

**REPRESENTASI IRASIONAL TAHAYUL
DALAM FILM NINA BOBO
KARYA JOSE POERNOMO**

SKRIPSI

Oleh:
DADANG ADRIANSYAH
NPM 1303110075

**Program Studi Ilmu Komunikasi
Konsentrasi Penyiaran**



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2017**

**REPRESENTASI IRASIONAL TAHAYUL
DALAM FILM NINA BOBO
KARYA JOSE POERNOMO**

**DADANG ADRIANSYAH
1303110072**

ABSTRAK

Film merupakan salah satu media yang sangat berpengaruh di masyarakat lewat film masyarakat dapat melihat realitas yang sedang berkembang. Bagi pembuat film (*sineas*), film dapat dijadikan penyampaian pesan moral maupun sosial. Akan tetapi, umumnya sebuah film dapat mencakup berbagai pesan, baik itu pesan pendidikan, hiburan dan informasi. Pesan dalam film adalah menggunakan mekanisme lambang-lambang yang ada pada pikiran manusia berupa isi pesan, suara, perkataan, percakapan dan sebagainya. Penelitian ini menggambarkan bagaimana representasi irasional tahayul dalam film Nina Bobo karya Jose Poernomo. Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan menggunakan metode semiotika Charles Sanders Peirce yang melihat *pada Representament/ sign, Object, Interpretant*, sedangkan penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan semiotika. Teknik pengumpulan data melalui observasi atau pengamatan secara menyeluruh pada objek penelitian yaitu dengan menonton film untuk mendapatkan unsur tanda yang menggambarkan irasional tahayul. Film “Nina Bobo” merupakan salah satu film horor yang bercerita tentang satu keluarga yang di usik oleh makhluk halus setelah menyanyikan lagu. Hasil penelitian menunjukkan representasi irasional tahayul dari berbagai aspek dan sudut pandang. Berdasarkan hasil penelitian, bahwa penggambaran irasional tahayul dalam film dapat dilihat 27 *scene* yang telah peneliti rangkum yang menggambarkan irasionalitas tahayul yang berkembang ditengah masyarakat Indonesia..

Kata kunci : Film, Semiotika, Representasi, Irasional Tahayul.

KATA PENGANTAR



Puji dan puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena atas rahmat, hidayah, dan inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan batas waktu yang telah ditentukan. Tak lupa pula, penulis kirimkan salam dan salawat kepada junjungan kita semua, Rasulullah Muhammad SAW, keluarga, dan seluruh sahabatnya.

Dalam penulisan skripsi ini, Penulis telah banyak mendapat bimbingan, bantuan, serta dukungan dari banyak pihak. Terutama ibu saya yang saya cintai dan sayangi, **Murni Ningsih** yang telah memberikan dukungan semangat, motifasi dan Do'a nya sehingga penulis memiliki tujuan yang jelas menyelesaikan pendidikan ini. Terimakasih pula untuk kakak dan abang **Dian Aldianingsih Amd** dan, **Dani Rahmadsyah**, yang selalu mengingatkan dan memberi semangat untuk menyelesaikan perkuliahan tepat waktu.

Dalam kesempatan ini, peneliti banyak menerima bantuan dan bimbingan yang sangat berharga dari segala pihak. Untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. **Bapak Dr. Agussani, M.AP** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. **Bapak Drs. Tasrif Syam, M.Si** selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

3. **Ibu Nurhasanah Nasution, S.Sos, M.I.Kom** selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. **Bapak Lutfi Basit, S.Sos, M.Ikom** selaku Pembimbing 1 yang telah banyak membantu memberikan masukan serta bimbingan dalam penyelesaian skripsi ini.
5. **Bapak Abrar Adhani, S.Sos, M.Ikom** selaku Pembimbing II yang juga telah banyak membantu memberikan saran, bimbingan dan semangat.
6. **Bapak Abrar Adhani, S.Sos, M.Ikom** selaku pembimbing akademik semasa perkuliahan yang selalu memberikan bimbingan, saran dan penyemangat dalam menempuh pendidikan akademik di kampus.
7. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen dan Pegawai Biro Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. Terima kasih kepada Bg Usrizal (dadong), Bg Andika Bakti, Kak Elverina Hidayat, Bg Rizal, Bg Hendrik, dari Metro Tv Biro Medan. Atas Arahan yang kalian berikan selama magang sangat bermanfaat.
9. Wirta Rizky Ariani, dan Ahsanul Hikmah Teman sekaligus sahabat dari masa masuk kuliah hingga kini. Semoga persilaturahmi kita tetap terjaga dan semoga sukses selalu demi mengejar akhirat dan duniawi.
10. Terima kasih pada Bg Prayogi, Mhd Rudi Siswandi, Didi ardika, Dian Arif Muliadi, Yudha Fachri Azhari yang senantiasa mengajarkan hal-

hal betapa kerasnya kehidupan di kota metropolitan agar tetap dapat terjaga dari rasa lapar diperut.

11. Bg Fikry (afdal), Indra syahputra, Yudha Afriwan, Doni (bd), Bg Ridoh terima kasih atas kerja samanya, dan motifasi. Semoga persilaturamihan kita tidak pernah terputus.
12. Naufal, TeCe, arya, Uga, Nugik yang selalu saling mengingatkan dan mensupport untuk mengerjakan skripsi dan selesai pada waktunya.
13. Anggota anak IKO D-sore Broadcast yang tidak bias saya sebutkan satu persatu semoga kita sukses selalu dan semoga kelak kita dapat berkumpul dengan anak anak kita.

Penulis menyadari berbagai kelemahan dan kekurangan dalam penelitian ini, untuk itu diharapkan saran dan kritik untuk perbaikan atas kekurangan dalam penelitian ini. Demikian sebagai kata pengantar, mudah-mudahan penelitian ini bermanfaat menambah wawasan ilmu pengetahuan bagi semua pihak. Mohon maaf segala kekurangan, penulis ucapkan Terima Kasih.

Medan, 2017

Penulis

DADANG ADRIANSYAH

NPM : 1303110075

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Pembatasan Masalah	4
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian	5
E. Sistematika penulisan.....	5
BAB II.....	8
URAIAN TEORITIS	8
A. Komunikasi Dan Komunikasi Massa.....	8
1. Komunikasi.....	8
2. Komunikasi Massa	9
B. Representasi	12
C. Irasionalitas Tahayul	17
D. Semiotika.....	20
1. Pengertian Semiotika.....	20
2. Semiotika Charles Sanders Peirce	24
3. Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce	24
E. Jenis-jenis Film	25
1. Karakteristik Film.....	29
2. Unsur-unsur Film.....	30
BAB III.....	32
METODE PENELITIAN.....	32
A. Jenis Penelitian.....	32

B. Kerangka Konsep	33
C. Defenisi Konsep	33
D. Kategorisasi	35
E. Teknik Pengumpulan Data	36
F. Teknik Analisis Data	37
G. Deskripsi Lokasi Penelitian	37
1. Profil Singkat Rumah Produksi	37
2. Profil Singkat Sutradara	40
3. Logo Perusahaan	41
4. Dekripsi Film (Crew&Cast)	41
BAB IV	42
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	42
A. Hasil Penelitian	42
1. Sinopsis	42
2. Karakter Pemain	43
B. Analisis Scene Irasional Dalam Film Nina Bobo	44
C. Pembahasan	60
BAB V	62
KESIMPULAN DAN SARAN	62
A. Kesimpulan	62
B. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Analisis Semiotika Charles Sanders Pierce.....	25
Gambar 3.1 Kerangka Konsep	33
Gambar 3.2 Logo Rumah Produksi.....	41
Gambar 4.1	44
Gambar 4.2.....	45
Gambar 4.3.....	45
Gambar 4.4.....	46
Gambar 4.5.....	47
Gambar 4.6.....	47
Gambar 4.7.....	48
Gambar 4.8.....	48
Gambar 4.9.....	49
Gambar 4.10.....	49
Gambar 4.11.....	50
Gambar 4.12.....	51
Gambar 4.13.....	51
Gambar 4.14.....	52
Gambar 4.15.....	53
Gambar 4.16.....	53
Gambar 4.17.....	54
Gambar 4.18.....	54
Gambar 4.19.....	55
Gambar 4.20.....	55
Gambar 4.21.....	56
Gambar 4.22.....	57
Gambar 4.23.....	57
Gambar 4.24.....	58
Gambar 4.25.....	58

Gambar 4.26.....	59
Gambar 4.27.....	60

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kategorisasi.....	35
-----------------------------	----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Film merupakan salah satu media yang sangat berpengaruh di masyarakat lewat film masyarakat dapat melihat realitas yang sedang berkembang. Bagi pembuat film (*sineas*), film dapat dijadikan penyampaian pesan moral maupun sosial. Film mengalami perkembangan seiring perkembangan teknologi yang mendukung dari film hitam putih sampai film yang berwarna dan bersuara. Peralatan produksi film juga mengalami perubahan dari waktu ke waktu, sehingga sampai sekarang tetap mampu menjadikan film sebagai tontonan menarik khalayak luas.

Dari aspek komunikasi, film merupakan salah satu penyampaian pesan yang efektif, film banyak memiliki keunggulan dengan media lainnya. Salah satunya adalah film mampu memadukan *audio* dan *visual*. Saat ini film dikelola menjadi suatu komoditi yang kompleks dalamnya, dari produser, pemain hingga seperangkat kesenian lain yang sangat mendukung seperti musik, seni rupa, teater, dan seni rupa. Semua unsur tersebut terkumpul menjadi komunikator dan bertindak sebagai agen transformasi budaya.

Adapun pesan - pesan komunikasi terwujud dalam citra dan misi yang di bawa film tersebut serta terangkum dalam bentuk drama, *action*, komedi dan *horror*. *Genre-genre* film inilah yang dikemas oleh seorang sutradara sesuai dengan gaya masing – masing. Ada yang bertujuan sekedar menghibur, member penerangan, atau mungkin kedua-duanya. Film dapat dibagi menjadi 4 yaitu

film Dokumenter, Film Cerita Pendek , Film Cerita Panjang, dan Film-film jenis lainnya seperti Profil Perusahaan.

Secara umum film bertujuan untuk menggugah perasaan penonton untuk memaknai pesan yang disampaikan sehingga secara langsung maupun tidak langsung film tersebut akan berdampak pada psikologi penontonnya. Misalnya dalam film horror, yang akan memberikan pengaruh secara psikis bagi penontonnya sehingga membuatnya merasa takut, atau film komedi yang akan memberikan pengaruh psikis yang mampu membuatnya tertawa dalam kebahagiaan.

Film senantiasa terinspirasi dari kehidupan social masyarakat dari sudut geografis maupun demografi dan kearifan lokalnya. System budaya, moral, etika, kehidupan politik kenegaraan dan bahkan agama turut menjadi inspirasi pesan yang diaktualisasikan dalam layar perfilman Indonesia. Meskipun tidak semua film dari kisah kehidupan nyata, akan tetapi cerita yang dituangkan tidak pernah jauh dari gambaran kehidupan sebenarnya yang dibuat seakan-akan nyata.

Film horror juga tumbuh jadi bisnis yang penting. Saat ini saja, yakni pada 2-3 tahun terakhir, industry film Indonesia banyak di dominasi oleh film horror. Film-film terlaris di Indonesia dari tahun 2001 hingga kini banyak ditempati oleh film horror, di samping film cinta remaja yang telah sukses besar *Ada Apa Dengan Cinta?* (2001, Rudi Soedjarwo). Film *Jalangkung* (2001, Jose Poernomo dan Rizal Mantovani), tercatat meraup penonton hingga 748.003 di Jabotabek saja, sejak oktober 2001 hingga januari 2002.

Mistik semi sains yaitu film-film mistik yang berhubungan dengan fiksi ilmiah. Tayangan ini mengenai berbagai macam bentuk misteri yang ada hubungan dengan ilmiah walaupun sebenarnya tidak rasional namun secara ilmiah kemungkinan mengandung kebenaran. Mistik-fiksi yaitu film mistik hiburan yang tidak masuk akal bersifat fiksi atau hanya sebuah fiksi yang difilmkan untuk menciptakan dan menyajikan misteri, suasana mencekam, dan kengerian kepada penontonnya.

