

# BENTUK-BENTUK DAN JUMLAH FREKUENSI PAGANISME DALAM FILM MIDSOMMAR

*by* Venanda Fatika Rasti 1151600158

---

FILE	K- BENTUK_DAN_JUMLAH_FREKUENSI_PAGANISME_DALAM_FILM_MIDSO MMAR.PDF (301.54K)	WORD COUNT	3626
TIME SUBMITTED	15-JUL-2020 10:33PM (UTC+0700)	CHARACTER COUNT	22219
SUBMISSION ID	1357850286		

# BENTUK-BENTUK DAN JUMLAH FREKUENSI PAGANISME DALAM FILM *MIDSOMMAR*

Venanda Fatika Rasti<sup>1</sup>

<sup>3</sup> Edy Sudaryanto<sup>2</sup>

Dewi Sri Andika Rusmana<sup>16</sup>

Prodi Ilmu Komunikasi, FISIP, Untag Surabaya

Jl. Semolowaru No. 45, Menur Pumpungan, Kec. Sukolilo, Surabaya, Jawa Timur 60118

<sup>1</sup>[venandaa242@gmail.com](mailto:venandaa242@gmail.com)

## **Abstract**

*Midsommar* is a horror movie that is quite interesting to watch because it gets a rating of 7.1 out of 10 by the IMDb website. In addition, he also obtained 83% of 100% by the Rotten Tomatoes website and received a Fresh certificate. The *Midsommar* film also won 25 awards and entered into 55 nominations. The film tells the story of a summer festival or solstice in Sweden. In general, the *Midsommar* contains pagan content. Paganism is a type of ajran or a sect that has a relationship with nature. This study was conducted to determine the forms of paganism and the number of frequencies of paganism in the *Midsommar* film.

In this study, researchers used the definition of paganism as a category indicator. The categories used for research are the scene category, the dialogue category and the symbol category. This type of research used in this research is descriptive quantitative research using content analysis research methods. The purpose of this study was to determine what forms exist in the *Midsommar* film and the number of frequencies of appearance from each of the existing forms. The results of research conducted by researchers showed that in *Midsommar* film there are three categories of paganism with each sub-category with the number of scene frequencies appearing 50 times, dialogues appear 15 times and symbols appear 75 times.

**Keywords:** film, *midsommar*, content analysis, paganism

## **Abstrak**

Film *Midsommar* merupakan film dengan genre horor yang cukup menarik untuk ditonton karena mendapatkan rating di angka 7,1 dari 10 oleh situs website IMDb. Selain itu juga mendapatkan perolehan angka 83% dari 100% oleh situs *Rotten Tomatoes* dan mendapatkan sertifikat *Fresh*. Film *Midsommar* juga memenangkan 25 penghargaan dan masuk ke dalam 55 nominasi. Film ini menceritakan mengenai upacara perayaan festival musim panas atau titik balik matahari di Swedia. Pada umumnya dalam *Midsommar* berisi muatan paganisme. Paganisme merupakan jenis ajran atau sebuah sekte yang memiliki keterkaitan dengan alam. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bentuk-bentuk paganisme serta jumlah frekuensi paganisme dalam film *Midsommar*.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan definisi paganisme sebagai indikator kategori. Kategori-kategori yang digunakan untuk penelitian yakni kategori adegan, kategori dialog dan kategori simbol. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif deskriptif dengan menggunakan metode penelitian analisis isi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bentuk apa saja yang ada dalam film *Midsommar* dan jumlah frekuensi kemunculan dari setiap bentuk yang ada. Hasil penelitian yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa pada film *Midsommar* terdapat ketiga kategori paganisme dengan sub kategori masing-masing dengan jumlah frekuensi adegan sebanyak 50 kali muncul, dialog 15 kali muncul dan simbol 75 kali muncul.

**Kata Kunci:** film, *midsommar*, analisis isi, paganisme

## PENDAHULUAN

### 1. Latar Belakang Masalah

Film sebagai media komunikasi massa memberikan manfaat sebagai alat untuk menyampaikan sebuah informasi dari komunikator kepada komunikan. Film memiliki genre yang beraneka ragam dan satu film dapat memuat beberapa genre atau *multi-genre*. Genre horor merupakan salah satu genre yang menjadi genre populer di Indonesia karena film dengan genre horor banyak diminati masyarakat Indonesia. Sehingga hal tersebut yang melatar belakangi produksi film horor sebanyak 44 judul film dari keseluruhan produksi sebanyak 129 film di tahun 2019 (“[www.filmindonesia.or.id](http://www.filmindonesia.or.id)”, n.d.). Tetapi tidak hanya minat film horor lokal namun juga film horor luar negeri. Salah satu film horor yang tayang pada tahun 2019 adalah *Midsommar* karya Ari Aster.

