

**MITOS KEPERCAYAN DALAM FILM BERJUDUL SANDEKALA
(Analisis Semiotika Roland Barthes)**

Dwi Arie Anggara 1) Judhi Hari Wibowo 2) Dewi Sri Andika Rusmana
Ilmu Komunikasi, FISIP, Universitas 17 Agustus 1945 (UNTAG) Surabaya
Jl. Semolowaru 45 Surabaya 60118

Diterima 22 Januari 2021 / Disetujui 5 Februari 2021

ABSTRACT

Not only does the film stop at long-form movies but there are also short films that are commonly called short films. One of the short films that elevates the uniqueness of traditional culture to the beliefs of Indonesian people is Sandekala short film. It is a horror short film directed by Amriy Ramadhan and starring Rizka Dwi Septiana and Kesya Safalina. Sandekala's film was made by Snap Films, adapted from Indonesian people's belief in the mystery of twilight or known as Sandakela. Sandekala is one of Sundanese mythology that can be associated in pamali for the people of West Java, for example the following expression "Ulah kaluar pas magrib, pamali bisi kidnapped sandekala". Through the element of mythical meaning in Sandekala based on the storyline, visualization, images and scenes of the film, researchers are interested in dismantling the meaning of myths in the film using Roland Barthes semiotics theory. The type of research used is a descriptive qualitative approach with the Roland Barthes semiotics method. The result of this research is the myth of Sandekala raised in the film Sandekala aims to convey a message related to the prohibition not to go out and do activities in the afternoon during the adhan maghrib.

Keywords : *Myths, Sandekala, Twilight, Creature*

ABSTRAK

Film tidak hanya berhenti pada film berdurasi panjang namun juga ada film yang berdurasi singkat yang biasa disebut film pendek atau *short movie*. Salah satu film pendek yang mengangkat keunikan budaya tradisi atas kepercayaan masyarakat Indonesia adalah Film pendek Sandekala. Film tersebut merupakan salah satu film pendek bergenre horor yang disutradarai oleh Amriy Ramadhan dan dibintangi oleh Rizka Dwi Septiana dan Kesya Safalina. Film Sandekala dibuat oleh Snap Films yang diadaptasi dari keyakinan masyarakat Indonesia tentang misteri senja atau dikenal sebagai Sandakela. Sandekala adalah salah satu mitologi Sunda yang bisa diasosiasikan dalam pamali bagi masyarakat Jawa Barat, misalnya ungkapan berikut "Ulah kaluar pas magrib, pamali bisi diculik sandekala". Melalui unsur makna mitos yang ada dalam film Sandekala berdasarkan alur cerita, visualisasi, gambar dan adegan film membuat peneliti tertarik untuk membongkar makna mitos dalam film tersebut menggunakan teori semiotika Roland Barthes. Jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode semiotika Roland Barthes. Hasil dari penelitian ini adalah mitos Sandekala yang diangkat di dalam film Sandekala bertujuan untuk menyampaikan pesan terkait larangan untuk tidak keluar dan beraktivitas di sore hari di waktu adzan maghrib.

Kata kunci : Mitos, Sandekala, Senja, Makhluk.

***Korespondensi Penulis :**

Email : dwiarianggara@gmail.com

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Film merupakan media komunikasi bukan hanya untuk hiburan tetapi juga untuk pendidikan dan penerangan. Film mempunyai kebebasan pada mengungkapkan sebuah pesan atau informasi. Sebagai objek seni, film adalah citra berdasarkan realitas, baik realitas budaya atau kehidupan rakyat sekitar. Selain itu, film juga mencoba mengangkat dilema yang terdapat pada masyarakat. Para pekerja media pada hakikatnya adalah mengkonstruksi realitas. Isi media adalah hasil kreatif para pekerja media dalam mengkonstruksi berbagai realitas yang dipilihnya (Sobur, 2004:88).

Film juga merupakan sekumpulan peristiwa yang terjadi pada kehidupan manusia yang unik dan dituangkan kedalam layar. Tanda yang dihasilkan manusia dijadikan sebuah visual yang dapat dilihat dari berbagai perspektif dan memberikan sebuah pesan tersendiri bagi setiap individu. Film juga merupakan bagian utama dari industri kreatif dan budaya (*creative and cultural industries* [CCIS]), yang menjadi semakin penting dalam penentuan kebijakan pemerintah karena dampaknya pada ekonomi, sosial dan budaya.

Film tidak hanya berhenti pada film berdurasi panjang namun juga ada film yang berdurasi singkat yang biasa disebut film pendek atau *short movie*. Film pendek memberikan kebebasan bagi pencipta dan penontonnya, sehingga formatnya sangat beragam. Banyak komunitas film yang membuat film pendek untuk dilombakan atau disimpan untuk karya pribadi. Sebuah film pendek atau film independen atau film *indie* adalah karya yang sebagian besar diproduksi dengan dana sendiri dan keterbatasan alat dari pembuat film dan tidak dipasarkan secara massal. Film *indie* dapat dibedakan dengan isi (konten) dan gaya yang menggambarkan visual artistik dari para pembuat film.

