

**ANALISIS SEMIOTIKA MAKNA MITOS PADA FILM
HOROR WAKTU MAGHRIB KARYA
SIDHARTA TATA**

SKRIPSI

Oleh:

SRY RAHMADANI

1903110313

**Program Studi Ilmu Komunikasi
Konsentrasi Broadcasting**



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2024**

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

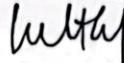
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Telah selesai bimbingan diberikan dalam penulisan skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk dipertahankan dalam ujian skripsi oleh:

Nama : Sry Rahmadani
NPM : 1903110313
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : ANALISIS SEMIOTIKA MAKNA MITOS PADA FILM HOROR WAKTU MAGHRIB KARYA SIDHARTA TATA

Medan, 14 Juni 2024

Pembimbing



Dr. MUHAMMAD THARIO, S.Sos., M.I.Kom
NIDN : 0106077607

Disetujui Oleh

Ketua Program Studi



AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom
NIDN : 0127048401

Dekan



Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., M.SP
NIDN : 0030017402

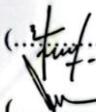
BERITA ACARA PENGESAHAN



Skripsi ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh:

Nama : Sry Rahmadani
NPM : 1903110313
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Pada hari, Tanggal : Kamis, 30 Mei 2024
Waktu : 08.15 Wib s/d Selesai

TIM PENGUJI

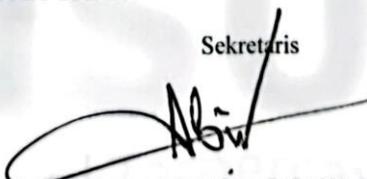
PENGUJI I : Assoc. Prof. Dr. LEYLIA KHAIRANI, M.Si (.....)
PENGUJI II : Dr. ANANG ANAS AZHAR, M.A (.....)
PENGUJI III : Dr. MUHAMMAD THARIQ, S.Sos., M.I.Kom (.....)

PANITIA UJIAN

Ketua

Sekretaris


Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos, M.SP
NIDN : 0030017402


Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, S.Sos, M.I.Kom
NIDN : 0111117804

PERNYATAAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan ini saya, Sry Rahmadani, NPM 1903110313, menyatakan dengan sungguh-sungguh:

1. Saya menyadari bahwa memalsukan karya ilmiah dalam segala bentuk yang dilarang undang-undang, termasuk pembuatan karya ilmiah oleh orang lain dengan sesuatu imbalan, atau memplagiat atau menjiplak atau mengambil karya orang lain, adalah tindakan kejahatan yang harus dihukum menurut undang-undang yang berlaku.
2. Bahwa skripsi ini adalah hasil karya dan tulisan saya sendiri, bukan karya orang lain, atau karya plagiat, atau karya jiplakan dari karya orang lain.
3. Bahwa di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh kesarjanaaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bila di kemudian hari terbukti pernyataan ini tidak benar, saya bersedia tanpa mengajukan banding menerima sanksi:

1. Skripsi saya ini beserta nilai-nilai hasil ujian skripsi saya dibatalkan.
2. Pencabutan kembali gelar kesarjanaaan yang telah saya peroleh, serta pembatalan dan penarikan ijazah sarjana dan transkrip nilai yang telah saya terima.

Medan, 30 Mei 2024

Yang Menyatakan,



Sry Rahmadani

KATA PENGANTAR



Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta karunia dan hidayah-Nya kepada kita semua. Tak lupa sholawat serta salam selalu kita sampaikan kepada junjungan Nabi besar kita Muhammad SAW dan semoga dengan sholawat tersebut insya Allah kita akan mendapatkan syafaatnya di akhirat kelak. Aamiin yaa rabbal ‘aalamiin.

Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang dengan Kuasanya, penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul **“ANALISIS SEMIOTIKA MAKNA MITOS PADA FILM HOROR WAKTU MAGHRIB KARYA SIDHARTA TATA”** sebagai tugas akhir dan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dalam penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis sangat berterimakasih kepada kedua orang tua penulis tercinta yaitu Ayahanda M. Safri, S.Pd. dan Ibunda Erlina Nasution yang dengan penuh ketulusan dan perhatiannya selalu mendo’akan yang terbaik dan memberikan bantuan baik moril maupun materi sehingga penulis dapat melanjutkan pendidikan sampai ke jenjang perkuliahan.

Pada kesempatan ini penulis juga menyampaikan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

2. Bapak Dr. Arifin Saleh, S.Sos., MSP. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Bapak Dr. Abrar Adhani, S.Sos., M.I.Kom. selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Ibu Dra. Yurisna Tanjung, M.AP selaku Wakil Dekan III Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak Akhyar Anshori, S.Sos., M.Kom. selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak Faizal Hamzah Lubis, S.Sos., M.I.Kom. selaku Sekretaris Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Bapak Dr. Muhammad Thariq, S.Sos., M.I.Kom. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, pikiran dan memberikan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak, Ibu Dosen dan Staff pengajar Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
9. Staff Biro dan Pegawai Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
10. Saudara penulis, Bang Heri Syahfitra, A.MD.Kep dan Adik Mohd. Alfarizi beserta seluruh keluarga yang selalu memberikan dukungan dan semangat.
11. Teman-teman baik penulis dari SMA, Amna Misrianti, Rifa Sulia, S.Kel. dan Fardiana, S.Pd. yang telah mendukung dan memberi semangat kepada

penulis. Serta teman seperjuangan, Kak Agil Trihayuningtyas yang telah membantu dan saling menemani di akhir-akhir masa perkuliahan ini.

Akhir kata, penulis hanya dapat mengucapkan terimakasih yang sebanyak-banyaknya. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan balasan yang berlipat ganda atas semua kebaikan yang telah diberikan, di dunia maupun akhirat. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Demikian, semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Medan, Februari 2024

Penulis

Sry Rahmadani
NPM. 1903110313

**ANALISIS SEMIOTIKA MAKNA MITOS PADA
FILM HOROR WAKTU MAGHRIB
KARYA SIDHARTA TATA**

SRY RAHMADANI

1903110313

ABSTRAK

Film merupakan salah satu media komunikasi massa audiovisual yang di dalamnya terdapat informasi, edukasi, dan juga hiburan. Biasanya film dijadikan sebagai sarana untuk menyampaikan berbagai pesan, baik itu pesan moral, sosial, budaya, kritik, dan lain sebagainya. Dampak film sangat berpengaruh terhadap pola pikir masyarakat. Film Waktu Maghrib yang disutradarai oleh Sidharta Tata ini bercerita tentang anak-anak yaitu Saman dan Adi yang telah melanggar mitos waktu maghrib atau pantangan pada saat maghrib yang membuat mereka celaka. Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana makna mitos pada film horor Waktu Maghrib Karya Sidharta Tata. Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan menggunakan metode analisis semiotika Ferdinand De Saussure yang berupa penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi (pengamatan) yaitu menonton film Waktu Maghrib dan mencari unsur-unsur tanda yang mengandung makna mitos. Hasil penelitian yang diperoleh dalam penulisan ini berkaitan dengan makna mitos dalam film Waktu Maghrib dimana mitos sebenarnya ada untuk memberikan arah dan tatanan dalam kehidupan manusia.

Kata Kunci: Film Waktu Maghrib, semiotika, Makna Mitos

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK.....	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR BAGAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Pembatasan Masalah	5
1.3 Rumusan Masalah	5
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II URAIAN TEORITIS	
2.1 Semiotika Ferdinand de Saussure	8
2.2 Mitos	11
2.3 Komunikasi Massa	13
2.4 Film	15
2.5 Film Horor	22

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian	24
3.2 Kerangka Konsep	25
3.3 Definisi Konsep	25
3.4 Kategorisasi Penelitian	26
3.5 Teknik Pengumpulan Data	26
3.6 Teknik Analisis Data	27
3.7 Waktu dan Lokasi Penelitian	27

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian	28
4.1.1 Gambaran Umum	28
4.1.2 Profil Film	29
4.1.3 Alur Cerita Film Waktu Maghrib	30
4.1.4 Analisis Semiotika Makna Mitos dalam Film Horor Waktu Maghrib Karya Sidharta Tata	33
4.2 Pembahasan	44

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan	46
5.2 Saran	46

DAFTAR PUSTAKA	48
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.4 Kategorisasi Penelitian	26
Tabel 4.1 Profil Film	29
Tabel 4.2	33
Tabel 4.3	34
Tabel 4.4	36
Tabel 4.5	37
Tabel 4.6	38
Tabel 4.7	39
Tabel 4.8	40
Tabel 4.9	41
Tabel 4.10	42
Tabel 4.11	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Anak-anak bermain saat senja	4
Gambar 1.2 Wati diseret oleh jin	4
Gambar 1.3 Jari Karta putus	5
Gambar 4.1 Poster Film Waktu Maghrib	28

DAFTAR BAGAN

Bagan 3.2 Kerangka Konsep.....	25
---------------------------------------	-----------

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi dan komunikasi pada zaman sekarang tumbuh dengan sangat pesat. Seperti halnya media komunikasi yang semakin canggih dengan beragam fitur dan fasilitas yang ditawarkan memberikan kemudahan bagi penggunaannya. Cukup dengan memiliki *smarthphone* dan akses internet maka dapat melakukan komunikasi di mana saja dan kapan saja, serta mendapatkan informasi dan hiburan dengan mudah dari berbagai penjuru dunia.

Untuk mencari hiburan seperti tontonan bukan lagi sesuatu yang sulit. Tak mesti harus ke bioskop atau menonton lewat televisi bahkan harus mencari situs ilegal. Saat ini tersedia banyak sekali *platform* aplikasi *streaming* untuk mencari tontonan, contohnya saja aplikasi Netflix, VIU, Disney+Hotstar, WeTv, Iqiyi, Video, Prime Video dan lain-lain yang bisa dinikmati secara gratis maupun berbayar, baik itu film, series, drama lokal maupun mancanegara.

Film merupakan karya seni dalam bentuk audiovisual yang berisi hiburan, informasi, dan edukasi. Dalam film terdapat gambar (visual) dan suara (audio) yang tersusun oleh cerita sehingga memudahkan komunikator untuk menyampaikan pesan kepada komunikan. Film juga merupakan salah satu sarana media komunikasi massa yang digunakan untuk menyampaikan pesan baik itu pesan moral, kritik, sosial, budaya, dan lain sebagainya kepada masyarakat atau penonton dengan cara yang lebih menghibur dan menyenangkan. Bahkan dampak

atau efek yang ditimbulkan pun dapat mempengaruhi pola pikir masyarakat. Oleh karena itu film menjadi media komunikasi massa yang paling populer.

Seiring dengan perkembangan *trend*, *genre*, dan teknologi film dunia, film nasional juga semakin bervariasi (Meliala, 2016). Dalam film terkadang tidak hanya terdapat satu *genre* namun bisa bercampur dengan *genre-genre* lain sehingga memberi warna baru pada perfilman. Jenis-jenis *genre* tersebut yaitu romantis, drama, komedi, aksi, animasi, thriller, fantasi, dokumenter, *sci-fi* (fiksi sains), horor, dan lain-lain.

Salah satu *genre* yang paling populer adalah *genre* horor. Di Indonesia sendiri peminat film horor sangat banyak hal ini dapat dilihat dari peningkatan jumlah produksi film horor yang sangat tinggi. Komentator budaya Indonesia telah mencoba menjelaskan bahwa daya tarik film-film horor itu terkait erat dengan jiwa orang Indonesia dan umumnya melekat pada budaya Timur yang dianggap identik dengan mistisisme dan kejadian makhluk supernatural dan peristiwa-peristiwa mistik (Heeren, 2012). Hal ini menunjukkan bahwa banyak orang yang menyukai emosi rasa ketakutan, dan juga sensasi ketegangan yang ditimbulkan saat menonton film horor.

