

TEKS DAN ILUSTRASI IKLAN DEWASA DI LAMAN *GAMES ONLINE*

¹Nur Sariati, ²Gusnawaty, ³Asriani Abbas

^{1,2,3}Program Studi Bahasa Indonesia, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Hasanuddin
nur.baeeek93.na@gmail.com
gusnawatyanwar@gmail.com
asriani.abbas66@gmail.com

Abstract

Nowadays pornography rampant in the public sphere, one of them on the internet including online games page. Therefore, this study aims to (1) describe the delivery of text and illustrations pornography in adult ads in online games page. (2) to categorize the modes used in the ad text in a page of online games. This type of research is descriptive qualitative. This type of research is descriptive qualitative. The data source is advertising in online games page, the data in this study is the text contained pornographic contents in ads. The data collection method was performed using refer, and techniques noted. The results showed (1) There are two methods of delivery of pornography in the text and illustrations of ads on a page of online games, which bluntly and obscurely. Submission of pornography openly seen from the meaning of denotation and connotations, while the delivery of pornographic meaning vaguely seen from the meaning in connotation. From the shape and form frankly faintly visible pornographic depictions encouraging stamina libido channeling sexual desire, about the suggestive power of visualization and the ability of sex organs and sexual activity, stimulation of the sex organs and the depiction of power or virility that encourages libido. (2) there are several classes of modes in the ad text pages online games, namely: declarative, imperative and interrogatif. Of the three forms of the modes, the majority of ad makers choose declarative mode, followed successively imperative mode and interrogative mode.

Keywords: Pornography, Advertisement, online game, mode, critical discourse analysis

PENDAHULUAN

Saat ini pengguna *game online* mayoritas dari kalangan remaja. Demam *game online* tentu saja membawa dampak negatif bagi remaja atau yang menyandang status pelajar, salah satunya adalah seringnya dijumpai iklan-iklan dewasa yang bahasa serta gambarnya terkesan vulgar di laman *game*, seperti yang dikatakan beberapa ahli hampir semua iklan produk, baik di media elektronik dan *online* maupun di media cetak sering dijumpai iklan yang bermakna pornografi dan dipandang sebagai elemen penarik perhatian khalayak. Oleh karena itu para *gamers* yang kebanyakan seorang remaja akan merasa penasaran terhadap iklan-iklan yang disajikan oleh pengiklan yang terdapat dalam laman *game* tersebut.

Iklan merupakan sebuah bentuk komunikasi yang di dalamnya terdapat berbagai macam wacana untuk mengkomunikasikan produk atau jasa yang ditawarkan (Jefkins, 1997), tidak lepas dari sesuatu yang ditawarkan tersebut, iklan memiliki berbagai penyampaian pesan yang di dalamnya mengandung teks, wacana dan ilustrasi pendukung. Dalam iklan, teks dan ilustrasi tidak hanya ditempatkan sebagai alat penyampai pesan dalam bentuk sederhana, tetapi telah diberdayakan untuk menyampaikan pesan komersial yang efektif untuk membangkitkan emosi khalayak sasaran dalam membuat keputusan dan memilih kebutuhan konsumsi mereka.

Dalam iklan kadang dijumpai bahasa yang digunakan terkesan lebih subjektik terhadap produk atau jasa yang ditawarkan

sehingga tidak memerhatikan etika-etika periklanan yang seharusnya. Seperti yang dikemukakan oleh Utami dalam penelitiannya tahun 2015 bahwa tingkat kreatifitas pengiklan guna menarik minat pembeli menggunakan bahasa yang dibungkus dengan bahasa yang berlebihan sehingga tidak hanya mencerminkan produk atau jasa dagangannya, tetapi menjurus pada pemakaian lain. Salah satu contoh subyektifnya para pengiklan adalah dimunculkannya bahasa-bahasa yang berasosiasi pornografi.

Teks iklan dikatakan bermakna pornografi apabila mengandung penyajian seks secara terisolasi yang bisa diungkapkan dalam bentuk tulisan dengan maksud merangsang nafsu birahi (Idrus, 2004) dalam lingkup pengertian pornografi, yang bermakna pornografi dapat mencakup teks yang dapat dihubungkan dengan hasrat merasakan kenikmatan seksual, dorongan libido melakukan aktivitas seksual, dan tindakan seksual seputar hubungan intim (wikipedia).

