

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teori-teori mengenai definisi komunikasi massa, film, definisi dan fungsi genre, jenis genre dalam cirri-cirinya, studi genre dalam film, melaksanakan penelitian genre, pengertian konvensi genre film, pengertian konstruksi genre film, konvensi genre horor, yang nantinya akan digunakan oleh peneliti dalam mengulas permasalahan pada bab IV.

2.1.1 Definisi Komunikasi Massa

Komunikasi massa adalah “komunikasi melalui media massa modern, yang meliputi surat kabar yang mempunyai sirkulasi yang luas, siaran radio, televisi yang ditujukan pada masyarakat umum, dan film yang dipertunjukkan di gedung- gedung bioskop” (Effendy, 2003, p.79).

Komunikasi massa “merupakan salah satu proses komunikasi yang berlangsung pada peringkat masyarakat luas, yang identifikasinya ditentukan oleh cirri khas institusionalnya (gabungan antara tujuan, organisasi, dan kegiatan yang sebenarnya)” (McQuail, 1987, p.7).

2.1.2 Film

Film sebagai penemuan teknologi baru telah muncul pada akhir abad ke-19, tapi yang diberikannya sebenarnya tidak terlalu baru dilihat dari segi isi atau fungsi. “Film berperan sebagai sarana baru yang digunakan untuk menyebarkan hiburan yang sudah menjadi kebiasaan terdahulu serta menyajikan cerita, peristiwa, musik, lawak, drama, dan sajian teknis lainnya yang disajikan kepada masyarakat umum” (McQuail, 1987, p.13).

Film memiliki kekuatan dan kemampuan untuk menjangkau banyak segmen sosial. Hal itu pula yang membuat para ahli berpendapat bahwa film memiliki potensi untuk mempengaruhi khalayaknya. Namun, seiring dengan kebangkitan film pula muncul film-film yang mengumbar seks, kriminal, dan kekerasan (Sobur, 2006, p.127).

Pentingnya pemanfaatan film dalam pendidikan sebagian didasari oleh pertimbangan bahwa film memiliki kemampuan untuk menarik perhatian orang dan sebagian lagi didasari oleh alasan bahwa film memiliki kemampuan mengantar pesan secara unik. (McQuail, 1987, p.14). Di dalam dunia perfilman, tentunya semua film memiliki ciri khasnya masing-masing dan ciri khas yang dimiliki oleh tiap film tersebut diklasifikasikan sebagai genre.

2.1.3 Definisi dan Fungsi Genre

Genre berasal dari bahasa Perancis yang bermakna “bentuk” atau “tipe”. Di dalam film, genre dapat didefinisikan sebagai jenis atau klasifikasi dari sekelompok film yang memiliki karakter atau pola yang sama (khas) seperti setting, isi, dan subyek cerita, tema, struktur cerita, aksi, atau peristiwa, periode, gaya, situasi, ikon, mood, serta karakter. Dari klasifikasi tersebut, dapat dihasilkan genre-genre film populer seperti aksi, petualangan, drama, komedi, horor, western, film noir, roman, dan sebagainya (Pratista, 2008).

Genre juga merupakan sebuah kategori semiotik karena di dalamnya terdapat kode-kode dan konvensi-konvensi yang dimiliki oleh film-film dalam sebuah genre yang sama. Misalnya, unsur-unsur seperti lokasi, gaya, dan mise en scene (artikulasi ruang semantik, atau rangkaian penataan performer. Tujuannya untuk menimbulkan efek dramatis tertentu) yang seluruhnya merupakan bagian dari sistem terkode yang dapat diidentifikasi melalui analisis semiotik. (Stokes, 2007).

Fungsi utama dari genre adalah untuk memudahkan klasifikasi sebuah film. Genre juga dapat membantu kita dalam memilih film-film tersebut sesuai dengan spesifikasinya. Industri film sendiri sering menggunakan genre sebagai strategi marketing. Genre apa yang saat ini menjadi tren, menjadi tolok ukur film yang akan diproduksi. Selain untuk klasifikasi, genre juga dapat berfungsi sebagai antisipasi penonton terhadap film yang akan ditonton. Jika seorang penonton telah memutuskan untuk melihat sebuah film bergenre tertentu, maka sebelumnya ia telah mendapatkan gambaran umum di kepalanya tentang film yang akan ia tonton. Misalnya jika kita ingin mendapatkan hiburan, umumnya kita memilih film bergenre komedi atau aksi (Pratista, 2008).

Dengan kata lain, film-film mampu mengeksploitasi pengharapan-pengharapan yang membawa kita pada suasana hati yang kita harapkan dengan cepat. Klasifikasi-klasifikasi genre membantu kita mengetahui apa yang dapat kita harapkan dari film; film-film itu juga menggunakan lelucon-lelucon atau rujukan-rujukan “internal” yang hanya akan dipahami oleh khalayak yang telah akrab dengan genre tersebut (Stokes, 2007).

2.1.4 Jenis Genre dan Ciri-Cirinya

Dalam setiap film cerita setidaknya memiliki satu genre induk. Dan genre induk tersebut terdiri dari dua kelompok, yaitu genre induk primer dan genre induk sekunder.

Genre induk primer merupakan genre pokok yang telah ada sejak awal perkembangan sinema era 1900-an hingga 1930-an. Berikut ini adalah jenis-jenis genre induk primer (Pratista, 2008) :

a. Aksi

Film-film aksi berhubungan dengan adegan-adegan aksi fisik seru, menegangkan, berbahaya, nonstop dengan tempo cerita yang cepat. Umumnya berisi adegan aksi kejar-mengejar, perkelahian, tembak-menembak, balapan, berpacu dengan waktu, ledakan, serta aksi-aksi fisik lainnya. Aksi kejar-mengejar sering kali menggunakan berbagai cara dan modal transportasi.

