

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Signifikansi Penelitian

Film berjudul “Kangen” adalah film fiksi pendek bergenre horor dibuat atas kerjasama antara organisasi mahasiswa FISIP UPN Veteran Jakarta di bidang sinematografi yaitu Fiber Production, mahasiswa jurusan Perfilman Institut Kesenian Jakarta (IKJ) dan dengan komunitas di bidang teater, seni tari, akting dan musik yaitu Project Selasa. Film pendek ini diproduksi pada tanggal 31 Januari 2020. Film yang berdurasi 21 menit ini disutradarai oleh Firdaus Noor sebagai penanggung jawab dalam aspek teknis sinematik dan Indra Pacique sebagai penanggung jawab dalam aspek cerita dan akting pemeran. Film ini diproduksi oleh Nataya Bagya yang juga sebagai penulis naskah. Film ini dibuat untuk diikutsertakan ke dalam beberapa festival film dengan level internasional, beberapa di antaranya *Short Shorts Film Festival Asia*, tanggal 4 Juni 2020 dan *Sundance Film Festival 2021 Asia*, tanggal 9 Juli 2021.

Gambar 1.1. Poster Film “Kangen”



Sumber : (Pdf Production, 2020)

Film ini menceritakan tiga orang kakak beradik yang melakukan pembunuhan atas mama kandung mereka. Pembunuhan terjadi karena ketiga kakak beradik ini sudah tidak sanggup diperlakukan mamanya dengan tidak baik. Namun arwah sosok Mama kembali mendatangi mereka sepulang dari prosesi pemakaman. Arwah Mama yang datang ‘menggentayangi’ dan meneror seolah merindukan kembali anak-anaknya. Itulah mengapa film ini diberi judul “Kangen”. Karena sosok Mama yang sudah terbunuh kangen atau rindu dengan anak-anaknya.

Film “Kangen” sarat dengan muatan pesan-pesan verbal maupun nonverbal. Pesan verbal banyak diangkat dialog-dialog yang mencirikan genre horor. Pesan nonverbal yang muncul dalam film ini berupa gestur dan ekspresi pemain, suara efek, pergerakan properti, dan pakaian yang mampu memperkuat aspek horor dari dialog para pemainnya.

Sineas film “Kangen” menyampaikan berbagai macam pesan dengan memanfaatkan komunikasi verbal secara lisan yang didukung pesan nonverbalnya. Film “Kangen” di bagian klimaksnya cukup dominan menekankan pada proses penyampaian pesan nonverbal dibandingkan dengan penggunaan dialog atau komunikasi verbal. Aspek horor yang ditampilkan dalam film ini cukup banyak menggunakan ekspresi emosi dan gestur sebagai bentuk komunikasi nonverbal.

Hal yang serupa dengan film “Kangen” adalah film “Makmum”, film ini cukup banyak menggunakan komunikasi atau pesan nonverbal dibandingkan pesan verbal. Film “Makmum” merupakan karya dari Riza Pahlevi yang berangkat dari film pendek, kemudian diangkat menjadi film bioskop dengan jumlah penonton berkisar 825 ribu. Film dengan adegan klimaksnya menceritakan seorang wanita yang sedang salat tahajud di asrama putri seorang diri, tetapi ia merasakan kalau sebenarnya dia tidak sendiri. Ia merasakan ada yang mengikuti dia salat atau ada yang menjadi makmum (orang yang mengikuti gerakan imam saat salat berjamaah). Film ini pernah mendapatkan 14 penghargaan di dalam dan luar negeri. Di antaranya *Best Horror* di *Hellofest* 2016 dan *Memorable Character* di acara

Popcorn Award pada tahun 2018 (Dee Company Rilis Official Poster MAKMUM, 2019).

Gambar 1.2. Poster Film “Makmum”



Sumber : (Desty, 2019)

Sebelum adanya pandemi COVID-19 yang menjangkit hampir seluruh negara di awal tahun 2020, industri film khususnya Indonesia mendapatkan statistik penonton yang bagus dengan tiga film bergenre horor masuk ke 10 film dengan jumlah penonton terbanyak pada tahun 2019.

Gambar 1.3. Data Film Indonesia Dengan Penonton Terbanyak Tahun 2019



Sumber : (Lidwina, 2020)

Seperti yang digambarkan statistik di atas, film horor dapat dikatakan sukses karena film bergenre horor berhasil menjadi tren dalam industri perfilman tahun 2019 lalu. Terbukti menurut hasil pengamatan dari tim Nasional Festival Film Bandung yang diberitakan dalam situs www.cnbcindonesia.com, sebanyak 25% film Indonesia bergenre horor meramaikan bioskop tanah air di tahun 2019. Setidaknya lebih dari sepuluh film horor Indonesia yang tayang di bioskop tanah air, ada tujuh film yang paling banyak diperbincangkan selama tahun 2019.

