

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Proses berkomunikasi hakikatnya merupakan proses penyampaian pikiran oleh seseorang (komunikator) kepada orang lain (komunikan). Pikiran itu dapat berupa gagasan, informasi, opini yang muncul dalam benaknya. Dalam prosesnya, komunikasi dibagi menjadi dua cara, yaitu cara primer dan cara sekunder. Proses komunikasi secara primer yaitu proses penyampaian pikiran dan atau perasaan seseorang (komunikator) kepada orang lain (komunikan) dengan menggunakan media primer, yakni lambang atau bahasa. Sedangkan prosesnya secara sekunder yaitu proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan dengan menggunakan alat atau sarana perantara sebagai media dalam melakukan kegiatan komunikasi. Alat tersebut seperti telepon, surat, surat kabar, majalah, radio, televisi, dan film adalah media kedua yang banyak digunakan dalam berkomunikasi (Effendy, 2004: 11-17).

Dalam komunikasi, media selalu digunakan dalam proses penyampaian pesan. Secara verbal, komunikasi dilakukan melalui lisan atau bahasa dengan berbicara secara langsung (tatap muka). Sedangkan secara non verbal, komunikasi dapat dilakukan melalui gerak tubuh ataupun isyarat, seperti anggukan kepala, menggelengkan kepala, ataupun

mengacungi jempol dan dapat juga dilakukan melalui media komunikasi lainnya. Media yaitu sarana ataupun alat yang dipergunakan agar tersampainya pesan yang disampaikan oleh komunikator untuk komunikan atau khalayak.

Media sendiri dapat dimaknai sebagai suatu sarana dan alat berkomunikasi, seperti majalah, koran, radio, televisi, film, poster dan spanduk. Sedangkan media massa adalah sebagai suatu sarana dan saluran resmi yakni alat komunikasi untuk menyebarkan berita dan pesan kepada masyarakat banyak dan cakupan luas. Adapun media elektronik yaitu suatu alat atau sarana penghubung dalam bentuk media massa, berupa alat-alat elektronik modern untuk penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan, seperti radio, televisi dan film (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2007: 726).

Film adalah salah satu media komunikasi massa yang bersifat audio visual dan berfungsi untuk menyampaikan pesan kepada sekelompok orang di suatu tempat tertentu. Terlepas dari bahasan tentang komersialisasi film, dewasa ini peneliti melihat film tidak hanya sebagai media hiburan melainkan sebagai media edukasi dan informasi dari *film maker* sebagai komunikator dan khalayak atau penonton sebagai komunikan melalui pesan moral dan kritik sosial yang disampaikan secara tersirat maupun tersurat di dalamnya. Berbagai permasalahan sebagai realitas sosial di masyarakat menjadikannya suatu ide dalam membuat cerita film.

Film sering kali digunakan sebagai media yang menggambarkan realitas sosial yang ada dalam masyarakat. Kenyataannya film dapat digunakan sebagai representasi dari permasalahan yang ada di masyarakat. Sebuah film tidak hanya menampilkan pengalaman yang dialami oleh suatu kelompok masyarakat tetapi juga sebagai bentuk deskripsi dalam memaparkan permasalahan apa yang ada pada masa kini. Hal ini dikarenakan film merupakan gabungan antara pemikiran dan kenyataan sosial yang dirasakan oleh seseorang yang kemudian dituangkan pada sebuah gambar audio visual dalam bentuk cerita. Pesan kritik sosial dalam film mampu mengubah perilaku, cara pikir, gaya hidup hingga cara berbicara seseorang.

Film juga mempunyai fungsi peran sebagai media hiburan. Sesuai dengan fungsinya sebagai media hiburan, film dapat diklasifikasikan dalam beberapa jenis genre dan bentuk berdasarkan durasinya yang dapat dinikmati. Genre dapat dimaknai sebagai klasifikasi atau tipe dari kelompok film yang memiliki pola yang sama, misalnya dari segi karakter, struktur cerita, dan tema. Ada berbagai klasifikasi genre primer, yaitu aksi (laga), komedi, drama, romansa, dan horor. Sementara bentuk berdasarkan durasinya, film dibagi menjadi dua yaitu film panjang atau feature dan film pendek.

Peneliti memilih media film karena film merupakan salah satu produk komunikasi massa yang cukup digemari di masyarakat. Kedekatan film dengan realitas dalam kehidupan keseharian masyarakat mempunyai

kekuatan dan kemampuan film menjangkau banyak segmen sosial membuat film memiliki potensi untuk mempengaruhi khalayaknya. Hal ini juga yang membuat peneliti tertarik untuk menggunakan film sebagai media untuk diteliti.

