

**REPRESENTASI BUDAYA JAWA PADA SERIES KISAH
TANAH JAWA “ MERAPI ”**

SKRIPSI

Oleh :

WANDIANTO

NPM 1603110073

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

KONSENTRASI PENYIARAN



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

MEDAN

2020

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

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

Nama Lengkap : Wandianto
NPM : 1603110073
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul : Representasi Budaya Jawa Pada Series Kisah Tanah Jawa "Merapi"

Medan, 04 November 2020

Pembimbing

Dr. LEYLIA KHAIRANI, M.Si.

Disetujui Oleh

KETUA PROGRAM STUDI

NURHASANAH NASUTION, S.Sos, M.I.Kom

Dekan



Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP

Unggu | Terpercaya

PENGESAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

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

Nama : Wandianto
NPM : 1603110073
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Pada hari, Tanggal : Rabu, 04 November 2020
Waktu : 08.30 s/d Selesai

TIM PENGUJI

PENGUJI I : Dr. PUJI SANTOSO, S.S., M.SP

PENGUJI II : AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom

PENGUJI III : Dr. LEYLIA KHAIRANI., M.Si

PANITIA PENGUJI

Ketua

Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP

Sekretaris

Drs. ZULFAHMI, M.I.Kom



PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan ini saya, Wandianto, NPM 1603110073, menyatakan dengan sungguh-sungguh :

1. Saya menyadari bahwa pemalsuan karya ilmiah dalam segala bentuk yang dilarang oleh undang-undang, termasuk dalam pembuatan karya ilmiah oleh orang lain dengan sesuatu imbalan, atau memplagiat atau menjiplak atau mengambil karya orang lain, adalah tindakan kejahatan yang harus dilakukan 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 saya ini tidak benar, saya bersedia tanpa mengajukan banding menerima sanksi :

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

Medan, 04 November 2020

Yang Menyatakan



Wandianto

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji syukur kehadiran Allah Shubahanallah wa taala yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Shalawat beriringkan salam saya ucapkan kepada Nabi Muhammad shallallahu alaihi wassalam beserta keluarganya, para sahabatnya, dan pengikutnya hingga akhir zaman.

Skripsi merupakan salah sat syarat wajib untuk menyelesaikan pendidikan sarjana Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Skripsi ini berisikan **“Representasi Budaya Jawa Pada Series Kisah Tanah Jawa : Merapi”**. Tantangan dan hambatan yang dilewati setelah menyelesaikan skripsi merupakan proses yang panjang sehingga membutuhkan ketelitian dan keseriusan dalam penyusunan skripsi ini.

Tugas akhir skripsi ini peneliti persembahkan kepada yang tersitimewa yaitu kedua orang tua peneliti, **Ayahanda Gunadi dan Ibunda Wagini** tercinta yang telah memberikan dukungan, perhatian, dorongan, pujian, pengorbanan, bimbingan, serta doa yang tulus terhadap peneliti, sehingga peneliti termotivasi dalam menyelesaikan

pembuatan skripsi. Serta adik-adik peneliti yaitu **Andre, Via, dan Keysa** yang telah memberikan hiburan dan dukungan kepada peneliti.

Peneliti juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya, yaitu:

1. Bapak Dr. Agussani, M.AP. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu Dr. Leylia Khairani., M.Si. selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan saran dan masukan serta banyak membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Bapak Dr. Arifin Saleh, S.Sos., MSP. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Ibu Nurhasanah Nasution, S.Sos., M.I.Kom selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dan Dosen Penasehat Akademik
5. Bapak Akhyar Anshori S.Sos., M.I.Kom. selaku Sekretaris Program Studi Ilmu Komunikasi
6. Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah mendidik saya sampai akhir perkuliahan.

7. Biro Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah membantu pembuatan administrasi saya dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Bapak Dienan Silmy selaku Produser dari series Kisah Tanah Jawa “Merapi” yang telah memberikan izin series ini dijadikan sebuah penelitian.
9. Bapak Faozan Rizal selaku Sutradara dari Series Kisah Tanah Jawa “Merapi” yang telah mendukung proses penelitian ini.
10. Keluarga besar PK IMM FISIP UMSU yang telah memberikan dukungan kepada penulis.
11. Abang dan Kakak Senior PK IMM FISIP UMSU yang telah memberikan dukungan penuh kepada penulis.
12. Keluarga Besar Program Ayo Hidup Sehat TVONE Jakarta.
13. Teman seperjuangan Angkatan Corona yaitu Ucik, Fail, Pasha, Wafi, Try, Argun, Denwa, Aini, Aziz Dewi, Noni yang saling mendukung satu sama lain.
14. Sahabat terbaikku selama kuliah yaitu Nurul Permata Dewi, Noni Novia Brutu, Enzi Novya Fani yang selama ini selalu menemani dikala suka dan duka.
15. Keluarga kecilku seperkontrakan Bang Yogi, Wijaya, dan Wafi yang sudah 3 tahun tinggal satu atap.
16. Mentor hidup Bang Arif Hamdani Margolang yang selalu memberi motivasi hidup.
17. Sahabat selama Magang di Ibukota Jakarta yaitu Khairiyawan.

18. Teman melalak selama di Medan yaitu kak Naim, dan Bang Budi yang sudah membantu meringankan beban pikiran.
19. Pengasuh bagi anak-anak perantauan yaitu Kak Mei terima kasih atas jasa yang di berikan selama hidup di prantauan.
20. Seluruh pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Walau tidak tertulis, Insha Allah perbuatan kalian menjadi amal baik, Aamiinn.

Akhir kata, peneliti memohon maaf jika ada kesalahan dan kekurangan yang terdapat pada skripsi ini. Namun, peneliti berharap saran dan kritik dalam rangka perbaikan penulisan skripsi ini, Terima Kasih.

Medan, September 2020

Peneliti,

Wandianto
1603110073

REPRESENTASI BUDAYA JAWA PADA SERIES KISAH TANAH JAWA “ MERAPI ”

WANDIANTO

1603110073

ABSTRAK

Kisah Tanah Jawa “Merapi” merupakan serial film horor yang ditayangkan perdana di Iflix. Series ini menceritakan sekelompok anak muda yang ingin mendaki puncak merapi yang bertujuan untuk mencari sahabat nya yang hilang, tetapi tidak mendapat persetujuan dari juru kunci gunung tersebut. Penelitian ini mengkaji representasi budaya jawa yang ada di balik adegan-adegan dalam series ini. Penelitian ini bertujuan mengkaji simbol-simbol budaya Jawa dan makna simbol-simbol budaya Jawa secara mendalam. Jenis Penelitian ini menggunakan Deskriptif Kualitatif, Bentuk analisis yang digunakan adalah analisis semiotika Charles Sander Pierce dengan menggunakan tiga jenis tanda, yaitu Ikon, Indeks, dan Simbol. Data pada penelitian ini dikumpulkan melalui analisis dokumen dan riset kepustakaan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa simbol-simbol budaya Jawa dalam series Kisah Tanah Jawa “Merapi” adalah budaya Jawa yang kental dengan nilai-nilai kebudayaannya, menjadikan budaya dan materi sebagai pedoman dan tolak ukur dalam menilai atau melakukan suatu hal, sebagai perwujudan sebuah budaya, dan buaya Jawa sangat percaya dengan hal-hal yang berbau mistis.

Kata Kunci : representasi, film, budaya jawa, semiotika.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN	
HALAMAN PENGESAHAN	
KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II URAIAN TEORITIS.....	6
2.1 Pengertian Komunikasi.....	6
2.1.1 Unsur-unsur Komunikasi.....	8
2.1.2 Tujuan Komunikasi.....	9
2.2 Komunikasi Massa.....	10
2.3 Kebudayaan.....	11
2.4 Budaya Jawa.....	12
2.4.1 Watak Dasar Orang Jawa.....	13
2.4.2 Paham Kekuasaan Jawa	15

2.5 Film.....	16
2.6 Representasi.....	19
2.7 Semiotika.....	20
BAB III METODE PENELITIAN.....	23
3.1 Jenis Penelitian.....	23
3.2 Kerangka Konsep.....	23
3.3 Definisi Konsep.....	24
3.3.1 Seri Film Kisah Tanah Jawa “Merapi”	24
3.3.1 Budaya Jawa.....	24
3.3.3 Semiotika Charles Sanders Pierce.....	25
3.3.4 Representasi.....	25
3.4 Kategorisasi Penelitian.....	26
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	28
3.6 Teknik Analisi Data.....	29
3.7 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	30
4.1 Hasil Penelitian.....	30
4.1.1 Profile Series Kisah Tanah Jawa “Merapi”	30
4.1.2 Pengenalan Tokoh Dalam Serises.....	33
4.1.3 Budaya Yang Disimbolkan Dalam Series.....	38
4.2 Pembahasan.....	62
4.2.1 Budaya Jawa Yang Disimbolkan Dalam Series.....	62
4.2.2 Makna Simbol Budaya Jawa Dalam Series.....	63

BAB V PENUTUP.....	66
5.1 Simpulan.....	66
5.2 Saran.....	78
 DAFTAR PUSTAKA.....	69
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Cover series Kisah Tanah Jawa “Merapi”	32
Gambar 2. Tokoh Andi	34
Gambar 3. Tokoh Babon	35
Gambar 4. Tokoh Citra	36
Gambar 5. Tokoh Nadia	37
Gambar 6. Tokoh Dika	38
Gambar 7. Tokoh Suratno	39
Gambar 8. Seorang Dukun memegang Keris	41
Gambar 9. Seorang juru kunci memberikan Bunga Kantil	44
Gambar 10. Anak dari juru kunci sedang berbicara dengan Andi	47
Gambar 11. Hantu wanita menggunakan baju Adat	50
Gambar 12. Tim sedang beristirahat ada sebuah Gamelan	53
Gambar 13. Proses penaburan Garam	56
Gambar 14. Pasar bBubrah	59
Gambar 15. Kerajaan Merapi	62

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Sistem Penandaan Pada Adegan Seorang Dukun Memegang Keris.....	39
Tabel 2. Sistem Penandaan Pada Adegan Seorang Juru Kunci Memberikan Bunga Kepada Andi.....	42
Tabel 3. Sistem Penandaan Pada Adegan Andi Sedang Berbicara Dengan Anak Dari Juru Kunci Merapi.....	45
Tabel 4. Sistem Penandaan Pada Adegan Hantu Wanita Dengan Baju Kebudayaan Jawa.....	48
Tabel 5. Sistem Penandaan Pada Adegan Tim Sedang Beristirahat Dengan Adnya Sebuah Alat Musik Gamelan.....	51
Tabel 6. Sistem Penandaan Pada Adegan Penaburan Garam Disekeliling Tempat Peistirahatan.....	54
Tabel 7. Sistem Penandaan Pada Adegan Andi Sedang Berada Di Pasar Bubah.....	56
Tabel 8. Sistem Penandaan Pada Adegan Ratu Merapi Yang Sedang Digocong Oleh Para Ajudan.....	59

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Film merupakan salah satu media massa yang diproduksi untuk mengkomunikasikan sebuah pesan, informasi, dan hiburan yang ingin disampaikan oleh sutradara kepada khalayak. Penyampaian pesan melalui film adalah salah satu cara yang mudah dan cukup efektif agar penonton bisa mengetahui informasi yang ingin disampaikan oleh sutradara. Akan tetapi, khalayak sebagai penikmat film cenderung menganggap bahwa film hanya dijadikan sebagai media hiburan. Penyajian gambar dan suara dalam film merupakan hasil kreatifitas yang mengandung unsur kebudayaan, hiburan, dan informasi. Keberadaan film dimanfaatkan untuk mensosialisasikan budaya, politik, pendidikan, keindahan alam, dan pergaulan.

Film adalah salah satu media massa yang diangkat dari kisah nyata atau dari imajinasi yang dikembangkan menjadi sebuah cerita yang menarik. Melalui film, sebuah informasi lebih mudah di serap oleh khalayak. Dengan adanya film, seseorang mendapatkan suasana baru dan berbeda untuk melepaskan diri dari rasa jenuh dalam kehidupan sehari-hari.

Seiring perkembangan zaman, menonton film tidak hanya sebatas nonton di bioskop, namun film juga sudah bisa di lihat melalui beberapa beberapa aplikasi streaming film, salah satunya Iflix. Iflix adalah layanan

video on demand yang menyediakan streaming film dan acara televisi melalui internet. Iflix mulai dikenal di Indonesia pada tahun 2015 dengan berbagai konten menarik di dalamnya. Film atau serial tv yang disediakan iflix cukup beragam, mulai dari drama, komedi, anime, dokumenter, lifestyle, reality show dan drama Korea.

Di Indonesia terdapat beberapa film yang dapat dijadikan sebagai bahan motivasi, informasi, dan hiburan, misalnya pada tahun 2013 muncul film “Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck” yang menceritakan tentang kisah cinta Zaenuddin dan Hayati, film ini berlatarkan budaya Minangkabau dan Bugis-Makassar.

Kisah Tanah Jawa : Merapi merupakan seri film horor Indonesia yang tayang perdana pada tahun 2019. Series horor ini disutradarai oleh Faozan Rizal, yang terdiri dari 6 episode dan ditayangkan hanya di Iflix mulai 31 Oktober 2019. Series ini diproduksi oleh Rapi Film dan bekerjasama dengan Iflix. Series horor ini menceritakan kisah Andi yang diperankan oleh Deva Mahendra dan Babon (Joshua Suherman) yang ingin mencari teman mereka Rio yang hilang saat pendakian di Gunung Merapi. Awalnya Andi tidak percaya dan mengiklaskan kepergian Rio karena sudah dua bulan tidak ditemukan tim SAR dan BASARNAS. Namun ibu Rio terus mendapat firasat kalau Rio masih hidup dan butuh pertolongan agar bisa pulang. Andi pun penasaran dan bergerak untuk mencari Rio walau banyak halangan dan dicegah oleh juru kunci serta kepala desa di Gunung Merapi. Andi lalu

membentuk tim yang terdiri dari Nadia (Laura Basuki), Dika (Wafda Saifan), Citra (Laura Theux), Suratno (Tio Pakusadwo).

