

Eksploitasi Tubuh, Iklan, dan Gangguan Kesehatan Mental, dalam Film Tusk (2014)

Indra Miftahul Fadli¹, Lathifa Prima Ghanistiyana^{2*}, Pradikta Aqsal Alrasyid³, Muhamad Rifki Maulana⁴

^{1,2,3,4}Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammdiyah Tangerang,
Kota Tangerang, Indonesia

Email: ¹indramiftahul12@gmail.com, ²lathifaprima09@gmail.com, ³pradikta6666@gmail.com,
⁴muhamadrifki809@gmail.com

Abstrak

Representasi eksploitasi tubuh dalam media visual merupakan isu penting dalam kajian komunikasi kontemporer, terutama ketika dikaitkan dengan tekanan sosial dan kesehatan mental. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis representasi eksploitasi tubuh dan gangguan psikologis dalam film *Tusk* (2014), serta bagaimana elemen naratif dan visual film menyampaikan kritik terhadap budaya media dan periklanan. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dan metode analisis semiotika Roland Barthes, penelitian ini mengeksplorasi makna denotatif, konotatif, dan mitologis dari simbol-simbol sinematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Tusk* merepresentasikan tubuh manusia sebagai objek manipulasi yang kehilangan nilai kemanusiaannya. Transformasi fisik tokoh utama menjadi walrus menjadi simbol dehumanisasi akibat trauma masa lalu dan tekanan sosial. Teknik sinematografi dan simbol visual grotesk memperkuat suasana penderitaan psikologis yang dialami karakter. Penelitian ini menyimpulkan bahwa *Tusk* bukan hanya film horor, tetapi juga medium reflektif yang menyuarakan pentingnya empati, kesadaran akan dampak trauma, dan perlindungan terhadap integritas tubuh manusia dalam budaya visual. Temuan ini relevan dalam memperluas pemahaman tentang bagaimana media membentuk persepsi terhadap tubuh dan kesehatan mental.

Kata Kunci: Periklanan, Film Horor, Kesehatan Mental, Representasi Tubuh, Semiotika.

Abstract

*The representation of bodily exploitation in visual media is a significant issue in contemporary communication studies, particularly when linked to social pressures and mental health. This research aims to analyze the representation of bodily exploitation and psychological disorders in the film *Tusk* (2014), as well as how the film's narrative and visual elements convey criticism of media and advertising culture. Using a qualitative descriptive approach and Roland Barthes' semiotic analysis method, this study explores the denotative, connotative, and mythological meanings of cinematic symbols. The findings indicate that *Tusk* represents the human body as an object of manipulation that loses its humanity. The protagonist's physical transformation into a walrus serves as a symbol of dehumanization caused by past trauma and social pressure. Cinematographic techniques and grotesque visual symbols intensify the atmosphere of psychological suffering experienced by the character. This study concludes that *Tusk* is not merely a horror film, but also a reflective medium that voices the importance of empathy, awareness of trauma's impact, and the protection of bodily integrity in visual culture. These findings are relevant in expanding the understanding of how media shapes perceptions of the body and mental health.*

Keywords: Advertising, Horror Film, Mental Health, Body Representation, Semiotics.

PENDAHULUAN

Latar Belakang Umum

Film *Tusk* karya Kevin Smith pada tahun 2014 mengambil pendekatan yang tidak biasa dalam genre horor-komedi dengan mengangkat topik eksploitasi tubuh, kesehatan mental, dan tekanan sosial melalui alur cerita yang aneh dan absurd. Film ini menarik dan signifikan sebagai subjek penelitian karena menggabungkan elemen horor tubuh dengan kritik sosial tentang bagaimana tubuh manusia dikomodifikasi dan dijadikan hiburan, terutama dalam budaya visual saat ini (Jesus et al., 2023). Penelitian ini menjadi penting karena menyentuh isu-isu aktual seperti eksploitasi tubuh di media, tekanan sosial terhadap penampilan fisik, dan dampaknya terhadap kesehatan mental. Dalam berbagai studi, media telah dikritik karena membentuk standar tubuh yang tidak realistis, yang mendorong munculnya gangguan seperti Body Dysmorphic Disorder (BDD) dan Muscle Dysmorphia (MD), terutama di kalangan perempuan. Dalam konteks ini, *Tusk* menjadi ilustrasi ekstrem dari bagaimana tekanan sosial dan media dapat menyebabkan keterasingan terhadap tubuh sendiri serta hilangnya identitas personal. (Çınaroğlu, 2024).

Menariknya, film ini juga menyelipkan referensi biologis melalui transformasi manusia menjadi hewan sebuah simbol adaptasi dan evolusi yang diangkat secara simbolik. Misalnya, penggunaan gading walrus dalam film merujuk pada fungsi bertahan hidup, yang dalam dunia nyata juga dimiliki oleh hewan seperti gajah (Cabrera & Stankowich, 2020). Hal ini memperkuat gagasan bahwa perubahan bentuk tubuh dalam film bukan hanya metafora ketakutan manusia terhadap kehilangan identitas, tetapi juga refleksi atas dinamika antara manusia dan alam dalam proses bertahan hidup. Selain itu, penggunaan elemen media seperti podcast sebagai bagian dari narasi juga memperluas kritik film terhadap budaya digital yang mengeksploitasi trauma dan identitas demi sensasi. Dalam dunia media saat ini, tubuh dan pengalaman pribadi kerap dijadikan konten yang dikonsumsi publik, dan hal ini diperlihatkan secara tajam dalam *Tusk* melalui simbolisme dan atmosfer horor yang penuh absurditas (Fuery, 2023).