Pertambahan jumlah layar hingga mencapai ribuan dalam satu dasawarsa terakhir, perolehan penonton yang mencapai angka 51,2 juta pada tahun 2018, serta semakin banyaknya film Indonesia yang menembus perolehan layar lebar, menjadi pertanda semakin baiknya perfilman Indonesia hari ini ([https://filmindonesia.or.id/article/pemandangan-umum-industri-film-indonesia-2020#.Yq\\_S6xjTE0M](https://filmindonesia.or.id/article/pemandangan-umum-industri-film-indonesia-2020#.Yq_S6xjTE0M)). Hal ini juga didukung dengan adanya YouTube sebagai wadah atau *platform* untuk menayangkan film pendek sebagai bentuk distribusi film sehingga tidak harus menunggu adanya festival dan *screening* film pendek untuk menontonnya.

Bila dicari tahu lebih dalam, ada beberapa sutradara di Indonesia yang merepresentasikan mitos mistis yang beredar di masyarakat melalui film panjang maupun film pendek. Untuk film panjang, terdapat Angy Umbara (*Satu Suro -2019*), Bambang Drias (*Kajeng Kliwon -2020*), Guntur Soeharjanto (*Lampor Keranda Terbang -2019*). Untuk film pendek terdapat Wahyu Agung Prasetyo (*Singsot -2016*) dan (*Kodhok -2017*), serta Ivan Padak Demon dari Pijaru (*Sebelum 7 Hari -2020*), dan yang lain adalah Ludy Oji Pratama dalam filmnya yang berjudul “*Lamun Sumelang*”.

“*Lamun Sumelang*” merupakan film pendek berdurasi 18 menit 11 detik yang disutradarai oleh Ludy Oji Pratama, bekerja sama dengan Dinas Kebudayaan Daerah Istimewa Yogyakarta dan diproduksi serta didistribusikan melalui akun resmi Youtube Ravacana Film.



Gambar 1.1 Poster Film *Lamun Sumelang*  
(<https://ravacanafilm.com>)

Setelah film pendek berjudul “*Tilik*” karya Wahyu Agung Prasetyo sukses menjadi pusat perhatian, Ravacana Films kembali meluncurkan film pendek berjudul “*Lamun Sumelang*”. Film yang disutradarai oleh Ludy Oji

Prastama ini berhasil meraih Piala Maya 8 Tahun 2020 sebagai Film Cerita Pendek Terpilih dan 14th Jogja-NETPAC Asian Film Festival 2019. Pembuat film mengatakan pada pemutaran '*Lamun sumelang*' di 14th Jogja-NETPAC Asian Film Festival 2019 bahwa film ini mengangkat fenomena tragis penuh emosional serta mitos *pulung gantung* yang mengambil *setting* tempat di Gunung Kidul, Yogyakarta.

*Lamun Sumelang* bercerita tentang dilema atas pertanyaan dan kekhawatiran dengan representasi tokoh Agus. Segala cara telah dilakukan Agus untuk menyembuhkan putri terkasih semata wayangnya, Ningsih. Ketika Sang Dukun berkata bahwa satu-satunya pertolongan untuk Ningsih adalah ia harus membunuh tujuh orang, Agus tak dapat menolaknya. Agus akhirnya melakukan upaya tersebut lewat orang-orang yang hendak bunuh diri melalui *pulung gantung*. Meski telah mendapatkan enam orang korban, keadaan Ningsih tak kunjung membaik. Agus yang selalu menantikan cahaya merah di langit yang disebut dengan *pulung gantung* –tanda akan ada yang bunuh diri dengan menggantung diri, setiap malam akhirnya berada di situasi bahwa ia harus membunuh istrinya sendiri. Marni, Sang Ibu, berniat menggantikan posisi tumbal ketujuh dengan mencoba membunuh dirinya dengan cara gantung diri. Kemampuan Agus untuk dapat merespons orang-orang yang telah dibunuhnya membuat dilema yang ia alami menjadi semakin runyam. Tekanan dari keenam arwah korban yang sudah ia bunuh menambah kegentingan dalam suasana pertemuan Agus dan Marni di dalam hutan (<https://ravacanafilms.com/films/lamun-sumelang/>)

Di Gunung Kidul terdapat sebuah mitos mengenai *pulung gantung*, yakni sebuah bola api terbang berwarna merah yang akan melintas di atas langit dan berhenti tepat di atas suatu titik. Hal ini disinyalir merupakan tanda bahwa akan ada orang yang melakukan bunuh diri di daerah tersebut. Titik berhentinya bola api terbang tersebut juga dipercayai sebagai lokasi di mana para korban melakukan tindakannya.

