

BAB IV

PENYAJIAN, ANALISA DAN PEMBAHASAN

4.1. Penyajian Data

4.1.1. Film *Midsommar*

- Profil Film *Midsommar*

Gambar 4.1. *Midsommar*



Sumber: (<https://www.imdb.com/title/tt8772262/mediaindex>)

Berdasarkan pengamatan peneliti, film *Midsommar* merupakan film *genre folk-horror* yang terjadi di siang hari. Ketika film dimulai, terdapat sebuah tayangan berisi gambaran pada sebuah papan. Gambaran tersebut apabila diteliti dengan seksama akan memberikan cerita inti dari keseluruhan. Cerita yang dimulai dari hubungan antara tokoh Dani dengan Christian

yang berada pada situasi di ambang kehancuran karena Christian yang merasa Dani telah terlalu bergantung padanya. Di situasi yang bersamaan, Dani memiliki masalah dengan keluarganya, terutama pada kakak perempuannya, Terri yang mengidap penyakit *Bipolar*. Christian mengingatkan kembali bahwa kakak Dani, Terri, pernah melakukan hal serupa suatu waktu yang membuat Dani ketakutan, namun ketakutannya tidak terjadi. Tetapi kali ini kekhawatiran Dani menjadi kenyataan, Terri menulis “Semuanya hitam, ayah dan ibu juga ikut. *Bye*” pada isi *surel* Terri yang dikirim pada Dani yang kemudian tidak lama keluarga Dani yakni Terri, ibu dan ayahnya meninggal.

Pada hari berikutnya Christian memiliki janji pertemuan dengan teman-temannya yakni Pelle, Mark, dan Josh. Mereka membahas liburan ke Swedia, *Halsingland* sekaligus untuk Josh mengerjakan tesisnya. Dani yang mendengar hal tersebut ketika sampai di rumah beradu argumen dengan Christian yang menjadikan Christian merasa tidak enak apabila tidak mengajak Dani untuk ikut serta. Keikutsertaan Dani ke Swedia disambut hangat oleh Pelle. Ia menunjukkan beberapa hal terkait perayaan

Midsummer yang akan diadakan di tempat yang dikunjungi Dani.

Tiba saatnya perjalanan menuju Swedia, dengan berakomodasi pesawat dan mobil, mereka berlima sampai di *Halsingland*. Disana mereka bertemu dan disambut oleh Ingemar yakni saudara Pelle dan satu perempuan desa *Harga*. Ingemar membawa dua temannya dari London yakni Simon dan Connie. Karena pada saat itu adalah pertengahan musim panas, membuat waktu pagi hari menjadi lebih panjang, hal tersebut membuat mereka menjadi berhalusinasi seperti Dani melihat tangannya yang ditumbuhi oleh rumput. Mark menjadi panik karena waktu telah menunjukkan waktu malam hari namun matahari tetap terik, disela-sela kepanikan Mark, Pelle menjelaskan mengenai konsep alam yang terus seimbang dan memiliki tugasnya masing-masing.

Setelah beristirahat, mereka berjalan menuju desa *Harga* melalui jalan setapak. Memasuki desa tersebut mereka disambut oleh alat musik yang dimainkan beberapa penduduk *Harga*. Mereka diberikan beberapa buah beri yang dikaitkan dalam satu tali. Kedatangan Dani dan teman-teman lainnya disambut

hangat oleh warga *Harga* yang mengenakan pakaian acara *Midsummer*. Mereka diberikan sebuah tempat tinggal yang berisi beberapa pemuda *Harga*. Pada tempat tinggal tersebut terdapat banyak gambar atau mural, bermacam-macam *rune* dan dinding galeri berisi foto *May Queen* dari waktu ke waktu.

Dani dan teman-temannya diundang untuk makan bersama. Pada tradisi makan tersebut anggota masyarakat lain tidak diizinkan untuk makan terlebih dahulu sebelum ketua atau orang yang dihormati makan terlebih dahulu. Saat hendak makan, datang dua orang manula dengan pakaian jubah serta terdapat simbol *rune* besar di jubahnya. Mereka adalah orang yang akan melakukan ritual *Attestupa*. Usai makan, ritual diadakan, kedua manula tersebut mengoleskan darah pada sebuah batu dengan ukiran *rune* kemudian melompat dari atas tebing hingga meninggal.

Ritual menyeramkan tersebut ditentang oleh Simon dan Connie, mereka berdua hendak pergi namun dihambat oleh Siv. Siv menjelaskan mengenai ritual tersebut adalah ritual dengan dasar sukacita, manula yang terjun tersebut telah sampai di usia akhir *Harga*. Namun mereka berdua tetap memutuskan untuk

pergi. Simon pergi terlebih dahulu kemudian Connie menyusul. Tetapi mereka tidak diantar pergi oleh warga *Harga*. Mereka dibunuh sebagai persembahan untuk Dewa.

Tujuan awal datang ke desa *Harga* adalah untuk Josh menyelesaikan tesisnya, namun sejak melihat ritual *Attestupa*, Christian ikut mengambil tesis di *Harga*. Mereka berdua berbagi informasi setelah sebelumnya beradu argumen. Ketika Josh meminta izin melalui Pelle agar Josh dapat mencari informasi lebih dalam, Mark pergi buang air kecil di sebuah pohon tua. Pohon tua tersebut adalah leluhur bagi masyarakat *Harga*. Melihat hal tersebut memicu kemarahan dari masyarakat *Harga*. Ketika makan bersama, Christian memakan sebuah kue yang berisi bulu kemaluan perempuan dan meminum minuman yang dicampur dengan darah menstruasi, dimana hal tersebut merupakan salah satu upaya sihir untuk memikat lawan jenis. Tidak lama kemudian Mark dipanggil dan dibawa oleh seorang gadis bernama Inga, teman-teman Mark dan Mark tidak berfikir buruk terhadap Inga. Tetapi pikiran mereka salah karena Mark terbunuh.

Josh mendapatkan izin untuk mengakses informasi mengenai kitab yang dipakai oleh masyarakat *Harga*, yakni kitab *Rubi Radr*. Kitab tersebut ditulis oleh anak perempuan yang mengalami disabilitas bernama Ruben. Ruben merupakan anak dari pernikahan sedarah, hal tersebut merupakan syarat untuk menjadi penulis kitab *Rubi Radr*. Josh meminta untuk mengambil foto kitab tersebut namun ditolak oleh tokoh masyarakat *Harga*. Josh yang merasa penasaran menyelip saat malam hari ke tempat tersimpan kitab tersebut, namun datang seseorang dengan menggunakan kulit Mark yang telah dibunuh dan dipakai sebagai kostum untuk mengecoh Josh, kemudian dari arah belakang Josh dibunuh oleh seseorang.

Ketika makan bersama berlangsung, tokoh masyarakat *Harga* mengumumkan bahwa kitab *Rubi Radr* telah dicuri. Saat makan bersama selesai, Christian dan Dani meminta maaf dan menjelaskan bahwa hilangnya kitab tersebut bukanlah tanggung jawab mereka. Tokoh masyarakat *Harga* tersebut meminta Christian untuk pergi ke rumah Siv sedangkan Dani diminta ikut oleh salah satu gadis *Harga* untuk mengikuti ritual menari mengitari *Maypole*. Christian tiba di rumah Siv dan mengatakan

bahwa ia telah memakan kue dengan ada bulu kemaluan, Siv menjawab dengan santai. Mengatakan bahwa ia diizinkan untuk melakukan sebuah hubungan intim dengan Maja. Maja yang memilih Christian sebagai pasangannya dan Maja yang membuat ramuan tersebut.