*Midsommar* merupakan film kedua yang dibuat oleh Ari Aster dan menjadi penanda debut Ari Aster sebagai produser film baru. Film *Midsommar* mengalami permasalahan terkait penyensoran saat peluncuran penayangan di Indonesia. Film dengan durasi awal 147 menit dipotong menjadi 138 menit agar dapat tayang di Indonesia. Film dengan genre horor, misteri, drama, dan *thriller* ini mendapatkan rating baik dari situs resmi *Rotten Tomatoes* atau situs penilaian yang dilakukan oleh kritikus film dan penonton. Film *Midsommar* mendapatkan skor 83% dan bersertifikat *Fresh* yang berarti bersertifikat sebagai film yang bagus. Selain itu juga mendapat rating di angka 7,1 dari 10 oleh situs IMDb atau *Internet Movie Database*. Angka 7,1 tersebut berarti film *Midsommar* menjadi film yang menarik untuk ditonton (IMDb, *Midsommar Rewards*).

Film *Midsommar* merupakan film dari Amerika yang berisi adaptasi ajaran Pagan. Film ini menceritakan mengenai sebuah perayaan musim panas yang ada di Swedia, pada desa Harga (Matt Miller, 2019, para. 3). Terdapat lima tokoh utama yakni Dani, Christian, Josh, Mark, dan Pelle yang datang ke desa Pelle yakni Harga untuk melakukan sebuah penelitian untuk tesis kuliah Josh. Tetapi tidak hanya sambutan hangat yang mereka dapat namun juga kejadian mengerikan dari warga Harga. Christian, Josh, dan Mark beserta dua warga London yakni Connie dan Simon menjadi korban ritual mengerikan yang dilakukan oleh warga Harga, sedangkan Dani menjadi *May Queen* untuk desa Harga.

Pada film *Midsommar* secara umum telah diketahui bahwa ada unsur paganisme di dalamnya. Penelitian ini memberikan fokus penelitian terhadap bentuk-bentuk paganisme yang ada dalam film *Midsommar* dan jumlah keseluruhan kemunculan bentuk-bentuk tersebut selama film tayang. Alasan dipilihnya film ini adalah karena *Midsommar* menjadi film horor yang membawa perbedaan yakni unsur horor di siang hari. Penelitian ini menggunakan metode analisis isi untuk menghasilkan data secara kuantitatif. Sehingga hasil data berupa fakta yang ditemukan dapat secara obyektif dihitung, terstruktur serta menjadi data yang valid terkait paganisme dalam film *Midsommar*.

### 2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan bahwa rumusan masalah adalah “bentuk-bentuk apa saja dan jumlah frekuensi kemunculan paganisme dalam film *Midsommar*?”.

### 3. Hipotesis

Terdapat bentuk-bentuk paganisme dan bentuk-bentuk paganisme tersebut muncul dalam jumlah frekuensi tertentu dalam film *Midsommar*.

### 4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bentuk-bentuk paganisme serta memberikan data jumlah frekuensi kemunculan paganisme dalam film *Midsommar*.

## 9 5. Kajian Pustaka

### a. Film sebagai Media Komunikasi Massa

Media massa dibagi menjadi tiga yakni media cetak, media elektronik, dan media internet. Film termasuk pada jenis media elektronik. Saat ini semakin berkembang zaman dan teknologi, kemampuan pembuat film menjadi lebih kreatif. Film dapat diatur sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah film yang layak ditonton. Kelayakan tersebut telah melalui proses yakni dapat melalui proses kimiawi, elektronik maupun proses lainnya. Film dapat menjadi audio visual maupun hanya visual saja seperti film bisu oleh Charlie Chaplin (UU No. 8 Tahun 1992, Perfilman, BAB 1 Ketentuan Umum, Pasal 1, No. 1).

Film sebagai media komunikasi massa berarti film sebagai alat penyampai informasi kepada khalayak luas. Peran film sebagai media komunikasi massa sebagai media perantara diantara komunikator kepada komunikan. Satu film dapat berisi pesan yang beraneka ragam seperti umur, etnis, status, agama, dan tempat tinggal (Sri Wahyuningsih, 2019: 6). Pada sebuah film tidak hanya berisi pesan menghibur, melainkan juga dapat sebagai penyampaian pesan dakwah, pesan moral, maupun pesan lain sesuai yang ingin disampaikan oleh komunikator. Selain itu manfaat dari film dapat sebagai media hiburan, edukasi, dan lain sebagainya.