Gambar 1.4. Foto Artikel Tujuh Film Horor Indonesia yang Banyak Dibicarakan Sepanjang Tahun 2019.



Sumber : (Cicilia, 2019)

Di dunia perfilman terdapat pengelompokan yang disebut dengan istilah genre. Genre dalam bahasa Perancis memiliki arti bentuk, tipe, atau tema. Beberapa di antaranya dikelompokkan menjadi genre induk primer dan genre induk sekunder.

Tabel 1. Genre Induk Primer dan Sekunder

Genre Induk Primer	Genre Induk Sekunder
Aksi	Bencana
Drama	Biografi
Epik Sejarah	Detektif
Fantasi	Film <i>Noir</i>
Fiksi Ilmiah	Melodrama
Horor	Olahraga
Komedi	Perjalanan
Kriminal dan Gangster	Roman
Musikal	<i>Superhero</i>
Petualangan	Supernatural
Perang	Spionase
<i>Western</i>	<i>Thriller</i>

Sumber : Pratista (Permana, 2014)

Pengertian film horor menurut Dharmawan (Permana, 2014) adalah film yang sengaja dibuat untuk menimbulkan rasa takut, teror, jijik, dan lainnya bagi para penontonnya. Karakter yang dominan pada konten horor berupa setan, hantu, iblis, zombi, dan makhluk halus lainnya.

Berdasarkan data yang peneliti ambil dari Kusumaryati (Permana, 2014) awal kenaikan film horor di Indonesia diketahui bermula dari film “Jelangkung” pada tahun 2001. Film ini berhasil mendapatkan jumlah penonton sebanyak 700.000 penonton, yang mana itu adalah jumlah penonton yang fantastis pada masanya. Sampai dengan tiga tahun terakhir, genre film horor masih jadi salah satu genre favorit masyarakat Indonesia, misalnya film “Perempuan Tanah Jahanam” (2019), “Makmum” (2019), “Asih” (2018), “Danur” 2: “Maddah” (2018), dan “Pengabdian Setan” (2017).

Film merupakan media komunikasi bersifat audio visual untuk menyampaikan pesan kepada orang secara luas. Pesan dalam film merupakan bentuk komunikasi massa yang dapat berbentuk apa saja

tergantung dengan tujuan film itu diciptakan. Seperti halnya televisi siaran, film juga mempunyai fungsi untuk hiburan. Selain itu, dalam film dapat juga terkandung fungsi informatif maupun fungsi edukatif, bahkan juga ada fungsi persuasif.

Salah satu aspek kreatif perfilman di mana film menggunakan karakter yang diperankan oleh pemeran. Umumnya karakter dalam film diperankan oleh orang yang disebut aktor untuk laki-laki atau aktris untuk perempuan. Pemilihan aktor atau aktris disesuaikan dengan karakteristik peran dalam cerita film tersebut. Pemilihan yang selektif dilakukan dengan alasan agar aktor yang memainkan peran dapat menyampaikan pesan maupun emosi yang ingin disampaikan sutradara kepada penonton. Begitupun dalam film horor, kekuatan dalam film horor untuk menyalurkan cerita, emosi, dan suasana salah satunya membutuhkan peran dari sang aktor. Peran setan atau hantu yang menjadi poin penting dalam membuat kesan seram.

Kesan seram dalam film yang bergenre horor lebih banyak menampilkan komunikasi nonverbal menggunakan gestur dan ekspresi. Fungsi gestur dan ekspresi wajah sebagai bentuk komunikasi nonverbal dalam film, bukan menjadi poin utama dalam menyampaikan pesan, namun sebagai pendukung dan memperkuat dialog antarpemeran. Menggunakan komunikasi nonverbal, pesan seperti emosi dan suasana yang disampaikan lebih mudah diterima oleh penonton.

Gestur dan ekspresi yang disajikan oleh sang aktor dalam film bisa saja bermakna tertentu dan dapat menggambarkan sebuah karakteristik dari pemeran sesuai dengan cerita yang diinginkan oleh sutradara dan penulis cerita. Misalnya karakter Joker, gestur dan ekspresi yang ditampilkan memperkuat karakternya yang jahat, tega, sadis, dan berandal. Karakteristik tersebut dapat dimaksimalkan melalui proses komunikasi nonverbal yang ada dalam filmnya. Sering kali sutradara sengaja menyisipkan pesan tersirat di dalam adegan sebagai bentuk variasi penyampaian pesan. Faktor itulah yang juga menjadi alasan peneliti ingin membongkar makna terselubung

dalam adegan film, khususnya film pendek horor “Kangen”.

