

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Film pada dasarnya dibuat untuk memenuhi kebutuhan manusia yang memerlukan sebuah hiburan, tapi di balik hiburan ini terkadang ada oknum-oknum yang memanfaatkan film sebagai media untuk memperkaya pribadinya masing-masing. Dengan menambahkan bumbu-bumbu kepada para penonton yang menjadi sasarannya, salah satunya adalah seks.

Sebuah film berperan sebagai perantara dalam komunikasi atau bisa di katakan sebagai komunikator, hal ini dikarenakan sebuah film dapat langsung berhubungan dengan para penontonya. Zaman dahulu film biasa di buat untuk segala macam tujuan, dengan teknologi yang ada saat ini film dibuat semenarik mungkin untuk menarik perhatian para penonton dengan penyampaiannya yang mudah dipahami. Film juga merupakan sarana komunikasi yang mampu mempengaruhi nilai dan perilaku masyarakat dengan menggunakan efek dan tampilan visual gambar yang menarik untuk di lihat. (Agistian dan Malau, 2018: 21)

Film erotis atau film berbau seks (terutama *soft porn*) agaknya film sepanjang zaman dalam industri film Indonesia. Film jenis ini meramaikan saat masa keemasan dan juga menjadi penopang disaat kehancuran terdalam.

Sekaligus membutuhkan objek, tentu saja perempuan yang paling sering dijadikan objek tersebut. Perempuan masih dianggap sebagai magnet yang mampu untuk menarik penonton ke bioskop. (Nugroho dan Herlina, 2013 : 283)

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

Film pada jaman sekarang sudah sangat menjamur di tanah air Indonesia. Sutradara-sutradara sudah memiliki kekuatan tersendiri terhadap film yang dibuatnya. Film Indonesia saat ini sudah mengalami kemajuan di banding tahun-tahun sebelumnya, sudah ada beberapa film yang menyaingi film luar negeri di bioskop Indonesia.

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

Di bioskop sendiri film produksi Falcon Pictures tersebut dapat ditonton oleh usia 13 tahun ke atas, itu berarti anak usia sekolah bisa menonton film tersebut. Tapi sejumlah adegan “dewasa” terdapat dalam film itu, yang membuat Comic 8: Casino Kings Part 2, sebenarnya tak pantas untuk disaksikan penonton anak-anak atau belum 17 tahun ke atas. Namun film, Comic 8: Casino King Part 2 patut diapresiasi karena menjadi satu satunya film eksyen-komedi dengan kualitas yang sangat baik di Indonesia. (<https://m.brilio.net/film/4-alasan-comic-8-casino-king-part-2-tidak-panas-ditonton-anak-anak-160325e.html> diakses 3 September 2016)

Gambar 1.1 Segmentasi film Comic 8: Casino Kings Part 1



Comic 8: Casino Kings part 1

2015 :: Action, Comedy :: 104 menit :: 13 TAHUN KE ATAS

Like 31 Tweet G+ Dipakai Bersama 195

3.5/10 (22)

Produser Frederica
Sutradara Anggy Umbara
Penulis Anggy Umbara, Fajar Umbara
Pemeran Mongol Stres, Ernest Prakasa, Kemal Palevi, Bintang Timur, Babe Cabiita, Fico Fachriza, Arie Kriting, Ge Pamungkas, Indro Warkop
Tanggal edar Wednesday, 15 July 2015
Warna Warna

Lihat trailer English version

Sumber : http://filmindonesia.or.id/movie/title/lf-c022-15-855551_comic-8-casino-kings-part-1#.Wvt4962B1o6 (di akses pada tanggal 16 Mei 2018)

Gambar 1.2 Segmentasi film Comic 8: Casino Kings Part 2



Sumber : http://filmindonesia.or.id/movie/title/lf-c022-16-606416_comic-8-casino-kings-part-2#.WuyOqK2B2YU (di akses pada tanggal 4 Mei 2018)

Namun segmentasi yang diberikan pada film ini rasanya kurang cocok.