Salah satu film pendek yang mengangkat keunikan budaya tradisi atas kepercayaan masyarakat Indonesia adalah

Film pendek Sandekala. Film tersebut merupakan salah satu film pendek bergenre horor yang disutradarai oleh Amriy Ramadhan dan dibintangi oleh Rizka Dwi Septiana dan Kesya Safalina. Film Sandekala dibuat oleh Snap Films yang diadaptasi dari keyakinan masyarakat Indonesia tentang misteri senja atau dikenal sebagai Sandakela. Dalam film ini Amriy Ramadhan menceritakan tentang Seorang ibu dan putrinya berjalan cepat di lorong rumah. Ketika maghrib menjelang, terdapat sesuatu yang mengintai mereka berdua. (Dijamin Merinding, Line Today, 2018)

Sandekala adalah salah satu mitologi Sunda yang bisa diasosiasikan dalam pamali bagi masyarakat Jawa Barat, misalnya ungkapan berikut "*Ulah kaluar pas magrib, pamali bisi diculik sandekala*", mungkin tidak sedikit yang pernah mendengar ungkapan tersebut umumnya ungkapan tersebut di tujukan untuk melarang anak-anak keluar tempat tinggal ketika magrib menjelang. Kata sandekala sendiri adalah kata yang diturunkan dari nenek moyang yang berasal dari bahasa Sunda yakni *sande* atau *sanes* yang merupakan bukan serta kala yang merupakan waktu, jadi sebenarnya kata sandekala memiliki arti bukan waktunya. Berdasarkan mitos waktu senja ialah saat berpindahnya siang menjadi malam hari ketika senja datang orang tua umumnya menyuruh anaknya untuk masuk ke dalam tempat tinggal serta menghentikan kegiatan pada luar tempat tinggal. Mereka percaya bahwa saat senja datang, akan banyak setan dan jin yang berkeliaran. Sandekala yang dimaksud di atas mempunyai arti bahwa jangan keluar saat senja sebab bukan waktunya untuk keluar rumah.

Film Sandekala memiliki keunikan dalam sisi cerita dan adegan, karena film ini diangkat dari kisah nyata dan opini masyarakat tentang adanya gangguan dari jin saat keluar dan beraktifitas diluar rumah pada waktu senja atau maghrib. Keunikan film ini tampak pada adegan dan cerita yang ditampilkan dalam film Sandekala yang menggambarkan adanya gangguan yang ditampilkan seperti sosok

***Korespondensi Penulis :**

Email : dwiarianggara@gmail.com

makhluk yang disebut jin sebagai penggambaran hantu Sandekala yang mengganggu di waktu senja dengan tampilan suasana jalanan yang gelap dan sepi. Melansir menurut buku *The Science Of Shalat* karya Prof. DR. Ir. H. Osly Rachman, MS, hal tadi bisa dijelaskan secara ilmiah, dimana waktu maghrib, spektrum rona alam berubah menjadi selaras menggunakan frekuensi jin dan iblis yaitu spektrum rona merah. Cahaya sebenarnya adalah gelombang elektromagnetis yang mempunyai spektrum rona berbeda-beda. Setiap rona pada spektrum cahaya tadi mempunyai energi, frekuensi, dan panjang gelombang yang berbeda-beda, pada waktu maghrib jin dan iblis akan sangat kuat ditimbulkan sang resonansi yang dimilikinya bersamaan menggunakan rona alam. Di samping itu, interferensi atau tumpang tindihnya gelombang yang berfrekuensi sama akan membuat penglihatan menjadi kurang tajam oleh adanya fatamorgana (Mengapa Jangan keluar, Bangkapos.com, 2017)

Film Sandekala ini menyampaikan pesan dengan banyak menggunakan simbol dengan sebuah makna yang ditandai lewat penulisan judul film, musik, lokasi, keadaan yang divisualisasikan lewat adegan-adegan yang terjadi sepanjang durasi film berupa aktivitas, tingkah laku serta gaya bicara tokoh dan bentuk visual dan suara hantu dalam film. Hal-hal tersebut menarik untuk diteliti dengan film Sandekala sebagai objek kajian. Menurut penulis, pengambilan gambar, cerita serta tata suara dapat membuat penonton merasa ketakutan. Hal tersebut berdasarkan komentar penonton yang telah menonton melalui akun youtube Vidsee.

Menurut peneliti, keunikan yang lain ialah penggambaran gangguan serta sosok makhluk astral yang muncul dalam film tersebut. Gangguan yang ada di film Sandekala tersebut menampilkan sosok hantu menyerupai perempuan dengan memakai baju putih berambut panjang yang berdiri didepan ujung jalan gang, seperti ingin mengganggu siapa saja yg melewati gang di waktu senja, serta suara gamelan dan sinden yang bernyanyi

saat melewati gang sempit dan gelap hingga saat membuka pintu rumah hantu yang digambarkan sebagai perempuan tersebut muncul dibelakang pundak. Penggambaran sosok makhluk halus dan gangguan astral ini menurut peneliti sangatlah bagus, karena film Sandekala adalah film pendek yang berhasil membuat peneliti merasakan ketakutan dan berfikir bahwa mitos tersebut memang benar adanya, akan ada hantu yang mengganggu di sore hari di waktu senja.

