

**ANALISIS RESEPSI TENTANG MITOS NDUDING PADA KYAI DI
DESA KANOMAN, NGENEMPLAK, BOYOLALI DALAM FILM
“NDUDING” KARYA RIZKI ADUMA PUTRA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ushuluddin dan Dakwah

Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana



Oleh :

ALIF MUFLIH OKTAVIAN

NIM : 171211038

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
JURUSAN DAKWAH DAN KOMUNIKASI
FAKULTAS USHULUDDIN DAN DAKWAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA
TAHUN 2022**

ENY SUSILOWATI, S.Sos., M.Si

**DOSEN PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN
ISLAM UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID
SURAKARTA**

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr. Alif Muflih Oktavian

Lamp : Skripsi

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah

UIN Raden Mas Said Surakarta

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan perbaikan seperlunya terhadap skripsi saudara :

Nama : Alif Muflih Oktavian

NIM : 171211038

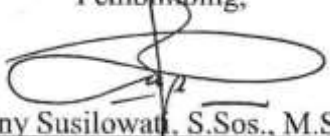
Judul : Analisis Resepsi Tentang Mitos Nduding Pada Kyai Di Desa Kanoman,
Ngemplak, Boyolali Dalam Film“Nduding” Karya Rizki Aduma Putra

Dengan ini kami menilai skripsi tersebut dapat disetujui untuk diajukan pada Sidang Munaqosyah Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.

Wassalamu'alikum Warahmatullahi Wabarakaatuh.

Surakarta, 1 November 2022

Pembimbing,



Eny Susilowati, S.Sos., M.Si

NIP. 19720428 200003 2 002

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Alif Muflih Oktavian
NIM : 171211038
Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Fakultas : Ushuluddin dan Dakwah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya yang berjudul “RESEPSI ANALISIS TENTANG MITOS NDUDING PADA KYAI DI DESA KANOMAN, GAGAKSIPAT, NGEMPLAK, BOYOLALI DALAM FILM “NDUDING” KARYA RIZKI ADUMA PUTRA” adalah hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari hasil karya orang lain.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Apabila di kemudian hari ditemukan hal yang bertentangan dengan pernyataan ini, maka saya bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia dikenakan sanksi sesuai aturan yang berlaku.

Surakarta, 1 November 2022

Yang membuat pernyataan,



Alif Muflih Oktavian

171211038

HALAMAN PENGESAHAN

**“RESEPSI ANALISIS TENTANG MITOS NDUDING PADA KYAI DI
DESA KANOMAN, GAGAKSIPAT, NGENEMPLAK, BOYOLALI DALAM
FILM “NDUDING” KARYA RIZKI ADUMA PUTRA”**

Disusun Oleh :

Alif Muflih Oktavian

NIM. 171211038

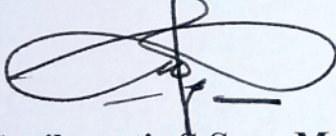
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
Fakultas Ushuluddin dan Dakwah
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
Pada Hari Rabu, 23 November 2022
dan dinyatakan telah memenuhi syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Sosial
Surakarta, 26 Desember 2022

Penguji Utama,

Agus Srivanto, S.Sos., M.Si

NIP. 19710619 200912 1 001

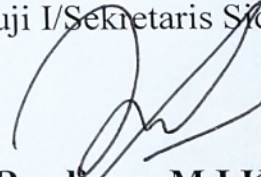
Penguji II/ Ketua Sidang,



Eny Susilowati, S.Sos., M.Si

NIP. 19720428 200003 2 002

Penguji I/ Sekretaris Sidang,



Joni Rusdlana, M.I.Kom

NIP. 19830602 201801 1 002

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah



Dr. Istah, M.Ag

NIP. 19730522 200312 1 001

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis mempersembahkan kepada:

1. Bapak dan Ibu tercinta yang telah melahirkan, merawat, mendidik, membesarkan saya dengan penuh kasih sayang yang tak terhingga dan selalu mendoakan yang terbaik untuk anaknya.
2. Teman-teman seangkatan yang sudah lulus yang secara tidak langsung memotivasi saya untuk segera menyusul
3. Almamater Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta

HALAMAN MOTTO

“Keluarlah dari zona nyamanmu, jangan takut untuk memulai, jangan takut untuk mencoba, niscaya suatu saat akan mendapatkan hasil yang kamu inginkan”

ABSTRAK

Alif Muflih Oktavian, NIM 171211038, Analisis Resepsi Tentang Mitos *Nduding* Pada Kyai di Desa Kanoman, Ngemplak, Boyolali Dalam Film *Nduding* Karya Rizki Aduma Putra. Skripsi, Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Ushuluddin dan Dakwah. Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta. 2022.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Resepsi tentang mitos *Nduding* pada Kyai di Desa Kanoman, Ngemplak, Boyolali dalam film pendek *Nduding* karya Rizki Aduma Putra. Mitosnya pada zaman dahulu jika *Nduding* (menunjuk kuburan) akan diganggu oleh makhluk ghaib. Menurut cerita orang dulu salah satu cara agar tidak diganggu adalah dengan cara mengigit jari yang digunakan untuk menunjuk kuburan tersebut.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pendekatan kualitatif, sedangkan untuk analisisnya peneliti melakukan analisis mitos *Nduding* pada film pendek *Nduding* menggunakan analisis resepsi Stuart Hall, dimana penelitian ini berfokus pada proses penerimaan khalayak pada suatu tayangan media. Sehingga khalayak dapat dikategorikan dalam posisi hegemoni dominan, negosiasi dan oposisi. Sumber penelitian ini menggunakan data primer dan data sekunder. Dalam teknik analisisnya menggunakan wawancara (*interview*), dokumentasi, dan studi pustaka.

Berdasarkan hasil penelitian tentang mitos *Nduding* yang ada pada film pendek *Nduding*, pada posisi hegemoni dominan informan mengatakan bahwa setuju dengan apa yang diperlihatkan dalam film tersebut berdasarkan pengalaman dan pengetahuan informan. Sedangkan informan yang berada pada posisi negosiasi mengatakan setuju dengan mitos *Nduding* yang ada pada film tersebut, namun seiring dengan perkembangan zaman modern, hal-hal tersebut sudah jarang ditemui. Sedangkan pada posisi oposisi informan menjelaskan tidak setuju, karena informan tidak pernah mengalami hal tersebut dan menurut informan hal tersebut memang jarang terjadi.

Kata Kunci : Resepsi, Mitos *Nduding*, Film *Nduding*

ABSTRACT

Alif Muflih Oktavian, NIM 171211038, Reception Analysis of the Myth of *Nduding* Pada Kyai in Kanoman Village, Ngemplak, Boyolali In Rizki Aduma Putra's *Nduding* Film. Thesis, Islamic Communication and Broadcasting Study Program, Faculty of Ushuluddin and Da'wah. Raden Mas Said State Islamic University Surakarta. 2022.

The purpose of this study was to find out the Reception about the myth of *Nduding* on Kyai in Kanoman Village, Ngemplak, Boyolali in the short film *Nduding* by Rizki Aduma Putra. The myth was in ancient times that *Nduding* (*pointing* to the grave) would be disturbed by ghaib creatures. According to people's stories, one way to avoid being disturbed is by biting the finger used to point at the grave.

This research uses a qualitative type of research approach, while for its analysis researchers conducted an analysis of *the Nduding* myth on *the short film Nduding* using stuart hall reception analysis, where this research focuses on the process of audience acceptance on a media show . So that the audience can be categorized in positions of dominant hegemony, negotiation and opposition. The source of this study used primary data and secondary data. In the analysis technique, it uses *interviews*, documentation, and literature studies.

Based on the results of research on the *Nduding* myth in *the short film Nduding* using the analysis of stuart hall reception. The analysis of the reception that the researcher examined through the opinions of the audience in the short film *Nduding* is divided into three positions, the first on Informant Kyai Rosyid as a position of dominant hegemony or a person who agrees with the plot told by this film, the second Kyai Subakdi as a negotiating position who is in a neutral position as a person who does not mind the story in this film, although there are some things that disagree, then the last one Kyai Sumarno in the position of opposition who clearly disagrees with the story contained in the short film *Nduding*.

Keywords : Reception, Myth Of Nduding, Film Nduding

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Puji syukur tak terhingga penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi yang berjudul **“Analisis Resepsi Tentang Mitos *Nduding* Pada Kyai di Desa Kanoman, Ngemplak, Boyolali Dalam Film *Nduding* Karya Rizki Aduma Putra”**. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Sosial Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Ushuluddin dan Dakwah Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.

Penulisan proposal skripsi ini dapat terselesaikan karena penulis mendapatkan kritik, saran, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Prof. Dr. H. Mudofir, S.Ag., M.Pd. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.
2. Dr. Islah, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.
3. Abraham Zakky Zulhazmi, M. A. Hum. selaku Ketua Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Ushuluddin dan Dakwah Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.
4. Agus Sriyanto. S. Sos, M. Si. Selaku Penguji Utama yang telah memberikan masukan, saran, dan kritik yang membangun sehingga skripsi ini bisa menjadi lebih baik.
5. Joni Rudiana, S.Sos., M.I.Kom. Selaku Penguji 2 yang telah memberikan masukan, saran, dan kritik yang membangun sehingga skripsi ini bisa menjadi lebih baik.
6. Eny Susilowati, S.Sos., M.Si selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan banyak masukan dan saran kepada penulis.
7. Seluruh Dosen Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta atas ilmu yang telag diberikan.

8. Bapak Santoso, Ibu Farida, Adik-adiku tercinta Abid dan Chika yang sangat berperan penting dalam kehidupan penulis, selalu memberikan dukungan, materi, dan doa selama ini.
9. Teman seperjuangan angkatan 2017 Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam
10. Pramudita Damayanti Indratna yang selalu memberikan waktu, tenaga, dan dukungannya sehingga skripsi ini terselesaikan.
11. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan banyak terdapat kekurangan. Dengan segala kerendahan hati, penulis akan menerima kritik dan saran bagi kesempurnaan penulis. Penulis berharap semoga proposal skripsi ini bermanfaat bagi masyarakat dan semua yang berkepentingan

Surakarta, 1 November 2022

Penulis



Alif Mulih Oktavian

171211038

DAFTAR ISI

NOTA PEMBIMBING	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
II. LANDASAN TEORI	9
A. Kajian Teori.....	9

1. Resepsi	9
2. Komunikasi Massa.....	12
3. Film	18
4. Film sebagai Media Komunikasi	28
5. Mitos	29
6. Mitos dan Film.....	30
B. Tinjauan Pustaka.....	32
C. Kerangka Berfikir	37
III. METODE PENELITIAN.....	39
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	39
B. Waktu Penelitian.....	40
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	41
D. Sumber Data	41
E. Teknik Pengumpulan Data.....	42
F. Keabsahan Data.....	43
G. Teknik Analisis Data	44
IV. HASIL PENELITIAN	45
A. Gambaran Umum Penelitian	45
1. Gambaran Umum Desa Kanoman, Gagaksipat, Ngemplak.....	45
2. Deskripsi Film.....	47
3. Sinopsis Film	49
B. Sajian Data	50
1. Kyai Di Desa Kanoman	51
2. Mitos Nduding Di Desa Kanoman.....	53

3. Mitos Nduding Menurut Pandangan Informan	54
4. Resepsi Mitos Nduding Pada Film Nduding	57
C. Analisis Data	62
1. Analisis Resepsi Mitos Nduding Pada Film Pendek Nduding.....	65
V. PENUTUP.....	69
A. Kesimpulan	69
B. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN.....	74

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kerangka Berfikir.....	37
Tabel 3.1 Waktu Penelitian	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Encoding Decoding Stuart Hall	11
Gambar 4.1 Poster Film Pendek Nduding.....	47
Gambar 4.2 Kaki Makhluk Ghaib	59
Gambar 4.3 Makhluk Ghaib Yang Menyerupai Kakak Aji (Mia).....	59
Gambar 4.4 Makhluk Ghaib Yang Mengganggu Aji.....	60

DAFTAR LAMPIRAN

Surat Ijin Penelitian.....	74
Lampiran 1 Hasil Wawancara Dengan Kyai Rosyid	74
Lampiran 2 Hasil Wawancara Dengan Kyai Subakdi.....	74
Lampiran 3 Hasil Wawancara Dengan Kyai Sumarno	74

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Film adalah gambar hidup, juga sering disebut Movie. Film secara kolektif, sering disebut sinema. Sinema itu sendiri bersumber dari kata kinematic atau gerak. Film juga sebenarnya merupakan lapisan-lapisan cairan selulosa, biasa dikenal di dunia para sineas sebagai seluloid. Istilah sinema (film) secara harfiah berasal dari kata cinemathographie, berasal dari kata cinema dan tho yang berarti phytos atau cahaya dan graphie yaitu tulisan, gambar, dan citra. Jadi pengertiannya adalah melukis gerak dengan cahaya. Agar dapat melukis gerak dengan cahaya, harus menggunakan alat khusus yang disebut kamera. (Deviyana, 2011)

Perbedaan pendapat dan pemikiran dapat disebabkan oleh budi pekerti (moral) dan juga akal pikiran. Perbedaan pendapat oleh budi pekerti (moral) biasanya dikarenakan hanya melihat secara umumnya saja dan tidak lebih mencari informasi secara mendalam. Sedangkan perbedaan akal pikiran biasanya dikarenakan ada masukan-masukan dari lingkungannya baik positif atau negatif.

Di era globalisasi ini film juga menjadi salah satu media untuk membentuk opini kepada khalayak hanya dengan melihat melalui film. Film tidak hanya dijadikan sebagai hiburan, tetapi juga bisa menggambarkan kehidupan seseorang yang dirancang sedemikian rupa dan dijadikan sebuah film. Bahkan ada film yang diambil dari kisah nyata langsung dengan tujuan

memperluas pengetahuan ataupun dijadikan pembelajaran kepada pembuat film itu sendiri maupun khalayak.

Mitos pada umumnya mengisahkan terjadinya alam semesta, dunia manusia pertama, terjadinya maut, bentuk khas binatang, bentuk topografi, gejala alam, dan sebagainya. Mitos yang sudah berkembang di masyarakat akan sulit hilang, sebab saat ini mitos akan turun menurun melalui lisan yang pada akhirnya mempengaruhi resepsi kepada pemikiran masyarakat. Dengan masih adanya mitos, masih membuat pemikiran masyarakat bahwa mitos memang benar adanya dan masih akan dipercaya sampai sekarang. Masyarakat modern atau sekarang menganggap mitos hanyalah sebuah *guyonan* atau hal sepele, tetapi untuk masyarakat desa masih ada yang patuh pada tradisi dan adat istiadat secara turun temurun.

Mitos menurut mitologi lama berarti sesuatu yang berorientasi dari masa lalu atau sejarah yang sifatnya statis dan kekal dalam masyarakat. Mitos sendiri tak lepas dari kepercayaan masyarakat setempat masing-masing. Masih ada masyarakat yang percaya akan adanya mitos. Mitos sendiri, dari segi bahasa berasal dari bahasa Yunani yaitu *Muthos* yang artinya cerita atau sesuatu yang dikatakan orang. Singkatnya, mitos merupakan hasil karya rasa masyarakat dalam bentuk lisan. Yang kemudian diulang secara terus menerus dan dilanjutkan secara turun temurun. Selain itu mitos juga masih dilestarikan masyarakat yang digunakan untuk pedoman hidup terlebih untuk anak cucu mereka. Dan pastinya ada nilai moral yang terkandung dalam mitos tersebut.

Hingga saat ini banyak film yang mengangkat isu tentang mitos seperti Film *Singsot* buatan Jogja yang di produksi oleh Racavana, Film *Lampor* dari Temanggung, Film *Pamali*, masing-masing memiliki cerita yang berbeda dalam mengangkat isu mitos. Penggambaran mitos juga dapat dilihat dalam film *Nduding*. Film “*Nduding*” Karya Rizki Aduma Putra yang berdurasi empat menit dua puluh tujuh detik ini rilis pada tahun 2021.