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

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

- a. Mengandung nilai pendidikan, budi pekerti, apresiasi, estetika, kreatifitas, dan pertumbuhan rasa ingin tahu yang positif,
- b. Berisi tema, judul, adegan visual serta dialog dan/atau monolog yang sesuai dengan penonton berusia peralihan dari anak-anak ke remaja; dan/atau
- c. Tidak menampilkan adegan yang peka untuk ditiru oleh usia peralihan dari anak-anak ke remaja seperti adegan berbahaya serta adegan pergaulan bebas antar manusia yang berlainan jenis maupun sesama jenis.

Pornografi dikhawatirkan akan mengganggu anak-anak atau remaja sehingga mengalami gangguan psikis dan kekacauan perilaku. Pornografi cenderung akan dipakai oleh para remaja sebagai pegangan perilaku seksual. Sehingga, pornografi dianggap akan menimbulkan rangsangan seksual sehingga akan mendorong perilaku yang membahayakan atau merugikan oranglain. Walaupun pornografi tidak merangsang, bukan berarti tidak membahayakan psikologi anak yang menontonnya. (Haryatmoko, 2007:94-95)

Kini permasalahan pornografi semakin mudah dan murah bahkan seakan-akan telah dijadikan lahan pencarian nafkah yang menguntungkan. Para produser, pemilik video rental, pemimpin redaksi koran dan tabloid serta radio amatir, bahkan seniman dalam berbagai bidang seakan-akan telah sepakat menjadikan pornografi dalam setiap kegiatan yang mereka lakukan. Oleh karena itu jangan terheran-heran jika poster-poster film yang dipajang di gedung bioskop, majalah dan koran semakin “panas dan yahud”. Bintang film dan artis serta penyanyi semakin bergairah mempertontonkan aurat yang seharusnya dilindungi dari sinar matahari dan pandangan mata orang yang tidak berhak melihatnya. (Basri, 2000: 33-34)

Pornografi sendiri adalah bahan lukisan, gambar atau tulisan serta gerakan-gerakan tubuh yang membuka aurat yang sengaja dan semata-mata dimaksudkan untuk membangkitkan nafsu birahi. Kini penampilan pornografi

semakin berani dan menyala serta menyentuh berbagai bidang media massa, seperti di dalam koran, majalah, tabloid, film, buku dan sebagainya yang memperlihatkan aurat. Dalam penampilannya setiap bahan-bahan yang mengandung unsur pornografi sengaja dirancang untuk membangkitkan syahwat. Berbagai macam segi dan teknik penampilannya dengan memanfaatkan kemajuan ilmu dan teknologi. (Basri, 2000:34-35)

Tekanan media pada logika pasar memicu untuk berlomba-lomba menampilkan yang disenangi pemirsa atau pembaca. Kriteria yang disukai ini menjebak media mudah tergoda pada pornografi. Media massa tidak bisa dilepaskan dari manuver kapital. Sensor tidak lagi tampak dalam bentuk primer karena bukan lagi masalah menghilangkan, memotong, melarang sejumlah aspek fakta atau menyembunyikannya. Dalam masyarakat demokratis, penguasa tidak lagi melarang wartawan memberitakan sesuatu. Tidak adal larangan atau pembatsan terhadap koran. Sensor bersembunyi dalam aspek ekonomi atau komersial. (Haryatmoko, 2007:15,36)

Peneliti tertarik untuk meneliti lebih dalam tentang pornografi dalam film komedi Comic 8 : Casino Kings Part 1 dan Part 2 yang dirilis pada tahun 2015 dan 2016. Karena peneliti menganggap ada suatu permasalahan dengan segmentasi yang diberikan yaitu untuk 13 tahun keatas (13+), namun dari isi di dalam film tidak sesuai untuk *audience* yang masih dalam masa transisi dari masa anak-anak menuju remaja atau 13+.