Sebagai media komunikasi massa, film dapat dinikmati semua kalangan. Tetapi pada setiap film memiliki *rating* usia yang telah ditentukan. Penentuan *rating* tersebut berguna agar tidak terjadi penyalahgunaan menonton tayangan yang tidak sesuai dengan usia. Film yang di *rating* untuk ditonton kalangan berusia 21 tahun ke atas tidak diperbolehkan untuk dikonsumsi oleh anak yang berusia di bawah 21 tahun. Hal tersebut menjadi tanggung jawab pendamping maupun orang tua dalam memilihkan tayangan yang sesuai untuk anak-anak. Menonton tayangan sesuai dengan usia akan menghasilkan pesan yang ingin disampaikan komunikator kepada komunikan dapat tersampaikan dengan baik.

### b. Paganisme

Pagan atau dalam bahasa Latin yaitu *Paganus* memiliki arti 'penghuni dari suatu negara'. Pagan merupakan sebuah kelompok yang mempercayai dan menyembah lebih dari satu Dewa atau *politeisme*. Sebelum berganti menjadi nama Pagan, sekte tersebut bernama Hellene. Hellene merupakan adaptasi dari nama Dewi dari Yunani Kuno, Hellas. Sebelumnya, Hellas menjadi pembeda untuk yang beragama selain Kristen (Brown Peter, 1999 dalam Ryan Stone, 2014).

Para penganut selain agama Pagan disebut sebagai kaum Abrahamik. Penganut agama Islam, Kristen, Buddha, Hindu dan lain sebagainya di luar agama Pagan disebut Abrahamik. Ajaran yang diajarkan kaum paganisme berupa ajaran untuk menghargai segala yang ada di lingkungan. Segala hal di alam semesta memiliki tugas dan perannya masing-masing. Paganisme merupakan ajaran yang berlandaskan logika dan menjadi ajaran yang paripurna. Dasar pemikiran dari ajaran Pagan adalah pada alam.

Setiap Dewa yang diyakini keberadaannya, memiliki tugas masing-masing. Dewa Matahari mengatur dan mengurus segala yang memiliki hubungan dengan matahari. Kaum Pagan mengetahui bahwa setiap elemen alam memiliki Dewa, maka penganut Pagan sangat menghormati alam sekitar dan lingkungannya. Tetapi sekte Pagan tersebut sering disebut sebagai kaum yang tidak memiliki agama. Paganisme menjadi perwakilan terhadap tradisi menghormati alam dan kemunculan kembali ritual keagamaan politeistis serta animistis kuno.

Variabel paganisme yang digunakan dalam penelitian ini adalah kegiatan, percakapan, serta simbol-simbol yang memiliki keterkaitan dengan paganisme. Kegiatan atau adegan yang berisi paganisme dikategorikan menjadi ritual, pakaian, dan perhiasan.

Pada kategori dialog adalah doa dan penjelasan terkait paganisme. Sedangkan untuk kategori simbol terdapat *Norse Rune (Elder Futhark)*, *Norse Rune (Elder Futhark) Reversed*, dan simbol-simbol paganisme. Penelitian mengenai paganisme ini dilakukan oleh peneliti dengan cara mengamati dan mencatat segala hal terkait paganisme dalam film *Midsommar*.

### c. Analisis Isi

Harold D. Lasswell, pelopor analisis ini memberikan sistem teknik *coding* atau kegiatan mencatat segala simbol yang muncul. Simbol-simbol yang muncul tersebut kemudian diinterpretasi (Dea Aldita, 2014: 79). Analisis isi juga dapat digunakan sebagai metode mempelajari sebuah pesan dari suatu media. Menjadi alat penentu untuk memberi penekanan terhadap fenomena komunikasi. Meneliti isi media seperti media cetak, elektronik dan internet dapat menggunakan metode analisis isi.

