yang semuanya membawa penonton pada realitas impian. Kedua, komitmen penyensor film belum memiliki karakteristik yang jelas sehingga tidak mendukung peningkatan produksi film dalam negeri. Ketiga, produser dalam negeri mencoba bersifat pragmatis, semata mata mendasarkan orientasi film sebagai produk dagangan (Arif, 1997: 117-118)

### **9.5 Sensor dan Daya Saing Film Nasional**

Masalah lain berkaitan dengan penyensoran film adalah menjawab pertanyaan: Apakah kegiatan sensor film membantu film nasional memiliki daya saing dengan film impor? Masalah ini sudah terjadi sejak awal masa Orde Baru hingga tahun 1970-an. Ketika industri film dalam negeri melemah pada tahun 1965-1968 Panitia sensor mengalami kebimbangan ketika film impor masuk ke Indonesia sangat deras. Hal tersebut dipicu oleh pemikiran bahwa sineas tanah air perlu belajar dari film impor agar mempunyai daya saing. Tradisi film Amerika, India, dan Hongkong harus diakui jauh lebih lama dibandingkan tradisi perfilman Indonesia, karena itu dari berbagai segi film Indonesia kualitas dan kuantitasnya pada masa itu kalah jauh. Gagasan mengimpor film mirip dengan kebijakan impor bawang putih dari China untuk menutupi kelangkaan barang di pasaran akibat gagal panen.

Namun, implikasinya justru mengkondisikan selera penonton masyarakat kepada film impor.

Data film impor mulai tahun 1968-1971 menunjukkan ketimpangan, film impor mendominasi di bioskop bioskop. Berikut data perbandingan antara film impor dan produksi dalam negeri pada tahun tahun tersebut:

<b>Tahun</b>	<b>Jumlah Film Impor</b>	<b>Jumlah film dalam Negeri</b>
1968	459 judul	8 judul
1969	784 judul	8 judul
1970	737 judul	19 judul
1971	759 judul	55 judul

*Sumber: M Syarif Arif (edt), Permasalahan Sensor & Pertanggung jawaban Etika Produksi, Jakarta: Badan Pertimbangan Perfilman Nasional, 1997: h. 157-158*

Setelah film impor membanjiri Indonesia, harapannya telah terjadi transformasi keterampilan dalam memproduksi film. Memang setelah tahun 1971 itu, produksi film Indonesia bisa naik, namun bila dibandingkan dengan film impor, perbandingannya bagaikan bumi dan langit, jauh sekali. Dari sekian kenaikan produksi film dalam negeri, ternyata mutunya masih rendah, semua cenderung mengikuti gaya film impor tahun tahun sebelumnya yang cenderung mengeksploitasi muatan pornografi. Menurut Arif (1997: 161), film dalam negeri hingga tahun 1980, film Indonesia dicekoki dengan adegan adegan merangsang dan tema tema konyol yang hanya sekedar memadatkan pemikiran orang bahwa "film adalah hiburan".

Berikut adalah data produksi film dalam negeri dibanding film impor tahun 1970 sampai dengan tahun 1983:

<b>Tahun</b>	<b>Film Nasional</b>	<b>Film Impor</b>
1970	21	820
1971	52	757
1972	50	600
1973	58	500
1974	84	400
1975	39	300
1976	58	228
1977	124	260
1978	80	260
1979	54	260
1980	68	260
1981	71	260
1982	52	200

*Sumber: Arif (1997): 162*

Data di atas menunjukkan memang terjadi fenomena penurunan film impor dan kenaikan produksi film dalam negeri, namun angkanya tidak konsisten. Kenaikan drastis produksi film dalam negeri terjadi pada tahun 1977 dengan 124 film, namun setelah itu turun kembali. Sementara film impor bisa ditekan maksimal di angka 200 judul pada tahun 1982.

#### **9.6 Sensor Film Setelah 2009**

Undang-undang No.33 tahun 2009 seakan bermaksud merekonstruksi kembali dunia perfilman Indonesia yang lebih berpihak pada kepentingan masyarakat. Bila sebelumnya, jagat perfilman Indonesia berkembang berdasarkan prinsip “film sebagai industri”, undang-undang ini bernuansa melakukan rekonstruksi agar film nasional kembali memperhatikan kepentingan penontonnya dari eksekutif menonton film. Hal tersebut nampak jelas dari dasar menimbang undang-undang ini yang menyatakan di butir c:

film dalam era globalisasi dapat menjadi alat penetrasi kebudayaan, sehingga perlu dijaga dari pengaruh negatif yang tidak sesuai dengan ideologi Pancasila dan jati diri bangsa Indonesia. Dengan demikian produksi film di satu sisi merupakan bagian dari dinamika ekonomi suatu bangsa, namun di sisi yang lain juga sebagai dinamika budaya.

Dalam *Introduksi Alarm* itu Bernama *Sensor Mandiri* (Bambang Trim, 2018) dinyatakan: *Kita tidak dapat menafikan bahwa film juga merupakan produk budaya yang di dalamnya terjadi proses produksi budaya sehingga juga menjadi cerminan perilaku budaya. Seseorang dapat menggali budayanya sendiri atau mempelajari budaya orang lain melalui film sehingga turut memengaruhi perkembangan pola pikir dan perilakunya.*

Maka, tulis buku tersebut: di sinilah sebuah alarm dari dalam diri yang dinamakan sensor mandiri diperlukan karena film harus ditonton secara tepat dari segi usia dan kemampuan seseorang menerima konten. Menilik pada prosesnya maka peran masyarakat perfilman sangatlah penting untuk juga “mengaktifkan” sensor mandiri saat proses produksi terjadi.

Karena itu film pertama kali dimaknai sebagai seni dan budaya. Undang-undang ini menempatkan butir ke-5 film sebagai sesuatu yang berhubungan dengan komersialisasi. Setidaknya dari pasal 1 tentang KETENTUAN UMUM, empat ayat pertama berbicara film sebagai konteks budaya, yaitu; (1) film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan; (2) perfilman adalah berbagai hal yang berhubungan dengan film; (3) budaya bangsa adalah seluruh sistem nilai, gagasan, norma, tindakan dan hasil karya bangsa Indonesia di seluruh wilayah nusantara dalam kehidupannya bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara; (4) kegiatan perfilman adalah penyeleng-

garaan perfilman yang langsung berhubungan dengan dan bersifat nonkomersial.

Kata nonkomersial dari ayat dalam undang-undang perfilman sengaja dicetak tebal oleh peneliti untuk memberikan tekanan bahwa negara memandang masalah nilai, pranata sosial, dan budaya bangsa jauh lebih penting dari sekedar masalah hiburan yang dihubungkan dengan perdagangan film.

Sebuah film memiliki dampak yang besar dalam kehidupan masyarakat, karena itu sebelum film beredar harus dipastikan terlebih dahulu “kesehatan”-nya. Itulah pentingnya mengapa sensor terhadap film diperlukan. Sebuah film harus ditelaah secara seksama, mendapat, komprehensif dan menggunakan parameter yang jelas (terukur dan dengan alasan yang masuk akal). Sensor dalam pasal 1 ayat 9 undang-undang tersebut dimaknai sebagai penelitian, penilaian, dan penentuan kelayakan film dan iklan film untuk dipertunjukkan kepada masyarakat umum.

Lembaga Sensor Film (LSF) yang oleh Undang-undang No. 33 tahun 2009 diberi mandat oleh Negara untuk mewakili kepentingan masyarakat mempunyai tanggung jawab untuk memastikan terpenuhinya hak masyarakat terhadap film, untuk mendapatkan haknya memilih dan menikmati film yang bermutu (pasal 45 ayat 3). Apa yang disebut bermutu, memang berada dalam wilayah “abu-abu” karena sifatnya subjektif. Setiap kelompok dalam masyarakat dan juga individu memiliki pandangan yang berbeda dalam mengartikan mutu atau bermutu itu. Kalau setiap individu atau kelompok dalam masyarakat dibiarkan memaksakan pendapatnya, maka yang terjadi semacam hukum rimba, siapa yang kuat dia yang menang. Hal semacam itu tentulah kurang baik dilihat dari perspektif demokrasi dan realitas bangsa yang majemuk. Karena itu, penetapan undang-undang yang memberi mandat atau wewenang kepada suatu lembaga merupakan politik kebijakan yang lebih ideal dibandingkan masyarakat dibiarkan “berkelahi” sendiri

menentukan selernya. Dalam lembaga inilah dihimpun perwakilan individu individu yang berkompeten di bidang masing-masing untuk menilai dan menetapkan “mutu” film. Pada pasal 58 disebutkan pembentukan lembaga sensor film yang bersifat tetap dan independen, yang berkedudukan di ibu kota Negara Republik Indonesia, bertanggung jawab kepada presiden melalui menteri, dan dapat membentuk perwakilan di ibukota provinsi.

Sementara itu, sensor film itu sendiri dirumuskan pada pasal 57 sebagai berikut:

- (1) Setiap film dan iklan film yang akan diedarkan dan/atau dipertunjukkan wajib memperoleh surat tanda lulus sensor.
- (2) Surat tanda lulus sensor sebagaimana dimaksud pada ayat(1) diterbitkan setelah dilakukan penyensoran yang meliputi:
  - a. Penelitian dan penilaian tema, gambar, adegan, suara, dan teks terjemahan suatu film yang akan diedarkan dan/atau dipertunjukkan kepada khalayak umum;
  - b. Penentuan kelayakan film dan iklan film untuk diedarkan dan atau dipertunjukkan kepada khalayak umum; dan
  - c. Penentuan penggolongan usia penonton film.
- (3) Penyensoran sebagaimana dimaksud pada ayat (2) dilakukan dengan prinsip memberikan perlindungan kepada masyarakat dari pengaruh negatif film dan iklan film.

Selanjutnya, berdasarkan UU No.33 tahun 2009, pemerintah mengeluarkan Peraturan Pemerintah (PP) No.18 tahun 2014 tentang Lembaga Sensor Film.

Beberapa hal penting yang diatur dalam PP tersebut antara lain tentang tugas, fungsi, dan wewenang LSF.

**Tugas LSF:**

- a. Melakukan penyensoran film dan iklan film sebelum diedarkan dan/atau dipertunjukkan kepada khalayak umum; dan

- b. Melakukan penelitian dan penilaian judul, tema, gambar, adegan, suara, dan teks terjemahan suatu film dan iklan film yang akan diedarkan dan/ atau dipertunjukkan kepada khalayak umum.

**Fungsi LSF:**

- a. Perlindungan terhadap masyarakat dari dampak negatif yang timbul dari peredaran dan pertunjukkan film dan iklan film yang tidak sesuai dengan dasar, arah, dan tujuan perfilman Indonesia.
- b. Penyusunan pedoman penerbitan dan pembatalan surat tanda lulus sensor;
- c. Sosialisasi secara intensif pedoman dan kriteria sensor kepada pemilik film dan iklan film agar dapat menghasilkan film dan iklan film yang bermutu;
- d. Pemberian kemudahan masyarakat dalam memilih dan menikmati pertunjukkan film dan iklan film yang bermutu serta memahami pengaruh film dan iklan film;
- e. Pembantuan pemilik film dan iklan film dalam memberi informasi yang benar dan lengkap kepada masyarakat agar dapat memilih dan menikmati film yang bermutu; dan
- f. Pemantauan apresiasi masyarakat terhadap film dan iklan film yang diedarkan, dipertunjukkan dan menganalisis hasil pemantauan tersebut untuk dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan tugas penyensoran berikutnya dan/atau disampaikan kepada Menteri sebagai bahan pengambilan kebijakan ke arah pengembangan perfilman di Indonesia.

**Wewenang LSF**

- a. Penentuan pengembangan usia penonton;
- b. Pengembalian film dan iklan film yang tidak sesuai dengan pedoman dan kriteria penyensoran untuk diperbaiki oleh pemilik film dan iklan film;

- c. Penyensoran ulang (re-sensor) film dan iklan film yang sudah diperbaiki oleh pemilik film dan iklan film yang dinyatakan telah lulus sensor;
- d. Pemberian surat tanda lulus sensor yang dibutuhkan untuk setiap kopi-jadi film dan iklan film yang dinyatakan telah lulus sensor;
- e. Pembatalan surat lulus sensor
- f. Pengusulan sanksi administratif kepada Pemerintah terhadap pelaku kegiatan Perfilman atau Pelaku Usaha perfilman yang melanggar ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Undang-undang tentang Perfilman; dan
- g. Pelaporan kegiatan sensor film dan iklan film baik yang lulus dan yang tidak lulus sensor kepada presiden melalui Menteri secara periodik.