Ada beberapa cara penyampaian makna yang berasosiasi pornografi dalam iklan, yaitu penyampaian secara terus terang, penyampaian secara samar-samar dan menggunakan modus-modus. Hal yang pertama, penyampaiannya secara terang-terangan maksudnya adalah bahasa yang digunakan lebih terus terang tanpa ada yang disamarkan. Dalam hal ini, pilihan kata ke arah pornografi lebih jelas, misalnya dijumpai kata *sex*, *penis*, *payudara* dan lain-lain. Kedua, penyampaiannya secara samar-samar. Penyampaian secara samar-samar untuk menghilangkan kesan porno dalam iklan. Namun, penggunaan kata samar-samar justru didukung oleh ilustrasi iklan yang lebih menguatkan kearah pronografi. Misalnya dijumpai iklan dengan ilustrasi wanita yang mempertontonkan payudara, ilustrasi wanita dan pria yang sedang bercumbu dan lain sebagainya.

Untuk melihat bagaimana bentuk-bentuk bahasa pornografi dalam iklan dewasa di laman game *online*, maka peneliti menganggap Analisis Wacana Kritis dengan model Theo Van Leeuwen yang dibantu dengan teori Roland Barthes adalah pilihan yang tepat untuk menganalisis iklan-iklan tersebut.

Analisis Van Leeuwen secara umum menampilkan bagaimana pihak-pihak, aktor dan peristiwa ditampilkan dalam pemberitaan. Ada dua pusat pemberitaan. Pertama, proses pengeluaran (*exclusion*). Apakah dalam suatu teks berita, ada aktor dan peristiwa yang dikeluarkan dalam pemberitaan dan strategi waacana apa yang dipakai untuk itu. Proses pengeluaran ini, secara tidak langsung bisa mengubah pemahaman khalayak mengenai suatu isu dan meligitimasi pemahaman tertentu, semisal pengucapan secara samar-samar yang di dalamnya banyak mengeluarkan hal-hal yang dianggap porno. Kedua, proses pemasukan (*inclusion*). *Inclusion* berhubungan dengan bagaimana masing-masing pihak atau peristiwa itu ditampilkan lewat wacana. Dalam analisis ini, melihat bagaimana kata porno di masukan dalam sebuah teks iklan. Baik proses eklusi maupun inklusi menggunakan strategi wacana. Dengan memakai kata, kalimat, informasi atau susunan bentuk kalimat tertentu, cara bercerita tertentu, aktor atau peristiwa diinterpretasikan dalam teks (Darma, 2009), sementara Teori Roland Barthes membantu melihat makna denotasi dan konotasi suatu teks untuk menunjukkan makna pornografinya.

Sejalan dengan permasalahan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bentuk-bentuk pornografi dalam teks dan ilustrasi iklan dewasa di laman *games online*. Penelitian ini penting dilakukan, mengingat *game online* saat ini adalah salah satu permainan yang sangat digemari oleh remaja dan anak-anak, oleh

karena itu butuh perhatian lebih dari berbagai kalangan mengenai konten-konten pornografi yang marak dijumpai.

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian Fransisca Andreani (2016), dengan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa untuk mencapai *brand awareness* yang lebih tinggi, pengiklan harus membuat iklannya menarik, lewat kreativitas yang tinggi. Ketika kreativitas itu menggunakan pendekatan yang terjebak oleh pelanggaran norma-norma etis masyarakat, lewat eksploitasi figur wanita, dan daya tarik yang melingkupinya. Selanjutnya penelitian yang berkaitan dengan pornografi dibahas oleh Bungin (1995), dalam penelitiannya berjudul *Pengaruh Erotika Media Massa dan Peer Group terhadap Sikap Seksual di Kalangan Remaja Perkotaan*. Dalam pembahasannya, Bungin mengemukakan, bahwa pornografi dan erotik merupakan dua hal yang sarat dengan nilai seksual. Secara etik, pornografi dalam media cenderung menyodorkan objek seksual sebagai muatannya, dan secara etimologi memengaruhi daya fantasi seksual dari penikmatnya.

METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Menurut Sudaryanto (1988), deskriptif dilakukan semata-mata hanya berdasarkan fakta yang ada atau fenomena yang memang hidup pada penutur-penuturnya sehingga yang dihasilkan atau yang dicatat berupa perian bahasa yang biasa dikatakan sifatnya sebagai potret, paparan seperti apa adanya.

2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini ialah teks dan ilustrasi iklan yang terdapat di laman *games online*.

3. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan metode simak dengan teknik catat. Metode simak digunakan dengan mencermati dan memahami teks-teks serta ilustrasi-ilustrasi iklan dewasa di laman *games online*. Selanjutnya, teknik catat sebagai lanjutan dari metode simak digunakan untuk mencatat data yang telah diperoleh. Data tersebut dicatat pada kartu data yang telah disiapkan untuk dianalisis lebih dalam. Pengumpulan data dilakukan dengan membaca dengan cermat teks-teks bermuatan pornografi.