Ciri penting dari sebuah analisis isi adalah obyektif, sistematis, replikabel dan *manifest*. Penggunaan analisis isi untuk menganalisis isi pesan yang tampak. Keseluruhan ciri tersebut haruslah ada pada objek penelitian yang berkarakteristik isi yang nampak (Eriyanto, 2013: 15). Perbagian analisis isi menjadi tiga yakni analisis prediktif, eksplanatif, dan deskriptif. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif dimana pada penelitian deskriptif meneliti dan memberi gambaran secara rinci terhadap suatu isi. Analisis isi deskriptif untuk memberi gambaran karakteristik pada sebuah pesan (Eriyanto, 2011: 47). Maka penelitian kuantitatif dengan menggunakan analisis isi deskriptif berarti peneliti meneliti secara sistematis terhadap isi yang ada dalam film *Midsommar* yang tampak (*manifest*) dengan menggunakan cara yang objektif, valid, reliabel serta dapat direplikasi.

4

## METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian kuantitatif berarti fokus penelitian terhadap ketepatan mengidentifikasi isi berupa perhitungan maupun hal yang disebut secara terus-menerus (Eriyanto, 2011: 1). Metode penelitian yang digunakan adalah metode analisis isi yang digunakan untuk mendapatkan hasil perhitungan yang teruji, objektif serta terstruktur sesuai isi pesan yang diteliti. Populasi pada penelitian ini adalah film *Midsommar*, sedangkan untuk sampel penelitian adalah adegan yang terindikasi paganisme. Teknik pengumpulan data yang dilakukan ada dua yakni teknik observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan cara melakukan riset, peninjauan, penyelidikan dan pengawasan terhadap objek yang diteliti (Sugiyono, 2011: 102-103), sedangkan teknik dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan data film *Midsommar* yang terindikasi adanya paganisme.

28

Penelitian ini dibantu oleh satu *coder* yakni mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Maulintang Larassati. Peneliti selaku *coder* 1 dan Maulintang sebagai *coder* 2 melakukan observasi dan dokumentasi adegan dalam film *Midsommar* yang terindikasi adanya paganisme. Menghitung frekuensi paganisme dalam film *Midsommar* sesuai kategori. Kemudian *coder* 1 dan 2 mengisi lembar *coding* berdasarkan kategori yang telah ditentukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Hasil data yang didapatkan kemudian diolah dan dihubungkan dengan studi literatur.

Tabel 1.1. Unit Analisis Paganisme Dalam Film *Midsommar*

Kategori	Unit Analisis
Adegan	Ritual
	Pakaian
	Perhiasan
Dialog	Doa

	Dialog paganisme
	<i>Norse Runes (Elder Futhark)</i>
Simbol	<i>Norse Runes (Elder Futhark) Reversed</i>
	Simbol paganisme

Analisis data yang telah diperoleh menggunakan rumus uji reliabilitas dari Holsti dan uji validitas menggunakan rumus Scott Pi. Rumus-rumus tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

- Rumus uji reliabilitas Holsti

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

Keterangan:

M : Jumlah *coding* yang sama

N1 : Jumlah *coding* oleh *coder* 1

N2 : Jumlah *coding* oleh *coder* 2

Pada pengujian reliabilitas, apabila mendapat angka 0 berarti pengujian tersebut tidak mendapatkan persetujuan oleh antar *coder*. Tetapi apabila angka mendapat angka 1 maka berarti mendapat persetujuan yang sempurna dari setiap *coder*. Tingginya angka yang didapatkan maka reliabilitas akan semakin tinggi. Pada formula rumus Holsti memberikan batas angka minim yaitu 70% atau 0,7. Apabila hasil perhitungan di atas angka 0,7 maka alat ukur tersebut dapat dikatakan sebagai alat ukur reliabel. Apabila angka yang didapatkan kurang dari 0,7 maka alat ukur tersebut tidak reliabel.

- Rumus uji validitas Scott Pi

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

Keterangan:

Pi : Nilai yang dianalisis

Persetujuan yang diteliti : Persentase nilai persetujuan yang ditemukan melalui pernyataan yang disetujui an *coder*

Persetujuan yang diharapkan: Persentase nilai persetujuan yang diharapkan yaitu proporsi jumlah pesan yang dikuadratkan

Pengujian validitas digunakan untuk mengukur kevalidan dari sebuah alat ukur. Pada uji validitas penelitian analisis isi menjadi hal penting karena data yang ditemukan merupakan hal dasar daripada alat ukur yang digunakan (Yanto, 2013: 259). Menyertakan keseluruhan kategori atau indikator pada alat ukur agar alat ukur tersebut dapat dikatakan sebagai alat ukur yang validitas. Validitas pada penelitian ini berupa menghitung keseluruhan adegan yang terindikasi adanya paganisme. Penghitungan tersebut menggunakan rumus formula dari Scott Pi.