#### **9.7 Pedoman dan Kriteria Penyensoran**

Pedoman dan Kriteria Penyensoran mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 14 tahun 2019. Dalam peraturan menteri tersebut diatur hal-hal penting sebagai berikut:

- a. Objek Penyensoran film yang disensor merupakan hasil akhir produksi film dan iklan yang akan diedarkan dan//atau dipertunjukkan kepada khalayak umum
- b. Film tersebut terdiri dari film cerita maupun non cerita
- c. Yang dimaksud film cerita adalah film yang mengandung cerita
- d. Film non cerita merupakan film yang berisi penyampaian informasi
- e. Iklan film terdiri atas; poster, *stillphoto*, *slide*, klise, *thriller*, *banner*, pamflet, brosur, baliho, spanduk, folder, plakat, dan sarana publikasi dan promosi lainnya (pasal 3)
- f. Pedoman Penyensoran: penyensoran dilakukan dengan meneliti dan menilai film dan iklan film dengan berpedoman pada asas, tujuan, dan fungsi perfilman sebagaimana dimaksud

dalam undang-undang tentang Perfilman (pasal 4). Dalam melakukan penilaian dan penilaian kelayakan, penentuan penggolongan usia terhadap film dan iklan film, kelompok penyensoran wajib memperhatikan: acuan utama dan acuan pendukung (pasal 5). Yang dimaksud dengan acuan utama terdiri dari konteks yang merupakan keterkaitan film dan iklan film dengan kesatuan narasi, latar, ekspresi adegan dan dialog, kejelasan tujuan, relevansi, serta kerumitan. Sedangkan yang dimaksud dengan tema adalah gagasan dan pikiran utama yang terkandung dalam film dan iklan film. Selanjutnya nuansa dan dampak yang merupakan berbagai variasi atas kombinasi audio visual yang dapat menimbulkan persepsi dan akibat terhadap pikiran, perasaan, dan perilaku penonton. Sedangkan yang dimaksud acuan pendukung meliputi; judul, adegan, dialog, dan teks

g. Kriteria Penyensoran:

1. Kekerasan. Bila mengandung adegan tawuran, penge-royokan, penyiksaan, penusukan, penyembelihan, mutilasi, pembacokan secara kasar dan ganas, dan sejenisnya; manusia atau hewan yang bagian tubuhnya berdarah darah, terpotong potong, kondisi yang mengengaskan akibat dari adegan kekerasan, dan/atau adegan lain yang sejenis; adegan bunuh diri secara vulgar dalam sudut pengambilan gambar jarak dekat; kekerasan berlebihan terhadap hewan dalam sudut pengambilan gambar jarak dekat, baik dilakukan oleh manusia maupun sesama hewan
2. Perjudian. Apabila menampilkan adegan pelaksanaan berjudi berulang ulang dan teknik berjudi secara berlebihan
3. Penyalahgunaan Narkotika. Bila menampilkan adegan penggunaan narkotika, psikoterapika, dan zat aditif

secara detail, vulgar, dan mudah ditiru dari sudut pengambilan gambar jarak dekat

4. Pornografi. Apabila keseluruhan isi film sengaja bertujuan untuk menampilkan adegan eksploitasi seksual dengan visual telanjang, setengah tubuh bagi perempuan maupun laki-laki yang diperlihatkan dari depan, dari samping, dan/atau dari belakang; visual atau dialog yang menggambarkan aktivitas persenggamaan secara vulgar dan perilaku seksual yang menyimpang atau tidak wajar; ciuman bibir yang menjurus pada pornografi; gerakan tubuh dan/atau tarian erotis; visual aborsi; visual perkosaan; dialog atau monolog cabul; lirik lagu yang bernuansa seks dan cabul; penggunaan alat kontrasepsi yang tidak sesuai dengan fungsi sebenarnya
5. Suku, ras, kelompok dan/atau golongan. Apabila keseluruhan isi film dengan sengaja bertujuan mendiskreditkan suku, ras, kelompok, atau golongan tertentu
6. Persoalan agama. Bila keseluruhan Film dengan sengaja bertujuan untuk merusak kerukunan hidup beragama, memperolok-olok kesucian agama atau simbol agama, dan/atau meremehkan kesucian agama atau simbol agama
7. Persoalan hukum. Apabila keseluruhan isi Film dengan sengaja bertujuan untuk melanggar Pancasila, Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Bhinneka Tunggal Ika, Negara Kesatuan Republik Indonesia, Lambang Negara, dan/atau peraturan perundang-undangan
8. Persoalan Harkat dan Martabat Manusia. Apabila menampilkan adegan visual, dialog, dan/atau monolog yang melanggar hak asasi manusia sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan

h. Penggolongan Usia Penonton

Film yang telah disensor disertai pencantuman kode penggolongan usia penonton berupa; SU untuk penonton Semua Umur, R13 untuk penonton usia 13 tahun atau kurang dari 17 tahun, D17 untuk penonton usia 17 tahun, dan D21 untuk penonton usia 21 tahun atau lebih (pasal 17).

i. Mekanisme Penyensoran

(1) Film dan iklan film yang akan disensor wajib didaftarkan ke sekretariat secara daring dan/atau luring.

(2) Pendaftaran dilakukan oleh pemilik atau pemegang hak cipta Film atau iklan Film.

(3) Pemilik atau pemegang hak cipta mengajukan penyensoran wajib memenuhi syarat sebagai berikut;

a. Mengisi formulir

b. Menyampaikan materi dan sinopsis bagi film dan iklan film sesuai dengan judul dan isi cerita yang tercantum dalam surat Tanda Pemberitahuan Pembuatan Film

c. Membayar biaya sensor sesuai dengan ketentuan; dan

d. Melampirkan surat Tanda Pemberitahuan Pembuatan Film bagi pelaku usaha pembuatan Film atau Surat rekomendasi impor Film bagi pelaku usaha impor film. (pasal 24)

j. Hasil Penyensoran: Lulus Sensor atau tidak lulus Sensor.

k. Penarikan Film dari Peredaran

Film dan iklan Film yang sudah lulus sensor dapat ditarik dari peredaran oleh Menteri berdasarkan pertimbangan LSF apabila menimbulkan gangguan terhadap keamanan, ketertiban, ketenteraman, atau keselarasan hidup masyarakat. Masyarakat dapat melaporkan Film dan Iklan Film yang sudah lulus sensor yang menimbulkan gangguan terhadap keamanan, ketertiban, ketenteraman, atau keselarasan hidup masyarakat. (Pasal 28 & 29)

**REFERENSI**

- Arief, MS. 1997. *Permasalahan Sensor dan Pertanggungjawaban Etika Produksi*. Jakarta: Badan Pertimbangan Perfilman Nasional.
- Arief, MS. 2009. *Politik Film di Hindia Belanda*. Jakarta: Komunitas Bambu.
- Abidin, D (edt). 2011. *Sejarah Sensor Film di Indonesia 1916-2011*. Jakarta: Lembaga Sensor Film Republik Indonesia.
- Panju, R. 2002. *Relasi Kuasa: Pertarungan Memenangkan Opini Publik dan Peran dalam Tranformasi Sosial*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 18 tahun 2014 tentang LEMBAGA SENSOR FILM
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 14 tahun 2019 tentang PEDOMAN DAN KRITERIA PENYENSORAN, PENGGOLONGAN USIA PENONTON, DAN MENARIKKAN FILM DAN IKLAN FILM DARI PEREDARAN.
- Trim, B (edt). 2018. *Saatnya Sensor Mandiri*. Jakarta: Lembaga Sensor Film
- Undang-undang No 23 tahun 2009 tentang PERFILMAN

## *.. Bab 10 ..*

# *Produksi Film*

### **10.1 Deskripsi**

Pada bab ini akan diuraikan bagaimana produksi film biasanya dilakukan, mulai dari bagaimana memunculkan ide, mengembangkan ide menjadi skenario, produksi, dan editing (evaluasi).

### **10.2 Pentingnya Angan-Angan**

Setiap orang harus memiliki angan-angan agar hidupnya menjangkau masa yang akan datang. Memang tidak ada yang tahu seperti apa kita pada dua puluh tahun ke depan. Jangan-jangan sebelum masa itu kita sudah diambil Yang Maha Kuasa. Namun, kenyataannya hidup tidak bisa hanya mengandalkan nasib. Banyak orang yang mengambil alasan, “enjoy sajalah, hidup ini sudah ada yang mengatur. Kita jalani saja seperti “air mengalir” atau “angin berhembus”. Sebagai filosofi agar hidup tidak terlalu menegangkan ada baiknya juga. Maksudnya supaya kita tidak terlalu tertekan oleh target, harapan-harapan yang terlampau tinggi, atau keharusan keharusan lainnya.

Pada umumnya, masa depan itu tidak bisa mengandalkan angin berhembus atau menunggu datangnya bintang jatuh. Masa

depan acap kali tergantung oleh apa yang dilakukan sebelumnya. Tuhan memang pemilik takdir atas manusia, namun banyak ayat-ayat dalam Kitab Suci yang menyatakan bahwa kerusakan di muka bumi akibat ulah manusia sendiri. Banjir bandang bisa terjadi karena manusia memberi andil berupa penebangan hutan di lereng gunung sehingga mengakibatkan tak ada lagi akar-akar pohon menghambat laju air dari atas bukit ke lembah lembah. Sebagian orang menjadi kaya karena kerja kerasnya di masa muda. Demikianlah, bagaimana film bisa lahir di suatu negara, karena ada proses sebelumnya.

Mungkin di suatu negara sudah punya banyak kapital, punya banyak bioskop, memiliki teknologi sinematek yang tinggi, tapi apakah sudah cukup dengan infrastruktur itu semua? Tidak! Arab Saudi memiliki banyak uang, tapi tak pernah bisa menghasilkan film untuk hiburan rakyatnya atau diekspor ke luar negeri sebagai komoditi, sebab tidak ada orang yang mau berangan-angan menyampaikan sesuatu melalui film. Di negara Barat, seperti Amerika, film merupakan komoditas yang selalu ditunggu-tunggu oleh masyarakatnya, bahkan masyarakat dunia. Film menjadi produk ekspor yang bernilai tinggi, bisa menghasilkan devisa sama dengan mengeksport tekstil. Hal itu karena sebagian masyarakat filmnya sudah berjalan teratur, dimulai dengan tradisi imaji bagi penulis cerita. Itulah yang disebut angan-angan.

Bung Karno pernah menyatakan “Gapailah cita-citamu setinggi langit, supaya ketika jatuh kamu jatuh di atas awan”. Cita-cita adalah angan-angan yang diinginkan terjadi oleh setiap orang. Angan-angan yang kemudian dirancang tercapai menjadi kenyataan. Ada orang yang bercita-cita ingin jadi dokter, insinyur, pengacara, tentara, pengusaha, seniman, dan lain-lain. Apakah setiap cita-cita akan menjadi kenyataan, itu soal lain; bisa karena pemiliknya tidak sungguh-sungguh menggapainya, bisa juga karena banyak kendala yang menghampiri sehingga menyebabkan kegagalan. Ada yang

bertanya, kalau begitu apa gunanya angan-angan atau cita-cita? Jawabannya; melalui angan dan cita saja gagal, apalagi *nggelundung semprong* .... Menyerahkan kepada nasib.

Dalam bahasa produksi film, angan-angan itu sering disebut “mimpi” (Harahap, 2017). Kata Harahap, mimpi itu harus dirancang sejak dari awal. Akan lebih baik lagi jika kita sudah bayangkan akan jadi apa mimpi kita itu. Jika kita mempunyai mimpi, maka hal berikutnya yang harus kita lakukan adalah menanam mimpi tersebut ke dalam pikiran, kemudian segera mewujudkan. Apabila kita menundanya, akan muncul rasa takut dan kekhawatiran yang berlebihan, yang bisa mengakibatkan kita ragu ragu untuk melangkah.

Identifikasi terhadap mimpi itu menjadi penting. Mimpi harus ditimbang berdasarkan kesukaan, talenta, dan lingkungan. Dengan menyadari apa mimpi kita, lanjut Harahap, kita juga menyadari usaha apa yang perlu dilakukan serta siapa saja orang-orang yang tepat untuk membantu mewujudkan mimpi itu menjadi kenyataan.

Ada beberapa hal yang dapat merusak “mimpi” itu. Harahap (2017: 13-14) menyebutkan; (1) perasaan takut, cemas, dan ragu ragu; (2) ucapan orang lain yang meremehkan kemampuan kita; (3) mengutamakan rasa malas; (4) kebiasaan menunda.

