

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan tentang Erotika

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008), erotik berkenaan dengan cinta asmara; nafsu birahi; bersifat (bertema) keasmaraan (tentang karya seni). Sedangkan erotika merupakan ajektiva dari kata erotik. Sehingga dapat dikatakan bahwa erotika merupakan semua materi yang memiliki sifat erotik. Definisi yang diberikan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia tersebut merujuk kata erotik sebagai sebuah tema, nuansa, atau kondisi yang berkenaan dengan atau diilhami oleh cinta, nafsu birahi, keasmaraan.

Apabila kita tinjau makna erotik dalam Bahasa Inggris *erotic* adalah *of, relating to, or tending to arouse sexual desire*, hal yang menyebabkan atau bertujuan untuk membangkitkan hasrat seksual. Sedangkan *erotica* adalah *literature or art intended to arouse sexual desire*, literatur atau seni yang bertujuan untuk membangkitkan hasrat seksual. Dan *eroticism* adalah *the quality of being erotic or being represented as erotic*, hal yang mengandung nilai erotis atau direpresentasikan dengan erotis.

Dari ketiga definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa erotika merupakan literatur atau karya yang bertema dan bertujuan menimbulkan hasrat seksual. Pada dasarnya erotika berkaitan erat, dan bahkan didasari oleh libido yang dalam perkembangan selanjutnya teraktualisasi dalam keinginan seksual. Libido merupakan dasar atau ilham untuk menggambarkan sesuatu yang lebih luas misalnya konsep cinta, perbedaan antar jenis, atau masalah yang timbul dalam tradisi interaksi sosial.

A.1. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan penelitian terdahulu sebagai tolak ukur dan acuan untuk menyelesaikannya. Penelitian terdahulu memudahkan penulis dalam menentukan langkah-langkah yang sistematis untuk penyusunan penelitian dari segi teori maupun konsep. Tinjauan pustaka harus mengemukakan hasil penelitian lain yang relevan dalam pendekatan permasalahan penelitian: teori, konsep-konsep, analisa, kesimpulan, kelemahan dan keunggulan pendekatan yang dilakukan orang lain.

Dengan adanya penelitian terdahulu penulis ingin melihat dari peneliti lain, hal apa yang bisa diteliti dan dengan cara apa, dengan begitu penulis dapat belajar dari kekurangan peneliti lain dan mengisi kekosongan yang tidak atau belum sempat diteliti oleh orang lain, dalam hal ini tentang

erotika dalam poster film horor untuk perkembangan ilmu komunikasi selanjutnya.

Telah ada beberapa penelitian sebelumnya yang membahas mengenai erotika. Ratih Puspaning Ayu (2006) yang menganalisis *Konstruksi Erotika dalam Majalah Cosmopolitan (Analisis Semiotik Artikel pada Rubrik Love and Lust)*. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa, pertama, penggunaan bahasa lisan-tulis cenderung tulis (akademik-ilmiah) dalam teks sudah sangat efektif, mengingat khalayaknya adalah perempuan menengah ke atas (dewasa-berpendidikan). Kedua, pemilihan bahasa dan penampilan selera merupakan upaya Cosmopolitan untuk merangkul khalayak. Pemilihan bahasa terkait dengan strategi ideologis, yaitu menerapkan solusi penyederhanaan problem hidup melalui penyeragaman selera seksual–dengan strategi bujuk rayu. Sedangkan, penampilan selera berkaitan dengan strategi “pemolesan wajah”, yaitu mengkonstruksi citra majalah Cosmopolitan sebagai majalah kelas atas–dengan menampilkan materi seks ilmiah-edukatif. Ketiga, Cosmopolitan merupakan majalah khusus perempuan yang menganut ideologi liberalisme seksual dengan keberpihakan pada ideologi kapitalis-patriarki (bertentangan dengan spirit liberasi seksual).