Film ini diproduksi di daerah Tlobong, Delanggu, Klaten pada tahun 2021. Film ini dikerjakan oleh tim yang sebagian besar dari mahasiswa Iain Surakarta dengan sutradara Rizki Aduma Putra. Film yang diawali dengan scene kakak beradik, Mia sebagai mbak dan Randi sebagai Aji (adik) yang sedang melakukan perjalanan pulang melewati kuburan, lalu si Aji *Nduding* (baca:menunjuk) kuburan dan dilarang oleh mbaknya dan menyuruh Aji untuk segera menggigit jarinya agar terhindar dari hal-hal mistis, tetapi Aji menolaknya. Setiba di rumah Aji pun mengalami hal-hal aneh yang tidak biasa yaitu di ganggu oleh makhluk yang tidak terlihat. Scene berganti dengan Aji sedang mandi, setelah selesai Aji pun melihat kakaknya yang diam termenung di ruang tamu tanpa mengeluarkan suara, lalu Aji masuk kamar dan melihat keluar lagi tiba-tiba kakaknya sudah tidak ada. Dan akhirnya makhluk halus itu mengagetkan Aji layaknya film-film horror. Scene berganti Aji terbangun dan dia sedang berada di kuburan dalam keadaan terbaring.

Film *Nduding* menceritakan mitos jaman dahulu bahwa ketika *Nduding* kuburan (baca: menunjuk kuburan) harus segera menggigit jari sebagai cara agar terhindar dari hal-hal mistis yang akan terjadi. Film ini mendapatkan

respon baik dari masyarakat, dibuktikan dengan banyaknya penonton pada film ini. Film yang hadir pada bulan Januari 2021 ini, menggambarkan bagaimana fenomena mitos yang sampai saat ini masih melekat pada masyarakat.

Nduding (baca:menunjuk kuburan) sudah ada sejak lama dan bahkan masih dipercaya oleh masyarakat setempat. Film *Nduding* karya Rizki Aduma Putra ini diambil didaerah Tlobong, Delanggu, Klaten karna didesa tersebut sang sutradara tinggal dari kecil dan empiris yang dialaminya waktu kecil dan sebagian masyarakat masih mempercayai tentang adanya mitos *Nduding* (baca:menunjuk kuburan) tersebut. Dilihat dari penjelasan Mbah Simpen salah satu warga yang menjelaskan tentang adanya mitos yang ada didaerah tersebut.

Hal-hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu terletak pada subjek penelitian dan jenis filmnya. Jika penelitian terdahulu memiliki genre film romantis, maka pada penelitian ini menggunakan genre film mitos. Keunggulan film ini dibandingkan dengan film mitos lainnya yaitu, film ini mengangkat mitos yang belum pernah sama sekali di adaptasi sebagai film, serta mengangkat urban lokal yang bisa menambah kedekatan penonton dengan ceritanya.

Melihat dari penelitian terdahulu, dapat menjelaskan bahwa pembacaan makna khalayak kepada informasi-informasi yang didapat dari media memiliki perbedaan pemikiran. Dengan menggunakan film *Nduding* yang memiliki latar belakang mitos dan melekat kepada pemikiran masyarakat, peneliti menguji

kembali berdasarkan budaya dan kepercayaan di masyarakat dalam menerima sebuah perbedaan yang dimiliki orang lain.

Sehingga peneliti memiliki ketertarikan untuk meneliti film *Nduding* karena film ini tidak dengan gamblang memperlihatkan bagaimana hal yang gaib itu dapat terjadi. Tetapi dengan cara yang berbeda, film ini seolah menggambarkan mitos itu ada nyatanya kemudian dapat mempengaruhi penonton. Dalam penelitian ini, akan melihat bagaimana cara audiens memaknai nilai-nilai mitos dalam film ini.

Dalam penelitian ini agar dapat mengetahui resepsi penonton terhadap mitos yang ada di film *Nduding*, maka peneliti melibatkan audiens sebagai informan. Informan yang peneliti gunakan yaitu Kyai atau sesepuh yang ada di Desa Kanoman yang masih mempercayai tentang adanya mitos yang berkembang di kalangan masyarakat. Latar belakang peneliti memilih Kyai karena peneliti meyakini bahwa mereka memahami dan menguasai betul tentang mitos tersebut. Mereka juga sesepuh yang ada di Desa Kanoman yang sudah berumur lebih dari 65 tahun yang mana kebudayaan dan kepercayaan mereka dalam hal Jawa masih kental dan melekat. Selain itu, alasan peneliti memilih Kyai sebagai informan sebab peneliti ingin mengetahui pandangan mereka terhadap permasalahan yang terdapat di alur cerita film.

Penelitian ini dilakukan di Desa Kanoman, Ngemplak, Boyolali. Alasan peneliti memilih melakukan penelitian di Desa Kanoman karena di Desa

Kanoman banyak kyai/sesepuh yang kental dengan budaya Jawa, yang masih memiliki kepercayaan terhadap mitos.

Film ini memberikan pemaknaan yang berbeda bagi setiap audiens yang menonton, sehingga dengan cara ini lah film *Nduding* dapat membebaskan audiens dalam memaknai mitos *Nduding* dengan tafsiran yang berbeda-beda. Untuk menganalisis persepsi penonton film *Nduding* terhadap mitos yang ditunjukkan dalam film, peneliti akan menggunakan metode analisis resepsi encoding-decoding Stuart Hall. Penelitian ini akan menggunakan encoding-decoding Stuart Hall karena teori ini berfokus kepada penerimaan khalayak terhadap informasi dari media.

Dalam penelitian ini, menggunakan penelitian terdahulu untuk dijadikan sebagai acuan. Acuan yang pertama yaitu penelitian skripsi yang berjudul “Resepsi Film *Habibie & Ainun* (Studi Tentang Resepsi Khalayak Terhadap Nilai-Nilai Kasih Sayang Dalam Keluarga Yang Direpresentasikan Dalam Film *Habibie & Ainun* (2012))” karya Yovita Rimbawati tahun 2013. Dalam karya Yovita menjelaskan bahwa, Film *Habibie dan Ainun* merupakan film yang menggambarkan nilai positif dalam keluarga. Film ini banyak diminati oleh masyarakat sebab dinilai ringan dan mudah dimengerti.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas dapat ditemukan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Film *Nduding* sebagai penggambaran mitos jawa tentang dilarang *Nduding* (baca:menunjuk kuburan) dan mitos ini masih dipercaya masyarakat Jawa.
2. Analisis resepsi mitos *Nduding* yang dilakukan oleh Kyai di Desa Kanoman dalam film "Nduding" karya Rizki Aduma Putra.
3. Kepercayaan warga desa Kanoman, Ngemplak, Boyolali terhadap mitos *Nduding* dalam Film "Nduding" karya Rizki Aduma Putra.

C. Batasan Masalah

Dengan banyaknya kajian yang bisa diambil dalam Film *Nduding*, maka riset ini hanya membatasi pada permasalahan analisis resepsi mitos *Nduding* dalam sebuah film pendek *Nduding*, dengan menggunakan analisis resepsi Stuart Hall.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka penulis merumuskan masalah yang hendak di teliti ialah : Bagaimana Resepsi tentang mitos *Nduding* pada Kyai di Desa Kanoman, Ngemplak, Boyolali dalam Film "Nduding" karya Rizki Aduma Putra?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Resepsi tentang mitos *Nduding* pada Kyai di Desa Kanoman, Ngemplak, Boyolali dalam Film “Nduding” karya Rizki Aduma Putra?

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini bermanfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu untuk memperluas wawasan dan menambah penelitian komunikasi serta menambah pengetahuan dan pengalaman ilmu mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam.

2. Manfaat Metodologis

Untuk menerapkan ilmu yang didapat selama menjadi mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam di UIN Raden Mas Said Surakarta serta menambah wawasan peneliti mengenai Analisis resepsi tentang mitos pada Film *Nduding*.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pengertian Resepsi

Resepsi berasal dari bahasa latin yaitu *recipere*, reception (Inggris) yang dapat diartikan sebagai penyambutan atau penerimaan pembaca. Resepsi dengan pengertian secara luas yaitu, cara-cara pemberian makna dan pengolahan teks terhadap tayangan televisi, sehingga memberikan respon terhadapnya. Teori resepsi (pemaknaan pembaca) memfokuskan kepada bagaimana pembaca atau khalayak dalam menerima pesan, bukan pada pengirim pesan. Pemaknaan pesan bergantung pada latar belakang budaya dan pengalaman hidup khalayak itu sendiri.

Audiens (audience) Secara harfiah disebut juga dengan khalayak. Khalayak adalah sekumpulan individu yang memiliki perhubungan dengan media massa. Baik media massa cetak (majalah, harian umum, jurnal, bulletin dsb), elektronik (televisi, radio, film, dsb). Khalayak yang memanfaatkan *bulletin*, harian umum, majalah, Pendidikan dan hiburan, disebut sebagai pembaca. Khalayak yang memanfaatkan radio sebagai media untuk memperoleh informasi, Pendidikan dan hiburan disebut pendengar. Khalayak yang memanfaatkan film/televisi sebagai media untuk memperoleh informasi, Pendidikan dan hiburan disebut penonton. Khalayak yang memanfaatkan jaringan internet untuk mendapat informasi, Pendidikan, dan hiburan disebut pengguna (user). Dalam konteks ini yang

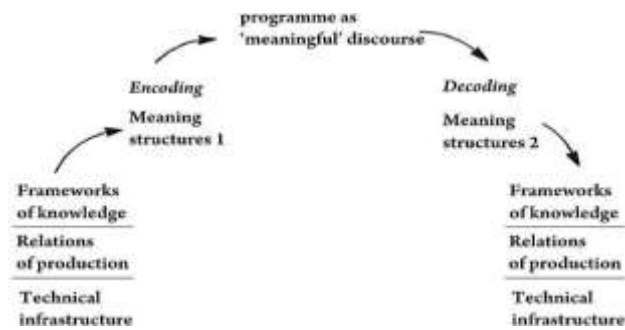
disebut khalayak adalah sekumpulan penerima pesan (receiver) dari media massa yang secara khusus dapat disebut pembaca, pendengar, penonton, dan pengguna yang bersifat aktif.

Riset khalayak menurut (Stuart Hall, 1973) mempunyai perhatian langsung terhadap : (a) Analisis dalam konteks sosial dan politik dimana isi media diproduksi (encoding) ; dan (b) konsumsi isi media (decoding) dalam konteks kehidupan sehari-hari. Analisis resepsi memfokuskan pada perhatian individu dalam proses komunikasi massa (decoding), yaitu pada proses pemaknaan dan pemahaman yang mendalam atas media texts, dan bagaimana individu menginterpretasikan isi media.

Teori resepsi dikembangkan Stuart Hall, dimana teori tersebut dijadikan panutan dalam penelitian audiens yang menggunakan analisis resepsi. Kemampuan khalayak untuk menerima pesan dan membandingkan pesan tersebut dengan makna yang sebelumnya telah disimpan didalam ingatan disebut decoding. Ketika kita menerima pesan dari pihak lain maka kita melakukan decoding terhadap pesan tersebut berdasarkan persepsi, pemikiran, pengalaman, dan masa lalu.

Pada saat bersamaan, audien akan menggunakan berbagai kategori yang mereka miliki untuk melakukan decoding terhadap pesan, dan mereka sering kali menginterpretasikan pesan media melalui cara-cara yang tidak dikehendaki oleh sumber pesan, sehingga menimbulkan makna yang berbeda. Makna yang ingin disampaikan dapat hilang atau tidak diterima oleh kelompok audiensi

tertentu karena mereka memberikan interpretasi dengan berbeda (Morissan, 2013: 548-549).



Gambar 1. Model *Encoding-Decoding Stuart Hall* (Hall, 2011:217)

Menurut Stuart Hall khalayak melakukan decoding terhadap pesan media melalui tiga kemungkinan posisi, yaitu: posisi hegemoni dominan, negosiasi, dan oposisi.

1) Posisi Hegemoni Dominan

Hegemoni Dominan sebagai situasi dimana “*the media produce the message; the masses consume it. The audience reading coincide with the preferred reading*” (media menyampaikan pesan, khalayak menerimanya. Apa yang disampaikan media secara kebetulan juga disukai oleh khalayak). Sebuah situasi yang dimana media menyampaikan pesan dengan menggunakan kode budaya dominan dalam masyarakat.

2) Posisi Negosiasi

Posisi negosiasi adalah posisi dimana khalayak menerima ideologi dominan namun menolak penerapannya dalam kasus-kasus tertentu.

Dalam hal ini, khalayak bersedia menerima ideologi dominan yang bersifat umum, namun mereka akan melakukan beberapa pengecualian dalam penerapannya yang disesuaikan dengan aturan budaya setempat.

3) Posisi Oposisi

Cara terakhir yang dilakukan khalayak dalam melakukan decoding terhadap pesan media adalah melalui oposisi yang terjadi ketika khalayak audiensi yang kritis mengganti atau mengubah pesan atau kode yang disampaikan media dengan pesan atau kode alternatif. Audiensi menolak makna pesan yang dimaksudkan atau disukai media dan menggantikannya dengan cara berpikir mereka sendiri terhadap topik yang disampaikan media.

2. Komunikasi Massa

a. Pengertian Komunikasi Massa

Komunikasi massa merupakan salah satu proses komunikasi yang berlangsung pada peringkat masyarakat luas, yang identifikasinya ditentukan oleh ciri khas institusionalnya (gabungan antara tujuan, organisasi, dan kegiatan yang sebenarnya). Komunikasi massa mungkin lebih banyak melibatkan orang untuk waktu yang lebih banyak pula meskipun intensitasnya lebih rendah. Komunikasi massa bersifat komprehensif, maka komunikasi massa pun melibatkan gagasan yang berkenaan dengan setiap proses. Para individu menerima dan menangani banyak informasi secara langsung dari media massa (D McQuail, 1989)

Gerbner (2004: 15; dalam (Ardianto, 2004) mengemukakan bahwa *Mass communication is the technologically and institutionally based production and distribution of the most broadly shared continuous flow of messages in industrial societies* (komunikasi massa adalah produksi dan distribusi yang berlandaskan teknologi dan lembaga dari arus pesan yang berkesinambungan serta paling luas dimiliki orang dalam masyarakat industri).

Ada satu defenisi komunikasi massa yang dikemukakan Michael W. Gamble dan Teri Kwal Gamble (1986) yang dikutip dari buku (Nurudin, 2001:8). Menurut mereka adalah sebagai berikut :

1. Komunikator dalam komunikasi massa mengandalkan peralatan modern untuk menyebarkan atau memancarkan pesan secara cepat kepada khalayak yang luas dan tersebar. Pesan itu disebarkan melalui modern pula antara lain surat kabar, majalah, televisi, film, atau gabungan di antara media tersebut.
2. Komunikator dalam komunikasi massa dalam menyebarkan pesan-pesannya bermaksud mencoba berbagai pengertian dengan jutaan orang yang tidak saling kenal atau mengetahui sama lain. Anonimitasi audience dalam komunikasi massa inilah yang membedakan pula dengan jenis komunikasi yang lain.
3. Pesan adalah milik publik. Artinya bahwa pesan ini bisa didapatkan dan diterima oleh banyak orang. Karena itu, diartikan milik publik.