Tusk (2014) menggunakan genre horor-komedi untuk mengeksplorasi nuansa pesan sosialnya. *Tusk*, tidak seperti film horor pada umumnya yang memperlakukan penderitaan dengan serius, menggunakan humor gelap untuk menekankan absurditas eksploitasi tubuh manusia. Namun pendekatan ini kontroversial. Menurut beberapa peneliti, menggunakan humor dalam konteks eksploitasi dapat mengurangi potensi kritik sosial yang ingin disampaikan (Brotons Capó & Barreiro González, 2023). Oleh karena itu, investigasi yang lebih menyeluruh diperlukan untuk menentukan bagaimana genre horor-komedi memengaruhi persepsi penonton terhadap topik-topik penting seperti kesehatan mental dan objektifikasi tubuh.

Film *Tusk* (2014) menyelidiki eksploitasi tubuh secara visual dan naratif melalui perubahan ekstrem manusia menjadi walrus sebagai lambang horor fisik yang menekankan tubuh sebagai ruang trauma dan krisis identitas. Adegan perubahan disajikan melalui close-up dan visualitas haptik, menciptakan pengalaman yang merangsang indera penonton, sementara narasi menunjukkan secara perlahan hilangnya identitas dan otonomi dari tokoh utama. Teknik sinematik seperti sudut kamera yang membingungkan dan desain suara diterapkan untuk menggambarkan kemunduran mental karakter, mencerminkan kondisi gangguan mental secara visual dan emosional (Fuery, 2023). Film ini juga mengkritik fungsi media melalui simbol podcast, yang mencerminkan budaya sensasionalisme dan eksploitasi identitas. Interaksi antara humor gelap dan horor berfungsi sebagai alat kritik sosial, menyoroti absurditas komodifikasi tubuh manusia dan keanehan eksistensi modern.

Dalam konteks genre, horor-komedi seperti *Tusk* masih jarang dijadikan objek kritik sosial. Humor gelap dalam *Tusk* memperumit representasi ini dan memunculkan perdebatan mengenai efektivitas genre horor dalam mengangkat isu serius. Beberapa studi bahkan menyebut bahwa penggunaan humor bisa melemahkan bobot kritik sosial terhadap eksploitasi tubuh (Brotons Capó & Barreiro González, 2023), sehingga diperlukan kajian lebih lanjut untuk memahami interaksi antara estetika horor-komedi dan representasi tubuh perempuan dalam media.

Penelitian tentang *Tusk* sangat penting karena menawarkan pendekatan alternatif untuk memahami bagaimana media menggambarkan tubuh, identitas, dan kesehatan mental dengan cara yang provokatif dan simbolis. Film ini bukan hanya refleksi visual dari ketidakmampuan manusia modern untuk mengontrol tubuh dan identitasnya; film ini juga merefleksikan realitas kontemporer tentang bagaimana tubuh dipandang dalam konteks kapitalisme dan media digital. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk memahami hubungan interdisipliner antara media, film, psikologi, dan kajian budaya, terutama dalam melihat bagaimana manusia-terutama perempuan-diperlakukan secara tidak adil dan diremehkan dalam lingkungan yang seringkali menormalisasi penderitaan sebagai tontonan (Casey, 2023; Dhakal, 2022).

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, pertanyaan utama dari penelitian ini adalah bagaimana eksploitasi seksual ditampilkan dalam film *Tusk* (2014) melalui analisis visual dan naratif. Selain itu, penelitian ini mengkaji bagaimana film ini menggambarkan kesehatan mental dan krisis identitas dalam konteks media digital modern yang mengeksploitasi tubuh dan kehidupan privat lansia. Selain itu juga, penelitian ini bertujuan untuk menilai bagaimana genre horor-komi, yaitu melalui penggunaan komedi gelap, mempengaruhi kritik sosial masyarakat terhadap diri mereka sendiri, terutama perempuan, dalam media visual kontemporer.

Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana eksploitasi seksual digambarkan dalam film *Tusk* (2014) dengan menggunakan analisis visual dan naratif dan untuk mengidentifikasi bagaimana isu kesehatan mental dan kehilangan identitas digambarkan dalam konteks media digital. Selain itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat dampak dari genre horor-komedi dalam mengekspresikan kritik sosial terhadap objektifikasi manusia, terutama perempuan, untuk memahami bagaimana elemen humor dapat mendukung atau bahkan melemahkan tema-tema sosial yang dieksplorasi dalam film.

Manfaat Penelitian

1. Segi Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada kemajuan penelitian interdisipliner di bidang sinema, media, dan studi akademis, khususnya dalam studi representasi tubuh, identitas, dan kesehatan mental. Secara teoritis, penelitian ini mengeksplorasi bagaimana genre horor-komedi dapat menjadi media reflektif untuk isu-isu sosial kontemporer, seperti eksploitasi seksual dan teknik-teknik psikologis yang dipengaruhi oleh media digital. Penelitian ini juga memperkaya perspektif dalam kajian body horror dan kajian sinema kontemporer dengan menampilkan estetika grotesk dalam mengekspresikan kritik sosial yang kompleks dan simbolis.

2. Segi Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat menjadi panduan bagi para pembuat film, kritikus media, dan akademisi dalam memahami bagaimana media visual, seperti film, dapat menggambarkan isu-isu sosial dengan cara yang kritis dan bijaksana. Penelitian ini juga bermanfaat bagi praktik kesehatan mental dan literasi media dalam mengidentifikasi dampak representasi media terhadap persepsi publik, khususnya di bidang objektivitas, tuberkulosis, dan stigma kesehatan mental. Selain itu, penelitian ini dapat membantu masyarakat umum untuk memahami bagaimana media memengaruhi perilaku dan identitas seseorang serta mendorong pendekatan yang lebih bijaksana dan inklusif terhadap produksi dan konsumsi media.

