

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Penelitian ini merupakan penelitian semiotika yang berfokus pada representasi tokoh pemuka agama dalam film horor. Film horor yang menjadi objek penelitian yaitu *Pengabdi Setan* (1980) karya Sisworo Gautama Putra dan *Pengabdi Setan* (2017) karya Joko Anwar. Penelitian akan menggunakan pendekatan kualitatif serta menggunakan metode penelitian semiotika *Two Order of Significations* Roland Barthes.

Film horor *Pengabdi Setan* (2017) merupakan proyek *reboot* dari film sebelumnya yang berjudul sama, *Pengabdi Setan* (1980). Film *Pengabdi Setan* versi tahun '80 merupakan film yang sangat sukses pada saat itu. Kesuksesan film itu jugalah yang membuat sutradara Joko Anwar sangat tertarik untuk me-*reboot* film tersebut. Me-*reboot* memiliki arti berbeda dari me-*remake* sebuah film, jika *remake* merupakan sebuah proyek untuk memperbarui film tetapi tetap mempertahankan cerita aslinya, maka *reboot* diartikan sebagai sebuah proyek dimana film diperbarui hingga segi cerita serta karakter-karakter dalam film. Maka dari itu, meskipun memiliki judul yang sama, bisa dikatakan bahwa kedua film ini memiliki narasi yang berbeda.

Penelitian ini menarik untuk diteliti karena adanya perbedaan cerita yang ditampilkan tokoh agama dalam kedua film tersebut. Pada *Pengabdi Setan* (1980), tokoh pemuka agama merupakan penyelamat tokoh utama dari sang antagonis serta para mayat hidup, sedangkan pada *Pengabdi Setan* (2017) tokoh pemuka agama justru tewas dalam serangan tokoh antagonis. Perbedaan ini menjadi penting untuk dibahas karena pemuka agama selama ini dipandang sebagai sosok penting dalam kehidupan masyarakat Indonesia. Sehingga ketika pemuka agama dalam *Pengabdi Setan* versi Joko Anwar kalah oleh hantu hal ini kemudian menjadi pembeda bagi

film horor Orde Baru, yang peneliti asumsi bahwa era pemerintahan saat film dirilis juga berhubungan akan perbedaan ini.

Berbicara mengenai kesuksesan, *Pengabdi Setan* (1980) sempat masuk pada 13 besar daftar film horor Indonesia terseram pada terbitan Rolling Stones Indonesia tahun 2015 dengan deskripsi:

“Pengabdi Setan memiliki atmosfer seram yang tak pernah surut di sepanjang film. Gaya pengambilan gambarnya juga tergolong baik dalam ukuran film horor pada masanya, bahkan jika bicara skala Asia”
(Janti, 2017)

Sedangkan *Pengabdi Setan* (2017), dari segi penonton berhasil meraih lebih dari 4 juta penonton dalam sebulan masa tayangnya dan diputar di 42 Negara. Selain itu, *Pengabdi Setan* (2017) juga berhasil memperoleh enam kemenangan dalam perhelatan Festival Film Indonesia 2017, diantaranya adalah Penata Sinematografi Terbaik, Efek Visual Terbaik, dan Pemeran Anak Terbaik serta nominasi pada kategori Sutradara Terbaik dan Film Terbaik (film indonesia, 2017).

Pengabdi Setan karya Sisworo Gautama Putra yang diproduksi pada masa pemerintahan Soeharto memperlihatkan gaya khas film horor era tersebut yang selalu menampilkan otoritas, dalam hal ini adalah pemuka agama sebagai tokoh dominan maupun sebagai penyelesai masalah (Kusumaryati, 2011, h. 216). Disebutkan oleh Sutandio (2016) bahwa kemunculan hantu-hantu dalam film masa Orde Baru dipergunakan untuk mengakomodir ideologi rezim dengan mengeksploitasi ketakutan primer. Adanya narasi mengenai hantu menakutkan yang membuat keadaan menjadi kacau, lalu muncul seorang pemuka agama di akhir cerita yang membuat keadaan kembali ‘teratur’, seolah menunjukkan bahwa ketidakteraturan merupakan hal yang buruk. Sejalan dengan hal ini disebutkan oleh Picard & Madinier (2011, h. 14) *“Atheism was prohibited and all Indonesian citizens was obligated to be affiliated with one religion, mentioned on their identity card”*. Maksudnya ialah bahwa selain dalam wujud ‘hantu’ yang secara literal diperlihatkan dalam film, ateisme merupakan salah satu momok ketidakteraturan

Soeharto. Maka dari itu untuk menyelesaikan masalah dibuatlah tokoh yang menyimbolkan agama untuk menyelesaikan ketidakteraturan tersebut.

Penjelasan mengenai adanya tokoh agama dalam film-film klasik dijelaskan oleh Katinka van Heeren dalam tulisannya yang berjudul *Return of the kyai: representations of horror, commerce, and censorship in post - Suharto Indonesian film and television* (2007), bahwa selain sex, fitur kedua dalam film horor klasik Indonesia adalah penggunaan simbol-simbol religius dan pemuka agama yang menjadi '*deus ex machina*'. *Deus ex machina* diambil dari bahasa latin yang berarti dewa mesin, dimana jika dalam film sering diartikan sebagai tokoh yang tiba-tiba datang dan menjadi penyelamat akhir cerita. Kyai, pastor, atau pendeta sering dimunculkan di akhir film untuk mengalahkan kejahatan merupakan elemen yang biasa muncul dalam film-film tahun '80-an (Suyono dan Arjanto dalam van Heeren, 2007). Selain *Pengabdian Setan* (1980), film horor klasik lainnya yang menggunakan tokoh agama sebagai pahlawan akhir cerita yaitu film-film populer Suzanna seperti *Ratu Ilmu Hitam* (1981), *Sundel Bolong* (1981), *Malam Satu Suro* (1988) dan masih banyak judul film horor lainnya.

Badan Sensor Film (BSF), pada masa Orde Baru merupakan lembaga yang bertugas untuk mengontrol produksi film-film Indonesia. Maka untuk dapat lolos sensor, para *filmmaker* haruslah mengikuti kode etik BSF. Seperti pengalaman dari Ali Tien dan Ferry Angriawan (Kusumaryati, 2007, h. 214). Ali Tien, mantan produser dari rumah produksi film, PT. Cancer Mas, mengatakan bahwa semenjak 1981, BSF (Badan Sensor Film) memerintahkan agar film horor harus memiliki *religious mission* atau dakwah. Sementara, Ferry Angriawan dari Virgo Putra Film, mengatakan bahwa film horor pada tahun 1980-an yang tidak menampilkan sosok Kyai di akhir cerita, akan dicegah dan tidak dapat ditayangkan.

Kebijakan mengenai kode etik masih dipatuhi hingga akhir masa kepemimpinan Soeharto. Di tahun 2000-an, kemunculan film-film horor yang tidak lagi menggunakan Kyai atau pemuka agama lain merupakan pertanda tidak berlakunya lagi kode etik tersebut. Beberapa film horor yang diproduksi setelah runtuhnya Orde Baru antara lain *Jelangkung* (2001), *Titik Hitam* (2002), *Satu*

Nyawa dalam Denting Lonceng Kecil (2002), *Peti Mati (2003)*, dan *Tusuk Jelangkung (2003)*. Adapun satu judul film yang masih mengikuti format Orde Baru adalah *Kafir (2002)* disutradarai oleh Mardali Syarief. Joko Anwar dalam van Heeren (2007) yang kala itu masih aktif menjadi kritikus film menyebutkan bahwa film *Kafir (2002)* tersebut di sutradarai oleh ‘orang lama’, maka dari itu filmnya masih menggunakan format Orde Baru. Berbanding terbalik dengan film-film yang telah peneliti sebutkan sebelumnya yang di produksi oleh anak-anak muda dan *talent* baru di dunia film.

