

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Representasi merupakan gaya yang identik dengan penggambaran seseorang maupun kelompok tertentu. Representasi memberikan informasi mengenai proses dan hasil yang (produk) atas pemaknaan suatu tanda (Budiman, 2016). Representasi jika secara luas mengacu pada suatu institusi sosial. Representasi berhubungan juga dengan stereotip, tapi tidak sekedar menyangkut hal itu saja. Lebih penting lagi, penggambaran itu tidak hanya berkenaan dengan tampilan fisik (*appearance*) dan bisa menjadi deskripsi, melainkan juga terkait dengan makna (nilai) dibalik dari tampilan fisik. Tampilan fisik representasi adalah sebuah jubah yang menyembunyikan sebuah bentuk makna yang sesungguhnya (Suwarno, 2014).

Kebudayaan adalah segala sesuatu yang diciptakan oleh budi manusia, kebudayaan adalah sesuatu yang khas dari Indonesia, bukan ciptaan binatang ataupun tanaman yang tidak mempunyai akal budi. Binatang memang memiliki tingkah laku tertentu menurut naluri pembawaanya yang berguna untuk memelihara kelangsungan hidupnya, akan tetapi binatang tidak mempunyai kebudayaan. Manusia (masyarakat) dan kebudayaan tidak bisa dipisahkan karena keduanya merupakan suatu jalinan yang saling berkaitan. Kebudayaan tersebut tidak akan ada tanpa adanya masyarakat (manusia) dan tidak ada satu kelompok manusiapun, betapa terasing dan bersahaja hidup mereka yang tidak mempunyai kebudayaan. Semua kelompok masyarakat (manusia) pasti akan memiliki kebudayaan karena manusia merupakan subjek budaya. (Sumarto, 2019). Budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa sansekerta yaitu *buddhasyah*, yang merupakan bentuk jamak dari kata *buddhi* (budi atau akal) diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia, dalam bahasa lain yaitu bahasa Inggris kebudayaan disebut dengan *culture* yang berasal dari kata lain *colere* yaitu mengolah atau mengerjakan dan dapat juga di artikan sebagai mengola tanah atau

bertani, kata *culture* juga kadang sering diterjemahkan sebagai “Kultur” dalam Bahasa Indonesia (Muhaimin, Sumarto, 2019). Didalam kamus besar Bahasa Indonesia, budaya (*culture*) diartikan sebagai; pikiran, adat istiadat, sesuatu yang sudah berkembang, sesuatu yang sudah menjadi kebiasaan yang sukar untuk diubah. Pemakaian sehari-hari, orang biasanya mensinonimkan pengertian budaya dengan tradisi (*tradition*). Tradisi diartikan sebagai kebiasaan masyarakat yang tampak (Sumarto, 2019).

Mistik adalah salah satu kemampuan yang dimiliki manusia atau individu di dalam tatanan masyarakat. Mistis tersebut kerap kali dipelajari dan digunakan dalam kehidupan manusia. Manusia sebagai makhluk yang memiliki berbagai kekurangan dalam memenuhi beberapa kebutuhan hidupnya dan juga dalam mencapai tujuan-tujuan yang diinginkan dengan menggunakan cara-cara irasional, cara yang sulit di benarkan dan ditangkap oleh indera manusia itu sendiri. Mistik dalam masyarakat merupakan suatu jawaban atas ketidak mampuan manusia dalam memecahkan berbagai masalah yang di hadapi dalam menjalankan sebuah kehidupan. Berbagai masalah tersebut dihadapi manusia yang merasa tidak mampu diselesaikan dengan cara rasional, maka jalan memecahkan masalah tersebut dengan menggunakan mistik yang diyakini bisa membantu. Kebiasaan yang sudah terjadi di dalam masyarakat untuk memecahkan masalah yang dihadapi dengan menggunakan sesuatu yang mistik pada akhirnya akan menjadi kebiasaan dan membentuk beberapa pola budaya. Pada akhirnya budaya mistis sebagai solusi bagi masyarakat hingga menjadi lazim tanpa sekat dan batas etik manusia yang tercipta, dan memiliki kemampuan untuk berfikir dalam memecahkan masalah merupakan sesuatu yang sempurna dalam dirinya (Erdi, 2010).

