

**REPRESENTASI *GUYUB* PADA FILM PENDEK *NYENGGUYUNG***

**(Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce)**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam

Jurusan Dakwah dan Komunikasi

Fakultas Ushuluddin dan Dakwah

Universitas Raden Mas Said Surakarta

Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)



Disusun oleh:

Fiky Irawan

NIM. 181211133

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

**2023**

**Rhesa Zuhriya, B. P, M.I.Kom**

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

---

---

**NOTA PEMBIMBING**

Hal : Skripsi Sdra. Fiky Irawan

Yth.

Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah

UIN Raden Mas Said Surakarta

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

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

Nama : Fiky Irawan

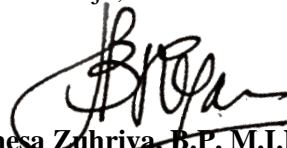
NIM : 181211133

Judul : Representasi *Guyub* Dalam Film Pendek *Nyengkuyung*  
(Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce)

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

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Sukoharjo, 7 Februari 2023

  
**Rhesa Zuhriya, B.P, M.I.Kom**  
NIP. 19920203/201903 2 015

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fiky Irawan  
NIM : 18.12.11.133  
Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam  
Fakultas : Ushuluddin dan Dakwah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya yang berjudul **Representasi *Guyub* Dalam Film Pendek *Nyengkuyung* (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce)** adalah hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari hasil karya orang lain. Demikian pernyataan ini dibuat, apabila pernyataan ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi yang berlaku.

Sukoharjo, 6 Februari 2023

Yang menyatakan,

A handwritten signature in black ink is written over a rectangular postage stamp. The stamp is yellow and features the Garuda Pancasila emblem, the text '1000', 'SEPULUH RIBU RUPIAH', '20', 'METERAI TEMPEL', and the alphanumeric code '671C4AKX216584241'.

Fiky Irawan

NIM. 18.12.11.133

**HALAMAN PENGESAHAN**

**Representasi *Guyub* Dalam Film Pendek *Nyengkyung*  
(Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce)**

Disusun oleh:

FIKY IRAWAN

NIM. 181211133

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi

Fakultas Ushuluddin dan Dakwah

Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta

Pada Hari Senin, 27 Februari 2023

Dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar

Sarjana Sosial

Surakarta, 09-Mei 2023

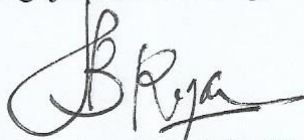
Penguji Utama,



**Eny Susilowati, S.Sos., M.Si**

**NIP. 19720428 200003 2 002**

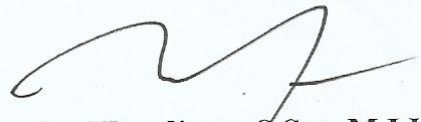
Penguji/Ketua Sidang,



**Rhesa Zuhriya, B.P., M.I.Kom**

**NIP. 19920203 201903 2 015**

Penguji/Sekretaris Sidang,



**Joni Rusdiana, S.Sos, M.I.Kom**

**NIP. 19830602 201801 1002**

Mengetahui

Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah



**Prof. Dr. Islah, M.Ag**

**NIP. 19730522 200312 1 001**

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan kekuatan, serta membekali ilmu melalui dosen-dosen UIN Raden Mas Said Surakarta. Atas karunia dan kemudahan yang Engkau berikan, akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan, shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW.

Saya persembahkan kepada mereka yang telah mendidik, mendukung, memberi perhatian, memberikan arti hidup, teman-teman, serta orang-orang yang mengisi perjalanan hidup, dengan segala ketulusan dan kebaikan selama ini. Kupersembahkan bagi mereka yang setia berada di ruang dan waktu kehidupanku khususnya teruntuk :

1. Kedua orang tuaku, terutama kepada Bapak yang selalu sabar dan selalu meletakkan kepentingan anaknya diatas kepentingan dirinya sendiri serta yang telah berjuang bekerja banting tulang guna tercapainya cita- cita anaknya sendiri serta kepada Ibu yang selalu sabar mendidik saya, memberi nasehat kepada saya dan sebagai tempat untukku pulang. Dan Bapak serta Ibu yang selalu mendoakan dan memberikan semangat dalam belajar, karena ridha beliau adalah ridha Allah.
2. Terimakasih kepada keluarga saya, baik keluarga dari Bapak dan Ibu saya. Yang telah memotivasi dan selalu menasehati saya sampai saya bisa membuktikan kepada orang-orang bahwa saya bisa lulus kuliah
3. Kepada teman-teman seperjuangan angkatan (2018) jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam yang terkhusus kelas *Broadcasting* yang selalu menjadi penyemangat saya dalam mengerjakan skripsi ini.
4. Kepada teman- teman organisasi Dista FM Radio yang telah berbagi ilmu kepada saya dan selalu memberikan arahan agar cepat menyelesaikan skripsi.
5. Kepada teman - teman senja dan kopi yang telah menyemangati saya dan mendidik saya menjadi insan yang lebih baik lagi dengan perkataan setelah lulus mau ngapain sehingga menjadi motivasi menyusun skripsi ini.
6. Dosen-dosen yang telah mendidik dan memberikan ilmu serta membimbing dari semester pertama hingga sekarang.
7. Dosen pembimbing tercinta Ibu Rhesa Zuhriya, B.P., M.I.Kom yang selalu memberikan masukan dan saran serta revisi terus-menerus agar skripsi ini menjadi skripsi yang baik.
8. Terimakasih kepada almamater ku UIN Raden Mas Said Surakarta.

## **HALAMAN MOTTO**

Hidup berjalan cepat dan kita tidak selalu punya memori untuk mengingat. Berakhir lupa, karena momen yang hanya lewat. Foto dan video adalah seni bersyukur untuk meromantisasi hal yang terjadi.

Buruh Video - 2023

## ABSTRAK

**Fiky Irawan NIM: 18.12.11.133 Representasi *Guyub* Dalam Film Pendek *Nyengkuyung* (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce). Skripsi Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam. Fakultas Ushuluddin dan Dakwah. Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta. 2023**

Film merupakan ekspresi budaya yang digarap dengan menggunakan kaidah sinematografi dan mencerminkan budaya pembuatnya. Salah satu film dari sineas lokal yang mencerminkan budaya yaitu film *Nyengkuyung* yang disutradarai oleh Wahyu Agung Prasetyo bercerita tentang kebersamaan masyarakat pedesaan dalam mengaktifkan kembali sanggar gamelan serta aktivitas desa yang masih dijaga. Perilaku *guyub* di masyarakat yang mulai ditinggalkan, serta bagaimana peran *guyub* dalam masyarakat. Berdasarkan latar belakang di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggambarkan representasi *guyub* pada film *Nyengkuyung*.

Penelitian ini menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce, dengan metode penelitian deskriptif kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode dokumentasi dan riset kepustakaan. Pada tahapan teknik analisis data semiotika Charles Sanders Peirce menggunakan segitiga triadik yaitu *sign*, *interpretant* dan *object*.

Kesimpulan penelitian representasi *guyub* dalam film pendek *Nyengkuyung* karya Wahyu Agung Prasetyo menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce secara garis besar memberikan representasi *guyub* sebagai identitas serta cerminan kehidupan sosial masyarakat yang masih melakukan aktivitas sosial di lingkungan tempat tinggalnya secara bersama-sama untuk memenuhi kepentingan bersama dan menjaga keselarasan yang sudah ada. Beberapa representasi *guyub* ini diterjemahkan melalui bentuk ekspresi, adegan, dialog, dan latar dalam film. Representasi *guyub* dalam film *Nyengkuyung* ialah penggambaran Pak Surat dan Pak Hari yang bekerja sama dengan pemuda desa untuk mengaktifkan kembali sanggar gamelan yang sudah lama tidak digunakan dengan cara membuat rekaman video pementasan gamelan. Penggambaran *guyub* di dalam film *Nyengkuyung* secara tidak langsung berkaitan dengan kerukunan dimana masyarakat menjaga keharmonisan sehingga bekerja sama untuk memenuhi kebutuhan bersama yang menjadikan masyarakat mempunyai rasa solidaritas. *Guyub* merupakan usaha menciptakan kedamaian di tengah masyarakat sehingga menjadi identitas budaya yang dikenal dan diakui sebagai elemen penting untuk mempererat hubungan sosial.

**Kata Kunci : Film, Guyub, Nyengkuyung, Charles Sanders Peirce, Semiotika, Representasi**

## **ABSTRACT**

***Fiky Irawan NIM: 18.12.11.133 Representation of Guyub in the Short Film Nyengkuyung (Semiotics Analysis by Charles Sanders Peirce). Islamic Communication and Broadcasting Study Program Thesis. Ushuluddin and Da'wah Faculty. Raden Mas Said State Islamic University Surakarta. 2023***

*Film is a cultural expression that is worked on using cinematographic principles and reflects the culture of the maker. One of the films from local filmmakers that reflects culture, namely the film Nyengkuyung directed by Wahyu Agung Prasetyo, tells about the togetherness of rural communities in reactivating gamelan studios and village activities that are still being maintained. Guyub behavior in society that is starting to be abandoned, and what is the role of guyub in society. Based on the background above, the purpose of this study is to describe the representation of guys in the Nyengkuyung film.*

*This study uses Charles Sanders Peirce's semiotic analysis, with a qualitative descriptive research method. Data collection was carried out using documentation and library research methods. At the semiotic data analysis technique stage Charles Sanders Peirce uses a triadic triangle, namely sign, interpretant and object.*

*The conclusion of the research on guyub representation in the short film Nyengkuyung by Wahyu Agung Prasetyo using Charles Sanders Peirce's semiotic analysis in general provides guyub representation as an identity and a reflection of the social life of people who still carry out social activities in their neighborhood together to fulfill common interests and maintain existing alignment. Several representations of this guyub are translated through expressions, scenes, dialogues, and backgrounds in the film. Guyub's representation in Nyengkuyung's film is the depiction of Mr. The depiction of guyub in the Nyengkuyung film is indirectly related to harmony where people maintain harmony so that they work together to meet common needs which makes people have a sense of solidarity. Guyub is an effort to create peace in the midst of society so that it becomes a cultural identity that is known and recognized as an important element for strengthening social relations.*

***Keywords: Film, Guyub, Nyengkuyung, Charles Sanders Peirce, Semiotics, Representation***



## KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim,

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta inayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **Representasi *Guyub* Dalam Film Pendek *Nyengkuyung* (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce)** dengan baik meskipun tidak sempurna, karena kesempurnaan hanya milik Allah semata. Tak lupa shalawat serta salam penulis haturkan kepada Nabi Muhammad SAW yang selalu dinantikan syafaatnya di *yaumul akhir* kelak.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana Strata Satu Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Ushuluddin dan Dakwah Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta. Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, baik secara moril maupun materiil. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan rasa terima kasih yang mendalam kepada:

1. Prof. Dr. H. Mudofir, S.Ag., M.Pd. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.
2. Prof. Dr. Islah, M.Ag., Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.
3. Joni Rusdiana, S.Sos, M.I.Kom Ketua Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Ushuluddin dan Dakwah Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta serta penguji satu yang telah memberikan banyak arahan.
4. Rhesa Zuhriya, B.P, M.I.Kom. selaku Dosen Pembimbing Akademik sekaligus pembimbing yang senantiasa sabar mengarahkan dan membimbing penulis dari awal hingga akhir penulisan skripsi ini.
5. Eny Susilowati, S.Sos., M.Si. selaku penguji utama yang memberikan banyak arahan dan masukan untuk skripsi ini.
6. Kedua orang tua saya, Bapak (Yanto) dan Ibunda (Yatmi) yang selalu memberikan dukungan berupa kasih sayang, finansial, mental serta doa-doa yang tak terhingga baik secara langsung maupun tidak langsung, terimakasih

telah melahirkan, membesarkan, dan mendidik saya hingga menjadi pribadi yang lebih baik lagi.

7. Saudara saya yang jarang bertemu karena sudah bekerja. Meskipun tidak ada hubungannya dengan skripsi ini siapa tau diam-diam dia mendoakan saya.
8. Teman – teman saya yang tidak bisa saya tulis satu persatu. Karena atas adanya mereka saya menjadi tergugah untuk mengerjakan skripsi ini.
9. Kepada IAIN Surakarta yang telah berganti menjadi UIN Raden Mas Said Surakarta karena menjadi tempat kuliah.

Semoga segala kebaikan yang telah diberikan menjadi amal saleh dan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam skripsi ini. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan dan kelapangan hati, penulis menerima kritik dan saran yang sifatnya membangun. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Sukoharjo, 6 Februari 2023

Penulis



Fiky Irawan

181211133

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>NOTA PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	10
C. Pembatasan Masalah .....	11
D. Rumusan Masalah .....	11
E. Tujuan Penelitian.....	11
F. Manfaat Penelitian.....	11
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>13</b>
A. Representasi.....	13
B. Film Sebagai Representasi Sosial.....	16

C.	Pengertian Guyub .....	27
D.	Semiotika.....	36
E.	Penelitian Terdahulu.....	43
F.	Kerangka Berpikir .....	47
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>		<b>49</b>
A.	Pendekatan Penelitian.....	49
B.	Tempat Dan Waktu Penelitian .....	50
C.	Sumber Data .....	51
D.	Subjek dan Objek Penelitian .....	52
E.	Teknik Pengumpulan Data .....	53
F.	Teknik Analisis Data Semiotika.....	54
G.	Keabsahan Data .....	55
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>57</b>
A.	Deskripsi Film <i>Nyengkuyung</i> .....	57
B.	Sajian Data .....	63
C.	Analisis Data .....	87
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>95</b>
A.	Kesimpulan.....	95
B.	Keterbatasan Penelitian .....	96
C.	Saran .....	96
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>98</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>101</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Pembagian Tanda Charles Sanders Peirce .....	42
Tabel 2. Waktu Penelitian .....	51
Tabel 3. Temuan Data <i>Scene</i> 1 .....	65
Tabel 4. Temuan Data <i>Scene</i> 2 .....	67
Tabel 5. Temuan Data <i>Scene</i> 3 .....	70
Tabel 6. Temuan Data <i>Scene</i> 6 .....	72
Tabel 7. Temuan Data <i>Scene</i> 8 .....	75
Tabel 8. Temuan Data <i>Scene</i> 11 .....	78
Tabel 9. Temuan Data <i>Scene</i> 15 .....	80
Tabel 10. Temuan Data <i>Scene</i> 16 .....	85

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Poster Film Nyengkuyung.....	4
Gambar 2. <i>Thumbnail</i> Film Nyengkuyung .....	9
Gambar 3. Segitiga Triadik Charles Sanders Peirce .....	38
Gambar 4. Kerangka Berpikir .....	47
Gambar 5. Poster Film Nyengkuyung.....	57
Gambar 6. Sutradara Film Nyengkuyung .....	59
Gambar 7. Pak Surat Menyiapkan Bekal Begadang .....	65
Gambar 8. Bu Sri Menonton Video Pementasan .....	67
Gambar 9. Pementasan gamelan .....	70
Gambar 10. Pemuda desa mengambil <i>jimpitan</i> .....	72
Gambar 11. Angkringan Klawu .....	75
Gambar 12. Pak Surat Ronda .....	78
Gambar 13. Grup Whatsapp.....	80
Gambar 14. Pak Hari Menjelaskan Kepada Pak Surat.....	81
Gambar 15. Rekaman Pentas Gamelan .....	81
Gambar 16. Pak Surat Telfon.....	85

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Tangkapan layar *scene* 01 “Bekal Begadang”
2. Tangkapan layar *scene* 02 “Berangkat Ronda”
3. Tangkapan layar *scene* 03 “Pentas Gamelan”
4. Tangkapan layar *scene* 06 “*Jimpitan*”
5. Tangkapan layar *scene* 08 “Angkringan Tempat Berdiskusi”
6. Tangkapan layar *scene* 13 “Pos Ronda”
7. Tangkapan layar *scene* 15 Gambar 13 “Pak Hari Menjelaskan Kepada Pak Surat”
8. Tangkapan layar *scene* 15 Gambar 14 “Grup *Whatsapp*”
9. Tangkapan layar *scene* 15 Gambar 15 “Rekaman Pentas Gamelan”
10. Tangkapan layar *scene* 16 “Pak Surat Meminta Tolong Bu Sri”





## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Film dapat diartikan sebuah media komunikasi yang memiliki sifat audio visual bertujuan menyampaikan pesan melalui tayangan yang disajikannya kepada seseorang atau sekelompok orang yang sedang berkumpul di tempat tertentu (Asri, 2020). Menurut Undang-Undang No. 8 Tahun 1992 film yaitu sebuah karya seni budaya yang merupakan media berbasis film yang direkam pada pita seluloid, video, *videodisc* atau bahan lain yang timbul dari penemuan teknologi dalam segala bentuk, jenis dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik atau proses lain, adanya suara atau tanpa suara, yang dapat ditampilkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik atau lainnya. Dalam suatu pembuatan karya seni film pasti tidak terlepas dari unsur-unsur yang harus dipenuhi dalam syarat pembuatannya, seperti produser, sutradara, penulis naskah atau skenario, penata kamera atau kameramen, penata artistik, penata musik, editor, pemeran film, pengisi dan penata suara. Tanpa adanya salah satu unsur pembuatan film tersebut film yang akan diproduksi tidak akan berjalan dengan baik atau tidak maksimal dalam proses pembuatannya.