Seperti cerita dalam film NINA BOBO KARYA JOSE POERNOMO yang menceritakan tentang seorang anak mengalami gangguan mental karena seluruh keluarganya mati di rumah. Ia yakin kalau keluarganya dibunuh oleh setan. 5 tahun kemudian seorang dokter bermaksud melakukan terapi dengan membawa anak itu kembali ke rumahnya. Nina Bobo adalah film horor Indonesia yang dirilis pada 20 Maret 2014 dan dibintangi oleh Revalina S. Temat dan merupakan film horror pertama setelah Pocong 2. NINA BOBO diangkat dari kisah lagu Nina Bobo. Lagu yang sering dinyanyikan para orang tua sebagai lagu pengantar tidur,

Peneliti menemukan unsur irasional tahayul pada film tersebut, karena didalam film menceritakan tentang kematian satu keluarganya dibunuh oleh setan. dan sebuah lagu Nina Bobo yang di yakini dapat menghidupkan segala sesuatu yang ada didalam rumah tersebut. Dampak disini sangat berpengaruh kepada anak-anak dan remaja, karena target penonton kisaran umur dibawah 18 tahun. Kelompok anak-anak dan remaja memiliki kecenderungan untuk mengetahui banyak hal, karena memang mereka dalam tahap perkembangan

kognisi yang luar biasa. Kelompok anak-anak dan remaja pada umum lebih gampang dipengaruhi oleh hal-hal yang berada di luar mereka. Mereka dapat dengan cepat menyerap hal-hal yang di luar tanpa filter yang baik. Karena dalam sudut pandang psikologi, dalam rentang kelompok anak-anak dan remaja belum dapat membedakan dengan baik antara hal yang dilakukan dengan konsekuensi-konsekuensi logisnya.

Maka dari itu peneliti ingin meneliti Film NINA BOBO KARYA JOSE POERNOMO khusus meneliti pemaknaan irasional tahayul yang terkandung dalam film tersebut dengan mengangkat judul penelitian: REPRESENTASI IRASIONALITAS TAHAYUL DALAM FILM NINA BOBO KARYA JOSE POERNOMO.

B. Pembatasan Masalah

Dengan maksud agar permasalahan yang akan diteliti menjadi jelas, terarah dan tidak terlalu luas sehingga dapat dihindari adanya salah pengertian atau kesalahpahaman tentang masalah penelitian. Oleh karena itu masalah terbatas untuk mencari irasional tahayul yang ada di Indonesia dan terkandung dalam film Nina Bobo.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka penulis merumuskan permasalahan dari penelitian yaitu: apa irasionalitas tahayul yang terkandung dalam film Nina Bobo Karya Jose Poernomo ?

D. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui isi irasionalitas tahayul yang terkandung dalam film Nina Bobo Karya Jose Poernomo.

Manfaat yang di harapkan dari hasil penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

1. Secara akademis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk meningkatkan potensi peneliti di kalangan FISIP UMSU (Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara).
2. Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan menambah ilmu pengetahuan peneliti khususnya dalam bidang penyiaran.
3. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat gambaran tentang irasionalitas tahayul yang terkandung dalam film Nina Bobo karya Jose Poernomo. Agar tidak terhanyut dalam issi irasionalitas tahayul, tapi harus lebih siap dan berwaspada untuk mengantisipasi hal-hal berbahaya yang mungkin bisa terjadi dalam kehidupan nyata.

E. Sistematika penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari beberapa sub-bab dengan uraian masing masing dengan substansi sebagai berikut:

1. Latar Belakang Masalah
2. Rumusan Masalah

3. Pembatasan Masalah
4. Tujuan Penelitian
5. Manfaat penelitian
6. Sistematika Penulisan

BAB II : URAIAN TEORITIS

Bab ini menjelaskan teori yang relevan dengan masalah yang diteliti. Pada bab ini pula dimungkinkan mengajukan lebih dari satu teori atau data sekunder/tertier untuk membahas permasalahan yang menjadi topik skripsi, sepanjang teori-teori data sekunder/tertier itu berkaitan.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini mengungkapkan rancangan penelitian, prosedur penelitian, sampel, unit analisis, narasumber penelitian, teknik pengumpulan dan analisis data, dan metode ujinya. Adapun sistematika untuk bab ini sebagai berikut:

1. Jenis Penelitian
2. Kerangka Konsep
3. Definisi Konsep
4. Kategorisasi
5. Informan atau Narasumber
6. Teknik Pengumpulan Data
7. Teknik Analisis Data
8. Lokasi dan Waktu penelitian
9. Deskripsi Lokasi Penelitian

BAB IV : HASIL PENELITIAN dan PEMBAHASAN

Bab ini menguakikan tentang:

a. Hasil Penelitian

Hasil penelitian adalah bagian yang menyajikan hasil dari penelitian dalam bentuk data. Selain dengan uraian, data penelitian dapat juga disajikan sebagai ilustrasi (gambar, foto, diagram, grafik, tabel, dll). Dalam menyajikan tabel atau grafik tersebut sehingga pembaca dapat memahaminya tanpa haus mengacu teks/naskah.

b. Pembahasan

Pembahasan berarti membandingkan hasil yang diperoleh dengan data pengetahuan (hasil riset orang lain) yang sudah dipublikasikan, kemudian menjelaskan implikasi data yang diperoleh bagi ilmu pengetahuan atau pemanfaatannya.

Dalam pembahasan ini diutarakan pula kelemahan dan keterbatasan penelitian. Kesalahan umum dalam membahas hasil penelitian adalah menyajikan data hasil penelitian sebagai tabel dan grafik.

BAB V : PENUTUP

Bab ini terdiri dari:

a. Simpulan

Simpulan merupakan kristalisasi hasil analisis dan interpretasi. Simpulan ini terlebih dahulu dibahas dalam bagian pembahasan sehingga apa yang dikemukakan dalam bagian simpulan tidak merupakan pernyataan yang muncul secara tiba tiba.

b. Saran

Merupakan pernyataan yang muncul tiba tiba akan tetapi merupakan kelanjutan dari simpulan, berupa anjuran yang dapat menyangkut aspek operasional, kebijakan, ataupun konsep.

BAB II

URAIAN TEORITIS

A. Komunikasi Dan Komunikasi Massa

1. Komunikasi

Kata komunikasi atau *communication* dalam bahasa Inggris berasal dari bahasa latin *communis* yang berarti “sama”, *communico, communication*, atau *communicare* yang berarti “membuat sama”(take make common). Istilah pertama (*communis*) paling sering disebut sebagai asal kata komunikasi, yang merupakan akar dari kata-kata Latin lainnya yang mirip (Mulyana, 2010: 46)

Pakar komunikasi lain, Joseph A Devito mengemukakan komunikasi sebagai transaksi. Transaksi yang dimaksudkannya bahwa komunikasi merupakan suatu proses dimana komponen-komponennya saling terkait dan bahwa para komunikatornya beraksi dan bereaksi sebagai suatu kesatuan dan keseluruhan. Dalam setiap proses transaksi, setiap elemen berkaitan secara integral dengan elemen lain (Suprpto, 2006: 5)

2. Komunikasi Massa

Definisi komunikasi massa yang paling sederhana dikemukakan oleh Bittner dalam Rakhmat (2014:188), yakni: *mass communication is messages communicated through a mass medium to a large number of people*. Dari definisi tersebut dapat kita tinjau bahwa komunikasi massa haruslah menggunakan media massa. Jadi, sekalipun komunikasi itu disampaikan kepada khalayak yang banyak tetapi tidak menggunakan media massa, maka itu bukan komunikasi massa. Media komunikasi yang termasuk dalam media massa adalah: radio siaran dan televisi — keduanya dikenal sebagai media elektronik; surat kabar dan majalah — keduanya dikenal sebagai media cetak; serta media film. Film sebagai media komunikasi massa adalah film bioskop (Ardianto; Komala; dan Karlinah, 2007:3).

Kompleksnya komunikasi massa dikemukakan oleh Severin dan Tankard (Ardianto; Komala; dan Karlinah, 2007:5) sebagai berikut: “Komunikasi massa adalah sebagian keterampilan, sebagian seni dan sebagian ilmu. Ia adalah keterampilan dalam pengertian bahwa ia meliputi teknik-teknik fundamental tertentu yang dapat dipelajari seperti memfokuskan kamera televisi, mengoperasikan *tape recorder* atau mencatat ketika berwawancara. Ia adalah seni dalam pengertian bahwa ia meliputi tantangan-tantangan kreatif seperti menulis skrip untuk program televisi, mengembangkan tata letak yang estetis untuk iklan majalah atau menampilkan teras berita yang memikat bagi sebuah kisah berita. Ia adalah ilmu dalam pengertian bahwa ia meliputi prinsip-prinsip tertentu tentang bagaimana berlangsungnya komunikasi yang dapat dikembangkan dan dipergunakan untuk membuat berbagai hal menjadi lebih baik”.

Berdasarkan pemaparan akan pemahaman tentang komunikasi massa kini kita bisa melakukan tinjauan bagaimana film dapat dipandang sebagai bentuk komunikasi massa. Sebagai media massa, film digunakan tidak hanya sebagai media yang merefleksikan realitas namun juga bahkan membentuk realitas. Adapun salah satu pengertian film adalah menurut UU nomor 33 tahun 2009 tentang perfilman, yaitu film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan.

Pertama, film sebagai karya seni budaya. Disini secara estetikanya film termasuk benda seni. Menurut Sumardjo (2000:30), seni terwujud berdasarkan medium tertentu, baik suara (audio) ataupun gambar (visual) dan gabungan keduanya yang akan melahirkan bidang seni tertentu, seperti seni visual (seni rupa, seni patung), seni audio (seni musik), dan seni audio visual (seni teater, seni tari, dan seni film).

Film sebagai benda seni harus inderawi, harus dapat diindera oleh publik seni. Dan benda seni hanya dapat menampung kerja indera penglihat (visual) dan pendengar (audio), tetapi tidak indera pembau, peraba, dan perasa (Sumardjo, 2000:111). Konsep tentang seni atau estetik senantiasa berkaitan dengan pengetahuan dan kebaikan (kebajikan) dan merupakan seni yang paling menarik. Karena keindahan tertarik pada suatu karya sehingga keindahan adalah karya seni 'berada' dan bukan menjadi tujuan seni. Sebab tujuan seni selalu komunikasi yang efektif.

Film sebagai seni yang sangat kuat pengaruhnya, dapat memperkaya pengalaman hidup seseorang dan bisa menutupi segi-segi kehidupan lebih dalam. Film bisa dianggap sebagai pendidik yang baik. Selain itu, film selalui diwaspadai karena kemungkinan dampaknya yang buruk.

Pemahaman atas film sebagai bentuk seni ini pun diamini oleh JB Kristianto, selaku pengamat film di Indonesia dan terkenal dengan perannya sebagai kritikus film. Menurutnya, film ia maknai sebagai cerminan atau representasi kehidupan. Maka dari itu, film dapat pula menjadi media pembelajaran bagi khalayak (Kristanto, 2004:3).

Kedua, film sebagai media komunikasi massa. Pada bentuk pemahaman ini film dibuat berdasarkan rencana yang memperhatikan kaidah sinematografi karena bila berbicara tentang film maka mau tidak mau kita akan berbicara tentang fotografi karena pada perkembangannya film berasal dari kumpulan gambar bergerak. Pada tahun 1895, Robert Paul dari Inggris mendemonstrasikan kepada masyarakat di London mengenai kebolehan proyektor film yang membuat serangkaian gambar statis (still photos) disorot ke layar dan serta merta menjadi gambar hidup (moving images) diikuti pula oleh Alpha Thomas Edison di Atlanta AS yang memamerkan gambar hidup (vita-scope) tentang kenafan dan kekonyolan tingkah laku seseorang kepada pengunjung Pameran Kapas sementara itu Lumiere bersaudara mengadakan pertunjukan gambar hidup (cinematographe) dan membawanya keliling ke Londong pada Mei 1896. Itulah sejarah singkat awal mula film ada hingga saat ini (Tjasmadi, 2008).