Film yang baik adalah film yang jalan ceritanya dapat diterima oleh penontonnya. Komunikasi yang efektif antara sineas dengan penontonnya dapat dilakukan dengan menggunakan media film. Kegiatan bertukar pesan dapat dilakukan tidak hanya secara dialog atau secara verbal antarpemeran dalam film, namun juga dapat menggunakan bahasa nonverbal yaitu penyampaian pesan tidak melalui kata-kata tertulis maupun yang diucapkan. Deddy Mulyana menyebutkan bahwa 65% dari komunikasi tatap muka adalah nonverbal. Albert Mehrabian juga mengatakan, 93% dari semua makna sosial dalam komunikasi tatap muka didapat dari isyarat-isyarat nonverbal (Mulyana, 2014).

Penyampaian pesan nonverbal dalam film dapat melalui bahasa-bahasa gambar yang tertata dalam lokasi, pakaian pemain, komposisi pencahayaan dan juga gerak-gerik tubuh (gestur) yang semuanya itu terangkum dalam salah satu unsur pembentuk film yang disebut *mise en scene*. Jenis komunikasi nonverbal yang peneliti singgung untuk mencari makna denotasi, konotasi, dan mitos terfokus pada anggota tubuh seperti gestur dan ekspresi muka. Gestur atau bahasa tubuh meliputi seluruh anggota badan dari kepala sampai kaki.

Proses penemuan makna nonverbal dalam film dapat dianalisis menggunakan pendekatan semiotika. Semiotika adalah ilmu yang membahas tentang pengkajian simbol, kode, atau tanda. Model semiotika yang peneliti pilih ialah milik Roland Barthes. Alasan memilih model analisis milik Roland Barthes dibanding dengan lainnya seperti Ferdinand de Saussure, Charles S. Peirce, dan John Fiske, karena sesuai dengan apa yang Roland jelaskan, semiotika Roland Barthes memiliki tiga konsep inti signifikansi, yaitu denotasi (makna sebenarnya), konotasi (makna kiasan), dan juga mitos. Mitos sangat erat kaitannya dengan film horor. Selain itu Roland Barthes yang mengatakan bahwa gestur termasuk bagian dari tanda.

Sesuai dengan penjelasan di atas, itulah alasan mengapa peneliti tertarik dengan topik penelitian ini karena pada film sebagai media

penyampai pesan berbentuk audio dan visual, yang mana pesan bisa disampaikan tidak hanya dengan verbal namun juga bisa dengan komunikasi nonverbal, melalui proses penyampaian pesan dalam bentuk simbol oleh sang pemeran melalui gestur tubuh dan ekspresinya. Ditambah masih banyak penonton yang melihat suatu cerita film dari dialog atau pesan verbalnya saja. Padahal film juga memiliki makna di luar pesan dialog antarpemeran.

Sedangkan alasan memilih untuk meneliti film pendek horor “Kangen” karena dari hasil observasi pada film ini, peneliti sudah mengidentifikasi adanya kemunculan pesan-pesan nonverbal berupa bahasa tubuh dan juga ekspresi kurang lebih sebanyak 70 kali. Dilihat juga dari faktor durasi pada film ini yang tergolong ke dalam kategori film pendek, yaitu film dengan durasi kurang dari 50-60 menit. Dengan begitu, menjadi tantangan bagaimana sineas film “Kangen” ini harus bisa menyampaikan cerita atau pesan yang ingin disampaikan dengan semaksimal mungkin. Film pendek ini juga diperankan oleh aktor yang sudah ahli di bidang seni peran seperti Frans Nickolas yang sering bermain di Film Televisi (FTV) dan juga layar lebar seperti film “Tuyul” dan “Jailangkung 2”, Leo Martin yang pernah bermain di film seri berjudul “*Love Distance*”, Brigitta Cynthia (Gigi Cherrybelle) pernah bermain di film berjudul “Toko Barang Mantan”, dan Margaretha Dewi yang berprofesi sebagai *make up artist*, namun di film ini beliau dipercaya sebagai aktris.

Meskipun film ini diperankan oleh artis yang sudah terkenal, namun film ini bukan ditujukan untuk dijadikan film komersial, namun untuk dilombakan ke festival perfilman. Festival yang didaftarkan pun berlevel internasional seperti *Short Short Film Festival* tahun 2020 dan *Sundance Film Festival* tahun 2021.