Harahap (2017: 17-18) memberi solusi untuk mengatasi hal hal yang merusak itu kita harus mau membangun jaringan. Melalui jaringan itulah kita bisa mendapatkan ilmu, pengetahuan, dan pengalaman dari orang lain yang dapat digunakan untuk menumbuhkan keyakinan. Untuk mencari calon anggota jaringan kita bisa menggunakan media; internet, instagram, media sosial lainnya, dan perpustakaan.

Dalam pembuatan film, hal utama yang mesti didapat adalah tentang ide (*ideas*). Ide adalah gambaran abstrak tentang sesuatu yang harus ditindak lanjuti menjadi kenyataan. Keresahan dalam

hati kita, apa yang kita pikirkan, apa yang kita lihat dan tonton, apa yang kita dengar, merupakan bahan mentah yang bisa menjadi ide. Ide bisa datang sendiri ketika sedang merenung—mungkin ketika hendak tidur, sedang makan, sedang buang hajat besar, ataupun sedang bercakap-cakap dengan orang (secara langsung ataupun lewat media), namun bisa juga dirancang dengan tindakan untuk mendapatkan ide. Untuk model yang kedua misalnya, seseorang yang ingin menulis tentang kehidupan di pasar tradisional, alangkah lebih baik bila seseorang menghampirinya secara langsung. Di sana bisa mengamati tingkah laku orang-orang yang sedang bertransaksi, kita bisa “nguping” pembicaraan sesama pembeli, kita bisa bercakap-cakap dengan pembeli atau bahkan bisa bersenda gurau dengan seorang pengemis di sana. Sangat mungkin kita dapatkan sesuatu; misalnya percakapan antara calon pembeli atau pengunjung pasar ternyata bukan tentang barang apa yang akan dibeli, ternyata mereka saling curhat tentang tingkah suami masing-masing yang dianggapnya “selingkuh”, atau ternyata pengemis yang bersimpuh di emperan toko mantan atlet nasional yang pernah mendapat medali emas di kejuaraan Sea Games.

Itu adalah ide awal yang mesti dipelihara. Ide itu datangnya seperti angin, karena itu angin harus ditangkap supaya tidak pergi. Pada umumnya kita sangat percaya diri mengandalkan ingatan, padahal banyak testimoni dari teman-teman atau mahasiswa saya, yang mengaku: ketika sedang hajat besar ia mendapatkan inspirasi akan menulis sebuah puisi. Waktu di toilet ia berhasil merencanakan akan menulis tiga bait puisi. Ketika keluar dari toilet tiba-tiba ide itu hilang. Ia mencoba mengingat-ingat kembali tapi gagal merekonstruksi. Hanya bagian kecil saja yang diingatnya, detailnya gagal dikembalikan ke ingatan. Karena itu, kalau kita ingin menjumpit ide mesti ada manajemen supaya ide itu terdokumentasi. Mungkin dengan merekam suara di selulernya atau keluar sebentar dari toilet untuk mencatat di selembar kertas.

Pengalaman saya ketika awal berkarier di dunia tulis menulis, kata-kata penting dari guntingan kliping koran atau ditulis di kertas HVS ditempel di dinding, karena itu saya pilih kamar kost yang dindingnya masih terbuat dari papan. Di samping murah, fungsinya bisa untuk menempelkan kertas.

Pertanyaan pertama yang perlu dilontarkan dalam hati adalah ide yang diperoleh itu lebih tepat dilanjutkan menjadi karya apa? Mungkin puisi, cerpen, lukisan, artikel opini, atau bisa jadi ditindak lanjuti untuk penelitian ilmiah (karya ilmiah). Bila orientasinya dalam rangka membuat film, pertanyaan pertama yang perlu kita pertimbangkan menurut Harahap (2017: 24) adalah apakah ide yang kita miliki memiliki potensi untuk dikembangkan menjadi sebuah film.

Menurut hemat penulis, antara ide yang satu dengan yang lain bisa saja saling berkaitan sehingga dapat dirangkai dalam ide yang baru. Kemudian, kita perlu membayangkan ide tersebut secara visual. Menurut Harahap, itulah cara terbaik untuk mengetahui apakah ide tersebut mempunyai potensi untuk menjadi film.

Harahap (2017: 25-26) merinci beberapa sumber ide yang dapat memberikan inspirasi untuk dikembangkan menjadi cerita:

1. Hubungan keluarga, pertemanan, kisah cinta atau kenangan kecil dapat menjadi peristiwa yang memberikan inspirasi
2. Membaca buku atau Koran dapat membuka wacana pikiran dan menambah pengetahuan dan informasi yang dibutuhkan.
3. Mendengarkan berita dan musik di radio. Berita dan musik dapat merangsang munculnya ide
4. Membaca lirik lagu
5. Melakukan perjalanan ke tempat-tempat baru yang dapat merangsang imajinasi.
6. Peristiwa-peristiwa menarik yang terjadi setiap hari, seperti percakapan, dialog, dan hal hal lucu maupun sedih yang terjadi di sekitar kita.

7. Brainstorming dan menulis kembali hal apapun yang muncul di pikiran kita
8. Dongeng atau mitos yang pernah kita baca atau dengar
9. Belajar dari orang lain dan mengambil inspirasi atau karakter yang menarik dari kisah mereka.

### **10.3 Pengembangan Ide**

Pertanyaan berikutnya, bagaimana setelah ide besar (sering disebut premis) berhasil dijumpai meneruskan menjadi ide cerita?

Bagi mahasiswa yang telah mengambil Mata Kuliah Dasar-Dasar Jurnalistik tentu sudah memiliki pengetahuan dan bahkan mempraktekannya bagaimana mengembangkan liputan pemberitaan. Bekal itu sesungguhnya hampir mirip dengan menembangkan ide atau gagasan menjadi cerita. Dalam Panuju (2005: 56-70) dipaparkan bagaimana pintu masuk pengembangan liputan yang bisa dipakai untuk mengawal pengembangan cerita. Bedanya, bila dalam jurnalistik pengembangannya berdasarkan fakta, sedang dalam cerita film berdasarkan imajinasi.

### **Pendekatan Elementer**

Pendekatan ini mengasumsikan bahwa di dunia ini tidak ada sesuatu yang tunggal, sebab yang tunggal hanyalah Tuhan Yang Maha Esa. Setiap elemen selalu memiliki banyak elemen yang ada di dalamnya. Begitu juga tentang ide, setiap ide pasti terdiri dari beberapa ide, mungkin ada yang dominan di dalamnya, tetapi selalu ada ide lain yang mengikuti. Mungkin juga apa yang dianggap dominan itu sangat tergantung pada dari mana orang melihatnya atau sisi apa yang ingin ditonjolkan. Penting dan tidaknya sesuatu tergantung pada persepsi individu, setiap individu memiliki persepsi yang berbeda sesuai dengan faktor yang menjadi landasan. Pada akhirnya, sebuah cerita juga terdiri dari banyak cerita, tidak tunggal, tidak berdiri sendiri, selalu terdiri dari banyak elemen.

Berikut adalah tabel contoh bagaimana sebuah ide yang diperoleh secara empiris kemudian dapat dikembangkan berdasarkan kemungkinan yang ada. Seorang pengembang ide perlu mengurai kemungkinan-kemungkinan tersebut. Jangan takut salah atau tidak penting. Uraikan semua kemungkinan, baru tahap berikutnya perlu dievaluasi bagian mana yang penting filmis dan memungkinkan memiliki daya tarik.

**Tabel 10.1. Contoh Alur Pengembangan ide Menjadi Cerita dengan Pendekatan Elementer**

No	Ide pokok	Elemen Cerita	Pengembangan cerita
1	Seorang lelaki mengemis di pasar	Penampilannya lusuh Kulitnya keriput Jalannya bongkok Berjalan dengan tongkat	Ternyata mantan seorang atlet yang pernah mendapat medali emas di ajang Sea Games. Ketika Berjaya kekayaannya dipergunakan untuk membiayai studi tiga anaknya hingga perguruan tinggi Setelah menikah, anak-anaknya (dua laki laki) terbawa dominasi istri-istri mereka sehingga tidak pernah dijenguk lagi. Sedang anak perempuannya terjerumus dalam gemerlap kehidupan malam menjadi perempuan penghibur. Suatu ketika lelaki ini jatuh sakit yang menyebabkan seluruh hartanya habis kecuali tersisa rumah yang ditempati

			Sungguh malang, rumah yang ditingali itu pun diminta oleh anak anaknya sebagai warisan. Akhirnya dia terusir dari rumahnya sendiri. Hidup di emperan toko sembari mengharap belas kasihan orang lain. Dan seterusnya....
--	--	--	---

Dari outline pengembangan cerita di atas, masih banyak kemungkinan elemen cerita yang bisa ditulis; misalnya ada orang lain yang iba dan bersedia mengurusnya. Akhirnya si lelaki (mungkin namanya Mujur) bisa sembuh. Antara Mujur dan penolongnya Makmur (nama bebas, bisa yang lain misalnya Nasib) melakukan kolaborasi membuat bisnis bengkel sepeda motor. Bisnisnya pun berkembang sehingga bisa membuka cabang di mana-mana. Sementara dua anak lelakinya dari hari ke hari semakin merosot kehidupannya, sampai akhirnya diusir oleh istri istri mereka. Keduanya hidup menggelandang. Dalam situasi tertekan (depresi) kedua anaknya bukannya menyesal atau bertaubat, justru menjalani hidupnya dengan cara mencuri dan merampok. Kalau mau dibuat ekstrim, bisa dikerucutkan adik perempuannya juga ikut dijarah, bahkan terbunuh. Suami adiknya tidak terima kemudian balas dendam hendak membunuh balik. Hutang nyawa dibayar nyawa. Endingnya, sang anak durhaka merampok bengkel mobil ayahnya sendiri. Karena sang anak memakai topeng ketika beraksi sehingga sang ayah melakukan perlawanan dan kedua anaknya justru terbunuh oleh tebasan pedang sang ayah. Di sinilah dramatisnya, ketika topeng sang anak dibuka, dunia seolah seperti kiamat. Sang ayah pun lunglai, sambil berkata, "Kalau harta yang

kamu cari, kenapa tidak minta baik-baik, pasti kuberikan...kenapa harus dengan cara seperti ini..ohhhhh”

### **Pendekatan Fungsional**

Pendekatan ini mengasumsikan bahwa setiap orang memiliki kemungkinan untuk melakukan sesuatu atau tidak melakukan sesuatu. Pengembangan ide menjadi cerita melalui pendekatan ini dapat dikombinasi antara sesuatu yang baik dan tidak baik, yang baik menurut diri seseorang dimaknai berbeda atau sebaliknya oleh orang lain. Berikut contoh diagram alur pengembangan ide menjadi cerita melalui pendekatan fungsional:

**Tabel 10.2. Contoh alur pengembangan ide cerita melalui Pendekatan Fungsional**

<b>No</b>	<b>Ide Awal</b>	<b>Fungsi Fungsi</b>	<b>Pengembangan Fungsi</b>
1	Kehidupan Pengemis tua di pasar tradisional (menjadi sentral cerita)	Duduk bersimpuh Mengenakan topi Memegang tongkat Wajah memelas (seseorang memberi sepotong roti)	Seorang bocah (pengemis kecil) jalan tertatih sambil memegang perutnya, kemudian terjatuh. Pengemis tua menghampiri sementara orang disekitar tak peduli (cuek). Si pengemis tua memberikan rotinya kepada bocah pengemis
2	Seorang preman	Sedang memeras pedagang pedagang dengan kata kata kasar dan perlakuan kasar.	Mengatai-ngatai pedagang yang memberi uang di bawah target Membuang beberapa sayur : cabai, tomat, kentang hingga berhamburan. Menendang bocah pengemis hingga jatuh tersungkur

			Pengemis tua mencoba menolongnya, tapi justru jadi sasaran berikutnya.
3	Seorang politisi	Memasuki pasar dengan pengawasan banyak orang	Menyalami para pedagang sambil menyapa ramah Bertanya tentang khabar keluarga Bertanya tentang aspirasinya bila dirinya terpilih sambil membagikan poster kecil bergambar foto dirinya dan Nomor partai. "Saya ingin pasar ini bebas dari Preman..." ujar seorang pedagang nenek nenek tua. Sang politisi hanya tersenyum Setelah kunjungan ke pasar, sang politisi bertemu dengan para preman di sebuah restoran. Sambil menengok minuman sang politisi berkata,"sampai pemilu jangan ada aksi..." "Siap, Ndan...!" jawab preman sambil tertawa terbahak.
4	Para Preman dan politisi	Membuat kerusuhan di pasar setelah hasil pemilu diumumkan	Mengejutkan karena dipimpin politisi yang awalnya sangat baik kepada pedagang.