Film-film aksi juga umumnya memiliki karakter protagonis dan antagonis yang jelas serta konflik berupa konfrontasi fisik. Tokoh protagonis biasanya adalah seorang penegak hukum seperti polisi, detektif, agen pemerintah, tentara, veteran perang, dan sebagainya. Dan dalam cerita film biasanya tokoh protagonis selalu terancam jiwanya dan selalu berada dalam tekanan pihak antagonis.

Genre aksi adalah salah satu genre yang paling adaptif dengan genre lainnya. Genre ini mampu berkombinasi dengan semua genre induk seperti petualangan, thriller, kriminal, fiksi-ilmiah, drama, komedi, perang, fantasi, dan bencana.

Film-film aksi sering kali menghabiskan biaya produksi besar karena menggunakan bintang-bintang populer serta adegan aksi yang spektakuler.

Film aksi sering pula sukses di pasaran meskipun kualitasnya masih sering dipertanyakan.

b. Drama

Film drama bisa jadi merupakan genre yang paling banyak diproduksi karena jangkauan ceritanya yang sangat luas. Film-film drama biasanya berhubungan dengan tema, cerita, *setting*, karakter serta suasana yang memotret kehidupan nyata. Konflik bisa dipicu oleh lingkungan, diri sendiri, maupun alam. Kisahnya sering kali menggugah emosi, dramatik, dan mampu menguras air mata penontonnya. Tema umumnya mengangkat isu-isu sosial baik skala besar (masyarakat) maupun skala kecil (keluarga) seperti ketidakadilan, kekerasan, diskriminasi, rasialisme, ketidakharmonisan, masalah kejiwaan, penyakit, kemiskinan, politik, kekuasaan, dan sebagainya.

Seperti halnya film aksi, genre drama mampu berkombinasi dengan genre apapun seperti komedi, *thriller*, fiksi-ilmiah, *western*, kriminal, fantasi, horor, serta perang. Genre roman, melodrama, biografi merupakan pengembangan langsung dari genre drama.

Film-film drama umumnya bisa ditonton oleh semua kalangan namun sering kali juga membidik kalangan penonton tertentu seperti keluarga, remaja, dan anak-anak.

Tidak seperti genre aksi, film-film drama kadang berhasil di pasaran namun sering kali mendapat pengakuan tinggi dari para pengamat film. Film-film yang mampu memenangkan penghargaan film terbaik pada berbagai ajang festival umumnya adalah film ber-genre drama beserta pengembangannya.

c. Epik Sejarah

Genre ini pada umumnya mengambil tema periode masa silam (sejarah) engan latar sebuah kerajaan, peristiwa atau tokoh besar yang menjadi mitos, legenda, atau kisah biblikal. Film berskala besar (kolosal) ini sering kali menggunakan *setting* mewah dan megah, ratusan hingga ribuan figuran, variasi kostum dengan aksesoris yang unik, serta variasi perlengkapan perang seperti pedang, tombak, helm, kereta kuda, panah, dan sebagainya.

Film epik sejarah juga sering menyajikan aksi pertempuran skala besar yang berlangsung lama. Tokoh utama biasanya merupakan sosok heroik yang gagah berani dan disegani oleh semua lawannya. Genre biografi merupakan pengembangan dari genre epik sejarah. Namun tidak seperti biografi, tingkat keakuratan cerita dalam epik sejarah sering kali dikorbankan.

d. Fantasi

Film fantasi berhubungan dengan tempat, peristiwa, serta karakter yang tidak nyata. Film fantasi berhubungan dengan unsur magis, mitos, negeri dongeng, imajinasi, halusinasi, serta alam mimpi.

Film fantasi berhubungan dengan pedang dan mantera gaib, naga, kuda terbang, karpet terbang, dewa-dewi, penyihir, jin, serta peri. Film fantasi terkadang juga berhubungan dengan aspek religi, seperti Tuhan atau malaikat yang turun ke bumi, campur tangan kekuatan Ilahi, surge dan neraka, dan lain sebagainya.

Genre fantasi biasanya juga bersinggungan dengan fiksi ilmiah, petualangan, supernatural, dan horor. Film-film fantasi sering pula menggunakan teknik animasi oleh studio *Walt Disney*. Film fantasi umumnya ditujukan untuk penonton remaja dan anak-anak, namun terkadang juga mampu memikat kalangan dewasa.

e. Fiksi Ilmiah

Fiksi ilmiah berhubungan dengan masa depan, perjalanan angkasa luar, percobaan ilmiah, penjelajahan waktu, invasi atau kehancuran bumi. Genre ini sering berhubungan dengan teknologi serta kekuatan yang berada di luar jangkauan teknologi masa kini.

Fiksi ilmiah biasanya berhubungan dengan karakter non-manusia atau artificial, seperti makhluk asing, robot, monster, hewan purba, dan sebagainya. Film fiksi ilmiah mengalami masa emas pada era 1950-an dan hingga kini pun masih populer.

Film fiksi ilmiah umumnya kata akan efek visual sehingga menghabiskan biaya yang sangat besar. Genre ini juga mampu berkombinasi dengan genre apapun seperti aksi, petualangan, fantasi drama, horor, *film noir*, *western*, dan komedi.

f. Horor

Film horor memiliki tujuan utama memberikan efek rasa takut, kejutan, serta teror bagi penontonnya. Plot film horor, umumnya sederhana, yakni bagaimana usaha manusia untuk melawan kekuatan jahat dan biasanya berhubungan dengan dimensi supernatural atau sisi gelap manusia.