Ketiadaan sosok pemuka agama dalam film-film horor kontemporer Indonesia membawa warna baru bagi sinema horor. Tidak adanya tokoh ini nyatanya juga tidak berpengaruh terhadap minat penonton film horor, dimana misalkan film *Jelangkung (2001)*, film horor pertama yang diproduksi di Era Reformasi berhasil bertahan hingga hampir dua bulan di bioskop kelas atas dan meraup 1.3 juta penonton. Film ini juga menolak narasi Orde Baru mengenai keteraturan. begitu pula dengan *Pengabdi Setan (2017)*, diproduksi oleh Joko Anwar salah satu Sutradara yang telah menjadi kritikus film sejak era Suharto. Ia bahkan membuat tokoh agama yang muncul dalam filmnya meregang nyawa oleh sang antagonis.

Di Indonesia, film horor juga merupakan salah satu genre paling populer di kalangan masyarakat. Hal ini dibuktikan bahwa Indonesia memiliki sosok yang disebut Ratu Horor Suzanna, karena dia yang telah membintangi puluhan judul film horor. Terbukti pula hingga kini masyarakat Indonesia masih antusias menonton film horor. Seperti misalnya kesuksesan *Pengabdi Setan (2017)* yang meraih film terlaris di tahun 2017, dan film horor terlaris sepanjang masa Indonesia dengan 4 juta lebih penonton. Di tahun yang sama pula, *Danur: I Can See Ghost*, film yang diangkat dari novel Risa Saraswati meraih 2.7 juta lebih penonton, dan menjadikannya pula 10 besar film terlaris di tahun 2017. Hal ini pun terus berlanjut di tiap tahunnya, dimana 10 besar film terlaris, salah satunya adalah film bergenre horor. Seperti yang disampaikan Andi Boediman, Managing Partner Ideosource

Film Fund (IFF) yang dikutip dari cnbcindonesia.com pada Mei 2015, bahwa 44% film top in 15 di 10 tahun terakhir ialah film horor.

Genre horor di Eropa, menurut Carroll merupakan produk dari sastra *Gothic* yang muncul pada pertengahan abad ke-18 di Inggris dan Jerman (Carroll, 2003, h. 55). Lahirnya sastra *gothic* ini berhubungan dengan adanya rasionalisme dan objektivitas sains. Dalam dunia yang serba logis, *gothic* menyajikan imajinasi yang melambangkan sisi gelap pada zaman tersebut. Subjektif dan dekat dengan hal-hal supranatural (Carroll, 2003, h. 56). Maka dari itu, di sebagian besar narasi film horor, hal-hal menakutkan bersumber dari sebuah kekuatan supranatural yang hadir pada kehidupan sehari-hari.

Di Indonesia, masih ada spesifikasi berbeda mengenai film horor pertama yang pernah di produksi. Katinka van Heeren (2007) menyebutkan film horor pertama di Indonesia film yang di produksi The Teng Cun pada 1934 yaitu *Doea Siloeman Oeler Poeti en Item*. Berbeda dengan van Heeren, dalam rumahfilm.org dituliskan bahwa film horor pertama adalah *Tengkorak Hidoep* karya Tan Tjhoei Hock pada tahun 1941. Spekulasi lain lagi berpendapat bahwa *Lisa* karya M. Shariefuddin pada 1971 adalah film horor pertama di Indonesia.

Terlepas spekulasi mengenai film pertama yang di produksi di Indonesia, setelah kemunculan *Lisa* pada 1971 industri film horor mulai lebih produktif. Pada tahun yang sama dengan *Lisa*, rilis film *Beranak Dalam Kubur* dengan sutradara Awaludin dan Ali Shahab. Kemudian di tahun 1972, rilis sebuah film dengan judul *Pemburu Mayat* yang disutradarai oleh Kurnaen Suhardiman, bercerita tentang seorang psikopat yang memiliki kelainan gemar bersetubuh dengan mayat. Pada tahun-tahun berikutnya (1973-1979) pun film horor bermunculan, dengan memiliki konsep yang bercampur dengan okultisme, sadisme, seks, dan komedi.

Masa film horor kemudian memasuki tahun 80-an, dimana dikatakan menjadi kejayaan film-film horor. Bukan hanya kuantitas, tetapi juga kualitas yang semakin baik dengan adanya penghargaan-penghargaan yang diperoleh. Pada masa itu industri film horor Indonesia juga masih sering menggunakan Suzanna sang Ratu

Horor, seperti dikutip Dhani (2016) dalam artikel Tirto.id, ada sekitar 15 film yang ia bintanginya pada sekitar tahun 80 hingga 90-an.

Dilihat dari sudut pandang selera masyarakat Imanjaya dalam Pramardini (2007), menyebut bahwa karena kurangnya film yang menampilkan kultur Indonesia maka para *filmmaker* mencoba menampilkan kultur tersebut dalam film horor. Film horor disebutkan dapat dengan mudah diakomodir dengan adanya mitos-mitos yang berkembang dalam masyarakat. Sehingga ketika hal-hal tersebut ditampilkan dalam film maka penonton akan lebih mudah terhubung dengan film.

Selain dari segi budaya, dari segi psikologi menjelaskan bahwa manusia ketika menonton film horor memang sengaja untuk membiarkan dirinya ketakutan. Seperti yang disebutkan oleh Carroll (2003, h. 187) penikmat horor memiliki ‘kenikmatan paradoksal’, Maksudnya ialah adanya kebutuhan yang seolah tidak dapat dipisahkan antara “kenikmatan yang menyenangkan” dan “kenikmatan yang menyakitkan”. Penonton datang secara sadar ke gedung bioskop dan sengaja membuat dirinya mengalami pengalaman mengerikan padahal pada realitanya mereka akan mencoba menghindari hal tersebut. Maka dari itu disebut sebagai paradoks. Senada dengan itu Kusumariyati (2011) menuliskan, kesenangan yang diterima oleh penonton film horor merupakan sebuah rasa yang mungkin tidak akan dirasakan ketika menonton film genre lain. Horor menjadi tempat bagi hal-hal yang bersifat tabu, terlarang, berbahaya, menjijikkan ataupun menakutkan menjadi sesuatu yang penting. Lebih lanjut dalam Kusumariyati (2011), karena hal diatas tersebut film-film horor menjadi situs perayaan dari hal-hal yang selama ini ditindas. Genre horor dikatakan pula berkembang sejalan dengan perkembangan ilmu psikoanalisis dimana Sigmund Freud berpendapat bahwa manusia memiliki hasrat terpendam bawah sadar. Menurutnya horor berasal dari sesuatu yang ganjil, ditandai dengan kemunculan imaji dan pikiran dari id primitif manusia yang sebelumnya tertekan oleh ego yang beradab (Paramita, 2016).