			<p>“Kalian Pengkhianat...pengkhianat!” teriak sang politisi, “Setelah pasar ini Gue buat aman, ternyata kalian tidak mencoblos Gue. Kenapa? Tanya sang politisi sambil mengangkat kerah seorang pedagang. Pedagang menjawab,” saya tidak tahu harus mencoblos yang mana, karena di kartu suara taka da gambar Tuan...”</p>
5	Preman, politisi, dan pengemis	Para preman dan politisi memukuli para pedagang dan merusak barang dagangan	<p>Pengembangan fungsi dramatis: pengemis tua dan bocah pengemis mencegah perbuatan brutal para preman dan politisi. Rupanya pengemis ini pandai bermain silat. Para preman dan politisi dibuat babak-belur oleh tongkat pengemis. Melihat para preman berhasil dilumpuhkan pengemis, para pedagang bangkit nyalinya dan balik melakukan penyerangan terhadap preman dan politisi. Preman dan politisi lari tunggang langgang</p>

### **Pendekatan Kausalitas**

Pendekatan ini memiliki asumsi bahwa segala sesuatu pasti ada sebabnya dan sebaliknya segala sesuatu juga memiliki akibat. Berikut contoh pengembangan ide cerita dari pintu masuk kausalitas (sebab-akibat)

**Tabel 10.3. Contoh Pengembangan Ide Carita melalui Pendekatan Kausalitas**

<b>No</b>	<b>Ide Pokok</b>	<b>Akibat</b>	<b>Pengembangan akibat</b>
1	Kisah pengemis di sebuah pasar	Cerita bisa dikembangkan ke sebab menjadi pengemis (flash back) Bisa memilih akibatnya atau keduanya.	Kehadiran pengemis tua dan bocah pengemis di pasar mengusik politisi dan pejabat daerah Para pejabat sudah rapat memutuskan untuk menangkap dua pengemis tersebut untuk dimasukkan ke panti sosial Akibat dari aksi heroik pengemis melawan para preman, akhirnya penangkapan pengemis dihalang halangi oleh para pedagang. Pejabat pun mengalah, bahkan memberi pekerjaan baru sang pengemis sebagai kepala Keamanan (Jogoboyo) di pasar tersebut.

### **Pendekatan Komparatif (Membandingkan)**

Pendekatan ini mempunyai asumsi bahwa kesan tentang sesuatu dapat diperoleh melalui menghadirkan sesuatu yang lain. Tentu saja sesuatu yang lain itu harus setara, sebanding, dan jika perlu sejenis. Misalnya, seseorang bertanya kepada sahabatnya, “menurutmu aku cantik tidak?”, jawaban sahabatnya itu dapat melalui bandingannya terhadap perempuan lain yang tentu saja pertama kali disyaratkan adalah sejenis, artinya sama-sama perempuan. Kalau pembandingnya laki-laki, maka kesimpulannya menjadi tidak logis. Karena itu, ketika ada seorang perempuan di antara lima lelaki, muncul seloroh, “Kamu adalah perempuan yang paling cantik di antara kita!”. Maksudnya adalah karena dia satu satunya perempuan, maka sudah barang tentu dia adalah yang paling cantik (di antara laki-laki).

Contoh pengembangan ide menjadi cerita melalui pintu masuk membandingkan sebagai berikut:

**Tabel 10.4. Pengembangan Ide cerita dengan Membandingkan**

No	Ide awal	Ide turunan	Ide tambahan
1	Akhlak Pengemis Tua dan Bocah Pengemis di pasar	Membandingkan perangai terhadap orang yang teraniaya	Si Bocah Pengemis hanya bisa menangis, pengemis tua beraksi melakukan pembelaan Pengemis tua memberikan potongan roti kepada Bocah pengemis Pengemis Tua merelakan rumahnya diambil anak anaknya sendiri Bocah pengemis menceritakan masa lalunya: bapaknya kawin lagi sementara ibunya mati karena tak ada biaya berobat.

2	Akhlak pengemis Tua dan Politisi	Membandingkan prinsip keduanya	Pengemis Tua rendah hati dan selalu istigfar (minta ampun pada Tuhannya), politisi sombong dengan memamerkan kekayaannya (kalung emas melingkar di leher, jam tangan bermerek gemerlap di pergelangan tangan, mobil mewah tak boleh kena debu: diseka dengan sapu tangannya. Pengemis Tua selalu berkata dengan awalan “maaf”, sementara politisi berkata dengan “aku” sambil menepuk dada.
---	----------------------------------	--------------------------------	---

### **Pendekatan Kronologis**

Pendekatan ini berasumsi bahwa segala sesuatu pasti ada prosesnya, ada awal dan ada akhir. Dalam film yang disebut awal bukanlah permulaan dari suatu peristiwa. Awal dalam film adalah bagaimana pertama kali peristiwa itu diceritakan. Jadi, apakah sesuatu itu diletakkan di bagian awal, tengah, atau akhir tergantung pada penuturnya. Ada pertimbangan tertentu suatu momen dijadikan awalan dalam film, bisa karena dianggap yang paling penting, yang paling menarik, atau memiliki teka-teki yang membuat penonton penasaran.

Contoh pengembangan ide cerita melalui pendekatan kronologi ada pada tabel berikut:

**Tabel 10.5. Contoh Pengembangan Ide Cerita melalui Pendekatan Kronologi**

No	Ide awal	Kepala cerita	Alur
1	Cerita seorang pengemis	Kondisi terakhir: gambaran kehidupan yang tragis, papa, dan mengenaskan	Gambaran lelaki yang sedang kelaparan sambil meminta sedekah: dicibir, diusir, bahkan dipukuli
2	Cerita seorang pengemis	Kondisi awal: Hidup penuh kemewahan: rumah mewah, mobil mewah, pakaian mewah, gaya hidup glamor (misalnya berenang di kolam renang bekalang rumah, seorang pembantu menyorongkan jus jeruk dari pinggir kolam	Kemudian terperangkap dalam kehidupan kelim, bisnis kotor: ditangkap KPK. Jatuh miskin: anak-anak tak peduli, tetangga mencibir, tak ada lagi harga diri (karena harga diri identik dengan materi)

### **Pendekatan Simbolik**

Pendekatan ini memiliki asumsi bahwa suatu makna pesan tidak harus disampaikan melalui bahasa verbal, bahasa tubuh, ataupun mimik (wajah), namun bisa juga disampaikan melalui simbol-simbol tertentu. Misalnya, untuk menggambarkan karakter orang yang beriman ditonjolkan bagian keningnya yang menghitam (meskipun yang tahu iman seseorang hanyalah Tuhan). Untuk menunjukkan karakter orang suka hidup mewah (glamor) dan suka pamer bisa ditonjolkan dari pakaian dan aksesoris yang dikenakan. Persoalannya tinggal perspektif yang digunakan oleh si penutur. Misalnya untuk menghasilkan kontradiksi, setidaknya ingin

menyampaikan pesan bahwa manusia rentan untuk berubah dan iman bisa naik turun, maka orang yang berkening hitam terjebak dalam kehidupan yang hina (menipu, memerkosa, merampok, membunuh, dan seterusnya. Atau sebaliknya, yang semula orang berambut gondrong acak-acakkan dianggap sebagai simbol orang jahat ternyata akhaknya mulia: ringan tangan menolong orang lain (tanpa pamrih), diam-diam rajin berpuasa, rajin shalat malam, dan banyak berinfak.

#### 10.4 Membuat Skenario

Ada beberapa tahap yang harus dilalui dalam penulisan skenario. Menurut Harahap (2017: 36-40) meliputi:

- a. *Write Title*. Judul film bisa berubah sewaktu waktu tetapi penting untuk menetapkan judul sementara. Dalam menetapkan judul mestinya sudah disertai dengan deskripsi karakter, meliputi karakter utama maupun karakter pendukung. Deskripsi fisik dan psikologis. Deskripsi ini akan sangat membantu sutradara dalam proses pencarian pemain
- b. *Research*. Lakukan riset mengenai cerita yang akan dibuat. Jika kita ingin mengangkat cerita kehidupan di sebuah daerah khusus, kita perlu mencari tahu kebiasaan mereka di sana. Kita perlu memahami adat istiadat serta budaya yang melekat di sana, termasuk juga ada larangan atau hal hal tertentu. Jika kita ingin mengangkat peristiwa sejarah, ada baiknya kita adakan dialog dengan orang orang yang ahli di bidang sejarah atau mewawancarai saksi-saksi yang terlibat dalam peristiwa tersebut.
- c. *Brainstorm*. Tulislah ide-ide mengenai dialog, adegan, atau karakteristik tokoh pada kartu catatan. Pada tahap ini perlu ada kerja sama antara produser, sutradara, dan penulis skenario.
- d. *Build A-Plot*. Ketika kita sudah menentukan bagaimana plot utama akan berjalan, selanjutnya kita juga harus menentukan 4-5 sub-plot. Plot adalah rangkaian peristiwa yang mem-

bangun hubungan sebab-akibat. Plot utama adalah plot yang mengandung tokoh protagonis dan problem utama dari cerita. Apabila tokoh protagonis ada namun tidak menghadapi problem utama, maka disebut sub-plot.

- e. *Outline*. Dari plot dijabarkan secara sederhana menjadi poin-poin kunci. Latihan mengembangkan *outline* dapat dilakukan dengan membuat urutan adegan adegan yang ingin kita masukkan ke dalam film.
- f. *Develop*. Kita dapat melanjutkan dengan membuat *treatment* berbentuk seperti cerita pendek, kira kira 10-20 halaman. Berisi; karakter, plot, sub-plot, adegan-adegan yang ingin kita masukkan ke dalam film.
- g. *First draf*. Untuk film panjang, biasanya target halaman adalah 90-120 halaman, dengan asumsi 1 halaman mewakili durasi 1 menit. Dalam menulis skenario, adegan yang sudah dijelaskan detail, aksi yang dilakukan. Mulailah dengan menulis skenario film pendek dengan target 15 halaman. Ketika sudah terbiasa barulah kita bisa memenuhi target 90 halaman. Menulis skenario merupakan pekerjaan yang sulit dan butuh konsentrasi.
- h. *Rewrite*. Setelah menulis skenario draf pertama, perlu dilakukan brainstorming antara ada diskusi, penulis skenario melakukan revisi tuntas, untuk dilanjutkan ke persiapan produksi.
- i. *Protect*. Penting untuk melindungi skenario yang sudah dibuat untuk menghindari pembajakan. Supaya skenario tersebut didaftarkan di lembaga yang mengurus hak cipta atau hak intelektual.
- j. *Sell*. Menjual skenario kepada produser atau rumah produksi tertentu. Jika kita memiliki dana sendiri tentu kita bisa langsung memulai produksi.

Contoh Skenario film “Satu Atap, Dua Dunia”

1. INT. RUANG KELUARGA- SORE

Terlihat IBU, 45 tahun, menyentuhkan tangannya ke arah foto perlahan sambil membersihkan serpihan kaca yang berserakan di atasnya. Di dalam foto, ibu merangkul Duma yang baru saja lulus SMU, didampingi oleh ayahnya yang tersenyum kaki.

TITLE: “Satu Atap, Dua Dunia”.

Montage barang-barang di ruangan Ayah seperti kursi goyang, asbak, rokok Dji Sam Su, buku agama, tasbih, gelas besar, kaca mata baca, lemari buku, kain ulos, foto ayah, remot TV, karpet warna cokelat, jam dinding, meja kayu berbentuk persegi empat dan terlibat poster Ka’bah yang tertempel di dinding, di belakang TV.

Jam dinding menunjukkan pukul 15.45 WIB, SUARA PINTU TERBUKA. AYAH, 50 tahun, memakai peci, baju koko dan celana panjang, baru saja pulang dari acara pengajian.

**AYAH**

Aku baru tahu kalau anak si Batubara sekarang kuliah hukum...

Hebat juga!

IBU

Kalau untuk mendapatkan Pendidikan, asal dijalankan Baik baik, semuanya juga bagus yah.