Film horor umumnya menggunakan karakter-karakter antagonis non-manusia yang berwujud fisik menyeramkan. Pelaku teror bisa berwujud manusia, makhluk gaib, monster, hingga makhluk asing.

Film horor biasanya berkombinasi dengan genre supernatural (melibatkan makhluk supernatural atau gaib, seperti hantu, *vampire*, atau *warewolf*), fiksi-ilmiah (melibatkan makhluk luar angkasa luar atau hasil uji coba ilmiah, seperti *alien*, *zombie*, atau mutan), serta *thriller* (melibatkan seorang psikopat atau pembunuh serial).

Setting yang ada pada film horor umumnya dengan *setting* gelap dengan dukungan ilustrasi musik yang mencekam. Sasaran film horor biasanya ditujukan untuk kalangan penonton remaja dan dewasa.

g. Komedi

Komedi boleh jadi merupakan genre yang paling populer diantara semua genre lainnya sejak era silam. Komedi adalah jenis film yang tujuan utamanya memancing tawa penontonnya.

Film komedi biasanya berupa film drama ringan yang lebih-lebihkan aksi, situasi, bahasa, hingga karakternya. Film komedi juga biasanya berakhir dengan penyelesaian cerita yang memuaskan penontonnya (*happy ending*). Film komedi secara umum dibagi menjadi dua jenis, yaitu komedi situasi (unsur komedi menyatu dengan cerita) serta komedi lawakan (unsur komedi bergantung pada figure komedian). Namun keduanya juga sering berkombinasi.

Genre komedi secara khusus dapat dipecah menjadi beberapa jenis dan bentuk, yakni *slapstick* (menekankan aksi konyol), komedi verbal (menekankan dialog), *screwball comedy* (komedi tim berpasangan dan populer di era 40-an), komedi hitam (mengangkat tema gelap seperti perang, kematian, kriminal), serta parody atau satir (imitasi film-film populer).

Genre komedi sering berkombinasi dengan genre aksi, drama, musikal, serta roman. Sasaran film komedi umumnya ditujukan untuk penonton remaja, keluarga, dan anak-anak.

h. Kriminal dan *Gangster*

Dalam film kriminal dan *gangster* berhubungan dengan aksi-aksi kriminal seperti perampokan bank, pencurian, pemerasan, perjudian, pembunuhan, persaingan antar kelompok, serta aksi kelompok bawah tanah yang bekerja di luar sistem hukum.

Sering kali film jenis ini mengambil kisah kehidupan tokoh kriminal besar yang diinspirasi dari kisah nyata. Genre ini juga sering menampilkan perseteruan antara pelaku kriminal dengan penegak hukum seperti detektif swasta, polisi, pengacara, atau agen rahasia. Ciri khas adegan aksi dari genre tersebut adalah menggunakan tongkat pemukul, senapan mesin, serta bom mobil.

Tokoh kriminal biasanya adalah seorang laki-laki ambisius, materialistis, sadis, immoral, dan menggunakan cara apapun untuk mencapai tujuannya. Sebaliknya tokoh penegak hukum biasanya adalah sosok yang taat akan hukum, keras, serta menggunakan caranya sendiri untuk menangkap buruannya.

Cerita film umumnya mengambil latar kota besar dengan penduduk yang padat. Dalam perkembangannya, genre ini berkembang menjadi detektif (misteri), *film noir*, serta film penjara atau narapidana.

i. Musikal

Genre musikal adalah film yang mengkombinasi unsur musik, lagu, tari (dansa), serta gerak (koreografi). Lagu-lagu dan tarian biasanya mendominasi sepanjang film dan biasanya menyatu dengan cerita. Penggunaan musik dan lagu bersama liriknya biasanya mendukung jalannya alur cerita.

Cerita film musikal umumnya berkisah ringan seperti percintaan, kesuksesan, serta popularitas, Sasaran dalam film musikal lebih ditujukan untuk penonton keluarga, remaja, dan anak-anak.

j. Petualangan

Film petualangan berkisah tentang perjalanan, eksplorasi, atau ekspedisi ke suatu wilayah asing yang belum pernah tersentuh. Film-film petualangan selalu menyajikan panorama alam eksotis seperti hutan rimba, pegunungan, savana, gurun pasir, lautan, serta pulau terpencil.

Plot film umumnya seputar pencarian sesuatu yang bernilai seperti harta karun, artefak, kota yang hilang, mineral (emas & berlian), dan sebagainya. Atau usaha penyelamatan diri dari suatu wilayah.

Film-film petualangan sering kali berkombinasi dengan genre aksi, epik sejarah, fantasi, fiksi-ilmiah, serta perang. Sasaran penonton film petualangan biasanya ditujukan untuk semua umur. Adegan-adegan aksinya biasanya juga lebih halus daripada film-film aksi yang selalu mengumbar kekerasan. Film-film petualangan biasanya menghabiskan biaya produksi yang sangat besar namun suksesnyapun luar biasa di pasaran.

k. Perang

Genre perang mengangkat tema kengerian serta teror yang ditimbulkan oleh aksi perang. Umumnya film jenis ini menampilkan adegan pertempuran seru baik di darat, laut, maupun udara.

Biasanya film-film perang memperlihatkan kegigihan, perjuangan, dan pengorbanan para tentara dalam melawan musuh-musuh mereka. Film perang umumnya menampilkan adegan pertempuran dengan kostum, peralatan, perlengkapan, serta strategi yang relative modern, mulai dari seragam, topi, sepatu bot, pistol, senapan mesin, granat, meriam, tank, helicopter, rudal, torpedo, pesawat jet, kapal tempur, kapal selam, dan lain sebagainya.

Biasanya film perang mengambil latar periode perang sipil di Amerika dan Rusia, perang dunia pertama dan kedua, perang Vietnam, perang Teluk, serta konflik di Timur Tengah.