Film memiliki banyak genre atau jenis yang mampu menghibur pemirsanya sesuai dengan ketertarikan dari masing-masing orang terhadap genre film tersebut. Berikut merupakan jenis-jenis film yang harus diketahui, seperti : drama, komedi, horor, *action*, animasi, dokumenter,

*fantasy, science-fiction, thriller, musical*, dan lain sebagainya. Jika dilihat dari durasi penayangannya film terbagi menjadi dua yaitu, film pendek dan film cerita panjang. Pada penelitian ini peneliti akan memfokuskan pada pembahasan tentang film pendek. Film pendek adalah salah satu jenis film yang bersifat sederhana dan kompleks dengan durasi penayangan kurang dari 60 menit, film jenis ini memberikan kebebasan bagi para pembuatnya untuk menyajikan suatu karya yang bervariasi sehingga bisa menarik perhatian pemirsanya dan tentunya memberikan edukasi atau tersampainya tujuan dari media komunikasi untuk memberikan sarana hiburan dan informasi bagi banyak orang (Erlyana & Bonjoni, 2017).

Nilai-nilai budaya Jawa dapat diartikan sebagai konsep tentang apa yang hidup dalam benak kebanyakan orang Jawa, dianggap berharga dan penting dalam kehidupan, dan karenanya dapat menjadi pedoman hidup orang Jawa. Nilai budaya Jawa juga memberikan arah bagi kehidupan masyarakat Jawa sebagai *way of life*. Nilai budaya Jawa memiliki beberapa unsur yang menumbuhkan sisi kemanusiaan yaitu harmonisasi manusia. Dalam mengharmoniskan manusia, nilai-nilai budaya Jawa memandu dan mengarahkan tingkah laku manusia. Artinya nilai-nilai budaya Jawa mengupayakan serta menjaga keteraturan dan kesempurnaan dalam kehidupan masyarakat Jawa agar tersistematis dan seimbang dalam kehidupan bermasyarakat. Kehidupan sosial rakyat Jawa sangat kental dengan kebersamaan atau *guyub* yang telah semenjak lama dilakukan

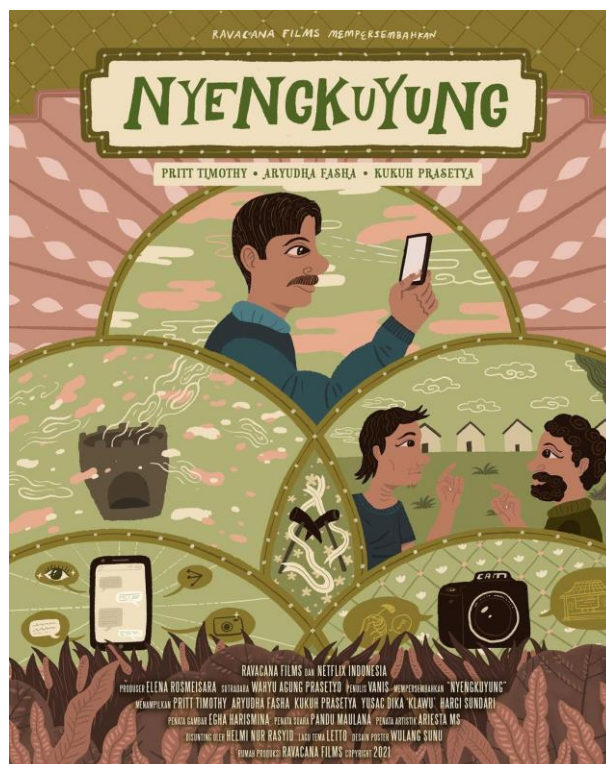
sebagai akibatnya menjadi salah satu budaya yang ada di rakyat (Sinta et al., 2021)

*Guyub* dapat diartikan sebagai kebersamaan, Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kemudian mengartikan paguyuban dengan kelompok yang memiliki ikatan sosial dengan didasari oleh ikatan perseorangan yang kuat antar satu sama lain. *Guyub* pada awalnya adalah kebersamaan. Sisi lainnya adalah perwujudan dari sikap-sikap positif sekelompok manusia. *Guyub* keterkaitannya dengan sosial tercermin dari sikap yang harmoni dalam kehidupan, terutama ketika silaturahmi antar tetangga maupun antar saudara serta dalam gotong royong desa, *tepo salira*, atau aktivitas sosial lainnya. Dalam musyawarah peran seorang sesepuh sangat penting dan sangat berpengaruh, Namun pemuda biasanya adalah pelaksananya. Kesepakatan bersama diserahkan dalam musyawarah untuk menyepakati nilai-nilai demokratis serta aspiratif, dengan sangat mengedepankan etika ketertiban, keamanan, dan kenyamanan bersama yang sangat dinomorsatukan.

Film adalah salah satu media yang paling efektif dan terpopuler dalam pembelajaran budaya masyarakat. Film adalah ekspresi budaya yang memperdalam prinsip-prinsip sinema dan mencerminkan budaya penciptanya. Agar budaya tidak punah, film juga merupakan salah satu sarana untuk dokumentasi yang dapat digunakan dalam pewarisan budaya.

Sineas lokal yang memproduksi film bertajuk kebudayaan Jawa adalah rumah produksi Ravacana Film. Dengan karyanya yaitu Film

*Nyengkuyung* yang tayang pada tahun 2021 dengan durasi penayangan 27 menit 30 detik, sesuai dengan ciri khas dari film pendek yaitu durasi penayangannya dibawah 60 menit. *Nyengkuyung* telah rilis di saluran Youtube Ravacana Films dan Netflix pada 16 Maret 2021. Film pendek *Nyengkuyung* diproduksi oleh Elena Rosmeisara dengan skenario yang dibuat oleh Vanis. Film pendek *Nyengkuyung* mampu menarik banyak perhatian pemirsa karena ditonton sampai dengan 138.000 penonton di Netflix dan 173.000 penonton di Youtube Ravacana Films.



Gambar 1. Poster Film *Nyengkuyung*

Sumber : <https://ravacanafilms.com/>

Makna dari *Nyengkuyung* yang diambil dari bahasa Jawa ini berarti gotong royong atau mengerjakan sesuatu secara bersama-sama. Dalam

pandangan peneliti *Nyengkuyung* pada film ini digambarkan oleh sesepuh desa yang mengajak para pemuda untuk mengaktifkan lagi sanggar gamelan yang sudah lama tidak digunakan karena adanya pandemi. Dari hal ini bisa terlihat perilaku *guyub* dalam film *Nyengkuyung* ditunjukkan dengan kebersamaan warga desa untuk mengaktifkan lagi sanggar gamelan di desanya.

Film pendek *Nyengkuyung* menceritakan tentang seorang mantan ketua RT yang bernama Pak Suratno atau biasa dipanggil dengan Pak Surat. Beliau merupakan gambaran tokoh orang tua yang ingin tahu tentang perkembangan teknologi, khususnya dalam bidang elektronik dan digital. Sebagai mantan ketua RT, Pak Surat berkeinginan agar dirinya dipandang lagi oleh warga desa. Hal inilah yang menyebabkan beliau mempunyai ide dan gagasan untuk membuat video pentas gamelan. Karena pada masa pandemi pementasan gamelan di desanya tidak berjalan lagi sehingga beliau mempunyai ide tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa Pak Surat mengalami *post power syndrome* dikarenakan dirinya sudah tidak menjabat sebagai ketua RT lagi.

Ternyata Pak Hari sebagai ketua RT yang baru sudah membuat ide yang sama dengan Pak Surat, beliau mengajak anak-anak muda atau remaja di desanya untuk membuat video pentas gamelan di pendopo lalu diunggah pada sosial media. Penggambaran peran sesepuh desa ditunjukkan dalam adegan ini dimana Pak Surat dan Pak Hari mempunyai ide untuk membuat video pentas gamelan bersama dengan para pemuda desa. Terjadilah

perselisihan diantara Pak Surat dan Pak Hari mengenai kesamaan ide mereka akan tetapi keduanya belum pernah berdiskusi sehingga tidak saling tahu tentang pemikiran tersebut. Pada akhirnya setelah keduanya mengetahui tentang kesamaan ide tersebut, mereka saling bekerja sama untuk membuat video pementasan gamelan agar kebudayaan di daerahnya tetap lestari meskipun di masa pandemi. Dari penjelasan sinopsis tersebut bisa dilihat bahwa komunikasi merupakan konstruksi dalam perilaku *guyub* di masyarakat.

Selain film *Nyengkuyung* terdapat juga beberapa film yang mengangkat tentang kebudayaan diantaranya, film *Tilik* (2018) yang mewakili budaya *Tilik* atau menjenguk kerabat yang sedang sakit dan hal ini termasuk salah satu kebudayaan Jawa. Selain itu, ada juga film *Lemantun* (2014) yang mengisahkan seorang ibu hendak membagi warisan kepada para buah hatinya tetapi bukan uang melainkan lemari, film ini juga lekat akan budaya Jawanya. Film lainnya yang mengangkat budaya Jawa khususnya Yogyakarta dalam film ini menceritakan fenomena pekerja seks yang melakukan pekerjaannya dengan cara menjual korek api dan memperlihatkan kemaluannya, film ini berjudul *Prenjak* (2016).

Penelitian terdahulu yang terkait dengan film *Nyengkuyung* yaitu jurnal yang dibuat oleh Annisa Sasca Putri dengan judul Aspek Kehidupan Sosial Dalam Film Pendek *Nyengkuyung* Karya Wahyu Agung Prasetyo: Kajian Sosiologi Sastra Ian Watt. Hasil dari penelitian ini film *Nyengkuyung* merupakan cerminan sosial kehidupan masyarakat yang dihadirkan dalam

film pendek ini ialah permasalahan sosial masyarakat yang berada di tengah pandemi Covid-19 dan film pendek ini menampilkan cara baru yang dapat diterapkan oleh masyarakat di masa pandemi Covid-19 agar tetap bisa menonton kegiatan seni dan budaya ialah dengan cara di-*upload* di *platform Youtube* (Putri, 2022).

Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Annisa Sasca Putri adalah objek penelitiannya yaitu Film Pendek *Nyengkuyung*. Penelitian Annisa Sasca Putri menggunakan kajian sosiologi sastra yang berfokus pada aspek kehidupan sosial sedangkan pada penelitian ini berfokus pada memaknai kebersamaan yang terdapat dalam film pendek *Nyengkuyung*.

Peneliti terdahulu yang terkait dengan representasi budaya dalam film. Penelitian ini adalah skripsi yang dibuat oleh Fitri Chairunnisa (2017) dengan judul Representasi Jawara Dalam Kearifan Lokal Pada Film Jawara Kidul (Analisis Semiotika Charles Sander Peirce). Hasil penelitian ini menjelaskan kearifan lokal Jawara dalam film Jawara Kidul tentang Banten Kidul yang masih sarat dengan ilmu hitam putih. (Chairunnisa, 2018).

Kesamaan Antara Penelitian Ini Dengan Penelitian Yang Dilakukan Fitri Chairunnisa adalah pengumpulan data bersumber dari sineas karya film lokal. Sedangkan, perbedaan antara kedua penelitian ini yaitu terletak pada perbedaan budaya yang diteliti. Penelitian yang dilakukan oleh Fitri Chairunnisa meneliti tentang film yang ber-*genre action*. Sedangkan, penelitian ini meneliti film yang ber-*genre drama*.

Dari penjelasan di atas, peneliti menemukan masalah baru yang belum pernah dilakukan oleh peneliti terdahulu yaitu pemaknaan tentang *guyub*. Seperti yang kita ketahui bersama, pada saat ini perilaku *guyub* sudah mulai tergerus zaman karena kebanyakan masyarakat sekarang lebih memilih fokus terhadap diri mereka masing-masing. Hal ini dapat dilihat dengan berkurangnya aktivitas masyarakat dalam hal gotong royong membersihkan desa, banyaknya anak muda yang enggan bersosialisasi dengan tetangga di lingkungan sekitarnya dan memilih untuk menghabiskan waktunya di luar lingkungannya, upacara adat Sadranan di Desa Pundungsar, Kabupaten Semin, Kabupaten Gunung Kidul, Daerah Istimewa Yogyakarta mulai ditinggalkan. (Utami, 2013).

Dari permasalahan yang telah diuraikan di atas, peneliti tertarik untuk mengkajinya perilaku *guyub* yang terdapat dalam film pendek *Nyengkuyung* yang merepresentasikan *guyub* di masyarakat dimana pada saat ini mulai ditinggalkan dengan menggunakan analisis semiotika. Makna semiotika Film tersebut menggunakan tanda-tanda ikonik, yaitu tanda-tanda yang menggambarkan sesuatu. Sebuah film pada hakekatnya dapat mengandung simbol-simbol visual dan linguistik untuk menyandikan pesan yang ingin disampaikan (Chairunnisa, 2018).

Semiotika adalah ilmu atau metode analisis yang mempelajari suatu masalah tanda. Semiotika pada penelitian ini nantinya berfungsi untuk mencari tanda-tanda dalam film *Nyengkuyung* yang kemudian di analisis untuk memecahkan masalah dalam penelitian ini. Peneliti akan



menggunakan konsep semiotika Charles Sanders Peirce karena objek dalam penelitian ini berupa karya film yang terdapat makna yang tersirat di dalamnya. Semiotika Charles Sanders Peirce pada dasarnya mengartikan semiotika sebagai hubungan antara tanda, objek, dan makna. Pada studi komunikasi, semiotika berfokus mengenai studi tentang makna tersembunyi di balik penggunaan simbol yang terdapat dalam sebuah pesan kemudian bisa dideskripsikan sebagai teks atau bahasa sehingga bisa dipahami (Sasmita, 2017).



Gambar 2. Thumbnail Film *Nyengkuyung*

Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=jbXmvwSIqrw>

Konsep semiotika Charles Sanders Peirce digunakan dalam penelitian ini karena berkaitan dengan penggunaan logika dalam penalaran hubungan *sign* adalah kata *Nyengkuyung*, sedangkan *object* yaitu Kata *Nyengkuyung* yang merupakan kosakata dari bahasa Jawa di mana klasifikasinya berdasarkan *object* yang berjenis *symbol*. *Interpretant* dari jenis identifikasi Penulis menunjukkan bahwa gambar menjelaskan representasi elemen budaya dari sistem bahasa. Kata *Nyengkuyung* adalah

bahasa Jawa dan berarti bersama atau gotong royong. Penggunaan kata *Nyengkuyung* tersebut juga merepresentasikan *guyub* yang terdapat dalam budaya masyarakat Jawa.

Segitiga triadik yang dipaparkan oleh Charles Sanders Peirce menggambarkan film lebih sesuai dalam perepresentasiannya untuk menjelaskan makna dalam film yang tersembunyi dibalik penggunaan simbol-simbol dan nantinya dianalogikan sebagai teks atau bahasa yang akan menghasilkan makna dengan proses yang bersifat penafsiran.

Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk meneliti lebih jauh, kemudian dimuat dalam bentuk skripsi yang berjudul “Representasi *Guyub* Pada Film Pendek *Nyengkuyung* (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce)”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti menemukan permasalahan yaitu :

1. Adanya penggambaran perilaku *guyub* dalam film pendek *Nyengkuyung*.
2. Peran sesepuh desa dalam meningkatkan perilaku *guyub* di masyarakat pada film *Nyengkuyung*.
3. Komunikasi sebagai konstruksi perilaku *guyub* di masyarakat dalam film *Nyengkuyung*.
4. Munculnya *post power syndrome* terhadap mantan ketua RT dalam film *Nyengkuyung*.

### **C. Pembatasan Masalah**

Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini lebih fokus terhadap pembahasan representasi *guyub* pada film pendek *Nyengkuyung* dengan analisis semiotika Charles Sanders Peirce.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan tersebut, maka rumusan masalah yang dapat diambil adalah bagaimana representasi *guyub* pada film pendek *Nyengkuyung* ditinjau dari analisis semiotika Charles Sanders Peirce ?.

### **E. Tujuan Penelitian**

Maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan representasi *guyub* pada film pendek *Nyengkuyung* ditinjau dari analisis semiotika Charles Sanders Peirce.

### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

#### **1. Manfaat Praktis**

- a. Untuk manfaat praktis dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi analisis awal bagi produser dan penulis naskah yang ingin membuat sebuah karya film tentang perilaku *guyub*.
- b. Manfaat yang bisa diperoleh untuk masyarakat yaitu meningkatkan kesadaran mereka untuk lebih melestarikan perilaku *guyub*, khususnya gotong royong.