Per Juli 2021, Gunung Kidul mencatatkan angka kematian dengan kasus bunuh diri sebanyak 32 kali, lebih banyak dari tahun sebelumnya yang berjumlah 29 kali. Akibat banyaknya kasus yang terjadi, pemerintah setempat membentuk Satuan Tugas (Satgas) Berani Hidup untuk mengurangi kasus bunuh diri di daerah tersebut. Maraknya fenomena bunuh diri di Gunung Kidul ini dipercaya oleh warga disebabkan oleh *pulung gantung* tadi. Film ini hadir dengan bagaimana kepercayaan masyarakat akan *pulung gantung* direpresentasikan dalam bentuk orang yang mengakhiri hidupnya dengan cara menggantung diri (<https://regional.kompas.com>).

Meski penggerak film ini merupakan cerita mitos lokal *pulung gantung* tadi, Lamun Sumelang tak lupa menggambarkan realitas masyarakat yang sebetulnya. Bahwa kemiskinan, hubungan sosial yang kurang rekat, hingga kesehatan mental atau psikologis lebih berperan besar dalam menciptakan keinginan untuk bunuh diri. Agus sendiri tinggal di sebuah gubuk dengan kondisi ekonomi serba kekurangan. Dalam salah satu adegan, seorang roh bertanya kenapa belalang yang ia kumpulkan tidak

kunjung laku terjual. Sementara itu, anaknya Ningsih yang sedang sakit menginginkan untuk makan nasi tetapi Agus tak mampu membelinya. Minimnya akses ilmu pengetahuan juga membuat Agus dan istrinya percaya bahwa anak mereka akan sembuh jika tujuh tumbal dapat terpenuhi.

Film ini mengangkat tema kehidupan sosial, budaya serta kepercayaan akan mitos yang masih banyak dipercayai oleh sebagian masyarakat di Indonesia khususnya Gunung Kidul meskipun hal itu bertentangan dengan hukum, nilai dan norma yang ada. Kegetiran, kesulitan serta keputusasaan Agus, Marni serta roh-roh lain yang sudah dibunuhnya digambarkan melalui adegan dalam film ini.

Film pendek Indonesia yang berjudul “Lamun Sumelang” kemudian menjadi pilihan penulis dalam melakukan penelitian analisis semiotika. Seperti yang kita ketahui bahwa Indonesia merupakan salah satu negara yang terdiri dari banyak suku dan adat yang beragam serta kepercayaan sehingga menciptakan kultur budaya yang berbeda-beda. Salah satu unsur budaya yang melekat dengan masyarakat yaitu kepercayaannya akan mitos dan hal-hal mistis atau *klenik* contohnya adalah *pulung gantung* yang dipercayai oleh masyarakat Gunung Kidul. Di samping itu, munculnya berbagai masalah yang berhubungan isu sosial, politik, kesehatan, hingga ekonomi mulai dapat dihubungkan dengan kultur budaya yang ada.

Tanda yang diberikan dalam film “*Lamun Sumelang*” dapat dianalisis dengan semiotika. Semiotika merupakan suatu studi ilmu atau



metode analisis untuk mengkaji tanda dalam suatu konteks skenario, gambar, teks, dan adegan di film menjadi sesuatu yang dapat dimaknai, sedangkan, kata “semiotika” itu sendiri berasal dari bahasa Yunani, *semeion* yang berarti “tanda” atau *seme*, yang berarti “penafsir tanda” (Kurniawan, 2001:49 dalam Mudjiono, 2011:129).

Dalam perkembangan semiotika, salah satunya oleh Roland Barthes yang menjelaskan secara rinci teori semiotika. Barthes menggunakan pengembangan teori tanda di Saussure (penanda dan petanda) sebagai upaya menjelaskan bagaimana kita dalam kehidupan bermasyarakat. Penanda dan petanda diuraikan kembali oleh Roland Barthes dalam dua tahap signifikasi.

Konsep pemikiran Barthes yang operasional ini dikenal dengan Tatanan Pertandaan (Order of Signification). Secara sederhana, kajian semiotik Barthes bisa dijabarkan sebagai denotasi, konotasi, dan mitos.

Denotasi merupakan makna sesungguhnya, atau sebuah fenomena yang tampak dengan panca indera, atau bisa juga disebut deskripsi dasar. Contohnya adalah Coca-Cola merupakan minuman soda yang diproduksi oleh PT. Coca-Cola Company, dengan warna kecoklatan dan kaleng berwarna merah.

Konotasi merupakan makna-makna kultural yang muncul atau bisa juga disebut makna yang muncul karena adanya konstruksi budaya sehingga ada sebuah pergeseran, tetapi tetap melekat pada simbol atau tanda tersebut. Contoh adalah Coca-Cola yang merupakan minuman yang identik dengan

budaya modern, di mana Coca-Cola menjadi salah satu produk modern dan cenderung kapitalis. Dengan mengonsumsi Coca-Cola, seorang individu akan tampak modern dan bisa dikatakan memiliki pemikiran budaya populer.