4. Sebagai sumber, komunikator massa biasanya organisasi formal seperti jaringan, ikatan, atau perkumpulan. Dengan kata lain, komunikatornya tidak berasal dari seseorang, tetapi lembaga.
5. Komunikasi massa dikontrol oleh gatekeeper (penapis informasi). Artinya, pesan-pesan yang disebarkan atau dipancarkan dikontrol oleh sejumlah individu dalam lembaga tersebut sebelum disiarkan lewat media massa. Ini berbeda dengan komunikasi antar pribadi, kelompok atau publik di mana yang mengontrol bukan sejumlah individu.
6. Umpan balik dalam komunikasi massa sifatnya tertunda. Kalau dalam jenis komunikasi lain umpan balik bersifat langsung. Misalnya, dalam komunikasi antar personal.

b. Dampak Komunikasi

Teori komunikasi massa merupakan penjelasan atau perkiraan terhadap gejala sosial, yang berupaya untuk menghubungkan komunikasi massa kepada berbagai aspek kehidupan kultural dan personal atau sistem sosial. Teori komunikasi masa seringkali meminjam pengetahuan dari disiplin ilmu lainnya untuk menjealskan dampak komunikasi massa. Salah satunya yaitu untuk meneliti dampak komunikasi massa pada perubahan sikap khalayak, ilmu komunikasi meminjam disiplin ilmu psikologi. (Ngaisah, 2015)

Ada beberapa pendekatan yang diperkenalkan oleh Steven M. Chaffe dalam Wilhoit dan Horold de Bock, 1980:78, dalam Rakhmat,

2011:216) untuk melihat dampak dari komunikasi massa. Pendekatan pertama melihat bahwa dampak komunikasi massa disebabkan karena efek pesan dan dampak media. Dalam hal ini, dampak komunikasi massa difokuskan pada pesan yang disampaikan yakni terjadi perubahan perilaku manusia setelah diterpa pesan media massa. (Ngaisah, 2015)

Pendekatan yang kedua yakni melihat jenis perubahan yang terjadi pada khalayak komunikasi massa. Hal ini berkaitan dengan penerimaan informasi, perubahan perasaan atau sikap dan perubahan perilaku, atau dengan istilah lain dikenal dengan perubahan kognitif, afektif, dan behavioral. Dampak kognitif terjadi bila ada perubahan pada apa yang diketahui, dipahami, atau dipersepsi khalayak. Dampak ini berkaitan dengan transmisi pengetahuan, ketrampilan, kepercayaan, atau informasi. Dampak afektif timbul bila ada perubahan pada apa yang dirasakan, disenangi, atau dibenci khalayak. (Ngaisah, 2015)

Pendekatan yang ketiga yakni meninjau satuan observasi yang dikenai dampak komunikasi massa seperti individu, kelompok organisasi, masyarakat, atau bangsa. (Ngaisah, 2015)

c. Fungsi Komunikasi Massa

Para pakar mengemukakan tentang sejumlah fungsi komunikasi massa, fungsi komunikasi massa menurut Dominick (2001) terdiri dari pengawasan (*surveillance*), penafsiran (*interpretation*),

keterkaitan (*linkage*), penyebaran nilai (*transmission of value*), dan hiburan (*entertainment*). (Arsyadana, 2019)

1) Pengawasan (*surveillance*)

fungsi pengawasan komunikasi massa dibagi dalam bentuk utama:

- a) Pengawasan peringatan (*warning or beware surveillance*)
- b) Pengawasan instrumental (*instrumental surveillance*) (Adianto, 2007)

Fungsi pengawasan peringatan terjadi ketika media massa menginformasikan tentang ancaman dari angin topan, meletusnya gunung merapi, kondisi yang memprihatinkan, tayangan inflasi atau adanya serangan militer. (Arsyadana, 2019)

Sedangkan fungsi pengawasan instrumental adalah penyampaian atau penyebaran informasi yang memiliki kegunaan atau dapat membantu khalayak dalam kehidupan sehari-hari. Berita tentang film apa yang sedang dimainkan di bioskop, bagaimana harga-harga saham di bursa efek, produk-produk baru, ide-ide tentang mode, resep masakan dan sebagainya, adalah contoh pengawasan *instrumental*. (Arsyadana, 2019)

2) Penafsiran

Fungsi penafsiran hampir mirip dengan fungsi pengawasan. Media massa tidak hanya memasok fakta dan data, tetapi juga

memberikan penafsiran terhadap kejadian-kejadian penting. Organisasi atau industri media memilih dan memutuskan peristiwa yang dimuat atau ditayangkan. Tujuan penafsiran media adalah ingin mengajak pembaca atau pemirsa untuk memperluas wawasan dan membahasnya lebih lanjut dalam komunikasi antar personal atau antar kelompok. (Ardianto, 2007)

3) Keterkaitan (*Linkage*)

Media massa dapat menyatukan anggota masyarakat yang beragam, sehingga membentuk pertalian (*linkage*) berdasarkan kepentingan dan minat yang sama tentang sesuatu. (Ardianto, 2007). Contoh kasus di Indonesia adalah kasus Susilo Bambang Yudhoyono (SBY) yang sebelumnya menjabat Menko-Polkam dalam jajaran Kabinet Gotong Royong presiden Megawati Soekarnoputri. Ketika beliau jarang diajak rapat cabinet dan kemudian mengundurkan diri, maka taangan beritanya di televisi, radio siaran dan surat kabar telah menaikkan pamor partai Demokrat yang mencalonkan SBY sebagai presiden. Dalam Pemilu 2004 lalu, perolehan suara partai Demokrat mencuat dan mengalahkan partai besar sebelumnya. Masyarakat yang tersebar telah dipertalikan oleh media massa untuk memilih partai democrat. Kelompok-kelompok yang memiliki kepentingan yang sama tetapi terpisah secara geografis dipertalikan atau dihubungkan oleh media. (Arsyadana, 2019)

4) Penyebaran Nilai (*Transmission of Value*)

Fungsi penyebaran nilai tidak kentara. Fungsi ini juga bisa disebut sebagai sosialisasi (*socialization*). Sosialisasi mengacu kepada cara di mana individu mengadopsi perilaku dan nilai kelompok. Media massa yang mewakili gambaran masyarakat yang ditonton, didengar, dan dibaca. Media massa memperlihatkan kepada kita bagaimana mereka bertindak dan apa yang diharapkan mereka. Dengan perkataan lain, media mewakili kita dengan model peran yang kita amati dan harapan untuk menirunya. (Ardianto, 2007).

5) Hiburan (*Entertainment*)

Sulit dibantah lagi bahwa pada kenyataannya hampir semua media menjalankan fungsi hiburan. Televisi adalah media massa yang mengutamakan sajian hiburan. Hampir tiga perempat bentuk siaran televisi setiap hari berupa tayangan hiburan. (Arsyadana, 2019)

3. Film

Istilah film Menurut Effendi adalah media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu.(Effendy, 2013) Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia terbitan Balai Pustaka (1990), film adalah selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau untuk tempat gambar positif (yang akan

dimainkan di bioskop). Film juga diartikan sebagai lakon (cerita) gambar hidup. Dari definisi yang pertama, dapat dibayangkan film sebagai sebuah benda yang sangat rapuh, ringkih, hanya sekeping (CD). Sedangkan film diartikan sebagai lakon artinya adalah film tersebut merepresentasikan sebuah cerita dari tokoh tertentu secara utuh dan berstruktur.

a. Fungsi Film

Dijelaskan oleh (McQuail, 1989) dalam bukunya yang berjudul Teori Komunikasi Massa, film merupakan media komunikasi massa yang memiliki beberapa fungsi dan peran dalam masyarakat, diantaranya:

- a) Film sebagai sumber pengetahuan yang menyediakan informasi tentang peristiwa dan kondisi masyarakat dari berbagai belahan dunia.
- b) Film sebagai sarana sosialisasi dan pewarisan nilai, norma dan kebudayaan, yang artinya selain sebagai hiburan secara tidak langsung film dapat berpotensi menularkan nilai-nilai tertentu pada penontonya.
- c) Film seringkali berperan sebagai wahana pengembangan kebudayaan, bukan saja dalam pengertian pengembangan bentuk seni dan symbol.
- d) Melainkan juga dalam pengertian pengemasan tata cara, mode, gaya hidup dan norma-norma

b. Jenis Film

Film memiliki beberapa jenis penyampaian pesan dan penyampain makna itu semua tergantung seperti apa cara penyampaian yang akan dibuat. (Himawan, 2008) membagi film menjadi tiga jenis yakni: film dokumenter, film fiksi, dan film eksperimental. Pembagian ini didasarkan atas cara

penyampaiannya, yaitu naratif (cerita) dan non-naratif (non cerita). Film fiksi memiliki struktur naratif yang jelas, sementara film dokumenter dan eksperimental tidak memiliki struktur narasi yang jelas. Berikut ini penjelasan deskripsinya:

1) Film Dokumenter

Film dokumenter berhubungan dengan orang-orang, tokoh, peristiwa dan lokasi yang nyata. Film dokumenter tidak menciptakan suatu peristiwa atau kejadian namun merekam peristiwa yang sesungguhnya terjadi atau otentik. Film dokumenter juga tidak memiliki tokoh antagonis maupun protagonis.

2) Film Fiksi

Film fiksi terikat oleh plot. Dari sisi cerita, film fiksi sering menggunakan cerita rekaan di luar kejadian nyata serta memiliki konsep pengadegan yang telah dirancang sejak awal. Struktur film biasanya terikat dengan kausalitas. Cerita juga biasanya memiliki karakter (penokohan) seperti antagonis dan protagonis, jelas sangat bertolak belakang dengan jenis film dokumenter.

3) Film Eksperimental

Film eksperimental merupakan jenis film yang sangat berbeda dengan dua jenis film lainnya. Film eksperimental tidak memiliki plot namun tetap memiliki struktur. Strukturnya sangat dipengaruhi oleh insting subyektif sineas seperti gagasan, ide, emosi, serta pengalaman

batin mereka. Film-film eksperimental umumnya berbentuk abstrak dan tidak mudah dipahami. Hal ini disebabkan karena mereka menggunakan simbol-simbol personal yang mereka ciptakan sendiri.

c. Genre Film

Genre atau tipe merupakan sebuah klasifikasi atau jenis dari film yang dibuat. Setelah itu, film tersebut memiliki sebuah pola yang khas, setting, karakter, cerita, maupun tema. Umumnya, genre film berfungsi untuk mempermudah memilah film-film yang dicari sesuai dengan spesifikasi. Selain itu, genre juga berfungsi sebagai sarana antisipasi dari penonton terhadap film yang akan ditonton. Ada beberapa genre film, di antaranya seperti berikut:

1) Drama

Drama adalah genre film yang umumnya menceritakan kehidupan nyata yang berhubungan dengan setting, tema, karakter, dan cerita. Selain itu, drama juga diambil dalam skala besar yaitu masyarakat dan skala kecil yaitu keluarga. Dalam skala besar, biasanya drama bercerita mengenai politik dan kekuasaan. Sedangkan, dalam skala kecil atau keluarga biasa berkisah tentang keharmonisan dan cinta.

2) Aksi (Action)

Genre aksi atau action adalah genre film yang biasanya sangat menegangkan saat ditonton. Film dengan genre ini juga terdapat karakter antagonis dan protagonis yang keduanya saling berhubungan dalam

sebuah konflik. Tak heran jika genre film ini sering menyajikan adegan kejar-kejaran, tembak-menembak, dan balapan.

3) Komedi

Salah satu genre film yang digemari oleh semua kalangan adalah komedi. Jenis genre ini kerap memancing penonton untuk tertawa. Selain itu, film komedi juga disampaikan dengan sangat ringan dan biasa melebih-lebihkan aksi, situasi, dan bahasa.

4) Horor

Horor adalah genre film yang bercerita tentang ketakutan dan suasana yang menyeramkan di dalamnya. Biasanya, genre film ini berhubungan dengan makhluk gaib, monster, dan berwujud fisik yang membuat penonton ketakutan.

d. Perkembangan Film

Menurut Sumarsono (1996), perkembangan film pertama kali ditemukan pada akhir abad ke-19, film berkembang seiring dengan kemajuan teknologi. Mula-mula hanya dikenal film hitam-putih dan tanpa suara. Pada akhir tahun 1920-an, film menjadi berkembang dan menjadi tontonan yang disukai masyarakat. Perkembangan film sebagai karya seni digolongkan atau dikelompokkan ke dalam dua pembagian besar, yaitu film cerita dan noncerita. Pendapat lain juga mengolongkan film fiksi dan non fiksi. Sumarsono (1996), perkembangan film terbagi menjadi film cerita dan noncerita. (Wahyuningsih, 2016)

a) Film cerita (*Film Narrative*)

Film cerita adalah film yang diproduksi berdasarkan cerita yang dikarang, dan dimainkan oleh aktor dan aktris. Pada umumnya film cerita bersifat komersial, artinya dipertunjukkan di bioskop dengan harga karcis tertentu atau diputar di televisi dengan dukungan sponsor iklan tertentu. Film cerita memiliki berbagai jenis atau genre. Jenis film ini adalah film drama, film horor, film perang, film sejarah, film fiksi-ilmiah, film komedi, film laga, dan film musikal. Dalam pembuatan film cerita diperlukan proses pemikiran dan proses teknis. Film cerita dapat dipandang sebagai wahana penyebaran nilai-nilai. (Wahyuningsih, 2016)

b) Film Non Cerita (*Film non Narrative*)

Film non cerita merupakan kategori film yang mengambil kenyataan sebagai subjeknya. Film noncerita mulanya terbagi menjadi dua tipe, yakni film dokumenter dan film faktual. Film faktual pada umumnya hanya menampilkan fakta. Kamera hanya merekam peristiwa. Film faktual pada saat ini adalah berbentuk berita (News Reel) dan film dokumenter. Film berita menitik beratkan pada pemberitahuan suatu kejadian, misalnya berita banjir yang banyak terdapat dalam siaran televisi. Sedangkan film dokumenter, selain mengandung fakta, ia juga mengandung subjektivitas pembuat. Subjektivitas diartikan sikap atau opini terhadap peristiwa. (Wahyuningsih, 2016)

e. Struktur dalam Film

Sehebat apa pun film 2012 Karya Rolland Emmerich, sepopuler apa pun film Jurassic Park karya Steven Spielberg dan se-booming apa pun Ayat-Ayat Cinta karya Hanung Bramantyo, tidak akan pernah menarik dan nyaman untuk dilihat, jika para kru (regu) film tidak menampilkan *angle* (sudut) kamera yang baik untuk ditonton. Tentu saja selain kehebatan para kru, ada beberapa teknik pengambilan gambar yang mampu membuat penonton berdecak kagum terhadap film yang mereka lihat: (Akmalsyah, 2010)

1) Sudut pengambilan gambar (*Camera Angle*)

a) *Bird Eye View*

Pengambilan gambar dilakukan dari atas ketinggian tertentu, sehingga memperlihatkan lingkungan yang sedemikian luas dengan benda-benda lain yang tampak dibawah sedemikian kecil. Pengambilan gambar biasanya menggunakan helikopter maupun dari gedung-gedung tinggi. (Akmalsyah, 2010)

b) *High Angle*

Sudut pengambilan gambar tepat diatas objek, pengambilan gambar seperti ini memiliki arti yang dramatik yaitu kecil atau kerdil. (Akmalsyah, 2010)

c) *Low Angle*

Pengambilan gambar diambil dari bawah si objek, sudut pengambilan gambar ini merupakan kebalikan dari *high angle*. Kesan yang ditimbulkan dari sudut pandang ini yaitu keagungan atau kejayaan. (Akmalsyah, 2010)

d) *Eye Level*

Pengambilan gambar ini mengambil sudut sejajar dengan mata objek, tidak ada kesan dramatik tertentu yang didapat dari *eye level* ini, yang ada hanya memperlihatkan pandangan mata seseorang yang berdiri. (Akmalsyah, 2010)

e) *Frog Level*

Sudut pengambilan gambar ini diambil sejajar dengan permukaan tempat objek berdiri, seolah-olah memperlihatkan objek menjadi sangat besar. (Akmalsyah, 2010)

2) Ukuran gambar (*frame size*)

- a) *Extreme Close Up* (ECU/XCU) : pengambilan gambar yang terlihat sangat detail seperti hidung pemain atau bibir atau ujung tumit dari sepatu.
- b) *Big Close Up* (BCU) : pengambilan gambar dari sebatas kepala hingga dagu.
- c) *Close Up* (CU) : gambar diambil dari jarak dekat, hanya sebagian dari objek yang terlihat seperti hanya mukanya saja atau sepasang kaki yang bersepatu baru

- d) *Medium Close Up* : (MCU) hampir sama dengan MS, jika objeknya orang dan diambil dari dada keatas.
- e) *Medium Shot* (MS) : pengambilan dari jarak sedang, jika objeknya orang maka yang terlihat hanya separuh badannya saja (dari perut/pinggang keatas).
- f) *Knee Shot* (KS) : pengambilan gambar objek dari kepala hingga lutut.
- g) *Full Shot* (FS) : pengambilan gambar objek secara penuh dari kepala sampai kaki.
- h) *Long Shot* (LS) : pengambilan secara keseluruhan. Gambar diambil dari jarak jauh, seluruh objek terkena hingga latar belakang objek.
- i) *Medium Long Shot* (MLS) : gambar diambil dari jarak yang wajar, sehingga jika misalnya terdapat 3 objek maka seluruhnya akan terlihat. Bila objeknya satu orang maka tampak dari kepala sampai lutut.
- j) *Extreme Long Shot* (XLS): gambar diambil dari jarak sangat jauh, yang ditonjolkan bukan objek lagi tetapi latar belakangnya. Dengan demikian dapat diketahui posisi objek tersebut terhadap lingkungannya.
- k) *One Shot* (1S) : Pengambilan gambar satu objek.
- l) *Two Shot* (2S) : pengambilan gambar dua orang.
- m) *Three Shot* (3S) : pengambilan gambar tiga orang.

n) *Group Shot (GS)*: pengambilan gambar sekelompok orang.
(Akmalsyah, 2010)

3) Gerakan kamera (*Moving Camera*)

a) *Zoom In/ Zoom Out* : kamera bergerak menjauh dan mendekati objek dengan menggunakan tombol zooming yang ada di kamera.

b) *Panning* : gerakan kamera menoleh ke kiri dan ke kanan dari atas tripod.

c) *Tilting* : gerakan kamera ke atas dan ke bawah. Tilt Up jika kamera mendongak dan tilt down jika kamera mengangguk.

d) *Dolly* : kedudukan kamera di tripod dan di atas landasan rodanya. Dolly In jika bergerak maju dan Dolly Out jika bergerak menjauh.

e) *Follow* : gerakan kamera mengikuti objek yang bergerak.

f) *Crane Shot* : gerakan kamera yang dipasang di atas roda crane.

g) *Fading* : pergantian gambar secara perlahan. Fade in jika gambar muncul dan fade out jika gambar menghilang serta cross fade jika gambar 1 dan 2 saling menggantikan secara bersamaan.

h) *Framing* : objek berada dalam framing Shot. Frame In jika memasuki bingkai dan frame out jika keluar bingkai.