### 33 HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian yang membahas mengenai bentuk paganisme serta jumlah frekuensinya di film *Midsommar*. Bagaimana bentuk paganisme tersebut ditampilkan

pada beberapa adegan dalam film, baik berbentuk tampilan visual, dialog yang diucapkan oleh tokoh film, maupun simbol-simbol yang tercetak pada sesuatu yang tampak dalam film. Data yang telah terkumpul melalui pengisian lembar *coding* oleh *coder 1* dan *coder 2* kemudian diuji keabsahannya dengan uji reliabilitas dan uji validitas. Uji reliabilitas yang digunakan adalah rumus dari Holsti, sedangkan uji validitas menggunakan rumus dari Scott Pi. Data yang telah teruji keabsahannya kemudian disajikan dalam bentuk tabel pembahasan, kemudian diberikan deskripsi karena penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif. Maka dari itu penelitian ini bertujuan mendeskripsikan serta memberi penjelasan terkait hasil dari penelitian yang telah dilakukan (Eriyanto, 2013).

Jenis *sampling* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Sehingga muncul sampel yakni adegan-adegan yang terindikasi adanya paganisme. Berdasarkan hasil amatan yang dilakukan oleh *coder 1* dan *coder 2* terhadap film *Midsommar* adalah sebagai berikut:

**Tabel 1.2. Hasil Coding**

Kategori	Unit Analisis	Sub Unit Analisis	Coder 1	Coder 2
Adegan	Ritual	<i>May Day</i>	0	2
		<i>Attestupa</i>	1	1
		<i>Sabbat Ritual</i>	1	2
		Ritual Harian	2	2
	Pakaian	<i>Skyclad</i>	3	3
		Jubah ritual	28	26
	Perhiasan	Kalung	0	0
		Cincin	0	0
		Gelang	0	0
		Mahkota bunga	15	15
Dialog	Doa	<i>Invocation</i>	2	0
		<i>Praise</i>	3	3
		<i>Thanksgiving</i>	1	1
		<i>Devotion</i>	0	0
		<i>Request</i>	3	5
		<i>The desire of your heart</i>	0	0
	Dialog paganisme	Penjelasan terkait paganisme	6	6
Simbol	<i>Norse Runes (Elder Futhark)</i>	<i>Fehu, Uruz, Thurisaz, Ansuz, Raidho, Kenaz, Gebo, Wunjo, Hagalaz, Nauthiz, isa, Jera, Eihwaz, Perthro, Algiz, Sowelo, Tiewaz, Berkana, Ehwaz, Mannaz, Laguz, Inguz, Dagaz, &amp; Othala.</i>	33	33
	<i>Norse Runes (Elder Futhark) Reversed</i>	<i>Fehu, Uruz, Thurisaz, Ansuz, Raidho, Kenaz, Wunjo, Perthro, Algiz, Tiewaz, Berkana, Ehwaz, Mannaz, Laguz, &amp; Othala</i>	16	17
	Simbol paganisme	<i>Air, Ankh, Celtic Shield Knot, Earth, Eye of Horus, Eye of Ra, Fire, Hecate's Wheel, Horned, God, Pentacle, Seax Wicca, Solar Cross, Sun Wheel, Thor's Hammer (Mjornir), Triple Horn of Odin, Triple Moon, Triple Spiral, Triquetra, Water, Yin Yang, Setogram (Faery Star), Spiral Goddess, Labyrinth,</i>	26	20

		<i>Black Sun, Helm of Awe, Tree of Life, Mandala, Rod of Asclepius, Caduceus, Ouroboros, Flower of Life, Valknut, Unicursal Hexagram, &amp; Palmistry</i>		
--	--	---	--	--

3  
Tabel 1.3. Uji Reliabilitas

Kategori	Unit Analisis	Uji Reliabilitas $CR = \frac{2M}{N1+N2}$	Persentase Persetujuan (%)
Adegan	Ritual	$\frac{2.(42)}{50 + 51}$	83%
	Pakaian	$= \frac{84}{101}$	
	Perhiasan	$= 0,83$	
Dialog	Doa	$\frac{2.(8)}{8 + 9}$	94%
	Dialog paganisme	$= \frac{16}{17}$ $= 0,94$	
Simbol	<i>Norse Runes (Elder Futhark)</i>	$\frac{2.(66)}{75 + 70}$	91%
	<i>Norse Runes (Elder Futhark) Reversed</i>	$= \frac{132}{145}$	
	Simbol paganisme	$= 0,91$	

31  
Berdasarkan hasil temuan data di atas, maka kategori yang digunakan dalam penelitian ini 30 a tiga yakni adegan, dialog, dan simbol. Pada masing-masing kategori terdapat jumlah frekuensi seperti yang telah dijelaskan pada tabel 2. Pada hasil uji reliabilitas di atas angka persentase untuk kategori adegan adalah 83%. Kategori dialog sebanyak 94%. Sedangkan kategori simbol sebanyak 91%. Angka yang didapatkan dari perhitungan rumus Holsti terhadap film *Midsommar* mencapai angka di atas 7, maka hal tersebut berarti rumus yang digunakan sebagai alat uji analisis data menjadi alat yang kredibel.