Film pendek Sandekala selain menggambarkan cerita mitos pada budaya juga merupakan film pendek yang berkualitas terbukti dari adanya berbagai penghargaan yang telah diraihnya, seperti Rizka Dwi Septiana, yang berperan sebagai Ibu dan Kesya Safalina Karindra sebagai anak yang masuk dalam nominasi skala Nasional dan Internasional diantaranya; (1) *Winner People's Choices* (Film Pendek Favourite Pilihan Penonton) XXI *Short Film Festival* 2016, (2) *4th Winner (Regional 1) Festival Film Jawa Barat* 2015, (3) *Finalist Festival Sinema Prancis* 2015, (4) *Official Selection Los Angeles Indonesian Film festival* 2015, (5) *Official Selection PPI Paris* 2015, (6) *Official Selection Ganesha Film Festival (Bandung Nu Aink!)* 2016, (7) *Official Selection (Non Competition) Vidsee Juree* 2016.

IDENTIFIKASI MASALAH

Melalui unsur makna mitos yang ada dalam film Sandekala berdasarkan alur cerita, visualisasi, gambar dan adegan film membuat peneliti tertarik untuk membongkar makna mitos dalam film tersebut menggunakan teori semiotika Roland Barthes. Peneliti memilih model semiotika Roland Barthes, karena menurutnya semua objek kultural dapat diolah secara tekstual. Dalam teorinya, Barthes menggunakan tiga hal yang menjadi inti dalam penelitian, yakni makna denotatif, makna konotatif dan mitos. Analisis semiotika Roland Barthes juga digunakan untuk mengkaji tanda dalam suatu konteks skenario, gambar, teks, dan adegan yang ada di dalam film Sandekala

***Korespondensi Penulis :**

Email : dwiarianggara@gmail.com

hingga dapat menemukan makna mitos yang akan diteliti.

TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk membongkar unsur mitos pada Film Sandekala menurut analisis semiotika teori Roland Barthes. Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan berupa kajian ilmiah terhadap perkembangan studi Ilmu Komunikasi dan diharapkan penelitian ini dapat membantu dalam tambahan referensi dan peningkatan wawasan akademis, khususnya tentang analisis semiotika dari sebuah film dan hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan percontohan dan pengembangan bagi penelitian selanjutnya mengenai unsur mitos analisis semiotika Roland Barthes pada Film pendek yang memiliki makna kepercayaan dan unsur kebudayaan, serta dapat digunakan sebagai salah satu pendukung evaluasi kelebihan dan kekurangan film yang telah dibuat sebelumnya, sehingga untuk kedepannya dapat menghasilkan film yang lebih berkualitas.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kualitatif, dimana pendekatan kualitatif digunakan untuk menjelaskan fenomena dengan sedalam-dalamnya melalui pengumpulan data sedalam-dalamnya (Kriyantono, 2014). Peneliti merupakan bagian integral menurut data, artinya peneliti ikut aktif pada pemilihan jenis data yang diinginkan. Dengan demikian peneliti menjadi instrumen penelitian yang harus terjun langsung kelapangan. Jenis penelitian yang digunakan menggunakan jenis penelitian deskriptif, penelitian deskriptif yaitu penelitian yang mengumpulkan data berdasarkan faktor-faktor yang menjadi pendukung terhadap

objek penelitian, kemudian menganalisa faktor-faktor tersebut untuk dicari peranannya (Arikunto, 2010). Metode yang digunakan adalah semiotika Roland Barthes. Dalam teorinya, Roland Barthes menggunakan tiga hal yang menjadi inti dalam penelitiannya, yaitu makna denotatif, konotatif dan mitos. Dalam penelitian ini, dengan membongkar mitos dan pesan apa saja yang terkandung dalam film pendek “Sandekala”, maka unit analisisnya terletak pada adegan, waktu dan tempat yang terdapat dalam film pendek “Sandekala”. Dengan dibatasi pada subjek yang diteliti, peneliti berharap tidak menyebar ke persoalan yang jauh dari subjek di kemudian hari. Hal ini sangat penting untuk menentukan analisis, sehingga validitas dan reliabilitas dapat terjaga. Peneliti memakai dua sumber data, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer adalah film Sandekala data yang didapatkan dari objek penelitaian berupa potongan-potongan gambar serta unsur-unsur audio yang terdapat dalam film Sandekala. Data yang dipakai menjadi pendukung dan pelengkap oleh data primer dalam penelitian ini. Data sekunder yang berasal dari pendukung atau pelengkap yaitu buku-buku, jurnal (online), dan artikel (online). Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik dokumentasi karena objek penelitian berupa dokumen yaitu film. Teknik dokumen digunakan untuk mengumpulkan data dari sumber non manusia. Adapun tahap pengumpulan data sebagai berikut. Menonton secara cermat dan keseluruhan film Sandekala untuk memperoleh gambaran tentang cerita

***Korespondensi Penulis :**

Email : dwiarianggara@gmail.com

film tersebut. A. Mengidentifikasi bagian-bagian cerita dalam Film Sandekala sesuai dengan tujuan penelitian. B. Mengelompokkan data sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditentukan. C. Memasukkan data berupa potongan-potongan gambar yang menunjukkan adanya pembongkaran terhadap makna horror dalam film Sandekala ke dalam tabel analisis.