AYAH

(dengan nada meremehkan)

Ah! Si Duma. Salah arah dia

Itu! Seni katanya?1 seni

Apanya! Ruangannya saja

Sudah mencerminkan otaknya

Yang bingung!

(dikutip dari Harahap, 2017: 41)



Sumber: [http://filmindonesia.or.id/movie/title/sf-s016-09-519331\\_satu-atap-dua-dunia#.XU0\\_s-gzbIU](http://filmindonesia.or.id/movie/title/sf-s016-09-519331_satu-atap-dua-dunia#.XU0_s-gzbIU)

Salah satu adegan dalam film "Satu Atap, Dua Dunia", berkisah tentang perselisihan antara ayah dengan anaknya (Duma) karena perbedaan pandangan yang harus dijalani oleh Duma.

Contoh lain dikutip dari skenario "PACAR KETINGGALAN KERETA" yang ditulis oleh Teguh Karya dan Arswendo Atmowiloto.

01. TRADEMARK PERUSAHAAN

02. EXT – JALAN RAYA-PAGI

Pagi itu seluruh Jakarta hujan merata. Padahal di antara kesibukan lalu lintas dan gedung gedung tinggi kelihatan mata hari sudah muncul

Berbelok menyusuri jalan protokol nampak berpuluh puluh putri dan putra remaja secara serempak bergerak maju seirama; bersemangat dan hidup seakan –akan bagi mereka hujan bukan halangan.

Layaknya seperti mimpi, mereka terdiri dari berbagai kalangan; muda segar; memandang ke depan.

Dalam hujan itu serombongan orang dari halte Bus berlarian ke arah bus yang berhenti di hadapan mereka. Mereka dengan terburu buru dan berdesakan masuk ke dalam.

Seorang polisi sibuk mengatur lalu lintas di tengah hujan itu. Lampu lalu lintas yang tadinya berwarna kuning bertukar menjadi hijau.

Musik

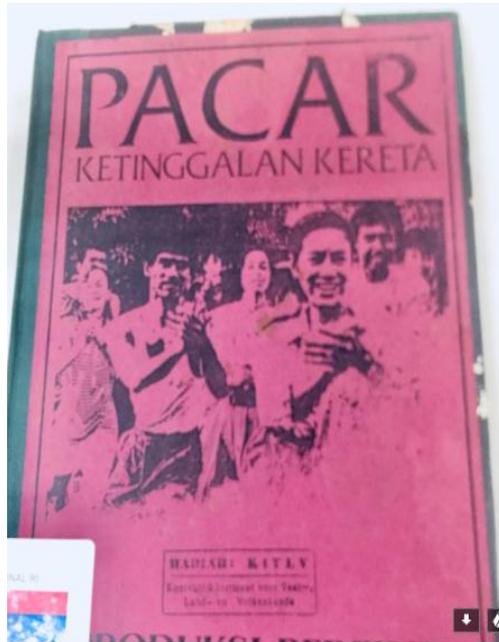
Lagu: Kijang Muda

AKU KIJANG MUDA

SEDANG BERPACU DENGAN WAKTU

.....DST

Cat – to.



*Cover Manuscript. Tidak dapat diperoleh di toko buku. Bisa diperoleh di Perpustakaan Nasional, Jl Merdeka Selatan Jakarta: hanya dibaca di ruang naca.*

## **REFERENSI**

- Harahap, RY. 2017. *Produksi Film*. Jakarta: Pusat Pengembangan Perfilman Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. ISBN: 978-602-61985-5
- Panuju, R. 2005. *Nalar Jurnalistik: Dasarnya Dasar Jurnalistik*. Malang: Bayu Media. ISBN : 979-3695-34-x
- Karya, T & Atmowiloto, A. 1997. *Pacar Ketinggalan Kereta*. Dokumen Perpustakaan Nasional Jakarta.

# Glosarium

Deskripsi: istilah dapat berarti sebuah yang merepresentasikan realitas apa adanya (etimologis), namun bisa juga berarti sebuah konsep, yakni penamaan terhadap sesuatu sesuai dengan yang diinginkan pembuatnya, bahkan bisa juga merupakan suatu nama dari teori. Dalam bab ini disajikan beberapa istilah penting dalam dunia perfilman yang diambil dari berbagai sumber. Terutama dari buku Kamus Istilah Populer (2009) karya Nisrina Lubis, penerbit Media Pressindo. Dan sumber online dari: <https://misteridigital.wordpress.com/2007/09/16/istilah-istilah-dalam-produksi-film-dan-acara-tv/>

## **Istilah-istilah**

Action: hal yang disebutkan sebelum *shot*

Action Block: pemaparan detail yang terdapat dalam skenario seputar gerak tubuh, pengucapan atau informasi lainnya.

Additional Camera: kameramen tambahan yang diperlukan selama *shot*.

Aerial *Shot*: pengambilan gambar di luar ruangan yang dilakukan dari helikopter, balon udara, atau pesawat terbang.

Anamorphic: lensa yang digunakan dalam fotografi untuk memperkecil gambar *widescreen* ke ukuran 35mm. Proses ini dibalik ketika memproyeksikan hasil akhir film, memunculkan gambar kembali ke ukuran normal pada layar lebar.

- Ambience:** suara natural dari objek gambar
- Broadcaster:** sebutan untuk seseorang yang bekerja dalam industri penyiaran
- Background:** latar belakang
- Barn Doors:** pintu berengsel yang dipasangkan di depan lampu studio yang dapat dibuka atau ditutup untuk memunculkan cahaya pada area tertentu di set.
- Back end:** pembayaran proyek film saat telah meraup laba.
- Back Story:** cerita yang dapat menumbuhkan semangat dan pengetahuan para pemain mengenai peran masing-masing.
- Backdrop:** gambar besar yang dijadikan *background* sebuah adegan misalnya ketika melihat keluar jendela ada pemandangan alam. Dibuat dari bahan tripleks atau kain. Sekarang *backdrop* sudah diganti dengan teknik komputer.
- Banned:** status yang diberlakukan pada sebuah film sehingga tidak dapat diputar di bioskop karena alasan politik, agama, unsur seks, dan sosial.
- Breakdown:** biasanya merujuk pada jumlah spesifik rincian pengeluaran dalam sebuah produksi film. Dapat juga berarti pengaturan atau perencanaan berbagai adegan beserta urutan pengambilannya.
- Call:** waktu yang diharapkan dari seorang individu anggota staf perusahaan, pemain, atau kru untuk berada di set. Jadwal biasanya didaftarkan pada *call sheet* yang menjadi tanggung jawab asisten sutradara dan manajer produksi.
- Camera Boom:** tempat kamera yang dapat berpindah, biasanya berukuran besar, tempat kamera dapat diproyeksikan keluar set dan atau dinaikkan di atasnya.
- Camera Department:** bertanggung jawab untuk memperoleh dan merawat semua peralatan kamera yang dibutuhkan untuk memfilmkan sebuah *motion picture*. Juga bertanggung jawab untuk penanganan film, pengisian film, dan berhubungan dengan laboratorium pemrosesan.

*Dramatic Emotion*: emosi gambar secara dramatis

*Editing*: proses pemotongan gambar

Editor: sebutan bagi seseorang yang berprofesi sebagai ahli pemotongan gambar video dan audio.

Ellipsis: pemendekan durasi alur film dengan memendekkan beberapa cerita atau adegan.

Epic: film dengan skala besar yang menggambarkan kejadian sejarah.

*Fade in*: pernyataan yang diletakkan pada bagian awal skenario

*Fade to*: penanda transisi dari adegan utama dalam film ke adegan berikutnya untuk menyatakan perpindahan waktu. Selain itu, dapat digunakan saat karakter terbunuh.

Film Noir: film yang bernuansa gelap, yang muncul sekitar tahun 1940-an di Amerika, setelah masa perang. Lebih banyak memakai setting malam hari, sedikit pencahayaan, pengambilan gambar dari atas, dan tema tema ceritanya yang suram.

*Focus Puller*: kru cameramen yang mengatur focus kamera selama pengambilan gambar.

Genre: istilah jenis-jenis film seperti drama, *horror*, *science fiction* (*sci-fi*), *comedy*, *action*, *documentary* dan lainnya.

Idiom: kelompok kata yang dirangkai dengan susunan tertentu dimana artinya tidak dapat ditebak dari arti kata-kata penyusunnya secara terpisah. Contoh *as easy as pie* bukanlah artinya semudah makan kue pai tapi artinya sangat mudah. Dalam dunia film ada dua idiom populer yaitu *cut to the chase* yang berarti langsung ke inti/bagian pentingnya, artinya yang mengucapkan ingin tahu bagian dari film itu yang terbaik dan tidak ingin melihat bagian lain yang mungkin tidak penting baginya. Yang kedua, istilah ini biasa didengar pada akhir pembuatan sebuah film/program televisi, *That's a wrap* atau bungkus. Artinya sudah tidak ada *shooting* lagi pada hari itu di tempat *shooting* tersebut, karena sudah dibungkus dan kualitasnya bisa dipertanggungjawabkan. Biasanya sutradara/produser yang mengatakannya.

(<https://www.kompasiana.com/ipe/586720cd1493733c0549c585/istilah-populer-dalam-dunia-film>)

*Handheld Camera*: merupakan teknik kamera gaya dokumenter dimana kamera langsung dijinjing atau dipegang ketika merekam sebuah adegan dan hasilnya gambar tampak bergoyang-goyang.

*Hard light*: kualitas pencahayaan yang menyorot tajam dan cenderung membentuk objek dan bayangan yang jelas. Lihat *soft light*.

*Infocus*: objek dalam gambar yang terlihat tajam atau fokus

*Ump-Cut*: sebuah lompatan gambar dalam satu rangkaian *shot* akibat perubahan posisi karakter atau objek dalam latar yang sama atau dapat pula akibat posisi karakter atau objek yang tetap namun latar berubah seketika.

*Kamera*: sistem perangkat mekanik atau elektronik yang mengontrol pergerakan dari film yang belum diekspos di belakang lensa dan *shutter* dan yang menentukan gambar serta tingkatan cahaya yang masuk ke dalam film. Mekanisme ini mungkin memiliki kontrol kecepatan.

*Kamera digital*: kamera video yang menggunakan sistem digital.

*Kamera film*: kamera yang menggunakan format seluloid.

*Kamera subjektif*: atau *point of view (POV) shot* arah pandang kamera persis seperti apa yang dilihat oleh mata seorang karakter.

*Lensa normal* atau *normal focal length*: lensa yang membuat objek terlihat normal seperti apa yang terlihat mata manusia tanpa melalui lensa.

*Match on action*: sebuah transisi *shot* diambil dari arah yang berbeda memperlihatkan satu aksi tidak terputus dalam sebuah momen pergerakan yang sama.

*Medium close-up*: jarak kamera yang memperlihatkan tubuh manusia dari dada hingga kepala. Umumnya digunakan untuk adegan percakapan normal. Lihat *medium shot* dan *close-up*.

Narator: pemberi informasi cerita (narasi) selama film berlangsung.

Narator dapat merupakan seorang karakter dalam cerita film dan dapat pula tidak.

Omnibus: film yang di dalamnya terdiri dari judul yang berbeda

*Overlapping dialog*: teknik yang menumpuk dua dialog atau lebih.

Umumnya digunakan pada adegan pertengahan.

Plot: rangkaian peristiwa dalam film yang disajikan pada penonton secara visual dan audio.

Prekuel: kebalikan dari sekuel. Contohnya seperti film “Star Wars”.

Film “Star Wars” yang lebih dulu rilis adalah “Star Wars Episode IV” hingga “Star Wars Episode VI”. Beberapa tahun kemudian, baru dirilis “Star Wars Episode I” sampai “Star Wars Episode III”. Nah, episode I sampai III itu disebut dengan prekuel, yaitu cerita sebelumnya dari film yang sudah rilis duluan.

*Reestablishing shot*: sebuah *shot* dari jarak cukup jauh mengikuti *establishing shot* sebelumnya setelah satu rangkaian *shot* jarak dekat

*Remake*: membuat ulang film yang sudah ada, sering disebut film yang didaur ulang.

*Side lighting*: arah pencahayaan dari samping objek.

*Screen directing*: hubungan arah ke kanan dan ke kiri pada sebuah adegan yang ditentukan oleh posisi, pergerakan, serta arah pandang karakter. Dalam sistem *editing* kontinuiti selalu menjaga konsistensi *screen directing* antar *shot*.

Sekuel: cerita lanjutan dari film sebelumnya.