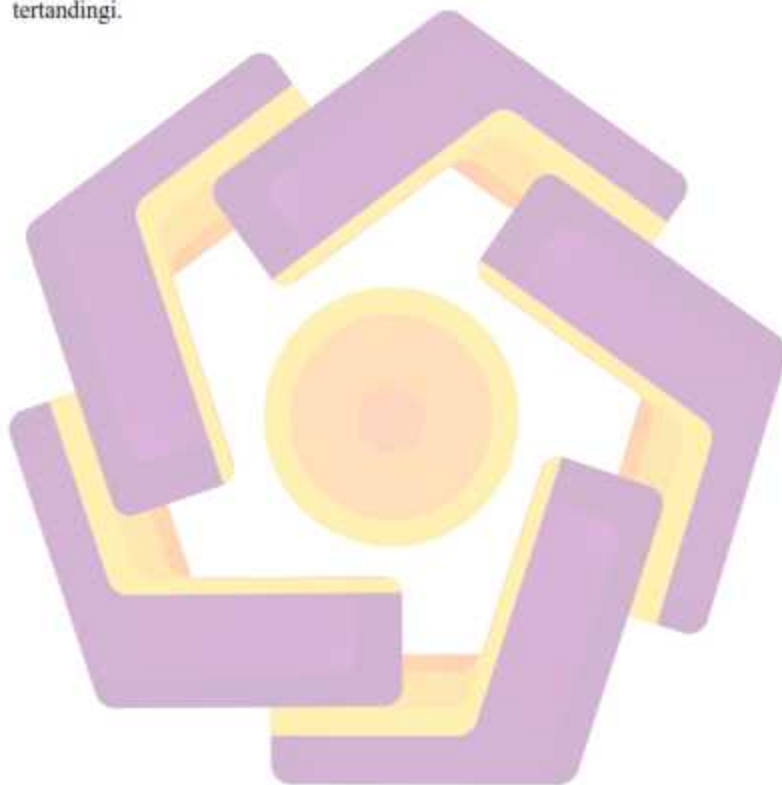
Film adalah sebuah gambar yang bergerak. Film adalah bentuk dominan dari komunikasi massa visual di belahan dunia ini (Ardiyanto, 2007). Film berperan sabagai sarana baru yang digunakan untuk menyebarkan hiburan menjadi kebiasaan terdahulu, serta menyajikan cerita, peristiwa, musik, drama, lawak, dan sajian teknik lain kepada

masyarakat umum (McQuail, 1994). Film telah mengalami perkembangan yang sangat pesat, sejak kemunculannya yang pertama berupa gambar bergerak berwarna hitam putih, hingga saat ini diproduksi film dengan konsep tiga dimensi (3D) yang menggunakan teknologi canggih. Film juga merupakan salah satu bentuk media massa *audio visual* yang sudah dikenal oleh masyarakat. Khalayak yang menonton film tentunya bertujuan untuk mendapatkan hiburan sesuai bekerja, beraktivitas atau hanya sekedar mengisi waktu luang. Akan tetapi didalam film dapat terkandung fungsi informatif maupun edukatif, bahkan persuasif (Ardiyanto, 2007). Kekuatan film yang dapat mempengaruhi khalayak ada di aspek *audio visual* yang terdapat didalamnya, juga kemampuan sang sutradara dalam menggarap film tersebut sehingga terciptalah sebuah cerita yang menarik dan membuat khalayak tersebut terpengaruh. Film dapat berfungsi sebagai media komunikasi massa sebab disaksikan oleh khalayak yang sifatnya heterogen. Pesan yang tersampaikan juga bisa tersampaikan secara luas kepada masyarakat yang menyaksikan film tersebut. Sedangkan kemampuan film dalam menyampaikan pesan terletak pada jalan cerita yang disampaikan. Selain digunakan sebagai salah satu alat untuk bisnis, terdapat beberapa tema yang penting untuk menguatkan bahwa film sebagai media komunikasi massa. Ideologi yang ada di dalam film merupakan bentuk ideologi yang dikemas dengan berbagai bentuk drama atau cerita. Penyebaran ideologi tersebut dapat terjadi ketika khalayak menyaksikan sebuah film cerita yang temanya berdekatan dengan fenomena sosial di dalam masyarakat. Ideologi tersebut kemudian mengonstruksi pola pemikiran khalayak yang menyaksikan, sehingga menjadikan ideologi tersebut sebagai perspektif atau pola pandang yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Tema selanjutnya adalah lahirnya beberapa aliran seni film dan lahirnya aliran film dokumentasi sosial. (McQuail, 1994). Aliran tersebut menjadi semacam tonggak sejarah yang dikatakan oleh McQuail dengan “menjadikan film sebagai alat propaganda”, sehingga keberadaan film sebagai alat komunikasi massa menjadi kebenaran dan terbukti.