B. Representasi

Representasi adalah menggunakan bahasa untuk mengungkapkan suatu hal yang memiliki arti. Representasi juga merupakan bagian yang penting dalam proses di mana sebuah arti dibentuk dan dibenturkan dengan budaya. Hal ini meliputi penggunaan bahasa, tanda–tanda, dan gambar yang mewakili untuk merepresentasikan suatu hal (Hall, 2002: 15).

Terdapat 3 pendekatan dalam representasi:

a. Reflective

Makna adalah pemikiran yang diletakkan pada obyek, orang ataupun even di dunia nyata dan fungsi bahasa seperti cermin untuk merefleksikan makna sesungguhnya yang telah ada.

b. Intentional

Bergantung pada pembicara atau pengarang yang menciptakan makna yang unik di dunia melalui bahasa.

c. Constructionis

"Things don't mean: we construct meaning, using representational system-concept and sign." Sesuatu yang tidak berarti kami membangun maksud, menggunakan representasi sistem konsep dan tanda (Hall, 2002:25).

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan representasi dengan pendekatan *Reflective* yaitu makna adalah pemikiran yang diletakkan pada obyek, orang ataupun even di dunia nyata dan fungsi bahasa seperti cermin untuk merefleksikan makna sesungguhnya yang telah ada.

Konsep merupakan representasi, yang memperbolehkan kita untuk berpikir. Tetapi kita belum selesai dengan sirkulasi representasi ini, karena manusia harus berbagi peta konseptual yang memiliki kesamaan, sehingga dapat memahami dunia melalui sistem klasifikasi yang sama di kepala kita.

Representasi dapat hadir dalam sebuah percakapan, tulisan, dan didalam sebuah media audio-visual. Representasi tidak hanya mengacu pada bagaimana cara identitas tersebut direpresentasikan dalam bentuk teks. Inti kajian representasi memokuskan kepada isu-isu yang dibentuk sehingga menjadi sesuatu yang kelihatan alami. Maka representasi itu dikatakan berhasil bila apa yang ditampilkan dimedia massa dipercayai oleh masyarakat sebagai sebuah normalisasi alami yang tidak perlu di pertanyakan kembali karena sudah dianggap sebuah kewajaran.

Bahasa merupakan medium perantara dalam memaknai sesuatu hal di dunia, memproduksi serta mengubah makna. Dalam tataran ini bahasa beroperasi sebagai sistem representasi. Melalui bahasa yang berupa simbol, tanda tertulis, lisan atau gambar. Manusia mengungkapkan pikiran, ide dan konsep tentang suatu hal. Makna sangat tergantung dari cara dalam merepresentasikannya. Representasi dapat dipahami sebagai sebuah gambaran yang tajam dan akurat. Stuart Hall berargumentasi bahwa representasi harus dipahami sebagai peran aktif dan kreatif dalam memaknai dunia.

Representasikan menunjukkan pada bagaimana seseorang, kelompok, gagasan, atau pendapat ditampilkan dalam pemberitaan, Representasi ini penting dalam:

a) Apakah seseorang, kelompok, seseorang, gagasan tersebut ditampilkan sebagai mana mestinya, 5 Irasionalitas Tahayul Pada media televisi irasionalitas bangsa ditunjukkan dengan jelas sekali. Irasionalitas justru diakui dan ditulari oleh mereka yang menyandang gelar akademik tinggi. Hal tersebut terkait dengan maraknya film-film berbau tahayul seperti yang dikutip dalam film Nina Bobo Karya Jose Poernomo. Film tersebut menceritakan kematian satu keluarga yg terbunuh oleh setan dan dilarangnya untuk menyanyikan lagu Nina Bobo dimalam hari, yang akan membangkitkan roh-roh yang ada dirumah tersebut. Hal tersebut menunjukkan bahwa hal-hal berbau tahayul masih menguasai masyarakat Indonesia. Hal terkait irasionalitas tidak hanya muncul dalam tayangan film di televisi, namun irasionalitas juga terlihat dalam beberapa program acara televisi yang menampilkan sosok-sosok gaib untuk mengundang rasa penasaran penonton.

Tayangan berbau irasionalitas ini tayang sejak tahun 2002-2003, seperti Kisah Misteri atau Kismis, Mega Misteri, Kesurupan, Dunia Lain, Sundel Bolong, Ekspedisi Alam Gaib dan lainnya (Hanim, 2007: 131-132). Tayangan-tayangan tersebut menjamur hampir di setiap stasiun televisi Indonesia. Ironisnya program acara televisi tersebut ditayangkan pada jam prime time yang dapat dijangkau oleh anak-anak, seperti tayangan “Oh..Ternyata” yang ditayangkan pada siang hari.

Berdasarkan kasus-kasus tersebut, konsep irasionalitas dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang tidak logis, bersifat subyektif dan menyimpang dari nilai-nilai rasional. Irasional pula dapat dihubungkan dengan keberadaan mitos maupun

tahayul, dalam mitos suatu kebenaran tidak dapat disimpulkan dengan mutlak. Keberadaan Irasionalitas terkait tahayul terlihat dengan masih adanya kepercayaan masyarakat terhadap hal-hal gaib yang menyimpang dari ajaran agama.

Masyarakat Indonesia masih mengenal sebuah benda atau bangunan yang memiliki kekuatan yang dapat membawa keberuntungan bagi kehidupan seseorang. Keberadaan sosok gaib pun menjadi sebuah fenomena tahayul yang mengundang emosi dan rasa penasaran masyarakat. Hal tersebut tercermin dalam tayangan mistis yang banyak beredar di stasiun televisi. Masyarakat seolah-olah tak bisa lepas dari keberadaan tahayul. Semakin larisnya tayangan yang berbau tahayul membuat masyarakat Indonesia semakin irasionalitas.

Dengan demikian, pola pikir masyarakat menjadi terkontaminasi dengan kehadiran tayangan-tayangan yang jauh dari realitas dan mengandung tahayul sehingga tingkat rasional dalam masyarakat makin terabaikan. Keberadaan tahayul akan membuat masyarakat Indonesia semakin mudah percaya pada hal-hal gaib yang mengandung mistis, Mochtar Lubis pun mengatakan dalam bukunya (Lubis, 2012: 34) bahwa : “Manusia Indonesia sangat mudah cenderung percaya pada mantera dan semboyan dan lambang yang dibuatnya sendiri. Negara kita berdasar Pancasila, kata kita semua dan kita pun lalu mengaso, penuh keyakinan dan kepuasan, bahwa telah mengucapkannya, maka masyarakat Pancasila itu pun telah tercipta. Tak ubahnya sebagai seorang tukang sulap yang mengucapkan bim salabim..” Penulis mengungkap bahwa hal tahayul dapat membentuk pola pikir masyarakat Indonesia menjadi tidak rasional.

Selain itu, masyarakat tidak berfikir kritis bahwa berpikir irasional akan merusak moral bangsa dan tahayul dapat mendangkalkan akidah agama serta pembodohan masyarakat (Hanim, 2007: 132). Hal yang menyangkut irasionalitas semakin merajalela di masyarakat, media yang seharusnya dapat memberikan informasi yang akurat menjadi terkontaminasi dengan kapitalisme. Para pemilik modal terus berusaha untuk memperoleh keuntungan yang besar dengan menyajikan film yang jauh dari realitas, dengan menyajikan film yang penuh kontroversi sehingga menarik untuk ditonton oleh masyarakat.

Hal ini didukung dengan pandangan masyarakat yang lebih mengedepankan media sebagai sarana hiburan, sehingga masyarakat cenderung hanya menerima apa yang disajikan tanpa mengkritisi lebih lanjut makna yang ada di dalam tayangan film, sinetron, infotainment dan iklan. Mengacu apakah seseorang atau kelompok itu diberitakan apa adanya, atau diburukkan, penggambaran yang buruk dan cenderung memarjinalkan seseorang atau kelompok tertentu.

- b) Bagaimana representasi tersebut ditampilkan, dengan kata, kalimat, aksentuasi, dan bantuan foto macam apa seseorang, kelompok, atau gagasan tersebut ditampilkan dalam pemberitaan kepada khalayak.

Persoalan utama dalam representasi adalah bagaimana realitas atau objek tersebut ditampilkan. Menurut John Fiske (dalam Eriyanto, 2001:56) saat menampilkan objek, peristiwa, gagasan, kelompok, paling tidak ada tiga proses :

- a) Peristiwa yang ditandakan sebagai realitas, bagaimana peristiwa itu dikonstruksikan sebagai realitas oleh media. Dalam bahasa gambar, ini

umumnya berhubungan dengan aspek seperti pakian, lingkungan, ucapan dan ekspresi.

- b) Ketika kita memandang sesuatu sebagai realitas dan bagaimana realitas itu digambarkan, disini kita menggunakan perangkat secara teknik. Dalam bahasa gambar alat itu berupa kamera, pencahayaan, editing, atau musik.
- c) Bagaimana peristiwa itu diorganiserkan kedalam konveksi– konveksi yang diterima secara idiologis. Bagaimana kode–kode representasi dihubungkan dan diorganisasikan kedalam koherensi sosial seperti kelas sosial atau kepercayaan dominan yang ada di dalam masyarakat (Eriyanto, 2001:120).

C. Irasionalitas Tahayul

Menurut kamus besar bahasa Indonesia irasionalitas adalah prihal yang tidak masuk akal, sedangkan tahayul adalah yang bersifat mistik dan berkembang di masyarakat.

Dalam dunia film tayangan mistik atau tayangan tahayul adalah jenis tayangan visual berupa informasi pemberitaan, acara rekayasa realita ataupun produksi cerita fiksi mistik berbasis tradisi masyarakat melalui media massa TV atau film. Ada beberapa macam tayang yang tahayul atau mistik:

- a. Mistik semi sains yaitu film mistik yang berhubungan dengan fiksi ilmiah yang bertutur tentang berbagai macam bentuk misteri yang ada hubungan dengan ilmiah atau teknik mistik. Terkadang tidak rasional tapi ada kemungkinan pembenaran. Contoh: pertunjukan sulap
- b. Mistik fiksi adalah film mistik hiburan yang tidak masuk akal, bersifat fiksi atau hanya sebuah fiksi yang difilmkan untuk menciptakan dan

menyajikan misteri, suasana mencekam dan kengerian. Contoh: Nini pellet, Nina Bobo.

- c. Misteri horor: yaitu film mistik yang lebih mengeksploitasi dunia lain. Contoh: Tayangan tentang Jin, Setan, Santet.

Irasionalitas Tahayul Pada media televisi irasionalitas bangsa ditunjukkan dengan jelas sekali. Irasionalitas justru diakui dan ditulari oleh mereka yang menyandang gelar akademik tinggi. Hal tersebut terkait dengan maraknya film-film berbau tahayul seperti yang dikutip dalam film Nina Bobo. Hampir satu keluarga meninggal terbunuh akibat setan dan dimana setiap menyanyikan lagu Nina Bobo dapat menghidupkan seluruh roh-roh yang ada di rumah itu. Hal tersebut menunjukkan bahwa hal-hal berbau tahayul masih menguasai masyarakat Indonesia. Hal terkait irasionalitas tidak hanya muncul dalam tayangan film, namun irasionalitas juga terlihat dalam beberapa program acara televisi yang menampilkan sosok-sosok gaib untuk mengundang rasa penasaran penonton. Tayangan berbau irasionalitas ini tayang sejak tahun 2002-2003, seperti Kisah Misteri atau Kismis, Mega Misteri, Kesurupan,

Dunia Lain, Sundel Bolong, Ekspedisi Alam Gaib dan lainnya (Hanim, 2007: 131-132). Tayangan-tayangan tersebut menjamur hampir di setiap stasiun televisi Indonesia. Ironisnya program acara televisi tersebut ditayangkan pada jam prime time yang dapat dijangkau oleh anak-anak, seperti tayangan “Oh..Ternyata” yang ditayangkan pada siang hari. Berdasarkan kasus-kasus tersebut, konsep irasionalitas dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang tidak logis, bersifat subyektif dan menyimpang dari nilai-nilai rasional. Irasional pula dapat

dihubungkan dengan keberadaan mitos maupun tahayul, dalam mitos suatu kebenaran tidak dapat disimpulkan dengan mutlak.