*Spin-off*: dari sebuah film atau cerita, terkadang ada hal-hal yang menarik untuk dibikin cerita atau filmnya sendiri. Hal inilah yang disebut sebagai Spin-Off. Contohnya adalah film “Minions” yang merupakan spin-off dari film “Despicable Me”, atau film “Annabelle” yang merupakan spin-off dari film “The Conjuring”.

## *Film sebagai Proses Kreatif*

*Thriller*: jenis film yang bertujuan memberikan ketegangan, rasa penasaran, ketakutan, dan ketidakpastian bagi penontonnya.

*Thriller* sering kali bersinggungan dengan genre aksi dan horor.

*Under lighting*: arah pencahayaan dari bawah objek.

*Twist*: film yang ceritanya dibelokkan atau diputar.

# *Index*

1001 Malam, 58  
6,5 cm, 37  
99 Cahaya di Langit Eropa, 38, 60

## **A**

ABRI, 150  
Ackyl Anwary, 71  
Ada Apa dengan Cinta, 49, 60, 123  
Adiprana Yogatama, 12  
Agatha Chelsea, 49  
Ahitya Mulya, 38  
Ahmad Tohari, 18, 37  
Akibat Pergaulan Bebas, 142  
Alam Barzah-Alam Kubur, 147  
Alas Pati, 71  
Ali Imran al-Ma'ruf, 36  
Ali Sastroamijoyo, 138  
Ali Shahab, 18, 37, 71  
Amerika Movie Award, 104  
Amentar, Sahaja Jasa yang Terabaikan, 82  
Anak Semua Bangsa, 147  
Andrea Hirata, 18, 37, 122  
Angling Darmo, 45, 46  
Anjar Asmara, 138  
Annisa Nurul Shanti, 148

Anom Fajaraditya Setiawan, 12  
Ariel Heryanto, 34  
Arswendo Atmowiloto, 182  
Asal Mula Banyuwangi, 42  
Asal Mula Telaga Biru, 42  
Asal Usul Nama Tanjung Morawa, 42  
Asmara Moerni, 57  
Athirah, 40  
Atok Suharto, 71  
Ayat-Ayat Cinta, 18, 37, 127

**B**

Badai Pasti Berlalu, 18, 60  
Badan Pembina Desa (Babinsa), 150  
Badan Sensor Film, 138, 140, 141, 143  
Bajar dengan Djiwa, 56  
Bangsal 13, 73, 81, 83, 89  
Bapak Perfilman Nasional, 55  
Barry Prima, 43  
Benedict Anderson, 147  
Benedikta Desideria, 74, 127  
Biran, 51, 52, 55, 56, 59, 67, 106  
Bleach, 43  
BM Diah, 141  
Brama Kumbara, 42  
Brandon Salim, 49  
Brian May, 147  
Buddha Gautama, 54  
Budi Irawanto, 12  
Bulan Terbelah di Langit Amerika, 38  
Bumi Manusia, 147  
Bumi Sekarat atau Selamat, 104  
Bumiku (My Earth), 104  
Buruh Pelabuhan, 142

**C**

Canon The Barbarian, 145  
Catatan Dodol Calon Dokter, 82  
Chaney & Martin, 103  
Chaos@Work, 37  
Chiska Doppert, 71  
Chrisye, 41  
Cinta di Ujung Tahun, 142  
Ciuman Beracun, 142  
Columbia, 144  
Critical Elevent, 38

**D**

Daerah Nelayan, 142  
Dalam Mihrab Cinta, 37  
Damarwoelan, 57  
Danur, 38, 69, 124, 125  
Darah dan Doa, 55  
De Indische Telegraaf, 53  
Dekrit Presiden 5 Juli 1959, 140  
Denny JA, 147  
Detik-detik Cinta Menyentuh, 18, 37  
Dewan Produksi Perfilman Nasional (DPFN), 141  
Dewi lestari, 38  
Di Balik Cahaya Gemerlapan, 142  
Dilan 1990, 37, 122  
Disney, 33, 144  
Djajeng Asmara, 138  
Djantung Hati, 59  
Donny Dirgantoro, 37  
Dragon Ball, 42

**E**

Ekskul, 12  
Everett M. Rogers, 126

**F**

Fairclough, 15  
Fatima Meutia Rachma, 38  
Feminisme, 10, 24, 92  
Film Commissie, 139  
Film Ordonatie 1916 *Ataatblad van Nederland Indie* Nomor 176, 136  
Fox, 144  
Fragile, 84  
Funouhan, 43

**G**

G. Kruger, 52  
Gadis Panggilan, 61, 142  
Ganasnya Nafsu, 142  
Ganes TH, 43  
Gerakan Patriot Merdeka, 147  
Gie, 12, 40  
Gillian Rose, 23  
Glenn Spark, 74, 127  
Global Music Awards, 104  
Gunseikanbu, 137  
Gunung Kawi, 71

**H**

H.M. Johan Tjasmadi, 150  
Habiburrahman El-Shirazy, 37  
Hachito Monogatari, 48  
Hansen, 10  
Hanum Salsabila Rais, 38  
Hanung Bramantyo, 37  
Harahap, 141, 166, 168, 179, 181, 184  
Hari Film Nasional, 55, 67  
Hari-Hari Terakhir Kekuasaan Soeharto, 147  
Harta Berdarah, 56  
Hayao Miyasaki, 12  
Hellboy, 49

Henny Hidajat, 42  
Hollywood, 15, 24, 51, 121, 129, 130, 138, 151

**I**

Ika Natassa, 38  
Inem Pelayan Seksi, 62, 142  
Ini Kisah Tiga Dara, 49  
Introduksi Alarm itu Bernama Sensor Mandiri, 155  
Inuyashiki, 43  
Istirahatlah Kata-Kata, 41

**J**

Jailangkung, 49, 63, 70, 125  
Jaka Tarub dan Tujuh Bidadari, 44  
Jaka Tingkir, 44  
Jane Stokes, 10  
Jelangkung, 31, 32, 33, 63, 64, 65, 66, 128, 130  
Joel Sinagafgen, 104  
Joko Anwar, 104  
Jomminorfi, 147  
Jose Purnomo, 71  
Jurnal Layar, 17

**K**

Kabinet Gotong Royong, 37  
Kadarwati Wanita, 18, 37  
Karis Singgih Angga Permana, 31  
Karma, 142  
Kartini, 10, 41, 129  
Kelompok Studi Indonesia, 147  
Kementrian PP & K (Pendidikan, Pengajaran, dan Kebudayaan), 140  
Kenny Austin, 48  
Kepmenpen No.194/Kep/Menpen/1984, 143  
Keputusan Direktur Jenderal RTF No.05/Kep/Dirjen/RTF/1984, 143  
Ketika Cinta Bertasbih, 18, 37, 126, 127  
Ki Hajar Dewantara, 138  
Kingdom of Heaven, 15

Kodok Ketawa, 56  
Kolam Putri, 42  
komisi pemeriksaan film, 136  
komunis, 3, 69, 141  
Konferensi Waligereja Indonesia (KWI), 144  
Koran Kaoem Moeda, 53

## L

L. Heuveldrop, 52  
L4 Lupus, 82  
lakon carangan, 41  
Langkah Persimpangan, 142  
Laskar Pelangi, 18, 35, 37, 63, 122, 127  
Laughing Under The Clouds, 43  
Legenda Candi Prambanan, 42  
Legenda Danau Toba, 42  
Legenda Endang Nawangsih, 42  
Legenda Gunung Geder, 42  
Legenda Gunung Tangkuban Perahu, 42  
Legenda Jayaprana dan Layongsari, 42  
Legenda Keong Emas, 42  
Legenda Pulau Kapal, 42  
Legenda Putri Duyung, 42  
Legenda Sawung Kampret, 42, 50  
Legenda Situbagendit, 42  
Lembaga Kebudayaan Rakyat (LEKRA), 140  
Lembaga Sensor Film (LSF), 156  
Leninisme, 147  
Leopold Gan, 54  
Like And Dislike, 18  
Liku-Liku Panasnya Cinta, 142  
Lima Nama, 18, 37  
Linda Lovelace, 38  
Lintah Darat, 58  
Little Forest, 43  
Liverleaf, 43

Loetoeng Kasaroeng, 52, 53, 55

Lovelace, 38, 50

Lutung Kasarung, 42, 52

Lyli van Java, 53

## **M**

M. Rivai Riza, 148

M. Sarief Arief, 136

Mahabharata, 37

Majalah Humor, 42

Majelis Ulama Indonesia (MUI), 144

Majestic, 52

Malin Kundang, 42

Mandala dari Sungai Ular, 43

Manifesto Kebudayaan, 140

manifesto politik (Manipol), 141

Mansyur Daman, 43

Marcel Danesi, 27

Martin Rubin, 10

Marxisme, 147

Mata Dewa, 48

Mc Luhan, 2

Media and Cultural Studies, 9

Meet The Parent, 84

Mega Mendoeng, 57

Melatie van Java, 53

Mencari Mata Air, 104

Merry Riana, 38, 39

Metropole, 52

Mgr. Soegijapranata SJ, 39

Misteri Sumur Tua, 71

Muhammad Jufri, 11

Mundi Rahayu, 15

My Stupid Boss, 37, 124

**N**

- Nabi Muhammad SAW, 71  
Nagabonar Jadi 2, 12  
Naruto, 42  
NASAKOM (Nasionalisme, Agama, dan Komunis), 141  
NATASHA DEMATRA, 95  
Negara Pasundan, 138  
Negara Sumatera Timur, 138  
Negeri 5 Menara, 37  
Nielsen Wong, 53  
Nino Fernandez, 49  
Njai Dasimah I, 54  
NU (Nahdlatul Ulama), 141  
Nur Kurniati Asyiah Dewi, 148  
Nurse Betty, 85  
NV Java Film Company, 52  
Ny. Aruji Kartawinata, 141  
Ny. Hasbullah, 141  
Nyi Mas Gandasari, 47

**O**

- Oemar Said Tjokroaminoto, 40  
Olive Young, 54  
One Flewover the Cuckoo's Nest, 84  
Ordonantie 1940, 140  
Orient Theater, 53

**P**

- Pandawa Lima, 43  
Pandir Kelana, 18, 37  
Pangeran Geger Malela, 46  
Panji Koming, 42  
Parkindo (Partai Kristen Indonesia), 141  
Partai Komunis Indonesia (PKI), 140  
Patch Adam, 81  
patriarkal, 39

- Pengabdian Setan, 49, 123  
Pengkhiatanan G 30 S/PKI, 3, 68  
Pentingnya Peduli Lingkungan, 103  
Perahu Kertas, 38  
Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia  
Nomor 14 tahun 2019, 159, 163  
Peraturan Pemerintah (PP) No.7 tahun 1994 tentang Lembaga Sensor  
Film, 143  
Perempuan Berkalung Surban, 18  
Perisadha Hindu Darma Indonesia, 144  
Permasalahan Sensor Film & Pertanggung Jawaban Etika Produksi, 148  
Persekutuan Gereja-Gereja Indonesia (PGI), 144  
Perwalian Umat Budha Indonesia (WALUBI), 144  
Peter L Berger Luckmann, 77  
Petualangan Sherina, 12  
Pidi Baiq, 37  
PPF (Panitia Pengawas Film), 140  
Prabu Siliwangi, 44, 45  
Pramudya Ananta Toer, 147  
Prof. Bahder Djohan, 140  
Prof. Dr. Moestopo, 147  
PSI (Partai Sosialis Indonesia), 141  
Punokawan, 42
- R**
- Rachma Ida, 9, 26, 72  
Rachmania Arunita, 37, 125  
Raharjo, 147  
Ramayana, 37  
Rangga Almahendra, 38  
Ranjang Siang Ranjang Malam, 142  
Rano Karno, 36  
Ratnaning Asih, 49  
Ratno Timur, 43  
Ratu Pantai Selatan, 71  
Ratu Sakti Calon Arang, 46

Refrain, 38  
Resia Boroboedoer, 54  
Riri Riza, 37  
Risa Saraswati, 38, 124  
RM Soetarto, 138  
Roeseno, 138  
Ronggeng Dukuh Paruk, 18, 37  
Roro Jonggrang, 42  
Rudy Habibie, 40