KAJIAN TEORI

Film sebagai Media Komunikasi Massa

Film merupakan salah satu media komunikasi massa yang memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan-pesan sosial dan budaya melalui elemen-elemen yang nyata, visual, dan simbolik. Sebagai sebuah produk budaya, film tidak hanya menggambarkan realitas sosial, tetapi juga menyempurnakannya. Dalam konteks ini, film dapat berfungsi sebagai alat kritik sosial dan media refleksi dari nilai-nilai yang berlaku di masyarakat. Film *Tusk* yang dirilis pada tahun 2014 menjadi contoh bagaimana media ini tidak hanya menantang stereotip, tetapi juga mengkaji praktik eksploitasi seksual, media sosial, dan dampak psikologis dari komodifikasi seksual di media digital (Kumar, 2024)

Dalam penelitian ini, film sebagai media komunikasi massa dioperasionalkan sebagai jenis teks visual-auditif yang menggunakan narasi, grafik visual, dan efek suara atmosferik untuk menyampaikan ideologi kepada pemirsa tentang eksploitasi seksual dan krisis identitas.

Semiotika Roland Barthes

Semiotika adalah ilmu atau metode yang fokus pada analisis tanda-tanda. Tanda sendiri merupakan alat yang digunakan untuk menemukan petunjuk dalam suatu perjalanan. Roland Barthes berpendapat bahwa tanda dalam budaya bukan hanya alat komunikasi, melainkan juga sarana untuk menyampaikan ideologi. Ia mengemukakan bahwa tanda memiliki dua lapisan makna: denotatif (makna harfiah) dan

konotatif (makna kultural atau ideologis). Pada level konotatif, tanda sering kali mengandung "mitos" sebuah sistem makna yang menyembunyikan ideologi dominan dan menjadikannya seolah sebagai kebenaran yang alami. Dalam film *Tusk* (2014), proses perubahan manusia menjadi walrus, pada level denotatif, menunjukkan horor fisik, sementara pada level konotatif, hal ini merepresentasikan ketakutan terhadap kehilangan identitas serta kritik terhadap eksploitasi tubuh yang dilakukan oleh media dan masyarakat (Wibisono & Sari, 2021).

Teori Barthes digunakan dalam penelitian ini untuk menganalisis tanda-tanda visual dan naratif dalam *Tusk* (2014), dengan fokus pada makna konotatif yang terkandung dalam citra tubuh yang dimodifikasi, suara-suara yang grotesk, serta adegan transformasi yang mengandung mitos tentang tubuh sebagai objek konsumsi.

Representasi

Stuart Hall menyatakan bahwa representasi bukanlah sekadar pencerminan pasif dari realitas, melainkan sebuah proses aktif yang membentuk makna. Dalam media, representasi bekerja melalui bahasa, simbol, dan narasi yang membentuk pandangan masyarakat terhadap kelompok, peristiwa, atau fenomena tertentu. Dalam *Tusk*, tubuh manusia digambarkan sebagai objek yang bisa dimanipulasi dan diubah secara drastis untuk tujuan hiburan dan eksperimen sosial. Ini menunjukkan bagaimana media menciptakan narasi dominan yang memperlakukan tubuh sebagai sesuatu yang bisa dimiliki, diubah, bahkan dihancurkan demi sensasi (Ardhaffa, 2021).

Dalam konteks penelitian ini, representasi merujuk pada visualisasi tubuh manusia yang bertransformasi menjadi hewan sebagai simbol dari tekanan sosial dan keterasingan tubuh. Aspek ini dianalisis untuk mengevaluasi bagaimana film ini mereproduksi, mempertanyakan, atau bahkan menantang norma-norma sosial yang ada tentang tubuh dan kesehatan mental.

Pesan

Pesan adalah inti dari komunikasi yang mencerminkan niat dan nilai yang ingin disampaikan oleh pembuat pesan kepada penerima. Dalam film, pesan sering kali disampaikan secara implisit melalui alur cerita, simbol visual, ekspresi karakter, dan elemen sinematik. *Tusk* menyampaikan pesan mengenai dehumanisasi, trauma psikologis, dan absurditas budaya sensasionalisme media dengan cara yang tidak biasa, yakni melalui humor gelap dan unsur horor tubuh (body horror). Film ini tidak memberikan jawaban langsung, melainkan mengajak penonton untuk merenungkan kondisi sosial saat ini melalui ketidaknyamanan dan absurditas yang ditampilkan (Syafi'i, 2023).

Dalam penelitian ini, pesan dipahami sebagai nilai dan kritik sosial yang terkandung dalam film, baik yang disampaikan secara eksplisit (melalui dialog dan narasi) maupun implisit (melalui visual, desain suara, dan simbolisme tubuh), yang mengajak audiens untuk memahami dampak eksistensial dari komodifikasi tubuh dan tekanan sosial.

Moral

Secara etimologis, kata "moral" berasal dari bahasa Latin "mos" atau "mores," yang berarti kebiasaan atau adat. Moral mengacu pada prinsip atau nilai yang digunakan untuk menilai tindakan sebagai benar atau salah dalam suatu komunitas sosial. Dalam media, moral sering kali ditunjukkan melalui konflik etis, dampak dari keputusan karakter, dan penegasan nilai-nilai tertentu. *Tusk* (2014) menyajikan moralitas dengan cara yang ambigu film ini tidak secara jelas menggambarkan karakter sebagai pahlawan atau penjahat, namun menunjukkan akibat destruktif dari eksploitasi dan hilangnya rasa empati dalam masyarakat modern. Moral dalam film ini juga terkait dengan bagaimana budaya hiburan dan media digital memblur batas antara kenyataan dan kekerasan simbolik terhadap tubuh serta identitas manusia (Febriana & 'Aziz, 2019).

Dalam penelitian ini, moral dipahami sebagai nilai-nilai etis yang diangkat atau dikritik dalam film *Tusk* (2014), terutama mengenai penghargaan terhadap tubuh manusia, empati terhadap penderitaan psikologis, dan kritik terhadap budaya media yang menormalisasi penderitaan sebagai hiburan.