Berdasarkan latar belakang diatas, penelitian ini dilakukan dengan menggunakan medium film. Film Kisah Tanah Jawa : Merapi dipilih karena latar, alur, serta karakter yang diperankan dalam film ini berisi tradisi jawa yang kental akan mitos-mitos nya.

Penelitian ini menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce yang diklasifikasikan melalui tiga bagian menurut objeknya, yaitu ikon, indeks, dan simbol.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, penelitian ini meliputi pembahasan tentang budaya Jawa yang disimbolkan dalam series “Kisah Tanah Jawa : Merapi”. Aspek yang akan dianalisis adalah simbol-simbol budaya dan makna budaya Jawa untuk mengetahui makna yang ingin disampaikan dalam film tersebut. Dari permasalahan tersebut maka peneliti merumuskan sub pokok permasalahan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana budaya Jawa disimbolkan pada series “Kisah Tanah Jawa : Merapi” ?
2. Bagaimana makna simbol budaya jawa pada series “Kisah Tanah Jawa : Merapi” ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dilakukan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mencari representasi budaya Jawa pada Series Kisah Tanah Jawa “Merapi”. Penelitian ini berfokus pada budaya Jawa yang disimbolkan melalui tanda verbal dan non verbal,
2. Memaknai simbol budaya Jawa yang akan diuraikan dengan konsep Charles Sanders Peirce yang diklasifikasikan melalui tiga bagian menurut objeknya, yaitu ikon, indeks, dan simbol.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Untuk menambah kajian dan pemahaman dalam bidang ilmu komunikasi terutama yang menggunakan analisis semiotika, sebagai landasan serta pengalaman bagi peneliti.

1.4.2 Manfaat Praktis

Dapat menjadi referensi bagi mahasiswa sebagai bahan pertimbangan yang ingin melakukan penelitian serupa.

1.5 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian.

BAB II URAIAN TEORITIS

Dalam bab ini penulis menjelaskan mengenai tinjauan pustaka mengenai teori komunikasi, film, Budaya dan teori yang berhubungan dengan representasi Budaya Jawa pada Seri Film Kisah Tanah Jawa “Merapi”.

BAB III METODE PENELITIAN

Di dalam bab ini penulis menguraikan mengenai jenis penelitian, kerangka konsep, defenisi konsep, kategorisasi penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, lokasi dan waktu penelitian dan deskripsi ringkas objek penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, peneliti menjelaskan hasil penelitian dan pembahasan.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini penulis menjelaskan simpulan dan saran dari hasil penelitian dan pembahasan.

BAB II

URAIAN TEORITIS

2.1 Pengertian Komunikasi

Kata atau istilah ‘Komunikasi’ merupakan terjemahan dari bahasa Inggris “Communication” yang dikembangkan di Amerika Serikat dan komunikasi pun berasal dari unsur persurat kabaran, yakni *journalism*. Komunikasi menurut bahasa atau etimologi dalam “Ensiklopedi umum” diartikan sebagai “Perhubungan”. Pengertian komunikasi secara etimologi ini memberi pengertian bahwa komunikasi yang dilakukan hendaknya dengan lambang-lambang atau bahasa yang mempunyai kesamaan arti antara yang memberi pesan dengan orang yang menerima pesan. Adapun pengertian komunikasi menurut istilah (terminologi) banyak yang mengemukakan antara lain:

- a. Carl I Hovland, mengatakan bahwa komunikasi adalah “*the process by which an individuals (the communicator) transmit stimuli (usually verbal symbols) to modify the behavior of other individuals (communicant)*”. Proses dimana seseorang (Komunikator) menyampaikan perangsang-perangsang (biasanya lambang-lambang dalam bentuk kata-kata) untuk mengubah tingkah laku orang-orang lain (Komunikan).

- b. William Albiq, mengatakan dalam bukunya *public opinion* bahwa komunikasi adalah “proses pengoperan lambang-lambang yang berarti diantara individu-individu”.
- c. Hovland, Janis dan Kellley (1953) mengatakan bahwa komunikasi adalah suatu proses dimana Seseorang (Komunikator) menyampaikan stimulus (biasanya dalam bentuk kata-kata) dengan tujuan mengubah atau membentuk perilaku orang lain (khalayak).
- d. Berelson dan Steiner (1964) mengemukakan bahwa komunikasi adalah proses penyampaian informasi, gagasan, emosi, keahlian, dan lain-lain melalui penggunaan simbol-simbol seperti kata-kata, gambar, angka-angka dan lain-lain
- e. Laswell (1960) mengatakan bahwa komunikasi pada dasarnya merupakan suatu proses yang menjelaskan “siapa’,” mengatakan apa’,” dengan saluran apa’,” “kepada siapa’,” dan “dengan akibat atau hasil apa’” (*who?says what?in wchich channel?to whom?whit what effect?*).
- f. Everett M. Rogers mengemukakan bahwa “Komunikasi adalah proses dimana suatu ide diahlikan suatu sumber kepada suatu penerima atau lebih dengan maksud untuk mengubah laku mereka. (Roudhonah,2019:21-24)

2.1.1 Unsur-unsur komunikasi

Komunikasi pada hakikatnya adalah proses penyampaian pikiran atau perasaan oleh seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lambang (symbol), ada beberapa macam unsur komunikasi (Roudhonah,2019:55-57):

- a. Komunikator pelaku/orang yang menyampaikan pesan kepada orang lain.
- b. Pesan adalah berupa kata-kata, lambang-lambang, isyarat, tanda-tanda atau gambar yang disampaikan.
- c. Komunikan adalah orang yang menerima pesan.
- d. Media adalah alat yang digunakan untuk berkomunikasi, agar hasil komunikasi dapat mencapai sasaran yang lebih banyak dan luas.
- e. *Feedback* adalah tanggapan/umpan balik/jawaban atau respons komunikan kepada komunikator, bahwa komunikasinya dapat diterima dan berjalan.
- f. Efek adalah perubahan yang terjadi di pihak komunikan sebagai akibat dari diterimanya pesan melalui komunikasi.

2.1.2 Tujuan komunikasi

Tujuan komunikasi di sini menunjuk kepada suatu harapan atau keinginan yang dituju oleh pelaku komunikasi. Secara umum Harold D. Laswell menyebutkan bahwa tujuan komunikasi ada empat (Roudhonah,2019:65):

- a. *Social change* (perubahan sosial), seseorang mengadakan komunikasi dengan orang lain diharapkan dengan adanya perubahan sosial dalam kehidupannya, seperti halnya kehidupannya akan lebih baik dari sebelum berkomunikasi.
- b. *Attitude change* (perubahan sikap) seseorang berkomunikasi juga ingin mengadakan perubahan sikap.
- c. *Opinion change* (perubahan pendapat) seseorang dalam berkomunikasi mempunyai harapan untuk mengadakan perubahan pendapat.
- d. *Behavior change* (perubahan perilaku) seseorang berkomunikasi juga ingin mengadakan perubahan perilaku.

2.2 Komunikasi Massa

Banyak definisi tentang komunikasi massa yang telah dikemukakan para ahli komunikasi. Banyak ragam dan titik tekan yang dikemukakannya. Namun, dari sekian banyak definisi itu ada benang merah kesamaan definisi satu sama lain. Pada dasarnya komunikasi massa adalah komunikasi melalui media massa (media cetak dan media elektronik). Sebab, awal perkembangannya saja, komunikasi masaa berasal dari perkembangan kata media *of mass communication* (media komunikasi massa). (Nurudin, 2014: 3).

Komunikasi massa adalah komunikasi yang ditujukan kepada massa, kepada khalayak meliputi seluruh penduduk atau semua orang yang membaca atau semua orang yang menonton televisi, agaknya ini tidak berarti pula bahwa khalayak itu besar dan pada umumnya agak sukar untuk di definisikan.

Menurut ahli Jay Black dan Frederick C. Whitney (1998), komunikasi massa adalah sebuah proses dimana pesan-pesan yang diproduksi secara massal/tidak sedikit itu disebarkan kepada massa penerima pesan yang luas, anonim, dan heterogen. Dengan demikian, media massa adalah alat-alat komunikasi yang bisa menyebarkan pesan secara serempak, cepat kepada audience yang luas dan heterogen. Kelebihan media massa dibanding dengan jenis komunikasi

lain adalah ia bisa mengatasi hambatan ruang dan waktu. Bahkan media massa mampu menyebarkan pesan hampir seketika pada waktu yang tak terbatas (Nurudin, 2014: 11-12).

2.3 Kebudayaan

Budaya berkenaan dengan cara manusia hidup. Manusia belajar berpikir, merasa, mempercayai dan mengusahakan apa yang patut menurut budayanya. Sebagian orang berbicara bahasa Indonesia, sebagian juga ada yang berbahasa Inggris, ada juga orang yang berpakaian minim, ada yang berpakaian tertutup, dan juga orang yang meninggal dibakar atau dikremasi, dan lain sebagainya. Semua hal ini disebabkan dari suatu budaya yang telah lama ada sejak manusia lahir dan pengaruh budaya dalam perkembangan manusia. Kebudayaan itu sendiri mengandung pengertian yang luas meliputi pemahaman perasaan suatu bangsa yang kompleks, meliputi pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, hukum, adat-istiadat (kebiasaan), dan pembawaan lainnya yang diperoleh dari anggota masyarakat. Menurut Koentjaraningrat kata “kebudayaan” berasal dari kata Sansekerta budhayah, yaitu bentuk jamak dari budhi yang berarti “budi” atau “akal”. Dengan demikian kebudayaan dapat diartikan “hal-hal yang bersangkutan dengan akal”. Sedangkan kata “budaya” merupakan perkembangan majemuk dari “budi daya” yang berarti “daya dan

budi” sehingga dibedakan antara “budaya” yang berarti “daya dari budi” yang berupa cipta, karsa, dan rasa, dengan “kebudayaan” yang berarti hasil dari cipta, karsa, dan rasa.

Deddy Mulyana dan Jalaludin Rakhmat berpendapat bahwa budaya adalah tatanan pengetahuan, pengalaman, kepercayaan, nilai, sikap, makna, hirarki, agama, waktu, peranan, hubungan ruang, konsep alam semesta, objek-objek materi dan milik yang diperoleh sekelompok besar orang dari generasi kegenerasi melalui usaha individu dan kelompok. Menurut Mulyana dalam buku Komunikasi Lintas Budaya, Budaya juga berkenaan dengan sifat-sifat dari objek-objek materi yang memainkan peranan penting dalam kehidupan sehari. Objek-objek seperti rumah, alat dan mesin yang digunakan dalam industri dan pertanian, jenis-jenis transportasi, dan alat-alat perang, menyediakan suatu landasan utama bagi kehidupan sosial. (Kurnia syah, 2018 : 25)

2.4 Budaya Jawa

Budaya berasal dari bahasa Sanskerta “budi” yang dalam bentuk jamaknya ialah budaya. Budaya berkaitan dengan cara manusia hidup. Manusia belajar, berfikir, merasa, mempercayai, dan mengusahakan apa yang patut bagi budayanya. Budaya merupakan nilai-nilai yang disepakati dan tertanam dalam suatu masyarakat,

lingkup organisasi, lingkungan masyarakat, yang mengakar pada suatu kebiasaan, kepercayaan, simbol-simbol, dengan karakteristik tertentu yang dapat dibedakan satu dan lainnya sebagai acuan perilaku dan tanggapan atas apa yang akan terjadi atau sedang terjadi. Nilai-nilai budaya akan tampak pada simbol-simbol, slogan, moto, visi-misi, atau sesuatu yang nampak sebagai acuan pokok moto suatu lingkungan atau organisasi (Rakhmat, 2003: 18)

Budaya yang luhur ini menyimpan begitu banyak filosofi dan makna yang terpendam disetiap adat istiadat yang dilakukan. Menurut Endraswara dalam Falsafah Hidup Jawa (2010: 3) menilai budaya jawa sama halnya dengan meneropong falsafah hidup orang jawa, orang jawa bisa disebut sebagai cermin dari budaya tersebut, mengingat ada beberapa kodrat yang menetap dalam dirinya. Maka dari itu, memahami konsep-konsep hidup orang jawa merupakan sebuah keharusan untuk dapat mendefinisikan budaya jawa.

2.4.1 Watak Dasar Orang Jawa

Orang Jawa berpedoman pada pemikiran tradisi, yakni *kawruh* kejiwaan Jawa yang di dalamnya meliputi nalar, rasa, dan motivasi melangsungkan hidup. *Logal genius* (tradisi pemikiran) ini yang menyebabkan orang Jawa memiliki kejiwaan yang lebih dalam, bijak,

matang, dan membedakan psikologi Jawa dengan psikologi yang lain (Endraswara, 2010:211).

Memiliki fondasi jiwa yang matang membuat orang Jawa berwatak *nrima* dan *rasa rumangsa*. *Nrima* merupakan sandaran psikologis dalam kehidupan, artinya dengan kesadaran spiritual-psikologis orang Jawa menerima segala sesuatu yang dinilai sebagai karunia Tuhan tanpa menggerutu di belakang (*nggrundel*). Jika hal yang diperjuangkannya gagal akan diterima sebagai sebuah pelajaran. Dalam menghadapi kegagalan secara bijak orang Jawa akan berpedoman pada *ana dina, ana upa, obah mamah* yang artinya masih ada hari dan rezeki bagi orang yang mau berusaha. Sehingga dengan menerima dan selalu berusaha akan melahirkan *kabegjan* atau keberuntungan di masa mendatang. Sedangkan *Rasa Rumangsa*, yakni wawasan orang Jawa dalam mengukur diri. Maksudnya adalah orang Jawa memiliki endapan rasa yang digunakan untuk melihat diri sendiri dan orang lain (Endraswara, 2010:214).