(Akmalsyah, 2010)

Demikianlah, di balik kematangan sebuah film, selain ada sutradara, D.O.P (*Director of Photography*) atau penata fotografi, kameramen, editor,

lighting (penata cahaya), *wardrobe*, dan kru (regu) lainnya, ada juga teknik pengambilan gambar, yang mampu menyihir penonton untuk hanyut dalam situasi adegan film. (Akmalsyah, 2010)

4. Film sebagai Media Komunikasi

Seiring perkembangan teknologi komunikasi dan informasi, proses komunikasi dilakukan tidak hanya langsung (*face to face, interpersonal*) namun telah menggunakan media. Seperti media nirmassa dan media massa. Media massa adalah media yang digunakan untuk menyampaikan informasi dengan sasaran tunggal seperti telepon, surat dan faks. Sedangkan media massa adalah media yang digunakan untuk menyampaikan informasi dengan sasaran luas dan area seluasluasnya. Media massa terdiri dari media cetak dan media elektronik, media cetak contohnya adalah surat kabar dan majalah sedangkan media elektronik contohnya adalah radio, televisi dan film.

Film adalah suatu media komunikasi massa yang sangat penting untuk mengkomunikasikan tentang suatu realita yang terjadi dalam kehidupan sehari – hari, Film memiliki realitas yang kuat salah satunya menceritakan tentang realitas masyarakat. Film diartikan sebagai hasil budaya dan alat ekspresi kesenian. Film sebagai komunikasi massa merupakan gabungan dari berbagai teknologi seperti fotografi dan rekaman suara, kesenian baik seni rupa dan seni teater sastra dan arsitektur serta seni musik.

Media nirmassa umumnya digunakan dalam komunikasi untuk orang-orang tertentu atau kelompok tertentu. Biasanya media yang digunakan adalah surat, telepon, telegram, papan pengumuman, poster, spanduk, pamflet, brosur, folder, radio CB, 33 CCTV, kaset (audio/vidio), dan lain-lain. Walau media nirmassa tidak mempunyai keserempakan dan komunikasi tidak bersifat massal, tetapi untuk kepentingan tertentu media nirmassa tetap efektif untuk digunakan, misal surat atau telepon sangat efektif untuk meyakinkan seseorang yang bertempat tinggal jauh. Dilihat secara luas, saluran komunikasi nirmassa terdiri atas lambanglambang, dan berbagai teknik serta media yang digunakan untuk berbicara dengan khalayak. Dengan demikian maka saluran komunikasi adalah alat serta sarana yang memudahkan penyampaian pesan. (Nimmo, 1999)

Media baru merupakan perkembangan teknologi komunikasi massa digital dimana seseorang dapat melakukan interaksi melalui dunia maya tanpa bertatap muka langsung dengan bantuan internet. Menurut (Dennis McQuail, 2011) media baru adalah berbagai perangkat teknologi komunikasi yang memungkinkan adanya digitalisasi dan cangkupan yang luas untuk penggunaan pribadi sebagai alat komunikasi.

5. Mitos

Mitos adalah suatu cerita tradisional mengenai peristiwa gaib dan kehidupan dewa-dewa. Istilah mitos (*mythos*) berasal dari bahasa latin yang artinya adalah perkataan atau cerita. Orang pertama yang memperkenalkan istilah mitos adalah Plato, Plato memakai istilah

muthologia, yang artinya menceritakan cerita. Dalam KBBI, dijelaskan bahwa, mitos adalah cerita suatu bangsa tentang asal-usul semesta alam, manusia dan bangsa itu sendiri. Sedangkan, dalam *Webster's Dictionary*, mitos adalah perumpamaan atau *alegori*, yang keberadaannya hanya merupakan khayal yang tak dapat dibuktikan. Mitos termasuk dalam salah satu jenis cerita dongeng.

Mitos adalah cerita orang-orang yang sulit dipahami maknanya dan kebenarannya sulit untuk diterima karna kurang masuk akal dalam kehidupan sehari-hari.

Secara ilmiah mitos juga belum dibuktikan kebenarannya atau masih mengarah ke hal yang tidak masuk akal. Tetapi, ada beberapa mitos yang memang terjadi dalam kehidupan nyata, dengan cerita yang menarik karna dikemas dengan sedemikian rupa agar menjadi semakin menarik. Sebagai salah satu bentuk kesusasteraan lama, mitos selain merupakan cerita menghibur juga dapat dipakai untuk mempelajari budaya dan adat istiadat di masa lampau. (EXSAN BAHTIAR, 2018)

6. Mitos dan Film

Menurut Barthes, mitos adalah cara berpikir kebudayaan tentang sesuatu, sebuah cara mengkonseptualisasikan atau memahami sesuatu (Roland Barthes, 1977). Menurutnya mitos adalah sebuah tipe wicara, segala sesuatu bisa menjadi mitos. Dengan kata lain, mitos adalah cerita yang diceritakan tentang kita sendiri, sebagai suatu budaya untuk menghilangkan kontradiksi dan membuat dunia menjadi bisa dipahami

dan dihuni. Mitos berusaha mendamaikan antara kita dengan keberadaan kita. Mitos membantu kita untuk memaknai pengalaman-pengalaman kita dalam satu konteks budaya tertentu.

(Roland Barthes, 1977) menyatakan mitos melayani fungsi ideological dari naturalization. Artinya, mitos melakukan naturalisasi budaya, dengan kata lain, mitos membuat budaya dominan, nilai-nilai sejarah, kebiasaan, dan keyakinan yang dominan terlihat natural, normal, abadi, masuk akal, objektif dan benar secara apa adanya. mitos bisa berwujud dalam beragam moda representasi, baik tulis maupun piktorial.

Film merupakan salah satu mode representasi modern yang di dalamnya kita bisa menemukan mitos yang berusaha menaturalisasi kepentingan-kepentingan ideologis yang ada dalam sebuah masyarakat partikular dalam jangka waktu partikular pula. Partikularitas menjadi penting karena ideologi yang mewujud dalam mitos berkaitan dengan sejarah masyarakat yang tentu saja mewakili jangka waktu dan kondisi tertentu.

Menjadikan film sebagai mitos berarti membongkar pemahaman strukturalis yang lebih menekankan pada makna yang semata-mata terbangun dari relasi tanda- tanda, yang direpresentasikan melalui babak (scenes). Di samping itu, dengan menempatkan film sebagai mitos berarti pengkaji tidak semata-mata melihat pesan moralitas yang terkandung dalam film.

Lebih dari itu, perspektif ini menggunakan struktur adegan untuk kemudian membacanya sebagai pesan yang menyampaikan kepentingan ideologis dalam rentang sejarah partikular. Pesan tidak lagi dianggap sebagai sesuatu yang netral, tetapi sebagai usaha untuk menaturalisasi kompleksitas kepentingan yang menjadikan film itu hadir ke tengah-tengah penonton.

B. Tinjauan Pustaka

Tinjauan Pustaka merupakan acuan bagi peneliti untuk melakukan penelitian, berikut beberapa judul penelitian terdahulu yang digunakan dalam penelitian ini:

- a. “Resepsi Film Habibie & Ainun (Studi Tentang Resepsi Khalayak Terhadap Nilai-Nilai Kasih Sayang Dalam Keluarga Yang Direpresentasikan Dalam Film Habibie & Ainun (2012))” karya Yovita Rimbawati tahun 2013. Dalam karya Yovita menjelaskan bahwa, Film Habibie dan Ainun merupakan film yang menggambarkan nilai positif dalam keluarga. Film ini banyak diminati oleh masyarakat sebab dinilai ringan dan mudah dimengerti. Film Habibie & Ainun merupakan film yang diadaptasi dari novel yang berjudul serupa yang ditulis oleh Mantan Presiden RI Bacharudin Jusuf Habibie. Film ini menceritakan perjalanan hidup keluarga Habibie dan Ainun dari awal mereka bertemu sampai dipisahkan maut. Dalam film ini kita bisa melihat dibalik suksesnya tokoh Habibie selama ini ada keharmonisan dan dukungan keluarga yang terus mendampingi. Penelitian menggunakan metode

penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif dengan menggunakan metode analisis resepsi. Khalayak bersifat aktif menerima, menafsirkan pesan dan memproduksi makna apa yang disajikan dalam film Habibie & Ainun. Persamaan dalam penelitian peniliti adalah sama-sama menggunakan analisis Resepsi. Dalam penelitian ini mengangkat nilai-nilai kasih sayang dalam keluarga, sedangkan penelitian peniliti mengangkat nilai mitos Nduding yang ada di masyarakat.

- b. “Analisis Resepsi Kepercayaan Mistis Pada Film Pendek Sandekala (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Desa Batu, Mojokerto, Kedawung, Sragen) karya Exsan Bahtiar mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Dakwah Program studi Komunikasi Penyiaran Islam Institut Agama Islam Negeri Surakarta, 2018. Dalam film ini menceritakan seorang ibu dan putrinya yang menemui peristiwa supranatural ketika mereka hendak pulang pada sore hari (mendekati waktu Maghrib). Menurut mitos, waktu senja merupakan waktu berpindahnya siang menjadi 20 malam hari. Saat senja tiba, orang tua biasanya menyuruh anaknya untuk masuk ke dalam rumah dan menghentikan aktivitas di luar rumah. Mereka percaya bahwa saat senja tiba, akan banyak setan dan jin yang berkeliaran. Sandekala yang dimaksud di atas memiliki arti bahwa jangan keluar ketika senja karena bukan waktunya untuk keluar rumah. Teknik analisis dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan analisis Resepsi oleh Stuart Hall. Penelitian ini menggunakan metode

penelitian deskriptif kualitatif, peneliti mengumpulkan data dengan melakukan observasi, dokumentasi dan wawancara.

- c. “Analisis resepsi Isu Body Shaming pada film Imperfect terhadap pengurus Dinas Pemberdayaan Perempuan BEM KM FISIP UNSRI KABINET GELORA DIGDAYA” karya Sonya Febriany S mahasiswa Program studi Ilmu Komunikasi Fakultas ilmu social dan ilmu politik Universitas Sriwijaya. Film Imperfect arahan sutradara Ernest Prakasa berkisah tentang bagaimana gambaran isu body shaming atau tindakan memermalukan fisik seseorang dalam masyarakat yang memberikan pengalaman tertentu bagi para audiens yang menontonnya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan menggunakan analisis resepsi audiens oleh Stuart Hall. Persamaan dalam penelitian peneliti adalah sama-sama menggunakan analisis Resepsi. Perbedaan dalam penelitian adalah subjek penelitian, dalam penelitian terdahulu menggunakan subjek pengurus Dinas Pemberdayaan Perempuan BEM KM FISIP UNSRI KABINET GELORA DIGDAYA. Sedangkan peneliti menggunakan subjek penelitian Kyai yang ada di Desa Kanoman.
- d. “Mitos Suara Burung Prenjak Sebagai Tanda Kedatangan Tamu Pada Film Pendek “Dhayoh” Analisis Resepsi Pada Abdi Dalem di Puro Mangkunegaran Surakarta” Karya Muhammad Ali Hasan Akbar mahasiswa Komunikasi Penyiaran Islam Institut Agama Islam Negeri Surakarta tahun 2021. Penelitian dalam film ini menjelaskan bahwa

suara Burung Prenjak diyakini sebagai pertanda akan datangnya tamu. Dimana setiap kemunculan suara burung prenjak dari arah yang berbeda memiliki arti dan pemaknaannya masing-masing. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pendekatan kualitatif, sedangkan untuk analisisnya peneliti melakukan analisis mitos suara burung prenjak dalam film *Dhayoh* menggunakan resepsi, dimana penelitian ini berfokus pada proses *decoding* oleh khalayak, kemudian dilihat melalui persepsi, pemikiran, dan interpretasi. Sehingga khalayak dapat dikategorikan dalam posisi hegemoni dominan, negosiasi dan oposisi. Sumber penelitian ini menggunakan data primer dan data sekunder. Dalam teknik analisisnya menggunakan dokumentasi, observasi (pengamatan), dan wawancara (*interview*).

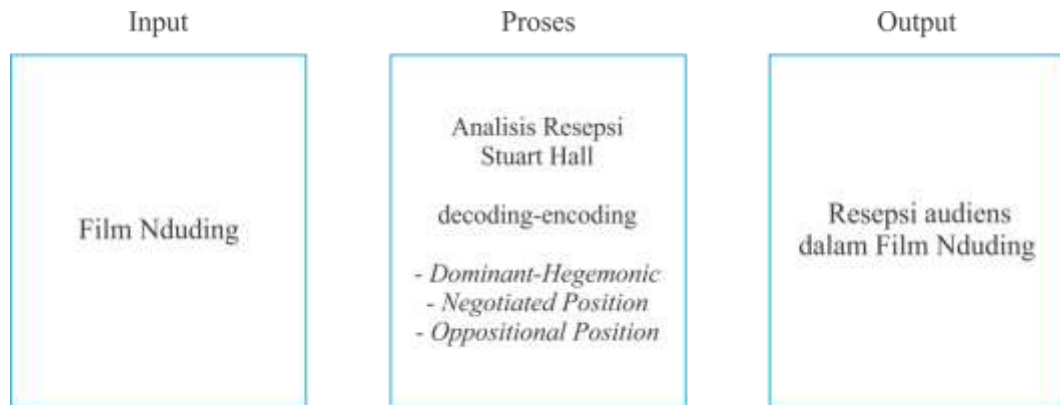
- e. Selanjutnya Penelitian yang berjudul “Analisis Semiotika Film A Might Hearth” ditulis oleh Rizky Akmalsyah (2010) Mahasiswa dari Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. Penelitiannya menghasilkan kesimpulan sebagai berikut: Makna denotasi dari sebuah film yang diangkat berdasarkan kisah nyata ini berawal dari kehidupan Daniel dan Mariane Pearl’s yang dramatis di Pakistan. Kemudian, penculikan dan pembunuhan tragis Daniel yang membuat Mariane berjiwa besar (*A Mighty Heart*). Sedangkan, makna konotasi dari film yang diproduksi Revolution Studio ini Sutradara sengaja mengangkat kinerja jurnalis yang rumit dan perasaan orang-

orang yang di tinggal pergi (mati) oleh mereka. Selain itu juga merupakan dedikasi dan penghargaan bagi para jurnalis yang tewas dalam mengemban tugas mereka. pesan yang paling ingin disampaikan Michael Winterbottom dalam filmnya ini ialah kesabaran, ketabahan dan siap berjiwa besar ketika suatu hari nanti kita ditinggal pergi oleh orang-orang yang kita cintai. Persamaan dari penelitian tersebut adalah sama-sama meneliti mengenai Analisis Film, Sedangkan perbedaannya terletak pada teori yang digunakan untuk analisis dan film yang di analisis.