Rangkaian promosi Comic 8: Casino Kings Part 2, para pemain Comic 8: Casino Kings Part 2 berkunjung ke beberapa SMA di Jabodetabek. Setelah berhasil memukau ribuan murid SMK Taruna Terpadu Bogor, para pemain Comic 8 Casino Kings mengunjungi LB LIA - SMP Lazuardi Al-Falah, Depok dan SMA Yadika, Pondok Gede, Bekasi. (<https://www.bintang.com/celeb/read/2444505/pecah-comic-8-casino-kings-part-2-bikin-heboh-sma-se-jabodetabek> diakses pada tanggal 15 Mei 2018)

Film Comic 8 Casino Kings Part 1 dan Part 2 para agen Comic 8 yang terdiri dari Ge Pamungkas, Babe Cabiita, Ernest Prakasa, Kemal Palevi, Arie Kriting, Mongol, Fico, dan Bintang berusaha untuk membongkar kejahatan The Kings yang di perankan Shopia Latjuba. Banyak adegan action yang terjadi saat para agen Comic 8 beraksi, dan juga ada pemeran Mad Dog dalam film *The Raid*, Yayan Ruhian yang tampil dalam film ini, dan harus berhadapan dengan agen Comic. Diawal cerita dalam film Comic 8 : Casino Kings Part 2 penonton sudah disuguhkan dengan pemandangan wanita yang disebut The Kings sedang berendam di dalam kolam yang berisikan taburan bunga yang di perankan oleh Shopia Latjuba, kemudian datanglah Dokter Pandji yang diperankan oleh Pandji Pragiwaksono. Setelah itu di detik berikutnya mereka berciuman dan dalam adegan ini hanya di beri sensor sebuah *emoticon* saja.

Gambar 1.3 Adegan dalam film Comic 8 Casino Kings Part 2



Gambar 1.3 adalah potongan adegan pada film Comic 8 : Casino Kings Part 2. Adegan tersebut ditampilkan pada menit-menit awal film. Di dalam potongan adegan itu terlihat sangat jelas adegan berciuman yang hanya di tutupi oleh *emoticon* di bagian bibir saja. Dalam adegan ini orang yang masih awam pun pasti tahu jika Shopia Latjuba sedang berciuman dengan Pandji.

Untuk mendukung penelitian ini, peneliti melakukan beberapa peninjauan ke beberapa penelitian terdahulu untuk mencari perbandingan atau relevansi terkait dengan unsur pornografi dalam sebuah film atau analisis isi.

Melalui latar belakang diatas yang menajdi permasalahan disini adalah film Comic 8 : Casino Kings Part 1 dan Part 2 mempunyai segmentasi yang dirasa peneliti kurang tepat sasaran. Dari fenomena tersebut, menarik diteliti untuk mengetahui bagaimana frekuensi adegan pornografi dalam film Comic 8 : Casino Kings Part 1 dan Part 2.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana kecenderungan unsur pornografi dalam film Comic 8 : Casino Kings Part 1 dan Part 2 ?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah penelitian di atas. Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui frekuensi dan menganalisis unsur pornografi dalam film *Comic 8: Casino Kings Part 1 dan Part 2*, dan juga dapat menjadi bahan literasi bagi orang tua khususnya dalam memilih tontonan yang ramah untuk anak-anak yang sedang dalam peralihan menuju remaja.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Kegunaan penelitian ini secara teoritis yaitu untuk menambah wawasan dan pengetahuan serta untuk menambah literatur penelitian kuantitatif ilmu komunikasi khususnya mengenai analisis isi pada film. Selain itu mampu memberikan gambaran bagaimana unsur pornografi yang terdapat dalam sebuah film.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini akan memberikan kegunaan praktis berupa pengetahuan untuk memahami medium film tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, namun sebagai sumber informasi. Dengan adanya penelitian ini, maka peneliti berharap dapat memberikan informasi, pengetahuan serta meliterasi dalam memilih film yang akan di konsumsi bagi anak-anak maupun orang dewasa.

E. Penelitian Terdahulu

Terdapat penelitian terdahulu yang juga membahas tentang pornografi, yaitu :