## 2. Manfaat Akademis

- a. Dibuatnya penelitian ini diharapkan menambah wawasan dan pengetahuan dalam bidang komunikasi khususnya perfilman
- b. Untuk manfaat metodologi dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu rujukan untuk penelitian selanjutnya mengenai representasi *guyub* dengan analisis semiotik.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Representasi

##### 1. Pengertian Representasi

Representasi Stuart Hall memiliki dua pengertian, yaitu: *Pertama*, representasi mental adalah konsep tentang sesuatu yang ada dalam pikiran kita masing-masing, yang disebut juga dengan peta konsep. Representasi mental ini melakukan sesuatu yang abstrak. *Kedua*, representasi bahasa, representasi ini memegang peranan penting dalam konstruksi makna. Proses pertama memungkinkan kita memahami secara menyeluruh dengan membangun serangkaian rantai korespondensi antara berbagai hal menggunakan sistem pemetaan konseptual. Pada proses kedua, kita membangun rangkaian rantai korespondensi antara peta konseptual dan bahasa atau simbol yang mewakili pemahaman kita tentang sesuatu. Hubungan antara hal-hal, peta konseptual dan bahasa/simbol adalah pusat produksi makna melalui bahasa. Proses yang menyatukan ketiga elemen ini adalah apa yang kita sebut dengan representasi.

##### 2. Teori Representasi

Untuk dapat menjelaskan produksi makna dan penggunaannya dalam konstruksi sosial, Stuart Hall membaginya menjadi tiga teori representatif :

- a. Metode refleksi, bahasa seperti cermin, mencerminkan arti sebenarnya dari segala sesuatu di dunia. Dalam pendekatan reflektif,

makna ditentukan oleh objek, orang, ide, atau kejadian di dunia nyata. Bahasa juga berperan sebagai cermin, yang memantulkan makna sebenarnya yang telah ada di dunia. Tapi isyarat visual mengacu pada bentuk dan tekstur objek yang diwakili.

- b. Pendekatan *intensional*, Dimana kita menggunakan bahasa untuk menyampaikan sesuatu dari sudut pandang kita. Cara lain untuk merepresentasikan makna dalam media adalah sebaliknya. Pendekatan ini menyatakan bahwa pembicara, penulis, atau siapa pun mengekspresikan pemahaman unik mereka tentang dunia melalui bahasa.
- c. Pendekatan konstruksi, Dimana konstruksi makna dilakukan dengan bahasa yang digunakan. Pendekatan ini untuk mengenali publik, karakter sosial dan bahasa. Sistem representasi dari pendekatan ini meliputi beberapa aspek seperti suara, gambar, cahaya pada foto, coretan-coretan atau representasi dapat juga disebut sebagai praktek dari jenis kerja yang menggunakan objek material. Namun pemakna tidak tergantung pada kualitas material tanda, tetapi lebih kepada fungsi simbolik yang terdapat dalam sebuah tanda (Aprinta, 2011).

Stuart Hall menjelaskan bahwa studi media pada dasarnya mencoba mempengaruhi cara kita berpikir tentang realitas dan apa yang sebenarnya dimaksud dalam kehidupan kita sehari-hari. Di dunia yang penuh dengan gambar dan tulisan di surat kabar, televisi, film, video, radio, iklan, novel.

Cara kita mendefinisikan diri sendiri atau mendefinisikan identitas kita dan lingkungan di sekitar kita beragam dan berbeda.

Dimasa yang dia sebut sebagai dunia yang jenuh media, ketika kehidupan masyarakat telah dimediasi oleh media dan cara kita mengalami, memahami, dan berperilaku dalam kaitannya dengan realitas sosial. Apa yang mengelilingi kita menentukan cara kita bertindak dan bersikap terhadapnya, karena apa yang kita lihat, lihat, baca, dengar dan nikmati di media dan cara kita melihat dalam kaitannya dengan realitas sosial, persepsi, pemahaman dan perilaku.

Representasi juga dipandang sebagai suatu bentuk usaha dalam mengonstruksi baik makna maupun realitas (Wibowo Ganjar, 2019). Dengan bantuan bahasa manusia dapat berkomunikasi satu sama lain, bahasa adalah alat perantara untuk memahami hal-hal di dunia, untuk menciptakan dan mengubah makna. Dalam urutan ini, bahasa berfungsi sebagai sistem representasional. Dengan bantuan bahasa, berupa simbol, tanda, kata-kata atau gambar yang diucapkan, orang mengungkapkan pikiran, gagasan, dan konsep tentang sesuatu. Maknanya sangat tergantung pada bagaimana itu disajikan. Representasi dapat dipahami sebagai gambar yang tajam dan tepat. Hall berpendapat bahwa representasi harus dipahami sebagai peran aktif dan kreatif dalam memahami dunia.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan representasi konstruksi Hall, karena objek dalam penelitian ini adalah sebuah film, dimana tanda-tanda bahasa dapat dianalisa sesuai dengan konstruksi atau

pemikiran seseorang. Dari sistem, konsep, dan tanda yang terkandung dalam adegan-adegan film untuk menggali berupa makna *guyub* yang terdapat dalam film tersebut (Aprinta, 2011).

Penelitian ini menjelaskan bagaimana proses representasi ini bekerja dalam film dengan memecahnya melalui segitiga makna. Peirce sendiri menetapkan makna representasi sebagai suatu bentuk hubungan antar elemen, sehingga menurut Peirce, representasi mengacu pada bagaimana sesuatu ditandakan dan apa interpretasinya serta bagaimana segitiga makna dihubungkan ke dalam segitiga itu sendiri.

## **B. Film Sebagai Representasi Sosial**

### **1. Pengertian representasi sosial**

Representasi sosial merupakan suatu bentuk pengetahuan yang berkembang sejalan dengan masyarakat, memiliki fungsi praktis, dan memberi kemudahan kepada seluruh anggota masyarakat untuk memaknai kenyataan (Sutanto & Nurrachman, 2018). Film merupakan fenomena sosial yang memiliki banyak interpretasi. Penonton menafsirkan banyak pesan yang terkandung dalam film saat menonton. Sebagian orang memandang film sebagai seni dan hiburan, ruang ekspresi bebas dalam pembelajaran penontonnya, dan kelompok lain memaknai film sebagai realitas empiris yang secara jujur menyatakan nilai-nilai sosial masyarakat. (Majid, 2019).

Kekuatan dan kemampuan film untuk mempengaruhi banyak kelas sosial memberikan aktor film potensi untuk mempengaruhi atau membentuk



pandangan penonton melalui konten informasi yang terkandung di dalamnya. Hal ini didasarkan pada asumsi bahwa sinema adalah penggambaran realitas sosial. Film menangkap realitas masyarakat yang tumbuh dan berkembang dan kemudian memroyeksikannya ke layar lebar. Latar belakang film adalah salah satu elemen yang mewakili realitas, dan itu berasal dari kreativitas dan imajinasi pembuat film yang mencoba menggabungkan realitas dunia nyata dengan realitas visual.(Majid, 2019).

## 2. Pengertian film

Dalam kamus Bahasa Indonesia, menjelaskan bahwa film merupakan lapisan tipis seluloid yang digunakan sebagai tempat pengambilan gambar negatif (untuk pembuatan potret) dan gambar positif (untuk pemutaran di bioskop). Selanjutnya, film dimaknai sebagai cerita gambar hidup. Sebagai bagian dari industri, film juga sangat penting sebagai bagian dari keluaran sosial dan ekonomi, dan film harus dilihat dalam kaitannya dengan produk lain. Film ini juga menyertakan bagian komunikasi, bagian terpenting dari sistem yang digunakan individu dan kelompok untuk mengirim dan menerima pesan. Sinematografi berasal dari kata film yang berarti gerak. *Tho* atau *phytos*, artinya (cahaya). Oleh karena itu, sinema juga dapat dipahami sebagai gerakan melukis dengan cahaya (Alfathoni, 2020).

## 3. Unsur - Unsur Film

Proses produksi film merupakan hasil kolaborasi, artinya proses produksi film melibatkan beberapa ahli kreatif dengan sentuhan teknologi

dalam keahliannya, semua elemen tersebut saling berintegrasi, bersinergi dan saling melengkapi membuat karya. Dalam hal ini, unsur-unsur dalam pembuatan film adalah sebagai berikut : (Wibowo, 2022):

a. Produser

Produser adalah individu atau kelompok tertentu yang mengelola sektor produksi. Ada beberapa posisi dalam kelompok produser, termasuk produser eksekutif, di mana produser eksekutif adalah individu atau kelompok yang memprakarsai produksi film. Mereka bertanggung jawab untuk menasihati dan mengumpulkan dana untuk produksi film tersebut. Tugas produser adalah memimpin seluruh tim produksi berdasarkan keputusan bersama, baik secara kreatif maupun anggaran, produser bertanggung jawab atas produksi. Meskipun manajer produksi adalah *supervisor*, perannya adalah memberikan input alternatif kepada departemen produksi dan pada pengelolaan anggaran.

b. Sutradara

Sutradara berada di garis depan dalam proses pembuatan film. Dia adalah pemimpin industri dalam proses pembuatan film. Baik atau buruknya proses pembuatan sebuah film tergantung dari kepintaran sang sutradara. Karena dialah yang memiliki kekuasaan untuk mengontrol pembuatan film, dia membuat film dengan sentuhan personal di masyarakat.

c. Penulis Skenario

penulis skenario atau *script writer*, adalah orang yang membuat naskah skenario dalam film. Film ialah kerangka acuan dan deretan adegan yang ditulis spesifik sebagai deskripsi visual dalam produksi film.

d. Penata Fotografi

Penata fotografi juga tak jarang dianggap sebagai *sinematografer* serta merupakan tangan kanan sutradara pada hal menangkap subjek di lapangan. Dia wajib mempunyai hubungan yang baik dengan sutradara dan membentuk serta mengintegrasikan sinergi untuk mendefinisikan adegan demi adegan pengambilan gambar. *Sinematografer* sangat paham dengan teknik kamera, kamera serta peralatan dan mengetahui cara memakai alat tersebut pada waktu yang tepat.

e. Penata Artistik

Seorang *art director* ialah pekerjaan yang kompleks, ia wajib mendesain segala sesuatu yang terkait latar belakang cerita dalam film, yaitu *setting* yang menceritakan lokasi cerita dan perkembangan pada film. Seluruh tatanan yang ia buat harus memberikan gambaran yang jelas terhadap makna film, apakah itu masa lalu, sekarang atau masa depan, serta tempatnya, semua atribut di dalamnya harus jelas mencerminkan kondisi dari cerita film tersebut.

f. Penata Suara

Perancang suara menyediakan bunyi untuk adegan tersebut, terutama ketika pemain berakting sehingga gambar yang didapatkan mempunyai audio asal adegan. Pengeditan suara ialah penggabungan elemen suara dari obrolan dan adegan deskriptif (pencampuran) dan dampak bunyi khusus. Penata suara bertanggung jawab untuk merekam setiap adegan asal semua tindakan.

g. Penata Musik

Penata musik pada produksi film adalah proses penambahan suara di adegan-adegan eksklusif untuk membentuk kesan kisah cinta, drama, horor, ketakutan, dan bahkan kekacauan. Penata musik umumnya berfungsi saat menggabungkan atau mengedit gambar yang diambil.

h. Penyunting atau *Editing*

Hasil dari menyelesaikan *shoot* kemudian menggabungkannya dari satu *shoot* ke *shoot* lainnya inilah yang disebut dengan proses *modifying* atau pasca produksi *movie*. Orang yang melakukan ini disebut editor, yang bertugas mengumpulkan hasil shooting di lokasi kemudian mengolahnya menjadi sebuah film.

i. Pemeran atau Aktor

Aktor umumnya diartikan orang tampil pada depan kamera berdasarkan dialog naskah. Proses penokohan menggerakkan seseorang buat menghadirkan ekspresi emosi, gerakan, dan gaya bicara yang tepat sehingga mencerminkan skenario film. Seorang

aktor wajib memiliki kepintaran pengendalian diri, termasuk mengendalikan dan memahami tokohnya dalam film.

#### 4. Jenis - Jenis Film

Ada beberapa film berbeda di pasaran, masing-masing dengan kriteria dan aturan berbeda. Dengan banyak film, masing-masing memiliki tujuan dan tugasnya sendiri (Han et al., 2018):

##### a. Film Dokumenter (*Documentary Films*)

Film dokumenter merepresentasikan realitas pada hal dan dibuat untuk tujuan yang tertentu. Tetapi umumnya film dokumenter manfaatnya menjadi film pembelajaran pada penonton.

##### b. Film Cerita Pendek (*Short Films*)

Film pendek biasanya berdurasi 60 menit dari *opening* hingga *closing*. Pada kelompok tertentu, *short films* digunakan untuk eksperimentasi dan menjadi media pembelajaran untuk memahami segala hal tentang proses pembuatan film sebelum individu atau kelompok memproduksi film layar lebar.

##### c. Film Cerita Panjang (*Feature Length Films*)

Film layar lebar adalah karya film yang ditayangkan di bioskop dan kompetisi perfilman internasional, film ini merupakan film konsumsi publik yang ditujukan untuk penonton yang ingin menikmati film yang sebenarnya. Jenis film ini berdurasi 60 menit atau lebih, biasanya berdurasi 100-120 menit.

##### d. Film *Profile* Perusahaan (*Corporate Profile*)

Jenis film ini diproduksi untuk tujuan tertentu, seperti memperkenalkan perusahaan maupun instansi tertentu untuk distribusi publik.

e. Film Iklan Televisi (*TV Commercial*)

Tujuan asal jenis film ini artinya mengembangkan promosi tentang produk serta pelayanan publik (Iklan Layanan Masyarakat).

f. Film Program Televisi (*TV Programme*)

Jenis film ini dikonsumsi oleh program televisi serta umumnya diproduksi oleh stasiun televisi itu sendiri atau bekerja sama dengan *Production House*. Secara keseluruhan, acara televisi dibagi sebagai dua jenis, yaitu film cerita serta film non cerita.

g. Film *Video Clip* (*Music Video*)

Video musik adalah jenis film yang digunakan oleh produser musik memvisualisasikan musik mereka sekaligus untuk memasarkan produknya di televisi maupun sosial media.

Pada penelitian ini film yang diteliti adalah film *Nyengkuyung* yang termasuk dalam jenis film pendek karena durasinya kurang dari 60 menit.

## 5. Genre Film

Genre adalah kategori film yang dibuat berdasarkan kesamaan gaya, tema, pendekatan estetika, dan juga elemen naratif dari sebuah film. Genre film mempengaruhi penerapan gaya bercerita, pendekatan visual, sampai emosi yang ditangkap oleh penonton (*Antelope Studio*, 2021).

a. *Action* / Laga

Film aksi biasanya ditandai dengan koreografi pertarungan, ledakan api, tembakan senjata, dsb. Dari segi cerita, film aksi biasanya menceritakan satu karakter yang harus mempertaruhkan nyawanya.

Karena taruhannya nyawa, maka tak heran ada banyak pertarungan dan baku tembak antara karakternya. Biasanya tujuannya pun tidak main-main: bertahan hidup, menyelamatkan orang yang dicintai, bahkan menyelamatkan dunia. Contoh film *action* : *James Bond, The Raid, Terminator*.

b. *Adventure* / Petualangan

Film petualangan ditandai dengan pengelanaan dan/atau pencarian yang dilakukan karakter protagonis. Biasanya latar tempat yang dipilih adalah tempat asing, belum dijelajah, (seringkali eksotis), di mana marabahaya bisa datang kapan saja.

Karakter utamanya biasanya penjelajah, walaupun tidak jarang juga orang biasa dengan kecerdasan atau kemampuan luar biasa. Mereka harus melalui petualangan yang seru untuk mencapai tujuan mereka. Contoh film *adventure* : *Indiana Jones, Tomb Raiders, King Kong*.

c. *Comedy* / Komedi

Film komedi dibuat dengan tujuan membuat penonton tertawa. Pertaruhannya biasanya tidak sebesar film *action* atau

*adventure*. Biasanya yang dipertaruhkan hanya urusan pribadi antar karakter di dalam film.

Genre komedi sering dikombinasikan dengan genre roman, menjadi *romantic comedy*. Walau kesannya ringan, tapi tidak jarang juga genre komedi justru dipakai untuk mengutarakan sesuatu yang lebih gelap. Contoh film komedi : *The Hangover*, *Cek Toko Sebelah*, *This Is 40*.

d. Drama

Film drama ditandai dengan karakter yang bisa kita temui sehari-hari, menghadapi situasi yang bisa kita temui sehari-hari. Walaupun demikian, bukan berarti film drama tidak membawa pertarungan yang besar.

Pertarungan yang ditampilkan di film drama biasanya berhubungan dengan keluarga, persahabatan, atau tetangga. Kekuatan utama dari film drama biasanya ada pada karakter dan konflik internal yang dihadapinya. Contoh film drama : *Dua Garis Biru*, *Like Father Like Son*, *Little Women*.

e. *Fantasy*

Film fantasi membawa beberapa elemen yang khas : alam baka, mitologi, makhluk gaib, sihir, dsb. Biasanya itu semua dikombinasikan dengan elemen-elemen magis lainnya yang membawa penonton ke dunia baru.