- f. Selanjutnya Penelitian yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Film Dokumenter Terhadap Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas VII SMP Pangudi Luhur 1 Kalibawang, Kulon Progo” ditulis oleh Novinda Wahyuningsih (2016) Mahasiswa dari Program Studi Pendidikan Bahasa Sastra Indonesia Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma. Penelitiannya menghasilkan kesimpulan sebagai berikut: Penggunaan media film dokumenter tentang keindahan alam yang digunakan di kelas VII sangat efektif. Hal ini dapat dilihat dari data tes awal (pretes) dan tes akhir (postes) pada kelas eksperimen dan kontrol.

Persamaan dari penelitian tersebut adalah sama-sama meneliti mengenai Film, Sedangkan perbedaannya terletak pada teori yang digunakan untuk analisis, Output analisis, dan film yang di analisis.

C. Kerangka Berfikir



Dalam penelitian ini, untuk mempermudahnya dibutuhkan kerangka berpikir yang diawali dengan input dalam penelitian ini adalah film pendek *Nduding*. dalam film ini menceritakan Kakak (Mia) Adik (Aji) yang sedang melakukan perjalanan pulang kerumah melewati kuburan. Saat melewati kuburan Aji *Nduding* (baca:menunjuk kuburan) dengan alasan hanya menunjuk layang-layang yang ada di atas pohon tengah kuburan tersebut tanpa menggigit jari setelahnya. Setiba dirumah Aji pun mengalami hal-hal aneh yang tidak biasa yaitu di ganggu oleh makhluk yang tidak terlihat.

Kemudian film pendek *Nduding* dianalisis menggunakan analisis resepsi Stuart Hall. Penelitian ini menggunakan encoding-decoding Stuart Hall. encoding yaitu orang yang mengembangkan dan mengirim pesan. Sedangkan decoding yaitu orang yang menerima pesan tersebut. Dari dua tahap analisis resepsi tersebut khalayak atau audiens dapat memahami proses pembuatan makna yang dilakukan oleh audiens ketika menonton Film

Nduding tersebut, sehingga muncul Resepsi Audiens tentang Mitos Nduding dalam Film Nduding karya Rizki Aduma Putra.

Film pendek *Nduding* dipilih sebagai bahan penelitian karna film ini tidak dengan gamblang memperlihatkan bagaimana hal gaib itu bisa terjadi. Tetapi melalui film ini seolah-olah mitos itu ada nyatanya kemudian dapat mempengaruhi penonton. Dalam penelitian ini akan melihat bagaimana audiens memaknai nilai-nilai mitos dalam film ini.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. (Moleong, 2006) menjelaskan penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan secara holistic dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan menggunakan analisis resepsi Stuart Hall. Analisis resepsi khalayak atau audiens memahami proses pembuatan makna yang dilakukan oleh audiens ketika mengonsumsi tayangan suatu media. Analisis resepsi mencoba memberikan sebuah makna atas pemahaman teks media (cetak, elektronik, internet) dengan memahami bagaimana karakter teks media dibaca oleh khalayak.

Individu yang menganalisis media melalui kajian *reception* memfokuskan pada pengalaman dan pemirsaan khalayak (penonton/pembaca), serta bagaimana makna diciptakan melalui pengalaman tersebut. Stuart Hall mengemukakan bahwa makna yang dimaksudkan dan diartikan dalam sebuah pesan bisa terdapat perbedaan. Kode yang digunakan atau yang disandi (*encode*) dan yang disandi balik (*decode*) tidak selamanya berbentuk simetris. Ketika audiens menyandi

balik (*decoding*) dalam suatu komunikasi, maka terdapat posisi hipotekal, yakni : (1) *Dominant-Hegemonic Position*, (2) *Negotiated Position*, (3) *Oppositional Position*.

B. Waktu Penelitian

NO	Kegiatan	2022							
		Januari	Februari	Maret	April	Juli	Agustus	September	Oktober
1	Observasi awal				Seminar Proposal				
2	Tahap penyusunan laporan								
3	Pengumpulan data								
4	Observasi utama								
5	Analisis data								
6	Penyusunan laporan								

C. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah sumber data dari penelitian yang dimana data itu diperoleh. Subjek penelitian dalam penelitian ini bersumber dari Kyai/Sesepuh di Desa Kanoman.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian dalam penelitian adalah tentang Resepsi dalam film pendek mitos “Nduding” Karya Rizki Aduma Putra. Peneliti melihat bagaimana Resepsi Kyai/Sesepuh di Desa Kanoman, Ngemplak, Boyolali tentang mitos ‘Nduding’ dalam film tersebut.

D. Sumber Data

1. Data Primer

Data primer yang digunakan adalah hasil wawancara mendalam dengan informan/audiens Kyai yang ada di Desa Kanoman, Ngemplak, Boyolali. Peneliti melakukan wawancara mendalam dengan 6 kyai yang ada Di Desa Kanoman. Informan yang dipilih adalah Kyai/Sesepuh dengan alasan karena peneliti meyakini bahwa mereka memahami dan menguasai betul tentang mitos tersebut. Mereka juga sesepuh yang ada di Desa Kanoman yang sudah berumur lebih dari 65 tahun yang mana kebudayaan dan kepercayaan mereka dalam hal Jawa masih kental dan melekat

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data tambahan untuk pelengkap untuk menyempurnakan penelitian ini diambil dari hasil pengumpulan dengan berbagai sumber data yang sesuai dengan topik penelitian yang dipilih, diantaranya adalah beberapa buku, dokumentasi teks film dan artikel-artikel dari media online yang berhubungan dengan penelitian ini.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Wawancara Mendalam (in-depth interviewing): Teknik pengumpulan data dengan melakukan wawancara mendalam. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil audiens Kyai di Desa Kanoman. Dengan alasan karena peneliti meyakini bahwa mereka memahami dan menguasai betul tentang mitos tersebut. Selain itu, alasan peneliti memilih kyai sebagai informan sebab peneliti ingin mengetahui pandangan mereka terhadap permasalahan yang terdapat di alur cerita film. Sebelum melakukan wawancara dengan Kyai di Desa Kanoman, peneliti memperlihatkan film *Nduding* kepada informan terlebih dahulu, agar informan juga mengetahui maksud cerita dalam film tersebut. Peneliti melakukan wawancara secara langsung dengan kyai yang ada di Desa Kanoman dengan

memberikan beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan mitos "Nduding" dalam film "Nduding" karya Rizki Aduma Putra".

2. Dokumentasi

Metode ini digunakan untuk memperoleh data yang diperoleh dengan cara mencatat, merekam, dan berupa foto yang berhubungan dengan penelitian.

3. Studi Pustaka

Dalam hal ini peneliti mengumpulkan data melalui dokumentasi mulai dari jurnal, artikel, maupun buku-buku yang berkaitan dengan penelitian tersebut.

F. Keabsahan Data

Dalam penelitian kualitatif untuk mengembangkan keabsahan data terdapat beberapa cara yang bisa digunakan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik triangulasi. triangulasi adalah pemeriksaan data dengan memanfaatkan sesuatu yang lain, di luar data untuk keperluan atau sebagai pembandingan data tersebut (Moleong, 2006)

Penelitian ini menggunakan uji keabsahan data teknik triangulasi, teknik ini memanfaatkan sesuatu yang lain untuk keperluan pengecekan/pemeriksaan data atau sebagai pembandingan terhadap data itu. Cara membandingkan data dari hasil pengamatan yaitu dengan melakukan wawancara dan membandingkan wawancara dengan isi yang berkaitan (Moleong, 2006).

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Analisis Resepsi Stuart Hall, dalam pemikirannya Stuart Hall menggunakan encoding-decoding. Encoding yaitu orang yang mengembangkan dan mengirim pesan. Sedangkan decoding yaitu orang yang menerima pesan tersebut. Dari dua tahap analisis resepsi tersebut khalayak atau audiens dapat memahami proses pembuatan makna yang dilakukan oleh audiens ketika menonton Film *Nduding* tersebut, sehingga muncul Resepsi Audiens tentang Mitos *Nduding* dalam Film pendek *Nduding* karya Rizki Aduma Putra.

Menurut Stuart Hall khalayak melakukan decoding terhadap pesan media melalui tiga kemungkinan posisi, yaitu: posisi hegemoni dominan, negosiasi, dan oposisi. Posisi Hegemoni Dominan dimana media menyampaikan pesan, khalayak menerimanya. Posisi negosiasi adalah posisi dimana khalayak menerima pesan tersebut namun mereka akan melakukan pengecualian dalam penerapannya. Sedangkan posisi oposisi adalah dimana khalayak menolak makna pesan tersebut, dan menggantikannya dengan cara berfikir mereka sendiri.

Teknik analisis data dalam penelitian ini berfokus pada proses *decoding* oleh khalayak, kemudian dilihat melalui persepsi, pemikiran dan interpretasi. Sehingga hasil yang diperoleh dapat dikategorikan melalui banyak *encoding-decoding*.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS

A. Gambaran Umum Penelitian

1. Gambaran Umum Desa Kanoman, Ngemplak, Boyolali

a. Profil Desa Kanoman, Ngemplak, Boyolali

Secara geografis desa Kanoman, Ngemplak, Boyolali terletak berdekatan dengan landasan penerbangan pesawat Bandara Adi Soemarmo atau lebih tepatnya selatan landasan pesawat.

Menurut data Desa, Desa Kanoman terdapat 1.831 jiwa diantaranya 954 jiwa berjenis kelamin laki-laki dan 877 jiwa berjenis kelamin perempuan dengan rata-rata bekerja sebagai buruh pabrik tahu dan pengusaha pabrik tahu.

Desa kanoman terkenal dengan sebutan Desa Tahu. Karena sebagian besar warga desa Kanoman berprofesi sebagai Wirausaha pabrik tahu (60%), adapun yang bekerja sebagai Buruh (20%), sebagai Petani (20%), sisanya sebagai Guru/PNS (10%). Semua warga di desa Kanoman beragama Islam.

Asal usul dinamakan desa kanoman karena dulu ada seorang Kyai yang yaitu Ki Anomsari. Beliau juga salah satu murid atau pengikut dari pangeran Diponegoro. Kyai Ki Anomsari datang ke daerah Kanoman untuk berdakwah dan beliau juga jadi panutan di desa Kanoman. Setelah beliau meninggal, beliau dimakamkan di astana Kanoman. Sejak saat itu nama desa menjadi desa Kanoman.

Tetapi para sesepuh di desa Kanoman sampai saat ini juga masih menelusuri lebih dalam siapa sebenarnya Kyai Ki Anomsari, dan dari mana beliau datang.

Selain itu menurut mitos yang berkembang di Desa Kanoman, nama Kanoman di ambil dari sebuah peristiwa rumah kosong yang dulunya masih banyak barang-barang gaib termasuk pedang keris yang dijaga oleh seekor Kera Putih (Hanoman). Mitosnya jika seseorang masuk ke rumah tersebut dan mengambil keris tersebut maka dipastikan tidak bisa keluar kecuali keris itu dikembalikan ke tempatnya lagi. Maka sejak kejadian itu desa sering disebut desa Kanoman yang diambil dari seekor nama kera putih atau Hanoman.

Di Desa Kanoman masih menjunjung adat dan budaya seperti adanya Yasinan, Ziarah Kubur atau Sadranan sehingga budaya warga desa Kanoman masih sangat kental dengan budaya Jawa. Dilihat dari kepercayaan orang zaman dulu yang masih mempercayai mitos-mitos yang ada di masyarakat khususnya mitos nduding ini. Mitos ini memang sejak zaman dulu sudah sering terdengar dikalangan anak-anak dan mereka percaya dengan mitos nduding kuburan tersebut.

Sehingga masih banyak ditemui Kyai atau Sesepuh yang masih mengajarkan agama dan budaya Islam di desa ini.

2. Deskripsi Film



Gambar 4.1 Poster Film Pendek Nduding

(Sumber : <https://youtu.be/0Df657dixJA>)

Film pendek *Nduding* merupakan salah satu film yang bergenre horor yang menceritakan dua orang kakak adik yang sedang berjalan pulang menuju rumahnya. Di tengah jalan sang adik Nduding (menunjuk kuburan) yang menurut kepercayaan setempat itu dilarang dan jika dilanggar akan terjadi hal yang buruk atau diganggu oleh makhluk halus. Film yang diproduksi oleh Berkelakar Project dan disutradarai oleh Rizki Aduma Putra (Laurensius Rizki) mencoba mengemas kejadian mistis atau mitos yang terjadi di masyarakat melalui film agar mudah diterima dan dipahami oleh khalayak. Film dengan tokoh utama kakak sebagai Mia dan Aji sebagai adik, telah ditayangkan perdana di Kedai Sumonggo Klaten pada 9 Januari 2021 dan telah tayang di channel youtube pada 31 Juli 2021.

Produksi

Produksi : Berkelakar Project

Departemen Produksi

Sutradara : Rizki Aduma Putra

Produser : Natanael Jimmy

Penulis Naskah : Rizki Aduma Putra

Director Of Photography : David Danicha

Cameraman : Gustafa Kurniawan

Art Director : Davean Herlambang

Sound Recordist : Hastama Arga

Gaffer : Fajar Istifar

Make Up : Claudia Monica

Editor : Rizki dan David

Pemeran

Kakak : Mia

Adik (Aji) : Randi

Latar Tempat

Gang Desa tersebut

Rumah Kakak (Mia) dan Adik (Aji)

Kuburan

3. Sinopsis Film

Sebuah Film Pendek yang berdurasi empat menit dua puluh enam detik ini mencoba menggambarkan bagaimana kejadian mitos yang ada di masyarakat ini terjadi. Salah satunya adalah Mitos Nduding. Film Nduding menceritakan mitos jaman dahulu bahwa ketika nduding kuburan (baca: menunjuk kuburan) harus segera menggigit jari sebagai cara agar terhindar dari hal-hal mistis yang akan terjadi.

Film yang diawali dengan scene kakak beradik, Mia sebagai Mbak dan Randi sebagai Aji (adik) yang sedang melakukan perjalanan pulang melewati kuburan, lalu si Aji Nduding (baca:menunjuk) kuburan dan dilarang oleh mbaknya dan menyuruh Aji untuk segera menggigit jarinya agar terhindar dari hal-hal mistis, tetapi Aji menolaknya. Setiba dirumah Aji pun mengalami hal-hal aneh yang tidak biasa yaitu di ganggu oleh makhluk yang tidak terlihat. Scene berganti dengan Aji sedang mandi, setelah selesai Aji pun melihat kakaknya yang diam termenung di ruang tamu tanpa mengeluarkan suara, lalu Aji masuk kamar dan melihat keluar lagi tiba-tiba kakaknya sudah tidak ada. Dan akhirnya makhluk halus itu mengagetki Aji layaknya film-film horror. Scene berganti Aji terbangun dan dia sedang berada di kuburan dalam keadaan terbaring.

B. Sajian Data

Seperti yang telah dikemukakan di bagian awal bahwa penelitian ini bertujuan mengetahui bagaimana analisis resepsi tentang mitos Nduding dalam film pendek *Nduding* pada Kyai/Sesepuh Desa Kanoman, Gagaksipat, Ngemplak, Boyolali. Teknik wawancara (melibatkan 3 narasumber) digunakan untuk mengetahui hal tersebut. Narasumber yang digunakan adalah Kyai/Sesepuh desa Kanoman, Kyai/Sesepuh disini yang sudah berumur lebih dari 55 tahun yang masih kental dan memahami budaya Jawa khususnya di desa Kanoman ini.

Masyarakat Jawa memang masyarakat yang masih kental terhadap nilai-nilai kearifan lokal dan tradisi, salah satunya adalah kepercayaan masyarakat terhadap Mitos Nduding kuburan yang mereka yakini bahwa jika nduding kuburan (menunjuk kuburan) harus segera menggigit jari agar terhindar dari hal-hal gaib yang akan mengganggu kita. Kepercayaan ini sudah secara turun temurun diwariskan dan secara tidak langsung hal ini menjadi kepercayaan yang cukup kuat pada masyarakat Jawa. Maka dari itu peneliti memilih audiens Kyai/Sesepuh yang ada di Desa Kanoman yang peneliti yakini bahwa mereka memahami betul tentang hal-hal gaib salah satunya mitos nduding ini yang masih dipercaya sampai sekarang.