Dari keseluruhan sub analisis dari kategori yang diteliti, ada beberapa bentuk paganisme yang muncul dalam film *Midsommar* dan ada yang tidak muncul, data tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:



**Tabel 1.4.** Sub Unit Analisis Paganisme Dalam Film *Midsommar*

Adegan		Dialog		Simbol	
Sub Kategori	Sub Analisis	Sub Kategori	Sub Analisis	Sub Kategori	Sub Analisis
Ritual	<i>Attestupa, Sabbat Ritual, dan ritual harian</i>	Doa	<i>Invocation, praise, thanksgiving, dan request</i>	<i>Norse Runes (Elder Futhark)</i>	<sup>1</sup> <i>Fehu, Ansuz, Raidho, Kenaz, Gebo, Wunjo, Nauthiz, Isa, Algiz, Tiewaz, Berkana, Laguz, Inguz, Dagaz, dan Othala</i>
Pakaian	<i>Skyclad dan jubah ritual</i>			<i>Norse Runes (Elder Futhark) Reversed</i>	<i>Ansuz, Raidho, Algiz, Tiewaz, Laguz, dan Othala</i>
Perhiasan	Mahkota bunga	Dialog paganisme	Penjelasan terkait paganisme	Simbol paganisme	<i>Eye of Horus, Eye of Ra, Solar Cross, Sun Wheel, Spiral Goddess, Tree of Life, dan Palmistry</i>

Pada film *Midsommar*, kategori adegan yang berisi paganisme muncul sebanyak 50 kali. Sub kategori adegan yang muncul yakni ritual sebanyak 4 kali muncul, sub kategori pakaian sebanyak 31 kali muncul, dan perhiasan muncul sebanyak 15 kali. Pada sub kategori dialog terkait doa muncul 9 kali dan dialog tentang paganisme muncul sebanyak 6 kali. Pada sub kategori simbol mengenai simbol *Norse Runes (Elder Futhark)* muncul sebanyak 33 kali, sub kategori simbol *Norse Runes (Elder Futhark) Reversed* muncul 16 kali dan sub kategori simbol paganisme muncul sebanyak 26 kali. Apabila angka keseluruhan dijumlah maka akan mendapat sebanyak 140 kemunculan paganisme dalam film *Midsommar* dengan durasi 147 menit.

Persentase dari frekuensi kategori adegan sub kategori ritual yakni 8%, sub kategori pakaian sebanyak 62%, dan sub kategori perhiasan sebanyak 30%. Pada kategori dialog sub kategori doa sebanyak 60,3% dan pada sub kategori dialog paganisme sebanyak 40%. Sedangkan pada kategori simbol sub kategori *Norse Runes (Elder Futhark)* sebanyak 44%, sub kategori *Norse Runes (Elder Futhark) Reversed* sebanyak 21,3%, dan sub kategori simbol paganisme sebanyak 35%. Pada masing-masing kategori terdapat sub sub kategori, sub kategori simbol *Norse Runes (Elder Futhark)* memunculkan 16 jenis simbol, sub kategori *Norse Runes (Elder Futhark) Reversed* memunculkan sebanyak 6 jenis simbol dan sub kategori simbol paganisme sebanyak 8 jenis simbol. Sub kategori adegan ritual muncul 3 jenis ritual, sub kategori pakaian muncul 2 jenis pakaian dan sub kategori perhiasan muncul hanya satu jenis. Pada sub kategori dialog doa muncul 4 jenis doa dan dialog paganisme muncul dalam bentuk penjelasan terkait paganisme, baik penjelasan mengenai ritual, konsep, dan lain sebagainya.<sup>22</sup>