Dua aspek kajian dari Barthes di atas merupakan kajian utama dalam meneliti mengenai semiotik. Kemudian Barthes juga menyertakan aspek mitos, yaitu di mana ketika aspek konotasi menjadi pemikiran populer di masyarakat, maka mitos telah terbentuk terhadap tanda tersebut. Pemikiran Barthes inilah yang dianggap paling operasional sehingga sering digunakan dalam penelitian.

Teori Roland Barthes (1915-1980), dalam teorinya Barthes mengembangkan semiotika menjadi dua tingkatan pertandaan, yaitu denotasi dan konotasi. Kata konotasi berasal dari bahasa Latin *connotare*, “menjadi makna” dan mengarah pada tanda-tanda kultural yang terpisah/berbeda dengan kata (dan bentuk-bentuk lain dari komunikasi). Kata melibatkan simbol-simbol, historis dan yang berhubungan dengan emosional. Roland Barthes, semiotikus terkemuka dari Prancis dalam bukunya *Mythologies* (1972) memaparkan konotasi kultural dari berbagai aspek kehidupan keseharian orang Prancis, seperti steak dan frites, deterjen, mobil ciotron dan gulat. Menurutnya, tujuannya untuk membawakan dunia tentang “apa-yang terjadi-tanpa-mengatakan” dan menunjukkan konotasi dunia tersebut dan secara lebih luas basis ideologinya.

Namun, memaknai film ini dengan sembarangan justru akan semakin menjerumuskan para penonton tersebut. Analisis semiotika dalam film "*Lamun Sumelang*" ini menggunakan teori Roland Barthes yang berfokus pada gagasan tentang gagasan signifikasi dua tahap (two order of signification). Yang mana signifikasi tahap pertama merupakan hubungan antara signifier (penanda) dan signified (petanda) di dalam sebuah tanda ataupun mitos terhadap realitas eksternal. Barthes menyebutnya sebagai denotasi, yaitu makna paling nyata dari tanda. Konotasi adalah istilah yang digunakan Barthes untuk menunjukkan signifikasi tahap kedua.

Alasan peneliti, memilih film pendek Indonesia berjudul "*Lamun Sumelang*" dikarenakan film ini sarat akan informasi dan pesan-pesan penting di dalamnya. Ditambah lagi dengan banyaknya makna-makna yang tersembunyi, adegan-adegan yang memiliki simbol-simbol yang dapat dianalisis secara semiotik menggunakan teori semiotika Roland Barthes. Dimana menurut peneliti bahwa makna serta simbol yang hadir berasosiasi dengan realitas sosiokultural yang merupakan gaya serta budaya yang berkembang di masyarakat. Selain itu, peneliti juga berusaha mengungkap hubungan antara mitos pulung gantung dan faktor yang melatarbelakangi fenomena bunuh diri dalam film "*Lamun Sumelang*" sebagai objek penelitian. Untuk itu penulis melakukan penelitian dengan film ini dengan judul penelitian, "KEPERCAYAAN TENTANG MITOS PULUNG GANTUNG DALAM FILM (Studi Semiotika Representasi Kepercayaan Tentang Mitos Pulung Gantung dalam Film *Lamun Sumelang*)"

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan konteks masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat ditentukan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apa makna denotasi dan makna konotasi serta ideologi yang dapat disimpulkan berdasarkan mitos yang terkandung dalam film “*Lamun Sumelang*” karya Ludy Oji Pratama.
2. Bagaimana hubungan kepercayaan masyarakat tentang mitos *pulung gantung* dengan fenomena bunuh diri yang berkembang pada masyarakat Gunungkidul berdasarkan film “*Lamun Sumelang*” karya Ludy Oji Pratama.

## 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini :

1. Mendeskripsikan hubungan kepercayaan masyarakat terhadap mitos *pulung gantung* dengan fenomena bunuh diri berdasarkan makna konotasi dan makna konotasi dalam film “*Lamun Sumelang*”.

## 1.4 Manfaat Penelitian

### 1.4.1 Manfaat Akademis

Secara akademis hasil penelitian ini dapat memperkaya kajian Ilmu Komunikasi yang menjelaskan keberlakuan teori-teori komunikasi

mengenai makna pesan moral dalam film pendek Indonesia, yang termasuk dalam *media studies*.

#### **1.4.2 Manfaat Teoritis**

Memberikan referensi bagi mahasiswa Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur, khususnya Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Program Studi Ilmu Komunikasi mengenai studi semiotika, kualitatif, dan *media studies* berupa film.

#### **1.4.3 Manfaat Praktis**

Manfaat penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pesan moral yang disampaikan pada film pendek Indonesia yang direpresentasikan melalui film ‘Lamun Sumelang’.