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Penulis/Judul	Sumber	Hasil Penelitian
1	Rumyeni dan Evani Elysa Lubis / Remaja dan Pornografi: Paparan Pornografi dan Media Massa dan Pengaruhnya Terhadap Perilaku Siswa Pada Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 25 Kota Pekanbaru	Jurnal Charta Humanika Vol 1, No 1 Desember 2013	Hasil penelitian ini membahas bahwa media pada saat ini menampilkan tayangan yang sangat menonjolkan aspek pornografi sehingga dari paparan pornografi di media massa tersebut mempengaruhi perilaku remaja.
2	Tri Hastuti Nur Rochimah dan Fajar Junaedi/ Resepsi Terhadap Pornografi dalam Film Indonesia.	Jurnal Komunikasi Vol 1, No 4 Januari 2012	Hasil penelitian ini menggunakan analisis resepsi dimana para informan cenderung berada dalam posisi negosiasi. Dalam beberapa adegan para informan menyatakan bahwa adegan dalam film <i>Mafia Insyaf</i> dan <i>Rintihan Kuntilanak Perawan</i> bukan adegan porno, namun dalam beberapa adegan lain mereka menyatakan bahwa film tersebut adalah film porno. Pandangan para informan ini memperlihatkan gejala remaja indonesiayang telah mengkonsumsi konten porno.
3	Fajar Syuderajat/ Pornografi dalam iklan: Analisis Isi Iklan dalam Majalah	Jurnal Ilmiah Program Studi	Penelitian ini membahas bagaimana bentuk iklan yang dimuat masih berada pada garis

dan Tabloid Remaja di Indonesia	Hubungan Masyarakat Vol 1, No 1 Agustus 2016, hlm 35-39	abu-abu dengan karya seni.	antara	pornografi
------------------------------------	--	-------------------------------	--------	------------

Penelitian yang peneliti bahas saat ini Adalah Analisis Isi Unsur Pornografi dalam Film, perbedaan dengan penelitian yang lainnya adalah dengan objek yang berbeda yaitu penelitian ini meneliti film Comic 8 Casino kings Part 1 dan Part 2 dimana film ini memang bersegmentasi 13 tahun keatas namun adegan – adegan yang terkandung dalam film tidak layak dipertontonkan kepada anak dibawah 17 tahun. Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah sama – sama membahas pornografi, bahwa memang pornografi dewasa ini sudah mudah diakses di berbagai media massa.

F. Kajian Pustaka

1. Komunikasi Sebagai Proses Penyampaian Pesan

Menurut Dale Yoder dkk., kata “*communications*” berasal dari sumber yang sama seperti kata “*common*” oleh karena itu “*communicate*” (mengkomunikasikan) berarti bersama-sama membagi ide-ide. Apabila seseorang berbicara dan temannya tidak mendengarkan dia, maka di sini tidak ada pembagian dan tidak ada komunikasi. Apabila orang pertama menulis dalam bahasa Inggris dan orang kedua tidak dapat membaca bahasa

Inggris, maka tidak ada pembagian dan tidak ada komunikasi. Pada dasarnya komunikasi merupakan suatu proses dua arah. Komunikasi tidak hanya berupa memberitahukan dan mendengarkan saja, komunikasi harus mengandung pembagian ide, pikiran, fakta, atau pendapat. Suatu “kedipan mata” dapat merupakan suatu bentuk komunikasi yang efektif dalam keadaan tertentu. (Moekijat, 1993:7)

Komunikasi adalah salah satu dari aktivitas manusia yang dikenali oleh semua orang namun sangat sedikit yang dapat mendefinisikannya secara memuaskan. Komunikasi memiliki variasi definisi yang tidak terhingga seperti; saling berbicara satu sama lain, televisi, penyebaran informasi, gaya rambut kita, kritik sastra, dan masih banyak lagi. (Fiske, 2012:1).

Proses komunikasi dimulai atau berawal dari sumber atau pengirim pesan, dimana ide atau pikiran berasal yang kemudian akan disampaikan kepada pihak lainnya, yaitu penerima pesan. Encoding atau dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan untuk menerjemahkan pikiran dan ide-idenya ke dalam suatu bentuk yang dapat diterima oleh penerima. Kemudian penerima diawali dengan proses dekoding, yaitu menerjemahkan atau menginterpretasikan pesan-pesan yang akan memiliki arti bagi penerima. (Morissan, 2013 : 18-19).