Mengenakan kain panjang dan kebaya untuk membalut tubuh adalah gaya berbusana orang Jawa pada

tempo dulu. Berbusana secara rapat adalah manifestasi dari kepribadian Jawa yang luhur, diambil dari Bima, tokoh wayang yang melambangkan keteguhan hati. Bima lahir dengan hati yang terbungkus rapat, sulit dibedah ataupun digoyah oleh siapapun. Begitu juga dengan orang Jawa pada umumnya yang bersikap menutup diri, santun, dan kerap bersandiwara dalam “basa-basi” Jawa. Tak lain tujuan dari sikap tersebut adalah untuk membahagiakan pihak lain (Endraswara, 2010:218- 219).

2.4.2 Paham Kekuasaan Jawa

Awal mula kekuasaan diperkenalkan oleh kerajaan yang berjaya di abad 18, yakni Kerajaan Mataram yang kemudian mewariskannya pada keraton Ngayogyakarta dan Surakarta Hadiningrat. Tentunya tidak semua orang berhak memeluk kekuasaan melainkan hanya beberapa kelompok sosial dominan seperti raja, kerabat, dan aparatus keraton. Rakyat di luar lingkungan keraton hanyalah dianggap sebagai kaum subordinat. Status ini dipertunjukkan melalui tradisi yang diakui oleh seluruh masyarakat, mulai dari berpakaian, bersikap, dan bertutur kata (Adityawan,

2008: 74).

Menurut Franz Magnis, budaya Jawa sangat menjunjung tinggi hierarki sosial, setiap individu di dalam masyarakat terikat oleh sebuah tradisi hubungan yang tersusun secara vertikal mengikuti pola hubungan raja-kawula, petinggi-warga, patron-klien, dan senior-yunior. Di mana raja ditempatkan pada kedudukan tertinggi, yakni puncak piramida, semakin jauh posisi masyarakat dengan kedudukan raja, maka semakin rendah pula status sosialnya (Adityawan, 2008: 75).

2.5 Film

Film adalah hasil seni yang terdiri dari lukisan dan tulisan dan digerakkan secara mekanis. Maksudnya adalah film yang tampak oleh penonton-penonton di gedung bioskop itu adalah berbentuk gambar-gambar yang terbuat dari *Celluloid* yang transparan dalam jumlah yang banyak, yang apabila digerakkan melalui cahaya yang kuat akan tampak pada layar, seperti gambar yang hidup (Roudhonah, 2019:174).

Film bermula pada akhir abad ke-19 sebagai teknologi baru, tetapi konten dan fungsi yang ditawarkan masih sangat jarang. Film kemudian berubah menjadi alat presentasi dan distribusi dari tradisi

hiburan yang lebih tua, menawarkan cerita, panggung, music, drama, humor dan trik teknis bagi konsumsi populer. Film juga hampir menjadi media massa yang sesungguhnya dalam artian bahwa film mampu menjangkau populasi dalam jumlah besar dengan cepat, bahkan di wilayah pedesaan (McQuail, 2011:35).

Film tidak saja berfungsi hiburan, tetapi bisa pula berfungsi sebagai sarana propaganda. McQuail (2011:35) menunjukkan bahwa penggunaan film untuk propaganda sangatlah signifikan, terutama jika diterapkan untuk tujuan nasional atau kebangsaan, berdasarkan jangkauannya yang luas, sifatnya yang riil, dampak emosional dan popularitas. Film propaganda bisa berbentuk film documenter. Film ini sengaja diciptakan dengan melibatkan orang-orang profesional sehingga film sebagai alat propaganda dapat mencapai tujuan secara baik. Kemunculan film propaganda acap kali berkaitan dengan krisis sosial dalam suatu negara (Atmadja & Ariyani, 2018: 117).

Selain itu, film juga bisa berfungsi sebagai media pendidikan. Seperti film tentang sejarah para pahlawan yang akan mengajarkan tentang budaya-budaya Indonesia dan sisi nasionalismenya, film kartun yang mengedukasi anak-anak dari sisi pengetahuan umum hingga pengetahuan agama. Begitu banyak fungsi dari film dan juga jenis-jenisnya yang akan penulis jelaskan pada bagian selanjutnya.

Bentuk-bentuk film menurut Effendy (2009:3-6), tersari di bawah ini:

1. Film Dokumenter

Dokumenter adalah sebutan yang diberikan untuk film pertama karya Lumiere bersaudara yang berkisah tentang perjalanan (*travelogues*) yang dibuat sekitar tahun 1890-an. Film dokumenter menyajikan realita melalui berbagai cara dan dibuat untuk berbagai macam tujuan. Namun harus diakui, film dokumenter tak pernah lepas dari tujuan penyebaran informasi, pendidikan dan propaganda bagi orang atau kelompok tertentu.

2. Film Cerita Pendek

Durasi film cerita pendek biasanya di bawah 60 menit. Di banyak negara seperti Jerman, Australia, Kanada dan Amerika Serikat, film cerita pendek dijadikan laboratorium eksperimen dan batu loncatan bagi seseorang/sekelompok orang untuk kemudian memproduksi film cerita panjang. Jenis film ini banyak dihasilkan oleh para mahasiswa/i jurusan film atau orang/kelompok yang menyukai dunia film dan ingin berlatih membuat film dengan baik. Sekalipun demikian, ada juga orang yang memang mengkhususkan diri untuk memproduksi film pendek, umumnya hasil produksi ini dipasok ke rumah-rumah produksi atau saluran televisi.

3. Film Cerita Panjang

Film dengan durasi lebih dari 60 menit lazimnya berdurasi 90-100 menit. Film yang diputar di bioskop umumnya termasuk dalam kelompok ini. Beberapa film, misalnya *Dances With Wolves*, bahkan berdurasi lebih 120 menit. Film-film produksi India yang cukup banyak beredar di Indonesia, rata-rata berdurasi hingga 180 menit.

2.6 Representasi

Istilah representasi dalam (Badara, 2012: 56), mengacu pada bagaimana seseorang, kelompok, atau gagasan atau pendapat tertentu ditampilkan sebagaimana mestinya. Menurut (Eriyanto, 2001: 113), representasi ini penting dalam dua hal. Pertama, apakah seseorang, kelompok, atau gagasan tersebut ditampilkan sebagaimana mestinya. Kedua, bagaimana representasi tersebut ditampilkan.

Menurut Stuart Hall (Wibowo, 2013: 148), ada dua proses representasi. Pertama, representasi mental, yaitu konsep tentang 'sesuatu' yang ada di kepala kita masing-masing (peta konseptual), representasi mental masih merupakan sesuatu yang abstrak. Kedua, 'bahasa', yang berperan penting dalam proses konstruksi makna. Konsep abstrak yang ada dalam kepala kita harus diterjemahkan dalam

'bahasa' yang lazim, supaya kita dapat menghubungkan konsep dan ide-ide kita tentang sesuatu dengan tanda dari simbol-simbol tertentu.

Menurut David Croteau dan William Hoynes dalam (Wibowo, 2013: 149), representasi merupakan hasil dari suatu proses penyeleksian yang menggarisbawahi hal-hal tertentu dan hal lain diabaikan. Dalam representasi media, tanda yang akan digunakan untuk melakukan representasi tentang sesuatu mengalami proses seleksi. Mana yang sesuai dengan kepentingan-kepentingan dan pencapaian tujuan-tujuan komunikasi ideologisnya itu yang digunakan sementara tanda-tanda lain diabaikan.

2.7 Semiotika

Menurut Barthes (1988), Kurniawan (2001) Semiotika adalah suatu ilmu yang atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, ditengah tengah manusia dan bersama-sama manusia. Semiotika, atau dalam istilah Barthes, semiologi, pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (humanity) memaknai hal-hal (things). Memaknai (tosinify) dalam hal ini tidak dapat dicampuradukkan dengan mengkomunikasikannya (to

communicate). Memaknai berarti bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, dalam hal mana objek-objek itu hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda (Sobur, 2009:45)

Suatau tanda menandakan sesuatu selain dirinya sendiri, dan makna (meaning) ialah hubungan antara suatu objek atau idea dalam suatu tanda (Littlejohn, 1996:64). Konsep dasar ini mengikat bersama seperangkat teori yang amat luas berurusan dengan simbol, bahasa, wacana, dan bentuk bentuk nonverbal, teori-teori yang menjelaskan bagaimana tanda berhubungan dengan maknanya dan bagaimana tanda disusun. Secara umum, studi tentang tanda merujuk kepada semiotika.

Menurut Fiske (1990) & Littlejohn (1998), Semiotika berangkat dari tiga elemen utama, yang disebut peirce teori segitiga makna atau *triangle meaning* (Sobur, 2009:57)

a. 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. Acuan tanda ini disebut objek.

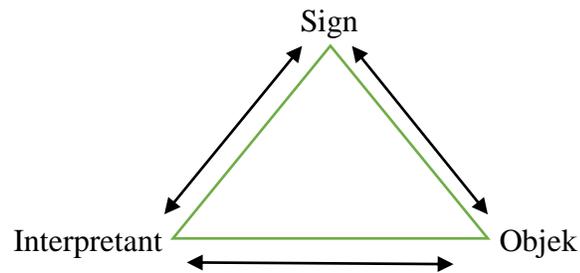
b. Acuan Tanda (Objek)

Adalah konteks sosial yang menjadi refrensi dari tanda atau sesuatu yang dirujuk tanda.

c. Penggunaan Tanda (Interpretant)

Konsep pemikiran dari orang yang menggunakan tanda dan menurunkannya ke suatu makna tertentu atau makna yang ada dalam benak seseorang tentang objek yang dirujuk sebuah tanda.

Menurut Fiske (1990) Yang dikupas teori segitiga, maka adalah persoalan bagaimana makna muncul dari sebuah tanda ketika tanda itu digunakan orang pada waktu berkomunikasi. Hubungan antara tanda, objek, dan interpretant digambarkan peirce. (Sobur, 2009:45)



(Sumber : Sobur 2009)

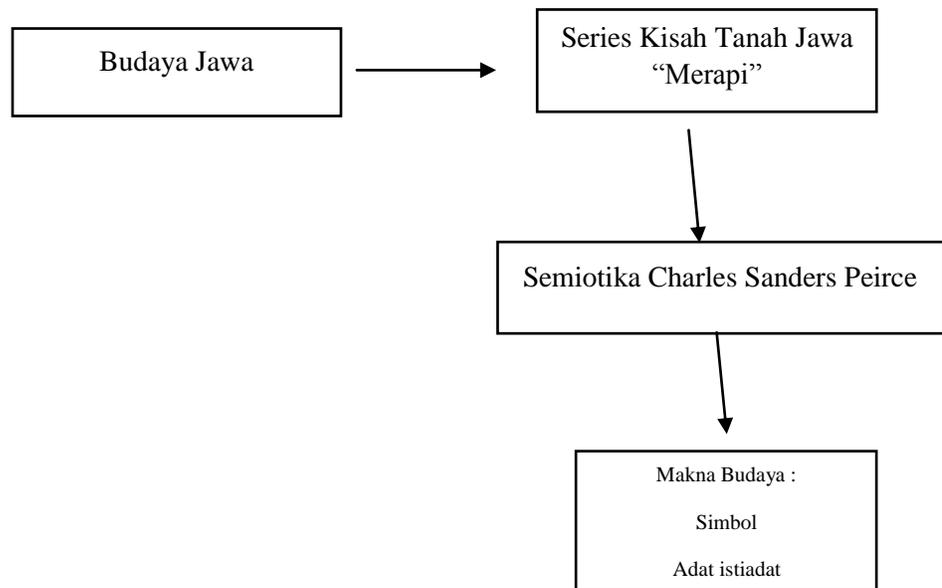
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan semiotika Charles Sanders Peirce, karena focus dari penelitian adalah bagaimana representasi budaya Jawa pada seri film kisah tanah Jawa “Merapi”.

3.2 Kerangka Konsep



(Sumber : Hasil Penelitian 2020)

3.3 Defenisi Konsep

3.3.1 Seri Film Kisah Tanah Jawa “Merapi

Kisah tanah jawa : Merapi merupaka seri film horor indonesia yang tayang perdana pada tahun 2019. Series horor ini disutradarai oleh Faozan Rizal, yang terdiri dari 6 episode dan ditayangkan hanya di Iflix mulai 31 oktober 2019. Series ini diproduksi oleh Rapi Film dan bekerjasama dengan Iflix. Series horor ini menceritakan kisah Andi yang diperankan oleh Deva Mahendra dan Babon (Joshua Suherman) yang ingin mencari teman mereka Rio yang hilang saat pendakian di gunung merapi.

3.3.2 Budaya Jawa

Budaya berasal dari bahasa Sanskerta “budi” yang dalam bentuk jamaknya ialah budaya. Budaya berkaitan dengan cara manusia hidup. Manusia belajar, berfikir, merasa, mempercayai, dan mengusahakan apa yang patut bagi budayanya. Budaya merupakan nilai-nilai yang disepakati dan tertanam dalam suatu masyarakat, lingkup organisasi, lingkungan masyarakat, yang mengakar pada suatu kebiasaan, kepercayaan, simbol-simbol, dengan karakteristik tertentu yang dapat dibedakan satu dan lainnya sebagai acuan perilaku dan tanggapan atas apa yang akan terjadi atau sedang terjadi. Nilai-nilai budaya akan tampak pada simbol-simbol, slogan, moto, visi-misi, atau

sesuatu yang nampak sebagai acuan pokok moto suatu lingkungan atau organisasi (Rakhmat, 2003: 18)

3.3.3 Semiotika Charles Sanders Peirce

Menurut Barthes dan Kurniawan semiotika adalah suatu ilmu yang atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, ditengah tengah manusia dan bersama-sama manusia. Semiotika, atau dalam istilah Barthes, semiologi, pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*). Memaknai (*tosinify*) dalam hal ini tidak dapat dicampuradukkan dengan mengkomunikasikannya (*to communicate*). Memaknai berarti bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, dalam hal mana objek-objek itu hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda (Sobur : 2009)

3.3.4 Representasi

Istilah representasi dalam (Badara, 2012: 56), mengacu pada bagaimana seseorang, kelompok, atau gagasan atau pendapat tertentu ditampilkan sebagaimana mestinya. Menurut (Eriyanto, 2001: 113), representasi ini penting dalam dua hal. Pertama, apakah seseorang,

kelompok, atau gagasan tersebut ditampilkan sebagaimana mestinya.