Ada berbagai aspek dalam membuat film horor yang menarik misalnya tema cerita yang diangkat, alur cerita, pemeran atau tokoh yang memerankan karakter dalam film tersebut dan lain-lain. Semakin dekat aspek tersebut dengan kehidupan masyarakat maka semakin tertarik pula orang untuk menonton. Misalnya saja seperti film Waktu Maghrib yang rilis pada 9 Februari 2023 yang mengangkat mitos tentang sakralnya waktu menjelang malam hari. Penggunaan mitos waktu maghrib

menjadi daya tarik tersendiri dikarenakan waktu maghrib erat kaitannya dengan hal-hal mistis. Dikutip dari idntimes.com, film yang di sutradarai oleh Sidharta Tata ini mencapai 1 juta lebih penonton di hari ke-12 penayangannya, dan dalam sebulan berhasil meraih 2 juta penonton.

Indonesia sendiri memiliki banyak mitos yang beredar salah satunya adalah mitos waktu maghrib. Mengutip dari kompasiana.com Desa yang masih mempercayai mitos waktu maghrib ini diantaranya seperti Desa Plandirejo, Kecamatan Plumpang, Kabupaten Tuban dan Desa Lamamek, Kecamatan Simeulue Barat, Kabupaten Simeulue. Mitos yang sudah dipercaya sejak lama ini sering sekali didengar dari para orang tua, pada waktu maghrib mereka biasanya melarang anak-anak untuk keluar rumah atau berkeliaran di jalanan karena jika dilanggar bisa diculik oleh hantu, tidak boleh tidur pada waktu maghrib, dan lainlain. Dalam Islam pun waktu maghrib tidak diperbolehkan untuk berada di luar selain maghrib merupakan waktu untuk beribadah juga merupakan waktu dimana jin dan setan berkeliaran.

Mengutip dari idntimes.com film Waktu Maghrib ini mengisahkan tiga bocah bernama Adi, Saman, dan Ayu yang tinggal di sebuah desa terpencil di Jawa Tengah bernama Jatijajar. Adi dan Saman sering terlambat ke sekolah hingga mereka kerap mendapat hukuman dari Bu Woro, guru galak dan super disiplin. Suatu hari kekesalan Adi dan Saman memuncak. Mereka sampai menyumpahahi gurunya agar mati, dan sumpahnya bertepatan dengan waktu maghrib. Tak lama kemudian, Bu Woro meninggal secara mengenaskan. Adi dan Saman pun mengalami teror mistis yang mengerikan. Muncul sosok menyeramkan berseragam

guru sama seperti apa yang dipakai Bu Woro saat meninggal dunia. Semakin hari teror mistis semakin membahayakan jiwa dan melibatkan warga desa Jatijajar. (Umma Nagha, 2023)

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih dalam mengenai makna mitos yang terdapat pada film Waktu Maghrib. Peneliti memilih film Waktu Maghrib ini karena merasa bahwa film ini mampu menunjukkan gambaran mitos dengan tampilan yang nyata agar dapat mudah dipahami maknanya dan diambil pelajarannya.

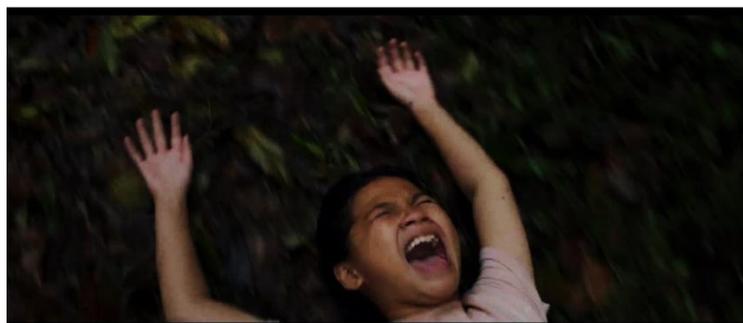
Berikut beberapa contoh *screen capture* adegan yang mengandung nilai mitos pada film Waktu Maghrib.

Gambar 1.1 Anak-anak bermain saat senja



Sumber: Telegram, 2024

Gambar 1.2 Wati diseret oleh jin



Sumber: Telegram, 2024

Gambar 1.3 Jari Karta putus



Sumber: Telegram, 2024

1.2 Pembatasan Masalah

Untuk memudahkan penulis dalam melakukan pembahasan penelitian dan lebih terarah maka penulis membatasi penelitian ini pada adegan-adegan, teks serta dialog-dialog yang mengandung makna mitos pada film Waktu Maghrib Karya Sidharta Tata.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang di atas maka dapat diambil pokok permasalahan sebagai berikut: Bagaimana makna mitos pada film horor Waktu Maghrib Karya Sidharta Tata?

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui makna mitos yang terdapat pada film horor Waktu Maghrib Karya Sidharta Tata.

1.5 Manfaat Penelitian

- a. Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan efek positif dari makna mitos yang terdapat dalam film.

b. Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi bagi pengembang Ilmu Komunikasi dan menjadi referensi terutama pada bidang *Broadcasting* khususnya analisis semiotika film.

c. Akademis

Secara akademis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai sumber ilmu pengetahuan, terutama pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU), khususnya pada Program Studi Ilmu Komunikasi.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Bagian ini berisi tentang uraian Latar Belakang Masalah, Pembatasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan

BAB II : URAIAN TEORITIS

Pada bagian uraian teoritis berisi tentang pengertian Semiotika Ferdinand De Saussure, Mitos, Komunikasi Massa, Film, dan Film horor.

BAB III : METODE PENELITIAN

Metode penelitian terdiri dari Jenis Penelitian, Kerangka Konsep, Definisi Konsep, Kategorisasi Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis

Data, serta Waktu dan Lokasi Penelitian.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini terdiri dari hasil penelitian dan pembahasan dari analisis semiotika makna mitos pada film Waktu Maghrib karya Sidharta Tata.

BAB V : PENUTUP

Bagian penutup berisi mengenai uraian dan penjelasan tentang simpulan dan saran dari penelitian.

BAB II

URAIAN TEORITIS

2.1 Semiotika Ferdinand de Saussure

Menurut Pawito dalam (Mubarak A.M, 2019) semiotik berasal dari kata bahasa Yunani, *semeion*, yang berarti tanda, atau lazimnya diartikan sebagai *a sign by which something is known* (suatu tanda dimana sesuatu dapat diketahui). Tanda itu sendiri berarti segala sesuatu yang dapat dianggap mewakili sesuatu yang lain. Dengan begitu semiotika dapat diartikan sebagai ilmu yang mempelajari tentang sederetan objek, peristiwa, maupun budaya sebagai tanda. Semiotika sebagai suatu model dari ilmu sosial memahami dunia sebagai sistem hubungan yang memiliki unit dasar yang disebut tanda (Sobur A, 2006). Tanda merupakan sesuatu yang bersifat fisik, bisa dipersepsi oleh panca indera, mengacu pada sesuatu di luar tanda itu sendiri, dan bergantung pada pengenalan oleh penggunaannya (Bungin B, 2007).

Ferdinand de Saussure (1857-1913) memaparkan semiotika didalam *Course in General Linguistics* sebagai “ilmu yang mengkaji tentang peran tanda sebagai bagian dari kehidupan sosial”. Implisit dari definisi tersebut adalah sebuah relasi, bahwa jika tanda merupakan bagian kehidupan sosial yang berlaku. Ada sistem tanda (*sign system*) dan ada sistem sosial (*social system*) yang keduanya saling berkaitan. Dalam hal ini, Saussure berbicara mengenai konvensi sosial (*Social Convection*) yang mengatur penggunaan tanda secara sosial, yaitu pemilihan pengkombinasian dan penggunaan tanda-tanda dengan cara tertentu sehingga ia mempunyai makna dan nilai sosial (Erlangga, 2021).

Pembahasan pokok pada teori Saussure yang terpenting adalah prinsip yang mengatakan bahwa bahasa adalah suatu sistem tanda, dan setiap tanda itu tersusun dari dua bagian, yaitu *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda). Tanda merupakan kesatuan dari suatu bentuk penanda (*signifier*) dengan sebuah ide atau petanda (*signified*). Dengan kata lain, penanda adalah “bunyi yang bermakna” atau “coretan yang bermakna”. Jadi, penanda adalah aspek material dari bahasa : apa yang dikatakan atau didengar dan apa yang ditulis atau dibaca. Sedangkan petanda adalah gambaran mental, pikiran, atau konsep (Bertens, 2001, dalam Sobur, 2013).

Dalam berkomunikasi, seseorang menggunakan tanda untuk mengirim makna tentang objek dan orang lain akan menginterpretasikan tanda tersebut. Tanda terdiri dari dua elemen tanda (*signifier*, dan *signified*). *Signifier* (penanda) adalah elemen fisik dari tanda dapat berupa tanda, kata, *image*, atau suara. Sedangkan *signified* (petanda) adalah menunjukkan konsep mutlak yang mendekati pada tanda fisik yang ada. Sementara proses signifikasi menunjukkan antara tanda dengan realitas eksternal yang disebut *referent*. Saussure memaknai “objek” sebagai *referent* dan menyebutkannya sebagai unsur tambahan dalam proses penandaan. Contoh: ketika orang menyebut kata “anjing” (*signifier*) dengan nada mengumpat maka hal tersebut merupakan tanda kesialan (*signified*).

Prinsip-prinsip linguistik Saussure dapat disederhanakan ke dalam butir-butir pemahaman sebagai sebagai berikut:

- a. Bahasa adalah sebuah fakta sosial. Sebagai fakta sosial, bahasa bersifat laten, bahasa bukanlah gejala-gejala permukaan melainkan sebagai kaidah-kaidah

yang menentukan gejala-gejala permukaan, yang disebut sebagai *language*. *Language* tersebut termanifestasikan sebagai *parole*, yakni tindakan berbahasa atau tuturan secara individual.

- b. Bahasa adalah suatu sistem atau struktur tanda-tanda. Karena itu, bahasa mempunyai satuan-satuan yang bertingkat-tingkat, mulai dari fonem, morfem, kalimat, hingga wacana.
- c. Unsur-unsur dalam setiap tingkatan tersebut saling menjalin melalui cara tertentu yang disebut dengan hubungan paradigmatis dan sintagmatik.
- d. Relasi atau hubungan-hubungan antara unsur dan tingkatan itulah yang sesungguhnya membangun suatu bahasa. Relasi menentukan nilai, makna, pengertian dari setiap unsur dalam bangunan bahasa secara keseluruhan.
- e. Untuk memperoleh pengetahuan tentang bahasa yang prinsip-prinsipnya yang telah disebut di atas, bahasa dapat dikaji melalui suatu pendekatan sinkronik, yakni pengkajian bahasa yang membatasi fenomena bahasa pada satu waktu tertentu, tidak meninjau bahasa dalam perkembangan dari waktu ke waktu (diakronis).