Keberadaan Irasionalitas terkait tahayul terlihat dengan masih adanya kepercayaan masyarakat terhadap hal-hal gaib yang menyimpang dari ajaran agama. Masyarakat Indonesia masih mengenal sebuah benda atau bangunan yang memiliki kekuatan yang dapat membawa keberuntungan bagi kehidupan seseorang. Keberadaan sosok gaib pun menjadi sebuah fenomena tahayul yang mengundang emosi dan rasa penasaran masyarakat.

Hal tersebut tercermin dalam tayangan mistis yang banyak beredar di stasiun televisi. Masyarakat seolah-olah tak bisa lepas dari keberadaan tahayul. Semakin larisnya tayangan yang berbau tahayul membuat masyarakat Indonesia semakin irasionalitas. Dengan demikian, pola pikir masyarakat menjadi terkontaminasi dengan kehadiran tayangan-tayangan yang jauh dari realitas dan mengandung tahayul sehingga tingkat rasional dalam masyarakat makin terabaikan. Keberadaan tahayul akan membuat masyarakat Indonesia semakin mudah percaya pada hal-hal gaib yang mengandung mistis, Mochtar Lubis pun mengatakan dalam bukunya (Lubis, 2012: 34) bahwa : “Manusia Indonesia sangat mudah cenderung percaya pada mantra dan semboyan dan lambang yang dIbuatnya sendiri. Negara kita berdasar Pancasila, kata kita semua dan kita pun lalu mengaso, penuh keyakinan dan kepuasan, bahwa telah mengucapkannya, maka masyarakat Pancasila itu pun telah tercipta. Tak ubahnya sebagai seorang tukang sulap yang Smengucapkan bim salabim..”

Penulis mengungkap bahwa hal tahayul dapat membentuk pola pikir masyarakat Indonesia menjadi tidak rasional. Selain itu, masyarakat tidak berfikir kritis bahwa berpikir irasional akan merusak moral bangsa dan mendangkalkan akidah agama serta pembodohan masyarakat (Hanim, 2007: 132). Hal yang menyangkut irasionalitas semakin merajalela di masyarakat, media yang seharusnya dapat memberikan informasi yang akurat menjadi terkontaminasi dengan kapitalisme. Para pemilik modal terus berusaha untuk memperoleh keuntungan yang besar dengan menyajikan film yang jauh dari realitas, dengan menyajikan film yang penuh kontroversi sehingga menarik untuk ditonton oleh masyarakat.

Hal ini didukung dengan pandangan masyarakat yang lebih mengedepankan media sebagai sarana hiburan, sehingga masyarakat cenderung hanya menerima apa yang disajikan tanpa mengkritisi lebih lanjut makna yang ada di dalam tayangan film, sinetron, infotainment dan iklan.

D. Semiotika

1. Pengertian Semiotika

Semiotik adalah ilmu tentang tanda-tanda. Studi tentang tanda dan segala yang berhubungan dengannya, cara berfungsinya, hubungannya dengan tanda-tanda lain, pengirimannya dan penerimaannya oleh mereka yang menggunakannya. Menurut Preminger (dalam Rahmat Djoko Pradopo, 2001:73), ilmu ini menganggap bahwa fenomena social atau masyarakat dan kebudayaan itu merupakan tanda-tanda. Semiotik mempelajari sistem-sistem, aturan-aturan, konvensi-konvensi yang memungkinkan tanda-tanda tersebut mempunyai arti.

Secara etimologis, istilah semiotika berasal dari kata Yunani *Semeion* yang berarti tanda. Tanda itu sendiri didefinisikan sebagai suatu yang atas dasar konvensi sosial yang terbangun sebelumnya dapat dianggap mewakili sesuatu yang lain. Disebut juga *semeiotikos*, yang berarti teori tanda. Tradisi semiotika mencakup bagaimana tanda mewakili objek, ide, situasi yang berada diluar diri. Teori moderen pertama yang membahas tanda dikemukakan oleh ahli filsafat dari abad kesembilan belas Charles Sanders Peirce yang dianggap sebagai pendiri semiotika moderen. Iya mendefinisikan semiotika sebagai suatu hubungan tanda (simbul), objek dan makna. Tanda mewakili objek (*referent*) yang ada dalam pikiran orang yang menginterpretasikan (Morris, 2013 : 32-33).

Secara terminologis, semiotika dapat diidentifikasi sebagai ilmu yang mempelajari sederetan luas dan objek-objek, peristiwa-peristiwa, seluruh kebudayaan sebagai tanda. Pada dasarnya, analisis semiotika merupakan sebuah ikhtiar untuk merasakan sesuatu yang aneh, sesuatu yang dipertanyakan lebih lanjut ketika kita membaca teks atau narasi/ wacana tertentu. Analisisnya bersifat paradigmatic dalam arti berupaya menemukan makna termasuk hal-hal yang tersembunyi dibalik sebuah teks (Wibowo, 2014: 7-8).

Semiotika sebagai *discourse analysis* yang paling dasar, cara dan kerjanya adalah mengamati tanda (ikon, indeks, symbol) dengan tujuan untuk menemukan makna-makna tanda (dengan bantuan teori segitiga makna). Semiotika telah digunakan sebagai salah satu pendekatan dalam menelaah sesuatu yang berhubungan dengan tanda, misalnya karya sastra, dan teks berita dalam media. Semiotika merupakan varian dari teori strukturalisme. Strukturalisme berasumsi

bahwa teks adalah fungsi dari isi dan kode, sedangkan makna adalah produk dari system hubungan.

Semiotika melihat teks media sebagai sebuah struktur keseluruhan. Ia mencari makna yang laten atau konotatif. Semiotika jarang bersifat kuantitatif dan bahkan kerap menolak pendekatan kuantitatif. Semiotika menekankan pada signifikasi yang muncul dari “pertemuan” antara pembaca (*reader*) dengan tanda-tanda (*signs*) di dalam teks.

Teori semiotika yang berkembang selama ini bersumber pada dua pandangan, yakni strukturalisme dan pragmatisme.

a. Semiotika struktural

Dasar-dasar semiotika structural adalah sebagai berikut :

- 1) Tanda adalah sesuatu yang terstruktur dalam kognisi manusia dalam kehidupan bermasyarakat, sedangkan penggunaan tanda didasari oleh adanya kaidah-kaidah yang mengatur (*langue*) praktik berbahasa (*parole*) dalam kehidupan bermasyarakat atau bagaimana *parole* mengubah *langue*.
- 2) Apabila manusia memandang suatu gejala budaya sebagai tanda, maka ia melihatnya sebagai sebuah struktur yang terdiri atas penanda (yakni bentuknya secara abstrak) yang dikaitkan dengan petanda (yakni makna atau konsep).
- 3) Manusia dalam kehidupannya, melihat tanda melalui dua proses, yakni sintagmatik (juktaposisi tanda) dan asosiatif (hubungan antartanda dalam ingatan manusia yang membentuk system dan paradigma).

- 4) Teori tandanya bersifat dikotomis, yakni selain melihat tanda sebagai terdiri atas dua aspek yang berkaitan satu dengan yang lain, juga melihat relasi antartanda sebagai relasi pembeda “makna” (makna di peroleh dari perbedaan).
- 5) Analisisnya didasari oleh sebagian atau seluruh kaidah-kaidah analisis structural, yakni *imanensi*, *pertinensi* (ketepatangunaan, ketetapan, kegunaan, kamus), komutasi (pergantian). Kompatibilitas, integrase (penyatuan, penggabungan), sinkroni sebagai dasar analisis diakronis dan fungsional.

b. Semiotika pragmatis

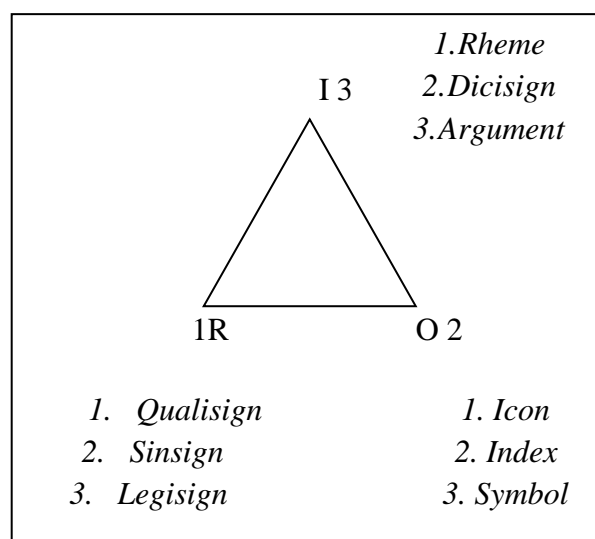
Semiotika pragmatis bersumber pada peirce (1931-1958). Bagi peirce, tanda adalah “sesuatu yang mewakili sesuatu”. Danesi perron menulis bahwa teori semiotika seperti itu sudah ada sejak Hippocrates (460-377 SM) yang mendefenisikan “tanda” dari bidang kedokteran sebagai gejala fisik (*physical symptom*) yang mewakili (*stand for*) suatu penyakit.

Menurut Danesi dan Perron, penelitian semiotika mencakupi tiga ranah berkaitan dengan apa yang diserap manusia dari lingkungannya (*the world*), yakni yang bersangkutan dengan “tubuh”-nya, “pikiran”-nya, dan “kebudayaan”-nya. Ketiga ranah itu sejajar dengan teori peirce tentang proses representasi dari representamen. Representasi tanda menyangkut hubungan antara representamen dan objeknya.

2. Semiotika Charles Sanders Peirce

Charles Sanders Pierce mendefenisikan semiotika sebagai studi tentang tanda dan segala sesuatu yang berhubungan dengannya, yakni cara berfungsinya hubungannya dengan tanda-tanda lain, pengirimannya dan penerimanya oleh mereka yang mempergunakannya. Menurut Fiske, semiotika adalah studi tentang pertanda dan makna dari sistem tanda ; ilmu tentang tanda, tentang bagaimana makna dibangun dalam :teks”, media; atau studi tentang bagaimana tandan dari jenis karya apa pun dalam masyarkaak yang mengkomunikasikan makna. Preminger berpendapat bahwa fenomena sosial/masyarakat dan kebudayaan itu merupakan tanda-tanda. Semiotika mengeksplorasi bagaimana makna yang tergabung oleh teks telah diperoleh melalui penataan tanda dengan cara tertentu dan melalui penggunaan kode-kode budaya. Sementara menurut Culler (dalam Vera, 2014:2). Semiotika dalam instrumen pembukaan rahasia teks dan penandaan, karena semiotika adalah puncak logis yang merupakan fungsi tanda sebagai ekspresi (Vera 2014:2).

3. Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce



Gambar 2.1
Analisis Semiotika Charles Sanders Pierce

- *Representament/ sign* (tanda)
- *Object* (sesuatu yang dirujuk)
- *Interpretant* (hasil hubungan representamen dengan objek)

Berdasarkan konsep diatas maka dapat dikatakan bahwa makna sebuah tanda dapat berlaku secara pribadi, sosial, atau bergantung pada konteks tertentu. Perlu dicatat bahwa tanda tidak dapat mengungkapkan sesuatu, tandahnya berfungsi menunjukkan, sang penafsirlah yang memaknai berdasarkan pengalamannya masing-masing.

Model triadic dari pirce sering juga disebut sebagai “*triangle meaning semiotics*” atau dikenal dengan teori segitiga makna, yang dijelaskan secara sederhana, tanda adalah sesuatu yang dikaitkan pada seseorang untuk sesuatu dalam beberapa hal atau kapasitas. Tanda menunjuk pada seseorang, yakni, menciptakan di benak orang tersebut suatu tanda yang setara, atau suatu tanda yang lebih berkembang, tanda yang diciptakannya dinamakan *interpretant* dari tanda pertama. Tanda itu menunjukkan sesuatu, yakni objeknya. (fiske, 2012: 63)

E. Jenis-jenis Film

Film, juga dikenal sebagai movie, gambar hidup, film teater atau foto bergerak, yang merupakan serangkaian gambar diam, yang ketika ditampilkan pada layar akan menciptakan ilusi gambar bergerak karena efek fenomena phi. Ilusi optik ini memaksa penonton untuk melihat gerakan berkelanjutan antar objek yang berbeda secara cepat dan berturut-turut . Proses pembuatan film merupakan

gabungan dari seni dan industri. Sebuah film dapat dibuat dengan memotret adegan sungguhan dengan kamera film; memotret gambar atau model miniatur menggunakan teknik animasi tradisional; dengan CGI dan animasi komputer; atau dengan kombinasi beberapa teknik yang ada dan efek visual lainnya.