Kedua, bagaimana representasi tersebut ditampilkan.

3.4 Kategorisasi Penelitian

Variabel	Definisi	Kategori
Film	Film adalah hasil seni yang terdiri dari lukisan dan tulisan dan digerakkan secara mekanis. Maksudnya adalah film yang tampak oleh penonton-penonton di gedung bioskop itu adalah berbentuk gambar-gambar yang terbuat dari <i>Celluloid</i> yang transparan dalam jumlah yang banyak, yang apabila digerakkan melalui cahaya yang kuat akan tampak pada layar, seperti gambar yang hidup (Roudhonah, 2019:174).	<ul style="list-style-type: none"> - Aktor dan Aktris - Alur Cerita - Pesan dalam film

Budaya Jawa	<p>Budaya berasal dari bahasa Sansekerta “budi” yang dalam bentuk jamaknya ialah budaya. Budaya berkaitan dengan cara manusia hidup. Manusia belajar, berfikir, merasa, mempercayai, dan mengusahakan apa yang patut bagi budayanya. Budaya merupakan nilai-nilai yang disepakati dan tertanam dalam suatu masyarakat, lingkup organisasi, lingkungan masyarakat, yang mengakar pada suatu kebiasaan, kepercayaan, simbol-simbol, dengan karakteristik tertentu yang dapat dibedakan satu dan lainnya sebagai acuan perilaku dan tanggapan atas apa yang akan terjadi atau sedang terjadi. Nilai-nilai budaya akan tampak pada simbol-simbol, slogan, moto, visi-misi, atau sesuatu yang nampak sebagai acuan pokok moto suatu lingkungan atau organisasi (Rakhmat, 2003: 18)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Komunikasi budaya - Adat istiadat - Perilaku/ sikap - Kepercayaan
-------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Semiotika	Semiotika adalah suatu ilmu yang atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, ditengah tengah manusia dan bersama-sama manusia.	- Sign - Objek - Interpretant
Charles Sanders Peirce		
Representasi	Representasi dalam (Badara, 2012: 56), mengacu pada bagaimana seseorang, kelompok, atau gagasan atau pendapat tertentu ditampilkan sebagaimana mestinya.	- Sistem kepercayaan - Kesenian - Perilaku

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan oleh peneliti sendiri. Peneliti pada penelitian kualitatif bekerja sebagai perencana, pelaksana pengumpulan data, analisis, penafsiran dan pada akhirnya menjadi pelopor hasil penelitiannya. Data primer didapatkan dari objek penelitiannya langsung yaitu dengan menonton series Kisah Tanah Jawa “Merapi” dan data sekunder yaitu dari dokumen, catatan dan dari data-data ataupun literatur lain yang berhubungan dengan penelitian ini.

3.6 Teknik Analisi Data

Analisis data dilakukan dengan mengamati tanda, objek dan interpretant pada seri film Kisah Tanah Jawa “Merapi”. Kemudian dianalisis menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce.

3.7 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.7.1 Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di Medan, Sumatera Utara. Namun segi lokasi tidak terlampau berpengaruh karena objek penelitian berupa seri film yang ditonton melalui *platform online*

3.7.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dimulai dari Maret hingga September 2020

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Profil Series Kisah Tanah Jawa “Merapi”

Kisah tanah jawa ”Merapi” merupakan seri film horor indonesia yang tayang perdana pada tahun 2019. Series horor ini disutradarai oleh Faozan Rizal, yang terdiri dari 6 episode dan ditayangkan hanya di Iflix mulai 31 oktober 2019. Series ini diproduksi oleh Rapi Film dan bekerjasama dengan Iflix.

Series Kisah Tanah Jawa Merapi terdiri dari 6 episode, episode pertama berdurasi 39 menit, episode kedua berdurasi 43 menit, episode ketiga berdurasi 32 menit, episode keempat berdurasi 28 menit, episode kelima berdurasi 33 menit, dan episode keenam berdurasi 40 menit. Series ini diperankan oleh beberapa aktor dan aktris terkenal yaitu :

Aktor/Aktris	Peran
Deva Mahendra	Andi
Joshua Suherman	Babon
Wafda Saifan	Dika

Laura Theux	Citra
Laura Basuki	Nadia
Tyo Pakusadewo	Suratno



Gambar 1. Cover Series Kisah Tanah Jawa “Merapi”
(sumber: Iflix Series KTJM)

Series horor ini menceritakan kisah Andi yang diperankan oleh Deva Mahendra dan Babon (Joshua Suherman) yang ingin mencari teman mereka Rio yang hilang saat pendakian di gunung merapi. Awalnya Andi tidak percaya dan mengklaskan kepergian Rio karena sudah dua bulan tidak ditemukan tim SAR dan BASARNAS. Namun ibu Rio terus mendapat firasat kalau Rio masih hidup dan

butuh pertolongan agar bisa pulang. Andi pun penasaran dan bergerak untuk mencari Rio walau banyak halangan dan dicegah oleh juru kunci serta kepala desa di Gunung Merapi. Andi lalu membentuk tim yang terdiri dari Nadia (Laura Basuki), Dika (Wafda Saifan), Citra (Laura Theux), Suratno (Tio Pakusadwo).

Alur cerita dari series Kisah Tanah Jawa Merapi adalah alur maju, dimana pada episode pertama series ini lebih ke pengenalan orang yang akan terlibat dalam ceritanya. Begitu juga dengan episode selanjutnya muncul konflik diantara pemain dan klimaks serta penyelesaian pada akhir episode.

Pesan yang terdapat dalam series ini banyak sekali memperlihatkan bagaimana cara bersikap yang baik dalam memasuki tempat baru, serta bagaimana menghormati adat atau peraturan yang ada.

4.1.2 Pengenalan Tokoh dalam series Kisah Tanah Jawa “Merapi”

a. Andi (Deva Mahendra)



Gambar 2. Tokoh Andi

(sumber: Iflix Series KTJM)

Andi merupakan sahabat Rio yang hilang pada saat mendaki merapi. Tokoh Andi mempunyai watak yang sangat keras, karena dalam pikiran dia sahabatnya tersebut masih hidup dan sangat membutuhkan pertolongan di puncak gunung merapi. Dalam keterangan TimSAR, bahwasannya sahabatnya tersebut sudah tidak ada lagi di atas merapi lagi dan keluarga harus meng iklaskan kepergiannya. Sifat keras kepala nya Andi dibuktikan pada saat mereka hendak mendaki gunung merapi, akan tetapi juru kunci merapi tidak mengijinkan siapapun untuk naik ke puncak dikarenakan “merapi sedang istirahat” ujar juru kunci merapi. Dan dengan dari situlah muncul juru kunci palsu yang menawarkan diri untuk membawa mereka ke puncak melewati jalan lain, dengan syarat harus lima orang.

b. Babon (Joshua Suherman)



Gambar 3. Tokoh Babon
(Sumber : Iflix series KTJM)

Babon merupakan teman dekat Andi, dalam series ini babon yang menemani Andi menuju ke puncak merapi untuk mencari Rio. Dalam perjalanan mencari Rio yang hilang di merapi, mereka membuat dokumentasi untuk di jadikan film dokumenter seputar pencarian Rio. Babon dalam hal ini bertugas untuk mendokumentasikan perjalanan menuju puncak merapi dalam propes pencarian Rio. Babon juga paling sering melihat penampakak hal-hal mistis disetiap dia lagi merekam atau mendokumentasikan perjalanan mereka mencari Rio. Babon juga menjadi pusat pelampiasan Andi kalau sedang marah atau emosi, karena Andi tidak percaya dengan hal-hal yang berbau mistis, dan Andi juga masih sering meluapkan kekesalannya kepada Babon, dikarenakan hanya Babon lah yang mengerti gimana perasaan temen dekatnya kehilangan sahabat nya.

c. Citra (Laura Theux)



Gambar 4. Tokoh Citra
(Sumber : Iflix series KTJM)

Citra adalah seorang youtuber yang menyukai hal hal mistis dan pada saat itu Citra sedang bingung ingin membuat konten. Citra dan Andi tidak sengaja bertemu di warung makan, Citra yang lagi bingung ingin membuat konten youtube, dan secara sengaja dia mendengarkan pembicaraan Andi dan Babon yang ingin mendaki gunung dengan melewati jalan pintas, dikarenakan pada saat itu “merapi lagi istirahat dan tidak boleh diganggu” ujar juru kunci merapi. Dengan rasa percaya diri Citra mengajukan diri menjadi bagian dari tim mereka untuk melewati jalan pintas. Yang ada dalam pikiran Citra pada saat itu adalah bagaimanapun konten dia harus viral di youtube.

d. Nadia (Laura Basuki)



Gambar 5. Tokoh Nadia
(Sumber : Iflix series KTJM)

Nadia merupakan seorang yang sering sekali diganggu oleh hal-hal mistis ketika sedang melakukan pendakian ke puncak merapi. Nadia ikut rombongan Andi bersama sang suami, yaitu Dika. Tujuan Nadia ikut ke puncak karena ingin merayakan *wedding anniversary* yang ke satu bulan, bersama suaminya ingin melakukan bulan madu di puncak merapi.

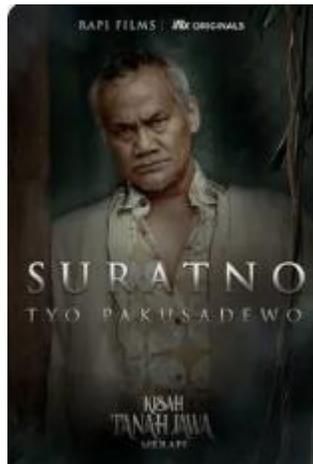
e. Dika (Wafda Saifan)



Gambar 6. Tokoh Dika
(Sumber : Iflix series KTJM)

Dika merupakan suami dari Nadia, dalam perjalanan menuju puncak, Dika paling sering mendapat kejadian kejadian aneh, karena tujuan awal Dika dan Nadia ingin mencoba sensasi baru dalam berhubungan suami istri di puncak gunung.

f. Suratno (Tyo Pakusadewo)



Gambar 7. Tokoh Suratno

(Sumber : Iflix series KTJM)

Pak Suratno adalah juru kunci merapi palsu yang membawa rombongan menuju puncak dengan jalan pintas. Tujuan dia membawa rombongan hanya sebagai tumbal dalam “pesugihan” agar dia bisa mendapatkan harta. Sudah lama dia menantikan kehadiran orang-orang yang ingin nekat mendaki gunung merapi, karena dia juga mempunyai janji kepada almarhum istrinya, agar istrinya tersebut bisa dihidupkan kembali melalui perjanjian dengan iblis.

4.1.3 Budaya Jawa yang Disimbolkan dalam Series Kisah Tanah Jawa “Merapi”

Budaya adalah sebuah identitas dari sebuah kelompok dalam suatu daerah, yang akan diwariskan ke generasi penerusnya. Kebudayaan itu sendiri mengandung pengertian yang luas meliputi pemahaman perasaan suatu bangsa yang kompleks, meliputi pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, hukum, adat-istiadat (kebiasaan), dan pembawaan lainnya yang diperoleh dari anggota masyarakat. Deddy Mulyana dan Jalaludin Rakhmat berpendapat bahwa budaya adalah tatanan pengetahuan, pengalaman, kepercayaan, nilai, sikap, makna, hirarki, agama, waktu, peranan, hubungan ruang, konsep alam semesta, objek-objek materi dan milik yang diperoleh sekelompok besar orang dari generasi kegenerasi melalui usaha individu dan kelompok. Budaya juga berkenaan dengan sifat-sifat dari objek-objek materi yang memainkan peranan penting dalam kehidupan sehari. Objek-objek seperti rumah, alat dan mesin yang digunakan dalam industri dan pertanian, jenis-jenis transportasi, dan alat-alat perang, menyediakan suatu landasan utama bagi kehidupan sosial.

Simbol memiliki kedudukan yang penting dalam perwujudan sebuah budaya. Dengan adanya simbol-simbol, kebudayaan dapat dikembangkan karena ada suatu peristiwa atau benda yang hanya bisa dipahami oleh orang-orang tertentu saja.

Makna budaya jawa pada tahun 2000-an dalam series “Kisah Tanah Jawa Merapi” tidak terlalu dominan. Budaya jawa hanya direpresentasikan pada kalangan orang-orang tertentu saja. Simbol-simbol budaya jawa akan dianalisis berdasarkan penjabaran adegan-adegan yang ada dalam series tersebut.

1. Gambar 8. Seorang dukun memegang keris



(Sumber : *Capture Series KTJM*)

Pada gambar 8. Seorang sedang memegang sebuah keris dengan maksud memberitahu bahwa merapi penuh dengan hal-hal mistis. Ikon, indeks, dan simbol dalam adegan ini akan diuraikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Sistem penandaan pada adegan seorang dukun memegang keris

Ikon	Visualisasi: berupa gambar seorang dukun memegang sebuah keris.
Indeks	Keris sebagai salah satu pusaka berharga yang dimiliki masyarakat jawa.
Simbol	Dari ikon dan tanda verbal yang ada terkandung pesan simbolik, bahwasannya keris kini tidak lagi dijadikan sebagai senjata tajam, melainkan keris memiliki nilai budaya yang sangat tinggi tingkatannya.