Dalam hal ini terdapat lima pandangan dari Saussure yang kemudian menjadi peletak dasar dari strukturalisme Levi-Strauss, yaitu pandangan tentang (1) *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda); (2) *form* (bentuk) dan *content* (isi); (3) *language* (bahasa) dan *parole* (tuturan/ajaran); (4) *synchronic* (sinkronik) dan *diachronic* (diakronik); dan (5) *syntagmatic* (sintagmatik) dan *associative* (paradigmatik). (Nurindahsari, 2019)

2.2 Mitos

Mitos adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Yunani *muthos* yang secara harfiah bermakna sebagai cerita atau sesuatu yang dikatakan orang, dan dalam arti yang lebih luas bisa bermakna sebagai suatu pernyataan, disamping itu mitos juga dipadankan dengan kata *mythology* dalam bahasa Inggris yang memiliki arti sebagai suatu studi atas mitos atau isi mitos. Mitologi atau mitos merupakan kumpulan cerita tradisional yang biasanya diceritakan secara dari generasi ke generasi di suatu bangsa atau rumpun bangsa (Wadiji, 2011)

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2013), arti mitos adalah cerita suatu bangsa tentang dewa dan pahlawan zaman dahulu yang mengandung penafsiran tentang asal-usul semesta alam, manusia, dan bangsa itu sendiri yang mengandung arti mendalam yang diungkapkan dengan cara gaib.

Menurut Keesing (Yulianto, 2019), mitos ialah cerita tentang asal mula terjadinya dunia seperti sekarang ini, cerita tentang alam peristiwa-peristiwa yang tidak biasa sebelum (atau di belakang) alam duniawi yang kita hadapi ini. Cerita-cerita itu menurut kepercayaan sungguh-sungguh terjadi dan dalam arti tertentu keramat. Lebih jauh Haviland (Yulianto, 2019) menyatakan bahwa mitos pada dasarnya bersifat religius karena memberi rasio pada kepercayaan dan praktik keagamaan. Masalah yang dibicarakannya adalah masalah-masalah pokok kehidupan manusia, dari mana asal kita dan segala sesuatu yang ada di dunia ini, mengapa kita di sini, dan ke mana tujuan kita. Setiap masalah yang sangat luas itu dapat disebut mitos. Fungsi mitos adalah untuk menerangkan. Mitos memberi

gambaran dan penjelasan tentang alam semesta yang teratur, yang merupakan latar belakang perilaku yang teratur.

Mitos mempunyai fungsi-fungsi tertentu, diantaranya ialah: a) Proses penyadaran akan kekuatan ghaib. Mitos bukanlah informasi tentang kekuatan ghaib, tetapi cara mengantisipasi, mempelajari, dan berelasi dengan Tuhan. b) Memberi garansi bagi kekinian. Mitos mempresentasikan berbagai peristiwa yang pernah ada dan mengandung saran serta antisipasi bagi kekinian. c) Mitos merentangkan cakrawala epistemologis dan antologis tentang realitas. Mitos memberikan penggambaran tentang dunia, tentang asal-mulanya, tetapi bukan seperti ilmu sejarah modern. Ruang dan waktu mitologis hanyalah konteks untuk berbicara tentang awal dan akhir, atau asal-muasal dan tujuan kehidupan, dan bukan ruang dan waktu faktual. (Simon, 2006)

Menurut Roibin (2010) fungsi utama mitos bagi kebudayaan primitif adalah mengungkapkan, mengangkat, dan merumuskan kepercayaan, melindungi dan memperkuat moralitas, menjamin efisiensi ritus, serta memberikan peraturan-peraturan praktis untuk menuntun manusia.

Menurut Wulansari dan Nur dalam Jurnal Eksplorasi Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa Timuran (2018), mitos adalah suatu hal yang dipercaya oleh sebagian orang, biasa dipakai untuk menakut-nakuti, memberi peringatan, ataupun diceritakan secara berkelanjutan. Mitos memberikan arah kepada kelakuan manusia, dan merupakan semacam pedoman untuk kebijaksanaan manusia. Tentunya ada beberapa mitos yang sengaja diciptakan sebagai upaya untuk menjaga kestabilan lingkungan atau kehidupan manusia. Dipilihnya mitos sebagai

salah satu medianya adalah karena mitos berasal dari zaman nenek moyang yang sudah dipercaya secara turun temurun sehingga sebagian masyarakat pasti tunduk dan patuh terhadap mitos tersebut.

2.3 Komunikasi Massa

Everett M. Rogers menyatakan bahwa komunikasi adalah proses dimana suatu ide dialihkan dari sumber kepada satu penerima atau lebih dengan maksud untuk mengubah tingkah laku mereka. (Cangara, 2010). Komunikasi mempunyai dua sifat umum, yaitu langsung dan tidak langsung. Komunikasi langsung berupa yaitu proses tatap muka (*face to face*). antara manusia satu dengan manusia lainnya. Komunikasi tidak langsung memerlukan perantara atau media untuk menghubungkan manusia satu dengan manusia lain, misalnya : Tv, internet, surat kabar dan lain-lain. (Sinaga, 2017)

Menurut Defleur dan Dennis McQuail (Riswandi, 2009) menyatakan bahwa komunikasi massa adalah suatu proses dimana komunikator-komunikator menggunakan media untuk menyebarkan pesan-pesan secara luas, dan secara terus menerus menciptakan makna-makna yang diharapkan dalam mempengaruhi khalayak yang besar dan berbeda-beda dengan melalui berbagai cara.

Menurut Ruben (Adhani, 2022), komunikasi massa adalah suatu proses di mana informasi diciptakan dan disebar oleh organisasi untuk dikonsumsi oleh khalayak. Dalam *International Journal of Management*, komunikasi berupa teks, visual dan audio-visual yang didalamnya terdapat ajakan, persuasif, kreatif, dan inovatif yang disampaikan oleh perusahaan tertentu kepada masyarakat tentang

suatu produk dengan harapan konsumen tertarik dengan informasi yang disampaikan melalui media massa dan media sosial (Thariq, 2022)

Menurut Joseph A Devito dalam bukunya, *Communicology: An Introduction to the Study of communication*, pertama, komunikasi massa adalah komunikasi yang ditunjukkan kepada massa, kepada khalayak yang luar biasa banyaknya. Ini tidak berarti bahwa khalayak meliputi seluruh penduduk atau semua orang yang membaca atau semua orang yang menonton televisi, agaknya ini berarti bahwa khalayak itu besar dan pada umumnya sulit untuk didefinisikan. Kedua, komunikasi massa adalah komunikasi yang disalurkan oleh pemancar-pemancar yang audio dan atau visual. Komunikasi massa lebih logis bila didefinisikan menurut bentuknya: televisi, radio, surat kabar, majalah, film, buku, dan pita. (Effendy, 2006)

Ciri umum dari komunikasi massa adalah komunikasi yang menggunakan media massa. Adapun ciri-ciri dari komunikasi massa adalah yaitu sebagai berikut: (Romli, 2016)

1. Pesan Bersifat Umum

Komunikasi bersifat terbuka, dengan arti bahwa komunikasi massa tidak ditujukan untuk satu kelompok tertentu, karena ditujukan untuk semua orang.

2. Komunikannya Anonim dan Heterogen

Komunikator tidak mengenal tidak mengenal komunikan karena sifat dari media penghubungnya yang tidak mengharuskan dengan bertatap muka.

3. Media Massa Menimbulkan Keserempakan

Komunikasi massa memiliki jumlah target komunikan yang tidak terbatas dan mendapatkan pesan yang sama. Keserempakan media massa itu sebagai keserempakan kontak dengan jumlah penduduk dari jarak yang jauh dengan komunikator.

4. Mengutamakan Isi daripada Hubungan

Prinsip dari komunikasi itu sendiri adalah lebih menunjukkan muatan komunikasi dibandingkan yang hanya menunjukkan bagaimana relasi hubungan dengan komunikan.

5. Komunikasi Massa Bersifat Satu Arah

Ini merupakan salah satu kelemahan dari komunikasi massa yaitu karena komunikator dan komunikan tidak melakukan kontak secara langsung.

6. Stimulus Alat Indra yang Terbatas

Dalam komunikasi massa harus adanya penyesuaian dari alat indra pada media massa yang digunakan. Dalam majalah berintraksi dengan cara melihat, sedangkan pada radio berintraksi dengan cara mendengarkan.

7. Umpan balik Tertunda

Merupakan faktor penting dalam komunikasi massa, sebab umpan balik sebagai respon mempunyai volume yang tidak terbatas artinya.

2.4 Film

Film adalah suatu bentuk komunikasi massa elektronik yang berupa media audio visual yang mampu menampilkan kata-kata, bunyi, citra, dan kombinasinya. Film juga merupakan salah satu bentuk komunikasi modern yang kedua muncul di dunia (Sobur, 2004). Film berperan sebagai sebuah sarana baru yang digunakan

untuk menyebarkan hiburan yang sudah menjadi kebiasaan terdahulu, serta menyajikan cerita, peristiwa, musik, drama, lawak, dan sajian teknis lainnya kepada masyarakat umum (McQuail, 2003). Film juga menurut Prof. Effendy adalah medium komunikasi massa yang ampuh sekali, bukan saja untuk hiburan, tetapi juga untuk penerangan dan pendidikan (Effendy, 2003). Film dapat memberikan dampak tertentu terhadap penonton, misalnya seperti dampak psikologis dan dampak sosial.

Menurut Wibowo (Rizal, 2014) film adalah suatu alat untuk menyampaikan berbagai pesan kepada khalayak umum melalui media cerita, dan juga dapat diartikan sebagai media ekspresi artistik bagi para seniman dan insan perfilman untuk mengungkapkan gagasan dan ide cerita yang dimilikinya.

Menurut Himawan Pratista (2008) genre film dibagi menjadi dua kelompok yaitu: genre induk primer dan genre induk sekunder. Genre induk sekunder adalah genre-genre besar dan populer yang merupakan pengembangan atau turunan dari genre induk primer seperti film Bencana, Biografi dan film-film yang digunakan untuk studi ilmiah, sedangkan untuk jenis film induk primer adalah genre-genre pokok yang telah ada dan populer sejak awal perkembangan sinema era 1900-an hingga 1930-an seperti: Film Aksi, Drama, Epik Sejarah, Fantasi, Horor, Komedi, Kriminal dan *Gangster*, Musikal, Petualangan, Perang.

1) Film genre induk primer

a) Aksi

Film-film aksi berhubungan dengan adegan-adegan aksi fisik seru, menegangkan, berbahaya, dan memiliki tempo cerita yang cepat. Film

aksi biasanya berisi adegan kejar-kejaran, perkelahian, tembak-tembakan, balapan, berpacu dengan waktu, ledakan, serta aksi-aksi menegangkan lainnya.

b) Drama

Film drama merupakan genre film yang paling banyak diproduksi karena jangkauan ceritanya sangat luas. Film-film drama umumnya berhubungan dengan tema, cerita, *setting*, karakter, serta suasana yang mampu menampilkan gambaran kehidupan nyata. Konflik bisa terbentuk dari lingkungan, diri sendiri, maupun alam.

c) Epik Sejarah

Genre ini biasanya bertema periode masa silam (sejarah) dengan latar cerita sebuah kerajaan, peristiwa atau tokoh besar yang menjadi mitos, legenda atau kisah biblikal.

d) Fantasi

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

e) Fiksi Ilmiah

Film fiksi ilmiah adalah film yang berhubungan dengan masa depan, perjalanan angkasa luar, percobaan ilmiah, penjelajah waktu, invasi, atau kehancuran bumi. Fiksi ilmiah sering berhubungan dengan teknologi serta kekuatan yang berada di luar jangkauan teknologi masa kini.

f) Horor

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

g) Komedi

Film komedi merupakan genre yang paling populer di antara semua genre lainnya. Genre komedi merupakan jenis film yang bertujuan untuk memancing tawa penontonnya.

h) Kriminal dan *Gangster*

Film kriminal dan *gangster* merupakan film yang berkaitan dengan aksiaksi kriminal seperti perambokan bank, pencurian, pemerasan, perjudian, pembunuhan, persaingan antar kelompok, serta aksi kelompok bawah tanah yang bekerja di luar sistem hukum.

i) Musikal

Film bergenre musikal merupakan film yang memiliki kombinasi unsur musik, lagu, tarian, serta koreografi yang menyatu dengan cerita.

j) Film Petualangan

Film genre petualangan bercerita tentang perjalanan, eksplorasi, atau ekspedisi ke suatu wilayah asing yang belum pernah didatangi. Film genre

petualangan selalu menghadirkan panorama alam eksotis seperti hutan rimba, pegunungan, savanna, gurun pasir, lautan, serta pulau terpencil.

k) Perang

Film-film perang umumnya menampilkan adegan pertempuran yang seru seperti di darat, laut, maupun udara. Film perang biasanya memperlihatkan kegigihan, perjuangan, dan pengorbanan para tentara dalam melawan para musuh.

l) *Western*

Western adalah sebuah genre orisinal milik Amerika. Tidak seperti genre-genre sebelumnya *western* memiliki beberapa ciri karakter tema serta fisik yang sangat spesifik. Tema film *western* umumnya seputar konflik antara pihak baik dan jahat.