Berdasarkan penelitian ini, dapat diketahui bahwa efek negatif dari tampilan seksual dalam media massa tidak hanya dilihat dari tampilan luarnya

(terkategori porno atau tidak), melainkan juga harus dilihat dari substansi materi seksualnya (tingkat edukasi dan efek psikologisnya bagi pembaca). Dengan demikian, diperlukan kajian-kajian tentang ketidakadilan gender dalam media massa, melalui berbagai studi terhadap penggunaan bahasa dalam teks erotik di media, dengan tujuan membuka kesadaran dan meningkatkan pengetahuan khalayak tentang strategi ideologis media dalam mempengaruhi pandangan, tindakan, dan minat pembaca.

Selanjutnya penelitian yang berjudul *Analisis Struktural-Semiotik Roman La Salamandre Karya Jean-Christophe Rufin* oleh Rizka Kurniawati (2011). Penelitian ini berfokus pada objek penelitian roman *La Salamandre* karya Jean-Christophe Rufin yang diterbitkan oleh Gallimard pada tahun 2005. Penelitian yang dikaji berkaitan dengan unsur-unsur intrinsik yaitu alur, penokohan, latar, tema, dan keterkaitan atau wujud hubungan antar unsure tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif-kualitatif dengan pendekatan teknik analisis isi (content analysis). Validitas data diperoleh dan diuji dengan validitas semantik. Sedangkan reliabilitas data diperoleh dengan teknik pembacaan dan penafsiran teks roman *La Salamandre* dan didukung dengan teknik *expert-judgement*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) roman *La Salamandre* mempunyai alur campuran dengan lima tahapan penceritaan yaitu *la situation initiale*, *l'action se déclenche*, *l'action se développe*, *l'action se dénoue*, dan *la situation finale*. Cerita berakhir secara *fin réflexive*. Tokoh

utama dalam cerita ini adalah Catherine, sedangkan tokoh-tokoh tambahan adalah Gilberto dan Aude. Cerita ini mengambil latar tempat dominan di Paris, Recife, dan Olinda. Latar waktu dalam cerita ini terjadi pada tahun 1986. Latar sosial dalam roman ini adalah kehidupan masyarakat Brazil dengan rasismenya yang kental, (2) unsur-unsur intrinsik tersebut saling berkaitan dalam membangun keutuhan cerita yang diikat oleh tema. Adapun tema yang mendasari cerita ini adalah tentang pencarian jati diri, (3) wujud hubungan antara tanda dan acuannya terlihat pada ikon (ikon topologis, ikon diagramatik, ikon metafora), indeks (*l'indice trace, l'indice indication*), simbol (*le symbole emblème, le symbole allégorie, le symbole ecthèse*). Makna cerita yang terkandung dalam roman ini yaitu keputusan yang diambil secara emosional akan memberikan dampak yang buruk bagi kehidupan.

Penelitian berjudul *Konstruksi Erotisme dalam karya Eksperimental media Audio Visual* oleh Zuhdan Aziz (2010) juga menggunakan analisis makna tanda Semiotika Roland Barthes. Penelitian ini berfokus pada media audio visual khususnya film. Hasil dari penelitian ini adalah konstruksi erotisme muncul dalam berbagai bentuk dan versi estetika seni yang berbeda-beda. Namun eksplorasi keindahan tubuh tersebut pada umumnya digambarkan berupa penonjolan unsur-unsur ciri fisik perempuan yang mendominasi. Juga ekspresi dan bahasa tubuh yang merangsang dan erotis seperti tatapan mata, gerakan bibir dan ekspresi wajah. Citra-citra yang ditampilkan dalam karya video maupun film eksperimental, pada dasarnya merupakan hasil identifikasi pemaknaan

secara konotatif atau yang disebut Roland Barthes sebagai identifikasi tahap dua. Dalam identifikasi tahap dua ini menyertakan nilai-nilai ideologi budaya yang terbentuk lewat mitos. Nilai mitos yang ingin diusung dalam estetika karya film maupun video adalah dominasi pria atas perempuan.