Kata sinema "sinema", yang merupakan kependekan dari sinematografi, sering digunakan untuk merujuk pada industri film, pembuatan film dan seni pembuatan film. Definisi sinema zaman sekarang merupakan seni dalam simulasi pengalaman untuk mengkomunikasikan ide, cerita, sudut pandang, rasa, keindahan atau suasana dengan cara direkam dan gambar bergerak yang di program bersamaan dengan penggerak sensorik lainnya.

a. Film Fiksi

Menurut (Vera, 2014:95) pada dasarnya film dibagi kedalam dua jenis, yaitu film fiksi dan nonfiksi, terdapat banyak genre yang disajikan. *Genre* adalah lasifikasi tertentu pada sebuah film yang memiliki cara tersendiri. Adapun *genre* yang terdapat pada film fiksi, antara lain: film drama, musikal, laga (*action*), komedi, horror, animasi, dan kartun.

- 1) Film Drama adalah jenis film yang mengandung sebuah alur yang memiliki sebuah tema tertentu seperti halnya percintaan, kehidupan, sosial, dan lainnya.
- 2) Film Musikal adalah jenis film yang berkaitan dengan musik dan terkadang pula diiringi dengan tari-tarian modern, koreografi ataupun dansa yang dikombinasikan.

- 3) Film Laga (*Action*) adalah jenis film yang mengandung banyak gerakan dinamis para aktor dan aktris dalam sebagian besar adegan film, seperti halnya adegan baku tembak, perkelahian, kejar-mengejar. Ledakan, peperangan dan lainnya.
- 4) Film Komedi adalah jenis film yang dipenuhi oleh adegan komedi dan lelucon sebagai benang merah alur cerita film.
- 5) Film Horror adalah jenis film yang berisi tentang kejadian mistis berhubungan dengan kejadian-kejadian yang menyeramkan dan menakutkan sebagai nyawa dari film tersebut.
- 6) Film Animasi adalah jenis film dengan berbagai alur cerita. Biasanya genre film ini memiliki *sub genre* hampir sama dengan *genre* utama film non animasi. Film animasi dapat dinikmati oleh berbagai kalangan mulai dari anak-anak, remaja hingga dewasa. Biasanya film animasi lebih baik dalam desain grafisnya dibandingkan dengan film kartun.
- 7) Film Kartun dibentuk untuk dikonsumsi oleh anak-anak, sebagian besar film kartun akan membawa kita tertawa karena kelucuan dari tokoh pemerannya. Selain untuk menghibur sebagai tujuan utamanya, film kartun juga mengandung unsur pendidikan di dalamnya.
- 8) Film Sejarah adalah film yang mengambil peristiwa historis atau masalah seperti tokoh, mitos, legenda, sejarah atau aksi heroik dengan menambahkan latar tempat yang dibuat seperti jaman dahulu kala beserta make-up, kostum pemain, aksesoris pemain serta pengaturan cahaya.

- 9) Film Sci-fi (*Scient Fiction*) adalah jenis film ilmiah yaitu visioner dan imajinatif seperti pahlawan super, kehidupan manusia planet, alien, monster, zombie, malapetaka nuklir dan berbagai hal yang ada diluar jangkauan manusia. Film ini bisa disebut sebagai cabang dari film fantasi yang juga memiliki beberapa kesamaan dengan film aksi atau film petualangan.
- 10) Film Perang adalah jenis film yang menampilkan aksi pertempuran dan pertarungan sebenarnya baik itu melawan suatu bangsa, suatu kaum bahkan antar negara. Film perang terkadang sering dipasangkan dengan genre lainnya seperti aksi, petualangan, drama, romance, adat-istiadat suatu suku, perebutan wilayah kekuasaan, operasi militer dan lain sebagainya.

b. Film Nonfiksi

Sedangkan film nonfiksi adalah film yang bersumber dari kenyataan. Film dibedakan menurut sifat yang ada pada umumnya terdiri dari film cerita, film berita, film dokumenter, dan film indie.

- 1) Film cerita adalah jenis film yang isinya berupa fiktif atau cerita nyata yang diubah sehingga ada suatu unsur yang menarik, baik dari jalan ceritanya maupun dari segi gambarnya yang artistik. Kejadian sejarah juga dapat diangkat kedalam kategori film cerita.
- 2) Film berita merupakan film mengenai suatu fakta, peristiwa nyata yang benar-benar terjadi. Karena sifat film ini adalah berita, maka film yang

disajikan kepada publik haruslah mengandung nilai berita (*news value*).

Dalam fal ini yang terpenting adalah peristiwa yang direkan secara utuh.

- 3) Film dokumenter adalah karya ciptaan mengenai kenyataan. Berbeda dengan film berita yang merupakan rekaman kenyataan, film dokumenter merupakan hasil interpretasi pribadi (pembuatnya) mengenai kenyataan tersebut. Definisi film dokumenter bukan merujuk pada subjek atau sebuah gaya, namun film dokumenter adalah sebuah pendekatan. Pendekatan dalam film dokumenter berbeda dari film cerita. Bukan karena tidak dipedulikannya aspek kerajinan dalam pembuatannya, tetapi dengan sengaja justru memperlihatkan bagaimana kerajinan tersebut digunakan.

1. Karakteristik Film

Ada empat karakteristik spesifik film (Vera, 2014:92), yaitu sebagai berikut:

- a. Layar yang luas

Kelebihan media film dengan televisi adalah layar yang digunakan untuk pemutaran film lebih berukuran besar atau luas. Dengan layar film yang luas, telah memberikan keleluasaan penontonnya untuk melihat adegan-adegan yang disajikan dalam film.

- b. Pengambilan gambar

Dengan kelebihan pada layar yang lebar atau luas maka teknik pengambilan gambarnya pun dapat dilakukan atau dapat memungkinkan dari jarak jauh atau *extreme longshot* atau *panoramic shoot*. Pengambilan

gambar yang seperti ini dapat memunculkan kesan artistic dan suasana yang sesungguhnya.

c. Konsentrasi penuh

Dalam menonton film kita akan terbawa oleh alur cerita. Hal ini dikarenakan ruangan yang digunakan adalah ruangan yang kedap suara, maka pada saat kita menonton film, kita akan fokus pada alur cerita yang ada di dalam film tersebut. Tanpa adanya gangguan dari luar.

d. Identifikasi psikologis

Konsentrasi penuh yang kita lakukan dalam menonton di bioskop membuat kita benar-benar menghayati apa yang ada di dalam film tersebut. Penghayatan yang dalam itu membuat kita secara tidak sadar menyamakan diri kita sebagai salah satu seorang pemeran dalam film tersebut.

2. Unsur-unsur Film

Unsur-unsur film berkaitan erat dengan karakteristik utama, yaitu audiovisual. Unsur audiovisual dikategorikan kedalam dua bidang, yaitu:

a. Unsur naratif, yaitu materi atau bahan olahan. Dalam film cerita unsur naratif adalah penceritaannya.

b. Unsur sinematik, yaitu cara atau dengan gaya seperti apa bahan olahan itu digarap. unsur ini terdiri atas beberapa aspek, antara lain:

1) *Mise in scene*, yaitu segala sesuatu yang ada di depan kamera. Ada empat elemen penting dari *mise en scene*, yaitu: *setting*, tata cahaya, kostum dan

make up, akting, naskah percakapan atau skenario, aktris dan aktor serta pergerakan pemain.

- 2) Sinematografi, yaitu menangkap gambar lalu menggabung-gabungkan gambar tersebut hingga menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan ide dari suatu film.
- 3) *Editing*, aktifitas dari proses pemilihan, penyambungan dari gambar-gambar (*shots*)
- 4) Suara, yaitu seluruh unsur bunyi yang berhubungan dengan gambar.

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode pengkajian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan analisis semiotika Charles Sanders Peirce. Sedangkan jenis penelitian ini menggunakan jenis deskriptif kualitatif, di mana peneliti mengkonstruksikan wawancara-wawancara mendalam terhadap subjek penelitian. Di sini peneliti bertindak selaku fasilitator dan realitas dikonstruksi oleh subjek peneliti. Selanjutnya peneliti bertindak sebagai aktivis yang ikut member makna secara kritis menggunakan analisis semiotika pada realitas yang dikonstruksi subjek penelitian.

A. Jenis Penelitian

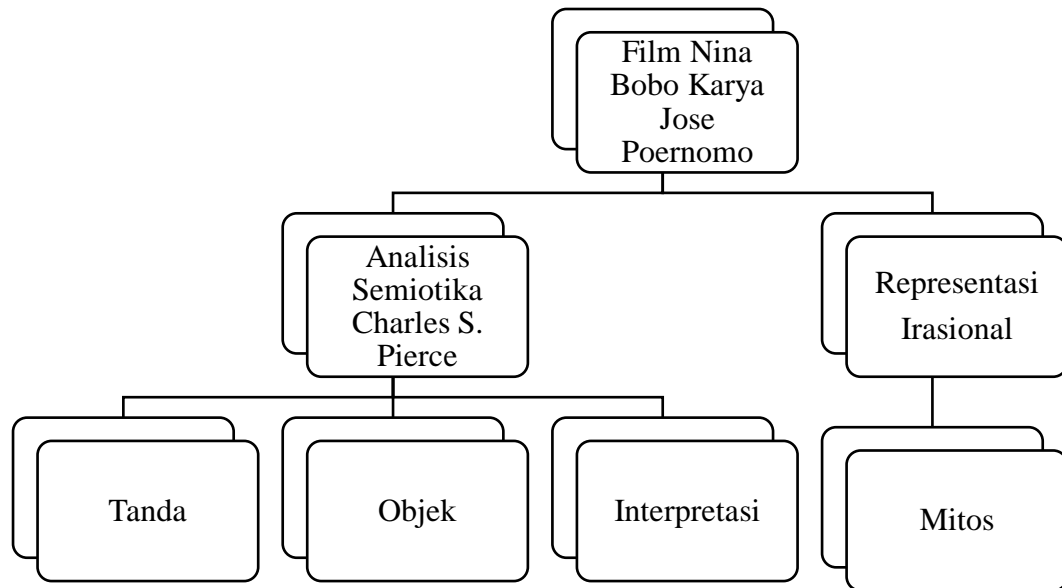
Metode deskriptif dapat diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan keadaan subjek atau objek dalam penelitian dapat berupa orang, lembaga, masyarakat dan yang lainnya yang pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau apa adanya.

Menurut Nazir (1988: 63) dalam Buku Contoh Metode Penelitian, metode deskriptif merupakan suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran, atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antarfenomena yang diselidiki.

Dalam penelitian ini metode penelitian yang dipilih adalah bentuk wawancara mendalam (*depth interview*), dan analisis semiotika, sehingga dapat

memperoleh informasi mengenai representasi irasionalitas tahayul dalam film Nina Bobo terhadap mahasiswa muslim UMA dari sebuah tanda.

B. Kerangka Konsep



Gambar 3.1
Kerangka Konsep

C. Defenisi Konsep

- Film Nina Bobo yang bergenre horror yang dirilis pada 20 Maret 2014, film ini karya Jose Poernomo, dalam film ini menceritakan konflik seorang anak yang mengalami gangguan mental karena seluruh keluarganya dibunuh oleh setan.
- Film Nina Bobo dapat dianalisa dengan 2 cara, secara semiotika dan representasi irasional

Analisis semiotika berupaya menemukan makna tanda termasuk hal-hal yang tersembunyi dibalik sebuah tanda, objek, dan interpretasi, karena sistem tanda sifatnya amat kontekstual dan bergantung pada pengguna tanda tersebut.