Ritual menari mengitari *Maypole* hingga menyisakan satu perempuan dimulai. Perempuan terakhir yang menari adalah pemenang dan menjadi *May Queen* pada tahun tersebut. Saat ritual menari berlangsung, Christian dihampiri oleh perempuan *Harga* dan memberinya sebuah minuman yang telah diberi suatu hal sebagai ramuan pemikat. Ritual berakhir, Dani memenangkan ritual tersebut dan menjadi *May Queen*. Ketika makan bersama, semua orang menunggu Dani untuk makan terlebih dahulu, sebelum makan Dani diminta untuk memakan ikan Herring sebagai simbol keberuntungan namun ia memuntahkannya. Christian hadir dalam makan bersama tersebut dengan keadaan setengah sadar karena ramuan.

Sebagai *May Queen*, Dani diminta berkeliling desa untuk memberkati desa. Ia meminta Christian untuk ikut, namun tidak diizinkan oleh Siv karena *May Queen* harus berkeliling

sendirian. Saat Dani pergi untuk berkeliling, Christian diminta untuk masuk ke dalam sebuah rumah tempat tersimpannya kitab *Rubi Radr*. Di dalam ruangan tersebut terdapat beberapa perempuan tanpa busana berdiri mengitari Maja yang telah terbaring tanpa busana. Christian dan Maja diminta untuk melakukan hubungan intim dengan tujuan menghamili Maja agar keturunan kaum *Harga* dapat terjaga.

Usai berkeliling, Dani mendengar suara dari ruangan kitab *Rubi Radr*, Hanna yang melarangnya untuk pergi kesana namun Dani tidak menghiraukan. Dani melihat Christian dengan Maja, kemudian ia berlari menangis menuju tempat tinggal mereka. Dani menangis didampingi oleh beberapa perempuan *Harga*. Mereka menangis bersama seperti penjelasan Pelle bahwa dengan berada di lingkungan masyarakat *Harga* akan merasakan kekeluargaan yang erat. Mereka akan tertawa bersama, makan bersama, menangis bersama dan melakukan hal lain secara bersama-sama seperti keluarga yang seharusnya.

Ritual Christian dan Maja telah selesai, Christian kemudian berlari keluar ketakutan. Saat berlari mencari tempat perlindungan, ia menemukan satu kaki Josh yang ditanam di

tanah. Christian berlari mencari tempat lain dan menemukan kandang ayam yang terdapat tubuh Simon dengan kondisi yang mengerikan. Matanya diberi bunga, tulang rusuk yang dibengkokkan ke belakang seperti hukuman pada zaman Viking. Ketika dilihat lebih seksama, paru-paru Simon masih bergerak pertanda ia masih hidup. Saat Christian hendak pergi, ia dikejutkan dengan kedatangan beberapa ketua *Harga* dan meniupkan sebuah serbuk yang membuat tubuh Christian lemas dan tidak dapat bergerak.

Ketika mata Christian dibuka secara manual oleh gadis *Harga*, ia telah berada diantara kerumunan orang. Tetua *Harga* memberi pengumuman bahwa harus memberikan pengorbanan sebanyak sembilan nyawa untuk Dewa. Kesembilan nyawa tersebut adalah Simon, Connie, Josh, Mark, dan relawan *Harga* yakni Ingemar, Ulf, Turbjon dan dua lainnya. Untuk satu orang terakhir adalah pilihan dari *May Queen* yakni Dani. Dani memilih Christian sebagai orang terakhir yang harus dikorbankan.

Tubuh Christian dimasukkan ke dalam tubuh beruang sebagai simbol bahwa makhluk buas dibunuh untuk menjauhkan

hal buruk dari desa *Harga*. Kesembilan orang tersebut dimasukkan ke dalam sebuah bangunan berbentuk segitiga berwarna kuning yang berisi jerami. Ingemar dan Ulf diberikan racun dari tumbuhan agar apabila mereka terbakar tidak kesakitan. Perlahan api mulai menyala dari sudut-sudut ruangan. Api mulai mengenai paha Ulf dan membuatnya berteriak, mendengar teriakan Ulf seluruh warga *Harga* ikut berteriak kesakitan. Bangunan hangus terbakar, seluruh manusia di dalam bangunan tersebut meninggal. Dani berakhir menjadi salah satu warga *Harga*.

Film *Midsommar* merupakan film yang ditulis sekaligus disutradari oleh Ari Aster. Film kedua setelah *Hereditary* (2018) tersebut diproduksi oleh rumah produksi (*production house*) A24 yang berasal dari Amerika. *Midsommar* mendapatkan *rating* R (*Restricted*) yang berarti terbatas. Penonton diwajibkan berusia di atas 17 tahun untuk dapat menonton film tersebut (Muhammad Furqan, n.d, para. 6). Pemberian *rating* R tersebut dikarenakan dalam film *Midsommar* terdapat adegan yang mengganggu seperti kekerasan ritualistik, gambar yang mengerikan, konten seksual, pornografi, penggunaan obat

terlarang dan bahasa yang kasar (“*Movie Info*”, rottentomatoes.com. n.d). Film dengan *genre* horor yang rilis tahun 2019 ini menceritakan tentang perjalanan perubahan mental dan emosional tokoh Dani yang diperankan oleh Florence Pugh.

- **Struktur Produksi Film *Midsommar***

Tabel 4.1. Struktur Produksi Film *Midsommar*

Judul	<i>Midsommar</i>	
Durasi	148 menit 172 menit (<i>Director's Cut</i>)	
Genre	<i>Folk-Horror</i> , Drama, Horor, Misteri	
Sutradara	Ari Aster	
Penulis Skenario	Ari Aster	
Produser	Patrick Andersson	
Produksi	A24	
Tanggal Rilis	11 September 2019 (Indonesia)	
Negara	USA, Swedia	
Bahasa Film	Inggris, Swedia	
Pemain	Florence Pugh	(Dani Ardor)
	Jack Reynor	(Christian)
	Vilhelm Blomgren	(Pelle)
	William Jackson Harper	(Josh)
	Will Poulter	(Mark)
	Ellora Poulter	(Connie)
	Archie Madekwe	(Simon)
	Henrik Norlen	(Ulf)
	Gunnel Fred	(Siv)
	Isabelle Grill	(Maja)
	Agnes Westerlund Rase	(Dagny)

Julia Ragnarsson	(Inga)
Mats Blomgren	(Odd)
Lars Varinger	(Sten)
Anna Astrom	(Karin)
Hampus Hallberg	(Ingemar)
Liv Mjones	(Ulla)
Louise Peterhoff	(Hanna)
Katarina Weidhagen	(Ylva)
Bjorn Andersen	(Dan)
Tomas Engstrom	(Jarl)
Dag Andersson	(Sven)
Lennart R. Svensson	(Mats)
Anders Beckman	(Arne)
Rebecka Johnston	(Ulrika)
Tove Skeidsvoll	(Majvor)
Anders Back	(Valentin)
Anki Larsson	(Irma)
Lavente Puckzo-Smith	(Ruben)
Frans Rosengarten	(Bror)
Vilmos Kolba	(Elder)
Mihaly Kaszas	(Torbjorn)
Gabi Fon	(Ibu Dani)
Zsolt Bojari	(Ayah Dani)
Klaudia Csanyi	(Terri)
Anna Berentz	(Pelayan Pizza)
Austin R. Grant	(Hipster Guy)