Walaupun mengandung unsur gaib, tapi jenis genre film fantasi berbeda dengan film horor. Tidak seperti film horor yang bertujuan menakut-nakuti, film fantasi dibuat untuk mengajak penonton bertualang di dunia fantasi. Contoh film fantasi : *Pan's Labyrinth, Harry Potter, The Chronicles of Narnia.*

f. Horror

Horor adalah jenis genre film dengan tujuan menakut-nakuti penontannya. Film horor membawa elemen-elemen mistis seperti hantu, siluman, iblis, dsb. Di beberapa sub genre horor, ada pula yang menggunakan pemotongan tubuh dan penyiksaan sebagai cara untuk menakut-nakuti penonton.

Di Indonesia, genre horor merupakan salah satu genre yang paling laku. Baru-baru ini, film KKN Di Desa Penari memecahkan rekor box office Indonesia dengan total 9,2 juta penonton. Sementara Pengabdian Setan menduduki film horor terlaris kedua dengan total 4,21 juta penonton. Contoh film horor : Ratu Ilmu Hitam, *The Conjuring, Midsommar.*

g. Romance

Film *romance* dibuat dengan tujuan membuat penonton terbawa perasaan saat menonton sepasang manusia saling jatuh cinta di dalam film. Penonton dibuat terbuai dan menginginkan mereka bisa bersama.

Namun, biasanya ada rintangan yang harus dihadapi. Bisa melalui masalah internal karakter utama, atau faktor eksternal seperti orang tua. Cinta memang universal. Dan ini yang biasanya dipakai sebagai senjata utama film romance. Contoh film *romance* : Ada Apa Dengan Cinta, *La La Land*, Akhirat: *A Love Story*.

h. *Science Fiction*

Film *science fiction*, biasa disingkat *sci-fi*, atau dalam bahasa Indonesia: fiksi ilmiah, adalah jenis genre yang berlatar situasi dunia yang berbeda dengan kita sekarang. Ia bisa terjadi di masa depan, atau di tempat lain nun jauh di sana.

Alien, pesawat ulang alik, *time travel*, pandemi, atau penemuan teknologi mutakhir, merupakan lima hal yang sering diangkat dalam film *sci-fi*. Walaupun bercerita di dunia atau waktu yang berbeda, tapi film *sci-fi* biasanya mengajak penonton berkaca dengan situasi kita saat ini. Contoh film *sci-fi*: *Interstellar*, *Star Wars*, *Ready Player One*.

i. *Thriller*

*Thriller*, atau cerita menegangkan, adalah jenis genre yang dibuat untuk membuat penonton merasakan ketegangan. Berbeda dengan horor yang berkait dengan kekuatan supranatural, atau *action* dengan pertarungannya, *thriller* biasanya lebih fokus mengaduk rasa was-was penonton lewat adegan-adegan yang lebih membumi.

Pencarian pembunuh, karakter psikopat, penjahat yang bersembunyi, adalah tiga elemen yang seringkali ditemukan di film-film *thriller*. Jika kamu ingin membuat *thriller*, maka pastikan kamu membuat penonton berdebar setiap waktu. Contoh film thriller : *Gone Girl*, *Argo*, *Joker*.

Pada penelitian ini film yang diteliti adalah film *Nyengkuyung* yang termasuk dalam *genre* drama karena karakter yang ada pada film bisa ditemui di kehidupan sehari-hari.

### C. Sosiologi

Sosiologi merupakan dasar ilmu sosial atau bahwa sosiologi merupakan ilmu sosial yang umum, tetapi bahwa sosiologi menyelidiki faktor-faktor sosial dalam bidang kehidupan apa pun juga. Pusat perhatian sosiologi mungkin bersifat khusus, sebagaimana halnya setiap ilmu pengetahuan, tetapi lapangan penyelidikannya bersifat umum yakni kehidupan bersama manusia. sosiologi adalah ilmu sosial yang kategoris, murni, abstrak, berusaha mencari pengertian-pengertian umum, rasional dan empiris, serta bersifat umum (Soerjono Soekanto et al, 2013).

Pandangan para pakar dalam mendefinisikan konsep modal sosial dapat dikategorikan dalam dua kelompok. Kelompok pertama menekankan pada jaringan hubungan sosial (*social network*), sedangkan kelompok kedua lebih menekankan pada karakteristik (*traits*) yang melekat pada diri individu yang terlibat dalam sebuah interaksi sosial. Pendapat kelompok pertama ini diwakili oleh antara lain para pakar berikut ini. Brehmdan Rahn

berpendapat bahwa modal sosial adalah jaringan kerjasama di antara warga masyarakat yang memfasilitasi pencarian solusi dari permasalahan yang dihadapi (Djamaludin Ancok, 2003).

Definisi lain dikemukakan oleh Pennar yang mengemukakan bahwa modal sosial adalah jaringan hubungan sosial yang mempengaruhi perilaku individual yang mempengaruhi pertumbuhan ekonomi. Woolcock mendefinisikan modal sosial sebagai kumpulan dari hubungan yang aktif di antara manusia yang berupa saling percaya, saling pengertian dan kesamaan nilai serta perilaku yang mengikat anggota dalam sebuah jaringan kerja dan komunitas yang memungkinkan adanya kerjasama. Jadi, menurut kelompok pertama ini modal sosial akan semakin kuat apabila sebuah komunitas atau organisasi memiliki jaringan hubungan kerjasama baik secara internal komunitas atau organisasi, atau hubungan antar komunitas atau organisasi. Jaringan kerjasama yang sinergik akan banyak memberikan manfaat bagi kehidupan bersama. Menurut sudut pandang Psikologi, kelompok ini diwakili oleh ahli yang mengemukakan teori dinamika kelompok yang melihat modal sosial sebagai suatu kelompok yang memiliki ciri kohesivitas yang tinggi (Djamaludin Ancok, 2003).

Pendapat kelompok kedua diwakili oleh antara lain para pakar berikut ini. Fukuyama menjelaskan bahwa modal sosial merupakan serangkaian nilai-nilai atau norma-norma informal yang dimiliki bersama di antara para anggota suatu kelompok masyarakat yang memungkinkan terjalinnya kerjasama. Definisi yang dikemukakan Fukuyama ini

mengandung beberapa aspek nilai yang dikemukakan oleh Schwartz, nilai-nilai tersebut adalah (Djamaludin Ancok, 2003):

1. *Universalism*, nilai tentang pemaharnan terhadap orang lain. Apresiasi, toleransi, serta proteksi terhadap manusia dan makhluk ciptaan Tuhan lainnya.
2. *Benevolence*, nilai tentang pemeliharaan dan peningkatan kesejahteraan orang lain.
3. *Tradition*, nilai yang mengandung penghargaan, komitmen dan penerimaan terhadap tradisi dan gagasan budaya tradisional.
4. *Conformity*, nilai yang terkait dengan pengekan diri terhadap dorongan dan tindakan yang merugikan orang lain.
5. *Security*, nilai yang mengandung keselamatan, keharmonisan, kestabilan masyarakat dalam berhubungan dengan orang lain dan memperlakukan diri sendiri.

Asal mula buah pikiran Charles Horton Cooley tentang kelompok primer sebagaimana diuraikan terlebih dahulu dapat dikembalikan pada buah pikiran yang jauh sebelumnya telah dikemukakan oleh Ferdinand Tonnies tentang paguyuban (*gemeinschaft*) dan patembayan (*gesellschaft*). Hubungan-hubungan positif antara manusia selalu bersifat *gemeinschaftlich* atau *gesellschaftlich* (Soerjono Soekanto et al, 2013).

Paguyuban merupakan bentuk kehidupan bersama dimana anggota-anggotanya diikat oleh hubungan batin yang murni dan bersifat alamiah

serta bersifat kekal. Dasar hubungan tersebut adalah rasa cinta dan rasa kesatuan batin yang memang telah dikodratkan. Kehidupan tersebut dinamakan juga bersifat nyata dan organis, sebagaimana dapat diumpamakan dengan organ tubuh manusia atau hewan. Bentuk paguyuban terutama akan dapat dijumpai di dalam keluarga, kelompok kerabatan, rukun tetangga dan lain sebagainya (Soerjono Soekanto et al, 2013).

Sebaliknya, patembayan (*gesellschaft*) merupakan ikatan lahir yang bersifat pokok untuk jangka waktu yang pendek, bersifat sebagai suatu bentuk dalam pikiran belaka (*imaginary*) serta strukturnya bersifat mekanis sebagaimana dapat diumpamakan dengan sebuah mesin. Bentuk *gesellschaft* terutama terdapat di dalam hubungan perjanjian yang berdasarkan ikatan timbal-balik, misalnya ikatan antara pedagang, organisasi dalam suatu pabrik atau industri, dan lain sebagainya (Soerjono Soekanto et al, 2013).

Tonnies dikatakan bahwa suatu paguyuban (*gemeinschaft*) mempunyai beberapa ciri pokok, yaitu sebagai berikut :

1. *Intimate*, yaitu hubungan menyeluruh yang mesra.
2. *Private*, yaitu hubungan yang bersifat pribadi, khusus untuk beberapa orang saja.
3. *Exclusive*, yaitu hubungan tersebut hanyalah untuk kita saja dan tidak untuk orang-orang lain di luar kita.

#### **D. Pengertian *Guyub***

*Guyub* mulanya adalah kebersamaan. Sisi lainnya adalah manifestasi dari sikap-sikap positif komunitas manusia. Relevansi sosialnya tercermin dari sikap-sikap yang harmoni, terutama ketika silaturahmi sosial dalam gotong royong, *tepo salira*, atau aktivitas yang konstruktif. Suara sepuh diamini dalam musyawarah, yang muda dihargai. Kesepakatan diserahkan pada forum guna menyepakati nilai-nilai demokratis dan aspiratif, dengan mengedepankan etika ketertiban, keamanan, dan kenyamanan bersama (Dadan Suwarna, 2015).

*Guyub* rukun merupakan dua istilah yang berbeda. Akan tetapi, *guyub* rukun tidak bisa dipisahkan karena adanya rukun awalnya berasal dari *guyub*. Prinsip kerukunan bertujuan untuk menjaga masyarakat dalam keadaan harmonis. Rukun berarti berada dalam keadaan selaras, tenang dan tenteram, tanpa pertengkaran dan pertentangan, Bersatu dalam maksud untuk saling membantu antar sesama. Suatu keadaan yang rukun dimana semua pihak saling berdamai, mau bekerja sama, saling menerima, dalam suasana yang tenang dan harmonis. Rukun adalah keadaan ideal yang diharapkan dipertahankan dalam semua hubungan sosial pada masyarakat, maupun dalam keluarga.

Dalam kehidupan masyarakat seharusnya berlandaskan semangat kerukunan. Kata rukun juga menunjuk pada cara bertindak. Berperilaku rukun dapat diartikan menghilangkan tanda-tanda ketegangan atau pertikaian dalam masyarakat atau antar individu agar hubungan sosial tetap

tampak harmonis dan baik. Rukun berarti upaya yang dilakukan terus-menerus dari semua individu untuk berdamai satu sama lain dan menghilangkan unsur-unsur yang dapat menyebabkan perselisihan dan keresahan antar satu sama lain. Persyaratan kerukunan adalah aturan umum tata kelola sosial. Segala sesuatu yang dapat mengganggu kerukunan dan keharmonisan masyarakat harus dihindari.

Kerukunan dipandang dalam dua segi. *Pertama*, menurut pemahaman orang Jawa, menjaga keselarasan yang diandaikan sudah ada di tengah masyarakat. Dalam pandangan orang Jawa, ketenteraman dan keharmonisan sosial adalah keadaan wajar yang ada dengan sendirinya selama tidak diganggu. Prinsip kerukunan menuntut agar segala kegiatan yang dapat mengganggu kerukunan dan ketenteraman masyarakat dihentikan. Rukun bermaksud berusaha menghindari pecahnya konflik. *Kedua*, prinsip kerukunan tidak terutama melibatkan sikap atau keadaan pikiran, tetapi pemeliharaan keharmonisan dalam hubungan yang diatur adalah permukaan dari hubungan sosial yang nyata. Sementara itu, konflik terbuka harus dicegah (Magnis & Suseno, 1984).

Manusia pada dasarnya memiliki fitrah sebagai makhluk sosial yang tidak bisa hidup sendiri melainkan membutuhkan pertolongan orang lain. Oleh karena itu, diperlukan kerja sama dan gotong royong (*guyub*) dalam kehidupan manusia untuk menyelesaikan segala persoalan. Selain itu, *Guyub* merupakan salah satu bentuk solidaritas sosial yaitu keadaan saling percaya dan saling mendukung antara anggota kelompok atau komunitas.



Ketika orang saling percaya, mereka menjadi satu, mereka menjadi saling menghormati, mereka menjadi saling bertanggung jawab untuk saling membantu memenuhi kebutuhan satu sama lain (Irfan, 2017).

Menurut Emile Durkheim ditinjau dari bentuknya, solidaritas sosial terbagi menjadi dua bagian, yaitu solidaritas mekanik dan solidaritas organik. Solidaritas mekanik menekankan keadaan kesadaran kolektif bersama yang membangkitkan seperangkat keyakinan dan perasaan bersama yang dimiliki oleh anggota masyarakat yang sama. Solidaritas mekanik adalah sesuatu yang tergantung pada individu yang memiliki karakteristik yang sama dan mengikuti kepercayaan dan norma yang sama. Solidaritas Organik adalah solidaritas yang mempersatukan orang-orang yang telah mengetahui pembagian kerja yang terperinci dan terikat oleh saling ketergantungan bagian-bagiannya. Setiap anggota memiliki peran yang berbeda, dalam peran yang berbeda terdapat saling ketergantungan dari bagian-bagian organisme biologis. Karena saling ketergantungan ini, ketiadaan pemegang peran tertentu menyebabkan terganggunya kelangsungan hidup masyarakat. Solidaritas organik adalah ciri masyarakat modern, terutama kota, berdasarkan pembagian kerja yang kompleks di mana orang-orang berspesialisasi dalam berbagai tugas, seperti dalam organ tubuh, manusia lebih saling bergantung untuk memenuhi kebutuhannya (Wulandari, 2019).

Menurut Kropotkin, gotong royong merupakan faktor perkembangan yang penting. Dia menekankan : Tetapi dasar keberadaan

masyarakat dalam kehidupan manusia bukanlah cinta atau bahkan simpati. Di balik ini, bagaimanapun, adalah kesadaran, jika hanya naluriah, akan adanya solidaritas manusia. Selain itu, didasarkan pada kesadaran akan kekuatan yang dipinjam setiap orang dari praktik gotong royong. (Irfan, 2017).

Pernyataan ini menegaskan bahwa gotong royong dimaknai sebagai aktivitas manusia yang bersifat naluriah. Oleh karena itu, gotong royong dalam periodisasi seseorang adalah nyata selama seseorang masih hidup. Asumsinya, gotong royong bisa berubah bentuk. Gotong royong tidak hanya tentang tingkah laku tetapi juga berperan sebagai nilai moral. Selanjutnya nilai-nilai moral saat ini menghilangkan nilai-nilai gotong royong seiring dengan zaman media sosial yang terus menerus tumbuh dalam kehidupan masyarakat. Apalagi jika melihat karakteristik masyarakat urban yang lebih individual namun mudah menyerap informasi baru. Sekedar melakukan kegiatan gotong royong bukanlah tugas yang mudah bagi mereka yang tinggal di perkotaan.

Gotong royong berawal dari masyarakat pedesaan untuk mendukung kegiatan pertanian mereka, namun pelaksanaannya menyebar ke wilayah yang lebih tinggi dan lebih luas daripada yang diterapkan oleh masyarakat perkotaan, bahkan menjadi salah satu nilai inti untuk mewujudkan pembangunan nasional. Namun, kerja sama saat ini mengalami perubahan nilai. Perilaku gotong royong semakin jarang ditemukan, terutama di perkotaan. Situasi ini disebabkan oleh perubahan zaman yang

mengharuskan setiap orang untuk terlibat dalam urusan individu karena kebutuhan kapital. Masyarakat modern dan sangat kompleks ini berarti tidak menemukan waktu yang tepat untuk terlibat dalam kerja sama timbal balik, dan uang biasanya mengintervensi sebagai pengganti. (Irfan, 2017).

*Guyub* sebagai salah satu bentuk kearifan lokal masyarakat. Kearifan lokal mengacu pada berbagai aset budaya yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat, yang dikenal, dipercaya dan diakui sebagai unsur penting yang dapat mempererat hubungan sosial dalam masyarakat. Quaritch Wales memaparkan kearifan lokal sebagai *the sum of the cultural characteristic which the vast majority of a people have in common as a result of their experiences in early life* artinya jumlah karakteristik budaya yang ada di sebagian besar orang sebagai hasil dari pengalaman hidup yang pernah mereka lalui. Bisa di simpulkan bahwa terdapat beberapa aspek seperti karakter budaya, kelompok pemilik budaya, serta pengalaman hidup yang lahir dari karakter budaya itu sendiri.

Tujuan kearifan lokal adalah untuk meningkatkan kesejahteraan dan menciptakan ketentraman sosial. Kearifan lokal terpetik dari produk kultural budaya yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat yang memilikinya, seperti sistem nilai, religi, etos kerja, dan bagaimana dinamika itu terjadi. Kearifan lokal sebagai penanda identitas masyarakat, unsur pengikat (aspek kohesi) lintas komunitas, agama dan kepercayaan, unsur budaya yang ada dan berkembang dalam kehidupan masyarakat, warna yang menyatukan dua komunitas, akan mengubah cara berpikir antara individu dan masyarakat.