2) Film genre induk sekunder

a) Bencana

Film-film bencana (*disaster*) berhubungan dengan tragedy atau musibah baik skala besar maupun kecil yang mengancam jiwa banyak manusia.

b) Biografi

Film biografi menceritakan tentang penggalan kisah nyata atau kisah hidup seorang tokoh berpengaruh di masa lalu maupun masa kini. Film biografi umumnya mengambil kisah berupa berupa suka duka perjalanan hidup sang tokoh sebelum menjadi orang besar atau keterlibatannya dalam sebuah peristiwa besar.

c) Detektif

Film genre detektif merupakan pengembangan dari genre kriminal dan *gangster* dan lebih populer pada era klasik dari pada kini. Intinya ceritanya berpusat pada sebuah kasus kriminal yang belum terselesaikan.

d) Film noir

Film noir bermakna “gelap” atau “suram”. Film noir adalah film yang tampil dengan suasana gelap. Film noir juga merupakan genre dengan pendekatan tema serta sinematik yang paling unik ketimbang genre-genre lainnya.

e) Melodrama

Melodrama merupakan pengembangan dari genre drama yang juga sering diistilahkan opera sabun atau film “cengeng” (menguras air mata). Melodrama menggunakan cerita yang mampu menggugah emosi penontonnya secara mendalam dengan dukungan unsur “melodi” (ilustrasi musik).

f) Olahraga

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

g) Perjalanan

Film perjalanan sering bersinggungan dengan genre aksi, drama, serta petualangan. Genre ini biasanya mengisahkan perjalanan darat (umumnya menggunakan mobil) jarak jauh dari satu tempat ke tempat lain dengan atau tanpa tujuan tertentu.

h) Roman

Film roman lebih memusatkan cerita pada masalah cinta, baik kisah percintaannya sendiri maupun pencarian cinta sebagai tujuan utamanya. Tema film roman umumnya adalah pasangan yang mencintai satu sama lain namun menghadapi banyak ujian serta masalah dari dalam maupun dari luar yang menghalangi hubungan mereka atau bisa pula bagaimana usaha seseorang untuk mendapatkan pasangan impiannya.

i) Superhero

Film superhero adalah kisah klasik perseteruan antara sisi baik dan sisi jahat, yakni kisah kepahlawanan sang tokoh super dalam membasmi kekuatan jahat. Karakter superhero memiliki kekuatan serta kemampuan fisik ataupun mental jauh di atas manusia rata-rata.

j) Supernatural

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

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

1) *Thriller*

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

2.5 Film Horor

Menurut Baksin (2013) film horror Indonesia cenderung mengangkat dari adat, ritual, tradisi yang menampilkan keadaan yang nyata dialami oleh masyarakat setempat. Ketidakmasukakalan yang ditampilkan film-film horor membuat ketegangan, kejiikan dan kerisauan yang merupakan situasi atau rasa yang berada dalam masyarakat. Dalam alur cerita film horor, terdapat kejadian, terdapatnya kekuatan aneh, atau karakter jahat yang muncul, dan kejadian yang berasal dari dunia supernatural yang memasuki kehidupan dunia sehari-hari di Indonesia.

Menurut Webster (Musfira, 2018) pengertian horor dibagi tiga. Pertama, kengerian, ketakutan, dan kecemasan yang menyakitkan dan begitu hebat. Kedua, sangat menjijikkan. Ketiga sesuatu yang menakutkan. Ketiga konsep horor tersebut didasarkan pada aspek emosional penonton.

Tujuan utama dari pembuatan film horor adalah membangkitkan rasa takut, kejutan, serta teror yang membekas di hati penonton. Pada umumnya plot film horor sederhana, seperti menampilkan cerita mengenai usaha manusia dalam melawan kekuatan jahat yang berhubungan dengan dimensi supernatural

atau sisi gelap manusia. Pada umumnya dalam film horor digunakan karakter antagonis (bukan manusia) yang berwujud fisik menakutkan dengan pelaku teror berwujud manusia, makhluk ghaib, monster, hingga makhluk asing (Oktavianus, 2015).

Biasanya, film horror dikombinasikan dengan beberapa genre film seperti genre supernatural yaitu genre film dimana didalamnya melibatkan makhluk ghaib (hantu, *vampire*, atau manusia serigala), fiksi ilmiah yaitu genre film dimana didalamnya melibatkan makhluk angkasa luar (*alien*, *zombie*, atau mutan), serta *thriller* yaitu genre film melibatkan seorang psikopat. Pada umumnya suasana *setting* film horor lebih cenderung pada ruangan atau tempat yang gelap yang didukung juga dengan adanya ilustrasi musik yang mencekam (Pratista, 2008).

BAB III

METODE PENELITIAN

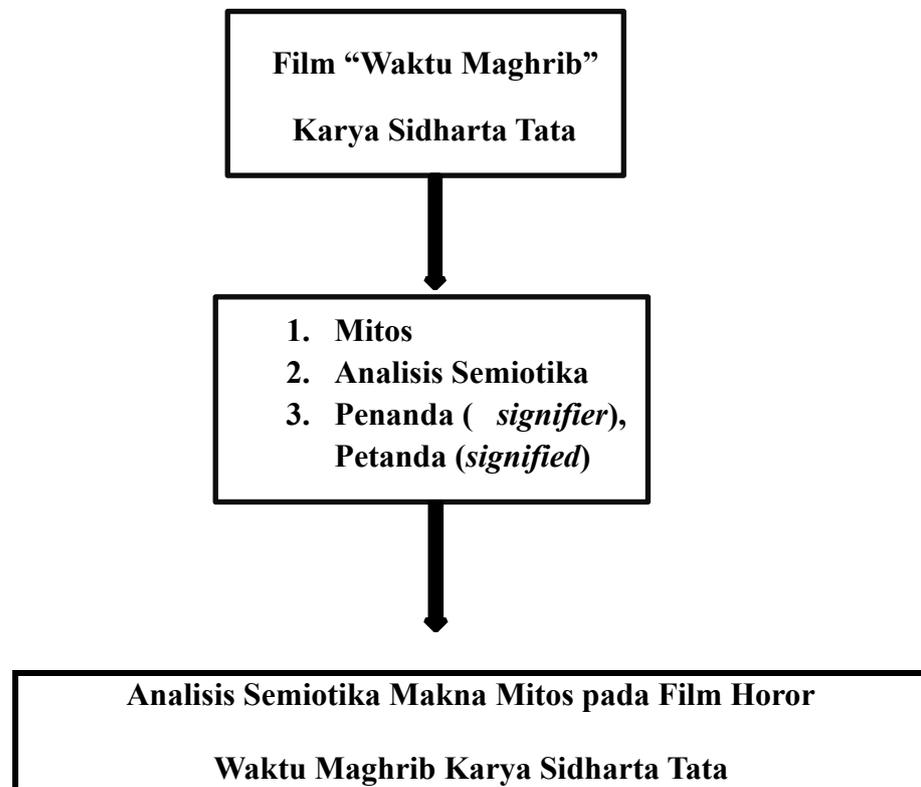
3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif mempunyai sifat deskriptif serta cenderung menggunakan analisis. Proses serta makna lebih ditonjolkan pada jenis penelitian ini yaitu dengan landasan teori yang dimanfaatkan sebagai pemandu supaya fokus penelitian bisa sesuai dengan fakta yang ada di lapangan. Sedangkan deskriptif merupakan penelitian dengan metode untuk menggambarkan hasil dari penelitian, dengan mempunyai tujuan untuk memberikan deskripsi, penjelasan, serta validasi terhadap fenomena yang sedang diteliti (Ramdhan, 2021).

Penelitian kualitatif menurut Moleong (Guzman & Oktariana, 2018) adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain, secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Dalam analisisnya penulis menggunakan analisis semiotika Ferdinand de Saussure, yang membagi tanda menjadi penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Pada penelitian Analisis Semiotika Makna Mitos Pada Film Horor Waktu Maghrib Karya Sidharta Tata, peneliti mengidentifikasi dan mengkaji penanda serta petanda yang muncul dalam setiap *scene* yang mengandung makna mitos baik melalui gambar maupun dialog.

3.2 Kerangka Konsep



Bagan 3.2 Kerangka Konsep

3.3 Definisi Konsep

- a. Analisis semiotika yang digunakan metode semiotika Ferdinand de Saussure melalui tanda yaitu penanda dan petanda.
- b. Komunikasi massa merupakan komunikasi satu arah melalui media massa untuk menyampaikan pesan kepada khalayak.
- c. Mitos merupakan cerita turun temurun yang dipercaya sebagian orang untuk menakut-nakuti atau memberi peringatan agar kehidupan manusia lebih teratur.

- d. Film merupakan media komunikasi massa dalam bentuk karya seni audiovisual yang di dalamnya terdapat berbagai pesan.
- e. Film horor merupakan film dengan plot cerita yang mampu memberikan efek ketegangan, jijik, kerisauan dan rasa takut.

3.4 Kategorisasi Penelitian

Tabel 3.4 Kategorisasi Penelitian

No	Konsep	Indikator
1.	Analisis Semiotika Ferdinand De Saussure	<ul style="list-style-type: none"> • Dialog • Gambar • Penanda • Petanda
2.	Mitos Film Horor	<ul style="list-style-type: none"> • Cerita Tradisional • Kepercayaan Masyarakat • Supernatural

Sumber : Hasil Penelitian, 2024

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Observasi (pengamatan), dilakukan dengan menonton langsung dan mengamati setiap adegan dalam *scene* serta dialog-dialog dalam film Waktu Maghrib. Kemudian peneliti akan memilih, mencatat, dan mengambil beberapa potong adegan dengan melakukan *screen capture* lalu menganalisis dengan metode yang sudah ditetapkan.
- 2) Dokumentasi, dilakukan untuk mengumpulkan informasi atau data dan mengkaji literatur yang sesuai dengan objek penelitian, agar dapat dijadikan

sebagai bahan referensi. Sumber-sumber tersebut meliputi buku, jurnal, internet, dan sumber lainnya.

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan cara mengamati tanda-tanda yang mengandung unsur makna mitos dalam film Waktu Maghrib. Pengamatan ini dilakukan dengan menonton film melalui *platform streaming* aplikasi dan melakukan tangkap layar (*screen capture*) dari adegan dalam *scene* maupun dialog yang dinilai mengandung penanda serta petanda. Kemudian hasil temuan yang diperoleh akan dianalisis menggunakan semiotika Ferdinand de Saussure.