Indonesia merupakan negara yang mewajibkan masyarakatnya menganut satu agama. Sehingga tokoh agama kerap kali menjadi *role model* atau model figur atas perilaku-perilaku baik untuk masyarakat. Karena sejatinya tokoh agama adalah

orang yang memiliki ilmu agama, amal, dan akhlak yang sesuai dengan ilmunya (Lubis, 2017). Selain itu dalam agama Islam misalnya tokoh agama juga kerap kali mendapat sebutan Ulama yang merupakan bentuk plural dari alim, diartikan sebagai orang yang berilmu.

Mengenai penelitian tentang pemuka agama dalam film horor ini akan menggunakan metode analisis semiotika, karena bagi semiotika sendiri film merupakan praktik sosial juga sebagai praktik penandaan (Turner 1999). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis Roland Barthes.

Peneliti menggunakan representasi sebagai bagian dari metode semiotika untuk menjelaskan atau menggambarkan makna sosok pemuka agama dalam film horor *Pengabdi Setan* (1980) dan (2017). Representasi sendiri secara umum diartikan sebagai sesuatu hal mengenai kehidupan yang digambarkan atau dituangkan dalam sebuah media. Barker dalam Vera (2014, h. 97) representasi merupakan konstruksi sosial yang mengharuskan kita mengeksplorasi pembentukan makna tekstual dan menghendaki penyelidikan tentang cara dihasilkannya makna pada berbagai konteks.

Semiotika secara umum dilihat sebagai metode yang dipakai untuk menganalisis tanda-tanda atau *signs* (Ida, 2014). Semiotika atau dalam bahasa Roland Barthes disebut sebagai semiologi hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan memaknai hal-hal (*things*). Memaknai berarti melihat bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, dalam hal dimana objek tersebut hendak berkomunikasi, tetapi juga terstruktur dari tanda (Vera, 2014, h. 26-27).

Semiologi Roland Barthes merupakan turunan dari semiologi Saussure. Jika dalam semiotika Saussure hanya menekankan pada penandaan tataran denotatif, maka Barthes menyempurnakannya dengan melihat aspek lain penandaan yaitu 'mitos' (Vera, 2014, h. 27). Mitos atau "*myths*" menurut Barthes dalam bukunya *Mythologies* (1991) adalah "*a type of speech*". Dan *speech* sendiri adalah:

“Speech of this kind is a message. It is therefore by no means confined to oral speech. It can consist of modes of writing or of representations; not only written discourse, but also photography, cinema, reporting, sport, shows, publicity, all these can serve as a support to mythical speech.” (Barthes, 1991, h. 108)

Dalam bukunya *Mythologies* Barthes menulis dua bagian yaitu yang pertama ‘Mitologi’ dan kedua ‘Mitos Masa Kini’. Pada bab mitologi sendiri ia menuliskan mitos-mitos dalam kehidupan sehari-hari orang Prancis mulai dari gulat, bagaimana orang Romawi dalam film, kritik buta dan bisu, sabun dan detergen dan banyak lagi.

Mitos sebagai *type of speech* atau tipe wicara merupakan suatu alat komunikasi untuk menyampaikan pesan. Barthes menyebutkan bahwa cara menyampaikan pesan tersebut adalah dengan menghadirkan mitos yang terlihat secara alamiah atau terjadi secara alami sesuai dengan realitas yang ada. Segala sesuatu dapat menjadi obyek mitos karena hal-hal tersebut dibicarakan oleh masyarakat. Mitos sendiri juga memiliki landasan historis karena telah dipilih oleh sejarah sebagai tipe wicara.

Mitos bukan hanya sebuah produk dari bahasa lisan, tetapi juga terdapat dalam hasil tulisan, fotografi, sinema, acara TV dan banyak hal. Demikian kemudian peneliti menggunakan metode semiotika Roland Barthes untuk menjelaskan bagaimana representasi tokoh agama dalam kedua film dan juga menjelaskan ‘mitos’ dari keberadaan pemuka agama tersebut dalam film.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana representasi tokoh pemuka agama dalam film *Pengabdi Setan* (1980) dan *Pengabdi Setan* (2017)?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui dan menjelaskan bagaimana representasi tokoh pemuka agama dalam film *Pengabdi Setan* (1980) dan *Pengabdi Setan* (2017).

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang peneliti harapkan pada penelitian ini adalah:

1. Dapat menjelaskan analisis mengenai bagaimana karakter pemuka agama dalam film horor Indonesia yang berbeda.
2. Memberikan serta menambah referensi bidang akademis yang berkaitan dengan semiotika terhadap tokoh dalam film genre horor Indonesia.

1.5 Tinjauan Pustaka

1.5.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu menjadi hal yang penting dalam penyusunan penelitian berikutnya. Sebab penelitian terdahulu dapat menjadi referensi dan acuan bagi penelitian selanjutnya. Begitu pula dalam penyusunan penelitian ini. Pada penyusunan penelitian ini, peneliti mengacu dari beberapa penelitian terdahulu. Terutama pada penelitian-penelitian dengan objek film horor dengan menggunakan metode semiotika.

Adapun penelitian terdahulu yang digunakan sebagai bahan acuan pada penelitian ini adalah jurnal yang disusun oleh Anton Sutandio (2019) yang

mengkomparasikan narasi film *Pengabdi Setan* (1980) dan *Pengabdi Setan* (2017). Dalam jurnal yang berjudul “*The Politics of Religion in Sisworo Gautama Putra’s and Joko Anwar’s Pengabdi Setan*” ia berfokus pada isu politisasi agama dalam kedua film yang berasal dari era yang berbeda.

Disebutkan bahwa Kedua film secara alegori mengangkat isu politisasi agama. Pada *Pengabdi Setan* (1980) tidak hanya sesederhana kebaikan menang melawan kejahatan, tetapi juga membawa pesan ideologi untuk patuh dan memiliki kepercayaan pada otoritas. Selain itu mayat-mayat hidup yang muncul dalam film ini lebih personal karena mayat-mayat keluarga yang dihidupkan kembali ini memiliki alasan balas dendam pada keluarga tokoh utama sebab dari perilaku mereka. *Pengabdi Setan* (1980) juga memiliki akhir cerita tertutup yaitu ketika kejahatan telah dikalahkan.

Sedangkan dalam *Pengabdi Setan* (2017), iman dan ketaatan dalam beribadah belum tentu dapat menjadi kunci untuk mengalahkan kejahatan, khususnya ketika iman hanya diperlihatkan pada penampilan luar saja. Pada film versi Joko Anwar ini sendiri akhir cerita dibuat terbuka, dimana ternyata keluarga tokoh utama pun masih dekat dengan kejahatan pada akhir cerita film yang diperlihatkan sebagai tetangga mereka. Mengindikasikan bahwa kejahatan merupakan hal yang dapat muncul sebagai apapun dan dimanapun manusia berada.

Pada jurnal tersebut pula Sutandi berpendapat bahwa film *Pengabdi Setan* (2017) ini membawa kritik sosial. Terhadap film versi terdahulunya dan juga kritik terhadap keadaan sosial masa kini. Terhadap film terdahulunya, ia berargumen bahwa kematian sosok agama merupakan bentuk sindiran terhadap tokoh pemuka-pemuka agama pada film-film khas 80-an yang diperlihatkan tidak terkalahkan.