Film bertema kamp tahanan, *holocaust*, kamp pelatihan perang, serta veteran perang, merupakan pengembangan dari genre ini. Genre perang sangat mudah berkombinasi dengan genre drama, fiksi-ilmiah, *western*, petualangan, roman, *thriller*, komedi, serta epik sejarah. Film-film perang terkadang juga

digunakan sebagai media propaganda anti perang melalui isu-isu seputar moral serta kehancuran akibat perang.

1. *Western*

Western adalah sebuah genre orisinal milik Amerika. *Western* memiliki beberapa ciri karakter tema serta fisik yang sangat spesifik. Umumnya tema dalam film ini adalah seputar konflik antara pihak baik dan pihak jahat. *Setting* sering kali menampilkan kota kecil, bar, padang gersang, sungai, rel kereta api, pohon kaktus, *ranch* atau peternakan, serta perkampungan suku Indian. *Western* memiliki karakter-karakter yang khas yakni koboi, Indian, kavaleri, *sheriff*, deputy; juga binatang seperti kuda, sapi, keledai, ular derik, burung bangkai, dan sebagainya.

Film ini umumnya berisi aksi berkuda, lempar tali (laso), tembak-menembak, serta yang menjadi *trademark* yaitu aksi duel. Karakter-karakternya memiliki perlengkapan serta kostum yang khas seperti pistol, senapan, jaket kulit, sabuk, topi, sepatu bot hingga aksen (dialog) yang khas.

Film *western* sering kali mengisahkan tokoh-tokoh besar seperti Wyatt Earp, Buffalo Bill, dan Billy the Kid. Film-film *western* juga sering berkombinasi dengan genre drama, perang, dan petualangan. *Spaghetti western* adalah salah satu contoh genre pengembangan *western* produksi Italia pada era 1960-an.

Genre induk sekunder adalah genre-genre besar dan populer yang merupakan pengembangan atau turunan dari genre induk primer. Genre induk sekunder memiliki ciri-ciri karakter yang lebih khusus dibandingkan dengan genre induk primer. Berikut ini adalah jenis-jenis genre induk sekunder (Pratista, 2008, p.21-27) :

a. Bencana

Film-film bencana (*disaster*) berhubungan dengan tragedy atau musibah baik skala besar maupun skala kecil yang mengancam jiwa banyak manusia. Secara umum film bencana dibagi dalam dua jenis, bencana alam dan bencana buatan manusia.

Bencana alam adalah aksi bencana yang melibatkan kekuatan alam yang merusak dalam skala besar seperti angin topan, tornado, gunung berapi,

banjir, gempa bumi, meteor, efek pemanasan global; serta serangan hewan atau binatang seperti virus, lebah, ular, burung, kelelawar, ikan hiu, dan sebagainya.

Bencana buatan manusia umumnya berhubungan dengan tindakan kriminal atau factor ketidaksengajaan manusia seperti aksi terorisme, kecelakaan pesawat terbang, kebocoran reactor nuklir, kebakaran gedung, malafungsi computer, kapal karam, dan sebagainya.

Film bencana umumnya menghabiskan biaya produksi yang sangat besar karena skala filmnya yang sangat luas serta penggunaan efek visualnya yang begitu intensif. Film bencana juga dapat bersinggungan dengan fiksi ilmiah yakni akibat invasi makhluk luar angkasa. Seperti halnya film-film fiksi ilmiah dan *superhero*, film-film bencana pada dua decade belakangan ini biasanya menjadi jaminan suksesnya sebuah film di pasaran.

b. Biografi

Secara umum merupakan pengembangan dari genre drama dan epik sejarah. Film biografi menceritakan penggalan kisah hidup seorang tokoh berpengaruh di masa lalu maupun kini.

Film biografi umumnya mengambil kisah berupa suka duka perjalanan hidup sang tokoh sebelum ia menjadi orang besar atau keterlibatan sang tokoh dalam sebuah peristiwa besar.

Dalam perkembangannya film-film biografi dapat berkombinasi dengan genre lain yang lebih spesifik sesuai dengan latar-belakang sang tokoh seperti pahlawan perang, spiritualis, kriminal, penyanyi atau kelompok musik, pelukis, komposer, peneliti, penulis, presiden, dokter, atlit, petualang, dan sebagainya. Film-film biografi sering kali juga mendapat pengakuan terhormat dari para pengamat film.

c. Detektif

Genre detektif merupakan pengembangan dari genre kriminal dan gangster dan lebih populer pada era klasik daripada kini. Inti cerita umumnya berpusat pada sebuah kasus kriminal pelik yang belum terselesaikan.

Sang tokoh biasanya seorang detektif atau polisi yang menelusuri kembali jejak kasus tersebut dengan merangkai semua bukti, mencari bukti

baru, menginterogasi saksi, dan sebagainya. Alur ceritanya sulit diduga serta penuh dengan misteri.

Pada akhir cerita tokoh utamanya biasanya menemukan bukti konkret yang memberatkan seorang tersangka. Pelaku kejahatan biasanya adalah orang yang sama sekali tidak diduga sebelumnya dan pada klimaks cerita sering kali terjadi konfrontasi fisik dengan tokoh utama. Film-film detektif di era modern sering berkombinasi dengan genre aksi dan thriller.

d. *Film Noir*

Film noir yang bermakna “gelap” atau “suram” merupakan turunan dari genre kriminal dan gangster yang mulai populer pada awal decade 1940-an hingga akhir 1950-an. *Film noir* merupakan genre dengan pendekatan tema serta sinematik yang paling unik ketimbang genre-genre lainnya. Tema selalu berhubungan dengan tindak kriminal seperti pembunuhan, pencurian, serta pemerasan.