3.7 Waktu dan Lokasi Penelitian

Pada penelitian ini tidak menggunakan lokasi khusus, karena penelitian ini bisa dilakukan di mana saja yang dapat mendukung *audio visual*. Hal ini dikarenakan objek penelitian adalah film yang dapat ditonton melalui *platform* aplikasi *streaming*. Waktu penelitian dilakukan mulai November 2023 sampai dengan Februari 2024.

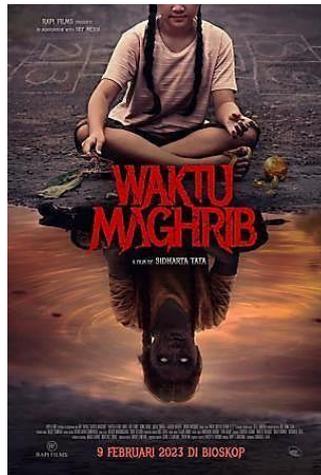
BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Gambaran Umum

Gambar 4.1 Poster Film Waktu Maghrib



Sumber : [instagram.com/rapifilm](https://www.instagram.com/rapifilm)

Film horor “Waktu Maghrib” pertama kali tayang di bioskop pada tanggal 9 Februari 2023 yang meraih penonton sebanyak 1 juta lebih dalam 12 hari penayangannya dan dalam waktu sebulan telah mencapai 2 juta penonton. Film yang disutradarai oleh Sidharta Tata ini merupakan film panjang perdananya setelah namanya mulai terkenal lewat film pendek berjudul Natalan yang berhasil masuk nominasi kategori Film Pendek Terbaik pada Festival Film Indonesia 2015. Film Waktu Maghrib juga diproduksi oleh pendiri sekaligus pemilik rumah produksi terkenal Rapi Films, Gope T. Samtani. Tak hanya diproduksi oleh Rapi Films melainkan kolaborasi dengan Sky Media. Tepat pada tanggal 13 Juli 2023 film horor “Waktu Maghrib” juga telah rilis di *platform streaming* Prime Video.

Waktu Maghrib merupakan film genre horor yang mengusung konsep mitos waktu maghrib yang sudah ada di Indonesia sejak lama. Banyak sebagian masyarakat yang masih percaya dengan adanya mitos ini khususnya area pedesaan. Dibintangi oleh pemeran lintas generasi, film Waktu Maghrib bercerita tentang kisah Saman, Adi, dan Ayu yang dimana Saman dan Adi telah menyumpahi gurunya agar mati bertepatan pada waktu maghrib sehingga sang guru pun meninggal dunia dengan cara yang mengenaskan.

4.1.2 Profil Film

Tabel 4.1 Profil Film

Profil Film	
Produser	Gope T. Samtani
Sutradara	Sidharta Tata
Penulis	Agasyah Karim Khalid Kashogi Bayu Kurnia Sidharta Tata
Sinematografer	Ujel Bausad
Pengarah Artistik	Ari Bima Teja
Penata Suara	Mohammad Ikhsan Ilva Rizky
Penata Musik	Fajar Ahadi
Penata Busana	Retno Ratih Damayanti
Penata Rias	Aktris Handradjasa Dodi Setiadi
Penyunting	Greg Arya
Perusahaan Produksi	Rapi Films Sky Media
Durasi	104 menit
Tanggal Rilis	9 februari 2023 (Bioskop) 13 Juli 2023 (Prime Video)

Pemeran	Ali Fikry sebagai Adi
	Bima Sena sebagai Saman
	Nafiza Fatia Rani sebagai Ayu
	Andri Mashadi sebagai Karta
	Aulia Sarah sebagai Bu Woro
	Taskya Namya sebagai Ningsih
	Nasarius sebagai Marto, ayah Ayu
	Sadana Agung Sulistya sebagai Hansip
	Muhammad Abe Baasyin sebagai Lurah
	Sulist Kusuma sebagai Bu Lurah
	Kevin Abani Samiun, abang Saman
	Bambang Paningron sebagai Ustadz
	Bebe Gracia sebagai Wati
	Jeje Malvin sebagai Karta kecil
	Riyanto sebagai Kasan, ayah Adi
	Heru Prasetyo sebagai Jin Ummu Sibyan
Adyano Rafi Bevan Putra sebagai Drajat	

Sumber : Film Waktu Maghrib

4.1.3 Alur Cerita Film Waktu Maghrib

Film Waktu Maghrib yang disutradarai oleh Sidharta Tata dimulai dengan tiga anak-anak bernama Karta, Wati dan Drajat yang sedang bermain di luar hingga waktu maghrib. Wati sudah mengajak Karta dan Drajat untuk segera pulang namun mereka tidak menghiraukannya, Wati pun berinisiatif untuk pulang sendiri. Tempat tinggal yang berlokasi di desa terpencil yang masih banyak hutan mengharuskan Wati melewati

jalan area perhutanan. Di sana tiba-tiba Wati ditarik oleh sesuatu yang tak terlihat dan menyeretnya. Drajat yang mendengar teriakan minta tolong dari Wati berlari memasuki hutan menuju arah suara. Sedangkan Karta, ia sibuk mencari mainannya yang terlempar jauh ke hutan dan masuk ke dalam sebuah lubang di sebelah batu besar. Ketika tangannya sedang berusaha meraih mainannya tersebut muncul sebuah tangan dari dalam lubang dan menarik tangan Karta hingga salah satu jarinya terputus.

Adegan berganti pada 30 tahun kemudian. Tampak Saman dan Adi sedang berlari terburu-buru menuju sekolah, SLTP 01 Jatijajar. Di tengah jalan mereka sempat bertemu Karta yang sudah dewasa namun berpenampilan urakan terlihat seperti orang gila, membuat mereka berdua ketakutan. Sesampainya di sekolah, Saman dan Adi sudah terlambat hingga mereka pun dimarahi dan dihukum oleh wali kelas mereka Bu Woro. Keesokan harinya mereka kembali terlambat dan mendapatkan amukan serta hukuman lagi oleh sang guru. Lalu setelah mereka menyelesaikan hukuman Saman dan Adi langsung bergegas pergi untuk menonton wayang di desa sebelah dengan menumpangi mobil pick up yang mereka temui di jalan. Di perjalanan tepatnya waktu maghrib Saman dan Adi menceritakan kekesalan mereka pada Bu Woro bahkan Saman sampai menyumpah wali kelasnya tersebut agar mati, dengan begitu jika mereka terlambat masuk sekolah lagi tak ada yang akan memarahi dan menghukum mereka. Setelah Saman berkata seperti itu, tiba-tiba ban mobil yang mereka tumpangi bocor. Sekilas tampak sosok nenek-nenek di pinggir jalan kemudian menghilang.

Malam harinya, selepas pulang sekolah, Bu Woro yang tinggal sendirian di rumahnya merasa ketakutan karena ada jin yang sedang menggonggonya dan berusaha mencelakainya hingga akhirnya ia meninggal dengan mengenaskan. Malam itu juga Saman dan Adi mendapatkan kabar kematian Bu Woro. Saman terlihat sangat

ketakutan, begitu juga dengan Adi yang merasa bahwa kecelakaan yang menimpa wali kelasnya dikarenakan ucapan buruk mereka beberapa saat yang lalu.

Semenjak kematian Bu Woro, Saman jadi sering termenung, berhalusinasi sosok Bu Woro yang menyeramkan menakut-nakutinya serta merasa ada sesuatu yang menggangukannya. Terlebih Saman pun dirasuki oleh makhluk gaib, ia membunuh abangnya Samiun secara membabi buta kemudian membunuh semua ternak ayam milik Pak Lurah dan menggantungkannya di depan rumah. Setelah itu Saman ditemukan bunuh diri.

Pada hari berikutnya, muncul guru baru pengganti Bu Woro yang bernama Ningsih, tampak seperti sosok yang baik dan lembut, tidak memarahi muridnya yang terlambat maupun belum mengerjakan tugas. Ningsih sepertinya berusaha mengakrabkan diri dengan Adi dan sejak saat itu pula Adi menjadi sasaran teror dari jin bernama Ummu Sibyan yang telah mencelakai Bu Woro dan juga Saman. Ia diganggu saat sedang sholat dan berakhir dengan kerasukan. Adi sampai membongkar makam Saman lalu menculik salah seorang anak kecil yang ada di desanya tersebut. Sedangkan Ayu terkadang melihat sosok menyeramkan menyerupai Bu Woro seolah almarhumah wali kelasnya tersebut sedang memperingatkan sesuatu. Sepulang sekolah, Karta yang merupakan paman Ayu juga memberikan jimat kepada Ayu, tak lupa menyampaikan bahwa kekuatan jahat yang meneror desanya adalah berasal dari kejadian 30 tahun lalu ketika ia dan teman-temannya dicelakai jin.

Rentetan peristiwa yang terjadi membuat warga desa ketakutan, tidak ada yang berani beraktivitas bila mulai menjelang maghrib, sampai-sampai mereka tidak ada yang mau melaksanakan sholat maghrib di masjid. Warga desa beranggapan ada seseorang yang sengaja ingin mengganggu desa mereka. Tuduhan itu jatuh pada Karta

karena ayah Adi, Kasan sempat melihat Karta menggantung jimat di depan rumahnya, begitu pula dengan Marto, ayah Ayu.

Pada akhirnya Karta dan Ayu bekerja sama untuk mengakhiri terror yang menimpa desa mereka. Karta kembali ke tempat dimana jarinya putus waktu kecil yakni lubang yang berada di dekat batu besar, ia membakar lubang tersebut sambil mengumandangkan azan. Hal itu membuat jin Ummu Sibyan ikut lenyap dan desa pun kembali tenang.

4.1.5 Analisis Semiotika Makna Mitos dalam Film Horor Waktu Maghrib

Karya Sidharta Tata

a. Scene 1 : Bermain waktu maghrib

Tabel 4.2

Suara/Dialog	Gambar
<p>Wati : Karta, Drajat, ayo kita balik. Sudah maghrib.</p> <p>Karta : Nanti</p> <p>Drajat : Kamu pulang saja dulu. Tanggung.</p> <p>Wati : Kenapa begitu? Kita berangkat bersama. Pulangnya juga bersama. Nanti kalau aku diculik hantu bagaimana?</p> <p>Karta : Kenapa kamu percaya takhayul?</p> <p>Wati : Ya, sudahlah. (Berlalu pergi)</p>	<p>Durasi : 0:00:37-0:04:00</p>   



Sumber : Data olahan penulis, 2024

Penanda :

Dalam *scene* ini terlihat Wati, Karta, dan Drajat sedang bermain sampai maghrib hingga akhirnya mereka dicelakai oleh jin.

Petanda :

Dalam ajaran Islam, waktu maghrib merupakan waktu di mana jin dan setan berkeliaran. Biasanya setan datang bersamaan dengan datangnya kegelapan. Oleh sebab itu, pada waktu tersebut kita di larang berada di luar atau membiarkan anak-anak masih bermain di luar rumah. Selain itu, sebagai umat Muslim waktu maghrib seharusnya digunakan untuk beribadah kepada Sang Maha Pencipta.

b. *Scene 2* : Ceramah di Masjid

Tabel 4.3

Suara/Dialog	Gambar
<p>Pak Ustadz : Sunah Nabi menganjurkan supaya kita tidak keluar di awal malam.</p> <p>Anak laki-laki : Waktu maghrib, Pak.</p> <p>Pak Ustadz : Pintar. Karena di waktu maghrib, banyak setan berkeliaran.</p>	<p>Durasi : 0:12:10-0:13:06</p>

Anak perempuan : Tapi Pak Ustadz, kalau kita mau sholat di Masjid bagaimana?