Representasi budaya mistik pada garis besar adalah adanya kemunculan berbagai kejadian dan keyakinan yang sudah ada dari turun-temurun, dan tersebut bertahan hingga di era yang sudah sangat modern, bahkan tidak jarang seseorang dari kalangan elit masih ada yang menggunakan hal tersebut dan menyakini serta diterapkan dalam kehidupan sehari-harinya. Representasi budaya mistis ada dan masih menjadi tabu untuk dibahas, di teliti dan di analisis menjadi kajian yang dapat diulas hingga penelitian selanjutnya. Budaya yang sudah terlahir bersamaan dengan mistis yang juga masih sangat kuat diyakini oleh sebagian besar masyarakatnya memiliki daya tarik yang sangat bagus untuk diteliti. Seperti halnya representasi budaya mistis pada film *Lampor*, yang di dalamnya memiliki berbagai kepercayaan dan keyakinan akan suatu yang mistis dengan balutan budaya yang khas dalam satu daerah yaitu Temanggung, dimana Temanggung sendiri memiliki mitos *urban legend* sebuah makhluk yang bernama Lampor, memiliki pesona alam yang indah karena berada di antara bentangan gunung sumbing dan sindoro, pengambilam lokasi film yang masih sangat kental dengan nuansa pedesaan, menampilkan beberapa adegan aktivitas masyarakat dalam mengolah dan memproses sebuah tembakau yang menjadi ciri khas dari Temanggung kota penghasil tembakau. Kemunculan sosok Lampor memiliki ciri khas tersendiri, yaitu bersuara (*welwo,welwo,welwo*) di *jawil lan digowo* yang artinya di tatap dan dibawa. Terdapat juga scene tentang masih adanya kepercayaan terkait pemasang susuk atau jimat yang dipercaya memiliki pamor yang memang dikehendaki oleh pemiliknya. Begitu pula dengan tarian khas tradisional yaitu Jaran Kepang yang juga memiliki rangkaian ritual dalam pelaksanaannya. Banyak seperti sesajen dan benda-benda pendukung yang harus ada dalam rangkaian ritual tersebut. Tarian Jaran Kepang ini memiliki banyak atraksi dan sajian tarian di antaranya, tarian jaran Kepang, tarian barongan khas Temanggung, dan tarian atraksi dari pemainnya yang bisa memakan pecahan kaca dengan rakus tanpa terluka. Selain itu scene yang di tampilkan juga tentang keindahan dari kota Temanggung itu sendiri, yang mana daerah ini berada di antara bentangan gunung sumbing dan sindoro (Prabowo, 2019). Membuat pertanyaan

