

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Media massa memiliki dampak signifikan di ranah sosial, ekonomi, politik, bahkan budaya. Media massa sebagai sarana penyebaran informasi juga telah diatur oleh peraturan perundang-undangan. Media massa dapat berfungsi sebagai pengawas bagi masyarakat dalam berperilaku yang baik di kehidupan bermasyarakat, di era kontemporer ini (Cikita et al., 2022). Salah satu media massa yang memiliki pengaruh besar terhadap masyarakat adalah film. Film pada dasarnya bisa berperan sebagai sarana pendidikan, penyedia informasi, dan yang paling nyata sebagai media hiburan.

Film pada hakikatnya adalah sarana hiburan bagi masyarakat yang seiring berjalannya waktu semakin diminati, namun sebuah film yang berkualitas tidak hanya berfungsi sebagai hiburan semata, melainkan juga harus mengandung unsur edukasi bagi penontonnya serta menyampaikan berbagai informasi penting dalam alur ceritanya. Film yang berkualitas umumnya akan memberikan pelajaran berharga setelah kita menontonnya. Setiap adegan dalam film sering kali menyelipkan informasi penting yang hanya bisa ditangkap jika penonton memahaminya dengan cermat. Penonton film biasanya dapat dengan mudah menangkap pesan dari sebuah film. Namun, masih banyak penonton yang kesulitan memahami pesan tersebut, terutama ketika mereka menonton hanya untuk hiburan dan tidak memperhatikan dengan saksama.

Film yang sederhana cenderung akan mudah dipahami jalan ceritanya dan lebih mudah diingat yang membuat penonton film akan lebih cepat memperoleh pelajaran penting yang dapat mengedukasi penonton tersebut sementara film dengan jalan cerita yang rumit tentu akan lebih sulit dipahami jalan ceritanya, untuk itu tidak heran penikmat film rela membayar tiket bioskop kembali demi menonton ulang sebuah film yang disukai agar film tersebut dapat dipahami dengan rinci. Sebuah film yang rumit memerlukan analisis ketika menontonnya demi mendapatkan pemahaman yang mendalam akan film tersebut. Seperti dikutip dari jalantikus.com, 5 film dengan *plot* (alur) paling rumit yaitu film *Interstellar* (2014), *Tree of Life* (2011), *Interception* (2010), *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (2004), dan *Primer* (2004). Film-film tersebut memang sengaja dibuat rumit dan susah dipahami agar menjadi ketertarikan sendiri bagi para penonton filmnya.

Penonton film ini juga harus fokus dari awal sampai film berakhir agar mengerti sepenuhnya alur atau jalan cerita dari film-film tersebut. Film dengan plot rumit sendiri merupakan strategi sutradara film dan produser film agar film nya dapat ditonton berulang-ulang dan memperoleh pendapatan yang lebih besar. Namun, film seperti ini haruslah menarik dari segi ceritanya agar penonton cenderung tidak bosan. Film seperti ini paling tidak harus ditonton sampai 3 kali agar penikmat film tersebut dapat memahami jalannya cerita.

Analisis terhadap sebuah film sering kali diperlukan agar penonton dapat memperoleh pesan-pesan penting serta pelajaran berharga. Orang-orang yang melakukan analisis film terkadang menerima kritik dan dianggap menyia-nyiakan

pengalaman menonton, sebab sebagian penonton beranggapan mereka tidak menikmati film itu sepenuhnya. Pandangan tersebut sebenarnya tidak sepenuhnya keliru karena setiap orang berhak menentukan bagaimana cara mereka memproses sebuah film, termasuk hanya menikmatinya tanpa perlu serius memikirkan makna di baliknya. Anggapan bahwa seseorang yang menganalisis film tidak dapat menikmatinya juga tidak sepenuhnya benar. Melalui analisis, pengalaman menikmati film justru bisa menjadi lebih sempurna.

Menurut (Diputra & Nuraeni, 2022, hal. 111–125). hubungan antara film dan masyarakat, memiliki sejarah yang panjang. Film sebagai alat komunikasi massa yang kedua muncul di dunia, mempunyai masa pertumbuhannya pada akhir abad ke-19 (Putrihapsari & Dimiyati, 2021). Dalam banyak penelitian tentang dampak film terhadap masyarakat, hubungan antara film dan masyarakat selalu dipahami secara linier. Artinya, film selalu mempengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan muatan pesan (*massage*) di baliknya. Pada dasarnya, film disajikan sebagai sarana hiburan, karena terdapat banyak jenis atau katagori film, diantaranya horor, fiksi, romantis, komedi, action, religi dan lain sebagainya. Karena, melalui film, informasi dapat dikonsumsi dengan lebih mendalam, serta dikemas dalam bentuk audio visual yang menarik untuk dinikmati.