A.2. Perbedaan Erotika dan Pornografi

Erotika jelas berbeda dari pornografi. *Pornography*¹ adalah *sexually explicit writing, images, video, or other material whose primary purpose is to cause sexual arousal; lurid or sensational material, often used in combination: violence pornography*. Bila diterjemahkan menjadi ‘tulisan, gambar, video, atau materi lain yang secara eksplisit mengandung materi seksual yang bertujuan untuk membangkitkan hasrat seksual; materi yang mengerikan atau sensasional, sering berbentuk kombinasi: pornografi dengan kekerasan’. Definisi ini menunjukkan bahwa ada sebuah penekanan dimana pornografi merupakan semua produk yang menunjukkan kegiatan seksual secara eksplisit bahkan ada beberapa yang menyertakan kekerasan di dalamnya. Tentu hal ini berbeda dengan erotika yang menggunakan ‘ilham’ dari libido atau nafsu cinta sebagai tema dalam materinya.

Erotika berasal dari kata Yunani Kuno, Eros, yaitu nama dewa cinta, putera Aphrodite, sedangkan pornografi berasal dari bahasa Yunani yaitu

¹ Ibid.

porne ‘pelacur’ dan *graphein* ‘menulis’. Jelaslah bahwa makna erotika lebih mengarah pada penggambaran perilaku, keadaan, atau suasana yang didasari libido dalam arti keinginan seksual, sedangkan makna pornografi lebih cenderung pada tindak seksual yang ditonjolkan untuk membangkitkan nafsu birahi. Jika selanjutnya kita tinjau definisi pornografi dalam bahasa Prancis², kita akan lebih melihat sifat ‘kasar’ yang ada dalam pornografi, yaitu ‘*representation des choses obscenes* (cetak tebal dari penulis) *en matiere litteraire on artistique; publications obscenes*’ penyajian hal-hal cabul dalam sastra atau seni; penerbitan cabul.

A.3. Indikator Erotika dalam Perangkat Budaya

Erotika sebagai sebuah nilai memiliki batas yang berbeda antara masyarakat satu dengan yang lain. Ada yang mengatakan bahwa dalam memahami sesuatu yang erotik itu pornografis atau tidak, tergantung pada kebudayaan yang kita miliki.³ Kita akan sulit bila mendeskripsikan erotika dengan definisi yang dibuat masyarakat dalam konvensi tidak tertulis.

Tidak adanya kejelasan tentang batasan tampilan seksual yang mengarah pada erotika dan atau pornografi menyebabkan standarisasi porno dan erotika menjadi relatif. Ada UU Pornografi namun tidak ada UU Erotika.

² Lexis (1979) dalam Hoed, Benny. 2011. *Semiotik dan Dinamika Sosial Budaya*. Jakarta: Komunitas Bambu.

³ Ibid.

Pemerintah telah berusaha merumuskan standarisasi tersebut ke dalam RUU Anti Pornografi dan Pornoaksi. Namun hingga saat ini kehadirannya masih belum bisa menjelaskan secara komprehensif, ditambah sebagian masyarakat tidak mau menerima berlakunya peraturan tersebut.

Di dalam UU Pornografi No 44 tahun 2008, pornografi adalah gambar, sketsa, ilustrasi, foto, tulisan, suara, bunyi, gambar bergerak, animasi, kartun, percakapan, gerak tubuh, atau pesan lainnya melalui berbagai bentuk media komunikasi dan/atau pertunjukkan di muka umum, yang memuat kecabulan atau eksploitasi seksual yang melanggar norma kesusilaan dalam masyarakat. Pada Bab II mengenai Larangan dan Pembatasan Pasal 4 poin (1) berbunyi: setiap orang dilarang memproduksi, membuat, memperbanyak, menggandakan, menyebarkan, menyiarkan, mengimpor, mengekspor, menawarkan, memperjualbelikan, menyewakan, atau menyediakan pornografi yang secara eksplisit memuat:

- a. Persenggamaan, termasuk persenggamaan yang menyimpang;
- b. Kekerasan seksual;
- c. Masturbasi atau onani;
- d. Ketelanjangan atau tampilan yang mengesankan ketelanjangan;
- e. Alat kelamin; atau
- f. Pornografi anak.