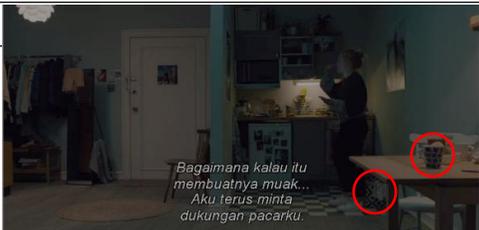
Sumber:

IMDb

(https://www.imdb.com/title/tt8772262/fullcredits/?ref_=tt_ov_st_sm)

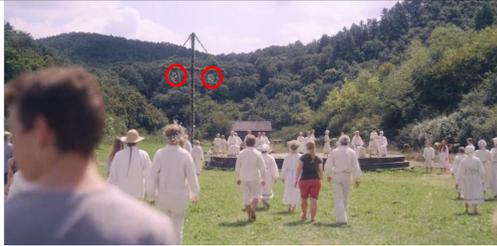
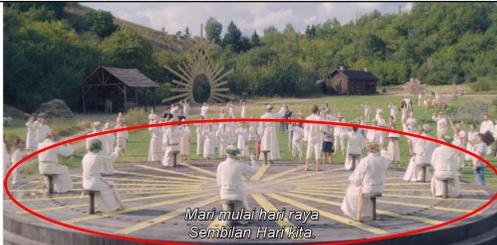
4.1.2. Paganisme

Tabel 4.2. Paganisme Dalam Film *Midsommar*

No.	Screen Capture Film <i>Midsommar</i>	Keterangan
1	 <p>Bagaimana kalau itu membuatnya muak... Aku terus minta dukungan pacarku.</p>	Durasi: 06.41

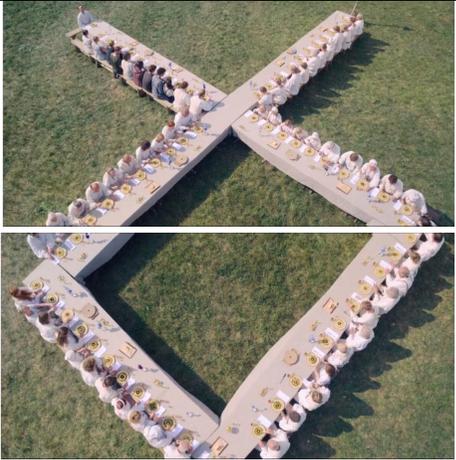
		<p>Terdapat simbol <i>rune</i> Dagaz pada tempat sampah di bawah meja, di belakang Dani dan terdapat simbol <i>rune</i> Gebo pada cangkir di atas meja.</p>
2		<p>Durasi: 10.43 Terdapat simbol <i>rune</i> Dagaz pada <i>wallpaper</i> dinding sebelah kanan.</p>
3		<p>Durasi: 16.36 Terdapat <i>rune</i> Dagaz pada tempat kotak kecil Dani yang berada diantara rak buku dan di atas meja di sebelah kanan <i>laptop</i>.</p>
4		<p>Durasi: 18.08 Terdapat simbol <i>rune</i> Dagaz pada karpet, simbol <i>Tree of Life</i> di sebelah kiri kaca yang ada di belakang Mark dan Pelle, dan simbol <i>Palmistry</i> pada lukisan sebelah kanan Mark.</p>

5		<p>Durasi: 24.18</p> <p>Terdapat simbol <i>rune Othala</i> dan simbol paganisme <i>Eye of Ra</i>.</p>
6		<p>Durasi: 24.58</p> <p>Terdapat dua simbol <i>rune Inguz</i> yang mengapit tulisan di <i>banner</i> yang bertuliskan <i>Rosta Pafritt Norr I Hosti</i>.</p>
7	 <p>...Christian dan Joshi</p>	<p>Durasi: 26.08</p> <p>Terdapat penggunaan atribut mahkota bunga saat perayaan <i>Midsummer</i>.</p>
8	 <p>Alam tahu bagaimana cara...</p>	<p>Durasi: 30.27 – 30.35</p> <p>Terdapat dialog yang diucapkan oleh Pelle mengenai sistem alam, yakni; “Alam tahu bagaimana cara agar tetap harmonis. Semua melakukan perannya</p>
9		<p>Durasi: 34.52</p> <p>Terdapat simbol matahari pada pintu masuk ke desa <i>Harga</i>.</p>

10		<p>Durasi: 39.02</p> <p>Terdapat simbol <i>rune Fehu</i> di sebelah kiri dan <i>rune Raidho</i> di sebelah kanan pada tiang <i>Maypole</i>.</p>
11		<p>Durasi: 39.35</p> <p>Terdapat simbol <i>rune Othala Reversed</i> yang ada pada pintu masuk <i>Harga</i>.</p>
12		<p>Durasi: 40.07</p> <p>Terdapat simbol paganisme <i>Sun Wheel</i> pada panggung.</p>
13		<p>Durasi 40.52</p> <p>Terdapat simbol <i>rune Fehu</i> pada tunik yang digunakan oleh <i>Siv</i>.</p>
14		<p>Durasi: 41.16</p> <p>Terdapat simbol <i>rune Laguz normal, Laguz Reversed, Algiz normal dan Algiz Reversed</i> pada pintu ruangan <i>Maja</i>. Simbol-simbol <i>rune</i> tersebut berada pada sebuah simbol paganisme <i>The Solar</i></p>

		<i>Cross.</i>
15		<p>Durasi: 43.50</p> <p>Terdapat simbol <i>rune elder futhark</i> yang diukir pada sebuah batu besar. Simbol <i>runes</i> tersebut berada pada simbol paganisme <i>Sun Wheel</i>.</p>
16	 <p>*terdapat sensor karena memuat gambar yang tidak pantas.</p>	<p>Durasi: 45.42</p> <p>Terdapat simbol <i>rune Perthro, Raidho, Fehu</i> dan <i>Ansuz</i> pada gambar kanan. <i>Rune Dagaz, Othala</i>, <i>rune</i> yang tidak diketahui namanya dan <i>Kenaz</i> pada gambar yang sama di sebelah kiri. Pada gambar kedua terdapat <i>rune</i> yang tidak diketahui namanya dan <i>rune Othala</i>. Gambar ketiga terdapat <i>rune Othala</i>.</p>
17	 <p>*terdapat sensor karena memuat gambar yang tidak pantas.</p>	<p>Durasi: 45.51</p> <p>Terdapat simbol <i>rune</i> yang tidak diketahui namanya dan <i>rune Dagaz</i>.</p>