Kelompok hubungan timbal balik di antara mereka, menempatkannya di atas kesamaan/budaya yang mereka miliki, mendorong terbangunnya solidaritas, penghargaan, dan mekanisme bersama untuk menolak segala cara untuk mengurangi atau bahkan menghancurkan persatuan komunitas. (Maria & Banda, 2016).

Dari penjelasan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa *guyub* adalah suatu bentuk kebersamaan yang memiliki sifat positif, dari masyarakat yang *guyub* akan tercipta kerukunan sehingga dalam kehidupan sehari-hari manusia sebagai makhluk sosial tidak dapat terlepas dari perilaku *guyub*. Untuk dapat menciptakan perilaku *guyub* dalam kehidupan bermasyarakat harus didasari dengan sikap saling percaya dan saling membantu. Pada dasarnya manusia secara naluriah sudah memiliki perilaku *guyub*. Akan tetapi, *guyub* tidak hanya tentang perilaku namun juga berperan sebagai nilai-nilai moral dan merupakan bentuk kearifan lokal masyarakat.

#### **E. Semiotika Charles Sanders Peirce**

Secara etimologis, istilah semiotika berasal dari kata Yunani *semeion* yang berarti tanda, dan dalam bahasa Inggris adalah ilmu yang mempelajari sistem tanda, seperti, bahasa, kode, sinyal, dan lain sebagainya. Tanda itu sendiri diartikan sebagai sesuatu yang dapat mewakili sesuatu yang lain berdasarkan konvensi sosial. Tanda pada mulanya diartikan sebagai sesuatu yang menunjukkan adanya sesuatu yang lain (Sasmita, 2017).

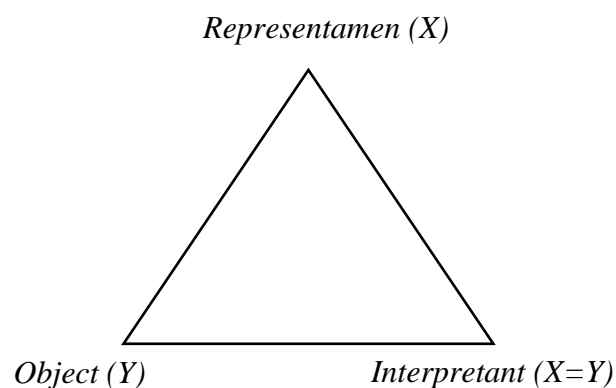
Secara terminologi, semiotika dapat didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari banyak jenis objek, peristiwa, semua budaya sebagai tanda. Padahal, kedua istilah ini, semiotika dan *semiology*, mengandung arti yang sama. Istilah-istilah ini sebenarnya lebih mengacu pada pikiran pengguna. Mereka yang mengikuti Peirce menggunakan kata semiotika dan mereka yang mengikuti Saussure menggunakan kata *semiology*. Namun dari segi fakta dan popularitas, istilah semiotika lebih populer daripada istilah semiologi, oleh karena itu sering digunakan oleh para pengikut Saussure (Sasmita, 2017).

Semiotika adalah studi tentang tanda, fungsi dan produksinya. Tanda-tanda ini menyampaikan informasi secara komunikatif. Itu mampu menggantikan hal lain yang dapat dipikirkan dan dibayangkan orang. Semua cabang ilmu tersebut terbentuk dalam bidang bahasa dan kemudian juga berkembang dalam bidang seni rupa, desain komunikasi visual dan film (Sasmita, 2017).

Pemahaman semiotika tidak lepas dari pengaruh tokoh penting tersebut yaitu Charles Sanders Peirce yang lahir pada tahun 1839 di kota Cambridge. Peirce mengartikan bahwa semiotika merupakan hubungan antara tanda, objek, dan makna. Dalam kajian komunikasi, semiotika berfokus pada kajian makna tersembunyi di balik penggunaan tanda, mirip dengan teks atau bahasa. Peirce juga menyatakan bahwa tanda itu sendiri adalah semacam keunggulan, objek adalah yang kedua, dan interpretasi unsur perantara adalah yang ketiga (Sasmita, 2017).

Peirce mengemukakan tanda adalah sesuatu yang mewakili seseorang atau benda dalam beberapa cara atau kapasitas tertentu. Simbol adalah segala sesuatu yang ada dalam diri seseorang untuk menunjukkan sesuatu yang lain mengenai pesan yang ingin disampaikan dalam beberapa cara atau kemampuan yang berbeda. Proses relasional dari representasi ke objek disebut proses simbolik. Saat menginterpretasikan sebuah tanda, proses simbolik ini belum selesai, karena ada proses lain yang merupakan kelanjutan, yang disebut interpretasi (proses interpretasi) (Sasmita, 2017).

*Representamen* adalah hal-hal yang terasa (*perceptible*) atau material yang berfungsi sebagai tanda. Dengan kata lain, *representamen* dan *interpretant* adalah tanda, yaitu sesuatu yang menggantikan sesuatu. Teori semiotika Peirce dikenal sebagai segitiga triadik karena sifatnya yang menghubungkan segitiga, yaitu istilah *representamen*, *object*, *interpretant* dalam proses semiotik (Sasmita, 2017).



Gambar 3. Segitiga Triadik Charles Sanders Peirce

Segitiga triadik menunjukkan *representamen* adalah sebuah subjek dalam hubungan triadik dimana tanda kedua yang disebut dengan objek dan

gabungan antar keduanya disebut *interpretan*. Dalam siklus ini, *representamen* akan menentukan *interpretan* dalam objek yang sama dan hubungan triadik tersebut menghasilkan akan sebuah makna melalui proses penafsiran yang disebut *interpretan*. Peirce dalam mengembangkan seluruh klasifikasinya itu berdasarkan tiga kategori universal berikut ini (Sasmita, 2017):

1. Kepertamaan (*firstness*)

Keptamaan (*firstness*) adalah cara menjadi apa adanya, positif dan tidak terkait dengan hal lain. Ini adalah kategori perasaan tidak reflektif, potensi murni, bebas dan langsung.

2. Kekeduaan (*secondness*)

Kekeduaan (*secondness*) mengandung hubungan yang pertama dengan yang kedua. Ini adalah kategori perbandingan, aktualitas, tindakan, realitas dan pengalaman dalam ruang dan waktu.

3. Keketigaan (*thirdness*)

Keketigaan (*thirdness*) melalui kontak dengan yang kedua dengan yang ketiga. Ini adalah kategori mediasi, kebiasaan, memori, kontinuitas, sintesis, komunikasi, representasi dan tanda.

Dilihat dari sudut pandang *representamen* yang semata-mata posibilitis logis (*logical possibilities*) Peirce dalam membedakan tanda-tanda menjadi (Sasmita, 2017):

1. *Qualisign*

*Qualisign* adalah suatu kualitas yang merupakan tanda, meskipun pada prinsipnya tidak dapat menjadi tanda sampai diwujudkan. Panas yang kita rasakan pada tubuh kita di ruangan yang terang benderang. Misalnya, *Qualisign*, sejauh "terasa", tidak terwakili/diilustrasikan.

## 2. *Sinsign*

*Sinsign* adalah suatu hal yang benar-benar ada dalam bentuk karakter tunggal. Itu bisa menjadi tanda hanya dalam hal karakteristiknya, dalam hal ini satu atau lebih tanda kualifikasi diberikan padanya.

## 3. *Legisign*

*Legisign* adalah hukum (*law*), yaitu seperangkat aturan atau prinsip yang membentuk logo, setiap lambang bahasa konvensional adalah lambang hukum. Menurut hubungan antara representasi dan objek, Peirce membagi tanda menjadi ikon (*icon*), indeks (*index*) dan simbol (*symbol*) (Sasmita, 2017):

### a. Ikon

Ikon adalah tanda di mana hubungan antara penanda dan petanda sesuai dengan bentuk alami atau dengan kata lain, tanda adalah hubungan antara tanda dengan objek atau pola yang serupa. Contohnya termasuk potret dan peta.

### b. Indeks

Indeks adalah tanda yang memiliki hubungan fisik, eksistensial atau kausal antara representasinya dengan objeknya,



sehingga ketika objek tersebut dipindahkan akan tampak kehilangan tanda. Misalnya, asap berarti api.

### c. Simbol

Simbol adalah adalah tanda *representamen* yang mengacu pada objek tertentu tanpa motivasi: tanda dibentuk oleh konvensi atau aturan, tanpa hubungan langsung antara subjek dan objek. Misalnya, gerakan mata atau jari.

Berdasarkan *interpretant*, tanda (*sign/representamen*) dipilah menjadi *rheme*, *dicent sign* atau *dicisign* dan *argument* (Sasmita, 2017):

#### 1. *Rheme*

*Rheme* adalah tanda kemungkinan kualitas, yaitu setiap tanda yang tidak benar dan tidak salah.

#### 2. *Dicent sign* atau *dicisign*

*Dicent sign* atau *dicisign* tanda eksistensial sejatinya tanda faktual, yang sebagian besar berupa kalimat. Sebagai proposisi, tanda adalah tanda informasi, seperti pada pernyataan Tom adalah seekor kucing. Tidak seperti *rheme*, *dicisign* bisa benar atau salah, tetapi tidak secara langsung mengatakan alasannya.

#### 3. *Argument*

*Argument* adalah tanda atau aturan hukum, tanda alasan berdasarkan prinsip panduan yang didasari dari premis tertentu terhadap kesimpulan yang cenderung benar. Jika model menegaskan keberadaan objek, argumen

dapat membuktikan kebenarannya. Berikut adalah tabel distribusi derajat Pierce untuk masing-masing fungsi dan hubungan triadik (Sasmita, 2017).

Tabel 1. Pembagian Tanda Charles Sanders Peirce

	1	2	3
<i>Representamen (R1)</i>	<i>Qualisign</i>	<i>Sinsign</i>	<i>Legisign</i>
<i>Object (O2)</i>	<i>Icon</i>	<i>Index</i>	<i>Symbol</i>
<i>Interpretant (I3)</i>	<i>Rhema</i>	<i>Dicisign</i>	<i>Argument</i>

## F. Penelitian Terdahulu

Peneliti melakukan riset, hingga pada akhirnya ditemukan penelitian sebelumnya tentang masalah penelitian yang peneliti lakukan. *Pertama*, penelitian Annisa Sasca Putri dalam jurnal Aspek Kehidupan Sosial dalam Film Pendek *Nyengkuyung* Karya Wahyu Agung Prasetyo: Kajian Sosiologi Sastra. Hasil penelitian ini berupa refleksi sosial kehidupan masyarakat yang disajikan dalam film pendek ini yaitu permasalahan sosial masyarakat di tengah pandemi Covid-19. Pandemi Covid-19 telah memberikan ruang terbatas bagi manusia untuk bergerak dan membutuhkan manusia untuk dapat beradaptasi dengannya. Masalah sosial yang dihadirkan oleh para tokoh adalah kurangnya komunikasi antar komunitas dalam mencapai tujuan bersama (Putri, 2022).

Persamaan dengan penelitian ini adalah objek yang dipilih sama yaitu Film *Nyengkuyung*. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Annisa Sasca Putri meneliti tentang fungsi sosial sastra dalam film pendek *Nyengkuyung* ialah sebagai pembaharu dan perombak, pada film pendek ini menampilkan cara baru yang dapat diterapkan oleh masyarakat di masa pandemi Covid-19 agar tetap bisa menonton kegiatan seni dan budaya ialah dengan cara di-*upload* di *platform Youtube*. Dengan cara itu, masyarakat tetap bisa menikmati kegiatan seni dan budaya serta para pemuda kampung tetap bisa melestarikan kebudayaan kampungnya. Sedangkan, pada penelitian ini adalah mengkaji tentang *guyub* yang terdapat pada film *Nyengkuyung*.

*Kedua*, penelitian terdahulu dilakukan oleh Dwi Ratih Puspitasari dalam bentuk artikel jurnal yang berjudul Nilai Sosial Budaya Dalam Film *Tilik* (Kajian Semiotika Charles Sanders Peirce). Berdasarkan analisis pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce, Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sejumlah besar pesan dalam film *Tilik* menampilkan nilai-nilai sosial dan budaya. Kajian ini mencakup tiga bentuk dialog yaitu simbol, objek, dan penafsir. Film ini terdapat makna sosial budaya. Nilai-nilai sosial budaya tersebut meliputi sistem bahasa, sikap kekeluargaan, organisasi sosial, perkembangan teknologi, sistem mata pencaharian, sistem religi, sapaan, mitos perkembangan sosial, status sosial, gotong royong, dan nilai kesopanan. Selain itu film ini digunakan untuk menyampaikan pesan agar penonton menjaga dan melestarikan nilai-nilai budaya kehidupan masyarakat (Puspitasari, 2021).

Persamaan dengan penelitian ini yaitu menganalisis nilai budaya yang terdapat pada film yang diproduksi oleh Ravacana Film dengan menggunakan kajian semiotika dari Charles Sanders Peirce. Perbedaannya terletak pada, penelitian yang dilakukan oleh Dwi Ratih Puspitasari meneliti tentang nilai budaya pada film *Tilik*. Sedangkan, pada penelitian ini meneliti *guyub* pada film *Nyengkuyung*.

*Ketiga*, penelitian terdahulu yang dilakukan Sri Yusnidar (2017) dalam bentuk skripsi dengan judul Representasi Nilai Budaya *siri'* Dalam Film Televisi Nasional (Analisis Semiotik Peirce Film Badik Titipan Ayah), menunjukkan bahwa isi dalam penelitian ini yaitu simbol dan makna budaya

*siri'* yang ada dalam film *Badik Titipan Ayah* berupa tanda verbal, non-verbal, dan sudut kamera. Selain itu, penelitian ini juga memperoleh hasil berupa interpretasi *siri'* dalam lima kategori yaitu *siri'* sebagai tanggung jawab pribadi, masyarakat, motivasi, cinta dan *sulapa eppa* (*lempu*, *warani*, *teppe'*, dan *Acca*) (Yusnidar, 2017).

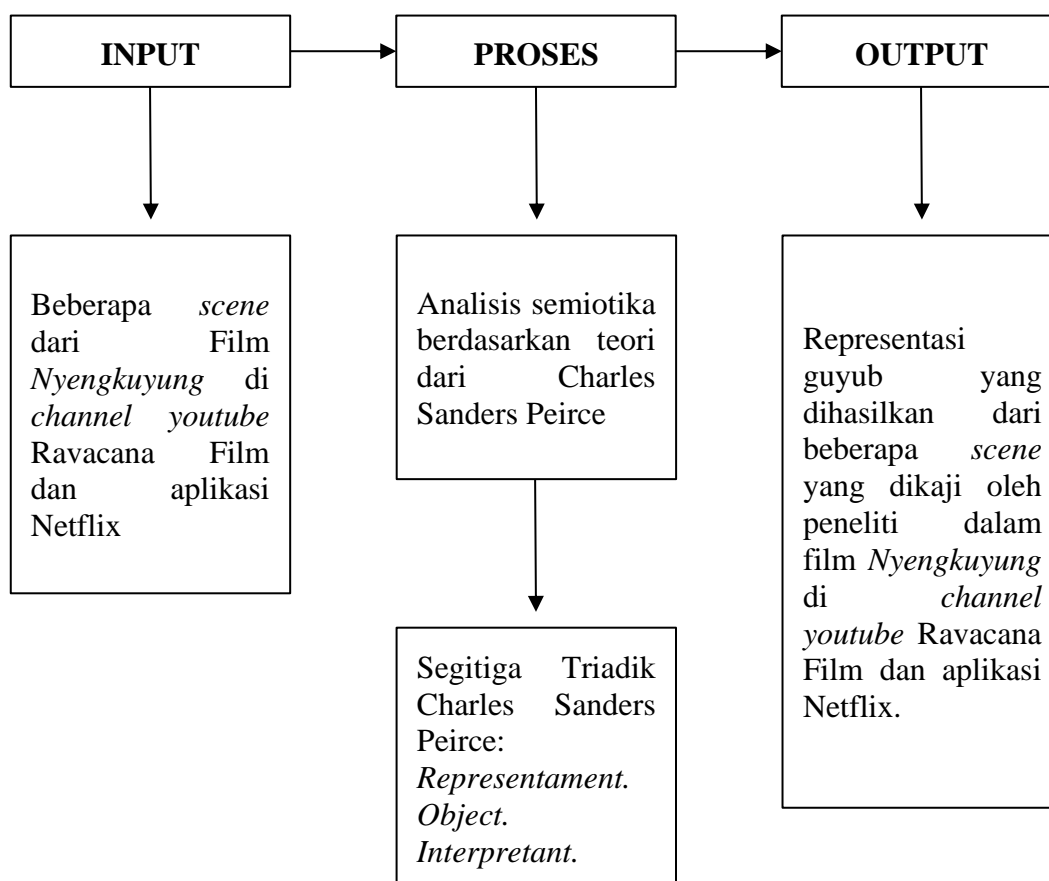
Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Sri Yusnidar adalah data yang disajikan menggunakan tangkapan layar yang terdapat dalam *scene* di film yang diteliti. Selain itu, teori analisis dalam penelitian ini menggunakan teori Charles Sanders Peirce dengan menafsirkan tanda-tanda dalam film memakai *symbol*, *object*, dan *interpretant* yang dikenal sebagai segitiga triadik. Akan tetapi, terdapat juga perbedaan dalam penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan Sri Yusnidar yaitu terletak pada perbedaan budaya yang diteliti. Penelitian Sri Yusnidar meneliti tentang budaya *badik* atau *siri'* yang terdapat di Suku Bugis, Makassar. Sedangkan, pada penelitian ini meneliti tentang budaya *nyengkuyung* yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta.