Representasi adalah menggunakan bahasa untuk mengungkapkan suatu hal yang memiliki arti. Representasi juga merupakan bagian yang penting dalam proses di mana sebuah arti dibentuk dan dibenturkan dengan budaya. Hal ini meliputi penggunaan bahasa, tanda–tanda, dan gambar yang mewakili untuk merepresentasikan suatu hal.

- Analisis semiotika menghasilkan 3 macam jenis pesan yaitu:

Tanda adalah sesuatu yang berbentuk fisik yang dapat ditangkap oleh panca indera manusia dan merupakan sesuatu yang merujuk (merepresentasikan) hal lain di luar tanda itu sendiri.

Objek adalah konteks sosial yang menjadi referensi dari tanda atau sesuatu yang dirujuk tanda.

Interpretasi adalah proses aktif menempatkan makna dengan sesuatu yang anda amati.

- Representasi Irasional menghasilkan pesan jenis Mitos. Mitos adalah suatu perumpamaan yang merupakan khalayak dan tak dapat dibuktikan kebenarannya.

D. Kategorisasi

Tabel 3.1
Kategorisasi

FILM NINA BOBO KARYA JOSE POERNOMO			
	DIALOG	UCAPAN/ EKSPRESI	ADEGAN
IRASIONAL	<ul style="list-style-type: none"> Ryan(Firman Ferdiansyah) bermain atau berkomunikasi dengan teman kahyalannya 	<ul style="list-style-type: none"> Lagu atau lirik lagu Nina Bobo tidak boleh dinyanyikan karena mengundang amarah setan 	<ul style="list-style-type: none"> Apabila ingin dijauhi dari makhluk gaib harus menahan nafas
RASIONAL	<ul style="list-style-type: none"> Kirana (Revalina S.Temat) berdialog dengan Ryan (Firman Ferdiansyah) untuk penelitian studi S2 nya. 	<ul style="list-style-type: none"> Kirana (Revalina S.Temat) menentang professor karena lagu Nina Bobo sebenarnya bukan lagu keramat, 	<ul style="list-style-type: none"> Ryan (Firman Ferdiansyah) mulai membuka diri atau berkomunikasi dengan Kirana (Revalina

		tetapi hanya sebuah lagu sebelum tidur semata.	S.Temat) hingga layaknya orang yang normal
--	--	---	--

E. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah teknik atau cara-cara yang dapat digunakan peneliti mengumpulkan data. Dalam riset kualitatif dikenal dengan metode pengumpulan data: observasi, (*field observations*), *focus group discussion*, wawancara mendalam (*depth interview*) dan studi kasus (Wimmer, 2000:110; Sendjaya, 1997:32).

Data dikumpulkan melalui observasi atau pengamatan secara menyeluruh pada objek penelitian yaitu dengan menonton DVD film Nina Bobo. Melalui pengamatan tersebut peneliti mengidentifikasi sejumlah gambar dan suara yang terdapat pada shot dan scene yang di dalamnya terdapat unsur tanda yang menggambarkan kebudayaan Minangkabau. Setelah itu pemaknaannya akan melalui proses interpretasi sesuai dengan tanda-tanda yang ditunjukkan dengan menggunakan analisis semiotika.

Adapun jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Data Primer: Pengumpulan data berupa teks film Nina Bobo yang terdiri dari DVD film serta sejumlah data-data yang berkaitan dengan produksi film ini.

2. Data Sekunder: penelitian pustaka (*library research*), dengan mempelajari dan mengkaji literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti untuk mendukung asumsi sebagai landasan teori bagi permasalahan yang dibahas.

F. Teknik Analisis Data

1. Inventarisasi data, dengan mengumpulkan data yang berkaitan dengan adegan-adegan dalam film nina bobo
2. Kategorisasi model semiotik (pengamatan adegan). Peneliti akan menganalisis dengan menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce.
3. Klasifikasi (*capture scene* yang dianggap mewakili representasi nilai irasionalitas tahayul). Segala sesuatu yang tertuang dalam frame yang komposisional, apa yang menjadi isi atau muatan suatu shot. Makna suatu image antara lain berasal dari karakteristik internal.
4. Penentuan *scene* (ikon,objek dan tanda).

G. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Profil Singkat Rumah Produksi

Rapi Films sebuah perusahaan Film yang cukup lama. Perusahaan kami telah berjalan selama lebih dari 35 tahun. Sebagai salah satu produsen terkemuka di negeri ini, Rapi Films tidak hanya memproduksi film untuk pasar domestik, tetapi juga memiliki dalam 15 tahun terakhir berhasil menembus pasar

internasional. Didirikan pada tahun 1968, Rapi Films mulai impor film Amerika dan Eropa ke Indonesia. Pada tahun 1971, mulai melakukan produksi film.

Rapi Films sekarang telah menyelesaikan lebih dari 100 film dan telah dianugerahi Best Picture dan Best Box-Office kembali untuk beberapa film. Pada bulan September 1991, Rapi Films membawa sutradara Amerika, David Worth (sutradara kickboxer dibintangi Jean Claude Van Damme-) untuk menyutradarai LADY DRAGON. Sebuah Film yang dibintangi Cynthia Rothrock, Richard Norton dan Robert Ginty. Dan LADY DRAGON masuk ke Amerika, dan berhasil di seluruh dunia, Rapi Films diakui sebagai salah satu produsen terkemuka dengan reputasi internasional. Perusahaan bekerja sama lagi dengan David Worth di ANGEL OF FURY, Film laga dengan pemain Cynthia Rothrock dan Billy Drago (The Untouchables).

Akhir tahun 1992, BLOOD WARRIORS di produksi. Sutradara Sam Firstenberg (AMERICAN NINJA I & II) dengan anggaran film yang besar bersama David Bradley (AMERICAN NINJA IV & V) dan Frank Zagarino (PROYEK SHADOWCHASER). Oktober 1994, Rapi Films memproduksi OUTRAGED FUGITIVE, film laga yang melibatkan Frank Zagarino dan Martin Kove (KARATE KID seri). Film-film ini diterima dengan sangat baik di seluruh dunia dan mendapat LIVE ENTERTAINMENT saat tayang di Amerika.

Semua film internasional telah terjual di setiap wilayah di seluruh dunia termasuk Amerika Utara, Eropa, Asia, Afrika, Amerika Latin, Kanada dan negara-negara Eropa Timur. Memproduksi film di kisaran jutaan dolar, dan kami membuka peluang untuk anggaran yang lebih besar dan co-produksi dari mitra di

seluruh dunia. Kami juga melayani serial TV khususnya di Indonesia. Produksi serta staf distribusi mampu memenuhi tantangan baru, sehingga untuk memastikan bahwa Rapi Films terus memberikan produk berkualitas dan kreatif untuk pasar internasional.

Rapi Films menghadiri semua pasar film internasional seperti pasar film Amerika, Cannes Film Festival dan MIFED. Menjelang akhir tahun 1996, Rapi Films melakukan proyek untuk TRIUMPH FILM COMPANY, yang merupakan anak perusahaan SONY PICTURES. Film berjudul IN GOD'S HAND shooting di Bali, Indonesia, untuk jangka waktu tiga minggu berikutnya Zalman King menyutradarai TWO MOON JUNCTION dan RED SHOE DIARIES. Awal tahun 2000, melakukan kerjasama proyek dengan Tokyo Film Production. "Merdeka", sebuah film perang Jepang dan Indonesia. Film ini diterima dengan sangat baik selama premier di Tokyo, Jepang. Perusahaan Jepang sangat terkesan dengan seluruh set dan pengambilan gambar. Tampilan dan keunikan film "Merdeka" membuat film ini sukses dan fenomenal di seluruh Jepang.

Rapi Films mulai membuat serial TV. 28 episode drama berjudul "Noktah Merah Perkawinan" (Red Stain on Married Life) melambung meraih puncak dari 100 program nasional yang ada, menjadi penghargaan tersendiri bagi perusahaan. Pada Festival TV Indonesia pada Desember 1996, Noktah Merah Perkawinan menerima dua penghargaan: Aktris Terbaik dan Aktris Anak terbaik, Penonton menerima dan menyambut hangat serial TV ini saat tayang di TV. Hari ini, Rapi Films memiliki beberapa serial dan jalan di beberapa stasiun TV. 4 serial masuk dalam 10 peringkat teratas sedangkan 4 serial masuk dalam peringkat 20.

Rapi Films sekarang telah menghasilkan lebih dari seribu jam.. Rapi Films adalah perusahaan yang mempekerjakan orang-orang dengan energik kreatif muda yang ambisius untuk mempunyai kekuatan di pasar teater, video dan TV. Rapi Films memiliki program yang luar biasa dan komitmen yang kuat untuk berhasil dalam membawa hiburan yang lebih baik dengan gaya sendiri.

2. Profil Singkat Sutradara

Jose Poernomo (lahir 7 Oktober 1967; umur 49 tahun) adalah seorang sutradara film, produser, dan penulis skenario Indonesia. Film debut Jose Poernomo adalah *Jelangkung* (2001), yang disutradarainya bersama Rizal Mantovani. Film ini sukses di pasaran, ditonton oleh sekitar 1,3 juta orang di bioskop setelah dirilis.

Kesuksesan film *Jelangkung* melesatkan nama Jose sebagai salah seorang sutradara film bergenre horor kenamaan di Indonesia. Ia kemudian kembali menggarap sejumlah film bergenre horor seperti *Angkerbatu* (2007), *Pulau Hantu* (2007), *Pulau Hantu 2* (2008), *Pulau Hantu 3* (2011), dan *Rumah Kentang* (2012)

Selain film bergenre horor, ia pernah pula menggarap beberapa film komedi seperti *Tak Biasa* (2004) dan *Kirun Adul* (2009), serta beberapa film drama. Jose juga pernah mengerjakan sejumlah video musik penyanyi seperti video musik Agnes Monica. Di luar karier filmnya, ia aktif menjadi seorang fotografer dan memiliki rumah produksi sendiri bernama Jose Poernomo Films.

3. Logo Perusahaan



*Gambar 3.2
Logo Rumah Produksi*

4. Dekripsi Film (Crew&Cast)

Judul Film	: Nina Bobo
Jenis Film	: Horor
Pemain	: Revalina S. Temat Firman Ferdiansyah Daniel Topan Mega Carefansa Agung Maulana ZaskiaRiyanti
Sutradara	: Jose Poernoma
Produser	: Gope T. Samtani
Perusahaan Produksi	: Rapi Film
Durasi	: 90 menit

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Sipnosis

"OO NINA BOBO" diangkat dari kisah lagu Nina Bobo. Lagu yang sering dinyanyikan para orang tua sebagai lagu pengantar tidur. Limatahun yang lalu, terjadi pembantaian misterius. Ditemukan seorang Ibu mati tergantung, sang suami mati terjatuh dari tangga dan anak gadis bungsunya Lala yang masih berumur 6 tahun ditemukan sudah tak bernyawa di kamarnya. Yang bisa selamat dari peristiwa itu hanya anak laki-lakinya yang berumur 7 tahun, Ryan (Firman Ferdiansyah). Sejak saat itu Ryan mengalami Post Traumatic Stress Disorder (PTSD) dan dirawat di panti. Kondisi emosinya labil dan seringkali mengalami mimpi buruk. Perlahan, Ryan menutup dirinya dan melakukan fiksasi terhadap trauma yang dialaminya, Ryan bersikap seakan-akan dia lupa terhadap semua peristiwa tersebut.

Lima tahun kemudian hadirlah Karina (Revalina S. Temat), psikiater yang sedang mengambil tesis S2, dan menjadikan Ryan yang sudah berumur 12 tahun sebagai obyek penelitiannya. Sekalipun Ryan dianggap normal dan siap dikeluarkan dari panti, namun Karina ingin melakukan eksperimen terakhir. Dia ingin mengajak Ryan kembali ke rumahnya yang lama. Karina yang sangat percaya pada teori empirisnya bahwa salah satu cara paling efektif untuk mengatasi PTSD adalah mengajak korban ke lokasi dan dia harus belajar menghadapi situasi yang bisa memancing traumanya.