Adapun penelitian lainnya yaitu disusun oleh Dimas Lazuardy Abdullah yang berfokus pada makna-makna islam yang terkandung dalam film *Pengabdi Setan* (2017). Pada penelitian ini, digunakan pula semiotika Roland Barthes sebagai metode penelitian.

Hasil dari penelitian miliknya Makna denotasi mengandung menyatakan bahwa film *Pengabdian Setan* (2017) mengandung penggambaran Islam yang mengajarkan nilai akidah dalam mempercayai makhluk gaib. Selain itu terdapat pula nilai-nilai yang menyatakan bahwa sebagai umat muslim diwajibkan untuk beribadah.

Pada penelitian tersebut diperlihatkan pula bahwa pemuka agama merupakan agen yang membawa nilai-nilai agama tersebut. Dengan kemunculannya sebagai orang yang menasehati tokoh-tokoh utama. Sehingga meskipun pemuka agama bukanlah tokoh utama dalam film, dapat disimpulkan bahwa ia membawa peran penting dalam keberlangsungan narasi film tersebut.

1.5.2 Film dan Representasi

Film merupakan salah satu produk komunikasi massa yang banyak digemari. Lebih dari jutaan orang menonton film tiap harinya, di bioskop maupun televisi. Di Amerika Serikat dan Kanada lebih dari satu juta tiket terjual tiap tahunnya (Ardianto & Komala, 2004, h. 134). Film juga menjadi hiburan yang dikenal oleh publik lebih dulu daripada televisi. Tren menonton film di bioskop juga sangat populer di Amerika di tahun 1920 hingga 1950-an.

Film berperan sebagai sarana untuk hiburan yang sudah menjadi kebiasaan terdahulu, serta menyajikan cerita, peristiwa, musik, drama, lawak dan sajian teknis lainnya kepada masyarakat umum (McQuail, 1978, h. 14). Setidaknya ada tiga tema besar yang terkandung dalam film menurut McQuail, yaitu: Film sebagai alat propaganda, Aliran seni film, Aliran film dokumentasi sosial

Film juga muncul sebagai medium representasi. Stuart Hall menyebutkan bahwa representasi menghubungkan makna dan bahasa ke dalam budaya. Representasi digunakan pula untuk mengungkapkan makna yang ada dalam teks. Setidaknya ada tiga pendekatan untuk menjabarkan representasi menurut Hall (1997, h. 24) yaitu: (1) reflektif: makna ditujukan untuk mengelabui objek, orang, ide, atau kejadian di dunia nyata, dan fungsi dari bahasa seperti cermin yang

merefleksikan makna sebenarnya yang ada di dunia nyata; (2) intensional: berkaitan dengan pembuat atau author. Disini author dapat berperan sebagai yang melakukan pemaknaan terhadap dunia melalui bahasa, dan author dapat menghasilkan apa yang ia kehendaki sendiri; (3) konstruksi: fokus pada pemaknaan dengan sistem bahasa pada sosial aktor dan menetapkan makna dalam pesan atau karya yang dibuatnya. Tetapi, bukan dunia material hasil karya seni dan sebagainya yang meninggalkan makna tetapi manusialah yang meletakkan makna.

Sobur (2003, h. 127) menyebutkan hubungan antara film dan masyarakat selalu dipahami secara linear. Yang berarti di antara film dan masyarakat, film lah yang dianggap selalu mempengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan muatan pesan di baliknya, tanpa pernah berlaku sebaliknya. Kritik mengenai hal ini didasarkan pernyataan bahwa film merupakan potret dari masyarakat dimana film tersebut dibuat. Seperti menurut Irawanto dalam Sobur (2003, h. 127) film selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat, dan kemudian memproyeksikan ke atas layar.

Graeme Turner (Irawanto dalam Sobur, 2003, h. 127) menyatakan film sebagai refleksi dari realitas, film sekedar ‘memindah’ realitas ke layar tanpa mengubah realitas itu. Sementara, film sebagai representasi dari realitas, membentuk dan ‘menghadirkan kembali’ realitas berdasarkan kode-kode, konvensi, dan ideologi kebudayaannya.

Dari situ kemudian film sangat layak untuk diteliti menggunakan struktural dan semiotika. Zoest dalam Sobur (2003, h. 128) film dibangun dengan tanda semata-mata. Tanda-tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik untuk mencapai efek yang diharapkan.

Secara teknis, film dapat dibagi menjadi dua unsur, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Dijelaskan Pratista (2008) unsur adalah bahan (materi) yang akan diolah. Unsur ini berhubungan dengan cerita dan tema film. Sedangkan unsur sinematik merupakan cara pengolahan film. Unsur sinematik memiliki empat elemen yang terdiri dari sinematografi, *mise-en-scene*, editing dan suara.

Unsur naratif berhubungan dengan cerita film. Ini termasuk tokoh, konflik, waktu, lokasi dan sejenisnya. Semua unsur tersebut kemudian membentuk satu kesatuan yang mendukung alur cerita.

Unsur sinematik, terdiri dari teknis-teknis produksi. Adapun yang termasuk dalam unsur sinematik adalah (1) *mise en scene* yaitu segala sesuatu yang berada di depan kamera (Pratista, 2008) yang memiliki empat elemen yaitu setting atau latar, tata cahaya, kostum dan *make up*, serta akting. (2) sinematografi, adalah perlakuan terhadap kamera dan filmnya serta hubungan kamera dengan objek yang diambil. (3) editing, merupakan transisi sebuah gambar (*shot*) ke gambar objek yang lain. Lalu (4) suara, segala hal dalam film yang mampu kita tangkap melalui indra pendengaran.

1.5.3 Main Genre: Horror

Film genre horor menurut Kuhn dalam Hayward (2013, h. 203),

“.. *‘the direction in which the horror film leads its audience’*
 – *into the unconscious and through the implications of evil and of dream*
 – *can prove beneficial to the audience because it allow us to examine our unconscious.*”

Adapun tujuan dalam film bergenre horor adalah memberikan efek rasa takut, kejutan, serta teror bagi penonton (Pratista, 2008, h. 16). Cerita yang disajikan dalam film bergenre horor pun biasanya seputar bagaimana tokoh-tokoh dalam film menghadapi sesuatu yang dianggap teror dan bagaimana tokoh-tokoh tersebut menghadapinya. Dan hal yang dijadikan sumber teror dan ketakutan adalah hal-hal yang mengerikan, seperti makhluk supranatural, monster, zombie hingga manusia.

Hampir sama dengan tulisan Pratista, The Merriam-Webster Dictionary, dikutip dari milnepublishing.geneseo.edu menuliskan bahwa *horror* “*the quality of something that cause feelings of fear, dread, and shock: the horrible or shocking*

quality or character of something” (sebuah keadaan yang menyebabkan kengerian, rasa takut, dan kejutan). Lalu pula mendefinisikan pertunjukkan horor sebagai “*something that is difficult to deal with or watch because it is so bad, unpleasant, etc*” (sesuatu yang sulit untuk dihadapi dan ditonton karena sangat buruk, tidak menyenangkan, dan sejenisnya.).