Pada penelitian ini teori yang dipakai adalah Semiotika Roland Barthes, Menurut Barthes, semiologi hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (humanity) memaknai hal-hal (things). Memaknai, pada hal ini tidak bisa disamakan dengan mengkomunikasikan. Memaknai berarti bahwa obyekobyek tidak hanya membawa informasi, dalam hal mana obyekobyek itu hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonsitusi struktur dari tanda. Barthes, melihat signifikasi menjadi sebuah proses yang total dengan suatu susunan yang sudah terstruktur. Signifikasi tidak terbatas pada bahasa, tetapi juga pada hal-hal lain di luar bahasa. Barthes menganggap kehidupan sosial, apapun bentuknya merupakan suatu sistem tanda tersendiri (Kurniawan, 2001: 53). Barthes pula meyakini bahwa interaksi antara penanda dan pertanda tidak terbentuk secara alamiah, melainkan bersifat arbiter. Jika Saussure hanya menekankan dalam penandaan pada tataran denotatif, maka Roland Barthes menyempurnakan semiologi Saussure menggunakan sistem penandaan pada tingkat konotatif. Barthes juga melihat aspek lain dari penandaan, yaitu “mitos” yang menandai suatu masyarakat. Terkait dengan mitos Barthes dalam bukunya berjudul *Mythologies* (1957), memaparkan suatu konsep baru tentang mitos. Mitos merupakan suatu pesan yang ingin disampaikan oleh pembuat mitos dan bukanlah konsep, gagasan, atau objek. Mitos merupakan suatu cara untuk mengutarakan pesan, ia merupakan hasil dari wicara bukan berdasarkan bahasa. Apa yang dikatakan mitos

adalah penting dan memberikan penyamaran bila dimasukkan ke dalam ideologi (Barthes 2018: 109). Menurut Barthes dalam semiologi terdapat tiga istilah yaitu *signifier*, *signified*, dan *sign* atau penanda, petanda, dan tanda. Ketiganya memiliki implikasi fungsional yang erat serta berperan penting dalam menganalisa mitos sebagai bentuk semiologi. Mitos adalah sistem semiologis tingkat kedua. Tanda dalam sistem pertama, sebagai penanda dalam sistem kedua. Dalam mitos masih ada dua sistem semiologis yaitu linguistik yang dianggap sebagai bahasa objek dan mitos yang disebut dengan metabahasa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Film Sandekala adalah salah satu film yang mengangkat keunikan budaya tradisi atas kepercayaan masyarakat Indonesia. Film tersebut merupakan salah satu film pendek bergenre horor yang disutradarai oleh Amriy Ramadhan dan dibintangi oleh Rizka Dwi Septiana dan Kesyia Safalina dan berhasil meraih penghargaan Nasional maupun Internasional. Dalam hal ini penulis menjadikan film Sandekala sebagai objek penelitian karena dianggap unik dan menarik, berikut adalah hasil temuan penulis yang dikaitkan dengan teori semiotika dari Roland Barthes yang terkait dengan Mitos.



Gambar 3.1
Suara Adzan Maghrib

Makna Denotasi:

Dapat diuraikan, petanda yang berada dalam scene ini yaitu langit yang mulai gelap, suara adzan mulai berkumandang di kampung yang sudah gelap. Beberapa warga menyuruh

anak-anaknya yang sedang bermain untuk masuk kedalam rumah, karena hari sudah mulai gelap dan kemudian menutup pintu rumah. Tidak ada aktivitas lain yang digambarkan diluar rumah, hanya menggambarkan beberapa warga yang datang ke masjid untuk menunaikan ibadah sholat maghrib.

Makna Konotasi:

Saat senja tiba dan suara adzan sudah berkumandang yang diperuntukan orang islam untuk sholat maghrib. Jadi, adzan disini sangat penting untuk mengingatkan agar melaksanakan sholat bagi orang-orang yang beragama islam. Orang tua menyuruh anaknya untuk masuk ke dalam rumah dan menghentikan aktivitas di luar rumah karena sore menjelang malam yang diartikan gelap. warna gelap pada masyarakat identik dengan kegelapan, kesunyian, menakutkan. Sejatinnya penggunaan sosok menakutkan dipilih sebagai wujud rasa sayang orang tua pada anak-anaknya agar tidak terjadi sesuatu yang tidak diinginkan. Melalui simbol-simbol menakutkan anak-anak diharapkan mau menuruti nasehat orang tua dan berdiam di rumah saat *sandekala*. Banyak orang-orang yang dulunya takut disaat jam senja tiba dikarenakan pada saat itu akan diculik oleh jin atau setan.

Makna Mitos:

Mitos pada scene ini ketika hari sudah gelap dan adzan maghrib sudah berkumandang untuk masyarakat menyuruh anak-anaknya untuk pulang dan masuk ke dalam rumah karena setan atau jin yang berkeliaran di sore hari akan menculik mereka.