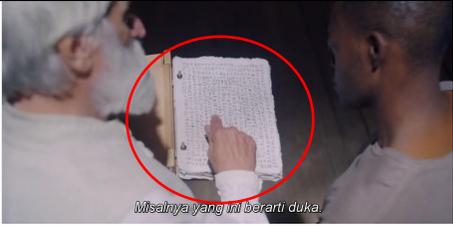
18		<p>Durasi: 46.23</p> <p>Terdapat banyak simbol <i>rune</i> pada dinding rumah yang menjadi tempat tinggal sementara Dani, Christian, Josh, Pelle, Mark, serta warga <i>Harga</i>.</p>
19		<p>Durasi: 46.43 - 47.13</p> <p>Terdapat dialog yang diucapkan Pelle mengenai sebuah siklus kehidupan yang berkaitan dengan musim, yakni; Pelle: “Ya, semua remaja sampai berusia 36 tahun, lalu pindah ke rumah pekerja.” Josh: “Kenapa 36 tahun?” Pelle: “Kami anggap hidup seperti musim. Anak-anak sampai 18 tahun, itu musim semi. Nanti, kami akan Ziarah di antara usia 18-36 tahun, itu musim panas, lalu dari 36-54 tahun kami</p>

		<p>di usia pekerja, itu musim gugur. Usia 54-72 tahun menjadi mentor”</p> <p>Dani: “Setelah 72 tahun?”</p> <p>Pelle menjawab dengan memberi isyarat memotong leher.</p>
20		<p>Durasi: 50.01</p> <p>Terdapat dialog Pelle mengatakan bahwa akan ada ritual <i>Attestupa</i>.</p>
21	 <p>*gambar dimulai dari menit ke 54.05 ke 53.58 untuk mempermudah melihat simbol <i>rune Othala</i></p>	<p>Durasi: 53.58 – 54.05</p> <p>Terdapat simbol <i>rune Othala Reversed</i> yang dibentuk pada meja makan warga <i>Harga</i> dan para pengunjung <i>Harga</i>.</p>

22		<p>Durasi: 59.39</p> <p>Terdapat simbol <i>rune</i> <i>Othala</i>, <i>Laguz</i> normal, <i>Laguz Reversed</i>, simbol <i>rune</i> yang tidak diketahui namanya, <i>Ansuz</i> normal, <i>Tiewaz Reversed</i> dan <i>Tiewaz</i> normal. Simbol-simbol <i>rune</i> tersebut ada pada simbol paganisme <i>The Solar Cross</i>.</p>
23		<p>Durasi: 59.50</p> <p>Terdapat simbol <i>rune</i> <i>Raidho</i> normal, <i>Tiewaz</i> normal, <i>Perthro</i> normal, <i>Gebo</i> normal dan <i>Algiz Reversed</i>. Simbol-simbol <i>rune</i> tersebut ada pada simbol paganisme <i>The Solar Cross</i>.</p>
24		<p>Durasi: 1.04.58 – 1.05.48</p> <p>Terdapat dialog penjelasan Siv mengenai ritual <i>Attestupa</i> pada Simon dan Connie, yakni: Siv: “Yang kau lihat adalah adat kuno.</p>

	<p>Yang melompat itu sudah mencapai akhir dari siklus hidup <i>Harga</i>. Itu adalah sukacita bagi mereka”</p> <p>Simon: “Sukacita?”</p> <p>Siv: “Ya, saat giliranku tiba, itu akan jadi sukacita bagiku”</p> <p>Simon: “Astaga”</p> <p>Siv: “Hidup adalah lingkaran. Daur ulang. Nama wanita yang terjun adalah Ylva. Dan janin di sana, akan mewarisi namanya. Alih-alih menua dan sekarat dengan ketakutan dan rasa malu, kami menyerahkan hidup kami. Sebagai isyarat”</p> <p>Simon: “Isyarat?”</p> <p>Siv: “Sebelum kami rusak. Sekarat itu tak berguna. Jadi kami lawan. Bisa merusak jiwa”.</p>
--	--

25		<p>Durasi: 1.11.13 Terdapat simbol <i>rune Fehu</i> pada baju Pelle.</p>
26		<p>Durasi: 1.14.44 Terdapat simbol <i>rune Othala</i> pada selimut Dani.</p>
27		<p>Durasi: 1.16.42 Terdapat simbol <i>rune Wunjo</i> yang diukir pada sebuah kayu yang ada di tangan Maja.</p>
28		<p>Durasi: 1.20.06 – 1.20.28 Terdapat dialog antara Mark dan salah satu warga <i>Harga</i> karena Mark buang air kecil di pohon tua. Mark: “Apa salahku?” Pria: “Ini leluhur kami!” Mark: “Pelle ada apa ini?” Pria: “Kau mengengingi kaum kami!” Pria: “Teman Amerika keparatmu</p>

		<p>mengencingi Rotvalta-ku!” Pelle: “Kau mengencingi pohon leluhur. Pohon itu terikat pada pendahulu kami”.</p>
29	 <p>Misalnya yang ini berarti duKa.</p>	<p>Durasi: 1.25.01 Terdapat sebuah kitab bernama <i>Rubi Radr</i> yang berisi simbol <i>rune</i>.</p>
30		<p>Durasi: 1.38.09 Terdapat simbol <i>rune Raido Reversed</i> dan <i>Dagaz Reversed</i> pada tunik yang dipakai Dani.</p>
31		<p>Durasi: 1.38.27 Terdapat simbol <i>rune Dagaz</i> pada kedua sepatu Dani.</p>
32		<p>Durasi 1.57.49 Terdapat simbol <i>rune Tiewaz Reversed</i>, <i>Tiewaz normal</i>, <i>Algiz Reversed</i>, dan <i>Algiz normal</i>.</p>

37		Durasi: 2.20.34 Terdapat simbol paganisme <i>Fire</i> pada bentuk bangunan berwarna kuning yang sedang terbakar.
----	---	---

Sumber: Olahan Peneliti

4.2. Analisa Data

Pada film *Midsommar* yang dijadikan objek penelitian berisi sebanyak 88 *scene* berdasarkan amatan peneliti. *Scene* atau adegan yang mengandung unsur paganisme dapat berupa adegan yang berisi simbol, kegiatan yang dilakukan oleh tokoh, maupun ucapan yang diucapkan oleh tokoh yang ada di film tersebut. Keseluruhan pengamatan berupa adanya unsur paganisme tersebut disajikan dalam bentuk lembar *coding*. *Coder* mengamati dan mencatat hasil temuan sesuai dengan kategori yang telah dijelaskan. *Coder* hanya mengisi kolom pada lembar *coding* yang telah disediakan.

Pada bab sebelumnya telah diberikan penjelasan tentang penyajian data fakta ataupun informasi yang didapatkan melalui objek yang diteliti. Penyajian data berupa data temuan yang telah diamati oleh peneliti. Sebelum data yang ditemukan dikaji atau dianalisis, peneliti melakukan pengujian reliabilitas dan uji validitas untuk menguji kategorisasi

paganisme yang telah dibuat oleh peneliti. Data temuan yang telah dijelaskan akan diolah sesuai dengan teknik pengolahan data penelitian kuantitatif. Berikut merupakan uji reliabilitas dan uji validitas berdasarkan kategorisasi paganisme paganisme.