Horor sendiri merupakan sebuah genre yang memiliki khas malam, darah dan mencekam. Seperti yang disebutkan oleh Vincent Pinel dalam buku *Genres et Mouvements Au Cinema* bahwa film horor adalah film yang penuh dengan eksploitasi unsur-unsur horor yang bertujuan membangkitkan ketegangan penonton. Genre ini sendiri mencakup subgenre dengan tema-tema seperti pembunuhan berantai, *vampire*, *zombie* dan sebagainya, kesurupan, teror makhluk asing, kanibalisme, rumah angker, dan sebagainya (Pinel, 2006, h. 124)

Fokus utama pada film horor adalah bagaimana unsur-unsur dalam film dapat menimbulkan efek menyeramkan bagi penonton. Maka dari itu hantu-hantu maupun monster yang ditampilkan pada film horor pun menjadi salah satu elemen menakut-nakuti. Berbeda cerita kemudian jika hantu muncul pada genre film lain seperti genre drama, hantu bisa saja digunakan sebagai entitas lain karena memang bertujuan bukan untuk menakut-nakuti. Pada film *The Sixth Sense* (1999) yang dibintang Bruce Willis maupun *A Ghost Story* (2017) dengan pemeran utama Casey Affleck, tokoh utama pada kedua film tersebut adalah hantu namun peran mereka dan cerita yang dibangun tidaklah kemudian menjadi menakutkan.

Film horor yang bertujuan untuk menakut-nakuti penonton merupakan genre yang sangat diminati oleh masyarakat Indonesia. Hal ini menurut Van Heeren (2007) dikarenakan masyarakat Indonesia yang menjunjung budaya ketimuran. Budaya ketimuran sendiri merupakan sebuah budaya yang bisa dibilang identik dengan hal-hal mistik dan yang berbau supernatural.

Dari data Kumparan.com menunjukkan dari seluruh film yang diproduksi dan dirilis pada tahun 2016, 20.2% dari jumlah tersebut merupakan film kategori horor/mistik, berada di peringkat kedua setelah genre drama dengan 52%. Lalu

dalam databoks.katadata.co.id, lima dari sepuluh film terlaris sepanjang tahun 2017 adalah film horor, yaitu *Pengabdi Setan* (2017), *Danur: I Can See Ghost*, *Jailangkung*, *Mata Batin*, dan *The Doll*.

Banyak spekulasi mengenai kapan dan apa film horor di Indonesia muncul. Dalam tulisan karya Van Heeren (2007), ia menyebutkan bahwa film horor pertama di Indonesia adalah film garapan The Teng Chun pada tahun 1934 dengan judul *Doea Siloeman Oeler Poeti en Item* (Dua Siluman Ular Putih dan Hitam). Film ini bercerita mengenai siluman ular yang didasarkan pada cerita rakyat Tiongkok. Sementara Misbach (2009) dalam Sejarah Film 1900-1950. Bikin Film di Jawa, menyebutkan bahwa film Tengkorak Hidoep -lah yang seringkali disebut sebagai film horor pertama di Indonesia. Film ini pun masih merupakan karya The Teng Chun, dan dirilis pada tahun 1941. Film ini mengisahkan mengenai petualangan mencari mustika ke sebuah pulau.

Film horor Indonesia kemudian mulai banyak diproduksi sejak dirilisnya *Ratu Ular* (1972) yang disutradarai oleh Lilik Sudjio (Van Heeren, 2007, h. 212). Pada tahun 1970-an, film horor Indonesia bercerita di sebuah desa dan berhubungan dengan pencarian ilmu hitam. Di tahun-tahun tersebut, film horor juga mulai menambahkan sex sebagai bumbu (Van Heeren, 2007, h. 213).

Film bergenre horor di Indonesia seringkali memasukkan unsur-unsur religiusitas dalam ceritanya. Misalnya di beberapa film, hantu-hantu akan kalah oleh pemuka agama (kyai) seperti di film *Pengabdi Setan* (1980), atau film-film era Suzanna di tahun 70-an.

Permana (2001) menyatakan bahwa sebagai produk dari media massa dan budaya populer, film merupakan produk yang dinamis dan selalu berubah seiring berkembangnya zaman. Imajaya dalam Permana (2001), menyebutkan bahwa film merupakan arsip sosial yang menangkap jiwa zaman (*zeitgeist*) masyarakat saat itu. Lalu teknik, isi cerita, serta perkembangan film suatu bangsa dapat dipahami secara utuh dalam hubungannya dengan pola psikologis aktual dari suatu bangsa.

Diberitakan oleh Tirto lebih lanjut, van Heeren juga menyebutkan bahwa menurutnya film horor adalah satu-satunya yang diproduksi pada saat industri film Indonesia anjlok pada tahun 1993. Hal ini membuktikan bahwa masyarakat Indonesia pada umumnya memang memiliki kepercayaan yang tinggi terhadap makhluk klenik, hal ini dikarenakan faktor budaya ketimuran yang dianut masyarakat Indonesia.

Derry (1977) menyebutkan setidaknya ada tiga jenis film horor yang dominan di Amerika, yaitu:

1. *horror-of-personality*

film horor jenis ini merupakan film yang bukan menokohkan karakter mistis sebagai sumber kehororan melainkan dengan menampilkan manusia biasa, yang benar-benar tampak normal tetapi ternyata memiliki sifat atau tabiat yang mengerikan. film-film seperti ini merupakan tipikal film yang menitik beratkan pada muatan-muatan psikologi aliran Freud dan seks.

2. *horror-of-Armageddon*

Jenis film horor yang menceritakan mengenai kiamat. Disebutkan oleh Derry, film yang memelopori sub-genre ini adalah *The Birds* (1963) karya Alfred Hitchcock. Sub-genre ini selalu menggambarkan situasi dimana dunia akan hancur.

3. *horror-of-the demonic.*

Yang terakhir, merupakan subgenre yang paling terkenal. Sub-genre ini memiliki khas menggunakan makhluk-mahluk mistis, semacam setan, penyihir, dan semacamnya sebagai sumber ketakutan. Beberapa tema yang kemudian diangkat dalam subgenre ini antara lain: balas dendam, fenomena-fenomena mistik missal kerasukan, perusakan tokoh tak berdosa, dan

tekanan pada simbologi Kristiani (mengingat jenis-jenis ini berdasarkan kajian film-film Amerika)

Genre film horor di Indonesia juga mengalami pengembangan, dan muncul sub-genre baru misal horor-komedi. Munculnya subgenre ini ditandai dengan sebuah film karya sutradara Awaludin, *Mayat Cemburu* (1973). Ada pula film *biographic horror*, dan *socio-historical horror*.

Film horor bagi Orde Baru menurut Sutandio (2016) merupakan sebuah sarana pemerintah untuk mengakomodir ideologi pemerintah yaitu keteraturan (*Order*) dengan ketakutan masyarakat akan 'hantu', dimana hantu-hantu tersebut merupakan perwujudan dari hal-hal yang dibenci oleh pemerintah yaitu atheisme dan komunisme. Maka kemudian untuk mengalahkan 'hantu' tersebut, digunakanlah tokoh seperti pemuka agama perwujudan dari agama dan tokoh patriotik yang merupakan simbol dari Pancasila.

Munculnya film-film horor dengan narasi serupa pada masa tersebut disebutkan Sutandio (2016) lebih lanjut sebagai usaha konstan pemerintah untuk mengingatkan rakyat akan bahaya ketidakteraturan. Senada dengan pernyataan tersebut Kusumaryati (2011) menuliskan bahwa horor pada masa orde baru berfungsi menegakkan represi sosial dan mengembalikan kekacauan dan kekerasan ke arah harmoni dengan jalan menghilangkan sang monster.