Dalam peraturan ini, pornografi dijelaskan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan seksual. Ada peraturan lain yang juga membatasi masalah adegan seksual yaitu Pedoman Perilaku Penyiaran dan Standar Program Siaran (P3SPS). Di dalam P3SPS tidak tertulis secara detail mengenai erotika, namun pada Bab XII tentang Pelarangan dan Pembatasan Seksual Bagian Pertama Pelarangan Seksual Pasal 18 berbunyi “Program siaran yang memuat adegan seksual dilarang:

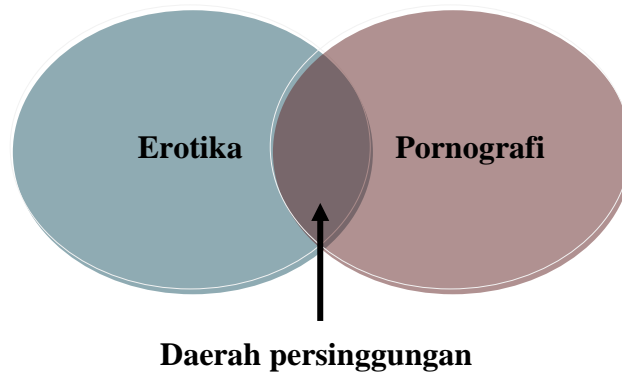
- a. menayangkan ketelanjangan dan/atau penampakan alat kelamin;
- b. menampilkan adegan yang menggambarkan aktivitas seks dan/atau persenggamaan;
- c. menayangkan kekerasan seksual;
- d. menampilkan suara yang menggambarkan berlangsungnya aktivitas seks dan/atau persenggamaan;
- e. menampilkan percakapan tentang rangkaian aktivitas seks dan/atau persenggamaan;
- f. menayangkan adegan dan/atau suara yang menggambarkan hubungan seks antarbinatang secara vulgar;
- g. menampilkan adegan ciuman bibir;
- h. mengeksploitasi dan/atau menampilkan bagian-bagian tubuh tertentu, seperti: paha, bokong, payudara, secara *close up* dan/atau *medium shot*;
- i. menampilkan gerakan tubuh dan/atau tarian erotis;
- j. mengesankan ketelanjangan;
- k. mengesankan ciuman bibir; dan/atau

1. menampilkan kata-kata cabul.

Peraturan ini telah mendefinisikan adegan seksual baik yang erotik maupun porno secara bersamaan. Namun peraturan ini dibuat untuk kegiatan penyiaran, dimana penyiaran atau yang disebut *broadcasting* memiliki pengertian sebagai kegiatan pemancarluasan siaran melalui sarana pemancaran dan atau sarana transmisi di darat, di laut, dan di antariksa dengan menggunakan *spectrum frequency radio* (sinyal radio) yang berbentuk gelombang elektromagnetik yang merambat melalui udara, kabel dan atau media lainnya untuk dapat diterima secara serentak bersamaan oleh masyarakat dengan perangkat penerima siaran. Sehingga kurang tepat bila peraturan ini dijadikan sebagai acuan untuk mengkategorisasi erotika secara lebih luas.

Rangkaian peraturan yang tersedia ternyata belum mampu memenuhi kebutuhan peneliti untuk mendefinisikan erotika dan porno secara keseluruhan. Eksploitasi seksual yang dimaksud dapat dimaknai sebagai sesuatu yang erotik dan/atau porno. Namun dalam penelitian ini, peneliti hanya akan berfokus pada erotika saja. Keterbatasan peraturan yang ada mengharuskan peneliti untuk mampu merumuskan perbedaan antara erotika dan porno dari sudut pandang kajian ilmiah. Di bawah ini merupakan gambar hubungan antara pornografi dan erotika ditinjau dari pengertian dan sifat di antara keduanya.