2. Pornografi

Berdasarkan Undang Undang Pornografi nomor 44 tahun 2008 Negara Republik Indonesia pada BAB 1 pasal 1 memaparkan pengertian tentang pornografi yaitu :

Pornografi adalah gambar, sketsa, ilustrasi, foto, tulisan, suara, bunyi, gambar bergerak, animasi, kartun, percakapan, gerak tubuh, atau bentuk pesan lainnya melalui berbagai bentuk media komunikasi dan/atau pertunjukan di muka umum, yang memuat kecabulan atau eksploitasi seksual yang melanggar norma kesusilaan dalam masyarakat.

Sedangkan menurut kamus besar bahasa Indonesia, pornografi di bagi menjadi 2 bagian yaitu :

1. Penggambaran tingkah laku secara erotis dengan lukisan atau tulisan untuk membangkitkan nafsu birahi.
2. Bahan bacaan yang dengan sengaja dan semata-mata dirancang untuk membangkitkan nafsu birahi.

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

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

1. *Sexually violent material*, yaitu materi pornografi dengan menyertakan kekerasan didalamnya.
2. *Nonviolent material depicting degradation, domination, subordination or humiliation*. Meskipun tidak menggunakan unsur kekerasan dalam materi seks yang disajikan akan tetapi di dalamnya terdapat unsur melecehkan perempuan.
3. *Nonviolent and nondegrading materials*, yaitu produk media yang memuat adegan seksual tanpa unsur kekerasan atau pelecehan terhadap perempuan.
4. *Nudity*, yaitu materi pornografi dalam bentuk fisik.
5. *Child Pornography*, yaitu materi pornografi yang menampilkan anak-anak atau remaja menjadi modelnya.

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

3. Pornografi Dalam Media

Dalam masyarakat luas, beberapa tindakan yang bisa disebut kekerasan adalah perkosaan, penyalahgunaan seksual, pelecehan dan ancaman seksual di tempat kerja, dalam lembaga-

lembaga pendidikan dan sebagainya, perdagangan perempuan dan pelacuran paksa. (Ghozali, Fayumi, Wahid dan Hasyim, 2002:105).

Pornomedia sebagai kekerasan perempuan terbesar di media massa karena: (a) media sengaja menggunakan objek perempuan untuk keuntungan bisnis mereka, dengan demikian penggunaan pornomedia dilakukan secara terencana untuk mengabaikan, menistakan, dan mencampakkan harkat manusia, khususnya perempuan; (b) objek pornomedia (umumnya tubuh perempuan) dijadikan sumber kapital yang mendatangkan uang, sementara perempuan sendiri menjadi subjek yang disalahkan; (c) media massa telah mengabaikan aspek-aspek moral dan perusakan terhadap nilai-nilai pendidikan dan agama serta tidak bertanggung jawab terhadap efek-efek negatif yang terjadi di masyarakat; (d) selama ini berbagai pendapat menyudutkan perempuan sebagai subjek yang bertanggung jawab atas pornomedia tidak pernah mendapat pembelaan dari media massa dengan alasan pemberitaan dari media harus berimbang; dan (e) media massa secara politik menempatkan perempuan sebagai bagian kekuasaan mereka secara umum. (Bungin, 2006:345).

4. Definisi Analisis Isi

Analisis isi kuantitatif dapat didefinisikan sebagai suatu teknik penelitian ilmiah yang ditunjukkan untuk mengetahui gambaran karakteristik isi dan menarik inferensi isi. Analisis isi

ditujukan untuk mengidentifikasi secara sistematis isi komunikasi yang tampak, dan dilakukan secara objektif, valid, reliabel, dan dapat direplikasi. (Eriyanto, 2011:16)

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

Dalam sebuah analisis isi haruslah jelas data mana yang akan di analisis, bagaimana data tersebut ditentukan, dan dari populasi mana data tersebut diambil. Data dideskripsikan dalam berbagai unit, kategori, dan variabel, atau dikodekan. Analisis isi ditujukan untuk menarik inferensi-inferensi dari data kepada aspek-aspek tertentu dan menjustifikasi inferensi-inferensi ini dalam hubungannya dengan pengetahuan tentang faktor-faktor tetap yang ada dalam sistem yang menjadi objek analisis. (Krippendorff, 1991: 24-26)