*Keempat*, penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian ini adalah skripsi yang dibuat oleh Fitri Chairunnisa (2017) dengan judul *Representasi Jawara Dalam Kearifan Lokal Pada Film Jawara Kidul (Analisis Semiotika Charles Sander Peirce)*. Hasil dari penelitian ini adalah pemaparan kearifan lokal dalam film *Jawara Kidul* yaitu tentang *Jawara Banten Kidul* yang masih sarat dengan ilmu hitam putih. Definisi *Jawara* dibagi menjadi dua kelompok yaitu *Jawara* yang berkulit putih dan berkulit

hitam. Pesan dari film ini adalah bahwa Jawara bukanlah orang yang menggunakan kekerasan untuk menyelesaikan setiap masalah, melainkan Jawara hadir untuk membela diri dan menciptakan rasa aman dan damai di sekitarnya (Chairunnisa, 2018).

Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Fitri Chairunnisa adalah mengkaji tentang representasi budaya dengan berdasarkan teori Charles Sanders Peirce. Selain itu, pengumpulan data bersumber dari sineas karya film lokal. Sedangkan, perbedaan antara kedua penelitian ini yaitu terletak pada perbedaan budaya yang diteliti. Penelitian yang dilakukan oleh Fitri Chairunnisa meneliti tentang film yang ber-*genre action* serta menggunakan bahasa sunda. Sedangkan, penelitian ini meneliti film yang ber-*genre drama* dan menggunakan bahasa jawa.

### G. Kerangka Berpikir



Gambar 4. Kerangka Berpikir

Metode penelitian yang akan dilakukan untuk mengamati representasi *guyub* pada film *Nyengkuyung* di *channel youtube* Ravacana Film dan aplikasi Netflix dengan analisis yang berdasarkan teori Charles Sanders Peirce. Karena itu dalam penelitian ini, input yang diambil adalah beberapa *scene* yang mengandung *guyub* yang dilihat dari segi audio, visual, teks, dan adegan pada film *Nyengkuyung* di *channel youtube* Ravacana Film dan aplikasi Netflix. Lalu proses yang akan dilalui peneliti nanti yaitu mengkaji dan mengamati dengan semiotika berdasarkan teori Charles

Sanders Peirce yang meliputi segitiga triadik yaitu *representamen*, *object*, dan *interpretant*. Selanjutnya, output yang akan diperoleh dalam penelitian ini adalah representasi *guyub* yang dihasilkan dari beberapa *scene* yang dikaji oleh peneliti pada film *Nyengkuyung* melalui *channel youtube* Ravacana Film dan aplikasi Netflix.



## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan Penelitian**

Dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian analisis teks yang difokuskan dalam semiotika melalui pendekatan yang bersifat deskriptif.

Erickson menjelaskan sebuah hasil penelitian kualitatif bertujuan untuk menemukan dan mendeskripsikan aktivitas naratif dan dampaknya terhadap kehidupan mereka. Kirk & Miller menjelaskan bahwa penelitian kualitatif merupakan tradisi klasik dalam ilmu sosial yang pada dasarnya didasarkan pada pengamatan manusia, baik dalam bidangnya sendiri maupun dalam terminologinya (Anggito, 2018).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dengan tipe analisis teks. Penelitian teks pada dasarnya adalah analisis data yang didalamnya dilakukan pemeriksaan secara mendalam terhadap isi dan makna serta struktur dan wacana sebuah teks. Studi teks berkaitan dengan apa yang membentuk sebuah teks, bagaimana makna dihasilkan, dan apa hakikat makna (Rahardjo, 2018).

Penelitian kualitatif deskriptif cenderung menggunakan analisis induktif, yang tidak hanya menekankan pada suatu proses, tetapi juga menekankan bahwa kandungan makna didasarkan pada sudut pandang subjek dalam penelitian kualitatif. Desain penelitian kualitatif ini dapat

digunakan sebagai metode penelitian karena dirancang, bersifat deskriptif dan komprehensif, serta mudah dipahami oleh peneliti (MR Fadli -2021).

#### **B. Tempat Dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini meninjau terhadap kanal *youtube* Ravacana Film dan aplikasi Netflix. Waktu penelitian ini dimulai dari awal September 2022, peneliti menonton film *Nyengkuyung* di kanal *youtube* Ravacana Film dan rencananya penelitian akan selesai pada bulan Desember 2022.

Tabel 2. Waktu Penelitian

No.	Tahapan	2022					
		September	Oktober	November	Desember	Januari	Februari
1.	Pra penelitian						
2.	Penyusunan proposal						
3.	Sidang proposal						
4.	Proses penelitian						
5.	Analisis data						
6.	Penulisan laporan						
7.	Sidang skripsi						

### C. Sumber Data

Sumber data adalah segala sesuatu yang dapat memberikan informasi tentang data, berdasarkan sumbernya data dibagi menjadi dua bagian yaitu data primer dan sekunder.

### 1. Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh langsung melalui observasi dan dokumentasi. Adapun sumber data primer yang dipilih dalam penelitian ini berdasarkan beberapa *scene* yang mengandung *guyub* pada film *Nyengkuyung* yang akan dijelaskan dengan tangkapan layar. Film yang dijadikan data yaitu pada *channel youtube* Ravacana Film yang diunggah tanggal 16 Maret 2021.

### 2. Data Sekunder

Data sekunder dari penelitian ini mendukung informasi yang dapat diperoleh dari membaca, menulis, literatur, media, arsip, lain sebagainya. Data sekunder sangat penting untuk menyempurnakan hasil observasi dan dokumentasi. Data ini didapat dari hasil penelitian terdahulu yang membahas topik dan isu yang sama. Dan referensi dari berbagai sumber yang relevan seperti jurnal, surat kabar, artikel, buku-buku dan media sosial *youtube*.

## **D. Subjek dan Objek Penelitian**

Dalam penelitian ini, subjek penelitiannya yaitu film *Nyengkuyung* yang berasal dari Daerah Istimewa Yogyakarta. Film ini disutradarai oleh Wahyu Agung Prasetyo dengan durasi 27 menit 30 detik, dari total keseluruhan *scene* yang berjumlah 16 nantinya 8 *scene* akan digunakan dalam penelitian ini. Sedangkan objek penelitian ini berupa representasi *guyub* yang digambarkan dalam film *Nyengkuyung*.

## E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik sebagai berikut :

### 1. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengumpulkan data mengenai hal-hal yang diperoleh melalui dokumen-dokumen seperti buku, jurnal, film, foto dan dokumen lainnya. Menelaah dokumen-dokumen yang ada melalui beberapa literatur dapat memudahkan dalam mencari data yang lebih spesifik. Data – datanya antara lain, profil dari *production house* Ravacana Film, film yang diambil peneliti dari *youtube*, yang nantinya film tersebut akan diunduh dan ada beberapa *scene* yang relevan dengan makna kebersamaan dan terdapat dalam film yang akan dijelaskan dengan tangkapan layar. Film yang dijadikan data yaitu pada *channel youtube* Ravacana Film yang diunggah tanggal 16 Maret 2021.

### 2. Studi Pustaka

Studi pustaka (*library research*) adalah metode untuk mengumpulkan informasi yang berasal dari buku-buku maupun referensi lainnya yang terkait informasi yang dibutuhkan untuk riset. Buku serta literatur lain merupakan sumber informasi yang diolah dan dianalisis oleh peneliti. Penelitian dilakukan dengan mengumpulkan sumber literatur untuk memperoleh

pengetahuan/informasi teoritis (Zagoto et al., 2019) Dalam penelitian ini artikel, jurnal, dan buku yang digunakan relevan dengan permasalahan pada penelitian yaitu tentang representasi makna kebersamaan dan teori analisis semiotika oleh Charles Sanders Peirce.

#### **F. Teknik Analisis Data Semiotika**

Pada penelitian ini akan mengidentifikasi tanda yang merepresentasikan *guyub* pada film *Nyengkuyung*, tanda yang nantinya akan dilihat dari penelitian ini berfokus terhadap tanda-tanda verbal maupun visual. Tanda verbal pada penelitian ini merupakan komunikasi yang disampaikan oleh antar pemeran dalam film, melalui cara tertulis maupun dengan cara lisan. Sedangkan tanda visual berbentuk alur cerita dan proses penyampaian pesan dengan penggunaan media penggambaran yang hanya mampu terlihat oleh indera penglihatan.

Dari penjabaran di atas, peneliti menganalisis film *Nyengkuyung* yaitu dengan tahapan:

1. Menonton film *Nyengkuyung* secara berulang-ulang.
2. Melakukan pengamatan adegan ataupun alur cerita dalam film *Nyengkuyung*.
3. Mengkategorisasikan *scene-scene* dilihat dari segi audio, visual, dialog, dan adegan yang di dalamnya terdapat representasi *guyub*.
4. Mengidentifikasi tanda menggunakan segitiga triadik Charles Sanders Peirce, yaitu *representamen*, objek dan *interpretan*.

5. Mengidentifikasi *representament* dengan tanda-tanda yang ada di dalam *scene*, seperti *setting*, adegan, dan dialog. Setelah itu mengklarifikasi objeknya tanda menjadi tiga yaitu *icon* tanda yang menyerupai benda yang diwakili, *index* merupakan tanda yang mempunyai sebab akibat dengan *representamen*, *symbol* tanda yang berupa fakta dan bersifat umum. Setelah itu, tanda akan di maknai disebut *interpretan*.
6. Menarik kesimpulan mengenai data-data yang sudah didapatkan, setelah itu dianalisis selama penelitian yang kemudian akan ditemukan perepresentasian *guyub* pada film *Nyengkuyung*.

#### **G. Keabsahan Data**

Informasi yang diperoleh masih merupakan fakta mentah yang perlu diolah atau dianalisis lebih dalam agar menjadi informasi yang dapat dipercaya dan patut diperhatikan. Setelah informasi diterima, langkah selanjutnya adalah menguji keabsahan data yang diterima.

Penelitian kualitatif memiliki beberapa cara untuk mengembangkan validitas data. Berkaitan dengan penelitian ini, verifikasi data dilakukan melalui triangulasi, yang mengacu pada teknik verifikasi data yang dilakukan dengan menggunakan hal lain (data) untuk memverifikasi atau membandingkan data (Hadi, 2017). Metode triangulasi yang nantinya digunakan kedalam penelitian ini yaitu menggunakan triangulasi sumber. Triangulasi sumber merupakan metode Triangulasi sumber ini nantinya akan menguji data dari berbagai sumber informan yang akan diambil

datanya oleh peneliti. Triangulasi sumber juga bisa mempertajam daya dapat dipercaya data jika dilakukan dengan cara mengecek data yang diperoleh selama riset melalui beberapa sumber yang digunakan (Alfansyur, 2020). Peneliti akan menggunakan beberapa sumber yang berasal dokumentasi dan studi pustaka. Dokumentasi merupakan data yang bersumber dari tangkapan layar yang terdapat dalam *scene* pada film yang mengandung makna kebersamaan dalam budaya jawa. Data tersebut disesuaikan dengan sumber data sekunder yang berasal dari studi pustaka, seperti jurnal, artikel, dan buku yang mendukung pembahasan tersebut, contohnya jurnal tentang Nilai Sosial Budaya Dalam Film *Tilik* (Kajian Semiotika Charles Sanders Peirce).

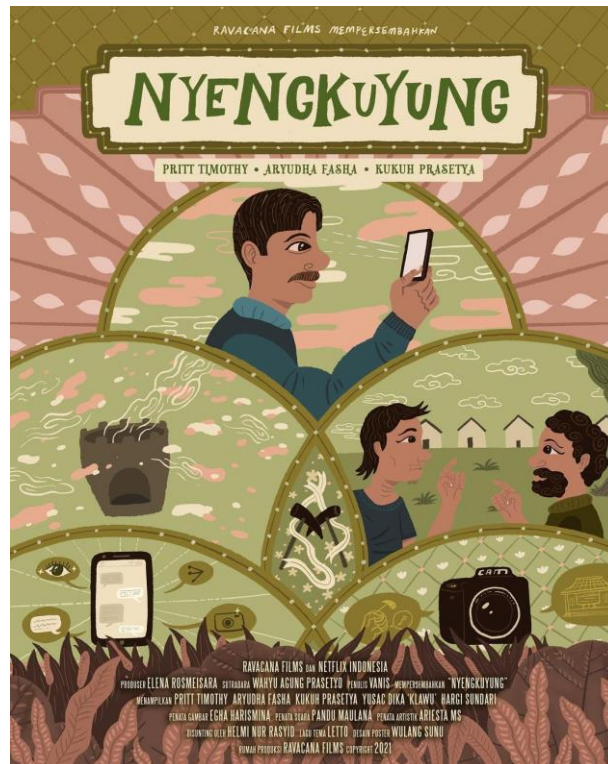
Data yang diperoleh nantinya tidak bisa dirata-ratakan, tetapi dapat dideskripsikan dan diklasifikasikan, pandangan mana yang sama, mana yang berbeda dan apa arti khusus yang dimiliki oleh sumber data yang berbeda. Selain itu, dapat ditarik kesimpulan dari informasi yang diperoleh.



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Film *Nyengkuyung*



Gambar 5. Poster Film *Nyengkuyung*

Sumber : <https://ravacanafilms.com/>

Film *Nyengkuyung* merupakan salah satu film pendek yang ber-genre drama. Dalam rangka menyambut Bulan Film Nasional, Ravacana Films akan merilis film pendek berjudul *Nyengkuyung*. Film ini ditulis oleh Vanis dan disutradarai oleh Wahyu Agung Prasetyo. Film *Nyengkuyung* karya Wahyu Agung Prasetyo tayang perdana pada 16 Maret 2021 di *channel youtube* Ravacana Films dan Netflix dengan durasi 27 menit 30 detik (Ravacanafilm, 2022). Film ini mendapat berbagai tanggapan dari

kalangan penikmat film sekaligus kritikus film mengenai cara yang sederhana dalam menghadirkan cerita namun tetap menampilkan unsur budaya dan kearifan lokal yang jarang diangkat dalam sebuah film, serta pembawaan para pemain yang natural. Menurut Thicarrotan, saya rasa Ravacana sekali lagi berhasil membuat film pendek yang menyenangkan. Disutradarai oleh Wahyu Agung Prasetyo yang sebelumnya seperti *Tilik*, *Anak Lanang*. *Nyengkuyung* juga membawa kesegaran pada lawakan kampung yang sangat lekat di hati saya sebagai penonton. *Nyengkuyung* awalnya saya tidak tahu apa artinya, film ini muncul di *timeline youtube* saya dan karena penasaran saya mulai mencari tahu apa artinya *Nyengkuyung* dan saya baru tahu artinya gotong royong (Thicarrotan, 2021).

Menurut BNGPY dalam tulisannya dia merasa bernostalgia dengan adegan Herman dan Krisna yang mengumpulkan *jimpitan*. Herman dan Krisna mewakili generasi muda selain meleak dengan kemajuan zaman, tetap melestarikan kebudayaan. Film *Nyengkuyung* menggambarkan realita. Pak Surat tidak merasa salah, hanya merasa sebagai korban disinformasi dan seperti Bu Tejo di *Tilik* (2018) (BNGPY, 2021).

Menurut Christian Tulus Manalu Film *Nyengkuyung* Secara keseluruhan film ini menarik, lucu dan pastinya menghibur semua lapisan masyarakat, pastinya masih ada beberapa kekurangan di scene yang kurang terasa seperti yang biasanya terjadi di scene saat pemuda desa merebut rumah *Jimpitan* sepertinya. bahwa ini adalah pertama kalinya Anda

mengunjungi sebuah rumah yang menawarkan suasana horor yang terlalu memaksakan (Manalu, 2021).