Pak Ustadz : Pintar. Pertanyaan yang bagus. Ada yang mau jawab? Ada tidak? Jawabannya, datanglah ke Masjid lebih awal. Kalau bisa, sebelum azan. Sekalian, kalian bisa berlatih disiplin. Jadi, sekali lagi saya ingatkan. Jangan keluar rumah waktu maghrib. Kecuali kalau kalian mau ke Masjid.



Sumber : Data olahan penulis, 2024

Penanda :

Berdasarkan *scene* di atas menunjukkan anak-anak yang sedang mendengarkan ceramah mengenai waktu maghrib dari Pak Ustadz setelah melakukan sholat berjamaah di Masjid.

Petanda :

Melaksanakan ibadah lebih diutamakan daripada berkeliaran di luar seperti halnya jin dan setan yang suka berkeliaran pada waktu maghrib. Terlebih jika terbiasa melaksanakan sholat di Masjid dan pergi lebih awal akan membuat kita menjadi orang yang lebih disiplin. Selain itu, mendengarkan ceramah di Masjid dapat menambah pengetahuan kita dalam ilmu agama.

c. *Scene* 3 : Menyumpahi orang

Tabel 4.4

Suara/Dialog	Gambar
<p>Adi : Saman. Menurutku, Bu Woro beringas seperti itu karena belum menikah. Biasanya perawan tua seperti itu. Tidak ada yang membela. Makanya marah terus.</p> <p>Saman : Memang dasarnya saja dia sudah jahat. Sudah jahat, tidak menikah lagi. Komplit.</p> <p>Adi : Pernah tidak kamu bayangkan? Kalau tidak ada dia, kita merdeka sekali. Bisa memancing ikan sepuasnya. Kalau terlambat, tidak ada yang marahi. Ya, kan?</p> <p>Saman : Itu betul. Kalau perlu, guru itu tidak cuma pergi. Biar mati sekalian.</p> <p>Supir : Astaga, mulutmu itu Saman.</p> <p>(suara ban meletus)</p>	<p>Durasi : 0:20:37-0:21:57</p>   

Sumber : Data olahan penulis, 2024

Penanda :

Scene di atas menggambarkan Adi dan Saman yang tengah membicarakan guru mereka dan bahkan menyumpahinya agar mati.

Petanda :

Membicarakan orang lain dibelakang dan berprasangka buruk merupakan sikap yang tidak baik. Lalu, menyumpahi orang juga merupakan hal yang tidak boleh

dilakukan. Perkataan adalah do'a. Baik buruknya jika ucapan tersebut menjadi kenyataan akan berdampak pada orang lain maupun diri sendiri. Jadi sebaiknya kita menjaga lisan kita dan berbicara hal-hal baik saja. Hal ini terlihat dari setelah Saman menyumpahi gurunya, mobil ban meletus dan membuat mereka hampir celaka.

d. *Scene 4* : Dichelakai jin

Tabel 4.5

Suara/Dialog	Gambar
(Suara ketukan pintu) Bu Woro : Iya, sebentar. (Suara pintu ditutup) (Suara pintu terbuka)	Durasi : 0:22:18-0:24:58  
	

Sumber : Data olahan penulis, 2024

Penanda :

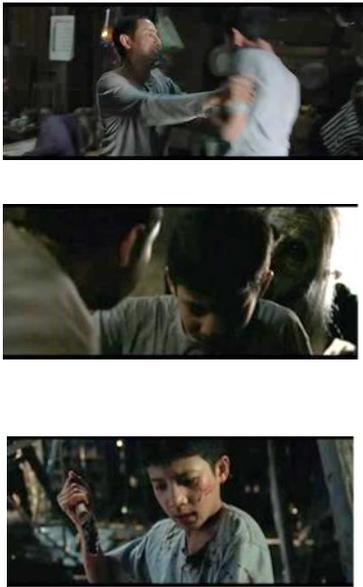
Gambar di atas menunjukkan Bu Woro yang sedang diganggu oleh jin dengan menakut-nakutinya hingga akhirnya jin tersebut mencelakai Bu Woro hingga meninggal.

Petanda :

Manusia tak luput dari godaan maupun gangguan dari jin dan setan. Tak hanya itu, jin pun dapat mencelakai manusia. Oleh sebab itu, sebagai manusia biasa kita harus rajin beribadah dan berdo'a, berserah diri kepada-Nya serta meminta perlindungan dari-Nya agar terhindar dari segala gangguan jin dan setan serta dilindungi dari segala macam marabahaya.

e. *Scene 5* : Kesurupan

Tabel 4.6

Suara/Dialog	Gambar
<p>Samiun : Saman! Hei, sini kamu! Apa yang sudah kubilang padamu? Kita sudah tidak punya uang. Kamu disuruh antar madu saja malas! Apa maumu, Saman? Apa maumu? Jawab!</p> <p>(Mengerang marah)</p> <p>Saman : Aku mau kamu mati!</p> <p>Samiun : Bicara apa kamu? Bicara apa? Jawab!</p> <p>Samiun : Jangan... jangan. Ampun. Jangan! Ampun. Tolong! Tolong!</p> <p>(Suara tusukan pisau)</p>	<p>Durasi : 0:39:09-0:41:00</p> 

Sumber : Data olahan penulis, 2024

Penanda :

Berdasarkan gambar di atas menunjukkan Samiun yang sedang memukuli dan memarahi adiknya Saman. Saman yang sedang dirasuki jin pun membunuh abangnya Samiun dengan membabi buta.

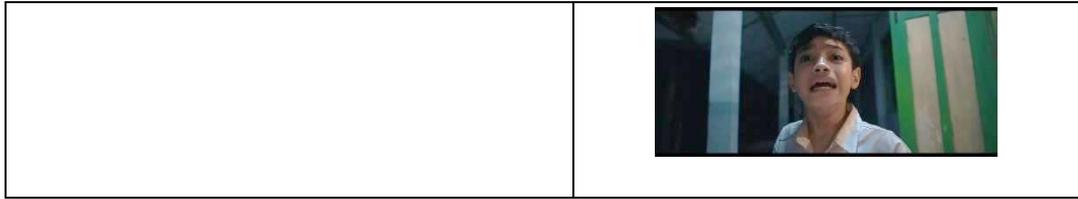
Petanda:

Amarah merupakan sifatnya setan. Saat manusia dalam keadaan marah, maka setan pun akan lebih mudah memperdayai. Orang yang sering marah digolongkan sebagai temannya setan. Selain itu, jin dan setan dapat merasuki manusia hingga manusia yang sudah dikuasainya dapat melakukan berbagai perbuatan buruk seperti, memukul, membunuh dan lain sebagainya. Pengaruh buruk dari jin dan setan akan berdampak bagi diri sendiri maupun orang lain. Oleh sebab itu, manusia harus selalu memohon perlindungan dari Sang Maha Kuasa dan menjauhi segala perbuatan maupun sifat-sifat yang dimiliki setan.

f. *Scene 6* : Diganggu jin saat sholat

Tabel 4.7

Suara/Dialog	Gambar
<p>Adi : Allahuakbar. Bismillâhir-rahmânir-rahîm. Al-ḥamdu lillâhi rabbil-‘alamîn. Arrahmânir-rahîm. Mâliki yaumiddîn. Iyyâka na‘budu wa iyyâka nasta‘în. Ihdinash-shirâthalmustaqîm. Shirâthalladzîna an‘amta ‘alaihim ghairilmaghdûbi ‘alaihim wa ladldlâllîn.</p> <p>Jin : Aamiin.</p> <p>Jin (menyerupai Saman) : Tolong..</p>	<p>Durasi: 0:58:10-1:00:21</p>  



Sumber : Data olahan penulis, 2024

Penanda :

Scene di atas menunjukkan Adi yang sedang sholat diganggu oleh jin dengan mengikuti bacaan sholatnya, karena ketakutan Adi pergi meninggalkan sholatnya. Namun jin tersebut kembali menakutinya dengan menyerupai sosok temannya Saman dalam tampilan yang mengerikan.

Petanda :

Jin merupakan makhluk yang selalu berupaya mengganggu manusia di mana pun dan kapan pun, bahkan saat kita sedang sholat. Jin mengganggu manusia dengan berbagai cara salah satunya menakut-nakuti manusia dengan mengikuti kita dalam membaca ayat-ayat Al-Qur'an. Jin bisa membaca Al-qur'an dikarenakan mereka juga mempelajarinya. Bagi jin kafir hal ini digunakan untuk melemahkan iman manusia dan meragukan bacaan ayat suci Al-qur'an. Ini merupakan salah satu tipu daya yang dilakukan jin terhadap manusia.

g. *Scene* 7 : Jimat

Tabel 4.8

Suara/Dialog	Gambar
Bu Ningsih : Ada apa Ayu?	Durasi : 1:07:39-1:08:17

<p>Ayu : Ibu kemarin dapat titipan.</p> <p>Bu Ningsih : Titipan? Titipan apa?</p> <p>Bu Ningsih : Apa ini Ayu?</p> <p>Ayu : Ini jimat. Untuk melindungi Ibu.</p> <p>Bu Ningsih : Melindungi Ibu dari apa Ayu?</p> <p>Ayu : Dari kekuatan jahat yang membuat Saman celaka.</p>	
---	--

Sumber : Data olahan penulis, 2024

Penanda :

Berdasarkan *scene* di atas memperlihatkan Ayu yang sedang memberikan sebuah jimat kepada gurunya, Bu Ningsih untuk melindunginya dari kekuatan jahat.

Petanda :

Sebagian masyarakat percaya jimat memiliki kekuatan magis yang dapat membantu pemiliknya untuk keselamatan, penglaris dan lain-lain. Mereka mempercayai jimat sebagai benda sakral. Padahal perlindungan yang baik adalah perlindungan dari Sang Maha Pencipta, bukan pada benda-benda. Di dalam Islam, jimat tidak diperbolehkan karena sama saja dengan percaya kepada kekuatan selain Allah SWT.

h. *Scene* 8 : Waktu maghrib

Tabel 4.9

Suara/Dialog	Gambar
(Tidak ada dialog)	Durasi : 1:09:00-1:09:18



Sumber : Data olahan penulis, 2024

Penanda :

Scene di atas menunjukkan warga desa yang terburu-buru masuk ke rumah dan tidak ada yang berani berada di luar saat waktu maghrib tiba.

Petanda :

Waktu maghrib merupakan waktu menjelang malam di mana jin dan setan mulai berkeliaran. Selain itu, biasanya menjelang malam hari rawan terjadi kejahatan. Oleh sebab itu, pada waktu tersebut kita lebih baik tetap berada di rumah tidak berkeliaran agar lebih tertib dan terhindar dari segala bahaya yang ada di luar, sedangkan bagi umat Muslim lebih baik melaksanakan sholat di Masjid atau di rumah, memohon perlindungan dari Sang Maha Esa.

- i. *Scene* 9 : Larangan orang tua

Tabel 4.10

Suara/Dialog	Gambar
Marto : Mau ke mana, Nak?	Durasi : 1:09:20-1:09:44

<p>Ayu : Sholat maghrib.</p> <p>Marto : Ini situasinya lagi gawat, Nak. Bondan dan Adi saja belum ditemukan. Ini sudah mau maghrib.</p> <p>Ayu : Tidak apa-apa, Pak. Justru aku mau sholat supaya Adi dan Bondan cepat ditemukan. Assalamu'alaikum!</p> <p>Marto : Wa'alaikumsalam. Habis sholat langsung pulang, ya!</p> <p>Ayu : Ya!</p>	
---	--

Sumber : Data olahan penulis, 2024

Penanda :

Berdasarkan *scene* pada tabel di atas menunjukkan Ayu yang hendak pergi ke Masjid untuk melaksanakan sholat dilarang oleh ayahnya, Marto karena takut hari sudah menjelang maghrib.