G. Definisi Konseptual dan Operasional

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

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

Berpakaian sangat minim, pakaian yang transparan bahkan gerakan-gerakan badan dan pinggul disertai oleh gerakan mata yang menggambarkan seakan-akan undangan dan merupakan suatu upaya yang merangsang dorongan seksual yang menyaksikannya. (Basri, 2000: 35)

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

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

8. Adegan-adegan yang dapat menimbulkan kesan tidak etis.

Tabel 1.2

Visualisasi adegan dan audio

Kategorisasi	Karakteristik Visual	Karakteristik Audio
Adegan seorang pria atau wanita dalam keadaan atau mengesankan telanjang bulat, baik dilihat dari depan, samping, atau dari belakang.	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan pakaian minim sehingga terkesan telanjang. - Di paksa untuk melepaskan pakaian hingga terkesan telanjang. 	
Close-up alat vital, paha, buah dada atau pantat, baik dengan penutup maupun tanpa penutup.	<ul style="list-style-type: none"> - Close up pantat - Close up buah dada - Close up paha 	
Adegan ciuman yang merangsang, baik oleh pasangan yang berlainan jenis maupun sesama jenis yang dilakukan dengan penuh birahi.	<ul style="list-style-type: none"> - Adegan Ciuman 	
Adegan, gerakan atau suara persenggamaan atau yang memberikan kesan persenggamaan, baik oleh manusia maupun oleh hewan, dalam sikap bagaimanapun, secara terang-terangan atau terselubung.	<ul style="list-style-type: none"> - Memandang dengan syahwat/intens - Mengedipkan mata yang menggoda - Adegan terkesan telah melakukan persenggamaan 	

Gerakan atau perbuatan onani, lesbian, homo atau oral sex.	<ul style="list-style-type: none"> - Tatapan penuh syahwat sesama jenis - Gerakan seolah-olah merangsang sesama jenis - Adegan ciuman sesama jenis - Adegan terkesan melakukan persenggamaan sesama jenis 	<ul style="list-style-type: none"> - Dialog yang berkonotasi dengan hubungan sesama jenis
Adegan melahirkan baik manusia maupun hewan yang dapat menimbulkan birahi.	<ul style="list-style-type: none"> - Adegan melahirkan 	<ul style="list-style-type: none"> - Suara mendesah
Menampilkan alat-alat kontrasepsi yang tidak sesuai dengan fungsi yang seharusnya atau tidak pada tempatnya.	<ul style="list-style-type: none"> - Pamflet obat kuat 	<ul style="list-style-type: none"> - Dialog yang menyinggung alat-alat kontrasepsi
Adegan-adegan yang dapat menimbulkan kesan tidak etis.	<ul style="list-style-type: none"> - Pelecehan seksual 	<ul style="list-style-type: none"> - Dialog yang menggoda - Dialog yang merendahkan wanita

(Sasono, 2004 : 80)

H. Hipotesa

Hipotesa merupakan jawaban atau dugaan sementara sebelum dilakukannya penelitian. Hipotesa yang digunakan oleh peneliti adalah:

Ha : Terdapat unsur pornografi dalam film Comic 8 Casino Kings Part 1 dan Part 2.

Ho : Tidak terdapat unsur pornografi dalam film Comic 8 Casino Kings Part 1 dan Part2.

I. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *mix method* dengan mengkombinasikan antara dua metode kualitatif dan kuantitatif. Untuk metode penelitian yang di gunakan adalah analisis isi dengan objek penelitian film Comic 8 : Casino Kings Part 1 dan Part 2.

Menurut Sugiyono (2011:404) *mix methods* adalah metode penelitian dengan mengkombinasikan antara dua metode penelitian sekaligus, kualitatif dan kuantitatif dalam suatu kegiatan penelitian, sehingga akan diperoleh data yang lebih komprehensif, valid, reliabel, dan objektif.