4.2.1. Uji Reliabilitas

Untuk menguji reliabilitas, peneliti menggunakan rumus formula Holsti, yakni:

$$\text{Reliabilitas Antar-Coder} = \frac{2M}{N1 + N2}$$

Keterangan:

M : Jumlah *coding* yang sama

N1 : Jumlah *coding* oleh *coder* 1

N2 : Jumlah *coding* oleh *coder* 2

a. Kategori Adegan

$$\text{Reliabilitas Antar-Coder} = \frac{2.(M)}{N1 + N2}$$

$$\text{Reliabilitas Antar-Coder} = \frac{2.(42)}{50 + 51}$$

$$\text{Reliabilitas Antar-Coder} = \frac{84}{101} = \mathbf{0,83}$$

Pengujian reliabilitas menggunakan rumus Holsti (Eriyanto, 2011: 290) diketahui bahwa angka kesepakatan antara peneliti sebagai *coder* 1 dengan *coder* 1 adalah angka 42. Jumlah *coding* peneliti sebanyak 50 kemunculan paganisme dalam sebuah adegan. *Coder* 2 menemukan sebanyak 51 paganisme dalam sebuah adegan di film *Midsommar*. Berdasarkan perhitungan di atas, dapat diketahui bahwa hasil menunjukkan angka 0,83. Sesuai dengan rumus Holsti, nilai 0,7 menjadi angka toleransi perhitungan reliabilitas. Maka angka yang dihasilkan oleh peneliti berada di atas 0,7 yakni 0,83 sehingga alat ukur yang digunakan oleh peneliti menjadi alat ukur yang reliabel.

b. Kategori Dialog

$$\text{Reliabilitas Antar-Coder} = \frac{2.(M)}{N1 + N2}$$

$$\text{Reliabilitas Antar-Coder} = \frac{2.(8)}{8 + 9}$$

$$\text{Reliabilitas Antar-Coder} = \frac{16}{17} = \mathbf{0,94}$$

Pengujian reliabilitas menggunakan rumus Holsti (Eriyanto, 2011: 290) diketahui bahwa angka kesepakatan antara peneliti

sebagai *coder* 1 dengan *coder* 1 adalah angka 8. Jumlah *coding* peneliti sebanyak 15 kemunculan paganisme dalam sebuah dialog. *Coder* 2 menemukan sebanyak 15 paganisme dalam sebuah dialog di film *Midsommar*. Berdasarkan perhitungan di atas, dapat diketahui bahwa hasil menunjukkan angka 0,94. Sesuai dengan rumus Holsti, nilai 0,7 menjadi angka toleransi perhitungan reliabilitas. Maka angka yang dihasilkan oleh peneliti berada di atas 0,7 yakni 0,94 sehingga alat ukur yang digunakan oleh peneliti menjadi alat ukur yang reliabel.

c. Kategori Simbol

$$\text{Reliabilitas Antar-Coder} = \frac{2.(M)}{N1 + N2}$$

$$\text{Reliabilitas Antar-Coder} = \frac{2.(66)}{75 + 70}$$

$$\text{Reliabilitas Antar-Coder} = \frac{132}{145} = \mathbf{0,91}$$

Pengujian reliabilitas menggunakan rumus Holsti (Eriyanto, 2011: 290) diketahui bahwa angka kesepakatan antara peneliti sebagai *coder* 1 dengan *coder* 1 adalah angka 66. Jumlah *coding* peneliti sebanyak 75 kemunculan simbol paganisme. *Coder* 2 menemukan sebanyak 70

paganisme dalam sebuah simbol di film *Midsommar*. Berdasarkan perhitungan di atas, dapat diketahui bahwa hasil menunjukkan angka 0,91. Sesuai dengan rumus Holsti, nilai 0,7 menjadi angka toleransi perhitungan reliabilitas. Maka angka yang dihasilkan oleh peneliti berada di atas 0,7 yakni 0,91 sehingga alat ukur yang digunakan oleh peneliti menjadi alat ukur yang reliabel.

4.2.2. Uji Validitas

Untuk hasil pengujian dengan menggunakan uji validitas rumus Scott Pi. Rumus ini digunakan untuk mendapat keterandalan antara peneliti dengan *coder 2*, maka digunakan perhitungan sebagai berikut:

$$Pi = \frac{\%persetujuan \text{ yang diteliti} - \%persetujuan \text{ yang diharapkan}}{1 - \%persetujuan \text{ yang diharapkan}}$$

Keterangan:

Pi : nilai yang diandalkan

Persetujuan yang diteliti : persentase persetujuan yang ditemukan dari pernyataan yang telah disetujui diantara *coder*

Persetujuan yang diharapkan :persentase persetujuan yang diharapkan yakni proporsi dari jumlah pesan yang dikuadratkan.

Tabel 4.3. Uji Validitas Rumus Scott P_i

Indikator	Kategorisasi		
	F	X	X ²
Adegan	42	0,362	0,131
Dialog	8	0,069	0,004
Simbol	66	0,569	0,324
Jumlah	116	EA= 0,459	

Sumber: Olahan Peneliti

Nilai F merupakan jumlah indikator yang disepakati oleh peneliti dan *coder 2*. Nilai X didapatkan melalui membagi nilai F dengan jumlah keseluruhan nilai F. Setelah mendapatkan nilai X, maka untuk mencari nilai X² adalah dengan mengkuadratkan nilai X. Jumlah dari nilai X² akan menjadi nilai EA (*Expected Agreement*) atau nilai persetujuan yang diharapkan. Nilai EA yang telah diketahui akan dimasukkan ke dalam rumus Scott sebagai berikut:

a. Adegan

$$Pi = \frac{\%persetujuan \text{ yang diteliti} - \%persetujuan \text{ yang diharapkan}}{1 - \%persetujuan \text{ yang diharapkan}}$$

$$Pi = \frac{0,83 - 0,459}{1 - 0,459}$$

$$Pi = \frac{0,371}{0,541}$$

$$= \mathbf{0,69}$$

b. Dialog

$$Pi = \frac{\%persetujuan \text{ yang diteliti} - \%persetujuan \text{ yang diharapkan}}{1 - \%persetujuan \text{ yang diharapkan}}$$

$$Pi = \frac{0,94 - 0,459}{1 - 0,459}$$

$$Pi = \frac{0,481}{0,541}$$

$$= \mathbf{0,89}$$

c. Simbol

$$\begin{aligned}
 P_i &= \frac{\% \text{persetujuan yang diteliti} - \% \text{persetujuan yang diharapkan}}{1 - \% \text{persetujuan yang diharapkan}} \\
 P_i &= \frac{0,91 - 0,459}{1 - 0,459} \\
 P_i &= \frac{0,451}{0,541} \\
 &= \mathbf{0,83}
 \end{aligned}$$

4.2.3. Hasil Analisis Data

Pada hasil analisis data akan dijelaskan mengenai perincian temuan data berdasarkan uji reliabilitas dan validitas. Rumus yang digunakan sebagai perhitungan pada uji reliabilitas adalah menggunakan rumus Holsti. Pada uji validitas menggunakan rumus Scott *Pi*. Sesuai dengan rumusan masalah yakni mencari bentuk-bentuk adegan paganisme dan jumlah frekuensi kemunculan adegan paganisme dalam film *Midsommar*. Maka akan dijelaskan mengenai bentuk-bentuk paganisme yang ditemukan serta menjawab rumusan masalah mengenai jumlah frekuensi kemunculan paganisme.