Gambar 3.2

Sosok Perempuan Berambut Panjang di Ujung Jalan

Makna Denotasi:

Petanda pada scene ini yaitu anak kecil yang di gandeng ibunya menolak untuk melewati jalan di gang yang biasa dilalui, karena sang anak merasakan ada sesuatu di jalan tersebut dan ibunya memutuskan untuk melalui jalan yang lain. Ibu dan sang anak kembali pada jalan yang dilaluinya tadi dan kebingungan kenapa bisa kembali. Dan disaat Ibu memaksa anaknya untuk melalui jalan yang biasanya sesaat muncul sosok perempuan berambut panjang di ujung jalan dan anak kecil melihatnya. Tanda yang muncul sangat jelas adalah ibu dan anak berputar-putar di jalan yang sama dan terlihat sosok perempuan.

Makna Konotasi:

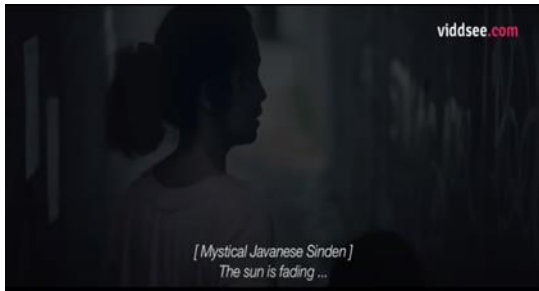
Scene ini menampilkan makna ekspresi ketakutan anak kecil karena merasa tidak ingin melewati jalan biasanya yang dilewatinya, ibunya sudah memaksa berkali-kali dan tetap tidak mau karena merasa ada yang aneh dan munculah sosok bayangan perempuan berambut panjang di ujung jalan, Anak ini menolak untuk melewati jalan tersebut. Sosok perempuan berambut panjang dapat dimaknai sebagai jin atau hantu penunggu jalan yang akan keluar ketika maghrib menjelang malam tiba, dan dapat mengganggu siapa saja yang sedang beraktivitas diluar rumah.

Makna Mitos:

Dalam legenda masyarakat Sunda, kisah-kisah Sandekala menceritakan tentang makhluk yang gemar mengganggu dan menculik anak-anak yang bermain ketika senja tiba. Sandekala merupakan sebuah cerita yang termasuk kedalam legenda alam gaib. Cerita legenda sandekala ini populer di masyarakat Sunda, biasanya masyarakat Sunda menyebutnya dengan hantu senja.

***Korespondensi Penulis :**

Email : dwiarianggara@gmail.com



Gambar 3.3

Suara Gamelan dan Suara Sinden

Makna Denotasi:

Petanda pada scene ini yaitu perempuan dan putrinya berjalan di tempat yang cukup gelap, jalan di gang sempit yang mereka lalui seperti terus memanjang tanpa ujung. Berjalan cepat pun tak membuat mereka sampai ujung jalan, terdengar suara gamelan perlahan dan disusul suara sinden yang sedang bernyanyi, Ibu itu mencoba menenangkan diri, ia berjalan perlahan-lahan hingga akhirnya sampai di ujung jalan.

Makna Konotasi:

Tempat yang gelap dan di gang sempit membuat mereka merasa berhalusinasi jika jalannya terus memanjang. Dalam pergantian waktu antara sore dengan malam, mata dan pikiran akan membutuhkan penyesuaian. Disaat itulah kesulitan mengidentifikasi jalan pulang, sehingga membuatnya tersesat. Suara gamelan dan sinden jawa yang didengar padahal tidak ada apa-apa disekitar mereka menambah suasana menjadi semakin menakutkan. Menggambarkan jika ibu dan putrinya tersebut sedang diikuti dan diganggu oleh sosok makhluk halus yang keluar pada saat senja menjelang malam hari.

Makna Mitos:

Pada saat maghrib, jin dan iblis akan sangat bertenaga disebabkan oleh resonansi yang dimilikinya bersamaan dengan warna alam. Di samping itu, interferensi atau tumpang tindihnya gelombang yang berfrekuensi sama akan membuat penglihatan menjadi kurang tajam oleh adanya fatamorgana.



Gambar 3.4

Ibu yang ketakutan membuka pintu

Makna Denotasi:

Perempuan tersebut berusaha membuka kunci pintu rumahnya, terlihat beberapa kali kunci pintu tidak dapat dimasukan menggambarkan rasa gugup, takut dan panik serta rasa tergesa-gesa untuk segera masuk rumah. Terlihat juga bayangan perempuan berambut panjang mendekat dibelakang dirinya.

Makna Konotasi:

Saat sampai rumah ternyata perempuan dan anaknya tersebut diikuti oleh sosok makhluk halus, merasa diintai dan diawasi serta diganggu oleh sosok tersebut. Sosok itu digambarkan sebagai jin perempuan berbaju putih berambut panjang yang mulai mendekatinya.

Makna Mitos:

Jin Ummu Sibyan. Makhluk ini merupakan jin perempuan yang suka mengganggu bayi dan anak-anak serta wanita hamil, karena cerita yang tumbuh dan berkembang di masyarakat jin yang muncul ketika senja itu tidak segan-segan akan menculik atau menyakiti siapa saja yang pada rentan waktu tersebut berada diluar ditambah lagi dengan melakukan hal-hal yang tidak bermanfaat.

***Korespondensi Penulis :**

Email : dwiarianggara@gmail.com



Gambar 3.5
Ibu memeluk ketakutan

Makna Denotasi:

Terlihat perempuan dan putrinya sedang berada ditengah jalan kampung, perempuan tersebut merangkul putrinya dengan erat, ditambah kain hitam disebelahnya dimaknai sebagai pintu yang menggambarkan jika ia sedang berhalusinasi berada didalam rumah, dan cerita film tersebut selesai.