(Sumber : Hasil Penelitian 2020)

Adegan ini menggambarkan narasi yang dibangun dari cerita andi tentang hal-hal mistis, yang kemudian dicerminkan melalui keris. Karena pada umumnya keris sekarang dialih fungsikan bukan lagi sebagai benda tajam untuk memotong, melainkan sebagai alat yang kegunaannya berkaitan dengan ilmu-ilmu gaib atau yang berkaitan dengan hal-hal mistis. Keris dalam kepercayaan masyarakat jawa dapat menjadi alat perantara antara dunia nyata dengan dunia lain, namun keris juga dapat dijadikan sebagai pertanda bahwa seorang yang mempunyai keris merupakan seorang yang ahli dalam bidang ilmu-ilmu gaib.

Simbolisasi pada gambar diatas menunjukkan legisign dimana keris adalah benda atau senjata tajam tradisional Indonesia yang sering digunakan untuk memotong atau untuk menjaga diri oleh masyarakat jawa, dan kini keris dijadikan sebuah pusaka berharga yang sudah mulai sulit ditemukan.

Adegan pada gambar diatas adalah gambar seseorang yang biasa masyarakat jawa menyebutnya orang pintar, atau lebih dikenal dengan sebutan dukun. Dukun tersebut sedang memegang sebuah benda pusaka yaitu keris. Dukun tersebut terlihat sedang berkomunikasi dengan keris, dimana dalam kepercayaan masyarakat jawa, didalam sebuah keris terdapat satu sosok penunggu yang sudah lama berdiam didalam keris. Maka tidak heran jika masing-masing keris memiliki kekuatan yang berbeda karena penunggu didalamnya juga berbeda-beda. Seseorang yang memiliki keris harus siap sedia dengan apa apa saja yang dibutuhkan oleh keris, keris seolah-olah dipercaya merupakan benda hidup yang harus diurus dengan baik. Pada malam

satu Suro atau malam Satu Muharram, siapaun yang dirumahya memiliki keris wajib memandikan keris nya tersebut dengan kembang, dan tidak lupa juga sesajen yang harus diletakkan didekat keris.

Ikon pada gambar tersebut adalah Andi bernarasi mengenai ketidakpercayaan nya dengan hal-hal mistis, dan kemudian divisualisasikan dengan seorang yang memegang keris. Adegan ini mempresentasikan bahwa, keris merupakan benda tajam yang biasa digunakan masyarakat jawa sebagai alat prtahanan diri dan sekarang keris identik dengan hal-hal mistis. Dalam kebudayaan jawa, keris merupakan benda tajam yang sekarang banyak digunakan orang untuk hal-hal mistis dan keris juga dapat dijadikan barang antik untuk disimpan dirumah.

Gambar pada adegan ini menggunakan teknik dengan sudut pengambilan gambar *high angle* dengan posisi kamera menagkap objek dari sudut yang lebih tinggi, seolah olah memperlihatkan objek menjadi lebih besar atau lebih tinggi. Ukuran *frame* pada adegan ini adalah *mid shot* yaitu menunjukkan bagian dari objek secara lebih rinci. Fokus pada gambar tersebut adalah keris yang di pegang oleh seseorang.

Makna simbol yang ingin disampaikan dalam adegan ini adalah *keris* yang terdapat dalam gambar diatas cenderung identik dengan sebuah kebudayaan. Keris dalah sebuah alat atau benda tajam yang sering digunakan di jawa pada masa lampau dan masa sekarang.

2. Gambar 9. Seorang juru kunci merapi memberi bunga kantil



(Sumber : *Capture Series KTJM*)

Pada gambar 9. Salah seorang juru kunci merapi sedang memberitahu bahwa merapi sedang tidak menerima tamu, dan memberi sebuah bunga kantil kepada Andi. Ikon, indeks, dan simbol pada adegan ini akan diuraikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Sistem penandaan pada adegan seorang juru kunci memberi bunga pada

Andi

Ikon	Visualisasi: seorang juru kunci merapi sedang memberikan sebuah bunga kantil kepada Andi.
Indeks	Bunga Kantil yang diberi oleh juru kunci merapi merupakan alat untuk melindungi diri dari gangguan mistis.
Simbol	Dari ikon dan tanda verbal yang ada terkandung pesan simbolik, bahwasannya bunga kantil tersebut menjadi pengaman atau penjaga selama mereka berada di merapi.

(Sumber : Hasil Penelitian 2020)

Adegan ini menggambarkan interaksi antara juru kunci yang sebenarnya kepada Andi. Tampak pada gambar diatas raut wajah juru kunci beserta anak perempuannya sangat tegang. Mereka tahu bahwasannya Andi berada dalam bahaya, sebelumnya Andi menunjukkan tangan kanannya seperti terkena luka lebam, padahal dia tidak ada jatuh atau kecelakaan apapun.

Bunga kantil dalam kepercayaan masyarakat Jawa merupakan bunga yang sangat disukai oleh makhluk-makhluk halus, selain disukai bunga ini juga dipercaya dapat menolak bala atau menolak musibah. Bunga ini juga dapat di alihfungsikan sebagai alat pemanggil makhluk gaib dan juga bisa dijadikan sebagai media untuk pelet. Dalam series ini bunga kantil dijadikan sebagai alat tolak bala ketika Andi dan tim menuju ke puncak merapi.

Simbolisasi pada gambar di atas menunjukkan *legisign* dimana juru kunci merapi memberikan sebuah bunga kantil kepada Andi, bunga kantil merupakan alat pelindung diri dari marabahaya.

Adegan pada gambar di atas adalah gambar seorang juru kunci merapi yang sebenarnya sedang memberitahu Andi bahwasannya mereka tidak boleh ke merapi, karena merapi sedang tidak ingin dikunjungi. Dengan rasa penasaran yang tinggi, Andi mempertanyakan kembali kenapa dia tidak boleh puncak merapi, padahal niat dia untuk mencari sahabatnya Rio yang hilang. Kemudian juru kunci itu melihat tangan Andi yang terluka, lalu juru kunci tersebut memberikan sebuah bunga kantil sebagai penjaga dia selama dia berada di kawasan merapi.

Bunga kantil merupakan sebuah tanaman yang tumbuh subur di Indonesia, jenis tanaman hias ini selalu dikaitkan dengan hal-hal mistis oleh masyarakat Jawa, masyarakat Jawa percaya, bunga kantil dapat melindungi diri dari mara bahaya. Bunga kantil juga biasa digunakan sebagai hiasan ketika sedang ada upacara pernikahan, bunga tersebut dikalungkan di leher sang pengantin, bunga kantil juga selalu ada dalam prosesi penyiraman pada saat malam sebelum pernikahan, dan yang terakhir bunga kantil juga termasuk dalam bunga yang dijadikan sesajen dalam prosesi acara adat.

Gambar pada adegan ini menggunakan teknik dengan sudut pengambilan gambar *high angle* kamera mengkap subjek dari sudut pandang yang lebih tinggi, dengan posisi kamera melebihi tinggi subjek, maka penonton akan lebih dominan melihat ke arah objek. Ukuran *frame* pada adegan ini adalah *mid shot* yaitu untuk memperlihatkan beberapa bagian dari objek tersebut. Fokus pada gambar di atas adalah seorang juru kunci sedang memberikan sebuah bunga kantil kepada Andi.

Makna simbol yang ingin disampaikan dalam adegan ini adalah bunga kantil yang terdapat dalam gambar di atas. Bunga kantil identik dengan kebudayaan Jawa yang berbau hal-hal mistis. Sedangkan bunga kantil adalah tanaman hias yang biasa ditanam dan tumbuh subur di Indonesia.

3. Gambar 10. Anak dari juru kunci sedang berbicara dengan Andi



(Sumber : *Capture Series KTJM*)

Pada gambar 10. Terdapat gambar Andi sedang berbicara dengan anak dari juru kunci merapi, dalam percakapan mereka terdapat sekumpulan sesajen yang berada di tengah. Dalam adegan tersebut mereka sedang berbicara mengenai merapi yang benar-benar tidak ingin dikunjungi oleh siapapun. Ikon, indeks, dan simbol pada adegan tersebut akan diuraikan pada tabel berikut:

Tabel 3. Sistem penandaan pada adegan Andi sedang berbicara dengan anak dari juru kunci merapi

Ikon	Visualisasi: anak juru kunci merapi sedang berbicara atau memberitahu Andi, sembari menyuruh Andi pulang.
Indeks	Sesajen adalah sebuah tradisi jawa yang sampai sekarang masih di gunakan dalam upacara atau acara adat masyarakat jawa.

Simbol Dari ikon dan tanda verbal yang ada terkandung pesan simbolik, bahwasannya sesajen dengan berisikan berbagai macam jenis bunga tersebut memiliki maksud dan tujuan yang ada kaitannya dengan makhluk di alam lain.

(Sumber : Hasil Penelitian 2020)

Legisign pada gambar di atas adalah gambar Sesajen yang berisikan berbagai macam jenis bunga. Sesajen adalah sebuah tradisi masyarakat jawa yang biasa digunakan untuk seserahan atau sesembahan pada saat situasi tertentu.

Adegan ini menggambarkan interaksi antara Andi dengan anak dari juru kunci di bawah pohon beringin yang sangat besar dengan membawa sebuah Sesajen. Pada gambar tersebut mempresentasikan bahwa Sesajen merupakan bentuk budaya yang sering digunakan oleh masyarakat jawa untuk memperingati upacara adat atau bisa juga digunakan sebagai sebuah persembahan untuk menghargai makhluk halus yang berada atau berdampingan dengan makhluk hidup. Anak dari juru kunci tersebut sedang melakukan sebuah sesembahan kepada “merapi” yang di iringi dengan lagu jawa, karena pada malam harinya akan ada bulan purnama, dan secara tidak sengaja Andi melihat kemudian mendatangnya.

Gambar pada adegan ini menggunakan teknik dengan *frame* yaitu *wide shot* agar terlihat jelas proses percakapan antara mereka berdua. Sudut pengambilan gambar pada adegan ini adalah *eye-level angle* dengan posisi kamera setara dengan mata melihat dengan hasil standar dengan apa yang dilihat. Pengambilan gambar tersebut

bertujuan untuk memperlihatkan percakapan antara dua orang di bawah pohon beserta ada sebuah sesajen di tengahnya. Fokus pada gambar tersebut adalah Sesajen yang biasa digunakan dalam masyarakat jawa sebagai sesembahan.

Pada gambar diatas mempresentasikan bahwa masyarakat jawa sangat menjunjung kebudayaan peninggalan agama Budha/Hindu dengan membawa sesajen yang berisikan berbagai jenis bunga yang dilakukan sebelum malam bulan purnama tiba. Kebiasaan ini juga masih sering dilakukan oleh masyarakat jawa moden sebagai bentuk rasa menghargai leluhur yang sudah membesarkan budaya jawa pada saat itu.

4. Gambar 11. Hantu wanita menggunakan baju adat jawa.



(Sumber : *Capture Series KTJM*)

Pada gambar 11. Terdapat gambar Hantu wanita yang sedang menggunakan baju kebaya atau baju adat yang sering digunakan oleh masyarakat jawa dalam upacara pernikahan, dan acara adat lainnya. Ikon, indeks, dan simbol pada adegan tersebut akan diuraikan pada tabel berikut:

Tabel 4. Sistem penandaan pada adegan Hantu wanita menggunakan baju kebudayaan jawa

Ikon	Visualisasi: Hantu wanita menggunakan baju adat jawa.
Indeks	Baju kebaya sebagai baju adat tradisional yang sering digunakan masyarakat jawa.
Simbol	Dari ikon dan tanda verbal yang ada terkandung pesan simbolik, bahwasannya baju kebaya yang digunakan hantu wanita tersebut mengisyaratkan bahwa merapi sedang tidak ingin dikunjungi, karena penunggu-penunggu merapi sedang mengadakan pesta atau upacara adat.

(Sumber : Hasil Penelitian 2020)

Legisign pada gambar di atas adalah hantu wanita yang menggunakan baju adat Jawa. Baju adat Jawa yang biasa digunakan masyarakat jawa untuk acara besar atau pada saat ini sering digunakan pada saat pernikahan.

Adegan diatas menggambarkan satu sosok hantu wanita dengan menggunakan baju Kebaya, dimana baju Kebaya tersebut merupakan baju khas atau baju tradisional jawa yang biasa digunakan dalam upacara atau biasa dilihat juga digunakan dalam acara pernikahan. Sosok Hantu tersebut mengganggu tidur Andi dalam mimpi tapi yang dirasakan Andi seperti kenyataan. Pada gambar tersebut merepresentasikan bahwa baju kebaya merupakan baju khas yang sering di gunakan oleh masyarakat

jawa dalam menghadiri upacara adat atau juga sering digunakan dalam acara pernikahan.

Sosok hantu wanita tersebut dipercaya sebagai bagian dari kerajaan gaib yang ada di merapi, di kerap hadir dalam mimpi Andi, seolah-olah hantu wanita tersebut melarang Andi untuk mencari sahabat nya yang hilang di merapi. Dalam episode terakhir, hantu wanita tersebut merupakan Ratu dari kerajaan goib yang ada di merapi, ratu tersebut sengaja mengambil Rio untu dijadikan dayang-dayang atau pembantu di kerajan goib tersebut.

Simbolisasi pada gambar diatas menunjukkan *legisign* dimana pakaian yang di gunakan sosok hantu tersebut merupakan salah satu baju tradisional Indonesia, yaitu baju khas dari masyarakat jawa. Baju kebaya yang digunkan hantu wanita tersebut memberitahu bahwa di merapi sedang ada acara atau upacara besar, itu sebabnya para pengunjung merapi dilarang untuk melakukan pendakian ke puncak gunung.