Dalam setiap film, tersirat pesan yang ingin disampaikan oleh penulis naskah dan diinterpretasikan lebih lanjut oleh sutradara kepada khalayak luas. Film tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media yang mengandung nilai-nilai tuntunan positif yang ingin disebarkan kepada masyarakat, khususnya kepada para penonton. Sebagai bagian dari produk budaya, film

memiliki kontribusi signifikan terhadap kehidupan manusia dalam berbagai aspek sosial, emosional, dan intelektual. Pemanfaatan media komunikasi dalam produksi film menjadi instrumen strategis untuk menyebarluaskan informasi, nilai, serta pesan moral secara lebih efektif kepada masyarakat. Berdasarkan yang dikemukakan oleh (Hidayat & Hafiar, 2019, hal. 84), pesan ialah makna pemikiran pada kode simbolik, misalnya isyarat atau bahasa. Pesan moral cenderung mengarah akan baik buruknya seorang individu sebagai makhluk hidup, ideologi-ideologi, ukuran-ukuran, berbagai kaidah, dan menjadi ketentuan bagaimana cara seorang manusia menjalankan hidupnya dengan bersikap baik sebagai makhluk sosial (Pawito et al., 2020). Nilai budaya adalah seperangkat aturan yang disepakati dan tertanam dalam suatu masyarakat, lingkup organisasi, atau lingkungan masyarakat, yang telah mengakar pada kebiasaan, kepercayaan (*believe*), dan simbol-simbol, dengan karakteristik tertentu yang bisa dibedakan satu dan lainnya sebagai acuan perilaku dan tanggapan atas apa yang akan terjadi atau sedang terjadi.

Keberadaan film dapat menenangkan pikiran dan menghibur hati manusia. Terkadang, film juga mendorong seseorang untuk berpikir dan menyampaikan pelajaran tentang kehidupan. Banyak peristiwa sejarah yang terdokumentasi kemudian diangkat menjadi film sebagai bahan renungan dan cerita bagi generasi mendatang.

Film yang disutradarai oleh sidhardt ini membahas tentang mitos yang ada di Indonesia. Bersumber dari (Rantung, 2023), 2.006.222 orang telah menonton film waktu maghrib di bioskop yang dimainkan oleh beberapa artis baru tanah air seperti Ali Fikry, Bimasena, Nafiza Fatia Rani, Andri Mashadi, dan lainnya bercerita

tentang mitos Indonesia yang beredar dan diyakini oleh semua warga di suatu desa. Sutradara Waktu Maghrib, Sidharta Tata, mengungkapkan alasan mengapa ia memutuskan untuk mengambil latar 2002 untuk film tersebut. Dalam (Rantung, 2023) pada 3 februari 2023, Tata mengatakan pernah punya irisan soal seputar urban legend tentang magrib dan itu saya alami dari masa kecil saya era 90-an, Urban legend yang dimaksud seperti larangan keluar rumah saat waktu magrib tiba. Sutradara mengambil latar tahun 2002 karena ingin mengesampingkan teknologi. dengan teknologi, kadang-kadang itu menjadi mengganggu banyak hal. Sementara menyajikan sebuah horor klasik, tapi dengan formulasi yang benar-benar bagaimana manusia ini digerakkan dengan peristiwa-peristiwa.

Setiap film memuat pesan atau maksud tertentu yang ingin disampaikan oleh sutradara kepada khalayak. Dalam konteks komunikasi massa, pesan yang terkandung dalam film dapat berbentuk beragam, bergantung pada misi yang diusung oleh film tersebut. Film mencakup berbagai jenis pesan, baik dalam bentuk pendidikan, hiburan, maupun informasi. Penyampaian pesan dalam film sering kali menggunakan mekanisme simbolik yang berkaitan dengan representasi pikiran manusia, seperti isi pesan, suara, percakapan, dan berbagai elemen komunikasi lainnya. Melalui pengalaman menonton, penonton seakan-akan mampu menembus ruang dan waktu untuk menyaksikan serta merasakan kehidupan yang dihadirkan, bahkan memungkinkan terjadinya pengaruh emosional maupun kognitif terhadap audiens. Kekuatan film dalam menjangkau berbagai segmen sosial menjadikan para ahli berpendapat bahwa film memiliki potensi besar dalam membentuk opini dan

mempengaruhi khalayak. Salah satu contoh nyata adalah film Waktu Maghrib, yang menyajikan berbagai pesan moral di dalam alur ceritanya.