Bagan 1. Erotika dan Pornografi



Gambar di atas menunjukkan bahwa antara erotika dan pornografi memiliki pengertian yang berbeda namun ada persamaan di antara keduanya. Hubungan ini seperti *continuum*, di mana erotika berada di salah satu ujung dan pornografi berada di ujung lain dan keduanya terhubung di daerah persinggungan. Hal ini menjelaskan bahwa sesuatu yang erotika dapat berarti pornografis maupun tidak. Daerah persinggungan ini ada karena kedua kategori ini sama-sama berakar pada hasrat seksual. Perbedaan yang terjadi ada pada fungsinya. Pornografi dibuat untuk membangkitkan hasrat seksual/libido, namun tidak selalu begitu dalam erotika. Seperti karya Sade yang mengilhami kata 'sadis', tulisan-tulisannya bermuatan erotis namun ia sendiri tidak mau karya-karyanya disebut pornografis karena semuanya dibuat sebagai kritik sosial.

B. Poster Film

Poster film sebagai media komunikasi visual dibuat untuk menyampaikan informasi mengenai film yang diusung sekaligus sebagai media promosi. Poster film adalah cetakan yang relatif luas ataupun *display* suatu barang atau peristiwa pada sebuah papan ataupun kertas yang kebanyakan berupa ilustrasi, iklan, atau pemberitaan untuk mengomunikasikan sesuatu dan sekaligus menarik perhatian orang lain akan suatu produk film.

B.1. Simbol dalam Poster

Komunikasi didefinisikan sebagai "proses penyampaian suatu pesan dalam bentuk lambang sebagai paduan pikiran dan perasaan berupa ide, informasi, kepercayaan, harapan, himbauan, dan sebagainya, yang dilakukan seseorang kepada orang lain, baik langsung secara tatap muka maupun tak langsung melalui media, dengan tujuan mengubah sikap, pandangan, atau perilaku".

Dalam berkomunikasi manusia mengenal simbol-simbol. Menurut Peirce (1839-1914), simbol merupakan tanda yang hadir karena mempunyai hubungan yang sudah disepakati bersama atau sudah memiliki perjanjian (*arbitrary relation*) antara penanda dan petanda. Lambang (simbol) bermakna dioperasikan dalam proses komunikasi. Jika di antara partisipan

terdapat kesesuaian pemahaman tentang simbol-simbol tersebut, tercapai suatu keadaan yang bersifat komunikatif.⁴

B.2. Poster sebagai Visualisasi Film

Poster merupakan media yang mampu membentuk imajinasi atau bayangan orang akan film yang diwakilinya. Poster turut pula memvisualisasikan realitas semu kedalam alam pikiran orang yang kemudian semakin lama akan menjadi bayangan akan reka cerita suatu film.

Proses *design* poster atas visualisasi film dibentuk dalam tahapan dimana poster dirancang berdasarkan konsep dan logika komunikasi, serta pemberian konsep dasar pemasaran layaknya iklan, dengan memperhatikan perilaku sosial di masyarakat sebagai wacana kajian.⁵ Wacana kajian yang dimaksud berkembang melalui media interaksi simbolis dengan permainan semiotika yang dikemas dalam bentuk wacana kreativitas, seni, sosial dan budaya populer sehingga menghasilkan sebuah tahap proses dalam koridor realitas sebuah film. Berbicara tentang poster sebenarnya lebih merujuk pada penggunaan simbol karena sebagian besar tampilan yang disajikan pada sebuah poster tidak menggambarkan sebuah realitas dan memiliki referensi yang jelas

⁴ Morissan dan Wardhany, Andy Corry. *Teori Komunikasi*. Bogor: Ghalia Indonesia.

⁵ Bungin, Burhan. 2009. *Sosiologi Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

terhadap produk filmnya tetapi dipakai untuk menarik mata dan rasa ingin tahu dari orang-orang.

