BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan seni film di Indonesia mempunyai dampak kemajuan yang sangat pesat dan saat ini perfilman di Indonesia sudah mampu menunjukkan keberhasilannya untuk menampilkan film yang lebih dekat dengan budaya bangsa Indonesia. Salah satunya pada awal tahun 2020 rilis film *Mangkujiwo* yang diangkat dari budaya Jawa Tengah sekaligus film bergenre horor berkisah mengenai asal muasal hantu perempuan khas Indonesia, biasa disebut kuntilanak. Film Mangkujiwo merupakan sebuah karya yang dihasilkan oleh sutradara Azhar Kinoi Lubis. Para seniman bekerja keras untuk bisa menghasilkan sebuah karya yang bisa dinikmati dan diterima oleh masyarakat.

Film merupakan media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan pesan dan informasi kepada khalayak. Akan tetapi, khalayak sebagai penikmat film hanya dijadikan sebuah hiburan. Penyajian gambar dan suara dalam film merupakan kreativitas yang mengandung unsur kebudayaan, hiburan, dan informasi. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, film dapat diartikan dalam dua pengertian. Pertama, film merupakan selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan di bioskop). Yang kedua, film diartikan sebagai lakon (cerita) gambar hidup (Meidy, 2020: 12).

Onong Uchana Effendy menyatakan bahwa film adalah cerita singkat yang ditampilkan dalam bentuk gambar dan suara yang dikemas sedemikian rupa dengan permainan kamera, teknik editing, dan skenario yang ada sehingga membuat penonton terpesona. Pada saat menonton film penonton seakan-akan dapat menembus ruang dan waktu alur film. Jenis film terbagi dalam beberapa kategori yaitu film

dokumenter, film cerita, film kartun, film berita, dan film horor. Variasi film yang ada dapat memberikan kesempatan media film sebagai sarana pembelajaran yang dapat diserap dengan mudah oleh khalayak (Agustin, 2019: 15). Film tidak hanya menyajikan pengalaman yang seru, tetapi juga menyajikan pengalaman hidup sehari-hari yang dikemas secara menarik.

Keberadaan film saat ini mempunyai makna yang berbeda dibanding dengan media massa lainnya. Film merupakan suatu media yang menggambarkan sebuah bentuk seni kehidupan manusia. Film dapat merekam realitas yang berkembang dalam masyarakat. Film mempunyai kemampuan yang dapat menjangkau dari banyak segmen sosial. Para ahli berpendapat bahwa film memiliki potensi untuk mempengaruhi khalayaknya. Film memiliki nilai seni tersendiri, karena film tercipta sebagai sebuah karya dari tenaga-tenaga kreatif yang professional di bidangnya. Oleh karena itu, film sebagai benda seni sebaiknya dinilai dengan cara artistik bukan rasional.

Film sebagai Media massa yang telah menjadi kebutuhan dan mempunyai peran penting bagi kehidupan masyarakat dewasa saat ini. Selain menjadi sumber dominan dalam masyarakat dan kelompok secara kolektif untuk memperoleh gambaran dan cerita realitas, media massa juga memberikan segala informasi dan hiburan guna memenuhi kebutuhan masyarakat. Genre-genre film yang telah berkembang di Indonesia, mulai dari film drama, religi, biografi, komedia, sampai sekarang yang sangat menjamur adalah film bergenre horor. Perkembangan film horor Indonesia merupakan pertarungan dua jenis horor tersebut, antara horor psikologis dan horor hantu (Suvia, 2019: 16). Film adalah karya seni pergerakan gambar yang didukung dengan unsur suara dan gambar untuk menyampaikan pesan.

Sebuah film membutuhkan beberapa tahap untuk menjadi sebuah karya seni yang bisa dinikmati oleh khalayak. Dalam pembuatan film melalui tiga tahapan, pertama tahapan pra produksi dan perlengkapan yang dibutuhkan dalam proses pembuatan film, dalam tahap pra produksi ini meliputi survey lokasi, *reading*

scenario, dan persiapan peralatan dan perlengkapan yang dibutuhkan dalam proses pembuatan film. Kedua tahapan produksi, tahapan ini yang akan menentukan bagaimana hasil, karya dalam sebuah film. Sutradara akan mengarahkan semua pihak yang terlibat dalam proses pembuatan film untuk melakukan tugasnya. Ketiga tahapan pascaproduksi, tahap ini dilakukan setelah tahap produksi film selesai. Pada tahap ini terdapat beberapa aktivitas seperti pengeditan film, pemberian efek khusus, pengoreksian warna, pemberian suara dan musik latar, hingga penambahan animasi. Setelah pascaproduksi selesai, maka film siap didistribusikan sesuai medium yang diinginkan. Bisa berupa film seluloid, kaset, cakram padat, dan lain sebagainya.

Film mengandung tanda atau makna simbolik yang dapat dipresentasikan melalui metode atau pendekatan tertentu. Representasi merupakan penggambaran mengenai suatu hal yang terdapat dalam kehidupan yang digambarkan melalui suatu media. Merepresentasikan sesuatu adalah menyimbolkan, mencontohkan, menempatkan sesuatu, atau menggantikan sesuatu. Film merupakan bahasa yang disajikan melalui gambar dan suara oleh pembuatnya. Tema-tema diangkat dalam sebuah film biasanya berangkat dari sebuah fiksi maupun realita hidup si pembuat film tersebut.