## **S**

Sabtu Bersama Bapak, 38  
Sang Penari (The Dancer), 3  
Sang Pencerah, 18, 37  
Sangkuriang, 43  
Saur Sepuh, 42  
Segenggam, 142  
Selendang Delima, 58  
Sendenbu, 137  
Senyap, 3  
Seri Demokrasi Kesaksian Kaum Muda, 147  
Setangan Berloemoer Darah, 54  
Si Buta dari Gua Hantu, 43  
Si Doel Anak Sekolahan, 18, 36  
Si Manis Jembatan Ancol, 48, 71  
Si Tjonat, 54  
Silver Palm Award, 104  
Sinchan, 42  
Siti Akbari, 58  
Siti Noerbaja, 58  
Slamet Mulyana, 147  
Soeara Berbisa, 57  
Soegija, 39, 129  
Soekarno, 39, 40, 129  
Soemardjo, 138  
Sofijanaja, 35

Sosialisme Ala Indonesia, 147  
Sri Sultan Hamengkubuwono, 138  
Srintil Sang Primadona, 18, 37  
Sunan Gunung Jati, 44, 47  
Sunan Kalijaga, 47  
Surat dari Praha, 3  
Surat Kecil Untuk Tuhan, 49  
Surat Keputusan Jaksa Agung Nomor Kep.052/JA/5/1981, 147  
Syriana, 15

## **T**

Tabuh Lesung, 95, 96, 108, 115, 116, 117  
Tanah Perbatasan, 142  
Tanggul Banjarsari, 17  
Tatik Maliyati, 148  
Teguh Karya, 182  
Telaga Pasir, 42  
Telaga Warna, 42  
Teori pengondisian, 35  
The Doctor, 82  
The Indonesian Tragedy, 147  
The Scithian Lamb, 43  
The Siege, 15  
Theo van Leeuwen, 15  
thriller, 159  
Tjiung Wanara, 58  
Tjokroaminoto, 40  
Tragedi Tante Seks, 142

## **U**

Ully Sigar Rusadi, 104  
Undang-undang No. 33 tahun 2009, 156  
Undang-Undang Perfilman No. 8 tahun 1992, 142  
Usmar Ismail, 55, 138  
Utami Suryadarma, 141

**W**

Wahono Nitiprawiro, 147

Wait a Minute Baseball Club, 43

Wanita dan Satria, 57

Warkop DKI Reborn, 49, 122, 123, 127, 134

Wayang Beber, 95, 96, 108, 111, 115, 116, 117, 118

Widjajanti M. Santoso, 10

Wiji Thukul, 41

Winna Efendi, 38

Wiranatakusuma, 52

**Y**

Yunita Nugraheni, 12

## *Daftar Pustaka*

- Abidin, D (edt). 2011. *Sejarah Sensor Film di Indonesia 1916-2011*. Jakarta: Lembaga Sensor Film Republik Indonesia.
- Aditya, YA. (2013). The Enviromental Conservation as a Geography Lesson Sources: Study Case Local Wisdom of Cigugur-Kuningan. *Jurnal Gea*, Volume 13 (2): 20-34. Doi: <http://dx.doi.org/10.17509/gea.v13i2.3353>
- Al-Ma'ruf, AI. (2012). *Revitalisasi Film Sastra Dalam Pengembangan Budaya Bangsa*Konferensi Internasional Kesusastraan XXII UNY-HISKI, 2012: 113-123
- Anwar, TA. (2016). *Perlindungan Hukum Hak Cipta Film atas Penyebaran yang Dilakukan oleh Situs Ganool Dihubungkan dengan Undang-Undang No. 28 tahun 2014 tentang hak cipta dan undang-undang no. 11 tahun 2008 tentang ite*. Skripsi(S1) thesis, Fakultas Hukum Unpas.
- Arief, MS. 1997. *Permasalahan Sensor dan Pertanggungjawaban Etika Produksi*. Jakarta: Badan Pertimbangan Perfilman Nasional.
- Arief, MS. 2009. *Politik Film di Hindia Belanda*. Jakarta: Komunitas Bambu.
- Ayun, PQ. 2015. *Sensualitas dan Tubuh Perempuan Dalam Film Film Horor di Indonesia (Kajian Ekonomi Politik Media)*. *Jurnal Simbolika*. Volume 1 (1) 2015: 16-26. DOI : <http://dx.doi.org/10.31289/simbollika.v1i1.46.g4>

- Asih, R. (2017). *Lewat Sekuel dan Daur Ulang, 6 Film Lawas Ini Lahir Kembali*. Diakses dari <https://www.liputan6.com/showbiz/read/2992366/lewat-sekuel-dan-daur-ulang-6-film-lawas-ini-lahir-kembali>
- Banjarsari, T. (2017). *Pengaruh Orde Baru Terhadap Narasi Film Hiburan dan Penonton di Indonesia Selama Tahun 2016*. Jurnal LayaR, Vol 4(2) : 91-107
- Barker, Thomas. 2011. "Cultural Economy of the Contemporary Indonesian Film Industry". (PhD thesis). Singapore: National University of Singapore
- Biran, MY. (2009). *Sejarah Film 1900-1950: Bikin Film di Jawa*. Jakarta: Komunitas Bambu.
- Bungin, B. (2008). *Konstruksi Sosial Media Massa*. Jakarta: Kencana Prenada Mediagroup. ISBN: 978-979-1486-38-5
- Channey, LH; Martin JS. (2014). *Intercultural Business Communication*. New Jersey: Pearson. Sixth Edition. ISBN : 978-0-13-338291-4
- Colduvell, Kathleen. 2017/03/03. 7 Movies Featuring Nurse Characters. Diakses dari <https://nurse.org/articles/seven-movies-featuring-nurse-characters> , pada 2019/02/11
- Cooley, FL. (1987). *Mimbar dan Tahta*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Cristanto, J (2014). *Ruang Lingkup Konservasi Sumber Daya Alam dan Lingkungan*. Diakses dari <http://repository.ut.ac.id/4311/1/PWKL4220-M1.pdf>
- Danesi, M. (2010). *Pengantar Memahami Semiotika Media*. Yogyakarta: Jalasutra
- Desideria, Benedikta. 2017. "4 Alasan Orang Suka Nonton Film Horor", diakses dari <https://www.liputan6.com/health/read/3057604/4-alasan-orang-suka-nonton-film-horor>, pada 2018/10/pukul 09:49
- Devita, Francisca. 2013. "Wreck It Ralph": *Studi Genre Pada Film Disney Animation Studios*. Jurnal E-Komunikasi, Vol.1, No.2. Diakses dari [http://studentjournal.petra.ac.id/index.php/ilmu\\_komunikasi/article/download/911/811](http://studentjournal.petra.ac.id/index.php/ilmu_komunikasi/article/download/911/811)

- Diana, D & Pasha, GK. (2015). *Pelestarian dan Peran Masyarakat di Kawasan Sekitar Situ Cisanti*. Jurnal Sosio Humanika, 8(2), 293-313. ISSN: 1979-0112.
- Dominick, J. (2013). *The Dynamics of Communication Media in Transition*. New York: McGraw-Hill. 12th edition.
- Downes, Meg. 2014. *“Horor Kampungan versus Moralitas Populer: Mempertanyakan Definisi Film Nasional yang Bermutu”*. Jurnal Komunikasi Indonesia, Volume III (1) 2014: pp.13-25. E-ISSN: 2615-2894
- Eriyanto. (2015). *Analisis Naratif: Dasar-Dasar dan Penerapannya dalam Analisis Teks Berita Media*. Jakarta: Prenada Mediagroup. ISBN : 978-602-9413-89-2
- Filmindonesia.or.id. 2016. *Wanita Berdarah*. Diakses dari [http://filmindonesia.or.id/movie/title/lf-w014-16-847877\\_wanita-berdarah#.XGIYkzMzbiU](http://filmindonesia.or.id/movie/title/lf-w014-16-847877_wanita-berdarah#.XGIYkzMzbiU) pada 2019/02/12 pukul 08: 02
- Go, FP. 2013. *Representasi Stereotipe Perempuan dalam Film Brave*. *Jurnal E-Komunikasi*. Volume 1 (2) 2013: 1-12. <http://publication.petra.ac.id/index.php/ilmu-komunikasi/article/view/889>
- Hakim, L. 2013. *Arus Baru Feminisme Islam Indonesia dalam Film Religi*. *Jurnal Komunikasi Islam*, Volume 3 (2) tahun 2013: 250-268. ISSN: 2008-6314
- Harahap, RY. 2017. *Produksi Film*. Jakarta: Pusat Pengembangan Perfilman Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. ISBN: 978-602-61985-5
- Herawati, Erni. 2011. *“Pornografi dalam Balutan Film Bertema Horor Mistik di Indonesia”*, *Jurnal Humaniora*, Volume 2 (2) 2011: pp.1408-1419. DOI: <https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i2.3209>
- Heryanto, Ariel. (2017). *Histeriografi Indonesia yang Rasis*. [www.youtube](http://www.youtube.com/watch?v=eJjVA29lls), diakses dari <https://www.youtube.com/watch?v=eJjVA29lls>, pada 24/08/2018 pukul 13:00

- Heryanto, Ariel. 2017/10/22. The Role of the Global Left Movement in the Fight for Indonesia's Independence. Diakses dari <https://www.youtube.com/watch?v=ejEjVA29lls> pada 2018/10/30 et 14:09
- Hidajat, H. (2018). *Analisis Visual Sejarah dan Budaya dalam Komik Legenda Sawung Kampret* Jurnal Titik Imaji, Volume 1(2): 102-109.
- Ida, R. (2011). *Metode Penelitian Kajian Media dan Budaya*. Surabaya: Pusat Penerbitan dan Percetakan Unair (AUP).
- International Design School. (2015). *Jenis-Jenis Genre Film Utama*. Diakses dari <https://idseducation.com/articles/jenis-jenis-genre-film-utama/>
- Irawanto, B. (1999). *Film, Ideologi, dan Militer: Hegemoni Militer Dalam Sinema Indonesia*. Jakarta: Media Presindo.
- Irawan, RE. 2014. *Representasi Perempuan dalam Industri Sinema*. Jurnal Humaniora, Volume 5(1) 2014: 1-8. ISSN : 2476-9061
- Judge, Z; Nurizka, M. *Peranan Hukum Adat Sasi Laut dalam Melindungi Kelestarian Lingkungan di Desa Eti Kecamatan Seram Barat Kabupaten Seram Bagian Barat*. Lex Jurnalica, Volume 1 (2) 2008: 30-62. ISSN : 2528-3251
- Jufri, M. (2008). *Apresiasi Film Indonesia*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Film & Rekaman Video.
- Kapanlagi.com. (2018). *Film Biografi 10 Tokoh Indonesia Ini Pasti Menginspirasi Hidupmu*. Diakses dari <https://www.kapanlagi.com/showbiz/film/indonesia/film-biografi-10-tokoh-indonesia-number-0fab7.html>
- Karya, T & Atmowiloto, A. 1997. *Pacar Ketinggalan Kereta*. Dokumen Perpustakaan Nasional Jakarta
- Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan (2015). *Rencana Strategis Tahun 2015-2019*. Diakses dari <http://ksdae.menlhk.go.id/rencana-strategis.html>
- Knowledge Centre Perubahan Iklim. (2017). *Mengenai Perubahan Iklim*. Diakses dari <http://ditjenppi.menlhk.go.id/kcpi/index.php/info-iklim/perubahan-iklim>

- Kontogeorgopoulos, N. (2017). Forays Into The Backstage: Volunteer Tourism and The Pursuit Of Object Authenticity. *Journal Tourism and Cultural Change*, 15(5), 455-475. Doi: <https://doi.org/10.1080/14766825.2016.1184673> [Taylor & Francis Online]
- Kompas.com. (2018/04.11). *Selama 2018, 1.647 ha Lahan di Riau Terbakar*. Diakses dari <https://regional.kompas.com/read/2018/04/11/08374391/selama-2018-1647-hektar-lahan-di-riau-terbakar>
- Lacey, N. (2000). *Narrative and Genre: Key Concept in Media Studies*. London: Macmillan Press
- Lokolo. (1988). *Hukum Sasi Di Maluku (Suatu Potret Bina Mulia Lingkungan pedesaan Yang dicari Pemerintah)*. Orasi Ilmiah Pada Dies Natalis Universitas Pattimura
- Lolita, L. (2018). *13 Film Indonesia Terlaris yang diadaptasi dari Novel*. Diakses dari <https://www.brilio.net/film/13-film-indonesia-terlaris-yang-diadaptasi-dari-novel-1812064.html#>
- Maharsi, I. (2018). *Wayang Beber*. Yogyakarta: Dwi-Quantum.
- Melialla, DSS; Bazaleel, M. 2014. *Analisis Film Horror Indonesia Produksi Tahun 2014 (Studi Kasus Mall Klender dan Kamar 207)*. *Jurnal Adharupa*, Volume 2 (1) 2016: 1-14). ISSN : 2477-3913.
- Mirzoeff, N. (1998). *An Introduction to Visual Cultural*. London: Routledge.
- Murdaningsih, D. (2016/11/26). *Film Bumiku Ajak Kampanye Lingkungan Hidup*. Diakses dari <https://www.republika.co.id/berita/nasional/lingkungan-hidup-dan-hutan/16/09/26/oe3ntm368-film-bumiku-ajak-kampanye-lingkungan-hidup>
- Nadine. 2016/11/25. *"5 Film Soal Dunia Dokter yang Wajib Kamu Tonton"*. Diakses dari <https://www.blibli.com/friends/blog/5-film-soal-dunia-dokter-yang-wajib-kamu-tonton>
- Napitupulu, AS. 2014. *Representasi Eksploitasi Tubuh Perempuan dalam Budaya Patriarkis (Sebuah Analisis Semiotika Film Horror Hantu Budeg)*. Jakarta: Universitas Multi Media Nusantara. Diakses dari <http://kc.umn.ac.id/994>, pada 2019/02/14 pukul 9:34