Saat ini kita berada dalam era simulasi dimana simbol didorong oleh media merupakan salah satu aspek simulasi. Dari simbol memberitahu kita apa yang harus dilakukan, simbol ini membentuk selera, pilihan, kesukaan dan kebutuhan kita. mengkonsumsi menjadi sangat penting, bukan apa yang kita konsumsi atau apa yang sebenarnya kita inginkan. Kita mengira bahwa kebutuhan pribadi kita terpenuhi tetapi kebutuhan ini sebenarnya adalah kebutuhan yang disamakan yang dibentuk oleh penggunaan tanda-tanda dalam media.⁶

B.3. Elemen Visual Poster Film

Menurut Askurifai Baksin⁷, elemen-elemen yang harus ada pada poster film antara lain adalah sebagai berikut.

- a. Ilustrasi. Karena ilustrasi merupakan unsur yang menarik dalam poster dan harus banyak ditonjolkan pada poster film
- b. *Tagline*. Karena *tagline* merupakan premis dari sebuah film yang akan ditayangkan untuk mengundang rasa penasaran.

⁶ Littlejohn, Stephen W. 2009. *Theories of Human Communication*. Jakarta: Penerbit Salemba.

⁷Praktisi film dan dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Bandung, Dalam Ganeshya (2010) *Tinjauan Tipografi Judul Film Horror Indonesia pada Media Poster*. (Skripsi). Universitas Komputer Indonesia. Bandung.

- c. Titel Kredit (*Credit Title*) Titel kredit dalam poster film terdiri atas nama, produser film, sutradara, judul film, nama-nama pemeran utama dan pemeran pendukung, desainer kostum, pembuat efek visual (*visual effect*), pengarah musik, editor film, desainer produksi, pengarah koreografi, fotografer, penyusun naskah skenario, logo-logo pendukung suara, serta logo-logo perusahaan.
- d. Tipografi Judul Film. Tipografi judul film merupakan bagian dari rancangan grafis yang diciptakan oleh desainer grafis dengan harapan mewakili konsep, karakteristik serta kekuatan kata-kata guna mengekspresikan cerita filmnya.

C. Film Horor

Menurut Askurifai Baksin⁸ film horor Indonesia cenderung diangkat dari tradisi, adat, ritual, menampilkan keadaan yang benar-benar dialami masyarakat setempat. Ketegangan, kerisauan, kejjjikan, dan berbagai ketidakmasukalan yang disuguhkan dalam film-film horor merupakan situasi yang berkembang dalam masyarakat. Dalam alur cerita film horor, berbagai kekuatan, kejadian, atau karakter jahat, terkadang semua itu berasal dari dunia supernatural, memasuki dunia keseharian masyarakat Indonesia.

⁸ Ibid.

Horor⁹ adalah *a very strong feeling of fear, dread, and shock; the quality of something that cause of fear, dread, and shock: the horrible or shocking quality or character of something; something that causes feelings of fear, dread, and shock: something that is shocking and horrible*. Definisi pertama merujuk pada horor sebagai ketakutan, kengerian, dan kecemasan yang menyakitkan dan begitu hebat. Kedua, horor sebagai tema yang berkenaan dengan ketakutan, kengerian, dan kecemasan yang menyakitkan dan begitu hebat. Dan yang ketiga menyebutkan horor sebagai sesuatu yang berkenaan dengan ketakutan, kengerian, dan kecemasan yang menyakitkan dan begitu hebat.

Dengan demikian, pengertian dari film horor adalah film yang dirancang untuk menerbitkan rasa, takut, teror, atau horor dari para penontonnya. Film horor memusatkan diri pada tema kejahatan dalam berbagai ragam bentuknya. Dalam film horor Indonesia sosok yang adalah hantu yang bergentayangan untuk melampiaskan dendam, sang hantu yang sebelumnya adalah manusia biasa selalu teraniaya, diperkosa, diinjak-injak, dan dihinakan. Balas dendam hanya bisa terjadi ketika sang manusia berubah sebagai hantu.