Petanda :

Orang tua yang melarang anaknya untuk keluar rumah karena takut terjadi sesuatu yang buruk. Tetapi, sang anak ingin melaksanakan kewajibannya sebagai seorang Muslim. Namun orang tua tidak boleh melarang anaknya untuk melakukan kebaikan salah satunya melaksanakan sholat. Rajin menunaikan sholat akan bermanfaat bagi sang anak maupun orang tua karena dengan sholat akan melindungi kita dari perbuatan munkar, mendapat ridho Allah SWT serta perlindungan dari-Nya.

j. *Scene* 10 : Jin Ummu Sibyan

Tabel 4.11

Suara/Dialog	Gambar
(Tidak ada)	Durasi : 1:38:18 

Sumber : Data olahan penulis, 2024

Penanda :

Berdasarkan *scene* di atas menggambarkan Jin Ummu Sibyan yang hendak mencelakai Adi.

Petanda :

Dalam Islam, Jin Ummu Sibyan merupakan jin yang suka mengganggu bayi, anak kecil dan Ibu hamil. Biasanya jin ini dipercaya muncul pada saat maghrib. Itulah sebabnya pada waktu maghrib kita dianjurkan berada di rumah dan menutup semua pintu agar terhindar dari gangguan jin tersebut dan meminta perlindungan dari Allah SWT dengan sholat.

4.2 Pembahasan

Dari hasil analisis makna mitos pada film “Waktu Maghrib” Karya Sidharta Tata ini terdapat mitos di dalamnya serta akibat yang terjadi. Menggunakan unsur semiotika Ferdinand De Saussure dapat ditemukan aspek kajian semiotika yang dipisah oleh tanda-tanda yaitu berupa penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*).

Hasil analisis berupa tabel yang dibagi sesuai dengan tanda-tanda dari unsur semiotika Ferdinand De Saussure.

Hasil analisis yang penulis temukan dalam film “Waktu Maghrib” terdapat sebab dan akibat dari mitos yang dilanggar oleh pemeran yaitu bermain dan menyumpahi orang saat waktu maghrib hingga kurangnya iman yang membuat seseorang mudah diganggu oleh jin maupun setan.

Mitos merupakan cerita turun-temurun yang dipercaya oleh sebagian masyarakat khususnya area pedesaan dan salah satu mitos yang masih dipercaya hingga kini adalah mitos waktu maghrib. Mitos waktu maghrib merupakan mitos yang berkaitan dengan makhluk gaib contohnya seperti jin Ummu Sibyan.

Jin Ummu Sibyan adalah salah satu jenis jin yang suka mengganggu manusia khususnya anak-anak, bayi maupun ibu hamil. Biasanya jin ini muncul pada waktu maghrib. Jin ini digambarkan sebagai jin perempuan dengan rambut putih, memiliki mata yang sangat besar dan seram. Oleh karena itu, Rasulullah SAW menganjurkan para orang tua untuk menahan anak-anak keluar rumah di waktu tersebut. Seperti yang diriwayatkan oleh Jabir, Rasulullah SAW bersabda: "Jangan kalian membiarkan anak anak kalian di saat matahari terbenam sampai menghilang kegelapan malam sebab setan berpencar jika matahari terbenam sampai menghilang kegelapan malam." (HR. Muslim)

Seperti yang terlihat dalam film “Waktu Maghrib” Karya Sidharta Tata, anak-anak masih bermain di luar sehingga menyebabkan jin dengan mudah mencelakai mereka. Selain itu, manusia juga masih sering tidak menjaga lisannya, contohnya saja seperti menyumpahi orang lain celaka. Menyumpahi atau melaknat

orang lain bukanlah perilaku yang baik. Dalam Islam sendiri melaknat orang lain merupakan dosa besar.

Rasulullah SAW bersabda: “Siapa yang melaknat seorang Mukmin maka ia seperti membunuhnya,” (HR. Bukhari dalam Shahihnya 10/464). Meskipun orang tersebut telah berbuat buruk, tetaplah tidak boleh membalas dengan keburukan, karena sejatinya Allah akan memberikan balasan yang setimpal bagi mereka.

BAB V

PENUTUP

5.3 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas mengenai makna mitos pada film “Waktu Maghrib” Karya Sidharta Tata, maka dapat disimpulkan bahwa Film “Waktu Maghrib” adalah film bergenre horror/misteri yang berdurasi 104 menit. Dalam film ini terdapat makna mitos yang peneliti uraikan menggunakan teori Ferdinand De Saussure yaitu penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Penanda (*signifier*) merupakan suara/dialog yang terdapat dalam film, sedangkan petanda (*signified*) yaitu berupa gambar/visual dari film “Waktu Maghrib”. Dalam film “Waktu Maghrib” terdapat 10 *scene* yang mengandung makna mitos. Mitos dalam film “Waktu Maghrib” memiliki makna dan manfaat bagi manusia yaitu sebagai pedoman bagi kebijakan kehidupan manusia dan arah terhadap perilakunya. Pada waktu maghrib kita dapat melakukan ibadah daripada berkeliaran tidak teratur, menjaga lisan agar tidak mencelakai diri sendiri maupun orang lain, memperkuat iman dengan selalu melaksanakan sholat dan khusyuk agar terhindar dari perilaku keji dan mungkar, dilindungi dari berbagai marabahaya apapun serta dari gangguan jin maupun setan.

5.2 Saran

1. Penulis berharap agar penelitian mengenai analisis semiotika film dapat dilakukan dengan lebih baik agar dapat membantu mahasiswa yang ingin melakukan penelitian mengenai semiotika.

2. Bagi para pembaca dan penonton diharapkan dapat memilih film yang memiliki nilai positif dan mengambil pelajaran dari hal negatif yang terdapat dalam film untuk kemudian dipraktekkan dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhani, A. dkk. (2022). *Relasi Media dan Kampus (Rekam Jejak FISIP UMSU dalam Tata Kelola Pendidikan Tinggi di Era Industri 4.0 dan Masa Pandemi Covid-19)* (Vol. 1). UMSU Press.
- Baksin, A. (2013). *Membuat Film Indie Itu Gampang*. Kataris.
- Bungin B. (2007). *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik. Ilmu Sosial lainnya*. PT Raja Grafindo.
- Cangara, H. (2010). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Effendy, O. . (2003). *Ilmu, Teori, dan Filsafat Komunikasi*. PT. Citra Aditya Bakti.
- Effendy, O. . (2006). *Ilmu Komunikasi, Teori dan Praktek*. Remaja Rosdakarya.
- Erlangga, C. dkk. (2021). Konstruksi Nilai Romantisme Dalam Lirik Lagu (Analisis Semiotika Ferdinand De Saussure Pada Lirik Lagu “Melukis Senja.” *Linimasa : Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4, 149–160.
- Guzman, & Oktariana. (2018). Strategi Komunikasi Eksternal Untuk Menunjang Citra Lembaga. *Economic Education Analysis Journal*, 7, 301–315.
- Heeren, K. v. (2012). *Contemporary Indonesian film (spirits of reform and ghosts from the past)*. https://doi.org/https://dx.doi.org/10.26530/oopen_420331
- McQuail, D. (2003). *Teori Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Erlangga.
- Meliala, D. S. S. & B. M. (2016). Analisis Film Horor Indonesia Produksi Tahun 2014 (Studi Kasus: Mall Klender dan Kamar 207). *Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 2.
- Mubarak A.M. (2019). *Analisis Semiotika Pesan Dakwah Dalam Film “Tak Sekadar Jalan”* [Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta]. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/47282/1/MUHAMMAD ARFIAN MUBARAK-FDK.pdf>
- Musfira. (2018). Gangguan Emosional Anak Akibat Tayangan Misteri Televisi. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*, 2.
- Nurindahsari, L. (2019). *Analisis Semiotika Makna Motivasi Pada Lirik Lagu “Zona Nyaman” Karya Fourtwnty*. Universitas Semarang.
- Oktavianus, H. (2015). Penerimaan Penonton Terhadap Praktek Eksorsis Di Dalam Film Conjuring. *Jurnal E-Komunikasi*, 3, 1–12. <https://www.idntimes.com/hype/entertainment/umma-nagha/sinopsis-film-waktu-maghrib-c1c2>
- Pratista, H. (2008). *Memahami Film*. Homerian Pustaka.
- Ramdhan, M. (2021). *Metode Penelitian*. Cipta Media Nusantara (CMN).
- Riswandi. (2009). *Ilmu Komunikasi* (1st ed.). Graha Ilmu.
- Rizal, M. (2014). *Pengaruh Menonton Film 5 Cm Terhadap Motivasi Kunjungan Wisata Ke Gunung Semeru*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Roibin. (2010). Agama dan Mitos: Dari Imajinasi Kreatif Menuju Realitas Yang Dinamis. *El-Harakah Jurnal Budaya Islam*, 12, 85–97.
- Romli, K. A. (2016). *Komunikasi Massa*. Grasindo.
- Simon, F. (2006). *Kebudayaan dan Waktu Senggang*. Jalasutra.
- Sinaga, C. N. A. P. (2017). Strategi Komunikasi Radio Komunitas USUKOM FM
- Sobur, A. (2004). *Semiotika Komunikasi*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Sobur A. (2006). *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar Analisis Wacana, Analisis*

- Semiotik, dan Analisis Framing*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Thariq, M. (2022). *Buku Ajar Periklanan dan Manajemen Media* (Vol. 1). UMSU Press.
- Umma Nagha. (2023, March 17). Sinopsis Film Waktu Maghrib yang Raih 2 Juta Penonton dalam Sebulan. *IDN TIMES*.
<https://www.idntimes.com/hype/entertainment/umma-nagha/sinopsis-film-waktu-maghrib-c1c2>
- Wadiji. (2011). *Akulturasi Budaya Banjar di Banua Halat*. Pustaka Book Publisher.
- Wulansari, & Nur. (2018). Reaktualisasi Mitos Lokal Sebagai Upaya Konservasi Kawasan Hutan Bambu Lereng Semeru Kabupaten Lumajang. *Seminar Nasional, Eksplorasi Bahasa, Sastra Dan Budaya Jawa Timuran*, 219–226.
- Yulianto, A. (2019). Kepercayaan Lokal Dalam Pemali Banjar di Kalimantan Selatan. *Mabasan*, 13(Vol. 13 No. 1 (2019): Mabasan), 1–12.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Sry Rahmadani, lahir di Medan pada tanggal 16 Desember 2000, anak kedua dari tiga bersaudara oleh pasangan Bapak M. Safri, S.Pd. dan Ibu Erlina Nasution. Penulis pertama kali menempuh pendidikan pada tahun 2007 di sekolah dasar SDN 1 Simeulue Barat sampai tahun 2013. Setelah tamat dari SD, penulis melanjutkan ke SMPN 3 Simeulue Barat pada tahun 2013 sampai dengan 2016. Setelah menyelesaikan SMP, kemudian penulis melanjutkan sekolah di SMAN 2 Simeulue Barat pada tahun 2016 sampai dengan 2019. Dan pada tahun yang sama, yaitu 2019 penulis melanjutkan ke perguruan tinggi sebagai Mahasiswi di Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dan selesai pada tahun 2024.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

JMSU

gaul | Cerdas | Terpercaya
 dan tanggapnya

UMSU Akreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/AK.KP/PT/XI/2022
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
<https://fisp.umsu.ac.id> fisp@umsu.ac.id [umsu](https://www.facebook.com/umsu) [jmsumedan](https://www.instagram.com/umsu) [umsumedan](https://www.youtube.com/umsu) [umsumedan](https://www.tiktok.com/umsu)

Sk-1

**PERMOHONAN PERSETUJUAN
 JUDUL SKRIPSI**

Kepada Yth. Bapak/Ibu
 Program Studi
FISIP UMSU
 di
 Medan.