Alur ceritanya penuh misteri, sulit ditebak, serta kadang membingungkan. *Film noir* sering menggunakan penuturan kilas-balik serta narrator. Tokoh-tokoh utama pria biasanya seorang penyelidik seperti seorang detektif swasta, polisi, agen pemerintah, petugas asuransi, veteran perang, atau kriminal. Tokoh wanitanya sering diistilahkan *femme-fatale*, yakni seorang wanita cantik berambut pirang yang memiliki karakter manipulative, bermuka dua, misterius, dan berbahaya.

Elemen-elemen *film noir* memiliki estetik yang khas dalam membentuk *mood*-nya. *Setting* cerita umumnya berlangsung malam hari dan sering mengambil lokasi di jalanan beraspal basah, lorong, bar, rumah, apartemen, kantor, gudang, dan lain-lainnya yang bersuasana gelap. Asap rokok juga dominan dalam banyak adegannya.

Tata cahayanya menggunakan *low-key lighting* serta sering menggunakan efek bayangan. Tata kamera biasanya menggunakan teknik *low angle* serta kadang *deep focus*.

e. Melodrama

Melodrama merupakan pengembangan dari genre drama yang juga sering diistilahkan opera sabun atau film “cengeng” (menguras air mata).

Melodrama menggunakan cerita yang mampu menggugah emosi penontonnya secara mendalam dengan dukungan unsur “melodi” (ilustrasi musik).

Karakter utama biasanya seorang wanita dan sering menggunakan tema seputar kegagalan cinta, perkawinan yang retak, perceraian, tragedy atau musibah, trauma, serta masalah-masalah sosial lainnya. Tokoh utama lazimnya mendapat tekanan besar dari lingkungan sosialnya, pasangan, keluarga, anak, teman, tempat kerja, dan lain sebagainya.

Alur cerita biasanya memperlihatkan bagaimana sang tokoh mengalami masa-masa sulit dalam hidupnya namun mampu menjalaninya dengan tegar, berani, penuh keteguhan hati, serta pengorbanan. Sasaran film melodrama umumnya adalah untuk penonton wanita dan keluarga.

f. Olahraga

Film olahraga mengambil kisah seputar aktifitas olahraga, baik atlet, pelatih, agen maupun ajang kompetisinya sendiri. Film olahraga biasanya diadaptasi dari kisah nyata baik biografi maupun sebuah peristiwa olahraga besar.

Cerita filmnya biasanya mengambil kisah seorang atlet pemula atau mantan atlit yang kembali berlaga. Film olahraga biasanya penuh dengan momen emosional yang menggambarkan perjuangan, tekad, dan semangat sang atlit untuk meraih kejayaannya. Dan dalam film tersebut sering bersinggungan dengan genre drama, aksi, komedi, fiksi-ilmiah, serta fantasi. Sasaran film olahraga biasanya ditujukan untuk penonton keluarga, anak-anak, dan remaja.

g. Perjalanan

Seperti halnya *western*, genre perjalanan atau sering diistilahkan *road films* merupakan genre khas milik Amerika yang sangat populer di era klasik. Film perjalanan sering bersinggungan dengan genre aksi, drama, serta petualangan. Genre ini sering kali mengisahkan perjalanan darat (umumnya menggunakan mobil) jarak jauh dari satu tempat ke tempat lain dengan atau tanpa tujuan tertentu.

Perjalanan sering kali menjadi tempat pelarian, pencarian, perenungan kehidupan, cinta, kebebasan, spiritual, serta eksistensi diri.

Sepanjang perjalanan tokohnya biasanya juga mengalami berbagai peristiwa secara episodik yang nantinya tanpa disadari mendewasakan diri mereka. Film perjalanan biasanya bersinggungan dengan genre olahraga, *thriller*, horor, komedi, serta biografi.

h. Roman

Roman seperti halnya melodrama merupakan pengembangan dari genre drama. Film roman lebih memusatkan cerita pada masalah cinta, baik kisah percintaanya sendiri maupun pencarian cinta sebagai tujuan utamanya.

Tema film roman pada umumnya adalah pasangan yang mencintai satu sama lain namun menghadapi banyak ujian serta masalah dari dalam maupun luar yang menghalangi hubungan mereka atau bisa pula bagaimana usaha seseorang untuk mendapatkan pasangan impiannya.

Kisah film umumnya berakhir dengan bahagia untuk “selama-lamanya”, (*happy ending*) sepasang kekasih akhirnya mampu melewati semua cobaan, atau tokoh utama akhirnya mendapatkan pasangan impiannya. Namun tak jarang pula mereka gagal atau berakhir tragis.

Film roman juga sering berkombinasi dengan genre komedi dan musikal. Jenis film ini biasanya ditujukan untuk kalangan penonton wanita remaja dan dewasa.

i. *Superhero*

Superhero adalah sebuah genre fenomenal yang merupakan perpaduan dari genre fiksi-ilmiah, aksi, serta fantasi. Film *superhero* adalah kisah klasik perseteruan antara sisi baik dan sisi jahat, yakni kisah kepahlawanan sang tokoh super dalam membasmi kekuatan jahat.

Karakter *superhero* memiliki kekuatan serta kemampuan fisik ataupun mental jauh di atas manusia rata-rata. Cerita biasanya diawali dengan latar belakang sang *superhero* mendapatkan kekuatannya dan selalu diakhiri dengan duel melawan si tokoh jahat.