### 1. Profil Sutradara



Gambar 6. Sutradara Film *Nyengkuyung*

Sumber : <https://ravacanafilms.com/>

Salah satu faktor film *Nyengkuyung* menarik untuk diteliti karena adanya sutradara yang berprestasi dibelakangnya dengan berbagai penghargaan yang telah ia raih, bertaraf nasional dan internasional diantaranya Film Fiksi Pendek Terbaik *ACFFest*, KPK (2015), Film Cerita Pendek Terbaik Piala Maya (2019). Film Tilik yang fenomenal dan viral meraih penghargaan *Official Selection World Cinema Amsterdam* (2019) dan Pemenang Piala Maya 7 (2019). Dia adalah Wahyu Agung Prasetyo lahir di Jakarta, 5 Agustus 1993. Agung merupakan salah atau alumni dari Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta (UMY). Sebagai seorang anak, ia bercita-cita menjadi pilot dan pengemudi mobil balap, yang kemudian

membawanya menemukan sebuah seni bernama film. Tahun 2011, ia fokus memulai karir penyutradaraannya di Yogyakarta, kota yang membawanya ke dunia perfilman. Pada 2015, dia dan Egha Harismina mendirikan Ravacana Films, sebuah perusahaan produksi yang ingin dia buat untuk produksi filmnya. Sejauh ini, Agung telah berpartisipasi dalam lebih dari sepuluh karya audio visual sebagai sutradara. Film pendek sutradara Agung, antara lain : *Njlungup, Mak Cempluk, Nilep, Singsot, Anak Lanang, Truly Manly, Tilik, Keluarga Anti Hoax, Kodhok, Halal Indonesia, Jihad dan Legenda Rompi Biru, Nyengkuyung* (Ravacanafilm, 2022).

## 2. Struktur Produksi Film *Nyengkuyung*

Ravacana Films didirikan dengan prinsip kolektif oleh beberapa individu yang memiliki visi yang sama untuk menggali potensi kolektif industri film. Ravacana Films yang berbasis di Yogyakarta didirikan pada tahun 2015. Proses kreatif Ravacana Films selalu melibatkan teman-teman yang tertarik dengan film, baik profesional maupun pemula. Hingga saat ini, Ravacana Films telah menghasilkan lebih dari sepuluh produksi audiovisual, termasuk film pendek, serial, dan iklan. Produksi Ravacana Films dapat disaksikan secara legal di pemutaran alternatif, festival film dan di kanal YouTube Ravacana Films. Banyak *crew* dan aktor terlibat dalam pembuatan film *Nyengkuyung* (Ravacanafilm, 2022):

### a. *Crew* :

- |              |                        |
|--------------|------------------------|
| 1) Produser  | : Elena Rosmeisara     |
| 2) Sutradara | : Wahyu Agung Prasetyo |

- 3) Penulis : Vanis
- 4) Penata Gambar : Egha Harismina
- 5) Penata Artistik : Ariesta MS
- 6) Penata Suara : Pandu Maulana
- 7) Musik dan Lagu Tema : Letto
- 8) Penyunting Gambar : Helmi Nur Rasyid

b. *Cast* :

- 1) Pritt Timothy : Pak Suratno
- 2) Aryudha Fasha : Herman
- 3) Kukuh Prasetya : Krisna
- 4) Yusac Dika : Klawu
- 5) Liek Suyanto : Pak Man
- 6) Ibnu Widodo : Pak Hari
- 7) Hargi Sundari : Bu Sri

### 3. **Sinopsis Film *Nyengkuyung***

Film *Nyengkuyung* bercerita tentang seorang pensiunan Pak Suratno yang baru saja meninggalkan jabatannya sebagai ketua RT di sebuah desa di Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Sebagai pensiunan, Pak Suratno sering menjelajahi jejaring sosial dan menguji fungsionalitas perangkatnya. Dia sering bertanya kepada istrinya ketika ada masalah dengan *handphone*-nya. Suratna mungkin orang baik di keluarganya tapi tidak di mata warga RT di sekitarnya karena dia memusuhi semua ketua RT. Hingga suatu hari, Pak Suratno sedang mencari kunci sanggar yang ternyata

milik Pak Hari (ketua RT saat itu). Suratno kemudian meminta kunci sanggar, ingin menggunakan sanggar untuk merealisasikan idenya.

Ide tersebut diawali oleh Pak Suratno untuk membangun desanya dengan menyelenggarakan gamelan via *streaming* di masa pandemi Covid-19. Namun, ada beberapa sesuatu yang terjadi, yang melibatkan peristiwa mistis seperti menempatkan dupa di teras sanggar. Suratno bertanya kepada pemilik angkringan untuk apa sanggar itu digunakan, tetapi dicekoki hal-hal yang berbau mistis. Dia juga mencoba menghubungi Pak Hari tentang sanggar tersebut, tetapi teleponnya tidak dijawab. Setelah melakukan riset, Pak Suratno memutuskan sendiri akan digunakan untuk apa sanggar tersebut.

Ketika dia sampai di sanggar, dia melihat seseorang menggunakan sanggar. Suratno yang mengetahui bahwa Harry memiliki kunci sanggar, kemudian ia mengetuk pintu sanggar dan menyuruh Harry segera pergi. Suratno kemudian marah kepada Pak Hari karena menganggap sanggar tersebut digunakan untuk tujuan gaib. Namun, Pak Hari menjelaskan, pemuda itu menggunakan sanggar untuk merekam pertunjukan gamelan. Mengetahui hal tersebut, Pak Suratno kini merasa tenang dan mengungkapkan bahwa memang memiliki ide yang sama. Di akhir cerita, Pak Suratno dan istrinya sedang menonton video anak-anak muda desa karawaitan di *gadget* mereka.

## B. Sajian Data

### 1. Deskripsi Data Penelitian

Dalam deskripsi data penelitian ini, peneliti akan menjelaskan segitiga triadik yaitu : *sign*, *object*, dan *interpretant*. Temuan yang terdapat dalam film *Nyengkuyung* karya Wahyu Agung yang akan diteliti dengan analisis semiotika Charles Sanders Peirce. Pesan sebuah film akan berhubungan dengan sebuah tanda atau simbol yang terdapat di dalamnya. Pesan dalam sebuah film dapat dihasilkan melalui tahapan segitiga triadik. Pada penelitian ini, dalam film *Nyengkuyung* total *scene* berjumlah 16. *Scene* dapat diartikan sebagai tempat berlangsungnya kejadian dalam film. Satu *scene* biasanya terdiri dari satu *shoot* atau bahkan bisa terdiri dari beberapa gabungan *shoot*. Dari 16 *scene* tersebut terdapat 8 *scene* yang dapat menggambarkan perilaku *guyub* dalam film *Nyengkuyung*. *Scene* tersebut yang dianalisis dalam film *Nyengkuyung* yaitu pada *scene* 1, 2, 3, 6, 8, 11, 15, 16. Dalam penelitian ini mengandung pesan teks media yang dapat dijelaskan melalui gambar (*visual*), suara (*audio*), teknik pengambilan gambar (*shoot*).

#### a. Gambar (Visual)

Gambar adalah representasi objek dalam media, gabungan titik, garis, kotak, dan warna lain yang menggambarkan karakter pengarang. Dalam film *Nyengkuyung* karya Wahyu Agung Prasetyo, terekam berbagai gambar seperti ekspresi wajah dan gerak tubuh.

b. Suara (Audio)

Suara adalah getaran yang merambat dalam bentuk gelombang bunyi melalui suatu medium seperti gas, cair, atau padat. Namun, audio yang dirujuk di sini berasal dari film. Contohnya antara lain pengisi suara berupa dialog, monolog atau cerita, dan musik latar yang mengiringi adegan film.


c. Teknik Pengambilan Gambar (*Shoot*)

*Shoot* adalah adalah teknik memotret suatu objek dengan menggunakan kamera untuk mempercantik tampilannya. Ada *close-up*, *medium shot*, *long shot*, *long shot* dalam film.



## 2. Temuan Data

Tabel 3. Temuan Data Scene 1

<i>Scene 1</i>	
<i>Sign</i>	 <p style="text-align: center;"><i>Gambar 7. Pak Surat Menyiapkan Bekal Begadang</i></p> <p>Durasi : 00.15 – 00.25</p> <p>Dialog :</p> <p>Pak Surat : Bekal begadang.</p>
<i>Object</i>	<p>Pada <i>scene</i> ini menggambarkan adegan Pak Surat yang berada di dapur selesai menyiapkan bekal begadang. Kemudian beliau mengambil gambar bekal yang sudah disiapkan sebelumnya lalu Pak Surat membagikan cerita <i>whatsapp</i>.</p>
<i>Interpretant</i>	<p>Dari adegan <i>scene</i> di atas menunjukkan Pak Surat yang sedang menyiapkan bekal begadang yang bisa diartikan bahwa bekal tersebut untuk meronda. Ronda yaitu</p>


	<p>kegiatan yang dilakukan warga desa secara bergiliran sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan sebelumnya untuk menjaga keamanan dan ketertiban lingkungan sekitar. Pak Surat membagikan cerita <i>whatsapp</i> dengan tujuan untuk memberitahu kepada warga yang ada dikontak <i>whatsapp</i>-nya bahwa beliau akan berangkat meronda. Hal tersebut dilakukan untuk mengajak warga lain untuk meronda bersama dengannya demi menjaga keamanan di desanya.</p>
--	--

*Sign* dalam *scene* ini adalah kata bekal begandang dengan *object* berupa rantang dan termos dimana klasifikasinya *object* berjenis *symbol*. *Scene* ini menceritakan Pak Surat yang sedang berada di dapur untuk menyiapkan bekal begandang yang akan dibawa waktu meronda. Setelah selesai menyiapkan bekalnya kemudian Pak Surat mengambil gambar untuk dibagikan ke cerita *whatsapp* dengan bertuliskan bekal begandang.

Berdasarkan *scene* tersebut menjelaskan bahwa Pak Surat yang sedang menyiapkan bekal begandang yang bisa diartikan bahwa bekal tersebut untuk meronda karena kebiasaan warga desa pada malam hari adalah melakukan kegiatan ronda untuk menjaga keamanan dan ketertiban lingkungan sekitar, kebiasaan warga di desa membawa bekal tidak hanya untuk sekedar dimakan akan tetapi juga untuk dibagikan kepada warga lainnya sembari berbincang mengenai kehidupan pribadinya maupun keadaan yang sedang terjadi di desanya. Pak Surat mengambil gambar untuk

dibagikan ke cerita *whatsapp* dengan bertuliskan bekal begadang. Hal ini bisa diartikan bahwa Pak Surat ingin menarik perhatian dari warga lain untuk berangkat meronda bersama dengan beliau demi menjaga keamanan di desanya.

*Tabel 4. Temuan Data Scene 2*

<i>Scene 2</i>	
<i>Sign</i>	 <p style="text-align: center;"><i>Gambar 8. Bu Sri Menonton Video Pementasan</i></p> <p>Durasi : 03.14 – 03.36</p> <p>Dialog :</p> <p>Bu Sri : Nonton anak-anak bikin senang, lho. Kelakuannya anak-anak ini bikin hati ibu senang. Keingat dulu ketika setiap mau latihan semangat banget kayak mau pentas depan presiden.</p> <p>Pak Surat : Pada saling jemput gitu ya.</p> <p>Bu Sri : Iya.</p>


	Pak Surat : Nyenengin banget.
<i>Object</i>	Pada <i>scene</i> ini menggambarkan adegan Bu Sri yang sedang menonton video pentas gamelan yang mengingatkannya terhadap masa lalu ketika beliau masih muda, kemudian Bu Sri bercerita dengan Pak Surat tentang hal tersebut.
<i>Interpretant</i>	Dari adegan <i>scene</i> di atas memperlihatkan Bu Sri yang sedang menonton video pentas gamelan dan mengingatkannya kembali terhadap masa lalu ketika beliau masih muda. Adegan tersebut menunjukkan bahwa saat Bu Sri masih muda beliau sering melakukan pentas gamelan bersama kelompoknya dan mereka setiap akan latihan sangat bersemangat karena kecintaanya terhadap budaya yang menjadi warisan di desanya. Hal itu diperkuat dengan Pak Surat yang menyatakan sebelum latihan mereka saling jemput satu sama lain agar bisa berangkat bersama-sama sehingga dengan tanpa sadar kebiasaan tersebut membangun kerukunan dan sillaturahmi antar warga.

*Sign* dalam *scene* ini adalah masa lalu Bu Sri dengan *object* berupa video pentas gamelan yang ditonton Bu Sri dimana klasifikasinya *object* berjenis *symbol*. *Scene* ini menceritakan Bu Sri sedang menonton video

pentas gamelan yang mengingatkannya terhadap masa lalu ketika beliau masih muda dan mereka setiap akan latihan sangat bersemangat karena kecintaanya terhadap budaya yang menjadi warisan di desanya, kemudian Bu Sri bercerita dengan Pak Surat tentang hal tersebut. Lalu, Pak Surat menanggapi cerita dari Bu Sri bahwa pada saat itu ketika akan berangkat latihan mereka saling menghampiri antara satu dengan yang lainnya.

Berdasarkan *scene* tersebut menjelaskan bahwa dialog Bu Sri keingat dulu ketika setiap mau latihan semangat banget kayak mau pentas depan presiden. Dapat diartikan bahwa ketika Bu Sri masih muda beliau sering melakukan pentas gamelan bersama kelompoknya. Hal ini menunjukkan aktivitas pentas gamelan dapat menjadi wadah untuk warga desa berkumpul melakukan hal positif. Pak Surat mengatakan pada saling jemput gitu ya. Dialog ini berarti ketika sebelum latihan gamelan dilaksanakan para warga desa saling menghampiri satu sama lain untuk berangkat bersama-sama. Hal tersebut bisa diartikan dengan tanpa sadar kebiasaan saling menghampiri sebelum berangkat latihan gamelan dapat membangun kerukunan dan mempererat silaturahmi antar warga.


Tabel 5. Temuan Data Scene 3

<i>Scene 3</i>	
<i>Sign</i>	 <p style="text-align: center;"><i>Gambar 9. Pementasan gamelan</i></p> <p>Durasi : 04.51 – 05.00</p>
<i>Object</i>	<p>Pada <i>scene</i> ini menggambarkan adegan pentas gamelan dimana para pemain menabuh alat musik tradisional dengan selaras dan disaksikan oleh para penonton.</p>
<i>Interpretant</i>	<p>Dari adegan <i>scene</i> di atas menunjukkan para pemain gamelan sangat senang hal ini bisa dilihat dari senyuman para pemain. Tidak hanya itu, para pemain gamelan melakukan pentasnya dengan kompak sehingga alunan nada gamelan yang dimainkan terdengar sangat merdu dan membuat penonton yang menyaksikan pertunjukan pentas gamelan itu merasa puas dan bahagia atas tontonan yang disajikan.</p>

*Sign* dalam *scene* ini adalah pementasan gamelan dengan *object* berupa pemain dan penonton pementasan gamelan dimana klasifikasinya *object* berjenis *icon*. *Scene* ini menceritakan para pemain gamelan yang sedang melakukan pentas gamelan di sanggar dengan berkomunikasi secara non verbal melalui mimik wajah dan pertunjukkan pentas gamelan tersebut disaksikan oleh penonton dengan bahagia.

Berdasarkan *scene* tersebut menjelaskan bahwa para pemain gamelan sangat senang hal ini bisa dilihat dari senyuman para pemain. Ekspresi tersenyum dari pemain gamelan itu merupakan tanda bahwa mereka bahagia melakukan pentas gamelan. Antar pemain gamelan melakukan komunikasi secara non verbal melalui mimik wajah untuk saling berinteraksi sehingga pementasan yang dilakukan berjalan dengan kompak. Penonton yang menyaksikan pertunjukkan pentas gamelan itu terlihat sangat bahagia, hal ini terlihat dari penonton yang menikmati pentas dengan bertepuk tangan dan menggerakkan badan sesuai dengan alunan nada yang berasal dari tabuhan gamelan. Dari *scene* ini perilaku *guyub* dapat dilihat dari kebersamaan para pemain dan penonton saat pementasan gamelan berlangsung.

Tabel 6. Temuan Data Scene 6

<i>Scene 6</i>	
<i>Sign</i>	 <p style="text-align: center;"><i>Gambar 10. Pemuda desa mengambil jimpitan</i></p> <p>Durasi : 08.45 – 08.59</p> <p>Dialog :</p> <p>Krisna : Lumayan banget jadi ada kesibukan, daripada Cuma goler-goler di kasur, bengong doang bingung ngapain. Mending kayak kita gini, iya ngga.</p> <p>Herman : Benar.</p> <p>Krisna : Bikin sesuatu.</p> <p>Herman : Iya banget tuh.</p>
<i>Object</i>	<p>Pada <i>scene</i> ini menggambarkan adegan Herman dan Krisna sedang mengambil <i>jimpitan</i> di rumah-rumah</p>




	warga desa. Saat mengambil <i>jimpitan</i> mereka bercerita tentang kegiatan yang bermanfaat.
<i>Interpretant</i>	Dari adegan <i>scene</i> di atas memperlihatkan Herman dan Krisna sedang mengambil <i>jimpitan</i> di rumah-rumah warga desa. Dimana <i>jimpitan</i> yaitu aktivitas pengumpulan dana dari warga untuk kegiatan desa. <i>Jimpitan</i> dilakukan dengan cara warga menaruh uang koin atau juga beras dalam wadah kecil yang diletakkan di rumah warga tersebut, kemudian jadwal yang mengambil <i>jimpitan</i> itu adalah para pemuda atau bapak-bapak yang bertugas ronda pada malam itu.

*Sign* dalam *scene* ini adalah pemuda yang mengambil *jimpitan* dengan *object* berupa kebersamaan pemuda yang mengambil *jimpitan* dari satu rumah ke rumah yang lain dimana klasifikasinya *object* berjenis *index*. *Scene* ini menceritakan Herman dan Krisna yang sedang mengambil *jimpitan* di rumah-rumah warga pada saat mereka sedang melakukan jadwal ronda. Herman dan Krisna sembari melakukan hal tersebut mereka juga bercerita tentang kegiatan *jimpitan* yang bermanfaat daripada hanya di rumah tidak melakukan aktivitas apapun.