Berdasarkan hasil pengamatan oleh *coder* 1 yakni peneliti sendiri diperoleh data mengenai bentuk-bentuk paganisme dalam film *Midsommar* dibagi menjadi tiga yakni adegan, dialog dan simbol. Pengamatan yang dilakukan oleh peneliti berupa mengamati film *Midsommar* dan mencatat temuan adanya bentuk paganisme serta jumlah frekuensi. Pada sebuah adegan memuat ritual, pakaian dan perhiasan oleh kaum Pagan. Sedangkan pada sebuah dialog terdapat doa-doa yang dipanjatkan, serta dialog yang menjelaskan mengenai adanya paganisme. Pada sebuah simbol yang ada pada film *Midsommar* yakni simbol berupa *Norse Runes (Elder Futhark)*, *Norse Runes (Elder Futhark) Reversed*, dan simbol-simbol paganisme.

Rincian bentuk paganisme yang ada dalam film *Midsommar* yakni:

Tabel 4.4. Bentuk Paganisme Dalam Kategori Simbol; *Norse Runes (Elder Futhark)*

Sub Indikator	Sub Sub Indikator	Eksistensi
<i>Norse Runes (Elder Futhark)</i>	<i>Fehu</i>	✓
	<i>Uruz</i>	
	<i>Thurisaz</i>	
	<i>Ansuz</i>	✓
	<i>Raidho</i>	✓
	<i>Kenaz</i>	✓
	<i>Gebo</i>	✓

	<i>Wunjo</i>	✓
	<i>Hagalaz</i>	
	<i>Nauthiz</i>	✓
	<i>Isa</i>	✓
	<i>Jera</i>	
	<i>Eihwaz</i>	
	<i>Perthro</i>	✓
	<i>Algiz</i>	✓
	<i>Sowelo</i>	
	<i>Tiewaz</i>	✓
	<i>Berkana</i>	✓
	<i>Ehwaz</i>	
	<i>Mannaz</i>	
	<i>Laguz</i>	✓
	<i>Inguz</i>	✓
	<i>Dagaz</i>	✓
	<i>Othala</i>	✓

Sumber: Olahan Peneliti

Keterangan: Berdasarkan tabel di atas, maka dapat dilihat bahwa dari keseluruhan bentuk simbol *Norse Runes (Elder Futhark)* sebagai bentuk paganisme yang muncul dalam film *Midsommar* adalah bentuk *runes Fehu, Ansuz, Raidho, Kenaz, Gebo, Wunjo, Nauthiz, Isa, Perthro, Algiz, Tiewaz, Berkana, Laguz, Inguz, Dagaz dan Othala*. Maka keseluruhan jumlah simbol yang muncul dalam film *Midsommar* adalah 16 jenis simbol *Norse Runes (Elder Futhark)*.

Tabel 4.5. Bentuk Paganisme Dalam Kategori Simbol; *Norse Runes (Elder Futhark) Reversed*

Sub Indikator	Sub Sub Indikator	Frekuensi
<i>Norse Runes (Elder Futhark) Reversed</i>	<i>Fehu</i>	
	<i>Uruz</i>	
	<i>Thurisaz</i>	
	<i>Ansuz</i>	✓
	<i>Raidho</i>	✓
	<i>Kenaz</i>	
	<i>Wunjo</i>	
	<i>Perthro</i>	
	<i>Algiz</i>	✓
	<i>Tiewaz</i>	✓
	<i>Berkana</i>	
	<i>Ehwaz</i>	
	<i>Mannaz</i>	
	<i>Laguz</i>	✓
<i>Othala</i>	✓	

Sumber: Olahan Peneliti

Keterangan: Berdasarkan tabel di atas, maka dapat dilihat bahwa dari keseluruhan bentuk simbol *Norse Runes (Elder Futhark) Reversed* sebagai bentuk paganisme yang muncul dalam film *Midsommar* adalah bentuk *Ansuz*, *Raidho*, *Algiz*, *Tiewaz*, *Laguz*, dan *Othala*. Maka keseluruhan jumlah simbol yang muncul dalam film *Midsommar* adalah 6 jenis simbol *Norse Runes (Elder Futhark) Reversed*.

Tabel 4.6. Bentuk Paganisme Dalam Kategori Simbol; Simbol Paganisme

Sub Indikator	Sub Sub Indikator	Frekuensi
---------------	-------------------	-----------

Simbol Paganisne	<i>Air</i>	
	<i>Ankh</i>	
	<i>Celtic Shield Knot</i>	
	<i>Earth</i>	
	<i>Eye of Horus</i>	✓
	<i>Eye of Ra</i>	✓
	<i>Fire</i>	✓
	<i>Hecate's Wheel</i>	
	<i>Horned God</i>	
	<i>Pentacle</i>	
	<i>Seax Wicca</i>	
	<i>Solar Cross</i>	✓
	<i>Sun Wheel</i>	✓
	<i>Thor's Hammer (Mjolnir)</i>	
	<i>Triple Horn of Odin</i>	
	<i>Triple Moon</i>	
	<i>Triple Spiral</i>	
	<i>Triquetra</i>	
	<i>Water</i>	
	<i>Yin Yang</i>	
	<i>Setogram (Faery Star)</i>	
	<i>Spiral Goddess</i>	✓
	<i>Labyrinth</i>	
	<i>Black Sun</i>	
	<i>Helm of Awe</i>	
	<i>Tree of Life</i>	✓
	<i>Mandala</i>	
	<i>Rod of Asclepius</i>	
	<i>Caduceus</i>	
	<i>Ouroboros</i>	
	<i>Flower of Life</i>	
	<i>Valknut</i>	
<i>Unicursal</i>		
<i>Hexagram</i>		
<i>Palmistry</i>	✓	

Sumber: Olahan Peneliti

Keterangan: Berdasarkan tabel di atas, maka dapat dilihat bahwa dari keseluruhan bentuk simbol paganisme yang muncul dalam film *Midsommar* adalah simbol *Eye of Horus*, *Eye of Ra*, *Fire*, *Solar Cross*, *Sun Wheel*, *Spiral Goddess*, *Tree of Life*, dan *Palmistry*. Maka keseluruhan jumlah simbol paganisme yang muncul dalam film *Midsommar* adalah 8 jenis simbol.

Tabel 4.7. Bentuk Paganisme Dalam Kategori Adegan; Ritual

Sub Indikator	Sub Sub Indikator	Frekuensi
Ritual	<i>May Day</i>	
	<i>Attestupa</i>	✓
	<i>Sabbat Ritual</i>	✓
	Ritual Harian	✓

Sumber: Olahan Peneliti

Keterangan: Berdasarkan tabel di atas, maka dapat dilihat bahwa dari keseluruhan bentuk ritual sebagai bentuk paganisme yang muncul dalam film *Midsommar* adalah bentuk *Attestupa*, *Sabbat Ritual*, dan ritual harian. Maka keseluruhan jumlah ritual yang muncul dalam film *Midsommar* adalah 3 jenis ritual.

Tabel 4.8. Bentuk Paganisme Dalam Kategori Adegan; Pakaian

Sub Indikator	Sub Sub Indikator	Frekuensi
Pakaian	<i>Skyclad</i>	✓

	Jubah Ritual	✓
--	--------------	---

Sumber: Olahan Peneliti

Keterangan: Berdasarkan tabel di atas, maka dapat dilihat bahwa dari keseluruhan bentuk ritual sebagai bentuk paganisme yang muncul dalam film *Midsommar* adalah bentuk *Skyclad* dan jubah ritual. Maka keseluruhan jumlah pakaian yang muncul dalam film *Midsommar* adalah 2 jenis pakaian.