Film horor pada masa Orde Baru juga disebutkan sebagai produk dari ideologi patriarki. Di mana secara terus-menerus dalam film-film tersebut perempuan digambarkan sebagai makhluk yang tidak berdaya ketika mereka hidup, sehingga ketika ia mati karena perbuatan tidak adil, barulah kemudian ia mampu membalas dendam dengan wujud setan. Adapun film-film yang memiliki narasi seperti ini antara lain *Sundel Bolong* (1981), *Malam Jumat Kliwon* (1988), serta masih banyak lagi.

1.5.4 Konsep Pemuka Agama

Pemuka agama atau pemimpin keagamaan, merupakan seseorang yang memimpin sekelompok orang beragama yang sama dalam kegiatan beribadah atau kegiatan keagamaan. Peran pemuka agama ini menjadi sangat penting bagi umatnya, maka dari itu kedudukan para pemimpin agama ini sangat dihormati.

Pemuka agama sendiri memiliki kedudukan yang tertinggi di beberapa negara. Seperti misalnya kasta tertinggi di Agama Hindu adalah Kasta Brahmana, dimana kasta tersebut ialah kasta yang terdiri dari pemimpin-pemimpin keagamaan Hindu. Begitu pula dengan umat Katolik, Paus merupakan pemimpin tertinggi keagamaan Katolik dan sebagai pemimpin negara di Vatikan.

Periode kegelapan atau yang biasa disebut dengan *The Dark Age* di Eropa pun merupakan sebuah zaman dimana gereja memiliki pengaruh sangat besar bagi pemerintahan negara. Keputusan-keputusan penting dan monopoli dilakukan oleh dewan gereja. Posisi gereja sangat tinggi pada masa itu, mendudukkan pemuka agama di posisi penting pula.

Indonesia merupakan negara yang mewajibkan masyarakatnya memeluk satu agama. Dengan itu kaitannya maka peran tokoh agama sangat penting pula dalam kehidupan masyarakat. Khususnya Kyai atau Ustaz mengingat Indonesia adalah negara dengan agama islam yang dominan. Dalam sejarah Indonesia, dikenal juga organisasi-organisasi berbasis agama islam yang memiliki pengaruh pada perubahan bangsa ini, seperti Masyumi, Muhammadiyah, dan NU.

Sejarah panjang bangsa Indonesia menunjukkan bahwa peran tokoh agama efektif untuk menggerakkan masyarakat. Seperti saat masa perjuangan awal penjajahan Belanda di Indonesia. Dalam buku *Peranan Tokoh Agama dalam Perjuangan Kemerdekaan 1945-1950* (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI, 1997) ditulis kekuatan masyarakat dapat efektif bila dapat dimobilisasi oleh ulama. Sebab Ulama dipandang sebagai orang-orang saleh yang memiliki ilmu tinggi, juga sebagai pemimpin dan panglima perang.

Para tokoh agama juga memiliki peran besar dalam membangun Indonesia di awal masa kemerdekaan, Seperti Kyai Haji Agus Salim yang merupakan seorang diplomat dan Menteri Luar Negeri Indonesia pada 1947-1949 dan Kyai Haji Hasyim Asy'ari pendiri NU dan seorang pejuang kemerdekaan. Dan masih banyak lagi tokoh agama yang juga merupakan pemimpin bangsa Indonesia,

Peran pemuka agama dalam film horor Indonesia, terutama di tahun 1980 an adalah sebagai *deus ex machina*. Yaitu sebagai sosok yang dapat mengatasi kejahatan di akhir film (Van Heeren, 2007, h. 214). Peran ini bukanlah tanpa alasan dimunculkan, tetapi merupakan pengaruh dari kode etik produksi film yang dibentuk oleh Dewan Film Nasional yang bekerja dibawah Kementrian Informasi. Kode etik produksi film diatas disusun sebagai hasil dari seminar di Jakarta pada tahun 1981, yang menghadirkan para pembuat film (Budiman, 2009, h. 80). Ada delapan komisi yang dibentuk dalam seminar tersebut, salah satunya ialah komisi 'film dalam hubungannya [dengan] ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa' (Van Heeren, 2007, h. 214).

1.5.5 *Grammar of The Film*

Menganalisis sebuah film, perlu kiranya untuk mengerti mengenai Grammar of the Film. Grammar of the Film atau dalam bahasa Indonesia merupakan tata bahasa film merupakan seperangkat hal yang disematkan dalam film itu sendiri. Disamping itu Grammar of the Film juga dapat disebut sebagai sistem penanda film, Thompson dan Bowen (2009), sistem penanda dalam film meliputi gambar, pencahayaan, *shot* dan sudut pengambilan kamera, suara atau *scoring* dan musik, lalu kemudian *mise-en-scene*.

Mise-en-scene merupakan sebuah istilah yang berasal dari Perancis. Istilah ini dalam Bahasa Inggris yang berarti "*The fact of putting into the scene*" atau sebuah fakta yang diletakkan dalam sebuah adegan film. Bordwell dan Thompson (1986, h. 119) menyebutkan bahwa istilah ini pertama kalinya digunakan untuk pertunjukan panggung. Lalu film scholar juga menggunakan istilah ini untuk film.

Mise-en-scene sendiri terdiri dari beberapa aspek yang diambil dari teater, yaitu *setting, lighting, costume, dan behaviour*.

Mise-en-scene menurut Chandler (2007) mengacu pada komposisi visual dari tiap *shot* individual. *Mise-en-scene* seperti yang telah disebutkan diatas, mengandung aspek-aspek sendiri. Dari aspek-aspek itulah kemudian manusia yang memerankan suatu tokoh lalu didukung dengan seperangkat *mise-en-scene* akan menciptakan sebuah adegan.

Mise-en-scene sendiri digunakan dalam film untuk menunjukkan aspek realitas dalam film. Salah satu contoh kekuatan *mise en scene* ini seperti yang digunakan oleh George Melies, seorang sutradara film-film klasik abad 19 yang sangat terkenal akan teknik-tekniknya, ia menggunakan *mise-en-scene* untuk menciptakan sebuah dunia dalam film.

Selain *mise-en-scene*, *shot* dan *angle* kamera juga sangat menentukan terbentuknya pemaknaan film bagi penontonnya. Adapun *shot* dan *angle* dijelaskan oleh Thompson dan Bowen (2009) sebagai berikut:

- *Extreme Long Shot (XLS/ELS)*: untuk memberi gambaran mengenai lokasi dan waktu cerita.
- *Very Long Shot (VLS)*: hampir mirip dengan XLS, VLS lebih memungkinkan seorang tokoh untuk terlihat dari kejauhan.
- *Medium Long Shot (MLS)*: hampir mirip dengan VLS, MLS memungkinkan penonton untuk melihat lebih banyak detail dari figur tokoh, seperti misalnya jenis kelamin atau pakaian yang dikenakan.
- *Long Shot (LS)*: untuk memperlihatkan kepada penonton hubungan suatu objek dengan objek yang lain, seperti ekspresi tokoh, atau atribut apa saja yang ia kenakan.
- *Medium Shot (MS)*: hampir mirip dengan LS, MS memungkinkan penonton untuk dapat melihat atribut tokoh

lebih jelas. Shot ini juga dikatakan akan memberikan rasa nyaman bagi penonton karena diambil seperti bagaimana cara kerja mata manusia memandang.