Hasil refleksi seseorang akan sebuah realitas yang terjadi dalam kehidupannya, juga dapat dijadikan ide dasar dalam pembuatan film. Film dapat mempresentasikan sebuah kebudayaan dan berfungsi sebagai proses budaya suatu masyarakat yang disajikan dalam bentuk gambar bergerak. Pembuatan film tentunya dipengaruhi juga oleh latar belakang dan budaya dari para pembuatnya (Ardianto, 2004: 136). Suatu budaya tertentu dipengaruhi oleh aksi media melalui penyebaran informasi yang ditampilkan. Media mempunyai peran yang vital karena menyajikan sebuah cara dalam mengkonstruksi sebuah realita. Isi dalam sebuah film digerakkan oleh produser untuk mempresentasikan sebuah tanda-tanda elemen suatu budaya.

Budaya merupakan suatu tingkah laku yang dipelajari oleh anggota suatu kelompok sosial. Berbicara masalah kebudayaan Jawa, seperti diketahui, bahwa kebudayaan Jawa telah tua umurnya sepanjang orang Jawa ada sejak itu pula orang Jawa memiliki citra progresif dengan mengekspresikan karyanya lewat budaya. Endraswara (2005:1) menyatakan budaya Jawa adalah pancaran atau pengejawantahan budi manusia Jawa yang mencakup kemauan, cita-cita, ide dan semangat dalam mencapai kesejahteraan, keselamatan dan kebahagiaan hidup lahir batin. Film lebih banyak dipengaruhi oleh faktor budaya baik dari unsur pola atau kerangka pikir, ilmu pengetahuam, teknologi keterampilan maupun perpaduan berbagai bentuk seni yang ada di dalamnya.

Setiap film tentunya mempunyai daya tarik tersendiri, contohnya pada film Mangkujiwo yang berdurasi 1 jam 48 menit 58 detik. Film ini merupakan cikal bakal lahirnya kuntilanak bangkitnya *Mangkujiwo*. Film *Mangkujiwo* adalah sebuah karya perdana MVP Pictures, diproduksi oleh Raam Punjabi. Salah satu film yang disutradarai oleh Azhar Kinoi Lubis, kemudian naskahnya ditulis Dirmawan Hatta dan Erwanto Alphadullah yang menampilkan suatu budaya jawa dengan kearifan lokalnya. Film bergenre horor yang menghadirkan begitu banyak kearifan lokal budaya jawa yang diisi dengan kisah lahirnya seorang kuntilanak dalam pasungan. Hadirnya sosok kuntilanak merupakan akibat perseteruan dari dua tokoh Brotoseno (Sujiwo Tedjo) dan Cokrokusumo (Roy Marten).

Pada masa sekarang, kaum milenial lebih condong menyukai budaya asing (budaya orang Barat) agar terlihat lebih gaul. Sebagai orang Jawa harus melestarikan budaya lokal agar tidak punah tergerus oleh zaman, maka dari itu peneliti tertarik untuk meneliti film yang berjudul *Mangkujiwo*. Peneliti memperoleh beberapa contoh representasi budaya Jawa Tengah pada film mangkujiwo, pada saat peneliti melakukan observasi yaitu menonton film mangkujiwo secara langsung menggunakan panca indera.

(1) Kanti : "*Aku ora edan. Kowe sing edan.*"
Ki Lurah : "*Sssstt.*"
Kanti : "*Aku sing waras. Kowe sing edan.*
Lepaskan…lepaskan…lepaskan…lepaskan."

Pada data (1) ditemukan unsur budaya Jawa Tengah sistem bahasa terbukti pada kalimat yang dilontarkan oleh Kanti "*Aku ora edan. Kowe sing edan*". Kalimat tersebut berasal dari bahasa Jawa ngoko yang berarti "Aku tidak gila. Kamu yang gila". Kemudian kalimat "*Aku sing waras. Kowe sing edan*" yang berarti "Aku yang sehat lahir batin. Kamu yang gila".

(2) Kanti : "*Kowe. Kowe koyo kebo dicocok irunge karo Cokro."*
Ki Lurah : "Ssstt. *Nyebut nyebut."*