Film *superhero* umumnya juga penuh dengan adegan-adegan aksi menawan yang kaya efek visual. Film-film *superhero* biasanya juga menghabiskan biaya produksi yang sangat besar namun hingga kini terbukti

masih menjadi formula yang sangat ampuh untuk menarik perhatian penonton dari kalangan manapun.

j. Supernatural

Film-film supernatural berhubungan dengan makhluk-makhluk gaib seperti hantu, roh halus, keajaiban, serta kekuatan mental seperti membaca pikiran, masa depan, masa lalu, telekinesis, dan lainnya.

Film-film supernatural sangat mudah bersinggungan dengan genre seperti horor, fantasi, drama, dan fiksi-ilmiah. Namun tidak seperti horor, genre supernatural jika berdiri sendiri tidak ditujukan untuk memancing rasa takut penontonnya. Film-film supernatural biasanya juga ditujukan untuk penonton anak-anak dan remaja.

k. Spionase

Spionase atau agen rahasia adalah satu genre populer kombinasi antara genre aksi, petualangan, *thriller*, serta politik, dengan karakter utama seorang mata-mata atau agen rahasia.

Film spionase sering berlatar cerita periode perang dingin atau intrik internasional antar negara. Tema biasanya berurusan dengan senjata permusnah masal, seperti nuklir, senjata biologis, teknologi, atau informasi penting yang dapat mengganggu keamanan nasional negara atau dunia.

Film-film spionase umumnya mengambil lokasi cerita di berbagai wilayah dan kota di seluruh dunia. Tokoh utama biasanya adalah seorang laki-laki dewasa berpenampilan menarik, cerdas, cekatan, menguasai, dan mahir dalam menggunakan berbagai jenis senjata serta moda transportasi, menguasai banyak bahasa, serta mahir berkelahian tangan kosong. Film-film tersebut selalu berisi adegan aksi-aksi seru dan menegangkan berpacu dengan waktu, namun kadang dalam film spionase diparodikan.

l. *Thriller*

Film *thriller* memiliki tujuan utama memberi rasa ketegangan, penasaran, ketidakpastian, serta ketakutan pada penontonnya. Alur cerita film *thriller* sering kali berbentuk aksi *nonstop*, penuh misteri, kejutan, serta mampu mempertahankan intensitas ketegangan hingga klimaks filmnya.

Film *thriller* biasanya mengisahkan tentang orang biasa yang terjebak dalam situasi luar biasa, seperti seseorang yang terlibat perkara kriminal yang tidak ia lakukan.

Karakter utama bisa siapa saja, yakni seorang pembunuh, kriminal, pelarian, psikopat, teroris, politikus, wartawan, agen pemerintah, polisi, detektif, dan lainnya.

Film *thriller* umumnya bersinggungan dengan genre drama, aksi, kriminal, politik, dan lainnya.

2.1.5 Studi genre

Salah satu kunci di mana film dikembangkan dan dipasarkan adalah melalui genre. Gagasan bahwa film-film pada umumnya lebih merupakan produk genrenya daripada penulisnya (sutradaranya), berkembang dalam teori film pada 1960-an. Studio-studio Hollywood saat itu memproduksi film secara massal, dengan tipe-tipe spesifik dengan mempertimbangkan kepentingan pemasaran.

Istilah genre juga memiliki asal usul dalam sejarah seni, digunakan untuk merujuk pada lukisan-lukisan populer (sebagai lawan dari lukisan-lukisan berselera tinggi atau berseni tinggi), sebuah fakta yang memberikan genre suatu konotasi berselera rendah. Hingga sekarang, istilah genre digunakan dalam industri penerbitan untuk membedakan buku-buku pasar massal dari buku-buku sastra.

Dalam kajian-kajian film, penelitian genre mengkaji film dengan mengkaitkannya pada film-film lain dalam genre yang sama. Film-film kerap dipelajari menurut genrenya: musikal, *western*, dan komedi romantis adalah kategori-kategori yang kita ketahui dengan baik. Banyak sudah publikasi mengenai genre-genre tertentu, tapi sebagian besar publikasi itu bersifat sangat populer dan kurang akademis.

Menurut Stokes (2007), genre juga merupakan sebuah kategori semiotik karena di dalamnya terdapat kode-kode dan konvensi-konvensi yang dimiliki oleh film-film dalam sebuah genre yang sama. Misalnya, unsur-unsur seperti lokasi, gaya, dan *mise en scene* (artikulasi ruang semantik, atau rangkaian penataan *performer*. Tujuannya untuk menimbulkan efek dramatis tertentu) yang

seluruhnya merupakan bagian dari sistem terkode yang dapat diidentifikasi melalui analisis semiotik (p.91).

Genre juga merupakan sebuah kategori naratif: srtuktur gadis bertemu jejak dalam film-film roman, selalu merupakan struktur dari semua film dalam genre tersebut. Dari komentar orang-orang yang yang pernah melihat film horor atau laga, mereka menganggap satu film yang sudah ditonton hasilnya sama saja dengan melihat semua film yang ada (Stokes, 2007, p.91).

Ada beberapa ragam teori yang diajukan untuk menjelaskan perubahan pola-pola genre. Namun secara umum, genre mengalami berbagai transformasi. Martin Rubin (1999) berargumen bahwa *thriller* telah menjalani tiga fase berbeda: *formatif*, *klasikal*, dan *modern*. Ketiga kategori besar ini dapat diterapkan pada banyak genre. Hansen et al (1998) membaginya dengan cara yang sedikit berbeda ketika berargumen seputar adanya lima tahap dalam sejarah sebuah genre, yaitu: eksperimental, klasikal, parody, dekonstruksi, dan posmodernisme (Stokes, 2007, 92). Namun apakah ada tiga atau berapa tahap, semua itu adalah masalah penafsiran pribadi. Terserah pada peneliti untuk menentukan pada titik mana karya yang telah dipilih untuk objek analisis yang tepat sesuai dengan alur genre yang diteliti (Stokes, 2007, 92).