Di Desa Kanoman masih sangat kental dengan budaya Jawa, dimana masyarakat desa Kanoman juga masih sering melakukan kegiatan adat dan budaya seperti halnya Sadranan, yasinan, tahlilan.

Warga Desa Kanoman juga masih mempercayai mitos-mitos yang beredar salah satunya mitos *Nduding* (menunjuk kuburan) yang ada di Desa Kanoman yang masih dipercaya oleh masyarakat setempat.

Data ini menjelaskan bagaimana Kyai yang ada di Desa Kanoman, mitos *Nduding* yang ada di Desa Kanoman, mitos *Nduding* menurut pandangan informan dan resepsi mitos *Nduding* yang ada dalam film pendek *Nduding*.

Berikut disajikan temuan serta data yang mencakup hal-hal diatas, sebagai berikut :

1. Kyai Di Desa Kanoman

Di Desa Kanoman masih menjunjung adat dan budaya seperti adanya Yasinan, Ziarah Kubur atau Sadranan sehingga budaya warga desa Kanoman masih sangat kental dengan budaya Jawa. Dilihat dari kepercayaan orang zaman dulu yang masih mempercayai mitos-mitos yang ada di masyarakat seperti mitos tidak boleh makan di depan pintu, mitos anak tidak boleh keluar waktu maghrib dan salah satunya mitos *nduding* ini. Mitos ini memang sejak zaman dulu sudah sering terdengar dikalangan anak-anak dan mereka percaya dengan mitos *nduding* kuburan tersebut. Sehingga masih banyak ditemui Kyai atau Sesepuh yang masih mengajarkan agama dan budaya islam di desa ini.

Kyai/Sesepuh yang penulis jadikan informan dalam penelitian ini ada 6 :

Informan yang pertama Kyai Rosyid, beliau adalah sesepuh yang ada di Desa Kanoman yang berumur 60 tahun, beliau juga salah satu Kyai yang dihormati, memiliki pengetahuan ilmu agama dan budaya yang kuat. Masyarakat dukuh Kanoman meyakini bahwa beliau merupakan seorang tokoh spiritual yang sangat memahami berbagai tradisi dan keyakinan adat Jawa.

Yang kedua Kyai Subakdi, beliau adalah sesepuh dan juga tokoh masyarakat yang ada di Desa Kanoman, umurnya sudah 65 tahun. Beliau juga sering memimpin doa dalam kegiatan masyarakat seperti tahlilan, sadranan dan yasinan. Beliau juga merupakan seorang pensiunan Guru pendidikan Agama Islam, sehingga beliau memiliki pemahaman keagamaan yang cukup baik. Terlebih beliau juga dipercaya sebagai Imam di Mushola Al-Islah

Yang ketiga Kyai Sumarno beliau juga salah satu sesepuh yang mengajarkan ajaran Islam di Desa Kanoman, beliau sudah berumur 70 tahun. Beliau merupakan salah satu Imam di Mushola Nurul Huda, beliau memiliki pemahaman yang baik mengenai Agama Islam serta kebudayaan Jawa.

Yang Keempat Kyai Supardi, beliau sudah berumur 76 tahun, beliau merupakan tokoh masyarakat sekaligus berjangga, atau dalam

keyakinan masyarakat Jawa beliau merupakan seseorang yang ahli dan penanggalan serta berbagai kebudayaan dan Keyakinan Jawa.

Yang Kelima Kyai Qomari merupakan salah satu Imam Masjid Khusnul Jami Kanoman, beliau berusia 80 tahun. Beliau memiliki pemahaman agama serta kebudayaan jawa yang cukup baik Sehingga beliau juga dipercaya sebagai Imam di Masjid Khusnul jami Kanoman.

Yang Keenam Kyai Sukino, beliau merupakan seseorang sekaligus tokoh agama di Dukuh Kanoman yang berusia sekitar 80 tahun. Di Dukuh Kanoman beliau merupakan seorang yang sering kali dimintai saran atau pendapat jika akan ada berbagai kegiatan di Dukuh Kanoman. Beliau juga sangat fasih dalam berbagai keilmuan Jawa.

2. Mitos Nduding Di Desa Kanoman

Mitos adalah suatu cerita yang dikatakan orang zaman dulu yang kemudian diulang secara terus menerus sampai saat ini. Banyak kejadian mitos yang terjadi di Desa Kanoman, seperti mitos tidak boleh makan di depan pintu, mitos anak-anak tidak boleh keluar waktu maghrib, dan juga salah satunya yaitu mitos *Nduding* ini. Seperti pengalaman peneliti mengenai mitos *Nduding* ini, waktu masih kecil juga pernah melakukan *Nduding* atau menunjuk kuburan lalu dianjurkan untuk segera menggigit jari yang dibuat untuk menunjuk kuburan tersebut dengan alasan agar tidak diganggu oleh makhluk

ghaib. Salah satu informan juga menjelaskan bagaimana mitos *Nduding* itu terjadi diwaktu informan masih kecil, informan juga mengalami hal tersebut.

3. Mitos Nduding Menurut Pandangan Informan

Mitos sendiri, dari segi bahasa berasal dari bahasa Yunani yaitu *Muthos* yang artinya cerita atau sesuatu yang dikatakan orang. Singkatnya, mitos merupakan hasil karya rasa masyarakat dalam bentuk lisan. Yang kemudian diulang secara terus menerus dan dilanjutkan secara turun temurun.

Dalam Film *Nduding* dijelaskan mengenai mitos *nduding* yang mana dalam tradisi Jawa hal ini diyakini bahwa *nduding* atau menunjuk wilayah yang dikatakan kramat dan dihormati seperti halnya makam merupakan hal yang dilarang. Sebenarnya tidak ada alasan spesifik dalam hal ini, sampai kenapa menunjuk makam atau *nduding* areal makam merupakan hal yang dilarang. Akan tetapi dalam sebuah adab orang Jawa menunjuk sesuatu hal atau orang yang dihormati merupakan hal yang tidak sopan, hal ini mungkin saja yang menjadikan alasan kenapa menunjuk makam juga merupakan suatu hal yang dilarang karena makam merupakan tempat yang cukup sakral dan di hormati. Akan tetapi kebenaran terhadap mitos *nduding* yang bila mana hal ini dilakukan akan terjadi suatu kejadian yang janggal, hal ini tidak terdapat penjelasan secara ilmiah dan jelas akan tetapi menurut keyakinan masyarakat Jawa, yang memiliki tradisi ilmu *titen* atau mengingat akan

berbagai kejadian. Biasanya orang yang nduding atau menunjuk areal makam akan mengalami berbagai kesialan dan kejangalam dalam hidupnya.

Nduding (menunjuk kuburan) adalah mitos orang zaman dahulu kalau kita nduding ke kuburan kita harus segera menggigit jari sebagai cara agar terhindar dari hal-hal mistis yang akan terjadi. Berikut adalah resepsi mitos Nduding menurut para informan pada penelitian ini:

“Menurut saya Nduding kuburan itu tidak diperbolehkan bahkan berbicara kotor, membaca satu persatu nama yang ada di batu nisan juga tidak diperbolehkan, yang dikhawatirkan akan ada makhluk yang akan mengikuti kita. Kalau orang sepuh dulu itu “ngati-ngatine tenanan” jadi tidak boleh Nduding (menunjuk kuburan) itu sembarangan, kecuali kita sudah tau ilmunya, kita ziarah kubur, membacakan doa-doa, jadi tidak akan ada permasalahan tentang ghoib yang ada di kuburan tersebut. Jadi kita sebagai makhluk hidup harus sopan, tidak sembarangan, punya adab, mereka juga makhluk allah walaupun jasadnya sudah tidak ada, tetapi ruh nya masih ada, jadi kita sebagai makhluk hidup harus sopan, beradab apalagi saat masuk ke kuburan.” (wawancara dengan Kyai Rosyid, 08 Juni 2022)

Pendapat yang hampir sama diutarakan oleh Kyai Subakdi tentang resepsi mitos *Nduding* :

“Menurut saya ini adalah sesuatu yang ajaib, dan semua itu bisa terjadi atas kehendak allah walaupun itu yang dilakukan oleh makhluk ghaib. Kita juga tidak boleh sembarangan *nduding* di kuburan, harus menjaga adab yang sesuai ajaran yang ada. Banyak sekali larangan-larangan berbuat yang tidak sesuai dengan adab di kuburan, misalnya *nduding*, duduk diatas batu nisan, dan juga membicarakan orang yang sudah meninggal.” (wawancara dengan Kyai Subakdi, 11 Juni 2022)

Pendapat yang berbeda diutarakan oleh Kyai Sumarno tentang resepsi mitos *Nduding* :

“Kalo saya tidak 100% percaya, baru kali saya mendengar mitos *nduding* itu sendiri. Mitos itu bukan fakta, kalo disuruh percaya ya kurang percaya atau tidak sesuai dengan apa yang terjadi. Mitos hanyalah istilah (tidak ada kebenarannya).” (wawancara dengan Kyai Sumarno, 17 Agustus 2022)”.

Setiap informan memiliki pendapat yang berbeda-beda mengenai Mitos *Nduding*. Dan setiap informan tidak jauh beda menjelaskan tentang mitos *Nduding* menurut mereka. Mitos *Nduding* memang lebih dikaitkan dengan Budaya Jawa, berikut adalah penjelasan dari segi Islam dan Budaya menurut informan pada penelitian ini :

“Mitos memang tidak bertentangan dengan Islam, karna kita sebagai orang Islam harus percaya kepada barang yang gaib, mitos ini kan sifatnya gaib. Kalo di Al-Quran itu dijelaskan pada surat Al Baqoroh ayat 3 pada kata “*bil-gaibi*” artinya “makhluk yang ghoib”, jadi kita harus percaya bahwa makhluk ghoib itu benar adanya dan *Nduding* itu memang benar mitosnya. Kalo dilihat dari segi budaya, sebelum Islam masuk ke tanah Jawa, orang-orang Jaman dulu sudah mempercayai dalam hal mitos tersebut. Jadi memang sebelum Islam masuk itu sudah ada, bagaimana terjadinya mitos *Nduding* dan bagaimana jika kita melakukan hal tersebut akan diganggu oleh makhluk ghaib.” (wawancara dengan Kyai Rosyid)

Pendapat yang hampir sama mengenai mitos *Nduding* dilihat dari segi Islam dan Budaya menurut Kyai Subakdi :

“Kalo dilihat dari segi Islam, mitos *Nduding* tidak bertentangan dengan Islam, boleh dipercayai karena kita sebagai umat Islam ciri salah satunya yaitu percaya kepada barang yang ghaib. Seperti halnya angin, kita tidak bisa melihat angin, tetapi kita percaya bahwa angin itu memang ada dan kita merasakannya. Kalo dilihat dari segi Budaya, memang dari orang zaman dulu sudah ada mitos *Nduding* tersebut, bahkan di daerah plosok-plosok masih percaya terhadap mitos tersebut.” (wawancara dengan Kyai Subakdi)

Dari penjelasan informan diatas, pendapat yang berbeda mengenai mitos *Nduding* dilihat dari segi Islam dan Budaya menurut Kyai Sumarno :

“Kalo ajaran islam sendiri tidak ada, mitos *Nduding* itu bisa dilihat dari segi budaya. Kalo duduk diatas kuburan, masuk kuburan harus lepas sandal, masuk kuburan ucapkan salam itu memang ada diajarkan islam, ada dalilnya tapi kalo soal perkara *Nduding* ini saya kurang setuju. Tetapi, memang mitos *Nduding* ini lebih berkaitan dengan Budaya Jawa, salah satunya dari omongan-omongan orang zaman dahulu sehingga masih tersimpan dipikiran sampai sekarang.” (wawancara dengan Kyai Sumarno)

Setiap informan memiliki pendapat yang berbeda-beda mengenai Mitos *Nduding* menurut pandangan mereka dan mitos *Nduding* dilihat dari segi Islam dan Budaya. Dari penjelasan diatas bisa kita simpulkan bahwa mitos *Nduding* memang ada sejak zaman dahulu, berdasarkan omongan-omongan orang zaman dulu sehingga masih tersimpan dipikiran sampai sekarang. Sehingga mitos *Nduding* masih dipercayai oleh masyarakat di Desa Kanoman. Mitos *Nduding* bisa terjadi kepada siapapun, tergantung kita sebagai makhluk Allah harus saling menjaga adab saat di kuburan agar kita terhindar dari hal-hal buruk.

4. Resepsi Mitos Nduding Pada Film Nduding

Bagi orang jawa *Nduding* (menunjuk kuburan) sering diucapkan orang zaman dahulu, bahkan sampai sekarang masih sering diucapkan orang-orang zaman sekarang. Orang zaman dahulu percaya jika *Nduding* (menunjuk kuburan) akan dihantui atau diganggu oleh

mahluk halus. Dan untuk menghindari kejadian itu, setelah Nduding (menunjuk kuburan) harus menggigit jari yang digunakan untuk menunjuk kuburan tersebut.

Kepercayaan mitos didalam masyarakat jawa masih sangatlah kental, khususnya di masyarakat Desa Kanoman. Salah satunya adalah nduding (menunjuk kuburan). Masyarakat Jawa percaya bahwa jika nduding kuburan akan diganggu oleh mahluk halus atau hantu. Dalam film pendek Nduding hantu tersebut digambarkan pada menit ke 01.17, terlihat kaki hantu tersebut berdiri di depan pintu sebelum kakak adik itu masuk ke rumah.





Gambar 4.2 Kaki Makhluk Ghaib

Digambarkan pada menit ke 02.46 yang menyerupai kakak (Mia), menit ke 03.30 terlihat muka hantu tersebut yang mengkegeti Aji.



Gambar 4.3 Makhluk Ghaib Yang Menyerupai Kakak Aji (Mia)



Gambar 4.4 Makhluk Ghaib Yang Mengganggu Aji

Berikut adalah hasil wawancara dengan informan tentang mitos *Nduding* dalam Film *Nduding* pada penelitian ini :

“Film ini mengajarkan kita bahwa kalo di kuburan itu harus menjaga sikap, menjaga adab, menjaga bicara kita. Yang dikhawatirkan ada makhluk yang mengikuti kita atau mengganggu kita.” (wawancara dengan Kyai Rosyid)

Dalam pernyataan lain, yang dilakukan oleh salah satu narasumber lain juga menyatakan sikap yang sama. Berikut ini pendapat narasumber dari hasil wawancara:

“Saya setuju dengan apa yang dikatakan dalam film tersebut, bahkan sampai sekarang pun masih ada tempat-tempat yang mempercayai mitos-mitos seperti itu. Kita harus percaya bahwa barang ghoib itu memang ada. Kalo di Al-Quran itu ada di surat Al Baqoroh ayat 3 pada kata “*bil-gaibi*” artinya “makhluk yang ghoib.” (wawancara dengan Kyai Supardi, 08 Juni 2022).

Sedangkan pada pendapat yang hampir sepakat dengan film tersebut diutarakan oleh Kyai Subakdi, Kyai Qomari, dan Kyai Sukino tentang mitos *Nduding* yang ada pada film :

“Mitos *Nduding* dalam film itu mengajarkan bahwa kita dilarang nduding (menunjuk kuburan). Dan tidak hanya nduding saja, film ini mengajarkan jangan sembarangan berbuat sesuatu di kuburan.” (wawancara dengan Kyai Subakdi)

Sedangkan pendapat yang hampir sama diutarakan oleh Kyai Sumarno tentang mitos *Nduding* yang ada pada film tersebut :

“Memang mitos nduding ini benar adanya, namun, karena tergesurnya dengan zaman modern saat ini, bentuk khayalan-khayalan atau mitos seperti yang ada di film itu kalo dikalangan kita sudah jarang terjadi.” (wawancara dengan Kyai Qomari, 11 Juni 2022).