Semua konsep yang disebutkan di atas merupakan hal yang mendasar dan mendukung fokus utama penelitian ini, yaitu menganalisis bagaimana *Tusk* (2014) menyajikan eksploitasi tubuh dan isu kesehatan mental melalui elemen visual, simbolik, dan naratif dalam film bergenre horor-komedi. Semiotika Barthes digunakan untuk menganalisis elemen-elemen simbolik dan mitos yang hadir dalam representasi tubuh manusia dalam film. Konsep representasi dan penulisan meningkatkan analisis tentang bagaimana tubuh dibangun dan dikomunikasikan kepada penonton. Sebaliknya, analisis moral menyoroti bagaimana

protagonis film menumbangkan etis dalam konteks masyarakat kontemporer yang rentan terhadap eksploitasi.

Definisi Konseptual

1. *Representasi*

Menurut Stuart Hall, representasi adalah proses produksi makna melalui bahasa, di mana makna dibentuk melalui dua cara utama: representasi mental dan representasi bahasa (Ardhaffa, 2021). Representasi mental melibatkan pembentukan konsep dalam pikiran individu mengenai objek atau peristiwa, sedangkan representasi bahasa memungkinkan konsep tersebut dikomunikasikan melalui sistem simbol, seperti kata-kata atau gambar.

Dalam konteks penelitian ini, representasi merujuk pada bagaimana film *Tusk* (2014) membentuk makna tentang eksploitasi tubuh dan kesehatan mental melalui citraan visual ekstrem serta narasi transformasi identitas. Film ini tidak hanya menunjukkan perubahan fisik tokoh utama, tetapi juga merepresentasikan krisis psikologis dan sosial yang dihadapi akibat komodifikasi tubuh dalam budaya media kontemporer.

2. *Pesan*

Dalam komunikasi, pesan adalah inti dari pertukaran informasi antara pengirim dan penerima, yang dapat berbentuk verbal maupun nonverbal (Syafi'i, 2023). Pesan verbal meliputi kata-kata lisan dan tulisan, sedangkan pesan nonverbal meliputi ekspresi wajah, gestur, atau simbol visual lainnya yang mendukung makna pesan.

Penelitian ini melihat bahwa film *Tusk* menyampaikan pesan nonverbal yang kuat tentang penderitaan, trauma, dan kritik sosial melalui elemen sinematik seperti penggunaan close-up ekstrem, perubahan suara karakter, dan desain visual grotesk. Melalui metode ini, film menyampaikan pesan tentang bahaya eksploitasi tubuh di media dan dampaknya terhadap identitas serta kesehatan mental manusia.

3. *Moral*

Secara etimologis, moral berkaitan dengan nilai-nilai tentang apa yang dianggap benar atau salah dalam perilaku individu (Febriana & 'Aziz, 2019). Moralitas membimbing tindakan manusia dalam hubungan dengan dirinya sendiri, orang lain, Tuhan, dan lingkungan sosial.

Dalam penelitian ini, nilai moral yang dianalisis adalah kritik terhadap praktik eksploitasi tubuh dan penyebaran standar tubuh tidak realistis di media. *Tusk* membawa pesan moral mengenai pentingnya menghargai integritas tubuh manusia serta kesadaran terhadap dampak sosial dan psikologis yang timbul akibat komodifikasi tubuh dan budaya sensasionalisme media.

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan paradigma interpretatif. Pendekatan kualitatif deskriptif digunakan karena tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan secara menyeluruh dan teliti plot film *Tusk* tahun 2014. Penelitian ini memungkinkan peneliti untuk meneliti aspek budaya, sosial, dan psikologis dari film tersebut dengan menggunakan simbol-simbol visual dan naratif. Paradigma interpretatif mengacu pada pemahaman makna yang dikembangkan melalui proses sosial dan budaya. Oleh karena itu, pendekatan ini sangat cocok untuk menganalisis bagaimana film mengkomunikasikan tema-tema seperti eksploitasi seksual dan kesehatan mental melalui representasi visual dan naratif yang kompleks (Fahida, 2021).

Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah menganalisis representasi eksploitasi tubuh dan isu kesehatan mental dalam film *Tusk* melalui teori semiotika Roland Barthes. Analisis difokuskan pada tiga level makna:

1. Denotasi: Pada tahap ini, peneliti akan mengidentifikasi makna yang sebenarnya dari adegan-adegan atau simbol-simbol yang ada di dalam film *Tusk*. Denotasi mengacu pada segala sesuatu yang dapat dilihat atau diekspresikan tanpa perlu interpretasi tambahan. Sebagai contoh, transformasi fisik karakter utama akan dianalisis berdasarkan makna harfiahnya sebagai perubahan karakteristik fisik manusia, seperti menjadi seekor walrus.

2. Konotasi: Konotasi mengacu pada elemen-elemen budaya dan bahasa yang lebih banyak ditemukan dalam tanda-tanda yang disebutkan di atas. Dalam konteks film *Tusk*, hal ini mencakup analisis simbolik dari transformasi tubuh manusia sebagai manifestasi dari alienasi sosial dan tekanan budaya terhadap tubuh manusia. Peneliti akan membandingkan adegan-adegan tersebut dengan emosi, kepercayaan, dan ideologi masyarakat saat ini.
3. Mitos: Makna yang terbentuk dari konotasi akan dianalisis dalam konteks norma dan kepercayaan sosial yang ada. Peneliti akan meneliti bagaimana video tersebut menciptakan “mitos” tentang anatomi manusia yang dapat diubah dan dieksploitasi oleh para lansia. Hal ini juga berkaitan dengan bagaimana mitos-mitos tersebut mencerminkan ideologi yang mendominasi budaya kontemporer tentang tubuh, identitas, dan kesehatan mental (Hidayati, 2021).