Dari hasil pengolahan data yang telah dilakukan oleh peneliti maka dalam film *Midsommar* terdapat bentuk-bentuk paganisme. Pada masing-masing bentuk paganisme terdapat frekuensi tertentu yakni frekuensi kemunculan paganisme pada *scene* atau adegan dalam film. Film *Midsommar* memang terdapat indikasi paganisme, namun dengan adanya penelitian ini dapat memperkuat argumen bahwa memang ada bentuk-bentuk paganisme dalam

film *Midsommar*. Film ini tidak untuk ditonton oleh yang berusia di bawah 21 tahun karena berisi adegan dewasa dan adegan yang mengganggu. Selain itu untuk menyaksikan tayangan tersebut karena terdapat adegan mengganggu yang tidak semua dapat menerima, maka tidak hanya untuk yang berusia 21 tahun ke atas namun juga untuk yang dapat tahan terhadap adegan-adegan mengerikan yang ada di film tersebut.

## KESIMPULAN

Penelitian ini merupakan jenis kuantitatif dan menggunakan metode analisis isi. Melalui metode dan teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti mendapatkan hasil temuan bahwa pada film *Midsommar* terdapat berbagai bentuk paganisme yang muncul. Kemunculan paganisme dalam film tersebut memiliki jumlah frekuensi masing-masing. Diantaranya adalah ada bentuk paganisme pada sebuah adegan (*scene*), dialog yang diucapkan tokoh dalam film, serta simbol-simbol yang muncul selama film berlangsung. Penelitian ini tidak untuk mencari dominasi frekuensi paganisme, melainkan memecahkan dan mengerucutkan bahwa dalam film tersebut terdapat bentuk-bentuk paganisme yang beragam serta jumlah frekuensi kemunculannya.

Dari pembahasan di atas maka film *Midsommar* memuat unsur paganisme, yakni:

### a. Simbol

Pada kategori simbol terdapat 75 kemunculan simbol paganisme. Perincian simbol tersebut yakni simbol *Norse Runes (Elder Futhark)* muncul sebanyak 16 jenis dengan total kemunculan 33 kali muncul, *Norse Runes (Elder Futhark) Reversed* muncul sebanyak 6 jenis dengan total kemunculan 16 kali muncul, dan simbol paganisme muncul sebanyak 8 jenis dengan total kemunculan 26 kali muncul.

### b. Adegan

Pada kategori adegan terdapat 50 kemunculan adegan paganisme. Perincian simbol tersebut yakni adegan ritual muncul sebanyak 3 jenis dengan total kemunculan 4 kali muncul, pakaian muncul sebanyak 2 jenis dengan total kemunculan 31 kali muncul, dan perhiasan muncul sebanyak 1 jenis dengan total kemunculan 15 kali muncul

### c. Dialog

Pada kategori dialog terdapat 15 kemunculan dialog paganisme. Perincian dialog tersebut yakni doa muncul sebanyak 4 jenis dengan total kemunculan sebanyak 9 kali muncul dan pada dialog yang menjelaskan terkait paganisme muncul sebanyak 6 kali.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

Eriyanto. (2011). Analisis Isi: Pengantar Metodologi Untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya. Jakarta: Prenadamedia Group.

Eriyanto. (2013). *Analisis Naratif: Dasar-Dasar dan Penerapannya Dalam Analisis. Teks Berita Media*. Jakarta: Kencana

Sri Wahyuningsih. (2019). *Memahami Representasi Pesan-Pesan Dakwah Dalam Film Melalui Analisis Semiotik*. Surabaya: Media Sahabat Cendekia.

Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

### Jurnal

Dea Aldita. (2014). Analisis Isi Film *Wag The Dog* Tentang Pelanggaran-Pelanggaran Kode Etik *Humas*. eJournal Ilmu Komunika (4) : 75-87. ISSN 0000-0000. [https://ejournal.ilkom.fisipunmul.ac.id/site/wpcontent/uploads/2014/11/Jurnal%20Dea%20Aldita%20-%201102055049%20\(1\)%20\(11-08-14-01-54-24\).pdf](https://ejournal.ilkom.fisipunmul.ac.id/site/wpcontent/uploads/2014/11/Jurnal%20Dea%20Aldita%20-%201102055049%20(1)%20(11-08-14-01-54-24).pdf)

### Undang-Undang

Pemerintah Indonesia. (1992). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 1992 Tentang Perfilman. Lembaran RI Tahun 1992, No. 8. Jakarta: Sekretariat Negara.