Uniknya lagi film ini tercipta dari hasil kolaborasi akademis antara UPN Veteran Jakarta yang diwakili organisasi mahasiswa sinematografi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik yaitu Fiber Production yang mayoritas berstatus sebagai mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi, dengan

mahasiswa dari program studi perfilman Institut Kesenian Jakarta (IKJ). Jadi selain mencipta karya, film ini juga sebagai bahan pembelajaran dalam pengimplementasian ilmu-ilmu yang sudah didapat selama masa perkuliahan, baik dari ilmu komunikasi dan juga ilmu perfilman.

Selain itu, adapun organisasi di luar akademisi yaitu komunitas yang mewadahi seni teater atau seni peran, yaitu Project Selasa. Produser dan sutradaranya pun adalah seorang praktisi yang sudah sering berkecimpung di dunia perfilman. Kegiatan kolaborasi akademisi dan praktisi yang terjadi untuk membangun film “Kangen” menjadi ketertarikan saya meneliti film “Kangen” ini.

Berdasarkan penjelasan penelitian di atas, melalui penelitian ini peneliti bertujuan membongkar komunikasi nonverbal berbentuk makna sebenarnya atau denotasi, makna kiasan atau konotasi dan makna berdasarkan mitos yang diperoleh dari gestur dan ekspresi emosi pemeran dalam film pendek “Kangen” melalui analisis Semiotika Roland Barthes.

1.2. Fokus Penelitian

Penelitian yang berjudul “Komunikasi Nonverbal Pemeran dalam Medium Film (Analisis Semiotika pada Film Pendek Horor “Kangen”)” berfokus pada komunikasi nonverbal berupa gestur dan ekspresi emosi dari pemeran yang memainkan karakter dalam film pendek “Kangen” untuk membongkar makna denotasi, konotasi, hingga mitos dengan menggunakan analisis semiotika Roland Barthes. Karena pada gestur dan ekspresi wajah seseorang pemeran dapat mengandung makna yang lebih dalam dan lebih jujur daripada sekadar pesan verbal. Selain itu memahami gestur dan ekspresi dapat dengan mudah diimplementasikan pada kehidupan sehari-hari.

1.3. Pertanyaan Penelitian

- 1) Bagaimana komunikasi nonverbal gestur dan ekspresi emosi pemeran direpresentasikan dalam film pendek horor “Kangen”?
- 2) Bagaimana denotasi, konotasi, dan mitos yang dihasilkan dari komunikasi nonverbal gestur dan ekspresi emosi pemeran dalam film pendek horor “Kangen”?

1.4. Tujuan Penelitian

- 1) Untuk menganalisa komunikasi nonverbal gestur dan ekspresi emosi pemeran karakter direpresentasikan dalam film pendek horor “Kangen”.
- 2) Untuk menganalisa makna denotasi, konotasi, dan mitos yang dihasilkan dari komunikasi nonverbal gestur dan ekspresi emosi pemeran dalam film pendek horor “Kangen” menggunakan analisis semiotika Roland Barthes.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1) Manfaat Akademis

Dari sisi akademis, penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan teori semiotika Roland Barthes dalam lingkup komunikasi nonverbal yang merepresentasikan makna denotasi, konotasi, dan mitos dari simbol-simbol gestur dan ekspresi emosi pemeran dalam kehidupan sehari-hari yang digambarkan melalui film pendek horor “Kangen”.

2) Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi bagi sineas dalam menggunakan gestur dan ekspresi emosi pemeran sebagai bentuk komunikasi nonverbal untuk memperkuat komunikasi verbal dalam menyampaikan pesan.

1.6. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah proses penelitian dan memberikan gambaran melalui proses analisis, sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I - PENDAHULUAN

Bab ini menceritakan latar belakang penelitian, fokus penelitian, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian dan manfaat penelitian. Artinya bab ini menjelaskan alasan peneliti memilih topik yang dipilih.

BAB II - TINJAUAN PUSTAKA

Berisikan kajian teoritis seperti penelitian terdahulu, definisi konsep, teori yang dapat digunakan sebagai bahan pemikiran dan arahan selama proses penelitian berguna untuk memberikan pemahaman mengenai landasan atau batasan yang digunakan untuk kebutuhan analisis penelitian.

BAB III - METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjabarkan metode penelitian, jenis penelitian, pendekatan penelitian, metode pengumpulan data, teknik keabsahan data, metode analisis data, waktu dan lokasi penelitian. Dengan kata lain bab ini menguraikan proses pengolahan data sesuai dengan topik penelitian yang dipilih.

BAB IV – HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini terdiri dari uraian hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan penulis.

BAB V – KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan kesimpulan dari hasil analisa data penelitian dan saran yang diajukan untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Berisikan sumber-sumber yang menjadi referensi penelitian ini. Seperti buku, jurnal, skripsi, artikel, dan sumber lainnya dengan mencantumkan nama penulis, tahun terbit, penerbit dan lainnya.