Tabel 4.9. Bentuk Paganisme Dalam Kategori Adegan; Perhiasan

Sub Indikator	Sub Sub Indikator	Frekuensi
Perhiasan	Kalung	
	Cincin	
	Gelang	
	Mahkota Bunga	✓

Sumber: Olahan Peneliti

Keterangan: Berdasarkan tabel di atas, maka dapat dilihat bahwa dari keseluruhan bentuk perhiasan sebagai bentuk paganisme yang muncul dalam film *Midsommar* adalah bentuk mahkota bunga. Maka keseluruhan jumlah perhiasan yang muncul dalam film *Midsommar* hanya 1 jenis perhiasan.

Tabel 4.10. Bentuk Paganisme Dalam Kategori Dialog; Doa

Sub Indikator	Sub Sub Indikator	Frekuensi
---------------	-------------------	-----------

Doa	<i>Invocation</i>	✓
	<i>Praise</i>	✓
	<i>Thanksgiving</i>	✓
	<i>Devotion</i>	
	<i>Request</i>	✓
	<i>The Desire of Your Heart</i>	

Sumber: Olahan Peneliti

Keterangan: Berdasarkan tabel di atas, maka dapat dilihat bahwa dari keseluruhan bentuk dialog sebagai bentuk paganisme yang muncul dalam film *Midsommar* adalah bentuk *Invocation*, *Praise*, *Thanksgiving*, *Devotion*, dan *Request*. Maka keseluruhan jumlah doa yang muncul dalam film *Midsommar* adalah 4 jenis doa.

Tabel 4.11. Bentuk Paganisme Dalam Kategori Dialog; Dialog Paganisme

Sub Indikator	Sub Sub Indikator	Frekuensi
Dialog Paganisme	Penjelasan mengenai paganisme	✓

Sumber: Olahan Peneliti

Keterangan: Berdasarkan tabel di atas, maka dapat dilihat bahwa dari keseluruhan bentuk dialog sebagai bentuk paganisme yang muncul dalam film *Midsommar* adalah bentuk berupa penjelasan mengenai paganisme. Maka

keseluruhan jumlah dialog yang muncul dalam film *Midsommar* hanya 1 jenis dialog paganisme.

4.3. Pembahasan

Terkait dengan konsep yang telah dijelaskan oleh peneliti, maka objek penelitian peneliti adalah film. Fokus film yang diteliti oleh peneliti adalah film dengan *genre* horor yakni *Midsommar*. Sebagai media komunikasi massa, film memberikan pesan-pesan yang tersirat maupun tersurat. Pada film *Midsommar*, peneliti ingin mengungkap bentuk pesan apa saja yang disampaikan oleh komunikator kepada komunikan. Bentuk-bentuk pesan tersebut berulang kali muncul pada beberapa *scene* atau adegan dalam film sehingga memunculkan hipotesis bahwa tiap bentuk pesan yang disampaikan memiliki frekuensi tertentu. Pesan atau isi film yang diperlihatkan pada film *Midsommar* adalah pesan melalui bentuk-bentuk paganisme, baik berupa doa yang diucapkan, penjelasan terkait paganisme, pakaian yang digunakan, dan simbol-simbol yang muncul.

Berdasarkan hasil temuan data yang telah dipaparkan di atas, maka jumlah frekuensi dan bentuk paganisme dalam film *Midsommar* dibagi menjadi tiga kategori yakni adegan, dialog dan simbol. Ketiga kategori

tersebut merupakan bentuk-bentuk paganisme yang ada dalam film *Midsommar*. Adanya bentuk-bentuk paganisme dan jumlah frekuensi yang ditemukan merupakan hasil berdasarkan kesepakatan antara *coder* 1 dan *coder* 2. Analisis data yang telah dianalisis dan ditampilkan dalam bentuk data berupa keseluruhan kategori yang diteliti. Adapun data yang dihasilkan mengenai bentuk-bentuk paganisme serta jumlah frekuensi tersebut dapat digambarkan dan dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 4.12. Frekuensi Paganisme Dalam Kategori Simbol

Sub Indikator	Sub Sub Indikator	Frekuensi	Persentase
Norse Runes (Elder Futhark)	<i>Fehu, Uruz, Thurisaz, Ansuz, Raidho, Kenaz, Gebo, Wunjo, Hagalaz, Nauthiz, isa, Jera, Eihwaz, Perthro, Algiz, Sowelo, Tiewaz, Berkana, Ehwaz, Mannaz, Laguz, Inguz, Dagaz, & Othala.</i>	33	44%
Norse Runes (Elder Futhark) Reversed	<i>Fehu, Uruz, Thurisaz, Ansuz, Raidho, Kenaz, Wunjo, Perthro, Algiz, Tiewaz, Berkana, Ehwaz, Mannaz, Laguz, & Othala</i>	16	21,3%
Simbol Paganisme	<i>Air, Ankh, Celtic Shield Knot, Earth, Eye of Horus, Eye of Ra, Fire, Hecate's Wheel, Horned God, Pentacle, Seax Wicca,</i>	26	35%

	<i>Solar Cross, Sun Wheel, Thor's Hammer (Mjolnir), Triple Horn of Odin, Triple Moon, Triple Spiral, Triquetra, Water, Yin Yang, Setogram (Faery Star), Spiral Goddess, Labyrinth, Black Sun, Helm of Awe, Tree of Life, Mandala, Rod of Asclepius, Caduceus, Ouroboros, Flower of Life, Valknut, Unicursal Hexagram, & Palmistry</i>		
	Jumlah	75	

Sumber: Olahan Peneliti

Berdasarkan pengamatan dari peneliti atau *coder* 1, frekuensi kemunculan simbol-simbol adalah sebanyak 75 kali. Indikator simbol dibagi menjadi tiga yakni simbol *Norse Runes (Elder Futhark)*, *Norse Runes (Elder Futhark) Reversed*, dan simbol-simbol paganisme. Seperti yang telah dijelaskan bahwa keseluruhan kategori simbol menjadi bentuk-bentuk paganisme dalam film *Midsommar*. Simbol *Norse Runes (Elder Futhark)* memunculkan 16 jenis simbol. Ke-16 simbol tersebut adalah *Fehu, Ansuz, Raidho, Kenaz, Gebo, Wunjo, Nauthiz, Isa, Perthro, Algiz, Tiewaz, Berkana, Laguz, Inguz, Dagaz*, dan *Othala*. Simbol *Norse Runes (Elder Futhark) Reversed* memunculkan 6 jenis simbol. Keenam

simbol tersebut adalah *Ansuz, Raidho, Algiz, Tiewaz, Laguz, dan Othala* (Erin, 2014: Para. 30).