Makna Konotasi:

Perempuan dan putrinya saling berpelukan mereka berpikir sudah didalam rumah, namun ternyata pintu rumah yang mereka masuki hanya sebuah ilusi yang mengantar mereka kembali ke persimpangan jalan tadi, hal tersebut dapat dimaknai bahwa mereka sedang terjebak oleh Sandekala yaitu misteri senja atau yang lebih dikenal dengan larangan keluar di waktu maghrib karena akan ada banyak jin dan setan yang berkeliaran dan akan menculik.

Makna Mitos:

Orang takut pada mereka walaupun tahu mereka tidak ada. Makhluk-makhluk itu hidup dalam apa disebut oleh Rene Descartes ‘realitas objektif’, yaitu realitas pikiran, bukan ‘realitas formal’ atau realitas nyata. Realitas objektif itulah yang memberikan penjelasan mengenai bagaimana makhluk buatan atau makhluk fiksi dalam film atau novel yang dapat mempengaruhi emosi pembaca atau penonton secara nyata. Menurutnya, hal tersebut merupakan sebuah paradoks dalam cara seseorang menanggapi cerita fiksi, ia menyebutnya ‘the paradox of fiction’. Carrooll (1990:187).

Tabel 4.3

	Bahasa	1. Penanda Waktu Senja dan Maghrib	2. Petanda Waktu senja munculah misteri sandekala	
Mitos		3. Tanda I. Bentuk Waktu senja menjadi waktu kemunculan sandekala dalam bentuk suara gamelan, sinden dan penampakan hantu perempuan		II. Konsep Sandekala adalah sosok hantu yang muncul dan mengganggu di waktu senja
		III. Pemaknaan Dilarang melakukan aktivitas diwaktu senja karena gangguan dan kemunculan hantu Sandekala.		

Sumber : Olahan data peneliti

A. Mitos Sebagai Tipe Wicara (Type of Speech)

Mitos Sandekala pada film Sandekala adalah suatu cara penyampaian pesan. “*myth is a system of communication, that is a message*” (Barthes, 1972: 109). Pesan yang ingin disampaikan dari mitos Sandekala adalah misteri senja, atau hantu yang keluar diwaktu senja. Pesan tersebut terlihat dari adegan film Sandekala yang ada memberitahukan bahwa Sandekala telah muncul dan mengganggu ibu dan anaknya yang hendak pulang di waktu senja menjelang maghrib, dan pesan tersebut juga mengingatkan agar masyarakat bisa lebih taat untuk beribadah di waktu maghrib. Dengan kepercayaan masyarakat terhadap mitos yang tersebar tentang Sandekala adalah suatu keberhasilan dari pembuat mitos dalam mengutarakan pesan yang diinginkan. Pesan dari mitos tersebut adalah agar masyarakat takut melakukan kegiatan diluar rumah di

waktu senja guna menghindari hantu atau misteri Sandekala dan lebih fokus untuk beribadah sholat maghrib.

Mitos sengaja dipilih sebagai alat penyampaian pesan karena ini adalah cara yang dianggap lebih mudah diterima dalam masyarakat. Hal ini didukung juga dengan aktivitas yang terjadi, yaitu aktivitas yang dilakukan oleh ibu dan anak pada waktu senja yang ada didalam film Sandekala, bila dianalisa mitos sebagai tipe wicara maka mitos adalah alat yang tepat untuk menyampaikan pesan dari pembuat mitos, terlepas dari benar atau tidaknya mitos tersebut.

B. Mitos sebagai Sistem Semiologi (Semiological system)

1. Bentuk (Penanda atau Signifier)

Mitos tentang Sandekala dalam penanda ataupun bentuk adalah Sandekala sebagai misteri senja menampilkan sosok hantu yang muncul saat senja datang, didalam film Sandekala terdapat adegan ibu dan anak diganggu oleh suara gamelan jawa, suara sinden serta sosok hantu putih didepan gang arah mereka pulang. Penggambaran pada adegan tersebut mengisyaratkan bahwa Sandekala adalah hantu yang akan mengganggu siapa saja orang yang berada diluar rumah diwaktu senja, dengan penanda yang demikian maka masyarakat hanya menerima mitos begitu saja tanpa mempertanyakan kenapa itu semua bisa terjadi.

Sistem semiologi tingkat ini makna dibuat semiskin mungkin sesuai dengan keinginan pembuat mitos agar pembaca memaknai mitos sesuai dengan hal-hal yang disajikan dalam mitos. *“But the essential point in all this is that the form does not suppress the meaning, it only impoverishes it, it puts it at a distance, it holds it at disposal”* (Roland Barthes, *Mythologies*. hal 118). Dengan demikian mitos yang ada hanya memiliki

makna sesuai dengan tujuan dari film Sandekala.