Kemudian pernyataan yang hampir sama juga dikatakan oleh tokoh bernama Kyai Sukino, yaitu sebagai berikut:

“Memang mitos nduding ini diyakini oleh masyarakat Jawa pada umumnya, tapi menurut saya pribadi ini merupakan bentuk penghormatan mereka untuk bertindak sopan terhadap tempat yang dianggap sakral seperti makam. Sehingga tidak lantas jika ada yang melakukan hal ini akan mendapatkan bala bencana atau apapun itu namanya. (wawancara dengan Kyai Sukino, 13 September 2022)

Sedangkan dalam pendapat lain, terdapat salah satu tokoh yang tidak sependapat atau setuju dengan film dan mitos tersebut, yaitu Kyai Sumarno. Yang dalam pernyataan wawancaranya sebagai berikut:

“Kalo mitos *Nduding* yang ada film ini ya tergantung dari pembuat filmnya atau sutradaranya, boleh-boleh saja kalo mau dibuat film, tapi menurut saya mitos *Nduding* itu belum pernah terjadi dikalangan masyarakat.” (wawancara dengan Kyai Sumarno)

Dalam film pendek *Nduding* ini menjelaskan bagaimana mitos *Nduding* itu terjadi, dari seorang adik (Aji) yang menunjuk layang-layang yang berada diatas pohon di kuburan yang juga sudah dilarang oleh kakaknya dan segera untuk menggigit jari yang digunakan untuk

menunjuk kuburan agar terhindar dari gangguan makhluk ghaib. Tetapi Aji menolaknya. Aji diganggu dan diikuti oleh makhluk ghaib sampai rumah.

Dari film pendek *Nduding* ini terdapat nilai-nilai yang terkandung, berikut adalah hasil wawancara dengan informan tentang nilai-nilai yang terkandung dalam film pendek *Nduding* :

“Ada beberapa macam sebenarnya, kalo yang ditunding (ditunjuk) adalah makamnya ulama, itu tidak akan membuat madhorot kepada kita. Tapi kalo yang ditunjuk itu ada khodam atau makhluk ghaib yang nakal itu bisa juga membuat madhorot kepada kita. Misalnya membuat kita sakit, dihantui atau diganggu makhluk tersebut.” (wawancara dengan Kyai Rosyid).

Pendapat juga diutarakan oleh Kyai Subakdi tentang nilai-nilai yang terkandung dalam film pendek *Nduding* :

“nilai yang terkandung adalah sebagai batas, maksudnya batas bagi seorang yang percaya kepada barang yang ghaib atau tidak. Nilai positifnya kita harus berhati-hati saat di kuburan agar kita terjaga dari gangguan makhluk ghaib.” (wawancara dengan Kyai Subakdi).

Pendapat juga diutarakan oleh Kyai Sumarno mengenai nilai-nilai yang terkandung dalam film pendek *Nduding* :

“kalo nilai-nilai mitos nduding itu sendiri lebih ke menghormati orang yang sudah meninggal, walaupun mitos nduding sendiri itu jarang terjadi di masyarakat.” (wawancara dengan Kyai Sumarno)

C. Analisis Data

Data yang terkumpul dalam penelitian ini di analisis menggunakan analisis resepsi Stuart Hall. Penelitian tentang analisis resepsi merupakan penelitian yang berfokus pada audiens. Dengan

model *encoding-decoding* yang ditemukan oleh Stuart Hall, dalam analisis resepsi menjelaskan bahwa informan yang mengkonsumsi sebuah film secara tidak langsung memaknai pesan yang terdapat pada film tersebut.

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah Analisis resepsi mitos Nduding oleh Kyai di Desa Kanoman mengenai larangan Nduding kuburan. Jika nduding kuburan kita dianjurkan untuk segera menggigit jari agar terhindar dari hal-hal gaib.

Warga desa Kanoman masih kental dengan budaya jawa dan masih ada yang mempercayai tentang hal-hal mitos. Seperti halnya mitos Nduding ini yang orang-orang zaman dahulu bahkan anak-anak dulu masih percaya jika kita menunjuk kuburan atau Nduding harus segera menggigit jari yang digunakan untuk menunjuk agar terhindar dari hal-hal mistis yang akan terjadi.

Mitos adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Yunani *muthos* yang secara harfiah bermakna sebagai cerita atau sesuatu yang dikatakan orang, Mitologi atau mitos merupakan kumpulan cerita tradisional yang biasanya diceritakan secara lisan dari generasi ke generasi di suatu bangsa atau rumpun bangsa (Wadiji, 2011).

Mitos nduding atau menunjuk kuburan merupakan ajaran zaman dahulu yang diceritakan dari generasi ke generasi di suatu wilayah. Orang zaman dahulu percaya dengan mitos nduding atau

menunjuk kuburan jika kita tidak menggigit jari yang dibuat menunjuk maka akan diganggu oleh makhluk ghaib.

Didalam film pendek *Nduding* juga diperlihatkan bagaimana makhluk ghaib itu muncul dan mengganggu seorang anak laki-laki yang sedang menunjuk layang-layang yang berada di pohon tengah kuburan. Sosok makhluk ghaib itu berwujud menyerupai kakak dari anak laki-laki tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dengan para informan terkait mitos *Nduding* tersebut, satu informan memiliki pemahaman yang sejalan dengan apa yang disampaikan dalam film pendek *Nduding*. Informan mengatakan bahwa setuju dengan apa yang disampaikan dalam film, bahkan informan juga mengatakan tidak hanya *Nduding* kuburan saja, melainkan ditempat-tempat tertentu juga dilarang untuk *Nduding* sembarangan.

Sedangkan satu informan berada dalam posisi negosiasi, informan tersebut menerima pesan yang disampaikan dalam film pendek *nduding* tersebut, namun ada pengecualian yang disampaikan informan berdasarkan perkembangan zaman modern saat ini. Misalnya, memang benar dulu mitos *nduding* itu ada dan dipercaya, namun seiring perkembangan zaman modern, bentuk khayalan seperti itu jarang ditemui di zaman sekarang.

Sementara itu satu informan berada dalam posisi oposisi, informan tersebut memahami apa yang disampaikan dalam film pendek

Nduding namun informan tersebut menolak berdasarkan pengalaman dan pandangan informan sendiri. Informan dalam posisi opisisi ini tidak membenarkan kepercayaan mitos *Nduding* karena menurutnya mitos ini jarang terjadi dalam masyarakat.

Setelah melakukan pencarian data dengan wawancara mendalam dan analisis data dengan ketiga informan, dapat peneliti disimpulkan bahwa berdasarkan analisis resepsi. Peneliti menyimpulkan bahwa Kyai/Sesepuh Desa Kanoman, Ngemplak, Boyolali sependapat dengan apa yang disampaikan dalam film pendek *Nduding*. Artinya Kyai/Sesepuh Desa Kanoman, Ngemplak, Boyolali berada pada posisi hegemoni.

1. Analisis Resepsi Mitos Nduding Pada Film Pendek Nduding

Analisis resepsi mencoba memberikan sebuah makna atas pemahaman teks media (cetak, elektronik, internet) dengan memahami bagaimana karakter teks media dibaca oleh khalayak. Individu yang menganalisis media melalui kajian *reception* memfokuskan pada pengalaman dan pemirsaan khalayak (penonton/pembaca), serta bagaimana makna diciptakan melalui pengalaman tersebut. Stuart Hall mengemukakan bahwa makna yang dimaksudkan dan diartikan dalam sebuah pesan bisa terdapat perbedaan. Kode yang digunakan atau yang disandi (*encode*) dan yang disandi balik (*decode*) tidak selamanya

berbentuk simetris. Ketika audiens menyandi balik (*decoding*) terhadap pesan media melalui tiga kemungkinan posisi, yaitu :

a. Posisi Hegemoni Dominan

Stuart Hall menjelaskan bahwa posisi hegemoni dominan sebagai situasi dimana media menyampaikan pesan, khalayak menerimanya apa yang disampaikan media secara kebetulan juga disukai khalayak. Dalam posisi hegemoni dominan dalam film pendek *Nduding* terdapat dua informan yang setuju dan memiliki pemahaman yang sejalan dengan apa yang ditayangkan dalam film pendek *Nduding*. Pendapat ini muncul berdasarkan alur cerita yang ada pada film pendek *Nduding* dan juga berdasarkan pengalaman informan. Hal ini menjadikan Kyai Rosyid sefaham dengan apa yang ditayangkan dalam film pendek *Nduding* tersebut.

b. Posisi Negosiasi

Dalam analisisnya Stuart Hall, posisi negosiasi adalah dimana situasi ini informan menerima pesan yang disampaikan tetapi ada negosiasi berdasarkan kepercayaan atau pandangan informan sendiri. Informan yang berada dalam posisi negosiasi ini menerima sebagian pesan yang disampaikan oleh film pendek *Nduding*. Sisanya informan menyatakan pendapatnya sendiri sesuai dengan kondisi yang dialaminya sekarang.

Dalam posisi negosiasi terdapat tiga Kyai yaitu Subakdi, Qomari, Sukino membenarkan adanya mitos *Nduding*, namun informan tetap menggunakan pendapatnya sendiri berdasarkan perkembangan zaman yang semakin maju ini, dan menganggap bahwa mitos *Nduding* sudah jarang terjadi dikalangan modern ini.

c. Posisi Oposisi

Sementara informan yang berada dalam posisi oposisi memiliki pemahaman yang tidak sejalan dengan apa yang disampaikan oleh film *Nduding*. Mereka mamahami makna yang disampaikan oleh film *Nduding* tersebut, tetapi mereka melawan berdasarkan pengalaman dan pandangan sendiri yang bertentangan. Audiensi menolak makna pesan yang dimaksudkan atau disukai media dan menggantikannya dengan cara berfikir mereka sendiri terhadap topik yang disampaikan media. (Morissan. M. A, 2014)

Meskipun Kyai Sumarno tertarik melihat cerita pada film pendek *Nduding* ini, tidak semua cerita yang ada dalam film ini informan memiliki pendapat dan kesepakatan yang sama. Ketertarikan itupun juga tidak menjadi cukup alasan bagi informan mengungkapkan pandangannya terhadap film ini sebagai cerita yang dianggapnya benar dan diyakini selama ini.

Kyai Sumarno menggunakan segi ukuran berdasarkan pengalaman pribadinya dan kenyataan yang ada dimasyarakat. Akan

tetapi informan tetap memberikan apresiasi kepada pembuat film karna telah memberikan tayangan yang mengajak penonton agar kita tetap menghormati kepada orang yang sudah meninggal.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dalam hal ini peneliti dapat menyimpulkan bahwa Kyai/Sesepuh yang ada di Desa Kanoman memiliki pendapat sendiri dalam menilai film ini, tentunya dengan pertimbangan pengalaman kepercayaan mereka sejak kecil. Hal itu menjadikan latar belakang yang kuat, sebagai pendapat mereka terhadap film pendek *Nduding*. Setelah melakukan wawancara mendalam dan analisis data dari informan dapat peneliti simpulkan berdasarkan analisis resepsi. Peneliti menyimpulkan bahwa Kyai/Sesepuh Desa Kanoman, Gagaksipat, Boyolali masing-masing memiliki pendapat yang berbeda-beda.

Berdasarkan data yang diperoleh melalui wawancara mendalam, ada satu informan yang berada dalam posisi hegemoni dominan atau memiliki pemahaman yang sejalan dengan apa yang diceritakan dalam film tersebut. Karena berdasarkan pengalaman yang informan alami dan juga pengetahuannya sehingga informan mengatakan setuju dengan mitos *Nduding* yang ada pada film pendek *Nduding* tersebut.

Sedangkan informan yang berada dalam posisi negosiasi, informan menerima sebagian pesan yang disampaikan dalam film tersebut, namun sisanya informan menyatakan ketidak setujuannya dan memberikan pemaknaan yang informan alami berdasarkan kondisi saat

ini. Dengan kata lain informan mengatakan setuju dengan apa yang disampaikan dalam film tersebut, namun dengan seiring perkembangan zaman yang modern ini, hal-hal seperti itu jarang dijumpai pada zaman sekarang.

Sementara pada posisi oposisi ada satu informan yang mengatakan tidak setuju dengan apa yang disampaikan pada film pendek *Nduding* tersebut. Pada dasarnya informan tidak pernah mengalami hal tersebut dan informan juga mengatakan kejadian itu memang jarang terjadi dimasyarakat.

B. Saran

Berdasarkan penelitian diatas tentang Resepsi Mitos Nduding masih berpotensi dikembangkan. Ada beberapa hal yang dapat menjadi saran kepada segenap akademis Fakultas Ushuludin dan Dakwah khususnya Komunikasi Penyiaran Islam dan juga mahasiswa yang akan melakukan penelitian yang sama dengan penelitian ini :

1. Akademis

Penelitian mengenai Resepsi tentang Mitos Nduding ini diharapkan dapat memberikan tambahan referensi kepada mahasiswa lain yang melakukan penelitian tentang resepsi mitos nduding ataupun penelitian yang lain.

2. Praktis

Masyarakat dapat lebih mudah memahami tentang mitos nduding yang terjadi dikalangan masyarakat. Lebih berhati-hati dalam

menjaga sikap, menjaga adab saat di kuburan atau tempat-tempat yang masih sakral dengan hal-hal seperti itu

3. Penelitian berikutnya

Diharapkan penelitian-penelitian berikutnya dapat menjelaskan lebih detail lagi bagaimana mitos nduding itu terjadi, sehingga khalayak juga akan lebih mudah dan memahami bagaimana mitos nduding itu terjadi.

DAFTAR PUSTAKA

- Akmalsyah, R. (2010). *Analisis Semiotika Film A Mighty Heart*. 85.
- Ardianto, E. (2004). *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Symbiosa Rekatama Media.
- Arsyadana, H. (2019). *Pemaknaan Pesan (Decoding Message) Remaja Dalam Pola Pemikiran Khalayak Pada Tayangan Sinetron di Televisi*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Deviyana, S. (2011). “*Representasi Nilai Kepahlawanan Dalam Film (Studi analisis semiotic nilai nilai kepahlawanan yang direpresentasikan dalam film Harap Tenang Ada Ujian)*” *Skripsi. FISIP, Ilmu Komunikasi Non Reguler, Universitas Sebelas Maret, Surakarta. FISIP, Ilmu Komunikasi Non Reguler, Universitas Sebelas Maret, Surakarta.*
- Effendy. (2013). *Teori Film. Pengertian Komunikasi Massa*, 53(9), 1689–1699.
- EXSAN BAHTIAR. (2018). *ANALISIS RESEPSI KEPERCAYAAN MISTIS PADA FILM PENDEK SANDEKALA. Skripsi.*
- Hall, S. (1973). *Encoding/decoding. In D.H Stuart Hall (Ed.) Culture, Media, Language*. New York: Routledge.
- Himawan, P. (2008). *memahami film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- McQuail. (1989). *teori komunikasi massa* (Erlangga, Ed.).
- McQuail, D. (1989). *Teori komunikasi massa :suatu pengantar/Denis McQuail*.

Dharma, Agus (Penerjemah). Jakarta: Erlangga.

McQuail, Dennis. (2011). *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: Salemba Humanika.

Moleong, L. J. (2006). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Morissan. M. A. (2014). *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: Kencana.

Ngaisah, S. (2015). *Dampak Komunikasi Massa Pada Khalayak (Vol. 13)*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.

Nimmo. (1999). *Komunikasi Politik. "Komunikator Pesan dan Media"* (Remaja Rosdakarya, Ed.). Bandung.

Roland Barthes. (1977). *Image Music Text. (Essays selected and translated by Stephen Heath)*. London: Fontana Press.

Wadiji. (2011). *Akulturasi Budaya Banjar di Banua Halat*. Yogyakarta: Pustaka Book Publisher.

Wahyuningsih, N. (2016). *Efektivitas Penggunaan Media Film Dokumenter Terhadap Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas VII Smp Pangudi Luhur 1 Kalibawang, Kulon Progo*. Universitas Sanata Dharma.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

HASIL WAWANCARA

Nama : Kyai Rosyid (Sesepuh Desa)

Umur : 60 Tahun



Q : Kesan pertama setelah nonton film pendek mitos Nduding ?

A : “Film nya mengajarkan kita bahwa kalo di kuburan itu harus menjaga sikap, menjaga adab, menjaga bicara kita. Yang dikhawatirkan ada makhluk yang mengikuti kita atau mengganggu kita.”

Q : . Apa yang menarik dalam film pendek Nduding?