Adegan pada gambar diatas adalah gambar satu sosok hantu wanita yang kerap hadir dalam mimpi Andi, sosok hantu wanita tersebut mengisyaratkan bahwa Andi dilarang untuk pergi ke merapi berasama tim. Dalam adegan tersebut sosok hantu wanita yang menggunakan baju kebaya tersebut sedang memberitahu bahwasannya akan ada bahaya besar jika mereka tetap berangkat menuju merapi. Dalam film tidak ada narasi yang memberitahu bahwa aka nada bahaya besar yang akan menimpa Andi dan tim, namun dari mimik wajah hantu tersebut sudah jelas dia sangat marah apabilah Andi tetap berangkat ke merapi.

Gambar pada adegan di atas menggunakan teknik dengan sudut pengambilan gambar *eye level* dengan posisi kamera sejajar atau setara dengan mata memandang, sudut pengambilan gambar ini juga sering disebut dengan pengambilan gambar normal, dimana gambar yang dihasilkan di ambil secara normal atau sejajar dengan mata memandang. Ukuran *frame* pada adegan tersebut *medium shot*, penggunaan *frame* ini menghasilkan gambar yang memperjelas subjek dalam film, penggunaan *medium shot* ini biasa digunakan pada manusia dimulai dari atas kepala hingga sampai pinggang atau kaki bagian paha. Fokus pada gambar tersebut adalah baju kebaya yang digunakan oleh sosok hantu wanita tersebut.

Makna simbol yang ingin disampaikan dalam adegan ini adalah baju kebaya yang merupakan baju kebanggaan masyarakat jawa dan juga menjadi salah satu pakaian khas Indonesia yang harus di pertahankan nilai budaya nya.

5. Gambar 12. Tim sedang beristirahat ada sebuah Gamelan.



(Sumber : *Capture Series KTJM*)

Pada gambar 12. Terdapat sebuah Gamelan di tengah-tengah tim pendaki yang sedang beristirahat. Ikon, indeks, dan symbol adegan tersebut akan dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 5. Sistem penandaan pada adegan Tim sedang beristirahat dengan adanya sebuah alat musik Gamelan.

Ikon	Visualisasi: Ada sebuah alat musik Gamelan di tengah-tengah Tim.
Indeks	Gamelan sebagai alat musik tradisional masyarakat jawa..
Simbol	Dari ikon dan tanda verbal yang ada terkandung pesan simbolik, bahwasannya Gamelan tersebut menandakan bahwa di merapi sedang ada acara atau upacara adat yang dilakukan setiap malam bulan purnama.

(Sumber : Hasil Penelitian 2020)

Adegan ini menggambarkan interaksi antar Tim, terlihat ekspresi lelah dari wajah mereka karena sebelumnya mereka mengalami musibah mistik lagi. Dimana dalam perjalanan mereka melihat sebuah pertunjukan musik yang didalamnya termasuk alat musik tradisional Gamelan, dalam pertunjukan musik tersebut mereka berhenti sejenak untuk melihat sebentar, namun tiba-tiba Dika mengalami kesurupan yang diakibatkan karena ulah Dika sendiri yang mengganggu acara tersebut. Gamelan dalam perspektif jawa bisa disamakan dengan sebuah piano, dimana musik yang

dihasilkan oleh gamelan dapat membuat pendengarnya menjadi terhanyut dengan nada yang dihasilkan. Gamelan selalu menjadi benda wajib ketika sedang berlangsung sebuah acara, baik acara adat maupun acara hiburan seni lainnya.

Simbolisasi pada gambar di atas menunjukkan legisign, dimana Gamelan adalah alat musik music tradisional di Indonesia yang sering digunakan dalam mengiringi acara apapun yang membutuhkan musik pasti didalamnya terdapat gamelan.

Adegan pada gambar di atas adalah gambar seluruh tim yang akan menuju ke puncak merapi, akan tetapi ditengah perjalanan mereka melihat sebuah acara adat jawa yang lagi berlangsung di tengah hutan. Ikon pada gambar tersebut adalah keseluruhan tim sedang beristirahat di tengah perjalanan menuju puncak merapi. Adegan ini mempresentasikan bahwa gamelan yang ada di gambar tersebut mencerminkan bahwa ada acara atau ritual adat jawa yang sedang berlangsung ketika mereka menuju perjalanan. Gamelan adalah alat musik tradisional Indonesia khususnya alat musik yang sering digunakan oleh masyarakat jawa. Gamelan biasa digunakan bersamaan dengan alat music yang lainnya yang berguna untuk mengiringi acara pernikahan, pertunjukan wayang kulit, dan berbagai seni pertunjukan jawa lainnya.

Gambar pada adegan ini menggunakan teknik dengan sudut pengambilan gambar *eye level* atau sering didengar dengan sudut pengambilan normal. Sudut pengambilan gambar ini layaknya seperti mata memandang kedepan, normal dan lurus kedepan. Ukuran *frame* pada adegan ini adalah *very wide shot* yaitu untuk memperlihatkan area yang luas sehingga subjek yang terdapat dalam gambar terlihat dalam satu *frame*.

Pengambilan gambar tersebut bertujuan untuk memperlihatkan keseluruhan dan membangun suasana lingkungan di sekitar subjek. Focus pada gambar tersebut adalah gamelan yang berada di tengah-tengah tim.

Makna simbol yang ingin disampaikan dalam adegan ini adalah gamelan yang berada di tengah-tengah tim yang sedang beristirahat, gamelan tersebut sangat identik dengan kebudayaan jawa, dimana gamelan kerap hadir dalam sebuah iringan musik jawa. Gamelan selalu digunakan dalam mengiringi sebuah pernikahan atau juga seni pertunjukkan lainnya.

6. Gambar 13. Proses penaburan Garam



(Sumber : *Capture Series KTJM*)

Pada gambar 13. Terdapat terdapat adegan proses penaburan garam di sekeliling tempat peristirahatan. Ikon, indeks, dan simbol adegan tersebut akan dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 6. Sistem penandaan pada adegan penaburan garam di sekeliling tempat peristirahatan.

Ikon	Visualisasi: Penaburan garam disekeliling tenda tempat peristirahatkan.
Indeks	Garam sebagai penangkal gangguan makhluk halus.
Simbol	Dari ikon dan tanda verbal yang ada terkandung pesan simbolik, bahwasannya proses penaburan Garam tersebut merupakan kabiasaan masyarakat jawa sebagai pelindung dari gangguan makhluk halus, dan bisa juga sebagai pelindungan dari makhluk reptil.

(Sumber : Hasil Penelitian 2020)

Adegan ini menggambarkan prosesi penaburan garam di sekitar tempat peristirahatan. Proses penaburan garam tersebut dilakukan karena mereka selalu di ganggu ketika sedang melakukan perjalanan. Masyarakat Jawa percaya bahwasannya penaburan garam di sekitar rumah atau sekitar kita tinggal dapat mengurangi atau bahkan menghilangkan gangguan-gangguan dari makhluk halus, bahkan ketika dirumah sedang ada keluarga yang baru saja lahiran, pasti pihak keluarga menaburkan garam di sekeliling rumah sambil membacakan ayat-ayat Alqur'an. Kegiatan menaburkan garam ini sudah turun temurun dilakukan dan sampai saat ini Kepercayaan ini masih selalu diterapkan di tengah kehidupan sehari-hari.

Legisign pada gambar diatas adalah penaburan garam yang dipercaya dapat menghilangkan gangguan-gangguan dari hal-hal yang berbau mistis. Penaburan

garam tersebut dilakukan karena sebelumnya Andi dan tim selama perjalanan selalu mendapat gangguan-gangguan aneh, yang diluar nalar otak.

Ikon pada adegan ini adalah proses penaburan garam yang dilakukan oleh Pak Suratno selaku penanggung jawab Andi dan tim dalam menaiki puncak merapi. Setelah ditaburi garam disekitar tenda peristirahatan, mereka semua di beri sebuah penangkal oleh Pak Suratno, penangkal tersebut tidak berbentuk barang, melainkan hanya sebatas bacaan dan hembusan asap rokok yang di hisap oleh Pak Suratno. Proses penaburan garam ini sampai saat ini masih dilakukan oleh masyarakat jawa di berbagai penjuru daerah di Indonesia, biasanya penaburan garam dilakukan ketika ada warga masyarakat yang baru saja melahirkan, kemudian suami dari wanita yang habis melahirkan tersebut harus menaburi garam di sekeliling rumah sebelum magrib tiba, penaburan garam tersebut di barengi dengan lantunan ayat-ayat Alqur'an bagi yang beragama islam.

Gambar pada adegan ini menggunakan teknik dengan sudut pengambilan gambar *high angle*, dengan proses pengambilan objek dari tempat yang lebih tinggi, jadi terlihat menunduk kebawah. Dengan posisi kamera yang lebih tinggi dari objek, jadi gambar tersebut terlihat lebih besar. Gambar pada adegan ini menggunakan teknik dengan ukuran *frame* yaitu *medium coles up* agar objek yang di tuju dapat dimengerti maksud dan tujuannya.

7. Gambar 14. Pasar Bubrah



(Sumber : *Capture Series KTJM*)

Adegan pada gambar 14. Terdapat sebuah pasar di puncak merapi, atau biasa di kenal dengan pasar Bubrah/pasar Goib. Ikon, indeks, dan simbol adegan tersebut akan dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 7. Sistem penandaan pada adegan Andi sedang berada di Pasar Bubrah.

Ikon	Visualisasi: Andi berada di Pasar Bubrah.
Indeks	Pasar Bubrah merupakan pasar yang dikenal sebagai pasar goib yang berada di puncak merapi.
Simbol	Dari ikon dan tanda verbal yang ada terkandung pesan simbolik, bahwasannya Pasar Bubrah merupakan pasar yang sudah ada sejak jaman kerajaan mataram. Pasar ini sangat dikenal oleh kalangan pendaki dan masyarakat jawa khususnya yang berada di sekeliling gunung merapi merapi.

(Sumber : Hasil Penelitian 2020)

Adean ini menggambarkan Andi dengan seorang diri berada di tengah-tengah kerumunan warga yang sedang berjualan di puncak gunung merapi. Tempat tersebut selalu menjadi tempat misterius di kalangan para pendaki gunung, pasalnya tempat kerumunan warga yang sedang bejualan tersebut merupakan sebuah pasar tradisional yang letaknya puncak merapi. Pasar yang berada di puncak merapi tersebut juga dikenal sebagai pasar Bubrah. Pasar bubrah merupakan pasar yang letaknya tidak lazim, letak pasar tersebut berada di puncak merapi. Pasar Bubrah dikalangan pendaki dan dikalangan masyarakat pinggiran merapi dikenal sebagai pasar gaib, dimana pasar dan pengunjung pasar tersebut merupakan makhluk yang tidak bisa dilihat oleh mata normal.

Pada adegan tersebut Andi dengan sangat percaya diri bahwasannya dia bisa menemukan sahabatnya Rio dengan membranikan diri untuk terus menuju puncak merapi, sedangkan tim yang lain tidak sanggup untuk meneruskan perjalanan menuju punjak, sebab banyak sekali kejadian aneh yang menimpah mereka selama perjalanan menuju puncak merapi. Andi pergi seorang diri atas dasar kemauan dia sendiri, tim yang lain sudah menyuruh Andi untuk tidak meneruskan perjalanan karena takut terjadi hal-hal yang tidak diinginkan.

Interpretasi pada gambar pasar Bubrah yaitu untuk menyampaikan bahwa nilai budaya Jawa terlihat dari Ibu-ibu serta Bapak-bapak yang sedang berdagang

menggunakan system barter dan berjualan menggunakan pakaian khas masyarakat Jawa pada masanya.

Gambar adegan tersebut menggunakan teknik dengan *frame* yaitu *wide shot* untuk memperlihatkan aktifitas keramaian pasar, sehingga gambar yang dihasilkan cukup jelas. Sudut pengambilan adegan ini menggunakan *group shot* dengan tujuan untuk memperlihatkan adegan sekelompok orang yang sedang melakukan aktivitas.

Makna yang ingin disampaikan dalam adegan ini adalah pasar merupakan tempat berkumpulnya orang-orang untuk menyajikan barang dagangannya yang ingin dijual. Masyarakat Jawa khususnya masih sangat bergantung pada pasar tradisional guna memenuhi kebutuhan pangan sehari-hari. Adanya pasar membantu perekonomian warga agar stabil.

8. Gambar 15. Kerajaan Merapi



(Sumber : *Capture Series KTJM*)

Adegan pada gambar 15. Terlihat seorang wanita yang sedang di gotong dengan menggunakan kursi kerajaan dan di damping oleh para ajudan. Ikon, indeks dan simbol adegan tersebut akan dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 8. Sistem penandaan pada adegan Ratu Merapi yang sedang di gotong oleh para ajudan

Ikon	Visualisasi: seorang wanita yang terlihat menggunakan kebaya sedang di gotong atau diangkat oleh para ajudan.
Indeks	Wanita yang sedang di gotong tersebut dipercaya oleh penduduk sekitar seorang Ratu di kerajaan merapi

Simbol Dari ikon dan tanda verbal yang ada terkandung pesan simbolik, bahwasannya kerajaan merapi benar adanya diaman dalam adegan tersebut di munculkan seorang wanita yang dipercaya sebagai Ratu dari kerajaan Merapi sedang di gotong beramai-ramai oleh ajudan.

(Sumber : Hasil Penelitian 2020)

Adegan ini menggambarkan bahwa di dalam merapi terdapat sebuah kerajaan mistis yang hanya dapat dilihat oleh sebagian orang. Kepercayaan tersebut di tampilkan melalui adegan dimana andi sedang tersesat di Pasar Bubrah kemudian dia melihat sosok wanita yang diduga adalah seorang ratu dari kerajaan merapi yang di gotong dengan kursi dan di ikuti oleh banyak laki-laki. Dalam rombongan ratu tersebut terdapat Rio, yang mereka cari selama ini. Rio ternyata menjadi bagian dari kerajaan goib yang ada di merapi, dalam adegan ini, Rio berpesan bahwasannya dia sudah nyaman berada bersama ratu dari kerajaan merapi tersebut dan menyuruh agar Andi segera pulang dan mengabari ibunya Rio agar mengilkaskan kepergiannya.