- *Medium Close-Up (MCU)*: Untuk mengambil ekspresi dan gerakan wajah tokoh dengan lebih mendetail.
- *Close-Up (CU)*: untuk pengambilan shot yang lebih detail dari MCU. Dan kesan bahwa penonton dipaksa untuk menyaksikan gambar tersebut.
- *Big Close-Up (BCU)*: untuk menekankan emosi yang dirasakan tokoh
- *Extreme Close-up (XCU/ECU)*: untuk mengambil gambar yang sangat dekat. Seperti hanya mata sang tokoh.

Selain shot-shot diatas, hal yang juga perlu diperhatikan dalam menonton sebuah film yaitu pencahayaan. Pencahayaan yang berbeda bisa jadi menimbulkan kesan yang berbeda pula. Seperti misalnya dalam film horor, pencahayaan akan digunakan dengan minim, tetapi bukan berarti tidak ada pencahayaan. Pencahayaan yang minim ini digunakan untuk menimbulkan kesan ngeri dan tegang.

1.5.6 Analisis Semiotika

Semiotika atau semiologi dalam Ilmu Komunikasi merupakan sebuah studi yang memiliki inti simbol atau tanda. Semiotika atau semiologi menurut Sobur (2003, h. 13) keduanya kurang lebih dapat saling menggantikan karena sama-sama digunakan untuk mengacu kepada ilmu tentang tanda. Menurut Saussure dalam Budiman (1999) semiologi merupakan sebuah ilmu yang mengkaji kehidupan tanda-tanda di tengah masyarakat. Sedangkan Pierce dalam Sobur (2003) merujuk semiotika kepada doktrin formal tentang tanda-tanda.

Dasar dari semiotika adalah konsep tentang tanda-tanda. Tata bahasa dan sistem komunikasi yang tersusun oleh tanda, melainkan dunia itu sendiri (Sobur, 2003, h. 13). Menurut John Fiske (1990), semiologi memiliki tiga bidang studi utama. (1) tanda itu sendiri; (2) kode atau sistem yang mengorganisasikan tanda; (3) kebudayaan atau tempat kode tanda bekerja.

Semiotika berasal dari bahasa Yunani, yaitu *semeion* yang berarti ‘tanda’ atau *seme*, yang berarti ‘penafsir tanda’. Semiotika berakar dari studi klasik dan skolastik atas seni logika, retorika dan etika (Kurniawan, 2001). Menurut Roland Barthes dalam Kurniawan (2001) semiologi pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*). Memaknai (*to signify*) dalam hal ini tidak dicampuradukkan dengan mengkomunikasikan (*to communicate*). Memaknai berarti bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, dalam hal ini objek-objek.

Semiotika pada awalnya merupakan sebuah ilmu yang dikembangkan untuk mempelajari linguistik. Ferdinand de Saussure dan Charles Sanders Pierce, tokoh besar dalam semiotika merupakan ahli linguistik. Keduanya merujuk pada penggunaan tanda dalam bahasa, yang dimaksudkan untuk mengkaji makna yang terkandung dalam bahasa. Saussure fokus pada struktur yang menyusun sebuah bahasa daripada penggunaannya. Dari sinilah kemudian Saussure juga dikenal pula sebagai salah satu filsuf strukturalis (Prasetya, 2019, h. 5).

Filsuf-filsuf yang mempelajari dan mengembangkan semiotika sendiri memiliki pemikirannya masing-masing. Seperti Saussure yang fokus pada struktur bahasa atau Barthes dengan mitos dalam tanda. Terlepas dari perbedaan pemikiran atau kajiannya, para filsuf ini masih didasari bahwa semiotika merupakan sebuah ilmu mengenai pemaknaan.

Melakukan pemaknaan atau interpretasi tanda pun memerlukan kultur budaya. Maka dari itu, semiotika memasukkan unsur budaya dalam kajiannya. Semiotika kemudian dimasukkan dalam ranah ilmu budaya atau *cultural studies*. Budaya menjadi salah satu faktor penting dalam konstruksi pesan dalam tanda.

Maka ketika konstruksi makna ini terbentuk, akhirnya akan menjadi dasar dari ideologi dalam suatu tanda (Prasetya, 2019, h. 5).

Seperti yang telah disinggung diatas, semiotika termasuk dalam ranah *cultural studies*. Maka dari itu semiotika tentunya berlandaskan budaya dalam pembentukan makna. Kriyantono dalam Prasetya (2019, h. 5) menyebutkan semiotik mempelajari sistem-sistem, aturan-aturan, konvensi-konvensi yang memungkinkan tanda-tanda tersebut mempunyai arti.

Semiotika atau dalam istilah Barthes, semiologi, pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*). (Sobur dalam Prasetya, 2019, h. 7). Dari pernyataan disamping jelas bahwa semiotika mempelajari makna dalam tanda. Maka dari itu keberadaan nilai, norma, atau aturan dalam masyarakat tidak dapat begitu saja dikesampingkan. Hal ini juga dipahami bahwa tanda tidak bisa berdiri sendiri.

Semiotika kini telah berkembang menjadi salah satu kajian yang sangat populer. Dari yang pada awalnya untuk menganalisis tanda dalam teks tertulis yang sangat terstruktur, hingga kini berkembang untuk menganalisis film maupun pertunjukan lain. Analisis semiotika dalam film salah satunya adalah mengenai pemaknaan karakter dalam film. Dimana karakter-karakter ini dipandang sebagai sebuah teks yang dapat diinterpretasikan.

Penelitian ini akan menggunakan model semiotika milik Ferdinand de Saussure. Tokoh ini terkenal dengan model semiotika *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda). Berikut merupakan model analisis semiotika Saussure:

Seperti yang terlihat dalam gambar diatas, tanda dibagi menjadi dua. Yaitu *signifier* atau penanda dan *signified* atau petanda. Penanda sendiri mewakili apa yang kita lihat atau dengar. Lalu petanda merupakan sebuah konsep yang muncul dalam pikiran manusia ketika melihat atau mendengar penanda. Selanjutnya, model analisis Saussure ini pula memiliki dasar level denotasi dan konotasi. Level denotasi adalah petanda pertama dalam proses signifikansi, dan level konotasi merupakan petanda kedua. Jika level denotasi dan konotasi ini diterapkan dalam

film, maka unsur-unsur film semisal shot, angle, suara maupun dialog dapat digunakan sebagai denotasi. Lalu untuk konotasi dapat dilihat berdasarkan interpretasi personal individu. Hal ini dapat dipengaruhi oleh pengalaman (*frame of reference* dan *frame of experience*). Unsur-unsur dalam film dapat mempengaruhi interpretasi penonton dan akan menghasilkan makna yang berbeda-beda.

Semiotika dapat pula disebut sebagai ilmu bagaimana sebuah tanda digunakan untuk mengartikulasikan sebuah peristiwa. Jika dalam media massa, semiotika dapat berfungsi untuk melihat maksud atau arti sebuah teks atau naskah narasi. Maka dapat disederhanakan bahwa semiotika merupakan sebuah studi tentang tanda.