Sekali pun banyak seniornya yang mengkhawatirkan treatment ini, namun Karina bersikeras bahwa dia bisa melakukannya. Jika Ryan tetap bersikap normal, maka berarti Ryan memang sudah berhasil menghadapi traumanya. Sahabatnya, Bams (Daniel Topan) mengingatkannya tentang pengakuan Ryan pada awal pemeriksaan yang menceritakan ada kemungkinan keterlibatan makhluk lain di rumah tersebut dan menjadi penyebab kematian keluarganya. Mendengar hal itu, Karina tetap tidak percaya sama sekali dan bersikap skeptis.

Pada awal di rumah tersebut, Ryan menunjukkan perilaku yang normal. Namun pada hari-hari berikutnya, sikap Ryan berubah menjadi misterius dan aneh. Semakin lama hubungannya menjadi tertutup dengan Karina. Hingga suatu malam, Ryan mengalami mimpi buruk dan mengigau, Karina meniru apa yang dulu sering dilakukan Ibu Ryan dengan menyanyikan lagu Nina Bobo. Lagu Nina Bobo tersebut telah 'menghidupkan' segala sesuatu yang ada di dalam rumah tersebut. Sesuatu yang membuat keluarga Ryan terbunuh lima tahun lalu. Dan kali ini, makhluk tersebut mengancam hidup Karina untuk menyelesaikan apa yang belum sempat diselesaikannya lima tahun lalu.

2. Karakter Pemain

a. Revalina S Temat (Karina)

Karina adalah seorang psikiater yang ingin menyelesaikan s2 nya dan menjadikan Ryan yang sudah berumur 12 tahun sebagai obyek penelitiannya. Sekalipun Ryan dianggap normal dan siap dikeluarkan dari panti, namun Karina ingin melakukan eksperimen terakhir. Dia ingin mengajak Ryan kembali ke rumahnya yang lama. Karina yang sangat percaya

pada teori empirisnya bahwa salah satu cara paling efektif untuk mengatasi PTSD adalah mengajak korban ke lokasi dan dia harus belajar menghadapi situasi yang bisa memancing traumanya.

b. Firman Ferdiansyah (Ryan)

Anak laki-lakinya yang berumur 7 tahun, Ryan (Firman Ferdiansyah). Sejak saat itu Ryan mengalami Post Traumatic Stress Disorder (PTSD) dan dirawat di panti. Kondisi emosinya labil dan seringkali mengalami mimpi buruk. Perlahan, Ryan menutup dirinya dan melakukan fiksasi terhadap trauma yang dialaminya.

c. Bams (Daniel Topan)

Bams adalah teman dekat Kirana yang setia menemani Kirana. Bams sebagai seorang yang penakut dan lucu.

B. Analisis Scene Irasional Dalam Film Nina Bobo

Scene 1



Gambar 4.1

Keterangan: Ryan kecil sedang mengalami mimpi buruk. Mimpi buruk yang dialami Ryan terjadi berulang kali. Setiap setelah bermimpi Ryan merasakan teman khayalannya datang, ingin mengajak Ryan bermain bersama.

Ikon : Ruang kamar tidur,lampu tidur, dan ranjang

Objek : Ryan anak kecil yang sedang tertidur

Tanda : Ryan yang sedang gelisah

Scene 2



Gambar 4.2

Keterangan : Ryan merasakan teman khayalan nya datang menghampirinya tetapi Ryan berusaha untuk menghindarinya dengan keluar dari kamar dan mendatangi Ibunya yang beradadi dalam kamar adiknya sih lala.

Ikon : Ruangan kamar tidur, lampu tidur, ranjang,dan lukisan

Objek : Ryan dan makhluk gaib

Tanda : Ryan yang terbangun dari tidurnya

Scene 3



Gambar 4.3

Keterangan : Ini cara Ryan untuk menghindari teman gaibnya, dengan cara menahan nafas teman gaibnya tidak akan bias menemukan keberadaan Ryan.

Ikon : Ruangan kamar tidur, lukisan, dan lampu tidur

Objek : Ryan yang beranjak dari tempat tidur

Tanda : Ryan menutup hidung

Scene 4



Gambar 4.4

Keterangan : Dalam gambar terlihat Ibu dan Ryan sedang berada di dalam kamar dan Ryan yang berada di atas tempat tidur, Ibu yang mencoba menenangkan Ryan yang sedang ketakutan dikarenakan teman gaibnya yang mencoba mencari Ryan untuk diajak bermain.

Ikon : Ruang kamar tidur, lampu tidur, ranjang, lukisan

Objek : Ryan, dan Ibu yang berada di dalam kamar

Tanda : Ryan yang tidak biasa tidur

Scene 5



Gambar 4.5

Keterangan : Terlihat Ibu dan Ayah sedang tertidur di atas ranjang tidur, dan teman gaibnya Ryan mencoba mengganggu tidur Ibu dan Ayah dengan menarik selimut yang Ibu dan Ayah pakai.

Ikon : ruangan kamar tidur, ranjang, lampu tidur, jendela, dan selimut

Objek : Ayah, dan Ibu yang tertidur di ranjang

Tanda : selimut yang bergerak

Scene 6



Gambar 4.6

Keterangan : Gambar Ibu dan Ayah yang sedang berlari keluar dari kamar, Ibu yang hampir terjatuh akibat ketakutan yang di sebabkan teman gaib Ryan yang mencoba menyerang Ibu dan Ayah.

Ikon : ruangan yang gelap,

Objek : Ibu dan Ayah yang berlari

Tanda : merasakan ketakutan yang hebat

Scene 7



Gambar 4.7

Keterangan : Dalam gambar terlihat sebuah boneka seperti prajurit Inggris yang memakai baju merah dan memakai topi yang sedang duduk, terlihat juga foto keluarga yang berada di sebelah boneka prajurit tersebut.

Ikon : terlihat foto keluarga

Objek : boneka yang memakai baju merah

Tanda : boneka menyerupai seorang anak yang berkostum

Scene 8



Gambar 4.8

Keterangan : kejadian Ibu Ryan yang meninggal karena tergantung tali mainan adik Ryan. Hal tersebut terjadi dari lantai dua rumah Ryan.

Ikon : sosok wanita memakai dress panjang putih

Objek : seorang wanita yang tergantung

Tanda : kepala wanita tersebut sangat dekat dengan lampu dan kakinya menggantung

Scene 9



Gambar 4.9

Keterangan : Lima tahun yang telah berlalu terlihat Ryan yang sudah besar duduk di dekat jendela, terlihat melamun. Banyak mainan yang berserakan seperti bola yang berwarna-warni, motor, alat musik, dan kapal selam.

Ikon : dalam ruangan, kursi, dan banyak mainan bola yang berwarna warni,

Objek : Ryan yang sedang duduk dekat jendela

Tanda : Ryan yang mengalami depresi

Scene 10



Gambar 4.10

Keterangan : Kirana yang terlihat sedang duduk dan berbicara tentang tugas akhirnya, dan memilih Ryan sebagai penelitiannya. Dalam gambar di suatu ruangan yang terlihat banyak buku-buku di sekelilingnya.

Ikon : kacamata dan seragam hitam putih seperti mahasiswa

Objek : Kirana yang sedang berbicara

Tanda : terdapat buku buku

Scene 11



Gambar 4.11

Keterangan : Ryan dan Kirana terlihat berada di pintu rumahnya Ryan, Ryan yang terlihat masih ketakutan dan enggan masuk kerumah, Kirana mencoba membantu menghilangkan rasa takut Ryan, pada gambar terlihat sebuah patung, lukisan, payung, dan hiasan daun kering.

Ikon : di depan pintu rumah dan terlihat sebuah patung, lukisan, payung, dan hiasan daun kering

Objek : Ryan dan Kirana yang memasuki rumah

Tanda : Ryan yang masih terauma dan enggan untuk masuk kedalam rumah

Scene 12



Gambar 4.12

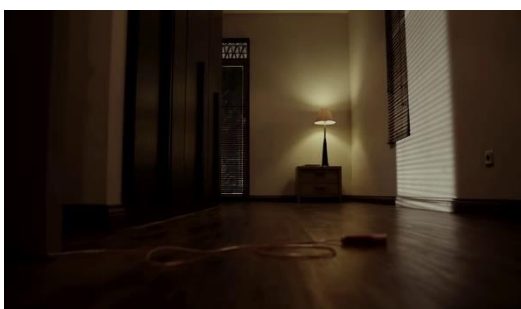
Keterangan : Kirana yang sedang berdiri di dekat meja sambil memegang kertas terkejut dengan jatuhnya pesawat kertas yang jatuh dari atas yang berada di atas meja. Dalam gambar terlihat ada sebuah meja kayu dan alas meja yang berwarna-warni, dan di atas meja ada tas, kotak yang berisi kertas dan sebuah pesawat kertas.

Ikon : ruangan yang berisikan meja kayu, alas meja yang berwarna warni, dan di atas meja terlihat kotak yang berisi kertas dan sebuah pesawat kertas

Objek : Kirana yang sedang berdiri dan memandang kearah atas

Tanda : Kirana menggambarkan ekspresi terkejut

Scene 13



Gambar 4.13

Keterangan : Dalam suatu ruangan yang sedikit gelap terlihat sekiping yang terletak di lantai bergerak dengan sendirinya, di dalam gambar juga terlihat ada sebuah meja dan lampu ruangan yang berada di dekat jendela.

Ikon : ruangan gelap yang terlihat lampu ruangan dan meja

Objek : skiping yang terletak di lantai

Tanda : sebuah benda skiping yang bergerak dengan sendirinya

Scene 14



Gambar 4.14

Keterangan : Di dalam suatu kamar tidur terlihat satu boneka prajurit yang terlihat seperti hidup, dan di dalam kamar tidur tersebut terdapat tempat tidur, kursi, bunga, meja, dan lampu ruangan.

Ikon : ruangan kamar tidur terdapat ranjang tidur, kursi kecil, pas bunga, meja dan lampu tidur

Objek : boneka yang berpakaian merah memakai topi dan celana hitam

Tanda : boneka yang sedang berdiri tegak seperti layaknya makhluk hidup

Scene 15



Gambar 4.15

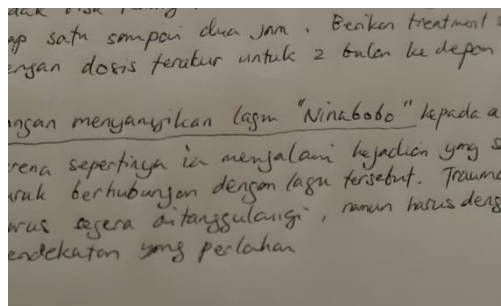
Keterangan : Di dalam ruangan kamar tidur terlihat anak laki-laki sedang tertidur dan mengalami mimpi buruk.

Ikon : dalam ruangan kamar tidur terdapat lampu tidur, ranjang tidur, dan jendela yang tertutup

Objek : Ryan anak yang sedang tertidur di atas ranjang tidur

Tanda : gelisah yang dialami diakibatkan mimpi buruk

Scene 16



Gambar 4.16

Keterangan : Dalam adegan ini memperlihatkan sebuah kertas yang bertuliskan larangan untuk menyanyikan lagu Nina Bobo, yang akan mengakibatkan kejadian gaib yang berhubungan dengan lagu itu.