Film waktu magrib mengangkat kepercayaan yang dekat dengan masyarakat Indonesia mitologi. Pada film ini terdapat nilai moral dan nilai budaya yang masih dipercayai oleh masyarakat sekarang ini, seperti yang diceritakan pada film waktu maghrib sakralnya waktu maghrib yang masih dipercayai di beberapa masyarakat Indonesia. Biasanya pada waktu ini orangtua memperingatkan anak mereka untuk pulang ke rumah atau tidak bermain lagi sebelum azan magrib agar tidak diculik hantu. Karena, kentalnya tradisi itu membuat film ini terasa sangat intens dan relate apalagi pada bagian awal hingga tengah filmnya. Banyak komentar menyebut kalau film ini memiliki jumpscare yang cukup mengagetkan. Sehingga film ini tidak dianjurkan untuk anak-anak dibawah umur.

Dikisahkan Bu Woro (Aulia Sarah) guru di sebuah sekolah berkali-kali menghukum Adi dan Saman yang kerap terlambat ke sekolah. Karena sering menerima hukuman tersebut, dua sahabat ini pun sangat kesal pada Bu Woro.

Kekesalan kedua sahabat tersebut memuncak hingga akhirnya mereka menyumpahi guru mereka, Bu Woro, pada waktu menjelang Magrib. Bersamaan dengan berkumandangnya azan, keduanya melontarkan sumpah agar Bu Woro cepat meninggal. Tanpa diduga, sumpah tersebut menjadi kenyataan. Bu Woro mengalami kecelakaan tragis yang merenggut nyawanya. Peristiwa itu membuat kedua sahabat tersebut terkejut dan diliputi ketakutan. Sejak saat itu, berbagai kejadian mistis mulai terjadi secara berurutan.

Awal mula gangguan mistis dialami oleh Ayu, salah satu teman mereka. Suatu petang menjelang Magrib, Ayu berpamitan untuk pergi ke masjid. Dalam perjalanan, Ayu melihat sosok perempuan yang menyerupai Bu Woro, namun dengan penampilan yang jauh lebih menyeramkan. Seiring berjalannya waktu, hal-hal mistis tidak hanya mengganggu ketenteraman masyarakat sekitar, tetapi juga mengancam keselamatan jiwa mereka.

Puncak teror terjadi ketika Saman membunuh ayam peliharaan Pak Lurah dan berujung membunuh kakaknya sendiri dalam sebuah pertikaian. Setelah melakukan tindakan brutal tersebut, Saman mengalami kesurupan dan bunuh diri tepat saat azan Magrib berkumandang. Ayu mulai meyakini adanya kekuatan roh jahat yang lebih besar di balik rangkaian kejadian ini. Ayu merasa harus segera bertindak sebelum Adi mengalami nasib serupa, karena jika tidak, teror itu akan terus berlanjut dan menghantui mereka semua.

Film Waktu Maghrib memiliki daya tarik yang kuat terutama karena kemampuannya menggambarkan kearifan lokal yang kental dengan nuansa mitologi Indonesia. Tema urban legend yang sudah akrab di telinga masyarakat, seperti larangan keluar rumah saat maghrib, berhasil dihidupkan kembali dengan alur cerita yang menyeramkan dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Mengambil latar tahun 2002, film ini membangkitkan rasa nostalgia akan masa-masa sebelum teknologi mendominasi kehidupan manusia, menjadikan setiap elemen cerita terasa lebih organik dan mendalam. Sutradara Sidharta Tata dengan cermat membangun ketegangan yang intens, menciptakan suasana horor yang terasa dekat dan nyata bagi penonton.

Daya tarik lainnya adalah penggunaan mitos sebagai dasar cerita. Mitos tentang waktu maghrib yang dianggap sakral dan berbahaya di beberapa daerah di Indonesia menjadi titik sentral yang membuat film ini begitu menarik bagi penonton lokal. Cerita tentang anak-anak yang melanggar aturan maghrib dan mengalami kejadian mistis mengandung elemen horor yang familiar, namun tetap menyuguhkan sensasi baru. Adegan-adegan mistis dengan efek visual yang mengejutkan, ditambah dengan jumpscare yang tidak berlebihan, berhasil membuat penonton merasa tegang sepanjang film. Hal ini membuat film ini tidak hanya menakutkan, tetapi juga menghibur dengan cara yang khas budaya lokal.

Film Waktu Maghrib menarik karena karakter-karakternya yang kuat dan alur cerita yang tidak mudah ditebak. Para aktor muda seperti Ali Fikry dan Bimasena mampu menampilkan akting yang meyakinkan, menggambarkan ketakutan, rasa bersalah, dan teror yang mereka alami dengan sangat mendalam. Cerita yang kompleks, di mana kejadian-kejadian mistis terus meningkat dari waktu ke waktu, membuat penonton penasaran dan terlibat secara emosional dengan nasib para tokoh. Film ini juga menawarkan refleksi mendalam tentang hubungan manusia dengan tradisi, rasa takut akan hal-hal gaib, serta konsekuensi dari melanggar norma sosial yang diwariskan turun-temurun.