2. Konsep (Petanda atau Signified)

Mitos akan masuk kedalam tingkat berikutnya yaitu sebagai petanda yang disebut konsep. Petanda dalam mitos adalah suatu konsep yang dipakai untuk membentuk mitos. Konsep memiliki motivasi tersendiri dalam pengungkapan suatu makna yang terkandung dalam mitos tentang Sandekala dan sudah tentu sesuai dengan keinginan pembuat mitos. Dalam mitos Sandekala motivasi dari makna cenderung untuk menanamkan pikiran masyarakat bahwa Sandekala adalah sosok hantu yang akan muncul dan mengganggu semua orang yang berada diluar rumah diwaktu senja.

Sebagai contoh dari konsep yang terdapat dalam mitos Sandekala adalah gangguan yang diterima ibu dan anak pada film Sandekala ternyata terus berlanjut hingga masuk kerumah, dan mereka mengalami halusinasi jika telah sampai dirumah padahal mereka masih berada ditengah jalan dan berputar-putar. Tujuan dari pembuatan mitos itu adalah untuk menyampaikan kepada masyarakat bahwa waktu senja adalah waktu yang harus dihindari karena terdapat ancaman berbahaya bagi siapa saja yang melanggar menurut film Sandekala.

3. Pemaknaan (Tanda atau Signification)

Setelah melampaui dua sistem sebelumnya yaitu bentuk dan konsep maka mitos masuk dalam sistem selanjutnya, yaitu tanda. Tanda dalam sistem semiologi Barthes adalah pemaknaan (*signification*) yang merupakan gabungan dari penanda dan petanda atau bentuk dan konsep. *“Myth is a pure ideographic system, where the forms are still motivated by the concept which they present while not yet, by a long way, converging the sum of its possibilities for representation”* (Roland Barthes: 127). Tanda dalam mitos Sandekala ini adalah cara seseorang memaknai

mitos tersebut dengan kemampuan yang dimiliki, atau dengan kata lain pemaknaan yang dilakukan dengan cara menggabungkan antara tanda dan konsep sehingga dihasilkan berbagai macam makna. Dalam tingkat ini pembaca dapat menganalisa mitos sedemikian rupa.

Pemaknaan pada sistem ini maka menurut peneliti makna dari mitos tentang Sandekala dapat bersifat larangan. Mitos dalam hal tersebut dimaknai sebagai cara pemberi peringatan akan bahaya yang terjadi, akan tetapi untuk membongkar mitos yang ada, maka perlu dilakukan pembacaan mitos dengan tepat agar makna yang tersimpan dalam mitos dapat terungkap.

C. Pembacaan Mitos

Membaca mitos tentang Sandekala maka akan digunakan tipe ketiga yaitu pembacaan yang memfokuskan pada penanda mitos. Digunakan tipe yang ketiga ini agar pembaca mitos dapat menggunakan kemampuan dirinya untuk menemukan makna dari mitos tersebut. Mitos yang beredar melalui gambaran adegan dalam film Sandekala bila dikaji dengan pemikiran mitologi dari Roland Barthes merupakan suatu proses untuk mengubah kepercayaan menjadi suatu hal yang biasa atau alami, karena mitos adalah tipe wicara baru yang fungsinya mendistorsi, mendeformasi, menaturalisasi, dan menghistorisasi. (Roland Barthes: 142).

Mitos Sandekala yang diangkat di dalam film Sandekala ini bertujuan untuk menyampaikan pesan terkait larangan untuk tidak keluar dan beraktivitas di sore hari diwaktu adzan maghrib. Tujuan mitos Sandekala dilihat dari adegan yang memperlihatkan suara adzan maghrib dan orang berangkat ke masjid adalah agar masyarakat lebih fokus untuk beribadah, karena waktu sholat maghrib memiliki waktu yang singkat.

Sandekala menggambarkan bagaimana budaya dan kepercayaan masih erat di masyarakat. Hal ini digambarkan pada visual dan dialog di setiap scenenya. Penggambaran tersebut menunjukkan bahwa mitos dan pamali masih menjadi hal menghantui hingga diturunkan pada generasi berikutnya. Pesan-pesan mistis yang erat hubungannya dengan mitos ini melekat pada suasana yang ditampilkan dalam film Sandekala. Mitos memistifikasi atau mengaburkan asal-usulnya sehingga memiliki dimensi sosial atau politik.

Kepercayaan ada selama kebudayaan ada dan itulah sebabnya mitos Sandekala diangkat sebagai film pendek untuk menggambarkan ekspresi budaya yang bertujuan dilestarikan dan tidak hilang oleh waktu dan zaman. Masyarakat akan langsung percaya segala misteri dan gangguan yang muncul saat waktu senja ketika mendengar kata Sandekala karena dianggap misteri ini memang ada. Mitos Sandekala pada akhirnya akan menuju pada prinsip dasar mitos yang mengubah sejarah yang sengaja dibentuk menjadi sesuatu yang alamiah.

KESIMPULAN

Mitos Sandekala di dalam film Sandekala menceritakan misteri senja yang menampilkan sosok hantu yang muncul saat senja datang, didalam film Sandekala terdapat adegan ibu dan anak diganggu oleh suara gamelan jawa, suara sinden serta sosok hantu putih didepan gang arah mereka pulang. Penggambaran pada adegan tersebut mengisyaratkan bahwa Sandekala adalah hantu yang akan mengganggu siapa saja orang yang berada diluar rumah diwaktu senja. Mitos Sandekala yang diangkat di dalam film Sandekala ini bertujuan untuk menyampaikan pesan terkait larangan untuk tidak keluar dan beraktivitas di sore hari diwaktu adzan maghrib. Tujuan pembuat film Sandekala dilihat dari adegan yang memperlihatkan suara adzan maghrib dan orang berangkat ke masjid adalah menyampaikan pesan agar masyarakat lebih

fokus untuk beribadah, karena waktu sholat maghrib memiliki waktu yang singkat.