Objek dan Unit Analisis

Penelitian ini menjadikan film *Tusk* (2014) karya sutradara Kevin Smith sebagai objek utama, dengan fokus pada unit analisis berupa adegan-adegan yang menggambarkan perubahan tubuh tokoh utama menjadi walrus sebagai bentuk simbol eksploitasi tubuh, serta penggunaan elemen visual grotesk yang merefleksikan horor tubuh dan permasalahan kesehatan mental. Selain itu, analisis juga mencakup dialog serta interaksi antar tokoh yang mengandung makna mengenai identitas dan tekanan psikologis. Adegan-adegan tersebut dipilih secara selektif berdasarkan keterkaitannya dengan isu utama dalam penelitian, serta kekuatan representasi eksploitasi tubuh dan persoalan kesehatan mental, baik yang tersampaikan secara langsung maupun melalui simbol-simbol visual yang bersifat implisit.

Jenis dan Sumber Data

1. Data Primer: Sumber data primer untuk penelitian ini adalah film *Tusk* (2014) karya Kevin Smith, yang menjadi objek analisis utama. Film tersebut dianalisis secara rinci oleh peneliti untuk menyoroti poin-poin penting yang relevan dengan topik penelitian, terutama yang menyoroti eksploitasi seksual dan masalah kesehatan mental. Fokus analisis meliputi elemen-elemen visual seperti transformasi tubuh, simbol-simbol grotesk, desain suara, dan dialog yang berkaitan dengan identitas dan trauma psikologis. Setiap elemen sinematik dianalisis untuk memberikan wawasan tentang tiga tingkat pemikiran semiotika Barthes: denotasi, kinotasi, dan mitosis.
2. Data Sekunder: Kumpulan data kedua berasal dari berbagai karya sastra yang mendukung proses analisis. Data ini mencakup jurnal akademis dan buku-buku yang membahas teori semiotika Roland Barthes, representasi dalam media, dan penelitian terdahulu yang memperjelas topik-topik seperti representasi media dan komodifikasi tubuh. Selain itu, artikel ilmiah, skripsi/tesis yang komprehensif, dan sumber-sumber internet seperti wawancara dengan sutradara dan ringkasan film juga digunakan untuk memberikan konteks bagi film *Tusk*. Kumpulan data kedua ini berfungsi sebagai kerangka teori dan kontekstual untuk menginterpretasikan poin-poin cerita yang muncul dalam film secara lebih akurat dan valid.

Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi: Peneliti akan menonton film *Tusk* secara mendalam, mencatat dan menganalisis adegan-adegan penting yang berhubungan langsung dengan eksploitasi tubuh dan isu kesehatan mental. Peneliti akan fokus pada detail visual, simbol, serta dinamika karakter untuk mendalami makna-makna yang muncul dalam film.
2. Studi Pustaka: Peneliti akan mengumpulkan literatur yang relevan, seperti buku, jurnal, artikel, dan rangkuman online yang membahas teori semiotika oleh Roland Barthes dan topik penelitian seperti representasi media, kesehatan mental, dan eksploitasi seksual. Literatur ini akan digunakan untuk memperkuat analisis dan memberikan konteks yang lebih rinci untuk isu-isu yang dibahas dalam film (Rosita, 2019).

Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif interpretatif yang bertujuan untuk mengungkap makna-makna tersembunyi di balik tanda-tanda visual dan naratif dalam film *Tusk*. Tahapan analisis dimulai dengan menelaah makna denotatif, yaitu makna langsung atau harfiah dari setiap adegan dan simbol yang ditampilkan dalam film. Sebagai contoh, proses perubahan fisik karakter utama menjadi seekor walrus dianalisis melalui aspek visual seperti bentuk tubuh, kostum, dan efek khusus yang menonjolkan transformasi secara ekstrem (Irfan, Sugandi, Wibowo, 2020).

Setelah itu, analisis berlanjut ke tingkat konotatif, yang mengeksplorasi makna-makna yang berkaitan dengan nilai budaya, emosi, atau ideologi di balik simbol-simbol tersebut. Misalnya, transformasi tubuh dapat dipahami sebagai simbol keterasingan, kritik terhadap persepsi tubuh yang dibentuk media, atau perlawanan terhadap standar estetika yang dominan dalam masyarakat. Pada tahap akhir, peneliti mengkaji makna mitos, yaitu bagaimana film merefleksikan atau membentuk nilai-nilai ideologis tertentu, seperti anggapan bahwa tubuh manusia dapat dimodifikasi dan dijadikan objek konsumsi demi hiburan. Dengan menggunakan teori semiotika Roland Barthes, peneliti menginterpretasikan ketiga tingkatan makna denotasi, konotasi, dan mitos untuk mengungkap pesan moral serta representasi sosial terkait eksploitasi tubuh dan isu kesehatan mental dalam budaya populer.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Simbol

Tabel 1. Analisis Scene Pilihan 1 Penerapan peta tanda Roland Barthes Pada scene pesan moral berupa Diskriminasi Suku.