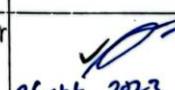
Medan, 26 Oktober 2023.

Assalamu'alaikum w.r. wb.

Dengan hormat, Saya yang bertanda tangan di bawah ini Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMSU :

Nama Lengkap : SKY Rahmadani
 NPM : 1903110313
 Program Studi : Ilmu Komunikasi
 SKS diperoleh :SKS, IP Kumulatif

Mengajukan permohonan persetujuan judul skripsi :

No	Judul yang diusulkan	Persetujuan
1	Analisis Makna Perjuangan Bertahan Hidup Dalam Film Nowhere karya Albert Pinto	
2	Representasi character Building Pada Film Like and Share karya Gina S. Noer	
3	Analisis Semiotika makna Mitos Dalam Film Horor Waktu Maghrib karya Sidharta Tata	 26 Oct 2023

Bersama permohonan ini saya lampirkan :

- Tanda bukti lunas beban SPP tahap berjalan,
- Daftar Kemajuan Akademik/Transkrip Nilai Sementara yang disahkan oleh Dekan.

Demikianlah permohonan Saya, atas pemeriksaan dan persetujuan Bapak/Ibu, Saya ucapkan terima kasih. *Wassalam.*

Rekomendasi Ketua Program Studi:
 Diteruskan kepada Dekan untuk
 Penetapan Judul dan Pembimbing.

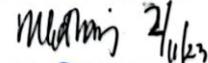
234.19.311

Pemohon,



(...SKY...Rahmadani...)

Dosen Pembimbing yang ditunjuk
 Program Studi Ilmu Komunikasi



(...DR. M. THARIQ...)
 NIDN: 010602607

Medan, tanggal 02 Oktober2023

Ketua
 Program Studi Ilmu Komunikasi


 (AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.kom
 NIDN: 0127040401





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XI/2022
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
<https://fisip.umsu.ac.id> fisip@umsu.ac.id [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#)

Sk-2

**SURAT PENETAPAN JUDUL SKRIPSI
DAN PEMBIMBING**
Nomor : 2007/SK/IL.3.AU/UMSU-03/F/2023

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Nomor : 1231/SK/IL.3-AU/UMSU-03/F/2021 Tanggal 19 Rabiul Awal 1443H/26 Oktober 2021 M dan Rekomendasi Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi tertanggal : 26 Oktober 2023, dengan ini menetapkan judul skripsi dan pembimbing penulisan untuk mahasiswa sebagai berikut:

Nama mahasiswa : SRY RAHMADANI
N P M : 1903110313
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Semester : IX (Sembilan) Tahun Akademik 2023/2024
Judul Skripsi : ANALISIS SEMIOTIKA MAKNA MITOS DALAM FILM HOROR WAKTU MAGHRIB KARYA SIDHARTA TATA
Pembimbing : Dr. MUHAMMAD THARIQ, S.Sos., M.I.Kom.

Dengan demikian telah diizinkan menulis skripsi, dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulisan skripsi harus memenuhi prosedur dan tahapan sesuai dengan buku pedoman penulisan skripsi FISIP UMSU sebagaimana tertuang di dalam Surat Keputusan Dekan FISIP UMSU Nomor: 1231/SK/IL.3-AU/UMSU-03/F/2021 Tanggal 19 Rabiul Awal 1443H/26 Oktober 2021 M.
2. Sesuai dengan nomor terdaftar di Program Studi Ilmu Komunikasi: 234.19.311 tahun 2023.
3. Penetapan judul skripsi dan pembimbing ini dan naskah skripsi dinyatakan batal apabila tidak selesai sebelum masa kadaluarsa atau bertentangan dengan peraturan yang berlaku.
Masa Kadaluarsa tanggal: 26 Oktober 2024.

Ditetapkan di Medan,
Pada Tanggal, 06 Jumadil Awwal 1445 H
20 November 2023 M

Dekan,

Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.
NIDN. 0030017402



Tembusan :

1. Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP UMSU di Medan;
2. Pembimbing ybs. di Medan;
3. Peringgal.





UNDANGAN/PANGGILAN SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Nomor : 168/UND/II.3.AU/UMSU-03/F/2024

Program Studi : Ilmu Komunikasi
 Hari, Tanggal : Selasa, 23 Januari 2024
 Waktu : 09.00 WIB s.d. selesai
 Tempat : Aula FISIP UMSU Lt. 2
 Pemimpin Seminar : AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom.

SK-4



No.	NAI'A MAHASISWA	NOMOR POKOK MAHASISWA	PENANGGAP	PENSIMBING	JUDUL PROPOSAL SKRIPSI
11	SYAHLI YAHYA MUDA LUBIS	1903110199	Dr. SIGIT HARDYANTO, S.Sos., M.I.Kom.	Assoc. Prof. Dr. YAN HENDRA, M.Si.	POLA KOMUNIKASI GENERASI Z KOTA MEDAN DALAM INTERAKSI DI WARUNG KOPI
12	BERRY SANJAY	1903110207	Dr. MUHAMMAD THARIC, S.Sos., M.I.Kom.	Assoc. Prof. Dr. PUJI SANTOSO, S.S., M.SP.	ANALISIS SEMIOTIKA IKLAN LAYANAN MASYARAKAT EDISI TBC PADA CHANNEL YOUTUBE AYO SEHAT KEMENTERIAN KESEHATAN RI
13	RICO PRANANTA	1903110279	Assoc. Prof. Dr. PUJI SANTOSO, S.S., M.SP.	Dr. RIBUT PRIADI, S.Sos., M.I.Kom.	ANALISIS KONTEN DAN PESAN IDEOLOGI PANCASILA DALAM LIRIK LAGU PROFIL PANCASILA DI PLATFORM YOUTUBE KEMENDIKBUD RI
14	SRY RAHMADANI	1903110313	NURHASANAH NASUTION, S.Sos., M.I.Kom.	Dr. MUHAMMAD THARIQ, S.Sos., M.I.Kom.	ANALISIS SEMIOTIKA MAKNA MITOS DALAM FILM HOROR WAKTU * MAGHRIB KARYA SIDHARTA TATA
15	FACHRIEZY	1903110057	Drs. ZULFAHMI, M.I.Kom.	Dr. JUNNAIDI, S.Pdi, M.Si.	STRATEGI KOMUNIKASI PERSUASIF LAZISMU KOTA MEDAN DALAM MENBANGUN KESADARAN MASYARAKAT BERZAKAT DAN SHODAQOH

Medan, 08 Rajab 1445 H
23 Januari 2024 M



(Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.)



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU
 Unggul | Cerdas | Terpercaya
 Bila mempunyai surat-in agar disebutkan nomor dan tanggalnya

UMSU Akreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XI/2022
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
<https://fisp.umsu.ac.id> * fisp@umsu.ac.id, f umsumedan f umsumedan f umsumedan f umsumedan

Sk-5

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Sr.Y. Rahmadani.....
 N P M : 1903110313.....
 Program Studi : Ilmu Komunikasi.....
 Judul Skripsi : Analisis Semiotika Makna Mitos Pada Film Horor Waktu Maghrib karya Sidharta Tata

No.	Tanggal	Kegiatan Advis/Bimbingan	Paraf Pembimbing
1.	02/11-2023	Diskusi dan acc judul skripsi	
2.	23/11-2023	Bimbingan dan revisi proposal skripsi	
3.	18/01-2024	Bimbingan dan acc proposal skripsi	
4.	23/01-2024	Pelaksanaan seminar proposal skripsi	
5.	25/01-2024	Bimbingan pasca seminar proposal	
6.	26/01-2024	Melakukan riset dan mengerjakan skripsi	
7.	26/02-2024	Bimbingan skripsi dan revisi	
8.	29/02-2024	ACC skripsi	

Medan, 29 Februari 2024



Dr. Arif S. Saleh, S.Sos.,MSP.
 NIDN: 0127048401

Ketua Program Studi,

(Akh.Yar. Anshori, S.Sos.,M.I Kom
 NIDN : 0127048401

Pembimbing,

(M. Haris...)
 NIDN : 0106077607





UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNDANGAN/PANGGILAN UJIAN SKRIPSI

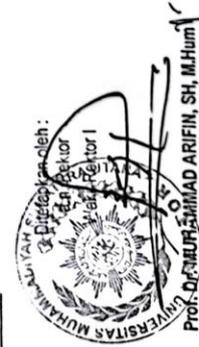
Nomor : 652/UND/II.3.AU/UMSU-03/F/2024

R

Pogram Studi : Ilmu Komunikasi
Hari, Tanggal : Kamis, 30 Mei 2024
Waktu : 06.15 WIB s.d. Selesai
Tempat : Aula FISIP UMSU Lt. 2

No.	Nama Mahasiswa	Nomor Pokok Mahasiswa	TIM PENGUJUI			Judul Skripsi
			PENGUJI I	PENGUJI II	PENGUJI III	
31	MUHAMMAD REZAL BAHAR	1903110298	Dr. IRWAN SYARI TANJUNG, S.Sos, MAP	Dr. ANANG ANAS AZHAR, M.A	Dr. SIGIT HARDIYANTO, S.Sos, M.I.Kom.	PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL SEBAGAI MEDIA PROMOSI MARTABAK HORROR DELI SERDANG
32	SRY RAHMADANI	1903110313	Assoc. Prof. Dr. LEYLIA KHAIRANI, M.Si	Dr. ANANG ANAS AZHAR, M.A	Dr. MUHAMMAD THARIQ, S.Sos, M.I.Kom	ANALISIS SEMIOTIKA MAKNA MITOS DALAM FILM HOROR WAKTU MAGHRIB KARYA SIDHARTA TATA
33	HAFIDH FAHREZI PAKPAHAN	190311096	Dr. MUHAMMAD THARIQ, S.Sos, M.I.Kom	Dr. SIGIT HARDIYANTO, S.Sos., M.I.Kom.	Dr. ANANG ANAS AZHAR, M.A	STRATEGI KOMUNIKASI DAKWAH PENJAJA MUHAMMADIYAH KOTA TEBING TINGGI DALAM PEMBENTUKAN GENERASI RELIGIUS
34	DELIMA EKA FUTRI SINAGA	2003110113	Dr. IRWAN SYARI TANJUNG, S.Sos, MAP	FAIZAL HAWZAH LURIS, S.Sos., M.I.Kom.	Assoc. Prof. Dr. LEYLIA KHAIRANI, M.Si	MODEL KOMUNIKASI SANGGAR YARI NUSINDO ENTER: AINMIENT DALAM MELESTARIKAN BUDAYA MELAYU DI KOTAMEDAN
35	FITRAH SARI TANJUNG	2003110271	Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom.	FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom	Dr. IRWAN SYARI TANJUNG, S.Sos, MAP	KOMUNIKASI PARIWISATA DALAM PENGEMBANGAN OBJEK WISATA ROHANI TARUTUNG UNTUK MENINGKATKAN MINAT PENGINJUNG DI KABUPATEN TAPANULILITASA

Notulis Sidang :

1. 
Prof. Dr. Fururrahmiad Arifin, SH, M.Hum

Medan, 28 Dzulhijjah 1445 H
28 Mei 2024 M




Dr. Arifin Saleh, S.Sos., MSc




Sekretaris




Assoc. Prof. Dr. Abrar Adhani, M.I.Kom