Semiotika Roland Barthes sendiri diturunkan dari semiotika Ferdinand de Saussure. Senada dengan Saussure, Barthes meyakini hubungan penanda dan petanda tidak terbentuk secara alami, melainkan arbitrer. Vera (2014, h. 27) Bila Saussure hanya menekankan pada penandaan dalam tataran denotatif, maka Roland Barthes menyempurnakan dengan mengembangkan sistem penandaan pada tingkat konotatif. Barthes juga melihat aspek lain dari penandaan yaitu ‘mitos’ yang menandai suatu masyarakat. Mitos adalah ketika aspek konotasi tersebut menjadi pemikiran populer di masyarakat (Prasetya, 2019, h. 14). Mitos juga merupakan bentuk dari ideologi maupun kebudayaan yang berkembang dalam suatu masyarakat. Adapun model semiotik Barthes sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Model Semiotika Roland Barthes

1. <i>Signifier</i> (Penanda)	2. <i>Signified</i> (Petanda)	
3. <i>Denotative sign</i> (Tanda Denotatif) <i>First System</i>		
I. <i>Connotative Signifier</i> (Penanda Konotatif)	II. <i>Connotative Signified</i> (Petanda Konotatif)	
III. <i>Connotative sign</i> (Tanda Konotatif) <i>Second System</i>		

(Sumber: Fiske dalam Prasetya. 2019. Analisis Semiotika Film dan Komunikasi, h. 12)

Gambar diatas menjelaskan bahwa pada tahap pertama merupakan denotasi yang berupa penanda dan petanda dalam artian yang sebenarnya dari tanda. Sedangkan tataran kedua digunakan istilah konotasi yaitu makna yang subjektif atau paling tidak intersubjektif, yang berhubungan dengan isi, tanda bekerja melalui mitos. Mitos merupakan lapisan petanda dan makna yang paling dalam (Vera, 2014, h. 30)

Barthes dalam Vera (2014) membagi ciri-ciri menjadi tiga yaitu:

- a. Deformatif: Barthes menerjemahkan *signifier* dan *signified* Saussure menjadi form dan concept. Lalu ia juga menambahkan signification yang merupakan hubungan dari kedua unsur tersebut. Signification inilah yang menjadi

mitos yang mendistorsi makna sehingga tidak lagi mengacu pada realita yang sebenarnya.

- b. Intensional: Mitos merupakan sebuah wacana yang disajikan secara intensional. Sejarah atau historis merupakan akar dari mitos. Pembaca yang harus menemukan mitos tersebut.
- c. Motivasi: Makna mitos tidak arbitrer, selalu ada motivasi dan analogi. Penafsir dapat menyeleksi motivasi dari beberapa kemungkinan motivasi. Mitos bermain atas analogi antara makna dan bentuk. Analogi ini bukan sesuatu yang alami, tetapi bersifat historis (Barthes dalam Vera, 2014, h. 29).

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode penelitian analisis teks semiotik *Two Order of Significations* Roland Barthes, untuk menjelaskan bagaimana peran seorang pemuka atau pemimpin keagamaan dalam sebuah film horor digambarkan melalui tanda-tanda dan simbol visualisasi film. Dan dalam hal ini akan menggunakan dua film horor dari era yang berbeda yaitu *Pengabdi Setan* (1980) dan *Pengabdi Setan* (2017).

1.6.2 Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah film genre horor yaitu *Pengabdi Setan* (1980) karya Sisworo Gautama Putra dan *Pengabdi Setan* (2017) karya Joko Anwar. Film dalam penelitian ini merupakan sebuah teks, maksudnya teks tidak hanya sebuah bentuk verbal yang ditulis tetapi juga segala bentuk bahasa yang dibentuk oleh tanda dan lambang. Rose (dalam Ida, 2014) menyebutkan selain itu, jika melihat pada semiologi, makna dibentuk oleh tanda yang menjadi unit paling dasar teks dan menjadi yang paling fundamental dalam semiologi.

Kedua versi film *Pengabdi Setan* dipilih karena peneliti ingin melihat bagaimana makna yang terkandung dalam tokoh pemuka agama yang digambarkan sangat berbeda.

1.6.3 Unit Analisis

Unit analisis penelitian ini adalah teks yang terdapat dalam cuplikan film *Pengabdi Setan* (1980) dan *Pengabdi Setan* (2017). Teks sendiri dapat diartikan sebagai kumpulan tanda atau kombinasi tanda-tanda. Kombinasi tanda-tanda ini kemudian akan membentuk atau menghasilkan ekspresi bermakna. Tanda-tanda dalam teks yang dimaksud dalam penelitian ini adalah *scene*. *Scene* yang telah dipilih kemudian dikaitkan dengan kultur budaya sosial tertentu. Adapun elemen yang akan digunakan dalam penelitian ini antara lain gambar adegan yang didalamnya meliputi penampilan fisik, *costume/wardrobe*, ekspresi visual, *setting* dan *shot* pengambilan gambar, lalu hubungan dan dialog tokoh pemuka agama dengan tokoh lainnya.

1.6.4 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan menonton *Pengabdi Setan* (1980) dan (2017). Selama kegiatan menonton berlangsung, peneliti akan memilih data-data dalam teks yang menunjukkan kemunculan tokoh pemuka agama dan yang berkaitan dengan tokoh yang selanjutnya diidentifikasi sebagai data primer.

Data-data tersebut kemudian diolah dengan *screen capture* atau mengambil potongan adegan dengan tangkapan layar yang memuat makna, yang menjelaskan peran tokoh pemuka agama.

Selain data primer yang berasal dari objek itu sendiri, peneliti juga akan mengumpulkan data-data sekunder yang didapatkan dari buku, jurnal, internet, dan sumber lainnya seperti penelitian dan kajian mengenai perfilman terbitan media massa atau institusi pendidikan lain.

1.6.5 Teknik Analisis

Dalam penelitian ini analisis data dilakukan dengan menonton film *Pengabdi Setan* (1980) dan *Pengabdi Setan* (2017), kemudian menarasikan dengan teks dan melakukan analisa terhadap scene yang berisi atau menyinggung peran tokoh pemuka agama. Lalu tahap selanjutnya peneliti akan melakukan analisis menggunakan semiotik Roland Barthes. *Scene-scene* tersebut dalam metode semiotika Roland Barthes akan dilihat secara denotasi dalam tataran pertama, yaitu dengan melihat secara literal tanda-tanda dalam film dengan realitas secara eksplisit (makna sebenarnya). Selanjutnya scene akan dilihat secara konotasi dengan menghubungkan tanda-tanda dalam scene sesuai dengan pengetahuan kultur peneliti. Sehingga kemudian dapat dijelaskan mitos yang terkandung dalam scene. Tanda-tanda ini juga akan dijelaskan dengan membandingkan dengan realitas dunia nyata sesuai kultur Indonesia. Adapun dua tahap analisis dijelaskan sebagai berikut:

- a. Deskripsi makna denotatif: makna dari tanda sebenarnya, yaitu dijelaskan secara literal dan nyata. Disini scene akan dijelaskan sesuai dengan apa yang terlihat secara eksplisit.
- b. Deskripsi makna konotatif: Dengan keaktifan dan pengetahuan kultural penonton akan memaknai tanda.

Kemudian elemen penting lainnya dalam penelitian ini antara lain:

- a. Penanda denotatif
- b. Petanda Denotatif
- c. Tanda Denotatif
- d. Penanda Konotatif
- e. Petanda Konotatif
- f. Tanda Konotatif