Penanda (<i>Signifier</i>)	Petanda (<i>Signified</i>)
 Dialog : Howard Howe : Manusia adalah binatang yang buas, Tn.Bryton (Wallace) Howard Howe : Lebih baik menjadi anjing laut.	Dalam adegan tersebut, Howard Howe duduk dengan tangan berlumuran darah menghadap Wallace, yang tidak bergerak di atas meja operasi. Gambar anjing laut dan anatomi manusia mengelilinginya, bersama dengan dialog, “Lebih baik menjadi anjing laut.”
Tanda Denotatif (<i>Denotatif Signs</i>)	
Seorang pria (Howard Howe) dengan tangan berdarah duduk di depan tubuh berdarah lain di meja bedah, dikelilingi gambar anatomi manusia dan walrus.	
Penanda Konotatif (<i>Connotative Signifier</i>)	Petanda Konotatif (<i>Connotative Signified</i>)
Kombinasi citra darah, ekspresi tenang pelaku, tubuh korban yang pasrah, dan dialog "lebih baik menjadi anjing laut".	Kritik terhadap dehumanisasi, eksploitasi tubuh manusia, serta kegilaan ilmiah yang mengabaikan nilai-nilai kemanusiaan. Adegan ini juga menyindir absurditas masyarakat modern yang lebih menghargai bentuk ideal atau fungsional tubuh dibandingkan esensi kemanusiaan itu sendiri
Tanda konotatif (<i>Connotative Sign</i>)	
Seorang podcaster meraih popularitas dengan mengeksploitasi kisah tragis orang lain sebagai bahan hiburan. Tanpa mempertimbangkan etika, ia memperjualbelikan penderitaan demi sensasi dan ketenaran. Dalam usahanya mencari cerita baru, ia bertemu seorang pria tua yang akhirnya mengubahnya menjadi anjing laut. Transformasi ini menjadi simbol balasan atas tindakannya—menjadi makhluk bisu dan tak berdaya, mencerminkan bagaimana ia dahulu memperlakukan korban-korban ceritanya. Melalui perubahan ini, film <i>Tusk</i> menggambarkan kritik terhadap dehumanisasi dan komodifikasi kesedihan dalam media.	

Pada scene pilihan 1 yang diambil pada durasi ke 56:20 – 56:25 menggunakan pengambilan gambar scene dengan teknik loong-shoot pada saat Howard Howes sedang mengeksploitasi tubuh Wallace untuk dirubah menjadi seekor anjing laut. Scene ini ingin menunjukkan bahwa semua penderitaan Howard Howes di masa kecilnya membuat dia benci dengan manusia. Adegan pertama yang digunakan peneliti adalah perilaku eksploitasi tubuh atas trauma Howrad Howes di masa kecil.

Karakter Howard Howe dalam film *Tusk* menggambarkan bagaimana trauma masa kecil dapat membentuk pandangan negatif terhadap dunia dan mendorong seseorang melakukan tindakan kejam. Film ini menyoroti kegagalan masyarakat dalam memberikan perlindungan, pemahaman, dan pemulihan bagi korban kekerasan, yang kemudian memicu lahirnya siklus baru kebencian dan kekerasan. Trauma yang tidak terselesaikan tidak hanya menghancurkan individu itu sendiri, tetapi juga dapat menimbulkan bahaya bagi lingkungan sekitarnya.

Melalui kisah ini, *Tusk* menegaskan pentingnya kehadiran kasih sayang, rasa aman, dan kepedulian antar manusia, agar luka masa lalu tidak berkembang menjadi kebencian yang merusak.

Makna denotasinya adalah Howard Howe digambarkan sebagai seorang pria yang masa kecilnya dipenuhi oleh penderitaan. Setelah orang tuanya dibunuh oleh perampok, ia dipindahkan ke panti asuhan, tempat di mana ia mengalami berbagai bentuk kekerasan dan pelecehan. Rangkaian pengalaman traumatis ini menyebabkan Howard mengalami gangguan mental yang kemudian membuatnya harus dirawat di rumah sakit jiwa. Luka batin yang tidak pernah sembuh tersebut menumbuhkan rasa benci terhadap manusia, sehingga ia memandang manusia sebagai makhluk yang buas. Dalam film *Tusk*, latar belakang tragis ini menjadi alasan utama di balik tindakan ekstrem Howard, yakni mengubah manusia menjadi anjing laut sebagai bentuk balas dendam terhadap umat manusia.

Howard Howe mengembangkan rasa benci terhadap manusia akibat pengalaman traumatis yang ia alami sejak masa kecil. Trauma ini membuatnya memandang manusia sebagai makhluk kejam yang hanya membawa kesengsaraan. Pandangan tersebut bermula setelah ia kehilangan kedua orang tuanya dalam peristiwa perampokan, lalu menjalani kehidupan di panti asuhan di mana ia mengalami kekerasan dan pelecehan. Pengalaman pahit ini akhirnya membuat Howard menderita gangguan mental hingga harus dirawat di rumah sakit jiwa. Kebenciannya terhadap manusia merupakan hasil dari luka batin dan ketidakadilan yang pernah ia rasakan di masa lalu.

Dalam film *Tusk* terdapat kata *La Gtande Noirceur* merujuk pada periode sejarah di Quebec, Kanada, yang berlangsung dari akhir 1940-an hingga awal 1960-an, di bawah kepemimpinan Perdana Menteri Maurice Duplessis. Era ini ditandai dengan konservatisme sosial dan politik yang sangat ketat, di mana Gereja Katolik Roma memiliki pengaruh dominan dalam kehidupan sosial dan budaya.

Dalam film ini, karakter utama, Wallace, mengalami perubahan yang sangat drastis dan dipaksa untuk "menjadi" sosok yang bukan dirinya, yang mirip dengan pengaruh totaliter pada masa *La Grande Noirceur*. Pemerintahan Duplessis yang membatasi kebebasan individu dan ide-ide progresif dapat disamakan dengan usaha Dr. Hooper (karakter antagonis dalam *Tusk*) yang berusaha mengubah Wallace menjadi sesuatu yang bukan dirinya—sebuah "monster" yang kehilangan jati dirinya.