Ikon : kertas putih yang berisikan tulisan tulisan

Objek : tulisan yang menjelaskan tentang larangan menyanyikan lagu Nina Bobo

Tanda : tulisan yang bertuliskan lagu “Nina Bobo” digaris bawah

Scene 17



Gambar 4.17

Keterangan : Dalam adegan ini terlihat dalam suatu ruangan yang gelap terlihat suatu makhluk gaib yang ingin memukul

Ikon : ruangan gelap dan lilin yang sedang di pegang oleh bams teman Kirana

Objek : bams yang sedang memegang lilin dan terlihat sutatu makhluk gaib yang berada di depan nya

Tanda : sosok wanita yang dianggap makhluk gaib mengangkat tangannya seolah akan memukul orang yang didepan nya

Scene 18



Gambar 4.18

Keterangan : Adegan ini menggambarkan seorang anak laki-laki yaitu Ryan mengalami kerasukan

Ikon : anak kecil berusia 7 tahun yang sedang duduk diatas kursi

Objek : anak kecil yang berusia 7 tahun yaitu Ryan

Tanda : anak kecil yang memejamkan mata sambil duduk dan meraung

Scene 19



Gambar 4.19

Keterangan : Adegan melihatkan disuatu ruangan yang sudah lama tidak terpakai, dan dilihat kan ada serakan kartu diatas meja. Dalam film kartu tersebut digunakan untuk media berinteraksi Ryan dengan makhluk ghaib yang dianggap temannya

Ikon : dalam suatu ruangan yang terlihat banyak kartu yang berserakan diatas meja

Objek : di dalam ruangan yang gelap terlihat Kirana yag sedang memegang kartu

Tanda : kartu diambil dan Kirana merasa sangat bingung

Scene 20



Gambar 4.20

Keterangan : Adegan ini mellihatkan di dalam suatu ruangan kamar tidur yang berserakan seperti sudah lama tidak terpakai, dan dalam adegan ini memperlihatkan seperti ada yang datang dan menimbulkan angin kencang tepat dihadapan Kirana.

Ikon : dalam suatu ruangan kamar tidur yang sudah lama tidak terpakai dan banyak barang yang berserakan

Objek : Kirana yang sedang berada di dalam ruangan kamar tidur yang gelap dan tampak tak terpakai

Tanda : hembusan angin yang mengarah kepada Kirana

Scene 21



Gambar 4.21

Keterangan : Di dalam ruangan yang terlihat ada suatu makhluk gaib yang tergantung menyrupai Ibu Ryan dan Kirana yang terlihat sedang berbaring sambil menonton televisi.

Ikon : dalam ruangan televisive terdapat sofa, jendela yang tertutup dan terdapat lukisan pemandangan di ujung ruangan

Objek : Kirana yang sedang berbaring di atas sofa dan terlihat makhluk gaib yang tergantung tepat di belakang Kirana

Tanda : Kirana merasakan ada sosok dibelakangnya

Scene 22



Gambar 4.22

Keterangan :Di dalam kamar tidur Ryan terlihat Kirana sedang menyanyikan lagu Nina Bobo kepada Ryan.

Ikon :dalam kamar tidur Ryan terdapat lukisan mobil, ranjang tidur dan pintu kamar yang terbuka

Objek: Kirana menidurkan Ryan

Tanda : Kirana menepuk nepuk lembut tubuh Ryan

Scene 23



Gambar 4.23

Keterangan : Di dalam adegan ini menceritakan tentang anak kecil yang sedang berkomunikasi dengan makhluk yang berujud hitam dan mencoba untuk bermain.

Ikon : dalam ruangan kamar tidur terlihat susunan kartu dan kayu yang terletak di lantai

Objek : anak kecil yang berusia 7 tahun dan makhluk gaib yang berwujud hitam

Tanda : dalam ruangan kamar tidur terlihat anak berusia 7 tahun sedang berkomunikasi dengan makhluk gaib yang berwujud hitam

Scene 24



Gambar 4.24

Keterangan: Di adegan ini memperlihatkan di dalam ruang kamar tidur, dan terlihat makhluk gaib yang berwujud hitam yang hendak menghampiri Kirana.

Ikon : dalam ruangan kamar tidur terlihat ranjang tidur, lukisan dan pintu kamar yang tertutup

Objek : Kirana yang terduduk di lantai dan makhluk gaib yang menghampiri Kirana

Tanda : Kirana yang merasa ketakutan melihat sosok hitam menghampirinya

Scene 25



Gambar 4.25

Keterangan : Adegan ini memperlihatkan di dalam suatu ruangan gelap, dan terlihat suatu makhluk gaib sedang menghampiri Ryan dan Kirana.

Ikon : dalam ruangan garasi rumah dengan pintu tertutup

Objek : Kirana dan Ryan yang ketakutan di sebabkan makhluk gaib berwujud hitam menghampiri mereka

Tanda : Kirana dan Ryan menahan nafas untuk menghindari makhluk gaib

Scene 26



Gambar 4.26

Keterangan : Adegan ini memperlihatkan satu makhluk gaib yang berwujud hitam berteriak di depan Kirana.

Ikon : sosok bayangan hitam

Objek : Kirana yang merasa ketakutan di sebabkan makhluk gaib yang berada di depannya

Tanda : Kirana yang sedang memejamkan mata dan menutup telinganya

Scene 27



Gambar 4.27

Keterangan : Adegan ini memperlihatkan Ryan yang sedang menyusun kartu, seperti permainan ia dulu bersama teman gaibnya.

Ikon : dalam ruangan kamar tidur terdapat susunan kartu

Objek : Ryan yang berada di dalam kamar tidur sedang menyusun kartu

Tanda : susunan kartu

C. Pembahasan

Tayangan mistis dan tahayul memberikan gambaran kepada kita tentang kengerian, mencekam, horor dan kadang-kadang di campur adukan dengan agama yang meracuni pemikiran masyarakat terhadap agama. Bila fenomena ini dibiarkan, jelas akan menuntun masyarakat kita kepada kepercayaan takhayul yang sangat bertentangan dengan agama.

Fenomena maraknya tayangan mistik di media elektronik maupun cetak di atas jelas mempunyai alasan yang kuat dan tak bisa dianggap remeh. Menurut hemat penulis, bahwa minat masyarakat Indonesia terhadap hal yang mistik berawal dari; Pertama, krisis manusia modern yang mengutamakan sisi materialitas dan melupakan sisi spiritualitas. Nampaknya akhir-akhir ini krisis yang melanda dunia modern adalah kehampaan nilai-nilai spiritual. Kondisi ini terutama terjangkit pada masyarakat perkotaan. Manusia modern kini mulai jenuh

dan sadar bahwa ketercukupan materi tidak menjadikan kesenangan batiniah, justru sebaliknya semakin menggersangkan jiwa. Karena itu kini masyarakat yang hidup diperkotaan mulai melirik spiritualitas sebagai obat penenang jiwa.

Adapun pembahasan penelitian dari beberapa scene film Nina Bobo yang telah di jabarkan sebelumnya, maka peneliti merangkum menjadi beberapa poin penting sesuai dalam mitos-mitos yang berkembang dalam kalangan masyarakat Indonesia, mitos tersebut adalah:

- a. Dalam masyarakat Indonesia masih mempercayai dengan menahan nafas atau menutup hidung dapat menghindari makhluk ghaib.
- b. Di dalam masyarakat Indonesia masih mengenal mantra-mantra atau lantunan lagu pemanggil makhluk ghaib, seperti lantunan lagu Nina Bobo dalam film Nina Bobo.
- c. Makhluk gaib mampu merasuki tubuh manusia dan benda sebagai mediasi agar mampu berkomunikasi kepada manusia.
- d. Menggunakan beberapa permainan untuk bersosialisasi dengan makhluk gaib.
- e. Anak yang suka melamun rentan dirasuki oleh makhluk ghaib
- f. Mimpi buruk sebagai pertanda akan mendapatkan kesialan.
- g. Tempat yang gelap identik dengan hal-hal ghaib, dimana makhluk halus menyukai cahaya redup untuk menunjukkan wujudnya kepada manusia.
- h. Mempercayai barang barang tertentu sebagai alat untuk mengusir makhluk ghaib.
- i. Mempercayai orang pintar (dukun) untuk mengusir makhluk ghaib.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian terhadap penulis dalam meneliti bagaimana representasi irasionalita takhayul yang terdapat dalam film Nina Bobo, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Film nina bobo merupakan film yang bergenre horror serta menyuguhkan konsop irasional tahayul. Dalam film ini lagu nina bobo yang memiliki misteri yang menimbulkan pemahaman lagu sebagai pemanggil setan atau makhluk ghaib.
2. Berdasarkan dari 27 scene yang ada dalam penelitian ini mulai dari ikon, objek dan tanda, 20 scene yang mengandung makna irasional tahyul, maka film nina bobo menandung makna irasional tahyul antara manusia dan makhluk ghaib.
3. Dalam film nina bobo memiliki tiga tanda yaitu ikon,objek, dan tanda.

B. Saran

Dari keseluruhan penelitian, maka akhirnya penulis memberikan saran untuk melengkapi penulisan ini. Adapun saran yang ingin penulis sampaikan seperti berikut:

1. Secara metodologis, pendekatan analisis semiotika perlu dikembangkan dalam ranah penelitian sebuah film. Hal ini perlu dilakukan mengingat begitu komprehensifnya analisis ini dalam menganalisis makna di balik pesan yang terkandung dalam sebuah film.

2. Pengkajian mengenai analisis semiotika khususnya, dalam mencari makna budaya dapat juga dikaji dengan berbagai analisis semiotika lain.
3. Insan perfilman memberikan pembelajaran melalui film-film yang bertemakan horor khususnya yang mengangkat mitos yang berkembang di Indonesia. Aga kemudiannya film tersebut tidak hanya menjual kengerian semata, namun ada hal bermanfaat disampingnya.
4. Agar masyarakat mendukung perfilman Indonesia dengan menonton film karya anak bangsa di layar lebar dan berhenti melakukan pembajakan.

DAFTAR PUSTAKA

Ardianto, Elvinaro, Lukiati Komala dan Siti Karlinah, 2007, *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*, Simbiosis Rekatam Media, Bandung.

Effendy, Onong Uchjana, 2003. *Ilmu, Teori Dan Filsafat Komunikasi*. PT Ciiitra Aditya Bakti, Bandung.

Eriyanto. 2001. *Analisis Wacana: Pengantar Analisis Teks Media*, LkiS, Yogyakarta.

Fiske, Jhon. 2012. *Cultural and Communication Studies*, Jalasutra, Routledge.

Hall, Stuart. 2002, *Representation : Cultural Representation and Signifying Practises*. London.

Hanim, Masayu S. 2007. *Persepsi Masyarakat Terhadap Tayangan Mistik Supranatural di Telvisi*, LIPI PRESS, Jakarta.

Kristanto, JB, 2004, *Nonton Film Nonton Indonesia*. Penerbit Buku Kompas, Jakarta.

Kriyantono, Rachmat, 2006. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Kencana Perdana Media Group, Jakarta.

Lubis, Mochtar. 2012, *Manusia Indonesia*. Yayasan Obor Indonesia, Jakarta.

Mcquail, Denis. 2011. *Teori Komunikasi Massa*. Salemba Humanika, Jakarta.

Morrisan. 2013. *Teori Komunikasi Individu Hingga Dewasa*, Kencana Prenada Media Group. Jakarta.

Mulyana, Dedi. 2010. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.

Pradopo. Rahmat Djoko, 2001, *Metode Penelitian Sastra*. Hanindita Graha Widia, Yogyakarta.

Rakhmat, Jalaluddin (2014). *Metode Penelitian Komunikasi: Dilengkapi Contoh Analisis Statistik*. Remaja Rosdakarya, Bandung.

Sugiyono, 2014. *Metode Penelitian KUantitatif Kualitatif Dan R&G*. Alfabeta, Bandung.

Sumardjo, Jakob, 2000, *Filsafat Seni*, Penerbit ITB, Bandung.

Suprpto, Tommy, 2006, *Pengantar Teori Komunikasi*, Media Pressindo, Yogyakarta.

Tjasmadi, Johan HM, 2008, *100 Tahun Sejarah Bioskop di Indonesia*. PT. Megindo Tunggal Sejahtera, Bandung.

Vera, Nawiroh. 2014. *Semiotika Dalam Riset Komunikasi*. Ghalia Indonesia, Jakarta.

Wibowo, Indiwani Seto Wahyu. 2014. *Semiotika Komunikasi: Aplikasi Praktis Bagi Penelitian Dan Skripsi Komunikasi*. Mitra Wacana Media, Jakarta.

Sumber lain

https://id.wikipedia.org/wiki/Oo_Nina_Bobo (diakses pada tanggal 24 desember 2016)

<https://www.google.co.id/webhp?sourceid=chrome-instant&ion=1&espv=2&ie=UTF-8#q=metode+penelitian+representasi+pada+filmm> (diakses pada tanggal 24 desember 2016)