Pengkombinasian kedua metode di dalam suatu kerangka penelitian, akan mampu memperkuat kelebihan masing-masing serta mampu menutupi kekurangan masing-masing. Penelitian campuran lebih mendahulukan tujuan penelitian untuk memperoleh data yang komprehensif, yang sulit diperoleh jika hanya mengandalkan salah satu metode penelitian saja. menurut Tashakkori dan Teddlie (2003) ada tiga kegunaan yang memperkuat alasan dalam penggunaan metode campuran: Pertama, penelitian dengan menggunakan metode campuran ini mampu menjawab pertanyaan penelitian yang tidak sanggup

dipecahkan oleh para pakar metodologi lain. Kedua, penelitian metode campuran memberikan proses pengambilan hasil, atau penarikan kesimpulan yang lebih baik atau lebih kuat. Ketiga, metode campuran memberikan peluang bagi peneliti untuk menyajikan keanekaragaman yang lebih besar dan luas. (Sunarto, Hussein dkk, 2011: 41-43)

2. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan studi dokumen dan observasi. Studi dokumen merupakan sebuah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengumpulkan berbagai dokumen yang berkaitan dengan masalah dalam penelitian. Dokumen ini dapat berupa dokumen pemerintah, hasil penelitian, foto-foto atau gambar, hasil karya seseorang, dan sebagainya. Dokumen tersebut dapat menjadi sumber data pokok, dapat pula hanya menjadi data penunjang dalam mengeksplorasi masalah penunjang. Sedangkan observasi merupakan sebuah proses pengamatan menggunakan pancaindra. (Martono, 2016:87b)

Peneliti menggunakan studi dokumen dan observasi untuk melakukan pengamatan terhadap film yang akan diteliti dan untuk mencatat unsur pornografi yang terdapat dalam film *Comic 8 Casino Kings Part 1 dan Part 2*.

3. Unit Analisis

Secara umum unit analisis isi dibagi menjadi tiga bagian besar, yakni unit sampel (*sampling units*), unit pencatatan (*recording units*), dan unit konteks (*context unit*). Unit sampel (*sampling units*) adalah bagian dari objek yang di pilih oleh peneliti untuk didalami. Unit sampel ini ditentukan oleh topik dan tujuan dari sebuah penelitian. Lewat unit sampel, peneliti secara tegas menentukan mana isi yang akan diteliti dan mana yang tidak diteliti (Eriyanto, 2011:61). Dalam penelitian ini, peneliti menetapkan unit sampel dalam analisis isi adalah unsur pornografi yang terdapat dalam film Comic 8 : Casino Kings Part 1 dan Part 2.

Unit pencatatan (*recording units*) adalah bagian atau aspek dari isi yang mendasar dalam pencatatan analisis isi. Isi dari suatu teks mempunyai unsur yang harus didefinisikan sebagai dasar peneliti dalam melakukan sebuah pencatatan. Dalam sebuah unit pencatatan ada beberapa jenis diantaranya unit fisik (*physical units*), unit sintaktis (*syntactical units*), unit referensial (*referential units*), unit proposisional (*propositional units*), dan unit tematik (*thematic units*). Peneliti dalam menentukan unit pencatatan yaitu menggunakan unit sintaktis. Dalam unit sintaktis, peneliti menghitung frekuensi dari bahasa gambar berupa

potongan adegan (*scene*) dalam film Comic 8 Casino Kings Part 1 dan Part 2.

“Unit sintaktis adalah unit analisis yang menggunakan elemen atau bagian Bahasa dari suatu isi. Elemen bahasa ini sangat tergantung kepada jenis teks. Untuk bahasa tertulis (berita, iklan baris, novel, buku pelajaran, kitab suci), unit bahasa ini dapat berupa kata, ayat, kalimat, dan anak kalimat. Untuk bahasa gambar (film, sinetron televisi, film kartun, dan iklan televisi), bahasa ini dapat berupa potongan adegan (*scene*) dan sebagainya”. (Eriyanto, 2011:71)

Selanjutnya, unit konteks (*context unit*) adalah penjabaran dari peneliti untuk memahami dan mengartikan dal sebuah hasil pencatatan. Unit konteks dalam penelitian ini sudah dijelaskan dalam definisi operasional.

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan melakukan pengkodean adegan (*scene*) dalam film. Pengkodean ini dilakukan oleh dua pengkoder termasuk peneliti diri. Masing-masing pengkoder melakukan pencatatan yang sama berdasarkan batasan yang ada dalam definisi operasional. Jika semakin tinggi hasil pengkodean, maka dapat dipastikan bahwa semakin reliabel pula hasil yang didapat.