⁹ *The Merriam-Webster Dictionary* (2013)

C.1.Subgenre Film Horor

Menurut Seorang kritikus film Amerika, Charles Derry dalam bukunya *Dark Dreams: A Psychological History of the Modern Horror Film* (1977) membagi genre horor dalam tiga subgenre.¹⁰

- a. ***Horror-of-personality*** adalah jenis film horor yang tak lagi menokohkan karakter-karakter mistis sebagai sumber horornya. Dalam horor jenis ini, objek horor bukan lagi sosok berciri monster, melainkan manusia biasa yang terlihat normal dan biasanya baru pada bagian akhir cerita tampak tabiatnya yang mengerikan. Secara tipikal, film-film jenis ini memberikan tekanan pada tema-tema psikologi aliran Freud dan seks. Contoh film dari subgenre horor ini adalah film *Hannibal* dan *Saw*.

- b. ***Horror-of-the-Armageddon*** adalah jenis film horor yang memetik arketip kisah/mitologi biblikal tentang kiamat. Namun, dalam film, arketip ini diambil melewati rute perkembangan film-film fiksi ilmiah (*science-fiction*) pada 1950-an. Contoh film dari subgenre horor ini adalah film-film Zombie yaitu, *28 Weeks Later*, *Dawn of The Dead*, *Shaun of The Dead* dan film *The Birds*.

¹⁰ RS, Ganeshya. 2010. *Tinjauan Tipografi Judul Film Horor Indonesia pada Media Poster*. (Skripsi). Universitas Komputer Indonesia. Bandung.

- c. *Horror-of-the-Demonic* adalah film yang menawarkan tema tentang dunia yang buruk karena kuasa Setan ada di dunia, dan selalu mengancam kehidupan umat manusia. Kuasa Setan/Kejahatan itu bisa hanya berupa penampakan spiritual belaka. Contoh film dari subgenre horor ini adalah *Child's Play*, *Nightmare On Elm's Street*, *The Exorcist* dan *The Omen*.

Melihat dari ceritanya, film horor Indonesia menggunakan subgenre *Horror-of-the-Demonic*. Karena film-film horor Indonesia selalu mengisahkan tentang kekuasaan dari setan itu sendiri, contohnya adalah film *Tengkorak Hidoep*, *Dendam Nyi Roro Kidul*, *Jelangkung*, *Pocong*, *Suster Ngesot*, dan *Kuntilanak*.

D. Semiologi Roland Barthes

Semiotika berasal dari kata *semeiotics* yang diperkenalkan oleh Hippocrates (460-377 SM), penemu ilmu medis Barat. Hippocrates menggambarkan *semeion* sebagai “gejala-gejala” yang kini lebih dikenal dengan istilah “tanda”. Tanda-tanda (*sign*) adalah basis atau dasar dari seluruh komunikasi. menurut Littlejohn, manusia dengan perantaraan tanda-tanda dapat melakukan komunikasi dengan sesamanya dan banyak hal yang bisa dikomunikasikan di dunia ini.

Menurut Umberto Eco ahli semiotika, kajian semiotika dibedakan menjadi dua jenis yaitu semiotika komunikasi dan semiotika signifikasi. Semiotika komunikasi

menekankan pada teori tentang produksi tanda yang salah satu diantaranya mengasumsikan adanya enam faktor dalam komunikasi yaitu pengirim, penerima kode atau sistem tanda, pesan, saluran komunikasi, dan acuan yang dibicarakan. Sementara semiotika signifikasi tidak mempersoalkan adanya tujuan berkomunikasi. Pada jenis yang kedua, yang lebih diutamakan adalah segi pemahaman suatu tanda sehingga proses kognisinya pada penerima tanda lebih diperhatikan ketimbang prosesnya.¹¹

Semiotika sebagai suatu model dari ilmu pengetahuan sosial memahami dunia sebagai suatu sistem hubungan yang memiliki unit dasar dengan ‘tanda’. Sebuah gambar atau poster, sebagaimana ditunjukkan oleh poster dari British Army (1990-an) memiliki sarat makna. Mengapa tokoh yang dipilih justru berasal dari kalangan warga kulit hitam. Gambar ini menimbulkan banyak tafsiran yang sarat makna.