Dalam periklanan, tubuh sering dimanfaatkan dan dimanipulasi untuk memenuhi standar sosial tertentu. Sementara itu, dalam film *Tusk*, perubahan drastis pada tubuh Wallace bukan disebabkan oleh tekanan sosial, melainkan oleh trauma masa kecil yang dialami Howard Howe. Pengalaman traumatis seperti kehilangan orang tua akibat kekerasan, kekerasan di panti asuhan, serta perawatan di rumah sakit jiwa membentuk pandangan gelap Howard terhadap manusia. Luka batin yang tak pernah terselesaikan membuatnya memaksakan perubahan fisik pada Wallace, tidak lagi memandangnya sebagai manusia utuh, melainkan sebagai pelarian dari penderitaannya. Film ini memperlihatkan bagaimana trauma pribadi dapat mengubah tubuh orang lain, serupa dengan bagaimana dunia periklanan memperlakukan tubuh, meskipun dengan latar belakang dan tujuan yang berbeda.

Keterkaitan Temuan dengan Teori dan Rumusan Masalah

Analisis semiotika Roland Barthes terhadap film *Tusk* pada tahun 2014 mengungkapkan bahwa transformasi Wallace menjadi seekor walrus bukanlah horor fisik, melainkan proses dehumanisasi yang kompleks. Pada tingkat denotatif, transformasi ini memperjelas kekerasan tubuh yang membangkitkan perasaan ngeri. Namun, pada tataran yang lebih subjektif, tanda-tanda yang muncul lebih variatif dan mencakup hilangnya identitas sebagai manusia akibat tekanan sosial dan manipulasi simbolik. Pada tataran mitos, film ini menggambarkan hakikat manusia yang ditampilkan sebagai komoditas visual dan objek konsumen. Tubuh tidak lagi sakral, mengindikasikan bahwa media digunakan untuk menyampaikan rasa sakit, fantasi, atau bahkan ideologi yang berlawanan.

Temuan tersebut menjawab pertanyaan rumusan masalah penelitian mengenai bagaimana eksploitasi seksual dan tubuh ditampilkan dalam film. Perubahan fisik Wallace dilakukan secara paksa oleh karakter Howard Howe tanpa adanya persetujuan, sehingga menjadi simbol dari eksploitasi tubuh dan pelanggaran terhadap integritas individu. Hal ini sejalan dengan konsep representasi Stuart Hall, di mana tubuh

diposisikan bukan sebagai entitas mandiri, melainkan sebagai objek manipulatif dalam sistem sosial yang kompleks.

Dalam konteks kesehatan mental, Howard Howe digambarkan sebagai orang yang mengalami sedikit trauma, seperti kematian dalam keluarga, kematian di panti, dan kematian di rumah sakit jiwa. Masalah ini disebabkan oleh sistem sosial yang kemudian mengubahnya menjadi kekerasan yang ekstrem. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menunjukkan bagaimana trauma yang tidak diobati dapat berkembang menjadi bentuk patologis yang mempengaruhi orang lain. Hal ini menyoroti relevansi penelitian psikologis dalam representasi sinema, seperti yang ditunjukkan dalam penelitian (Fuery, 2023), yang menyatakan bahwa kesehatan jiwa dalam sinema sering kali ditampilkan sebagai hasil dari perkembangan sosial dan budaya.

Mengenai genre horor-komedi, Tusk menggabungkan komedi berdarah dengan horor yang aneh, seperti yang terlihat dari dialog konyol seperti “lebih baik menjadi anjing laut.” Penggunaan elemen komedi ini tidak mengurangi unsur horor, namun justru berfungsi untuk menonjolkan kritik sosial terhadap budaya empatik. Menurut teori Barthes, humor berfungsi sebagai “mitos baru” yang membedakan antara keanehan yang menghibur dan kekerasan. Hal ini menjadikan genre horor-komedi sebagai media reflektif yang secara subversif dapat menggambarkan kritik sosial dan membangkitkan perasaan yang kuat secara emosional.

Implikasi Temuan

Implikasi pertama berkaitan dengan representasi tubuh dalam media dan iklan. Dalam industri periklanan, tubuh kerap dimodifikasi agar sesuai dengan standar kecantikan yang tidak realistis, menjadikannya sekadar objek visual yang bisa dibentuk sesuai keinginan. Dalam film *Tusk*, perubahan ekstrem yang dialami Wallace menggambarkan versi grotesk dari fenomena tersebut, namun menyampaikan pesan serupa—bahwa tubuh manusia dapat dijadikan objek eksperimen dan fantasi. Transformasi ini merefleksikan bagaimana media secara tidak langsung membentuk persepsi bahwa tubuh hanyalah alat hiburan, tanpa mempertimbangkan aspek etika dan nilai kemanusiaan.

Implikasi kedua menyentuh isu kesehatan mental. Film ini memperlihatkan bagaimana sistem sosial yang gagal mengakomodasi penyintas trauma dan kekerasan sejak dini dapat melahirkan individu yang mengalami penyimpangan moral dan emosional. Sosok Howard Howe menjadi contoh nyata dari penyintas yang tidak mendapatkan akses pemulihan yang layak, hingga akhirnya menjadi pelaku kekerasan. Ini menekankan pentingnya kebijakan sosial yang fokus pada penyembuhan trauma dan perlindungan kesehatan mental jangka panjang. Representasi ini menunjukkan potensi film sebagai media edukatif dalam meningkatkan kesadaran tentang pentingnya literasi kesehatan mental dan dampak dari trauma yang diabaikan.

Implikasi ketiga berkaitan dengan penggunaan genre horor-komedi sebagai sarana kritik sosial yang tidak lazim. Keistimewaan *Tusk* terletak pada kemampuannya menggabungkan elemen horor dan humor tanpa mengurangi bobot pesan yang ingin disampaikan. Unsur grotesk yang menimbulkan ketidaknyamanan justru membuka ruang refleksi bagi penonton untuk mempertanyakan batas antara hiburan dan kekerasan. Hal ini memperkuat argumen bahwa genre horor tidak hanya berfungsi sebagai hiburan menakutkan, tetapi juga dapat menjadi medium untuk menyampaikan kritik sosial dan persoalan etika.