Menurut Rick Altman (1999, p.25), dalam bukunya “Film/Genre”, menyatakan bahwa “Kesenangan menonton film-film genre lebih banyak bersumber pada penegasan kembali alih-alih kebaruan. Banyak orang memilih film-film genre untuk berpartisipasi dalam peristiwa-peristiwa yang tampak familiar”. Kesenangan lain dari film genre adalah melihat bagaimana unsur kunci ditafsirkan dan direka ulang untuk kebiasaan-kebiasaan dan nilai-nilai kontemporer, mengingat genre senantiasa berubah sepanjang waktu (Stokes, 2007, 92).

Di dalm studi genre, akan dilakukan dengan melihat konvensi-konvensi genre yang terdiri dari *setting*, lokasi, ikonografi, peristiwa-peristiwa naratif, karakter-karakter, dan struktur plot.

Genre didefinisikan sebagai jenis atau klasifikasi dari sekelompok film yang memiliki karakter atau pola yang sama (khas) (Pratista, 2008, p.10). *Setting* adalah seluruh latar bersama segala propertinya (Pratista, 2008, p.62). Lokasi

memiliki dua macam lokasi yaitu lokasi yang sesungguhnya dan lokasi yang serupa atau dirancang sesuai dengan yang aslinya. Lokasi tersebut dapat berupa *indoor* atau *outdoor* (Pratista, 2008, p.62).

Ikonografi adalah ilustrasi subjek dengan gambar. Bisa juga dikaitkan sebagai bentuk-bentuk simbolik tradisional yang mempresentasikan sebuah tema (Stokes, 2007, p.90).

Naratif adalah rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat oleh logika sebab-akibat (kausalitas) yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu (Pratista, 2008, p.33).

Dalam cerita film umumnya memiliki karakter utama dan pendukung. Karakter utama adalah motivator utama yang menjalankan alur naratif sejak awal hingga akhir cerita. Tokoh utama atau tokoh baik sering disebut sebagai pihak protagonis, tokoh jahat biasanya disebut sebagai pihak antagonis, sedangkan karakter pendukung bisa berada pada pihak protagonis maupun pihak antagonis (musuh atau rival). Karakter pendukung biasanya sering bertindak sebagai pemicu masalah atau kadang sebaliknya dapat membantu karakter utama dalam menyelesaikan masalahnya (Pratista, 2008, p.43-44).

Dan yang terakhir adalah struktur plot. Plot adalah rangkaian peristiwa yang disajikan secara visual maupun audio dalam film (Pratista, 2008, p.34).

2.1.6 Melaksanakan Penelitian Genre

Melaksanakan penelitian genre sebagai metode penelitian berarti menggunakan analisis retorik atau sebuah teks atau serangkaian teks, dengan melihat sejauh mana teks tersebut mematuhi atau tidak mematuhi konvensi-konvensi genre.

Penelitian genre memiliki dua tipe, yaitu (Stokes, 2007, p.94-95):

Tipe 1. Sejauh mana teks tertentu berkompromi dengan sebuah genre?

Peneliti perlu membuktikan sesuatu yang tidak pernah terpikirkan sebelumnya, atau memiliki pengetahuan orisinal. Maka dari itu, secara retorik, peneliti perlu menetapkan dengan jelas tipikal konvensi kedua genre, genre pertama yakni orang yang diasumsikan orang lain merupakan genre film tersebut, sedangkan genre kedua akan mewakili penilaian peneliti bahwa teks yang akan

didemonstrasikan oleh peneliti dalam penelitian sesungguhnya termasuk ke dalam genre ini (artinya, melawan kelaziman orang yang cenderung mengasumsikan teks film yang diteliti termasuk kedalam genre pertama).

Tipe 2. Apakah ada sebuah genre yang berkembang?

Mengembangkan kata-kata atau ekspresi baru untuk memberi makna baru sebuah kata (neologisme) untuk sebuah genre baru merupakan hal yang baik untuk penelitian genre. Penelitian ini bisa dilakukan dengan meneliti serangkaian film yang memiliki suatu kesamaan, tetapi belum diidentifikasi sebelumnya, maka peneliti bisa membuat sebuah kasus untuk sebuah genre baru.

2.1.7 Pengertian Konvensi Genre Film

Konvensi mutlak diperlukan untuk memahami setiap tanda, sekalipun tanda itu ikonik atau indeksikal. Konvensi merupakan dimensi sosial dari tanda. Ini merupakan kesepakatan di antara penggunaannya tentang cara penggunaannya yang tepat dan cara merespons sebuah tanda. Tanda-tanda yang tak memiliki konvensional sepenuhnya pribadi, sehingga tidak dikomunikasikan (Fiske, 2007).

Elemen-elemen plot bisa menjadi sebuah konvensi. Misal: Plot film-film horor bercerita tentang usaha manusia dalam melawan kekuatan jahat dan biasanya berhubungan dengan dimensi supernatural atau sisi gelap manusia.

Adanya konvensi-konvensi tersebut, peneliti dapat memiliki sebuah akses ke dalam film. Tapi pada film itu sendiri dapat merubah atau menolak konvensi yang berkaitan dengan genrenya.

2.1.8 Pengertian Konstruksi Genre

Menurut Altman (1999) dalam bukunya “Film/ Genre”, genre memiliki banyak arti, dan arti-arti tersebut adalah:

- Genre sebagai *Blueprint*, sebagai sebuah formula yang muncul terlebih dahulu, yang memprogram, dan menjadi pola dalam produksi industri.
- Genre sebagai struktur, sebagai kerangka resmi di mana film-film individual ditemukan.
- Genre sebagai label, distributor dan orang-orang sinema menggunakannya sebagai alat untuk memberi nama pada film-film.