Roland Barthes dilahirkan pada 1915 di Cherbourg, Prancis utara. Pemikirannya mengenai system tanda amat terkenal dengan konsep sintagmatik-paradigmatik untuk menjelaskan konsep budaya. Hal lain dari Barthes mengenai tanda yang terdiri dari *signifiant* atau *signifier* dan *signifie* atau *signified* yang ia kembangkan menjadi *expression* ‘ungkapan’ (untuk *signifiant*) dan *contenu* ‘isi’ (untuk *signifie*). Namun, kemudian ia pun mengembangkan teori tanda tersebut menjadi teori tentang denotasi dan konotasi.

¹¹ Wibowo, Indiwana SW. 2013. *Semiotika Komunikasi*. Jakarta: Mitra Wacana Media.

Unsur erotis, baik verbal maupun nonverbal, yang dilihat sebagai tanda, terdiri dari dua segi yang tak terpisahkan. Segi pertama adalah penanda (*signifiant*) yang dicerap oleh penerima tanda. Pada saat yang sama penanda itu dikaitkan dengan petandanya (*signifie*) yang merupakan konsep tentang penanda itu. Menurut Barthes, ditinjau dari segi pemakai tanda, hubungan penanda (disebut *expression* ‘ungkapan’; lambang E) dan petanda (disebut *contenu* ‘isi’; lambang C) juga tidak hanya terjadi satu kali, melainkan berlanjut. Ia mengungkapkan bahwa hubungan atau relasi (R) dalam konteks $E_1R_1C_1$ yang merupakan hubungan dalam yang disebut sebagai sistem primer akan mengalami perluasan ke arah suatu sistem sekunder yang mengandung relasi baru $E_2R_2C_2$ (Hoed, 2011).

Barthes menulis: *such sign system can become an element of a more comprehensive sign system. If the extension is one of content, the primary sign ($E_1R_1C_1$) becomes the expression of a secondary sign system:*

$$E_2 = (E_1R_1C_1) R_2C_2$$

Dengan demikian, *primary sign* ($E_1R_1C_1$) adalah denotatif sedangkan *secondary sign* adalah satu dari *connotative semiotics*. Denotasi atau makna yang paling awal adalah hubungan antara penanda dan petanda dalam sebuah tanda terhadap realitas eksternal. Sedangkan konotasi adalah istilah untuk signifikasi tahap kedua, yaitu interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi dari pembaca serta nilai-nilai dari kebudayaannya. Konotasi mempunyai makna yang subjektif atau paling tidak intersubjektif. Dengan kata lain, denotasi adalah apa

yang digambarkan tanda terhadap sebuah objek sedangkan makna konotasi adalah bagaimana menggambarkannya.



Pada signifikasi tahap kedua yang berhubungan dengan isi, tanda bekerja melalui mitos (*myth*). Mitos adalah bagaimana kebudayaan menjelaskan atau memahami beberapa aspek tentang realitas atau gejala alam. Mitos merupakan produk kelas sosial yang sudah mempunyai suatu dominasi. Mitos adalah suatu wahana dimana suatu ideologi berwujud. Van Zoest (1991) menegaskan siapa pun bisa menemukan ideologi dalam teks dengan jalan meneliti konotasi-konotasi di dalamnya.

E. Kerangka Pikir

Poster film sebagai media komunikasi massa visual tersusun atas serangkaian tanda dengan makna tertentu. Film horor sebagai *genre* film yang populer di Indonesia juga menggunakan poster film sebagai media informasi dan visualisasi film itu sendiri. Film *Pacar Hantu Perawan (2011)* sebagai salah satu film horor yang kontroversial dibuat sedemikian rupa sehingga menampilkan erotika dalam posternya. Hal ini berkontradiksi dengan tujuan film horor itu sendiri yang titik poin eksistensinya untuk menghadirkan rasa takut. Erotika yang digambarkan

dalam poster film *Pacar Hantu Perawan* (2011) dapat dianalisa dengan menggunakan dikotomis tanda semiotika Roland Barthes yang meliputi Denotasi, Konotasi, dan Mitos. Kerangka berpikir dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut.

Bagan 2. Kerangka Pikir