Sandekala menggambarkan bagaimana budaya dan kepercayaan masih melekat dalam benak masyarakat. Hal ini digambarkan pada visual dan dialog di setiap scene yang dipilih dan ditampilkan oleh peneliti. Penggambaran tersebut menunjukkan bahwa mitos dan pamali masih menjadi hal yang menghantui hingga diturunkan pada generasi berikutnya. Pesan-pesan mistis yang erat hubungannya dengan mitos ini melekat pada suasana yang ditampilkan dalam film Sandekala. Mitos memistifikasi atau mengaburkan asal-usulnya sehingga memiliki dimensi sosial atau politik. Kepercayaan ada selama kebudayaan ada dan itulah sebabnya mitos Sandekala diangkat menjadi film pendek untuk menggambarkan ekspresi budaya Sunda yang bertujuan untuk dilestarikan agar pesan yang ada di dalam mitos Sandekala agar tetap ada dalam ingatan masyarakat sebab mitos Sandekala memiliki pesan yang baik pada masyarakat karena waktu senja bertepatan dengan waktunya untuk beribadah. Mitos Sandekala pada akhirnya akan menuju pada prinsip dasar mitos yang mengubah sejarah yang menjadi sesuatu yang alamiah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Sastri Efendi. (2019, Mei 25). *Viu Shorts! : 17 Film Pendek, 17 Daerah Indonesia, dan 17 Negara*. Infoscreening
- Aly, Syifa Muhammad Haidir. 2020. *Mitos Nilai-Nilai Humanisme Dalam Film (Analisis Semiotika dalam Film "Batman v Superman: Dawn of Justice")*. Skripsi. Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.
- Anto Karibo. (2016, Maret 21). *Daftar Pemenang XXI Short Film Festival 2016*. Fimela
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Barthes, Roland, 2009, *Mitologi*, Jogjakarta: Kreasi wacana.
- Barthes, Roland. (1957). *Mythologies*. Diterjemahkan oleh: Annette Lavers. New York: The Noonday Press.
- Barthes, Roland. 1972. *Mythologies*. A. Lavers (trans.), New York: Hill and Wang. (Orig. 1957)
- Barthes, Roland. 2007. *Membedah Mitos-Mitos Budaya Massa: Semiotika atau Sosiologi Tanda, Simbol dan Representasi*. Yogyakarta: Jalasutra
- Budiman, K. 2004. *Semiotik Visual*. Yogyakarta: Jalasutra. Shadra, M. 2001. *Kearifan Puncak*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dadan, Rusmana. 2005. *Tokoh dan Pemikiran Semiotika*. Jakarta: Tazkiya Press.
- Dwidjowinoto, Wahjudhi. 2002. *Kesahihan Pengamatan Dan Wawancara Bahan Penataran Metode Penelitian Kualitatif Bagi Dosen-Dosen*. Surabaya. Universitas Negeri Surabaya.
- Edwardi. 2017. *Mengapa Jangan Keluar dan Buka Pintu Saat Maghrib*. Bangkapos.com
- Fiske, John.2012. *Pengantar Ilmu Komunikasi*, Jakarta : PT Rajagrafindo Persada
- Hanifa, Triani. 2015. *Mitos poligami dalam film berbagi suami (analisis semiotika roland barthes)*. Skripsi. Universitas Multimedia Nusantara.
- Iqbal, Muhammad. 2019. *Perancangan Informasi Sandekala Sang Penculik Malam Melalui Media Komik Digital*. Skripsi. Universitas Komputer Indonesia

***Korespondensi Penulis :**

Email : dwiarianggara@gmail.com

Iyana, Vhie. (2018, Juli 11). Dijamin Merinding! 5 Film Pendek Horor Indonesia Terbaik dan Terseram. Line Today.

Kurniawan. 2001. Semiologi Roland Barthes. Magelang: Yayasan Indonesia Tera.

Kriyantono, Rachmat. 2014. Teknik Praktis Riset Komunikasi. Jakarta : Prenadamedia Group.

Margo, Meylisa Eka Dewi Nawang. 2018. Konstruksi Budaya Lagu Daerah Pada Film Horor Indonesia (Analisis Semiotika Roland Barthes Tembang Lingsir Wengi dan Boneka Abdi pada Film Kuntilanak : *The Chanting dan Danur : I Can See The Ghost*). Skripsi. University of Muhammadiyah Malang.

Moleong, j, Lexy. 2006. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Sobur, Alex. 2016. Semiotika Komunikasi. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Tosi, H.L., Rizzo, J.R. & Carrol, S.J., (1990). Managing Organizational Behavior. (2nd Edition). New York: Harper Collins PUBLISHER.

Vera, Nawiroh. 2014. Semiotika dalam Riset Komunikasi. Bogor : Penerbit Ghalia. Indonesia.