Pada adegan tersebut, Andi merasakan antara nyata atau hanya sebuah khayalannya saja. Setelah ratu dari kerajaan merapi tersebut berbicara agar Andi segera pulang, dengan sekejap Andi sudah bersama dengan Tim yang tadinya turun duluan dan tidak melanjutkan sampai ke puncak dengan dibantu oleh seorang kakek, kakek tersebut merupakan penduduk asli disekitar gunung merapi, yang selama

perjalanan dia mengikuti Tim Andi secara diam-diam karena dia takut terjadi hal-hal yang tidak di inginkan.

Interpretasi pada adegan tersebut terdapat sebuah kerajaan yang selama ini dipercaya masyarakat merapi merupakan kerajaan jin, kerajaan tersebut sudah ada sejak jaman kerajaan mataram. Wanita yang ada pada gambar tersebut dipercaya sebagai Ratu dari kerajaan tersebut, wanita tersebut melewati pasar Bubrah diaman pasar tersebut juga dikenal sebagai pasar jin. Orang yang selama ini dicari Andi dan tim ternyata sudah tergabung dalam bagian dari kerajaan merapi.

Gambar pada adegan tersebut menggunakan teknik dengan *frame* yaitu *wide shot* untuk memperlihatkan segerombolan orang dari kerajaan yang sedang berjalan melewati pasar bubrah. *Shot* ini digunakan agar aktifitas yang terjadi terlihat secara keseluruhan. Sudut pengambilan gambar ini menggunakan *eye level angle* dengan posisi kamera sejajar dengan pandangan mata manusia pada umumnya.

Makna yang ingin di sampaikan dalam adegan ini adalah kerajaan yang selama ini jadi misteri ternyata dalam adegan ini di tampilkan, terdapat sekumpulan orang-orang yang berasal dari kerajaan merapi sedang melewati pasar bubrah dengan menggotong Ratu dari kerajaan merapi tersebut.

4.2 Pembahasan

4.2.1 Budaya Jawa yang disimbolkan dalam Series Kisah Tanah Jawa “Merapi”

Dalam Series Kisah Tanah Jawa “Merapi” terdapat akan nilai-nilai kebudayaan. Nilai kebudayaan tersebut di tonjolkan pada simbol-simbol kebudayaan Jawa yang berlatarkan tahun 2000 an. Kebudayaan jawa disimbolkan melalui perilaku dan sikap masyarakat jawa yang sangat percaya dengan hal-hal yang berbau dengan mistis atau dunia lain. Bahasa yang digunakan dalam series ini juga kebanyakan menggunakan bahasa Indonesia, dikarenakan suasana yang dibangun dalam series ini sudah bernuansa hidup masyarakat modern. Bertepatan dengan *genre* series ini Horor, maka sangat lekat dengan budaya jawa yang sangat mempercayai bahwa ada makhluk lain yang sedang berdampingan dengan kita.

Simbol-simbol Kebudayaan jawa dalam Series Kisah Tanah Jawa “Merapi” direpresentasikan melalui perilaku, sikap serta tindakan yang dilakukan ketika hendak melakukan sesuatu. Contoh tindakan atau perilaku tersebut seperti, adegan mereka izin kepada juru kunci merapi untuk menuju puncak, dan tindakan pemberian jimat agar selamat selama proses pendakian menuju puncak merapi. Pemberian Jimat tersebut dilakukan karena para penduduk merapi percaya bahwa dihari itu merapi tidak ingin dikunjungi oleh manusia, karena merapi sedang ada acara yang tidak ingin diganggu oleh siapapun. Series ini juga menampilkan simbol budaya jawa dalam penggunaan pakaian dalam adegan sesosok hantu wanita yang menggunakan baju kebaya, yang mana baju tersebut merupakan baju

khas masyarakat Jawa. Perilaku Budaya Jawa juga ditampilkan dalam adegan penaburan garam disekeliling tempat istirahat mereka selama berada di merapi, sikap ini mencerminkan bahwa masyarakat jawa percaya bahwa garam yang ditaburkan tersebut dapat melindungi diri mereka dari gangguan makhluk halus yang mengganggu mereka selama perjalanan menuju ke puncak merapi.

Masyarakat sekitaran merapi percaya bahwa gunung merapi merupakan sebuah tempat tinggal, dimana didalamnya juga terdapat kehidupan layaknya manusia pada umumnya, namun aktivitas tersebut hanya orang-orang tertentu yang dapat melihat dan merasakan apa yang ada di dalam gunung merapi. Kepercayaan tersebut dibuktikan dalam adegan di episode terakhir dimana orang yang Andi dan Tim cari, Rio yang hilang di merapi ternyata sudah bersama rombongan kerajaan merapi yang saat itu sedang berjalan bersamaan dengan Putri Raja, dan dia diangkat sebagai bagian dari kerajaan yang ada di dalam merapi.

4.2.2 Makna Simbol Budaya Jawa dalam Series Kisah Tanah Jawa “Merapi”

Penggunaan simbol-simbol dalam Series Kisah Tanah Jawa “Merapi” memiliki makna tersendiri dari setiap adegan yang ditampilkan, dan mencerminkan kebudayaan jawa di era tahun 2000 an.

Series Kisah Tanah Jawa “Merapi” menampilkan cerita tentang dua anak muda yang sedang mencari sahabatnya yang hilang ketika mendaki gunung merapi. Kehilangan sahabat nya tersebut sudah dibenarkan oleh orang tuanya.

Kasus hilangnya sahabat mereka ini sudah di bantu dengan Tim SAR namun juga belum ketemu wujud nya. Mereka percaya bahwasannya sahabat nya tersebut belum meninggal, melainkan masih tersesat dan tidak bisa kembali. Dengan rasa penasaran yang sangat tinggi mereka memohon izin kepada orang tua nya untuk mencari sendiri ke merapi, namun keberangkatan mereka terhalang oleh izin dari sang juru kunci merapi, juru kunci merapi melarang siapapun untuk mendaki gunung merapi dalam waktu dekat, karena dia percaya bahwa merapi sedang tidak ingin dikunjungi dulu oleh siapapun. Akhirnya mereka mencari juru kunci lain dan ternyata juru kunci tersebut adalah juru kunci palsu. Juru kunci palsu tersebut hanya ingin menjadikan mereka tumbal dalam aksi pesugihan yang sedang ia lakukan.

Dalam Series Kisah Tanah Jawa “Merapi” tidak hanya menceritakan tentang perjalanan mencari seseorang yang hilang di merapi, namun series ini menceritakan juga bahwasannya di dalam gunung merapi terdapat sebuah kerajaan, perkampungan atau penduduk yang tidak terlihat dengan mata kosong.

Dari sebuah *chanel youtube* bernama Kisah Tanah Jawa, yang didalamnya berisikan konten-konten horor membahas kehidupan masyarakat jawa secara keseluruhan yang kental dengan sejarah nya yang berkaitan dengan mitos, mistik, dan norma yang diturunkan dari masa lalu hingga saat ini, lalu diangkat menjadi serial film yang ditayangkan di *platform digital* atau *video on demand* Iflix yang bekerja sama dengan Rapi Film dan di Sutradarai oleh Faozan Rizal.

Kepercayaan terhadap makhluk-makhluk yang tidak terlihat atau makhluk halus yang terdapat dalam cerita series ini sangat mencerminkan kehidupan masyarakat Jawa pada umumnya. Perilaku percaya akan sesuatu hal, baik itu benda, pantangan/larangan, tanda-tanda pada alam, dan lainnya. Aturan-aturan yang dipercaya ketika hendak melakukan pendakian ke Gunung Merapi dengan segala macam tata cara serta etika itu jelas sekali mencerminkan kehidupan budaya Jawa (Animisme, Dinamisme, dan Totemisme). Dimana kebiasaan yang diajarkan dari turun menurun oleh para leluhur yang lebih mengenal dan mengetahui bagaimana kita harus menanamkan nilai-nilai atau norma-norma tidak hanya pada manusia saja, melainkan dengan makhluk lain yang wujudnya tidak dapat terlihat dengan mata kosong, dan selalu berdampingan dengan kita.

Dalam series ini, ingin menyampaikan sebuah pesan bahwa kita sebagai manusia harus menghormati peraturan-peraturan ketika sedang berada di tempat yang baru atau tempat yang pertama kali kita kunjungi. Dalam series ini juga kita diajarkan untuk saling menghargai bagaimana tradisi di suatu tempat yang baru kita kunjungi, kalau penduduk setempat atau orang yang dipercaya tentang seluk beluk tempat tersebut sudah melarang untuk tidak mengunjungi, maka kita harus patuhi apa yang sudah diatur oleh orang tersebut. Jangan sampai kita nekat untuk pergi dengan alasan darurat atau alasan penting lainnya.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai representasi budaya jawa pada series Kisah Tanah Jawa ”Merapi” yang di analisis dengan menggunakan teori Charles Sander Pierce, penelitian ini menyimpulkan :

1. Budaya Jawa yang disimbolkan dalam series Kisah Tanah Jawa ”Merapi” diwujudkan melalui, pakaian, adat, dan system kepercayaan yang ditampilkan melalui beberapa adegan, seperti adegan yang menampilkan sebuah keris yang di pegang oleh dukun (Dinamisme), baju tradisional adat jawa seperti baju kebaya yang dipakai oleh sesosok hantu wanita dan baju itu juga digunakan oleh wanita yang dipercaya sebagai ratu merapi, bunga kantil juga digunakan sebagai jimat penolong dari mara bahaya (Dinamisme), dan ada juga sesajen yang terdiri dari beberapa macam jenis bunga yang digunakan untuk menyembuhan luka, dan juga ada garam yang dipercaya dapat melindungi diri dari serangan makhluk halus yang mengganggu mereka selama perjalanan (Dinamisme), dan yang terkahir juga terlihat sebuah pasar yang dipercaya oleh masyarakat sekitaran merapi merupakan pasar hantu atau sering dikenal dengan pasar bubrah dan juga terdapat kerajaan hantu yang berada di gunung merapi (Animisme).

2. Makna simbol budaya Jawa dalam Series Kisah Tanah Jawa “Merapi” adalah sebuah bentuk pemberitahuan kepada semua orang tentang pentingnya sifat saling menghargai, nilai sopan, dan santun terhadap hal-hal yang berkaitan dengan adat istiadat di suatu daerah. Dalam series tersebut, menceritakan tentang sekelompok anak muda yang ingin mendaki puncak merapi dengan niat untuk mencari temannya yang sudah satu bulan hilang di merapi, namun kepergian mereka menuju merapi tanpa meminta izin dengan juru kunci, mereka tertipu dengan juru kunci palsu yang membawa mereka ke puncak merapi, alhasil mereka selalu di ganggu dengan hal-hal diluar nalar yang sangat merugikan diri mereka sendiri. Masyarakat jawa khususnya disekitaran gunung merapi mempercayai seorang juru kunci yang ahli dan paham dengan situasi di merapi, apabila ada orang yang hendak menuju merapi pasti harus meminta izin kepada sang guru kunci tersebut. Series Kisah Tanah Jawa “Merapi” mengingatkan untuk saling menghormati serta menghargai peraturan dan ketentuan yang berlaku di suatu tempat atau daerah.

5.2 Saran

Series Kisah Tanah Jawa “Merapi” dapat menjadi alternatif untuk memperkenalkan budaya yang sangat kuat dengan nilai-nilai sopan dan santun serta saling menghargai terhadap sesama makhluk hidup maupun makhluk lain yang berdampingan dengan kita. Series ini bisa dijadikan sebagai salah satu bentuk media yang dijadikan sebagai alat pemberitahuan kepada publik agar selalu menerapkan sifat sopan dan santun ketika sedang berada di suatu tempat atau daerah yang belum dikenal.

Interpretasi peneliti bukanlah satu-satunya kebenaran yang sah, sehingga diharapkan adanya penelitian lain sebagai perbandingan terhadap tema yang sama tentang representasi budaya dalam series atau film, dan memungkinkan menghasilkan interpretasi yang berbeda. Banyaknya interpretasi tersebut akan menambah dan memperluas pandangan kita tentang suatu kebudayaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adityawan, Arief S. 2008. *Propaganda Pemimpin Politik*. Jakarta: LP3ES.
- Atmadja, Nengah Bawa, Dan Ariyani, Luh Putu Sri. 2018. *Sosiologi Media Perspektif Teori Kritis*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Badara, Aris. 2012. *Analisis Wacana-Teori, metode, dan Penerapannya pada Wacana Media*. Jakarta: Kencana.
- Effendy, Heru. 2009. *Mari Membuat Film*. Penerbit Erlangga.
- Endraswara, Suwardi. 2010. *Falsafah Hidup Jawa* Jakarta : Bhuna Ilmu Populer
- Eriyanto. 2001. *Analisis Wacana-Pengantar Analisis Teks Media*. Yogyakarta: LKiS
- Kriyantono, Rachmat. 2006. *Teknik Praktis Riset Komunikasi* Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Kurnia Syah P, Dedi. 2018 *Komunikasi Lintas Budaya* Bandung : Simbiosis Rekatama Media
- McQuail, Denis. 2010. *Teori Komunikasi McQuail*. Terjemahan oleh Putri Iva Izzati. 2011. Jakarta: Salemba Humanika.
- Nurudin. 2014. *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada.
- Rakhmat, Jalaluddin. 2003. *Komunikasi Antar Budaya* Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Raudhonah. 2019. *Ilmu Komunikasi*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Sobur, Alex. 2009 *Semiotika Komunkiasi* Bandung : PT. Remaja Rosdakarya

Wibowo, Indriawan Seto Wahyu. 2013. *Semiotika Komunikasi-Aplikasi Praktis bagi Penelitian dan Skripsi Komunikasi*. Jakarta: Mitra Wacana Media.