### Internet

Film Indonesia. [www.filmindonesia.or.id](http://www.filmindonesia.or.id)

Matt, Miller. (2019). Is 'Midsommar' Movie Based On Real Tradition? - History Behind Swedish Midsommer Festival. <https://www.esquire.com/entertainment/movies/a28259552/midsommer-movie-fact-check-real-swedish-midsummer-traditions/>

Stone, Ryan. (2014). The True Meaning of Paganism. <https://www.ancientorigins.net/myths-legends/the-true-meaning-of-paganism-002306>

Midsommar yards. <https://www.imdb.com/title/tt8772262/>.

Midsommar. <https://www.rottentomatoes.com/m/midsommar>

# BENTUK-BENTUK DAN JUMLAH FREKUENSI PAGANISME DALAM FILM MIDSOMMAR

## ORIGINALITY REPORT

% **18**  
SIMILARITY INDEX

% **13**  
INTERNET SOURCES

% **5**  
PUBLICATIONS

% **14**  
STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

**1** [www.oroscopodioggiedomani.it](http://www.oroscopodioggiedomani.it) % **1**  
Internet Source

**2** Submitted to Grand Canyon University % **1**  
Student Paper

**3** Submitted to Universitas 17 Agustus 1945 % **1**  
Surabaya  
Student Paper

**4** [es.scribd.com](http://es.scribd.com) % **1**  
Internet Source

**5** [digilib.uinsby.ac.id](http://digilib.uinsby.ac.id) % **1**  
Internet Source

**6** [digilib.uns.ac.id](http://digilib.uns.ac.id) % **1**  
Internet Source

**7** Submitted to Lambung Mangkurat University % **1**  
Student Paper

**8** Submitted to Fakultas Ekonomi Universitas % **1**  
Indonesia  
Student Paper

9	<a href="http://eprints.umm.ac.id">eprints.umm.ac.id</a> Internet Source	% 1
10	Submitted to The University of Manchester Student Paper	% 1
11	<a href="http://eprints.ums.ac.id">eprints.ums.ac.id</a> Internet Source	% 1
12	<a href="http://id.scribd.com">id.scribd.com</a> Internet Source	<% 1
13	Submitted to UIN Syarif Hidayatullah Jakarta Student Paper	<% 1
14	Submitted to iGroup Student Paper	<% 1
15	<a href="http://digilib.unila.ac.id">digilib.unila.ac.id</a> Internet Source	<% 1
16	<a href="http://jurnal.untag-sby.ac.id">jurnal.untag-sby.ac.id</a> Internet Source	<% 1
17	<a href="http://docobook.com">docobook.com</a> Internet Source	<% 1
18	Submitted to The Robert Gordon University Student Paper	<% 1
19	<a href="http://repository.unhas.ac.id">repository.unhas.ac.id</a> Internet Source	<% 1
20	<a href="http://repositori.uin-alauddin.ac.id">repositori.uin-alauddin.ac.id</a> Internet Source	<% 1

---

21 Submitted to Cardiff University <% 1  
Student Paper

---

22 repository.ar-raniry.ac.id <% 1  
Internet Source

---

23 www.maginrose.com <% 1  
Internet Source

---

24 Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia <% 1  
Student Paper

---

25 studentjournal.petra.ac.id <% 1  
Internet Source

---

26 mafiadoc.com <% 1  
Internet Source

---

27 conference.binadarma.ac.id <% 1  
Internet Source

---

28 repository.untag-sby.ac.id <% 1  
Internet Source

---

29 www.mandjur.co.id <% 1  
Internet Source

---

30 repository.upi.edu <% 1  
Internet Source

---

31 jurnalskripsitesis.wordpress.com <% 1  
Internet Source

---

vdocuments.site

32

Internet Source

<% 1

33

[journal.lppmunindra.ac.id](http://journal.lppmunindra.ac.id)

Internet Source

<% 1

34

[id.123dok.com](http://id.123dok.com)

Internet Source

<% 1

35

[docplayer.info](http://docplayer.info)

Internet Source

<% 1

36

Submitted to Universitas Muhammadiyah  
Surakarta

Student Paper

<% 1

37

Submitted to Universitas Sebelas Maret

Student Paper

<% 1

38

"Association Des Physiologistes", Archives  
Internationales de Physiologie, de Biochimie et  
de Biophysique, 2008

Publication

<% 1

39

Submitted to Universitas Terbuka

Student Paper

<% 1

40

Submitted to Universitas Negeri Surabaya The  
State University of Surabaya

Student Paper

<% 1

41

Submitted to Sriwijaya University

Student Paper

<% 1

---

EXCLUDE QUOTES OFF

EXCLUDE MATCHES OFF

EXCLUDE  
BIBLIOGRAPHY OFF