- Narti. (2018). *Peningkatan Kemampuan Memahami Unsur Instrinsik Cerpen Melalui Metode Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Devision (STAD) pada Siswa VIIIIC SMP*
- Ta'mirul Islam Surakarta Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Empiris*, Volume 6 (1) : 29-40. ISSN : 2301-5848
- O'Brien, J. (2011). Spoiled Group Identities and Backstage Work: A Theory of Stigma Management Rehearsals. *Social Psychology Quarterly*, 74(3), 291-309.
- Panuju, R. (2018). *Pengantar Studi (Ilmu) Komunikasi*. Jakarta: Prenada Mediagroup. ISBN: 978-602-422-743-2
- Panuju, R; Daniel, S; Haliantara. 2018. "Cigarette as a Tool for Representing Masculinity in Indonesian Left-Wing Films", *Jurnal Komunikasi Indonesia*, Volume 7 (3): 246-257. ISSN: 2301-9816.
- Panuju, R. 2019. *Hidden Moral Messages in Indonesian Horror Film (Analysis of Palasik Film)*. *The International Journal of Social Sciences and Humanities Invention*, vol. 6 (2) 2019: 5273-5281. ISSN : 2349-2031
- Panuju, R. 2017. *Perilaku Mengakses Internet di Warung Kopi (Behavior Access Internet in Coffee Shop)*. *Jurnal Sositologi*. Volume 16(3): 259-264. DOI: <http://dx.doi.org/10.5614%2Fsostek.itbj.2017.16.3>
- Panuju, R. 2002. *Relasi Kuasa: Pertarungan Memenangkan Opini Publik dan Peran dalam Transformasi Sosial*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Panuju, R. 2005. *Nalar Jurnalistik: Dasarnya Dasar Jurnalistik*. Malang: Bayu Media. ISBN : 979-3695-34-x
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 18 tahun 2014 tentang LEMBAGA SENSOR FILM
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 14 tahun 2019 tentang Pedoman dan Kriteria Penyensoran, Penggolongan Usia Penonton, dan Menarik Film dan Iklan dari Peredaran

- Pdhi. (2019). *Revitalisasi Kearifan Lokal Untuk Pelestarian Lingkungan Hidup*. Diakses dari <http://phdi.or.id/artikel/revitalisasi-kearifan-lokal-untuk-pelestarian-lingkungan-hidup>
- Permana, KSA. (2014). *Analisis Genre Film Horor Indonesia dalam Film Jelangkung (2001)*. Jurnal Commonline, Volume 3(3): 559-564
- Rahayu, M. (2015). *Representasi Muslim Arab dalam Film-Film Hollywood: Analisis Wacana Kritis Muslim Other dalam Sinema Hollywood*. Doctoral thesis, Universitas Gadjah Mada.
- Rachma, FM. (2016). *Seksualitas Tubuh Perempuan dalam Film Biografi tentang Bintang Porno Lowlace*. Jurnal Interaksi Online, Volume 15(3): 1-10
- Rachman, R. (2012). *Konservasi Nilai dan Warisan Budaya*. Indonesian Journal of Conservation, Volume 1 (1): 30-39. ISSN : 2252-9195
- Rahim, P. (2017/06/17). *Hari Lingkungan Hidup Film Bumiku Dipilih di Mexico*. Diakses dari <https://www.obsessionnews.com/hari-lingkungan-hidup-film-bumiku-dipilih-mexico/>
- Relley, M. (2019). *30 Maret, Hari Film Nasional dan Semangatnya yang Tak Pernah Mati*. Diakses dari <https://katadata.co.id/berita/2019/04/01/30-maret-semangat-hari-film-nasional>
- Rose, G. (2001). *Visual Methodology*. London: Sage Publication.
- Roxa, T & Martensson, K (2009). *Significant Conversations and Significant Network – Exploring The Backstage of The Teaching Arena*. Journal Studies in Higher Education, 34(5), 547-559. Doi : <https://doi.org/10.1080/03075070802597200>
- Santoso, WM. (2011). *Sosiologi Feminisme: Konstruksi Perempuan dalam Industri Media*. Yogyakarta: LKiS.
- Samuel, H. 1993. *Perspektif Sosiologis Peter Berger*. Jakarta : UI Press.
- Serviyani, CY. (2013). *Analisis Persaingan Usaha di Bidang Importasi dan Distribusi Film dalam Menumbuhkembangkan Perfilman Nasional*. Jurnal Fairness and Justice, 9(2), 1-18.
- Setiawan, INAF. (2018). *Sinema Paradoks: Pengantar dan Konteks Kontemporer*. Bandung: STIMIK STIKOM INDONESIA

- Shofiyanaiah. (2018). *5 Alasan Menonton Film di Bioskop*. Diakses dari <http://shofiyanaia.blogspot.com/2018/02/5-alasan-nonton-film-di-bioskop.html>
- Shinta, A. (2019). *Penguatan Pendidikan Pro Lingkungan Hidup di Sekolah-Sekolah untuk Peningkatan Kepedulian Generasi Muda pada Lingkungan Hidup*. Yogyakarta: Best Publisher. ISBN : 978-623-7120-00-1
- Sumardjo, J and Saini KM. (1988). *Apresiasi Kesusastraan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. ISBN: 979-403-019-8
- Sobur, A. (2014). *Komunikasi Naratif: Paradigma, Analisis, dan Aplikatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. ISBN: 978-979-692-452-3
- Stokes, J. (2003 ). *How To Do Media and Culture Studies*. London: Sage Publication. Diterjemahkan oleh Bentang Budaya (Yogyakarta) dengan judul yang sama pada tahun 2006
- Trim, B (edt). 2018. *Saatnya Sensor Mandiri*. Jakarta: Lembaga Sensor Film
- Trisnantoro, L & Listyani, E. 2018. *Jumlah Rumah Sakit di Indonesia dan Pertumbuhan Rumah Sakit Publik*. Diakses dari <https://www.persi.or.id/images/2017/litbang/rsindonesia418.pdf>
- Tuleja, EA. (2008). Aspects of Intercultural Awareness Through an MBA Study Abroad Program: Going "Backstage". *Business and Professional Communication Quarterly*, 71(3), 314-337. Doi: <https://doi.org/10.1177%2F1080569908321471>
- Undang Undang No 23 tahun 2009 tentang PERFILMAN
- Utomo, P, et al. (2015). *Jurnal Penelitian Engineering dan Edukasi*
- Yogatama, A & Nugraheni, Y. (2010). *Semarang: Proseding Seminar Nasional Dan Internasional Universitas Muhammadiyah*.
- Widharma, IW. (2017). *3 Jenis Film (Dokumenter, Fiksi, dan Eksperimental*. Diakses dari <http://csinema.com/3-jenis-film/>.
- Widiastuti, F (2017). *Motif Masyarakat dalam Menonton Film Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss! Part 1 (Studi pada Anggota UKM Kine*

*Klub UMM Angkatan 2016. Other thesis, University of Muhammadiyah Malang.*

Wijaya, A. et.al. (2017). *6 Tahun Sejak Moratorium, Data Satelit Menunjukkan Hutan Tropis Indonesia Tetap Terancam*. Diakses dari <https://wri-indonesia.org/id/blog/6-tahun-sejak-moratorium-data-satelit-menunjukkan-hutan-tropis-indonesia-tetap-terancam>

Wikipedia. 2019. *Suster Ngesot*. Diakses dari [https://id.wikipedia.org/wiki/Suster\\_ngesot](https://id.wikipedia.org/wiki/Suster_ngesot), pada 2019/02/14 pukul 7:55

## *Tentang Penulis*

Dr. Redi Panuju, M.Si., lahir di Medan, 16 Juli 1964. Pendidikan formal dimulai dari bangku Sekolah Dasar Negeri (SDN) Bumi Sari Natar Lampung Selatan pada tahun 1976, Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN) 3 Kedaton Lampung Selatan 1983, Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 2 Sleman Yogyakarta 1983, dilanjutkan di Strata 1 Ilmu Komunikasi Universitas Gajah Mada (UGM) pada 1989, Magister di Ilmu Administrasi Universitas 17 Agustus 1945 (Untag) Surabaya pada 1998, dan Doktoral di Ilmu Sosial Universitas Merdeka Malang pada 2016.

Sejak 1991 sudah berkarir sebagai Pembantu Dekan 1 di Universitas Dr. Soetomo (Unitomo) Surabaya hingga diamanahi sebagai Pembantu Rektor 1 selama 2 periode (1997-2005). Aktif di Asosiasi Pendidikan Komunikasi (ASPIKOM) 2010-2012. Selain itu ia juga diamanahi sebagai ketua di Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) Daerah Jatim pada 2013-2016. Sejak 2016, penulis diamanahi sebagai dekan di di Fakultas Ilmu Komunikasi Unitomo Surabaya. Penulis juga giat menelurkan karya publikasi, antara lain:

1. *Komunikasi Bisnis* (Gramedia Pustaka Utama, 1995),
2. *Ilmu Budaya Dasar dan Kebudayaan* (Gramedia Pustaka Utama, 1994).
3. *Sistem Komunikasi Indonesia* (Pustaka Pelajar, 1997).
4. *Komunikasi Organisasi* (Pustaka Pelajar, 1998).
5. *Relasi Kuasa* (Pustaka Pelajar, 2000)

6. *Krisis Publik Relations* (Pustaka Pelajar, 2002)
7. *Nalar Jurnalistik* (Bayu Media, 2005).
8. *Intrik Sampek Elek Sampek Entek* (Pustaka Pelajar, 2002)
9. *Jebule Prof Jebule* (Pustaka Pelajar, 2003).
10. *Arjuna Mencari Mati* (Pustaka Pelajar, 2003)
11. *Api Perawan* (Pustaka Pelajar, 2004)
12. *Lelaki Pendusta* (Pustaka Pelajar, 2004)
13. *Pasetran Ganda Mayit—Kisah Negari Setan* (Pinus Media, 2005)
14. *Bali Surga Para Anjing* (Pinus Media, 2007)
15. *Ngejomblo No, Kawin Yes!* (Pustaka Pelajar, 2008)
16. *Menulislah Dengan Marah* (2008)
17. *Oposisi, Demokrasi, dan Kemakmuran Rakyat* (Pinus, 2009)
18. *Republik Dagelan* (Pinus, 2010)
19. *Jago Loby dan Nagosiasi* (Pre-Book Yogya, 2011),
20. *Literasi Media Televisi* (KPID Jatim dan SKPID Prov Jatim, 2012 ditulis bersama 8 penulis lainnya)
21. *Cara Mengatasi Unjuk Rasa dengan Bijak Ala Pakde Karwo*, Sekprov Jatim, 2012
22. *Sistem Penyiaran Indonesia* (Prenada Media Group, Jakarta, 2015, edisi kedua 2017)
23. *Pengantar Studi (Ilmu) Komunikasi* (Prenada Media Group, Jakarta, 2018).
24. *Anak Telinga (Novel)*. (Kaki Langit, Jakarta 2019)
25. *Buku Ajar Film sebagai Gejala Komunikasi Massa* (Inteligensia Media, Malang, 2019)
26. *Komunikasi Pemasaran* (Prenada Mediagroup, Jakarta, 2019)

Selain aktif menulis, beliau juga aktif melakukan kegiatan pengabdian masyarakat dan peningkatan kapasitas pada kelompok komunitas/ASN. Penulis dapat dihubungi di 0817309879.