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

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

5. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk menguji kebenaran data yang di peroleh, apakah kategori yang di buat sudah sesuai operasional dan untuk obyektivitas penelitian. Uji reliabilitas dilakukan oleh dua orang *coder*, yaitu peneliti sendiri dan peng-*coder* lain yang dimaksudkan sebagai perbandingan hasil perhitungan data penelitian sehingga kebenarannya terjaga.

Riffe,et. Al. (2005) menyatakan bahwa reliabilitas dalam analisis isi merupakan sebuah bentuk kesepakatan atau persetujuan di antara pengode (*coder*) mengenai proses pengategorian isi. Jika reliabilitas dalam penelitian survei digunakan untuk menguji angket atau kuisisioner, maka dalam penelitian analisis isi komponen yang diuji adalah pengodingan dan simbol yang diteliti. (Martono, 2016:103)

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

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

Dimana:

CR : *Coefisien Reliability*

M : Jumlah pernyataan yang disetujui oleh 2
coder.

N1+N2 : Jumlah pernyataan yang diberi kode
oleh *coder*. (Eriyanto, 2011:290)

Dimana M adalah jumlah *coding* yang sama atau yang disetujui oleh masing-masing peng-*coder*, N1 adalah jumlah *coding* yang di buat oleh peng-*coder* , dan N2 adalah jumlah *coding* yang dibuat oleh peng-*coder* 2. Reliabilitas bergerak anatar 0 hingga 1, di mana 0 berarti tidak ada satupun yang disetujui oleh para *coder* dan 1 berarti persetujuan sempurna di antara para *coder*. Makin tinggi angka, makin tinggi pula angka reliabilitas. (Eriyanto, 2011:290)

Dalam penelitian ini akan dilakukan oleh dua pihak yaitu peneliti sendiri dan orang lain. Peneliti akan di bantu oleh pengkoder 2, dalam pemilihan pengkoder 2 peneliti menentukan persyaratan yang pertama, pengkoder memahami atau sudah pernah melakukan penelitian mengenai analisis isi dan yang kedua, pengkoder harus seorang mahasiswa atau sarjana ilmu komunikasi. Pengkoder 2 dalam penelitian ini yaitu Erwin Rasyid merupakan sajana Ilmu Komunikasi dari Universitas Muhammadiyah Yogyakarta angkatan 2012

dan saat ini sedang menempuh pendidikan S2 di Sekolah Pascasarjana Universitas Gadjah Mada jurusan Penyuluhan dan Komunikasi Pembangunan. Pemilihan Erwin Rasyid karena Erwin pernah menjadi pengkoder 2 dalam beberapa studi analisis isi, dan Erwin adalah sarjana Ilmu Komunikasi. Oleh karena itu pemilihan Erwin sebagai pengkoder 2 sudah memenuhi kriteria yang ditentukan oleh peneliti.

J. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini disusun untuk mempermudah dalam melakukan penyajian dari hasil analisis dan menjabarkan proses analisis pada saat melakukan penelitian. Penelitian ini akan disusun secara sistematis yang terdiri dari 4 bab, yaitu :

Bab I : penjelasan pada bab 1 yaitu terkait latar belakang masalah mengenai alasan kuat untuk melakukan penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian. Kajian teori yang digunakan yaitu komunikasi sebagai proses penyampaian pesan, pornografi, dan pornografi dalam media, dengan menggunakan metode pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian analisis isi. Bab ini disajikan sebagai pendahuluan dan pengantar dari pembahasan penelitian.

Bab II : pada bab 2 ini akan di jabarkan tentang gambaran umum film Comic 8: Casino Kings Part 1 dan Part2, yang berisi penjelasan singkat mengenai subjek yang akan di teliti.

Bab III : pada bab 3 ini berisi tentang identifikasi film Comic 8 : Casino Kings Part 1 dan Part 2, dan penyajian data penelitian yang valid.

Bab IV : pada bab 4 ini merupakan bab terakhir dalam skripsi ini. Bab ini akan memaparkan kesimpulan dari hasil penelitian, dan sarab untuk objek yang sudah diteliti.