4. Metode Analisis Data

Data yang diperoleh melalui teknik catat selanjutnya dianalisis dengan menggunakan metode deskriptif, yakni melukiskan dan menggambarkan apa adanya data yang diperoleh dari penelitian. Analisis data dalam penelitian ini dimulai dengan cara pengkajian teks-teks serta ilustrasi yang bermuatan pornografi pada setiap iklan. Hal ini dimaksudkan untuk melihat cara penyampaian pornografi dalam setiap iklan.

Data yang telah teridentifikasi atau yang telah dicatat pada kartu data akan diklasifikasikan berdasarkan jenis indikator pornografi. Sehingga data dapat diklasifikasi berdasarkan indikator-indikator pornografi.

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat dua jenis cara penyampaian pornografi dalam teks dan ilustrasi iklan dewasa di laman *game online*, yaitu secara terus terang dan secara samar-samar. Secara terus terang melihat makna pornografinya dari makna denotasi dan makna konotasi teks tersebut. Sementara bentuk samar-samar melihat makna konotasinya saja suatu teks yang dianggap bermuatan pornografi.

Teks bermuatan pornografi dalam penelitian ini diklasifikasikan menjadi

sepuluh bagian yaitu berdasarkan (1) orientasi seksual yang menyangkut eksploitasi tubuh (2) kemesraan, (3) cumbuan, (4) pelukan, (5) kenikmatan, (6) gairah, (7) persetubuhan, (8) pasangan bernesraan, (9) sensualitas tubuh, (10) kenikmatan seksual, (11) organ intim dan proses syahwat melalui gambar dan kata-kata/ungkapan yang membangkitkan nafsu birahi. Namun yang sering dijumpai pada teks iklan dewasa di laman *game online* adalah eksploitasi tubuh, pasangan bernesraan, pelukaorgan intim dan proses syahwat melalui gambar dan kata-kata/ungkapan yang membangkitkan nafsu birahi.

Selanjutnya adalah modus yang digunakan pengiklan dalam menyampaikan produk dagangannya. Modus yang kerap muncul dalam iklan di laman *games online* adalah modus deklaratif yang disusul secara berturut-turut modus imperative dan modus deklaratif.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diuraikan sebelumnya, terungkap bahwa terdapat dua cara penyampaian pornografi dalam teks iklan, yaitu secara samar-samar dan secara terus terang. Penyampaian pornografai secara samar-samar dilihat dari penggambaran stamina tubuh yang mendorong libido menyalurkan hasrat seksual, daya sugestif seputar visualisasi dan kemampuan organ intim serta aktivitas seksual, rangsangan terhadap organ intim dan penggambaran kekuatan atau keperkasaan pria yang mendorong libido. Sementara penyampaian pornografi secara terus terang dilihat dari orientasi seksual yang menyangkut eksploitasi tubuh, kemesraan, cumbuan, pelukan, kenikmatan, gairah, persetubuhan, pasangan bernesraan, sensualitas tubuh, kenikmatan seksual, organ intim dan proses syahwat melalui

gambar dan kata-kata/ungkapan yang membangkitkan nafsu birahi. Teks yang bermuatan pornografi dijumpai berupa frasa, klausa, kalimat dan wacana.

Penggambaran stamina tubuh secara samar-samar yang mendorong libido menyalurkan hasrat seksual ditemui pada iklan dewasa di laman *game online* seperti penyebutan farasa “lebih kuat” dan “pria perkasa” yang secara konotasi dimaksudkan sebagai stamina kejantanan pria yang tangguh ketika berhubungan seksual. Kata *kuat* dan kata *perkasa* pada teks dipilih untuk menyamakan kesan porno padahal teks tersebut bermakna kebugaran yang berhubungan pada stamina pria bersenggama. Sementara penggambaran stamina tubuh yang mendorong libido menyalurkan hasrat seksual yang disampaikan secara terus terang salah satunya terdapat pada frasa *sex 1-3 jam*. Secara denotasi dan konotasi, frasa tersebut bermakna hubungan senggama yang berlangsung satu hingga tiga jam. Penyebutan kata *sex* pada teks menggambarkan jika muatan pornografi pada teks tersebut disampaikan secara terus terang.

Selanjutnya bentuk samar-samar dan terus terang muatan pornografi yang secara reflektif berasosiatif kemampuan organ intim ditemui dalam teks iklan. Dalam bentuk samar-samar, salah satunya ditemukan klausa *ingin puaskan istri*. Kata *puaskan* berasosiasi ke kemampuan organ intim yang dapat memberikan kepuasan kepada istri. Sementara bentuk terang dari muatan pornografi yang berasosiatif kemampuan organ intim salah satunya dijumpai pada frasa *ereksi kuat saat bersenggama*. Kata *ereksi* bermakna “penis” yang kuat dan mampu bersenggama. Selanjutnya kata *senggama* dalam teks bermakna hubungan seksual. Gamblangnya pemaparan *ereksi* dan *senggama* menjadikan teks tersebut terus terang dalam penyampaian pornografinya.