yang timbul tentang representasi mistik dalam film yang sebenarnya. Di lihat dari sudut pandang sang sutradara sebagai pembuat yang tergambar di dalam salah satu unsur Sinematik yaitu *Mise en Scene*. Unsur *Mise en Scene* berasal dari kata Perancis yang memiliki arti "Putting in the Scene", *Mise en Scene* adalah segala hal yang terletak di depan kamera yang akan diambil gambarnya dalam sebuah produksi film. Sehingga dapat digunakan untuk mencari pengayaan mistik yang disampaikan sutradara (Putra et al, 2015). Tayangan-tayangan mistik ini terbentuk dari konstruksi sosial sutradara-sutradara film mistik terhadap bentuk "kengerian" pada objek-objek cerita yang penuh dengan upaya konstruksi. Konstruksi sosial ini ada yang bersifat ilmiah ataupun yang benar-benar rekayasa konstruksi sang sutradara yang dibangun berdasarkan imajinasi terhadap objek mistik tertentu yang bertujuan untuk menciptakan keseraman dan kengerian massa. Mistik merupakan suatu hal yang bersifat rahasia, gaib, gelap, tersembunyi, dan tidak dapat dipikirkan. Mistik menjadi pengalaman spiritual yang berasal dari manusia. Penelitian terkait representasi budaya mistis menggunakan analisis semiotika film ini menarik peneliti, dikarenakan cerita yang di angkat adalah kisah nyata dan termasuk *urban legend* yang masih di percaya oleh sebagian besar masyarakatnya. Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, di tengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia. Seperti halnya penelitian yang dilakukan oleh (Putra dkk, 2015), mereka meneliti terkait representasi mistik dalam film *Mystics in Bali* 1981. Yang berfokus pada ilmu pengeleakan yang masih ada dan dipelajari secara diam-diam oleh sebagian masyarakat Bali. Ilmu tersebut sebenarnya adalah ilmu yang baik dan suci, tapi pada akhirnya ilmu pengeleakan ini terpecah menjadi dua fungsi. Dua fungsi tersebut yaitu untuk kebaikan dan untuk kejahatan. Ilmu ini tidak bisa sembarang orang bisa mempelajarinya dikarenakan ilmu ini masih bersifat tersembunyi dalam penyebarannya. Dua fungsi dari ilmu pengeleakan ini saling beradu dan saling menyerang satu sama lain demi kepentingan masing-masing, ilmu pengeleakan dalam bentuk kejahatan disebut juga

pengiwa yang artinya ilmu tersebut digunakan dalam konteks negatif atau *black magic*. Tentu saja dengan adanya leak dan ilmu pengeleakan ini, masyarakat khususnya daerah Bali memiliki ketakutan terhadap hantu atau sosok Leak. Sosok tersebut banyak dipercayai masyarakat bisa menculik atau memakan anak-anak dan orang dewasa untuk dijadikan tumbal agar ilmunya semakin tinggi sehingga menjadikan tidak tertandingi.



Berikut di bawah ini daftar beberapa film yang juga menceritakan dan mengangkat cerita budaya mistis:

No	Judul Film	Tahun Tayang	Jumlah Penonton
1.	Jelangkung	2001	2,2 Juta penonton
2.	Pengabdi Setan	2017	4,2 Juta penonton
3.	Mangujiwo	2020	834.806 penonton
4.	Kkn di Desa Penari	2022	9 Juta penonton
5.	Kuntilanak 3	2022	1 juta penonton