Sedangkan simbol paganisme memunculkan sebanyak 8 jenis simbol. Ke-8 simbol tersebut adalah:

- *Eye of Horus*, simbol berbentuk satu mata kanan dari Dewa Horus atau dewa dengan kepala elang (Patti Wigington, 2019: para. 20-21).
- *Eye of Ra*, simbol berbentuk satu mata kiri dari Dewa Ra atau Dewa Matahari (Patti Wigington, 2019: para. 24-27).
- *Fire*, lambang api dengan bentuk segitiga, merupakan salah satu simbol dari empat elemen yakni air, bumi, api dan udara (Patti Wigington, 2019: para. 28-32).
- *Solar Cross*, berbentuk variasi salib dengan empat lengan yang mewakili empat elemen (Patti Wigington, 2019: para. 53-56).
- *Sun Wheel*, berbentuk salib matahari yang menandai perayaan titik balik matahari (Patti Wigington, 2019: para. 57-60).
- *Spiral Goddess*, simbol yang memiliki makna kehidupan yang berputar, ada sebuah kehidupan, kematian dan kelahiran (Claire, 2019, para. 20-21).
- *Tree of Life*, pohon besar yang menjadi pusat alam semesta pada mitologi *Norse* (Claire, 2019, para. 37-38).

- *Palmistry*, merupakan simbol yang digunakan sebagai ramalan dengan menggunakan media telapak tangan seseorang (<https://www.wicca-spirituality.com/lines-of-palmistry.html>, n.d.).

Tabel 4.13. Frekuensi Paganisme Dalam Kategori Adegan

Sub Indikator	Sub Sub Indikator	Frekuensi	Persentase
Ritual	<i>May Day</i>	0	0%
	<i>Attestupa</i>	1	2%
	<i>Sabbat Ritual</i>	1	2%
	Ritual Harian	2	4%
Pakaian	<i>Skyclad</i>	3	6%
	Jubah Ritual	28	56%
Perhiasan	Kalung	0	0%
	Cincin	0	0%
	Gelang	0	0%
	Mahkota Bunga	15	30%
Jumlah		50	

Sumber: Olahan Peneliti

Frekuensi kemunculan pada kategori adegan yang terindikasi adanya paganisme muncul sebanyak 50 kali. Indikator adegan dibagi menjadi

tiga yakni ritual, pakaian dan perhiasan. Kategori ritual yang muncul sebanyak 3 jenis ritual. Ritual paganisme seperti yang telah dijelaskan bahwa terdapat jenis ritual *Attestupa* atau ritual yang dilakukan oleh lansia yang terjun bebas dari atas tebing hingga meninggal dunia (Bloomberg, 2019: 12). Kemudian terdapat *sabbat ritual; Litha*, yakni ritual perayaan titik balik matahari ketika musim panas (Obringer, Lee Ann, n.d. para. 3). Ritual harian yang muncul adalah berupa memberkati makanan, menyambut hari pagi dan malam (Selena Fox, n.d. para. 7).

Pada kategori pakaian muncul sebanyak 2 jenis pakaian. Jenis *skyclad* atau tanpa busana ketika perkumpulan para wanita (*Wicca Living*, <https://wiccaliving.com/wiccan-clothing-ritual-attire/>, n.d, para. 1-2) dan jubah ritual yang dikenakan oleh para penduduk *Harga* seperti jubah yang dikenakan ketika ritual berlangsung (*Wicca Living*, <https://wiccaliving.com/wiccan-clothing-ritual-attire/>, n.d, para. 3.6). Sedangkan kategori perhiasan yang muncul hanya satu jenis perhiasan dari 4 sub kategori yakni perhiasan berupa mahkota bunga. Mahkota bunga tersebut dibuat dari beberapa karangan bunga (Selena Fox, n.d. para 3).

Tabel 4.14. Frekuensi Paganisme Dalam Kategori Dialog

Sub Indikator	Sub Sub Indikator	Frekuensi	Persentase
---------------	-------------------	-----------	------------

Doa	<i>Invocation</i>	2	13,3%
	<i>Praise</i>	3	20%
	<i>Thanksgiving</i>	1	7%
	<i>Devotion</i>	0	0%
	<i>Request</i>	3	20%
	<i>The Desire of Your Heart</i>	0	0%
Dialog Paganisme	Penjelasan mengenai paganisme	6	40%
Jumlah		15	

Sumber: Olahan Peneliti

Pada kategori dialog yang terindikasi adanya paganisme muncul sebanyak 15 kali. Indikator dialog dibagi menjadi dua yakni kategori doa dan kategori dialog paganisme. Kategori dialog doa muncul sebanyak 4 jenis dari jumlah keseluruhan ada 6. Jenis doa yang muncul adalah *invocation* (doa pembuka, memanggil Dewa agar mendengar doa para pendoa), *praise* (pujian pada Dewa), *thanksgiving* (ucapan terimakasih pada Dewa), dan *request* (meminta sesuatu pada Dewa dengan cara yang baik) (John Becket, 2017: para. 14-24). Bentuk paganisme lain ada pada dialog yang menjelaskan mengenai paganisme. Penjelasan mengenai

paganisme dapat berupa penyebutan ritual, menjelaskan konsep paganisme maupun ucapan yang berkaitan dengan paganisme.

Tabel 4.15. Frekuensi Paganisme Dalam Keseluruhan Kategori

Indikator	Frekuensi
Adegan	50
Dialog	15
Simbol	75
Jumlah	140

Sumber: Olahan Peneliti

Keterangan:

a. Simbol

Kategori simbol mendapatkan angka sebanyak 75 dengan perincian sub kategori simbol *Norse Runes (Elder Futhark)* memunculkan sebanyak 16 jenis dengan total setiap simbol 33 kali muncul, sub kategori *Norse Runes (Elder Futhark) Reversed* memunculkan sebanyak 6 jenis dengan total setiap simbol 16 kali muncul, dan sub kategori simbol paganisme muncul sebanyak 8 jenis dengan total setiap simbol 26 kali muncul.

b. Adegan

Kategori adegan mendapatkan angka sebanyak 50 dengan perincian sub kategori ritual memunculkan sebanyak 3 jenis dengan total setiap ritual 4 kali muncul, sub kategori pakaian memunculkan sebanyak 2 jenis atau keseluruhan jenis dengan total setiap jenis pakaian 31 kali muncul, dan sub kategori perhiasan muncul hanya 1 jenis dengan total perhiasan 15 kali muncul.

c. Dialog

Kategori dialog mendapatkan angka sebanyak 15 dengan perincian sub kategori doa memunculkan sebanyak 4 jenis dengan total setiap doa 9 kali muncul, sub kategori dialog paganisme memunculkan satu jenis atau keseluruhan sub kategori dengan total jenis dialog paganisme sebanyak 6 kali muncul.

Dari keseluruhan *scene* atau adegan yang berjumlah 88 *scene* terdapat bentuk-bentuk paganisme berupa adegan, dialog, dan simbol. Analisis isi dari penelitian peneliti berdasarkan amatan pada film *Midsommar* dengan durasi 147 menit. Terdapat beberapa kategori yang digunakan untuk melakukan penelitian bentuk-bentuk paganisme beserta jumlah frekuensi kemunculan. Pada masing-masing kategori paganisme terdapat frekuensi kemunculan yaitu pada adegan berjumlah 50 kali kemunculan paganisme, 15 kali kemunculan pada kategori dialog, dan 75

kali muncul simbol paganisme. Berdasarkan data temuan tersebut maka hasil penelitian dari peneliti menunjukkan kesesuaian dengan hipotesis yang dikemukakan. Pada film *Midsommar* terdapat unsur paganisme dan peneliti meneliti terkait bentuk paganisme apa saja yang ada dalam film *Midsommar* dan jumlah frekuensi kemunculan selama durasi film.