- Genre sebagai kontrak, sebagai alat untuk menarik para penonton untuk melihat genre kesukaannya.

2.1.9 Konvensi Genre Film Horor

Plot film horor, umumnya sederhana, yakni bagaimana usaha manusia untuk melawan kekuatan jahat dan biasanya berhubungan dengan dimensi supernatural atau sisi gelap manusia.

Film horor umumnya “menggunakan karakter-karakter antagonis non-manusia yang berwujud fisik menyeramkan. Pelaku teror bisa berwujud manusia, makhluk gaib, monster, hingga makhluk asing” (Pratista, 2008, p.16)

Film horor biasanya berkombinasi dengan “genre supernatural (melibatkan makhluk supernatural atau gaib, seperti hantu, *vampire*, atau *warewolf*), fiksi-ilmiah (melibatkan makhluk luar angkasa luar atau hasil uji coba ilmiah, seperti *alien*, *zombie*, atau mutan), serta *thriller* (melibatkan seorang psikopat atau pembunuh serial)” (Pratista, 2008, p.16).

Setting yang ada pada film horor ”umumnya dengan setting gelap dengan dukungan ilustrasi musik yang mencekam. Sasaran film horor biasanya ditujukan untuk kalangan penonton remaja dan dewasa” (Pratista, 2008, p.16).

2.2 Nisbah Antar Konsep

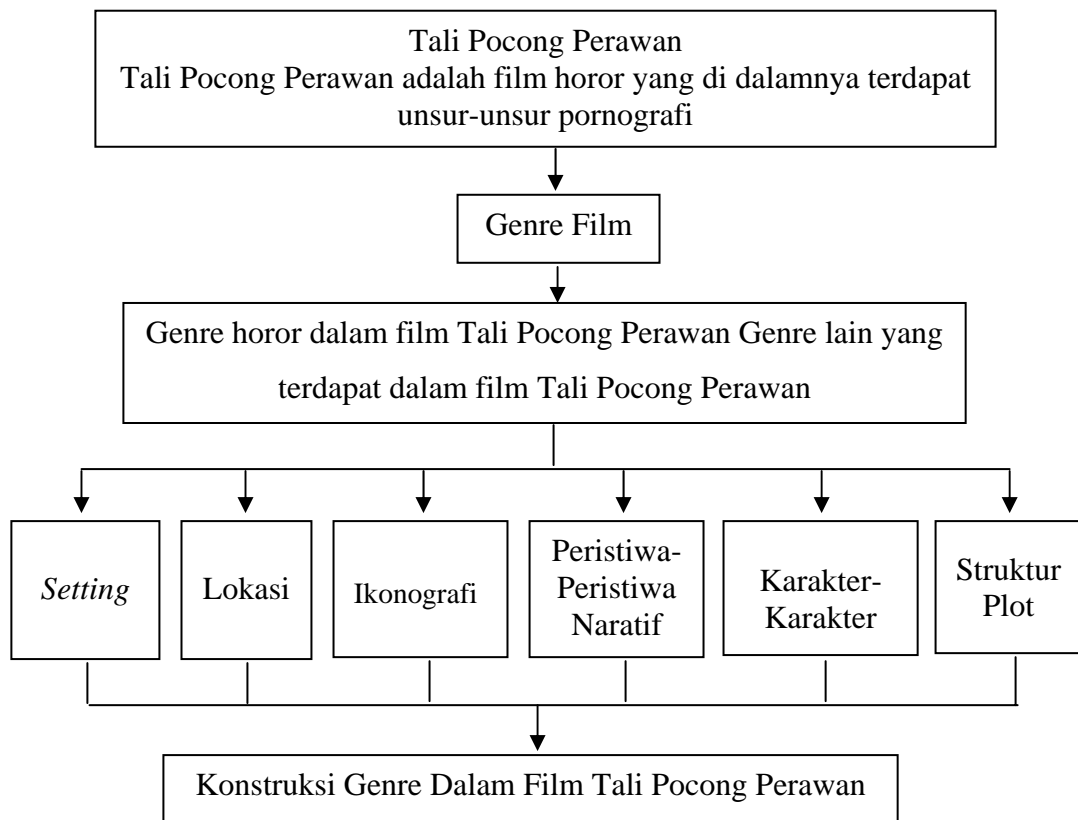
Komunikasi massa merupakan komunikasi yang menggunakan media massa. Dan salah satu dari media massa itu adalah film. Film adalah tampilan gambar dan adegan yang bergerak disusun untuk menyajikan cerita pada penontonya.

Film sebagai media massa memiliki kelebihan antara lain dalam hal jangkauan, realisme, pengaruh emosional, dan popularitas yang hebat. Tentunya semua film memiliki ciri khasnya masing-masing dan ciri khas yang dimiliki oleh tiap film tersebut diklasifikasikan sebagai genre.

Genre adalah salah satu cara prinsip untuk mengkaji film. Dan genre merupakan salah satu cara sebuah film dipasarkan. Dalam studi genre, peneliti melihat sejauh mana sebuah film berkompromi dengan konvensi genrenya atau ternyata ada genre baru yang dikembangkan di dalamnya.

Konvensi diperlukan untuk memahami setiap tanda, sekalipun tanda itu ikonik atau indeksikal. Konvensi merupakan dimensi sosial dari tanda. Ini merupakan kesepakatan di antara penggunaanya tentang cara penggunaannya yang tepat dan cara merespons sebuah tanda. Dan konvensi-konvensi yang ada dalam sebuah film dapat membangun konstruksi genre.

2.3 Kerangka Pemikiran



Gambar 2.1. Kerangka Pemikiran

Sumber : Olahan Peneliti, 2010