A : “Kalo diambil inti sarinya, kan itu melihat layang-layang yang tersangkut di pohon dekat kuburan itu. Di tempat layang-layang itu terdapat makhluk yang suka dengan layang-layang tersebut, lalu anak laki-laki itu menunjuk layang-layang yang ada di pohon dekat kuburan tersebut, seolah-olah mau

diambil. Akhirnya makhluk itu mengikuti anak tersebut sampai ke rumah dan menggonggonya.”

Q : Apakah film pendek Nduding sesuai dengan mitos yang ada di kalangan masyarakat?

A : “Iyaa sesuai, bahkan masih banyak tempat-tempat yang masih mempercayai mitos Nduding (menunjuk kuburan).”

Q : Apakah anda setuju dengan apa yang disampaikan dalam film pendek Nduding?

A : “Setuju, bahkan masih ada tempat-tempat yang masih mempercayai mitos Nduding tersebut”

Q : Apakah benar jika seseorang melakukan Nduding (baca : menunjuk kuburan) akan terjadi hal buruk atau diganggu oleh makhluk ghoib?

A : “Benar, tidak hanya Nduding kuburan saja bahkan ditempat-tempat tertentu pun dilarang untuk nduding (menunjuk) sembarangan, nanti akan terjadi hal-hal yang buruk.”

Q : Apakah Percaya Terhadap Mitos Bertentangan Dengan Islam?

A : “Tidak bertentangan”

Q : Bagaimana ajaran islam tentang mitos Nduding tersebut?

A : “Kalo di Al-Quran itu ada di surat Al Baqoroh ayat 3 pada kata “*bil-gaibi*” artinya “makhluk yang ghoib”, jadi kita harus percaya bahwa makhluk ghoib itu benar adanya dan Nduding itu memang benar mitosnya.”

Q : Bagaimana penjelasan mitos Nduding dilihat dari segi budaya/kejawan?

A : “Sebelum islam masuk ke tanah jawa, orang-orang jawa dulu sudah mempercayai dalam hal mitos tersebut. Jadi memang sebelum Islam masuk itu sudah ada, bagaimana terjadinya mitos Nduding itu terjadi dan bagaimana jika kita melakukan hal tersebut, apa yang akan terjadi.”

Q : Apa nilai-nilai yang terkandung dalam mitos Nduding?

A : “Ada beberapa macam sebenarnya, kalo yang dituding (ditunjuk) adalah makamnya ulama, itu tidak akan membuat madhorot kepada kita. Tapi kalo yang ditunjuk itu ada khodam atau makhluk ghoib yang nakal itu bisa juga membuat madhorot kepada kita. Misalnya membuat kita sakit, dihantui atau diganggu makhluk tersebut.”

Q : Pesan-pesan kepada semua kalangan mengenai film Nduding tersebut?

A : “Kalo kita ziarah, lewat kuburan, atau sedang di tempat yang keramat, jaga sikap, jaga adab jangan sembarangan nduding (menunjuk kuburan).
Harus salam terlebih dahulu jaga tata krama kita sesama makhluk Allah.”

LAMPIRAN 2

HASIL WAWANCARA

Nama : Kyai Subakdi (Sesepuh Desa)

Umur : 65 Tahun



Q : Kesan pertama setelah nonton film pendek mitos Nduding ?

A : “Mitos nduding ini merupakan sesuatu hal yang ajaib, dan semua itu bisa terjadi atas kehendak allah. Walaupun yang melakukan itu adalah makhluk ghaib, tetapi jika tidak atas kehendak allah maka tidak akan terjadi.”

Q : . Apa yang menarik dalam film pendek Nduding?

A : “yang menarik dari film ini adalah pesannya, di film itu mengajarkan bahwa kita dilarang nduding (menunjuk kuburan). Dan tidak hanya nduding saja, film ini mengajarkan jangan sembarangan berbuat sesuatu di kuburan.”

Q : Apakah film pendek Nduding sesuai dengan mitos yang ada di kalangan masyarakat?

A : “iya memang ada, namun tergesurnya oleh zaman modern, bentuk khayalan-khayalan seperti yang ada pada film itu, sekarang sudah jarang terjadi.”

Q : Apakah anda setuju dengan apa yang disampaikan dalam film pendek Nduding?

A : “iya setuju, karna itu yang diperankan oleh jin atau setan”

Q : Apakah benar jika seseorang melakukan Nduding (baca : menunjuk kuburan) akan terjadi hal buruk atau diganggu oleh makhluk ghoib?

A : “memang benar, kita harus menjaga adab kita, jangan sembarangan kalau kita sedang di kuburan.”

Q : Apakah Percaya Terhadap Mitos Bertentangan Dengan Islam?

A : “tidak, karna itu terjadi pada seseorang tertentu tidak semua bisa mengalami hal atau mitos tersebut.”

Q : Bagaimana ajaran islam tentang mitos Nduding tersebut?

A : “boleh dipercaya, karna kita sebagai umat islam cirinya salah satunya yaitu percaya kepada barang yang ghaib.”

Q : Bagaimana penjelasan mitos Nduding dilihat dari segi budaya/kejawan?

A : “memang dari orang zaman dulu sudah ada mitos nduding tersebut, bahkan di daerah plosok-plosokpun masih percaya akan mitos nduding tersebut.”

Q : Apa nilai-nilai yang terkandung dalam mitos Nduding?

A : “nilai yang terkandung adalah sebagai batas, maksudnya batas bagi seorang yang percaya kepada barang yang ghaib atau tidak. Nilai positifnya kita harus berhati-hati saat di kuburan agar kita terjaga dari gangguan makhluk ghaib.”

Q : Pesan-pesan kepada semua kalangan mengenai film Nduding tersebut?

A : “pesannya bagi anak zaman sekarang, kita harus banyak belajar agama, harus punya dasar yaitu akidah yang kuat, dan diberi dasar ajaran agama yang kuat.”

LAMPIRAN 3

HASIL WAWANCARA

Nama : Kyai Sumarno (Sesepuh Desa)

Umur : 70 Tahun



Q : Kesan pertama setelah nonton film pendek mitos Nduding ?

A : “bagus, film ini mengajarkan kita untuk tetap menghormati orang yang sudah meninggal.”

Q : . Apa yang menarik dalam film pendek Nduding?

A : “film ini mengangkat budaya jawa yaitu tentang mitos nduding.”

Q : Apakah film pendek Nduding sesuai dengan mitos yang ada di kalangan masyarakat?

A : “belum pernah terjadi, dalam arti menurut saya tidak sesuai, suatu kejadian itu sudah ditentukan oleh Allah. Bisa saja kurangnya perlindungan diri dari diri kita sendiri sehingga kita mudah terpengaruh oleh hal-hal seperti itu.”

Q : Apakah anda setuju dengan apa yang disampaikan dalam film pendek Nduding?

A : “kalo saya kurang setuju, karna jarang terjadi di masyarakat.”

Q : Apakah benar jika seseorang melakukan Nduding (baca : menunjuk kuburan) akan terjadi hal buruk atau diganggu oleh makhluk ghoib?

A : “tidak, kalo misal orang lagi takziah terus bertanya kuburannya fulan bin fulan yang mana, itu juga pasti juga nduding kuburan, dan itu juga tidak terjadi apa-apa kepada orang yang nduding tersebut.”

Q : Apakah Percaya Terhadap Mitos Bertentangan Dengan Islam?

A : “saya sendiri belum pernah melihat dalilnya yang ada di dalam Al-Quran, kalo dikatakan bertentangan ya belum bisa pasti”

Q : Bagaimana ajaran islam tentang mitos Nduding tersebut?

A : “kalo ajaran dari islam itu tidak ada, mitos nduding itu bisa dilihat dari segi budaya”

Q : Bagaimana penjelasan mitos Nduding dilihat dari segi budaya/kejawan?

A : “kalo dari segi budaya memang ada, salah satunya dari omongan-omongan orang zaman dulu sehingga masih tersimpan dipikiran sampai sekarang.”

Q : Apa nilai-nilai yang terkandung dalam mitos Nduding?

A : “kalo nilai-nilai mitos nduding itu sendiri lebih ke menghormati orang yang sudah meninggal, walaupun mitos nduding sendiri itu jarang terjadi di masyarakat.”

Q : Pesan-pesan kepada semua kalangan mengenai film Nduding tersebut?

A : “kalo kita ke keburan ya mengucapkan salam, tidak boleh memakai sandal, tidak boleh duduk diatas kuburan yang sudah diajarkan oleh agama Islam. Tetap menjaga adab kalo berada di kuburan.”

LAMPIRAN 4

HASIL WAWANCARA

Nama : Kyai Supardi (Sesepuh Desa)

Umur : 80 Tahun



Q : Kesan pertama setelah nonton film pendek mitos Nduding ?

A : “ya bagus mas, ”

Q : . Apa yang menarik dalam film pendek Nduding?

A : “yang menarik ya karena menceritakan mitos yang kebanyakan dipercaya orang Jawa selama ini.”

Q : Apakah film pendek Nduding sesuai dengan mitos yang ada di kalangan masyarakat?

A : “sejauh ini memang benar yang beredar di kalangan masyarakat bahwa mitos nduding memang tidak diperbolehkan, akan tetapi dampak yang terjadi karena nduding itu sendiri saya belum pernah tahu

Q : Apakah anda setuju dengan apa yang disampaikan dalam film pendek Nduding?

A : “ya saya setuju karena makam merupakan tempat yang sakral dan di hormati sehingga tidak seharusnya orang nduding atau menunjuk-nunjuk tempat tersebut.

Q : Apakah benar jika seseorang melakukan Nduding (baca : menunjuk kuburan) akan terjadi hal buruk atau diganggu oleh makhluk ghoib?

A : “tidak, kalo misal orang lagi takziah terus bertanya kuburannya fulan bin fulan yang mana, itu juga pasti juga nduding kuburan, dan itu juga tidak terjadi apa-apa kepada orang yang nduding tersebut.”

Q : Apakah Percaya Terhadap Mitos Bertentangan Dengan Islam?

A : “saya sendiri belum pernah melihat dalilnya yang ada di dalam Al-Quran, kalo dikatakan bertentangan ya belum bisa pasti”

Q : Bagaimana ajaran islam tentang mitos Nduding tersebut?

A : “kalo ajaran dari islam itu tidak ada, mitos nduding itu bisa dilihat dari segi budaya”

Q : Bagaimana penjelasan mitos Nduding dilihat dari segi budaya/kejawan?

A : “kalo dari segi budaya memang ada, salah satunya dari omongan-omongan orang zaman dulu sehingga masih tersimpan dipikiran sampai sekarang.”

Q : Apa nilai-nilai yang terkandung dalam mitos Nduding?

A : “kalo nilai-nilai mitos nduding itu sendiri lebih ke menghormati orang yang sudah meninggal, walaupun mitos nduding sendiri itu jarang terjadi di masyarakat.”

Q : Pesan-pesan kepada semua kalangan mengenai film Nduding tersebut?

A : “kalo kita ke keburan ya mengucapkan salam, tidak boleh memakai sandal, tidak boleh duduk diatas kuburan yang sudah diajarkan oleh agama Islam. Tetap menjaga adab kalo berada di kuburan.”

LAMPIRAN 4

HASIL WAWANCARA

Nama : Kyai (Sesepuh Desa)

Umur : 85Tahun



Q : Kesan pertama setelah nonton film pendek mitos Nduding ?

A : “ya bagus mas, ”

Q : . Apa yang menarik dalam film pendek Nduding?

A : “yang menarik ya karena menceritakan mitos yang kebanyakan dipercaya orang Jawa selama ini.”

Q : Apakah film pendek Nduding sesuai dengan mitos yang ada di kalangan masyarakat?

A : “sejauh ini memang benar yang beredar di kalangan masyarakat bahwa mitos nduding memang tidak diperbolehkan, akan tetapi dampak yang terjadi karena nduding itu sendiri saya belum pernah tahu

Q : Apakah anda setuju dengan apa yang disampaikan dalam film pendek Nduding?

A : “ya saya setuju karena makam merupakan tempat yang sakral dan di hormati sehingga tidak seharusnya orang nduding atau menunjuk-nunjuk tempat tersebut.

Q : Apakah benar jika seseorang melakukan Nduding (baca : menunjuk kuburan) akan terjadi hal buruk atau diganggu oleh makhluk ghoib?

A : “tidak, kalo misal orang lagi takziah terus bertanya kuburannya fulan bin fulan yang mana, itu juga pasti juga nduding kuburan, dan itu juga tidak terjadi apa-apa kepada orang yang nduding tersebut.”

Q : Apakah Percaya Terhadap Mitos Bertentangan Dengan Islam?

A : “saya sendiri belum pernah melihat dalilnya yang ada di dalam Al-Quran, kalo dikatakan bertentangan ya belum bisa pasti”

Q : Bagaimana ajaran islam tentang mitos Nduding tersebut?

A : “kalo ajaran dari islam itu tidak ada, mitos nduding itu bisa dilihat dari segi budaya”

Q : Bagaimana penjelasan mitos Nduding dilihat dari segi budaya/kejawan?

A : “kalo dari segi budaya memang ada, salah satunya dari omongan-omongan orang zaman dulu sehingga masih tersimpan dipikiran sampai sekarang.”

Q : Apa nilai-nilai yang terkandung dalam mitos Nduding?

A : “kalo nilai-nilai mitos nduding itu sendiri lebih ke menghormati orang yang sudah meninggal, walaupun mitos nduding sendiri itu jarang terjadi di masyarakat.”

Q : Pesan-pesan kepada semua kalangan mengenai film Nduding tersebut?

A : “kalo kita ke keburan ya mengucapkan salam, tidak boleh memakai sandal, tidak boleh duduk diatas kuburan yang sudah diajarkan oleh agama Islam. Tetap menjaga adab kalo berada di kuburan.”



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA
FAKULTAS USHULUDDIN DAN DAKWAH

Jl. Pandawa Pucangan Kartasura Sukoharjo Telp. (0271) 781516 Fax. (0271) 782774
Homepage : www.iain-surakarta.ac.id E-mail: fud.uin@ain-surakarta.ac.id

Nomor : B- 3894/Un.20/F.I/PP.01.1/10/2022
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Surakarta, 10 Agustus 2022

Kepada Yth.

Ketua Dusun Kanoman

Kanoman, Gagaksipat, Ngemplak, Boyolali, Jawa Tengah

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Islah., M. Ag
NIP : 19730522 200312 1 001
Pangkat : Pembina/(IV/a)
Jabatan : Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah
UIN Raden Mas Said Surakarta

Memohon izin Penelitian bagi mahasiswa kami:

Nama : Alif Muflih Oktavian
NIM : 171211038
Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Waktu Penelitian : 29 Oktober – 30 November 2022
Lokasi : **Desa Kanoman, Gagaksipat, Ngemplak, Boyolali**
Judul Penelitian : Analisis Resepsi Tentang Mitos Nduding Pada Kyai Di Desa
Kanoman, Gagaksipat, Ngemplak, Boyolali Dalam Film
"Nduding" Karya Riski Aduma Putra.

Demikian surat ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Dekan,
Dr. Islah., M. Ag

NIP. 19730522 200312 1 001



PEMERINTAH DESA GAGAKSIPAT
PENGURUS RT.01/RW.08 KANOMAN GAGAKSIPAT
Kanoman RT.01/RW.08 Gagaksipat, Ngemplak, Boyolali Kode Pos 57375

SURAT KETERANGAN

Nomor : 009/RT.01/RW.08/XI/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini Ketua RT.01/RW.08 Dukuh Kanoman Desa Gagaksipat Kecamatan Ngemplak, menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : ALIF MUFLIH OKTAVIAN
Tempat, tanggal lahir : BOYOLALI, 04 OKTOBER 1999
Umur : 23
Pekerjaan : MAHASISWA

Benar-benar warga RT.01/RW.08 Dukuh Kanoman Desa Gagaksipat Kecamatan Ngemplak dan berkelakuan BAIK bahwa yang bersangkutan akan mengajukan :

guna Melakukan penelitian lapangan untuk
menyusun Skripsi

Demikian surat keterangan ini di buat untuk kepentingan yang bersangkutan dan digunakan sebagaimana mestinya.

Gagaksipat 04 November 2022
Ketua

Sutopo Hartono
Kec. NGEMPLAK KAB. BOYOLALI