Sumber: Syafiah, 2021

Tabel diatas menunjukkan bahwa film dengan genre horor yang menampilkan budaya mistis masih banyak peminatnya di Indonesia, dan juga setiap tahun film-film yang serupa diproduksi oleh sutradara-sutradara yang berkompeten di bidangnya. Dan banyak dari film-film tersebut menjadi box office seperti halnya film Jelangkung yang tayang pada tahun 2001, film juga memiliki festival-festival film yang juga kerap diadakan tiap tahunnya. Sebagai contohnya adalah *festival Academy Award* di Amerika Serikat, *Cannes* yang diadakan di Perancis. Di Indonesia sendiri ada juga festival film yaitu FFI (Festival Film Indonesia), sebuah festival penghargaan bagi insan perfilman Indonesia. Sebuah penghargaan atau festival semacam itu membuat industri perfilman semakin gencar dalam memproduksi sebuah film. Selain membentuk sebuah jiwa kreatif, bisnis juga merupakan salah satu alasan dibuatnya sebuah film dengan biaya yang luar biasa fantastis. Salah satu contohnya adalah film *Titanic*, merupakan film dengan biaya produksi termahal hingga saat ini dan berhasil meraih 11 nominasi piala Oscar. Harus diakui bahwa kekuatan film dalam memberikan efek dan dampak kepada masyarakat tidak terlepas dari kemampuan para awak dan kru film dalam memanfaatkan teknologi canggih dan membuat skenario yang sangat menarik. Berdasarkan pemaparan di atas, melalui penelitian ini, peneliti ingin menganalisis representasi budaya mistis dalam film, dengan menggunakan metode kualitatif dengan analisis Semiotika teori dari Roland Bhartes yaitu, denotasi, konotasi, dan mitos, kebudayaan yang beragam dan masih di junjung tinggi

dalam keberagaman adalah suatu hal yang menarik bagi peneliti di tengah-tengah berkembang zaman yang sangat modern, banyak juga beberapa orang yang sudah meninggalkan tradisi mistis, dan masih banyak orang yang masih mempercayai tradisi serta hal mistis tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka dapat di ambil rumusan masalah sebagai berikut:

“Bagaimana representasi budaya mistis dalam film Lampor?”

1.3 Batasan Masalah

Pada penelitian ini, peneliti membatasi masalah agar tidak terlalu luas pembahasannya, maka pembahasannya terdiri dari:

2. Penulis menentukan fokus penulisan pada tanda-tanda tertentu dalam film “Lampor” seperti penggambaran representasi budaya mistis dalam film.
3. Penulis menganalisis film menggunakan semiotik Roland Barthes, yakni dengan menggunakan pembagian semiotik menjadi tiga aspek, yaitu denotasi, konotasi, dan mitos.

1.4 Tujuan penelitian

Untuk mengetahui representasi budaya mistis dalam film Lampor.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat ditinjau dari dua sisi, yaitu Akademis dan Teoritis.

a. Manfaat Akademis

Memperkaya teori-teori yang terutama berkaitan dengan semiotik yang didasarkan pada metode semiotik di penelitian selanjutnya. Menambah wawasan terkait Budaya yang menjadi akar di Nusantara dan yang sering terdapat juga di perfilman tanah air, terutama di film ini ada beberapa budaya yang di tampilkan, dari budaya tarian tradisional, budaya sosial, dan ada juga budaya kepercayaan masyarakatnya. Sebagai salah satu media referensi dan rujukan bagi peneliti selanjutnya dengan topik

pembahasan atau penelitian yang hampir sama, dan mungkin akan lebih berkembang serta menyeluruh lagi pembahasannya.

b. Manfaat Teoristis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan dampak untuk pengembangan ilmu bagi penelitian selanjutnya dan menjadi rujukan yang *relevan* bagi penelitian yang terkait. Dengan teori yang digunakan berdasarkan penelitian atau penulis sebelumnya. Dan bisa menambah khasanah ilmu bagi peneliti dalam representasi budaya mistis film Lampor dengan teori yang digunakan.

1.6 Sistematika Penulisan

Bab I: Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II : Tinjauan Pustaka

Berisi tentang tinjauan pustaka yang terdiri dari beberapa sub yaitu penelitian terdahulu, landasan teori, dan kerangka berpikir.

Bab III : Metodologi Penelitian

Berisi tentang jenis dan paradigma penelitian, objek penelitian, jenis dan sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV : Hasil dan pembahasan

Berisi tentang hasil penelitian representasi budaya mistis dalam film, analisis semiotika Roland Barthes dalam film Lampor dan pembahasan (temuan penelitian).

Bab V : Penutup

Berisi tentang simpulan dan saran dalam penelitian.