Terakhir, temuan ini memperlihatkan posisi *Tusk* yang berbeda dari temuan penelitian sebelumnya. (Brotons Capó & Barreiro González, 2023) berpendapat bahwa penggunaan humor dalam film sering kali mengurangi efektivitas kritik terhadap kekerasan dan eksploitasi. Namun, dalam konteks *Tusk*, humor gelap justru memperkuat makna—bukan untuk melembutkan kritik, tetapi untuk menajamkannya. Film ini membuktikan bahwa ketika dikelola dengan cermat secara naratif dan visual, genre horor-komedi mampu menjadi medium yang kuat dalam menyampaikan pesan sosial yang menggugah.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa film *Tusk* (2014) merepresentasikan eksploitasi tubuh dan gangguan kesehatan mental melalui simbolisme visual dan narasi yang mendalam. Transformasi karakter utama menjadi makhluk walrus digambarkan sebagai proses dehumanisasi yang mencerminkan trauma psikologis, krisis identitas, dan tekanan sosial. Dengan pendekatan semiotika Roland Barthes, film ini mengungkap bahwa tubuh manusia dalam budaya media sering kali direduksi menjadi objek visual dan konsumsi publik, tanpa mempertimbangkan nilai kemanusiaan dan etika. Film ini juga secara efektif mengkritik praktik periklanan dan budaya digital yang mengeksploitasi tubuh serta pengalaman pribadi demi hiburan. Temuan ini secara langsung menjawab tujuan penelitian, yaitu menganalisis representasi eksploitasi tubuh dan kesehatan mental dalam media visual. Keterbatasan dalam penelitian ini terletak pada

ruang lingkup analisis yang hanya berfokus pada aspek visual dan simbolik, tanpa mengkaji respons audiens secara langsung terhadap representasi yang ditampilkan. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar melibatkan pendekatan audiens atau studi resepsi, sehingga dapat diketahui bagaimana penonton memaknai dan merespons representasi tubuh serta isu kesehatan mental dalam film secara lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardhaffa. (2021). *Tinjauan Pustaka*. 8–37.
- Brotons Capó, M. M., & Barreiro González, M. S. (2023). Bodies Sick with Exploitation, Consciences Unable to Rebel: Shoes (1916) and La petite marchande d'allumettes (1928). *Comparative Cinema*, 11(21), 67–84. <https://doi.org/10.31009/10.31009/cc.2023.v11.i21.06>
- Cabrera, D., & Stankowich, T. (2020). Stabbing Slinkers: Tusk Evolution Among Artiodactyls. *Journal of Mammalian Evolution*, 27(2), 265–272. <https://doi.org/10.1007/s10914-018-9453-x>
- Casey, M. (2023). 'A Walking Study in Demonology': Postfeminism and Popular Misogyny in Jennifer's Body (2009). *Gothic Studies*, 25(2), 160–178. <https://doi.org/10.3366/gothic.2023.0162>
- Çınaroğlu, M. (2024). Body Image in The Digital Era: Thinspiration, Fitspiration, And Related Disorders. *Turkish Research Journal of Academic Social Science*. <https://doi.org/10.59372/turajas.1441987>
- Dhokal, S. R. (2022). Erotic Abuse on Woman's Body: A Study on Chapali Height. *Kalika Journal of Multidisciplinary Studies*, 41–53. <https://doi.org/10.3126/kjms.v4i1.51605>
- Fahida, S. N. (2021). Analisis Semiotika Roland Barthes pada Film “Nanti Kita Cerita Hari Ini” (NKCTHI) Karya Angga Dwimas Sasongko. *Cinematology: Journal Anthology of Film and Television Studies*, 1(2), 33–42.
- Febriana, E., & 'Aziz, H. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Sentra Bermain Peran untuk Menanamkan Nilai Moral Anak. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 3(2), 115–130. <https://doi.org/10.14421/jga.2018.32-05>
- Fuery, P. (2023). *Intimacy and the Anxieties of Cinematic Flesh*. Bloomsbury Publishing Plc. <https://doi.org/10.5040/9781501376313>
- Hidayati, W. (2021). Analisis Semiotika Roland Barthes Dalam Film Dua Garis Biru Karya Sutradara Gina S. Noer. *Jurnal Pendidikan Tematik*, 2(1), 52–59.
- Irfan, Sugandi, Wibowo, S. E. (2020). Representasi Pesan Moral Dalam Film Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck Extended. *Ilmu Komunikasi*, 8(4), 94.
- Jesus, S., Costa, A. R., Simões, G., Gomes, A. I., & Garrido, P. (2023). You Look Good Enough to Eat: A Brief Exploration of Human Cannibalism and Mental Illness. *European Psychiatry*, 66(S1), S961–S961. <https://doi.org/10.1192/j.eurpsy.2023.2040>
- Kumar, V. (2024). Mass Media and Communication. *Journal of Linguistics and Communication Studies*, 3(3), 39–45. <https://doi.org/10.56397/JLCS.2024.09.05>
- Rosita, I. (2019). *Representation Of Meaning Of Friendship In The Film “Ralph Breaks The Internet : Wreck It - Ralph” (Roland Barthes's Semiotic Analysis Of The Meaning Of Friendship In The Film “Ralph Breaks The Internet: Wreck It - Ralph”)*. 48–57.
- Syafi'i. (2023). *peran-komunikasi-verbal-dan-non-verbal-dalam-aktivitas-public-speaking-NUuco*. 8–26.
- Wibisono, P., & Sari, Y. (2021). Analisis Semiotika Roland Barthes Dalam Film Bintang Ketjil Karya Wim Umboh Dan Misbach Yusa Bira. *Jurnal Dinamika Ilmu Komunikasi*, 1(1), 30–43.