Inrasari, Dewi. 2015. Representasi Nilai Budaya Minangkabau Dalam Film “Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck” (Analisis Semiotika Film). Makassar: Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar. (Skripsi)

Kolly, Andreas Stenly. 2013. Analisis Semiotika Representasi Kebudayaan Indonesia Dalam Iklan Kuku Bima Energi Versi Flores, Nusa Tenggara Timur Di Media Televisi. Samarinda: Universitas Mulawarman. (Skripsi)

Sumber internet

<https://www.google.com/amp/s/ngelag.com/apa-itu-iflix-berapa-tarif-berlangganannya/amp/> (ditulis oleh Riani D, diakses 25 Maret 2020, pukul 23.00 WIB)

<https://www.keeindonesia.com/blogs/keelesson/jenis-shot-dalam-pengambilan-gambar-part-1> (ditulis oleh Riky Santoso, diakses 09 Agustus 2020, pukul 23.00 WIB)

<https://www.keeindonesia.com/blogs/keelesson/mengenal-jenis-jenis-sudut-pada-pengambilan-gambar> (ditulis oleh Riky Santoso, diakses 09 Agustus 2020, pukul 23.00 WIB)



Charter: Cerdas dan Terpercaya
Bila mengabdikan surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

069.16.311

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6624567 - (061) 6610450 Ext. 200-201 Fax. (061) 6625474
Website: <http://www.umsu.ac.id> E-mail: rektor@umsu.ac.id

Sk-1

PERMOHONAN PERSETUJUAN
JUDUL SKRIPSI

Kepada Yth.
Bapak/Ibu Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi
FISIP UMSU
di
Medan.

Medan, 18 Februari 2020

Assalamu'alaikum wr. wb.

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

Nama lengkap : WANDIANTO
N P M : 1603110073
Jurusan : Ilmu Komunikasi
Tabungan sks : 12.2 sks, IP Kumulatif 3.45

Mengajukan permohonan persetujuan judul skripsi :

No	Judul yang diusulkan	Persetujuan
1	Representasi Budaya Jawa Pada Series Kisah Tanah Jawa : Marapi	✓ 27/02 - 2020
2	Representasi Nilai Islam dalam program Dami Indonesia TV one	
3	Analisis komunikasi interpersonal suami dan istri dalam film Wedding Agreement karya Archie Hengary	

Bersama permohonan ini saya lampirkan :

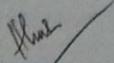
1. Tanda bukti lunas beban SPP tahap berjalan;
2. Daftar Kemajuan Akademik Mahasiswa (DKAM) yang dikeluarkan oleh Dekan.
3. Tanda bukti Lunas Uang/Biaya Seminar Proposal;*)

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

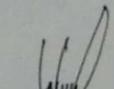
Rekomendasi Ketua Jurusan :
Diteruskan kepada Dekan untuk
Penetapan Judul dan Pembimbing.

Medan, tgl. 27 Februari 2020

Ketua,


(Nurhasanah, Neshon, S. Saif, M. H. H. H.)

Pemohon,


(..... Wandianto))

PB: LETYIA KHAIRAWI

*) dilampirkan setelah judul ditandatangani oleh Ketua Jurusan.



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

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

Jalan Kapten Muchtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6624567 - (061) 6610450 Ext. 200-201 Fax. (061) 6625474

Website : <http://www.umsu.ac.id> E-mail : rektor@umsu.ac.id

**SURAT PENETAPAN JUDUL SKRIPSI
DAN PEMBIMBING**

Nomor : 069.16.311/SK/IL3-AU/UMSU-03/F/2020

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik Nomor: 975/SK/IL3/UMSU-03/F/2018 Tanggal 15 Rabiul Awwal 1440 H/ 23 November 2018 dan Rekomendasi Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi tertanggal : **27 Februari 2020** dengan ini menetapkan judul skripsi dan pembimbing penulisan untuk mahasiswa sebagai berikut :

Nama mahasiswa : **WANDIANTO**
N P M : 1603110073
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Semester : VIII (Delapan) Tahun Akademik 2019/2020
Judul Skripsi : **REPRESENTASI BUDAYA JAWA PADA SERIES KISAH TANAH JAWA "MERAPI"**
Pembimbing : Dr. LEYLIA KHAIRANI, M.Si..

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

1. Penulisan skripsi harus memenuhi prosedur dan tahapan yang berpedoman kepada ketentuan sebagaimana tertuang di dalam Surat Keputusan Dekan FISIP UMSU Nomor: 975/SK/IL3/UMSU-03/F/2018 Tanggal 15 Rabiul Awwal 1440 H/ 23 November 2018.
2. 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: 27 Februari 2021.

Ditetapkan di Medan,
Medan, 04 Rajab 1441 H
28 Februari 2020 M

Dekan

Dr. ARIFIN SALLIH., S.Sos., MSP.

Tembusan :

1. Ketua P.S. Ilmu Komunikasi FISIP UMSU di Medan;
2. Pembimbing ybs. di Medan;
3. Pertinggal.



Unggul, Cerdas & Terpercaya
Bila menawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

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

Jalan Kapten Muehtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6624567 - (061) 6610450 Ext. 200-201 Fax. (061) 6625474
Website: <http://www.umsu.ac.id> E-mail: rektor@umsu.ac.id

Sk-3

PERMOHONAN
SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Kepada Yth.
Bapak Dekan FISIP UMSU
di
Medan.

Medan, 29 Mei 2020

Assalamu'alaikum wr. wb.

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

Nama lengkap : Wandianto.....
N P M : 1605110073.....
Jurusan : Ilmu Komunikasi.....

mengajukan permohonan mengikuti Seminar Proposal Skripsi yang ditetapkan dengan Surat Penetapan Judul Skripsi dan Pembimbing No. 067/16.2/11SK/IL.3/UMSU-03/F/20.20, tanggal 27 Februari 2020, dengan judul sebagai berikut :

Representasi Budaya Jawa Pada Situs Tanah Jawa "Marapi"

Bersama permohonan ini saya lampirkan :

1. Surat Penetapan Judul Skripsi (SK - 1);
2. Surat Penetapan Pembimbing (SK-2);
3. DKAM yang telah disahkan;
4. Kartu Hasil Studi Semester 1 s/d terakhir;
5. Tanda Bukti Lunas Beban SPP tahap berjalan;
6. Tanda Bukti Lunas Biaya Seminar Proposal Skripsi;
7. Proposal Skripsi yang telah disahkan oleh Pembimbing (rangkap -3)
8. Semua berkas dimasukkan ke dalam MAP.

Demikianlah permohonan saya untuk pengurusan selanjutnya. Atas perhatian Bapak saya ucapkan terima kasih. Wassalam.

Menyetujui :
Pembimbing
(Dr. Laila Khairi, M.Si.....)

Pemohon
(Wandianto.....)

UNDANGAN SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Nomor : 371/KEPIL3-AU/UMSU-03/F/2020

Program studi : Ilmu Komunikasi
 Hari, Tanggal : Jum'at, 03 Juli 2020
 Waktu : 14.00 WIB s/d. Selesai
 Tempat : Ruang Kuliah Gedung C UMSU
 Pemimpin Seminar : **NURHASANAH NASUTION, S.Sos, M.I.Kom**

No.	Nama Mahasiswa Penyaji	Nomor Pokok Mahasiswa	Dosen Penanggung	Dosen Pembimbing	Judul Proposal Berisi
1	SITI RAMAS OPA GULTOM	1603110012	AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom.	ABRAR ADHANI, S.Sos., M.I.Kom.	PERAN KOMUNIKASI/ORGANISASI PADAM PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH PROVINSI SUMATERA UTARA DALAM SOSIALISASI PROGRAM PEINGGULANGAN KEMISKINAN
2	BUNGE PEMANTONATI	1603110201	NURHASANAH NASUTION, S.Sos., M.I.Kom.	Dr. LEYLIA KHARANI, M.Si.	STRATEGI KOMUNIKASI DINAS PARWISATA DAN BUDAYA JAKARTA DALAM MELESTARKAN BUDAYA BETAWI
3	ARIF RIWANDO	1603110048	AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom.	Dr. DEWI KURNIAWATI, Ph.D.	AKTIVITAS BAKTI SOSIAL KOMUNITAS MOTOR CROWN MAXX DALAM MENGGAPUS CITRA NEGATIF PADA MASYARAKAT
4	FATHUR RAHMAN PANUNTAN	1603110043	NURHASANAH NASUTION, S.Sos., M.I.Kom.	MUHAMMAD SAID HARAHAP, S.Sos., M.I.Kom.	OPINI MASYARAKAT TERHADAP PERSONAL BRAND BAKAL CALON WALIKOTA MEDAN 2020
5	WANDANTO	1603110073	AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom.	Dr. LEYLIA KHARANI, M.Si.	REPRESENTASI BUDAYA JAWA PADA SERIES KISAH TANJA JAWA "MERAPI"

Medan, 09 Dzajadiah 1441 H
 01 Juli 2020 M





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

Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6624567 - (061) 6610450 Ext. 200-201 Fax. (061) 6625474
 Website : <http://www.umsu.ac.id> E-mail : rektor@umsu.ac.id

Sk-5

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama lengkap : *WANDIANTO*
 N P M : *1603110073*
 Jurusan : *Ilmu Komunikasi*
 Judul Skripsi : *Representasi Budaya Jawa pada Serial Komik Tanah Jawa 'Mimpi'*

No.	Tanggal	Kegiatan Advis/Bimbingan	Paraf Pembimbing
1.	14/3-2020	Konfirmasi Judul Skripsi	
2.	18/3-2020	Bimbingan Proposal Skripsi	
3.	1/4-2020	Bimbingan proposal kedua.	
4.	3/4-2020	Acc Proposal.	
5.	7/5-2020	Bimbingan Setelah Seminar Proposal.	
6.	12/9-2020	Bimbingan Skripsi pertama.	
7.	16/9-2020	Revisi bab IV Pembahasan.	
8.	20/9-2020	Praktik re-check pembahasan Skripsi	
9.	27/9-2020	Acc Skripsi dalam rangka lulus.	

Medan, 22 September 2020

Dekan,

 Dr. Anwar Saleh, S.Si, M.Pd.

Ketua Jurusan,

 Nethasrah Nasution, S.Si, M.Pd.

Pembimbing,

 Dr. Letya Kartoni, M.Si

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK



UNDANGAN/PANGGILAN UJIAN SKRIPSI
Nomor : 682/JUND/III.3-AU/UMSU-03/F/2020

Program Studi : Ilmu Komunikasi
Hari, Tanggal : Rabu, 04 November 2020
Waktu : 08.00 WIB s.d. Selesai
Tempat : Ruang LAB. FISIP UMSU

No.	Nama Mahasiswa	Nomor Pokok Mahasiswa	TIM PENGLUJI			Judul Skripsi
			PENGLUJI I	PENGLUJI II	PEMBIMBING	
6	MOCHAMMAD DONNY HASIBUAN	1603110214	RAHMANITA GINTING, H.J. Ph.D	Dr. PUJI SANTOSO, S.S. M.SP	Dr. RUJDIANTO, M.Si	ANALISIS PESAN MORAL SEX EDUCATION FILM DUA GARIS BIRU
7	AGUNG WIJAYA	1603110075	NURHASANAH NASUTION, S.Sos, M.I.Kom	AKHYAR ANSHORI, S.Sos, M.I.Kom	Dr. PUJI SANTOSO, S.S. M.SP	MANAJEMEN MEDIA PERIKLAMAN METRO TV BIRO MEDAN DALAM MEMARIK MINAT PENGLUJAN
8	HENGGI RAHMADINATA	1603110079	NURHASANAH NASUTION, S.Sos, M.I.Kom	Dr. PUJI SANTOSO, S.S. M.SP	RAHMANITA GINTING, H.J. Ph.D	POLA KOMUNIKASI ANTAR PRIBADI ANTARA ORANGTUA DAN ANAK DALAM MENEGSAH KEKERASAN VERBAL DI KOTA MEDAN
9	WANDIANTO	1603110073	Dr. PUJI SANTOSO, S.S. M.SP	AKHYAR ANSHORI, S.Sos, M.I.Kom	Dr. LEYLIA KHAIRANI, M.Si	REPRESENTASI BUDAYA JAWA PADA SERIUS KISAH TANAH JAWA "MERAPI"
10	ORANG KAYA MUSLIM FAHMI	1603110112	Dr. LEYLIA KHAIRANI, M.Si	TENERMAN, S.Sos, M.I.Kom	Drs. H. BAHRUM, JAMIL, MAP	PERAN S'LOGAN "SI PRO" DALAM MENGUATKAN IDENTITAS PERUSAHAAN PTPN III SEI KARANG

Menulis Sidang :

Ditetapkan oleh :
a.n. Rektor
Wakil Rektor

Dr. MUHAMMAD ARIFIN, SH, M.Hum

Medan, 16 Rabul Awwal 1442 H
02 November 2020 M

Panitia Ujian

Wakil,
Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.



Sekretaris

Drs. ZULFAHMI, M.I.Kom

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi

Nama : Wandianto
Tempat, Tanggal Lahir : Ujung Tanjung, 01 Maret 1998
Jenis Kelamin : Laki-laki
Agama : Islam
Pendidikan Terakhir : SMA Negeri 2 Tanah Putih
Alamat : Kampung Selamat, Ujung Tanjung, Kecamatan
Tanah Putih, Kabupaten Rokan Hilir, Riau
E-mail : Wandianto1398@gmail.com

Latar Belakang

2004 – 2010 : SD Swasta Al-Washliyah Wonorejo
2010 – 2013 : MTs Negeri Ujung Tanjung
2013 – 2016 : SMA Negeri 2 Tanah Putih