Waktu magrib merupakan alah satu film yang mengangkat sebuah tema ringan, namun memiliki banyak pesan moral didalamnya. Maka berdasar uraian latar belakang studi ini judulnya “Analisis Semiotik Interpretasi Nilai Moral Dan Nilai Budaya Dalam Film Waktu Maghrib”.

1.2. Fokus Penelitian

Untuk mempermudah penulis dalam menganalisis hasil penelitian, maka penelitian ini difokuskan pada Analisis semiotika dan Interpretasi nilai moral dan nilai budaya pada film waktu magrib.

1.3. Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini, peneliti mengidentifikasi unsur-unsur berikut sebagai rumusan masalah yang sesuai dengan latar belakang yang telah ditentukan:

1. Bagaimana pesan nilai moral di interpretasi pada film Waktu Magrib?
2. Bagaimana pesan nilai Budaya di interpretasi pada film Waktu Magrib?
3. Bagaimana icon, index dan simbol film Waktu Magrib menginterpretasikan makna nilai moral dan nilai Budaya?

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dan menganalisis pesan nilai moral di interpretasi pada film Waktu Magrib.
2. Untuk mengetahui dan menganalisis pesan nilai Budaya di interpretasi pada film Waktu Magrib.
3. Untuk mengetahui dan menganalisis bagaimana icon index dan simbol film Waktu Magrib menginterpretasikan makna nilai moral dan nilai Budaya.

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan ilmu komunikasi, khususnya dalam kajian komunikasi visual dan budaya populer. Dengan menganalisis film Waktu Maghrib, penelitian ini berupaya mengungkap bagaimana pesan-pesan moral dan nilai-nilai budaya disampaikan melalui medium sinematik. Film ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media edukatif yang merefleksikan norma-norma sosial dan kepercayaan masyarakat. Melalui pendekatan semiotika dan analisis wacana, penelitian ini akan menggali simbol-simbol dan narasi yang digunakan dalam film untuk menyampaikan pesan-pesan tersebut.

Secara khusus, film Waktu Maghrib menyajikan representasi mitos larangan keluar rumah saat petang, yang merupakan bagian dari kepercayaan masyarakat Jawa. Mitos ini dikemas dalam bentuk cerita horor yang menggambarkan konsekuensi dari melanggar norma tersebut, seperti yang terlihat dalam kisah Adi dan Saman yang mengalami teror supranatural setelah melanggar larangan tersebut. Melalui analisis ini, penelitian bertujuan untuk memahami bagaimana film dapat menjadi alat untuk mempertahankan dan mentransmisikan nilai-nilai budaya serta memperkuat identitas kolektif masyarakat.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menambah wawasan akademik dalam bidang ilmu komunikasi, tetapi juga memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang peran film dalam membentuk dan merefleksikan nilai-nilai moral dan budaya dalam masyarakat. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi

referensi bagi peneliti lain, pembuat film, dan pendidik dalam memahami dan memanfaatkan media film sebagai sarana komunikasi yang efektif.

1.5.2. Manfaat Praktis

Secara praktis, Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan yang lebih luas kepada masyarakat mengenai peran film sebagai media edukatif yang menyampaikan nilai-nilai moral dan budaya. Film tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat komunikasi yang efektif dalam menyampaikan pesan-pesan sosial dan budaya kepada penonton. Melalui cerita dan karakter yang ditampilkan, film dapat membentuk persepsi dan pemahaman masyarakat terhadap berbagai isu yang relevan dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai contoh, film *Waktu Maghrib* menghadirkan narasi yang menggambarkan pentingnya mematuhi norma dan nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakat, serta konsekuensi yang dapat timbul jika nilai-nilai tersebut diabaikan.

Selain itu, film juga memiliki kemampuan untuk merefleksikan dan memperkuat identitas budaya suatu masyarakat. Dengan menampilkan tradisi, kebiasaan, dan nilai-nilai lokal, film dapat meningkatkan kesadaran dan apresiasi masyarakat terhadap warisan budaya mereka sendiri. Dalam konteks ini, *Waktu Maghrib* tidak hanya menyajikan cerita yang menarik, tetapi juga memperkenalkan penonton pada aspek-aspek budaya yang mungkin jarang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dapat mendorong masyarakat untuk lebih memahami dan menghargai keberagaman budaya yang ada di sekitar mereka.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi dalam ranah akademik, tetapi juga memiliki dampak praktis yang signifikan dalam

meningkatkan literasi budaya dan moral masyarakat. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pembuat kebijakan, pendidik, dan praktisi media dalam mengembangkan konten yang edukatif dan bermakna. Selain itu, penelitian ini juga dapat mendorong masyarakat untuk lebih kritis dan reflektif dalam mengonsumsi media, serta lebih aktif dalam melestarikan dan mempromosikan nilai-nilai budaya yang positif.