Pada kutipan dialog di atas, analisis unsur kebudayaan Jawa Tengah kategori sistem bahasa terbukti pada kalimat yang dilontarkan oleh Kanti "*Kowe. Kowe koyo kebo dicocok irunge karo Cokro*". Menurut teori Barthes analisis semiotika menggunakan signifikasi dua tahap yaitu pada tahap pertama menganalisis hubungan antara *signifier* dan *signified* dan pada tahap kedua menganalisis makna denotasi, konotasi, dan mitos. Pada gambar (2) memperlihatkan Kanti dengan ekspresi marah terhadap Ki Lurah karena dikurung di sebuah kandang kerbau dan diborgol kakinya mengungkapkan kalimat bahasa Jawa ngoko "*Kowe. Kowe koyo kebo dicocok irunge karo Cokro*". Analisis makna konotasi yang didapati dari kalimat "*Kowe. Kowe koyo kebo dicocok irunge karo Cokro*" dalam bahasa Indonesia merupakan peribahasa "Seperti kerbau yang dicocok hidungnya" yang bermakna "orang bodoh yang mudah mengikuti apa-apa yang dikatakan oleh orang lain (Cokro)" artinya menurut saja kehendak orang lain tanpa membantah karena bodoh atau karena tidak berdaya melawan. Kemudian analisis mitos pada kalimat tersebut yaitu Ki Lurah sebagai pemimpin desa seharusnya tidak

mudah terpengaruh omongan orang lain, karena hakikatnya pemimpin harus tegas dan punya wibawa. Dapat disimpulkan bahwa representasi budaya Jawa Tengah pada scene ini adalah penggunaan bahasa Jawa yang diungkapkan oleh Kanti "Kowe. Kowe koyok kebo dicocok irunge karo Cokro".

Kajian sejenis ini telah dilakukan oleh Yona Nurul Amaliyah (2021) dengan judul Representasi Budaya Mistis di dalam Film *Mangkujiwo* (Analisis Semiotika Roland Barthes), tujuan penelitian ini adalah untuk mempresentasikan budaya Jawa mistis yang menimbulkan penyelewengan makna terhadap ajaran Kejawen yang sesungguhnya maupun budaya mistis yang tidak menimbulkan penyelewengan makna.Penelitian oleh Novi Siti Kussuji Indrastuti (2018) dengan judul Representasi Unsur Budaya dalam Cerita Rakyat Indonesia Kajian Terhadap Status Sosial dan Kebudayaan Masyarakat, tujuan penelitian ini adalah untuk mempresentasikan status sosial sebagai bagian dari kebudayaan masyrakat yang dipresentasikan dalam cerita rakyat Indonesia dengan menggunakan teori unsur kebudayaan Jawa Koentjaraningrat. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang dilakukan dengan studi kepustakaan.

Berdasarkan hasil dua penelitian di atas, menunjukkan bahwa tiap karangan yang diteliti terdapat tanda atau simbolik dalam kebudayaan. Hal yang membedakan kedua penelitian tersebut dengan penelitian yang penulis lakukan adalah penelitian hanya difokuskan mengkaji tentang representasi budaya Jawa Tengah pada film Mangkujiwo. Serta subjek yang penulis gunakan berbeda dengan penelitian di atas. Sehingga penelitian ini dibuat dengan kemampuan sendiri dan dapat dilanjutkan. Unsur kebaruan dalam penelitian ini adalah penemuan hal-hal baru yaitu mempresentasikan 7 unsur kebudayaan Jawa Koentjaraningrat, kemudian menganalisis maknanya menggunakan teori Semiotika signifikasi dua tahap Roland Barthes yang belum pernah dianalisis pada penelitian sebelumnya.

Secara garis besar film Mangkujiwo memberikan gambaran representasi mengenai budaya Jawa Tengah (Kejawen) melalui gambaran beberapa *scene* sekaligus dialog dalam film menjadi kajian menarik. Dimana dalam film ini masih menjunjung tinggi budaya Jawa Tengah melalui 7 unsur kebudayaan Jawa Koentjaraningrat mulai dari bahasa yang digunakan, sistem pengetahuan, sistem kemasyarakatan, sistem teknologi, sistem mata pencaharian, sistem religi, dan kesenian. Berdasarkan hal inilah peneliti tertarik untuk mengeksplorasi lebih dalam lagi mengenai "Representasi Budaya Jawa Tengah pada film "Mangkujiwo" karya Azhar Kinoi Lubis".

1.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan di atas dikemukakan suatu rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis unsur kebudayaan Jawa Tengah yang dipresentasikan pada film "Mangkujiwo" karya Azhar Kinoi Lubis? (Unsur kebudayaan Koentjaraningrat)
2. Bagaimana analisis makna denotasi, konotasi, dan mitos pada film "Mangkujiwo" karya Azhar Kinoi Lubis? (Analisis semiotika Roland Barthes)

1.2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas dikemukakan tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui analisis unsur kebudayaan Jawa Tengah yang dipresentasikan pada film "Mangkujiwo" karya Azhar Kinoi Lubis. (Unsur kebudayaan Jawa Koentjaraningrat)
2. Untuk mengetahui analisis makna denotasi, konotasi, dan mitos pada film "Mangkujiwo" karya Azhar Kinoi Lubis. (Teori semiotika Roland Barthes)

1.3 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi pengembangan kajian penelitian pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus, khususnya mahasiswa jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

2. Manfaat Praktis

   Manfaat praktis pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yakni memberi ilmu pengetahuan dan pemahaman mengenai representasi misoginisme dan budaya Jawa Tengah dalam film "Mangkujiwo" karya Azhar Kinoi Lubis melalui analisis yang telah dipaparkan.

3. Manfaat Akademis

   Secara akademis penelitian bermanfaat sebagai sumber pengetahuan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus khususnya program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.