Selain bentuk-bentuk pornografi di atas, ilustrasi iklan pada iklan dewasa di laman *games online* pun semakin menunjang iklan-iklan tersebut dikatakan pornografi. salah satu ilustrasi iklan tersebut adalah, digambarkannya sosok wanita yang berpose sensual dengan payudara yang ditonjolkan serta hanya berbikini. Ilustrasi gambar demikian, mampu membangkitkan hasrat serta libido bagi yang melihat iklan tersebut.

Selanjutnya, iklan-iklan pornografi dalam iklan dewasa tersebut dibungkus menggunakan modus-modus. Yang paling sering ditemui dalam iklan adalah modus deklaratif seperti yang ditemukan pada kalimat *rahasia pria perkasa mampu memuaskan istri di ranjang*. Kalimat tersebut memberikan informasi kepada khalayak tentang kemampuan dari produk yang diiklankannya. Selanjutnya disusul oleh modus imperatif berupa perintah. Pada modus ini yang sering dijumpai dalam iklan adalah frasa *klik berikut ini*. frasa tersebut memerintahkan kepada konsumen yang tertarik pada produk tersebut untuk melakukan pemesanan pada *link* yang telah disediakan. Selain itu ditemukan pula modus interogatif berupa kalimat Tanya. Contohnya pada *fara anda mau tahan lama?* Frasa tersebut berisi pertanyaan kepada khalayak apakah tertarik pada aising-imingan kemampuan dari produk yang dipasarkan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam teks dan ilustrasi iklan dewasa di laman *games online*, terdapat dua cara penyampaian makna pornografi. yaitu dalam bentuk terusan dan dalam bentuk samar-samar. Penyampaian pornografi samar-samar dalam teks iklan dewasa di laman *games online* dapat dilihat dari makna konotasi teksnya serta ilustrasi gambarnya. Sementara bentuk pornografi terusan terlihat dari makna

denotasi dan makna konotasi. Penyampaian pornografi baik dengan cara samar-samar maupun dengan cara terusan yang secara makna konotasi dan denotasinya terbagi atas penyebutan organ intim, penggambaran stamina tubuh yang mendorong libido menyalurkan hasrat seksual, daya sugestif seputar visualisasi dan kemampuan organ intim serta aktivitas seksual, rangsangan terhadap organ intim dan penggambaran kekuatan atau keperkasaan pria yang mendorong libido. Iklan dewasa di laman *games online* menggunakan modus deklaratif, modus imperatif dan modus interogatif. Mengingat begitu berbahayanya iklan-iklan dewasa di laman *game online* maka, diharapkan kepada pemerintah agar menindak tegas permasalahan pornografi yang terselubung dalam *game* serta diharapkan kepada orang tua agar lebih jeli mengawasi anak terutama permainan-permainan yang dimainkan di *game online*.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliah, Darma. (2009). *Analisis Wacana Kritis*. Bandung: Yayasan Widya bekerja sama dengan Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra UPI
- Andreani, Fransisca. (2007). "Experientiel Marketing (sebuah pendekatan pemasaran)" *Jurnal Manajemen Pemasaran*, 2 No. (1).
- Bungin, Burhan. (1995). *Pengaruh Erotica Media Massa dan Peer Group Terhadap Sikap Seksual di Kalangan Remaja Perkotaan*. Jakarta: PR. Rajagrafindo Persada.
- Frank, Jefkins. (1997). *Periklanan*. Jakarta: Erlangga.
- Idrus, Muhammad. (2004). *Metode Penelitian Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Erlangga
- Subroto, Edi. (1992). *Pengantar Motodo Penelitian Linguistik Struktural*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.

- Sudaryanto. (1998). *Metode Linguistik*. Yogyakarta: Gajah mada University Press.
- Sumasari, Yuana Julita. (2014). "Analisis Wacana Iklan Kosmetik di Media Televisi". SMA Xaverius Kota Jambi. *Pena*, 4 (1).
- Siti, Sholehah. (2013). "Tindak Persuasuf dalam Wacana Iklan Komersial." *Jurnal Universitas Jember*, 2013: 9.
- Syarif, Niskala. (2011). *Agar Seks Tidak Salah Jalan (Pendidikan Sex yang Benar Untuk Remaja)*. Jakarta: Progressio Publishing.
- Wikipedia. *Pengertian Pornografi*://id.wikipedia.org/wiki?Afiks diakses 09/01/2017. N. d.