Berdasarkan *scene* tersebut menjelaskan bahwa kegiatan *jimpitan* merupakan suatu aktivitas yang bermanfaat bagi semua warga desa karena dana yang dikumpulkan nantinya akan digunakan untuk kepentingan bersama seperti, acara kemerdekaan, kerja bakti, dan kegiatan lainnya yang

ada di desa. Sehingga hal ini bisa dimaknai sebagai pemenuhan kebutuhan bersama yang akan menambah rasa solidaritas antar warga untuk selalu mengerjakan kepentingan desa secara bersama-sama dan warga di desa tersebut mempunyai rasa memiliki desanya.

Tabel 7. Temuan Data Scene 8

<b>Scene 8</b>	
<i>Sign</i>	 <p style="text-align: center;"><i>Gambar 11. Angkringan Klawu</i></p> <p>Durasi : 10.13 – 11.02</p> <p>Dialog :</p> <p>Klawu : Mau pesan berapa ini pak ?</p> <p>Pak Surat : Dua puluh ribu.</p> <p>Klawu : Setiap jam 12 malam ada yang pesan gorengan banyak sama kopi hitam. Pak Surat belum tahu pasti kan di pendopo itu sering bau menyan.</p> <p>Pak Surat : Gitu ya ternyata, aku juga ngrasain. Sebelum ini tadi aku mampir ke pendopo mau survey ide bombastisku.</p>


<i>Object</i>	<p>Pada <i>scene</i> ini menggambarkan adegan Pak Surat yang sedang membeli gorengan di angkringan milik Klawu. Saat sedang menunggu gorengannya jadi mereka membicarakan tentang desanya dan ide bombastis Pak Surat.</p>
<i>Interpretant</i>	<p>Dari adegan <i>scene</i> di atas menunjukkan Pak Surat yang sedang membeli gorengan di angkringan milik Klawu. Angkringan adalah tempat makan sekaligus tempat berkumpulnya warga desa untuk sekedar bercerita maupun bertukar pikiran mengenai kondisi desanya. Pada saat itu mereka sedang membicarakan tentang keadaan di desanya saat ini dimana mereka beranggapan bahwa ada warga yang memelihara hal ghaib berupa pesugihan. Hal ini bisa ditunjukkan dari percakapan Pak Surat dan Klawu yang mengatakan adanya bau menyany di pendopo. Pak Surat juga menyampaikan bahwa beliau mempunyai ide bombastis. Dimana ide tersebut nantinya akan berdampak baik bagi para warga desa.</p>

*Sign* dalam *scene* ini adalah angkringan dengan *object* berupa Pak Surat dan Klawu yang sedang berdiskusi dimana klasifikasinya *object* berjenis *index*. *Scene* ini menggambarkan Pak Surat yang sedang membeli gorengan di angkringan milik Klawu. Saat sedang menunggu gorengannya jadi mereka membicarakan tentang desanya yang terdapat banyak

kejanggalan, seperti bau menyan yang ditemukan di pendopo. Tidak hanya itu Pak Surat juga memberitahu Klawu bahwa beliau mempunyai ide bombastis.

Berdasarkan *scene* tersebut menunjukkan bahwa angkringan merupakan salah satu lokasi yang bisa dijadikan sebagai tempat berkumpulnya warga desa untuk membicarakan hal-hal tertentu, seperti yang sedang dibicarakan Pak Surat dan Klawu yaitu tentang keadaan desa adanya kejadian janggal dimana mereka berasumsi bahwa ada yang memelihara pesugihan dan hal itu akan berdampak buruk terhadap masyarakat sekitar di desanya. Hal ini bisa di lihat dari dialog mereka yang mengatan adanya sesajen dan bau menyan di pendopo yang sudah lama tidak digunakan. Disini pak surat juga berkata tentang ide bombastinya untuk memajukan desa. Dari percakapan Pak Surat dan Klawu tersebut bisa dilihat angkringan merupakan tempat untuk mempererat rasa kebersamaan antar warga.


Tabel 8. Temuan Data Scene 11

<i>Scene 11</i>	
<i>Sign</i>	 <p style="text-align: center;"><i>Gambar 12. Pak Surat Ronda</i></p> <p>Durasi : 15.10 – 16.07</p>
<i>Object</i>	<p>Pada <i>scene</i> ini menggambarkan adegan Pak Surat yang sedang berada di pos ronda menyalakan televisi sembari memakan gorengan dan menunggu warga lainnya yang berjadwal meronda pada malam itu.</p>
<i>Interpretant</i>	<p>Dari adegan <i>scene</i> di atas menggambarkan Pak Surat sedang meronda. Ronda yaitu kegiatan yang dilakukan warga desa secara bergiliran sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan sebelumnya untuk menjaga keamanan dan ketertiban lingkungan sekitar. Dalam adegan ini juga memperlihatkan ekspresi Pak Surat yang sedang menunggu warga lainnya untuk meronda bersama.</p>

*Sign* dalam *scene* ini adalah pos ronda dengan *object* berupa Pak Surat yang sedang menunggu warga lainnya meronda dimana klasifikasinya *object* berjenis *index*. *Scene* ini menggambarkan Pak Surat yang sedang berada di pos ronda. Ekspresi Pak Surat yang menengok ke arah kanan dan kiri menunjukkan bahwa beliau sedang menunggu warga lainnya yang berjadwal ronda pada malam itu. Sembari menunggu warga lainnya, Pak Surat juga menyalakan televisi dan memakan gorengan yang sudah dibelinya untuk dimakan bersama-sama dengan yang lain saat meronda.

Berdasarkan *scene* tersebut menjelaskan bahwa keberadaan pos ronda merupakan sarana untuk berkumpulnya warga desa dan mempererat rasa kebersamaan antar warga dengan cara saling membantu dalam hal keamanan. Hal ini bisa dilihat dari adegan Pak Surat yang membawa gorengan untuk dimakan bersama-sama ketika meronda,. Meskipun, *discene* ini tidak diperlihatkan adanya warga lain yang berada di pos ronda namun dengan Pak Surat yang membawa gorengan yang cukup banyak dan ekspresi Pak Surat yang sedang menunggu warga lainnya bisa dimaknai sebagai sikap yang menunjukkan rasa kebersamaan antar warga.

Tabel 9. Temuan Data Scene 15

<i>Scene 15</i>	
<i>Sign</i>	 <p style="text-align: center;"><i>Gambar 13. Pak Hari Menjelaskan Kepada Pak Surat</i></p> <p>Durasi : 19.34 – 20.25</p> <p>Dialog :</p> <p>Pak Surat : Ini apa ? Kemarin aku mau minta izin Herman mau minjem tempat ini buat rekaman pentas, tapi aku tidak ditanggapi. Sekarang sanggarnya buat kamu sendiri.</p> <p>Pak Hari : Ini para pemuda bikin rekaman buat pentas pak. Nanti rekamannya diedit terus <i>diupload</i> biar nanti bisa ditonton bareng di rumah masing-masing begitu pak.</p>



Herman : Nah, itu bener pak.



*Gambar 14. Grup Whatsapp*

Durasi : 21.07 – 21.20

Dialog :

Pak Surat : Grup apa ya ? Kok aku ngga tau apa-apa.

Pak Hari : Sebentar pak. Man, tolong masukkin Pak Surat di grup.

Herman : Iya siap Pak Hari sebentar.



*Gambar 15. Rekaman Pentas Gamelan*

Durasi : 22.55 – 23.15

<i>Object</i>	<p>Gambar 13 :</p> <p>Pada <i>scene</i> ini menggambarkan adegan Pak Hari yang menjelaskan kepada Pak Surat mengenai kegiatan mereka yang sedang membuat video pentas gamelan bersama pemuda desa.</p> <p>Gambar 14 :</p> <p>Pada <i>scene</i> ini menggambarkan adegan Pak Surat yang marah karena tidak mengetahui grup <i>whatsapp</i> yang dimaksud. Kemudian Pak Hari menyuruh Herman memasukkan Pak Surat dalam grup tersebut.</p> <p>Gambar 15 :</p> <p>Pada <i>scene</i> ini menggambarkan adegan pembuatan video rekaman pentas gamelan yang dilakukan oleh para pemuda dan disaksikan oleh Pak Surat dan Pak Hari sebagai sesepuh desa.</p>
<i>Interpretant</i>	<p>Gambar 13 :</p> <p>Dari adegan <i>scene</i> di atas menjelaskan bahwa sesepuh dan pemuda desa yang saling bekerja sama membuat video pementasan gamelan agar bisa ditonton di rumah</p>


	<p>masing-masing karena sedang pandemi pementasan gamelan tidak dapat dilakukan secara terbuka.</p> <p>Gambar 14 :</p> <p>Dari adegan <i>scene</i> di atas menjelaskan bahwa Pak Surat merupakan salah satu tokoh sesepuh desa yang pemarah dan ingin selalu mengetahui semua kegiatan yang terjadi di desanya. Sedangkan, tokoh Pak Hari adalah tokoh yang bijaksana dalam menanggapi permasalahan yang terjadi. Grup <i>whatsapp</i> yang dibuat mempunyai peran penting untuk komunikasi dan berdiskusi mengenai latihan pentas gamelan.</p> <p>Gambar 15 :</p> <p>Dari adegan <i>scene</i> di atas menjelaskan bahwa pembuatan video pentas gamelan merupakan bentuk dari sikap saling membantu yang dilakukan oleh para pemuda dan sesepuh desa. Para pemuda berperan memainkan gamelan, sedangkan sesepuh desa mempunyai peran mewadahi aktivitas pembuatan video pentas gamelan.</p>
--	---

*Sign* dalam gambar 13 adalah Pak Hari dan Pak Surat dengan *object* berupa Pak Hari yang sedang menjelaskan tentang kegiatan pemuda kepada Pak Surat dimana klasifikasinya *object* berjenis *symbol*. Selanjutnya, *sign*

dalam gambar 14 adalah grup *whatsapp* dengan *object* Herman yang sedang memasukkan Pak Surat ke dalam grup *whatsapp* dimana klasifikasinya *object* berjenis *icon*. Kemudian, *sign* dalam gambar 15 adalah rekaman pentas gamelan dengan *object* para pemuda yang sedang merekan permainan gamelan dimana klasifikasinya *object* berjenis *index*. *Scene* ini menggambarkan para pemuda dan sesepuh desa yang sedang berada di pendopo untuk melakukan rekaman video pentas gamelan. Awalnya karena kurang komunikasi Pak Surat menentang kegiatan yang sedang dilakukan karena beliau mengira kegiatan tersebut tidak benar. Setelah mengetahui kegiatan yang sebenarnya, kemudian Pak Surat ingin bergabung dalam grup *whatsapp* pentas gamelan dan Pak Hari meminta Herman untuk memasukkan Pak Surat dalam grup tersebut.

Berdasarkan *scene* tersebut menjelaskan bahwa kebersamaan antara sesepuh desa dan pemuda desa yang saling bekerjasama dan saling membantu dalam pembuatan video pentas gamelan agar bisa ditonton di rumah masing-masing karena keadaan sedang pandemi sehingga pementasan gamelan tidak dapat dilakukan secara terbuka dan ditonton khalayak ramai. Hal ini bisa dimaknai sebagai sikap saling membantu untuk kepentingan bersama demi memajukan desa. Peran komunikasi disini juga sangat penting agar tidak terjadi kesalahpahaman antar warga. Hal ini bisa ditunjukkan karena Pak Surat tidak masuk ke dalam grup *whatsapp* pentas gamelan sehingga membuat beliau tidak mengetahui informasi yang berada dalam grup tersebut.

Tabel 10. Temuan Data Scene 16

<i>Scene 16</i>	
<i>Sign</i>	 <p style="text-align: center;"><i>Gambar 16. Pak Surat Meminta Tolong Bu Sri</i></p> <p>Durasi : 24.24 – 24.58</p> <p>Dialog :</p> <p>Pak Surat : Bu, gimana cara memutar ?</p> <p>Bu Sri : Kalau menonton pencet ini terus gini, ini bapak dimana</p> <p>Pak Surat : Bapak disini, tidak kelihatan tapi bagus ya bu.</p>
<i>Object</i>	<p>Pada <i>scene</i> ini menggambarkan adegan Pak Surat yang sedang melihat grup <i>whatsapp</i> pentas gamelan di ponselnya. Kemudian Pak Surat ingin memutar video pentas gamelan itu akan tetapi beliau tidak mengetahui caranya sehingga meminta tolong kepada Bu Sri untuk</p>

	memutar video tersebut setelah itu mereka menonton video bersama.
<i>Interpretant</i>	Dari adegan <i>scene</i> di atas menunjukkan Pak Surat yang meminta tolong kepada Bu Sri dengan ekspresi tersenyum dan Bu Sri juga menjawab dengan senyuman, hal ini menandakan bahwa mereka saling memahami dan saling menerima. Setelah itu mereka menonton video dan tertawa bersama hal ini menunjukkan keharmonisan dalam keluarga Pak Surat dan Bu Sri.

*Sign* dalam *scene* ini adalah grup *whatsapp* dengan *object* berupa Pak Surat meminta tolong kepada Bu Sri untuk memutar video dimana klasifikasinya *object* berjenis *index*. *Scene* ini menggambarkan Pak Surat yang sedang meminta tolong dengan ekspresi tersenyum kepada Bu Sri untuk memutar video pentas gamelan yang dikirim di grup *whatsapp*. Kemudian mereka menonton video tersebut dengan tertawa bersama.

Berdasarkan *scene* tersebut menjelaskan bahwa Pak Surat meminta tolong dengan ekspresi tersenyum kepada Bu Sri untuk memutar video pentas gamelan. Adegan ini dapat dimaknai sikap saling memahami dalam keluarga dapat membentuk kerukunan, ekspresi tersenyum Pak Surat menandakan bahwa beliau sudah terbiasa dan tidak merasa canggung saat meminta tolong kepada Bu Sri. Pak Surat dan Bu Sri di akhir *scene* menonton video dan tertawa bersama yang menandakan bahwa mereka

merupakan keluarga yang harmonis karena Pak Surat dan Bu Sri sepemikiran mengenai sesuatu yang mereka lakukan sehingga terciptanya keharmonisan diantara mereka.

### C. Analisis Data

Film *Nyengkuyung* karya Wahyu Agung Prasetyo adalah film yang menjadi cerminan kehidupan sosial masyarakat dimana manusia sebagai makhluk sosial yang membutuhkan bantuan dari manusia lain untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam hal ini Pak Surat yang mempunyai keinginan mengaktifkan kembali latihan gamelan di desanya akan tetapi ia tidak bisa melakukan hal ini sendiri. Oleh sebab itu, Pak Surat membutuhkan bantuan warga yang lain, khususnya para pemuda. Cerminan kegiatan sosial juga diperlihatkan dari aktivitas warga seperti : ronda, *jimpitan*, dan latihan gamelan. Adanya penyajian dalam film *Nyengkuyung* karya Wahyu Agung Prasetyo dengan menggunakan semiotika Charles Sanders Peirce melingkupi tiga tahap yang signifikan yaitu tahap *sign*, *object* dan *interpretant*.

Film *Nyengkuyung* terdapat penggambaran mengenai *guyub* sebagai identitas budaya yang tumbuh dan berkembang di masyarakat yang dapat mendorong tumbuhnya kebersamaan antar satu dengan yang lainnya sehingga mencerminkan kehidupan sosial dan mempertahankan masyarakat dalam keadaan yang harmonis serta keselarasan yang sudah ada. Pemaknaan *guyub* dalam film *Nyengkuyung* merupakan modal sosial yang terdapat nilai-nilai atau norma-norma dimiliki oleh masyarakat didalam film

ini sehingga terjalannya kerjasama antar sesepuh desa dan pemuda didesa untuk menghidupkan lagi sanggar gamelan yang sudah lama tidak terurus.

Pada penelitian ini peneliti ingin mencari representasi *guyub* dalam film *Nyengkuyung* karya Wahyu Agung Prasetyo. Ada beberapa *scene* yang telah di analisis melalui temuan data yang menjelaskan bahwa *guyub* merupakan cerminan kehidupan sosial di masyarakat serta terdapat beberapa aspek modal sosial yang ada di film ini. Fukuyama mengemukakan ada lima aspek modal sosial dikemukakan oleh Schwartz, Lebih lanjut pembahasan dan analisis terkait representasi *guyub* dalam film *Nyengkuyung* dapat dibagi sebagai berikut :

### **1. Universalism**

*Guyub* terdapat nilai tentang pemahaman terhadap orang lain mengenai Apresiasi, toleransi, serta proteksi terhadap orang yang berada disekitarnya. Dalam film *Nyengkuyung* hal ini digambarkan pada *scene* 3 ditunjukkan dalam adegan pentas gamelan dimana para pemain sangat senang dilihat dari senyuman mereka dan kekompakkannya sehingga alunan nada gamelan yang dimainkan terdengar merdu dan membuat penonton yang menyaksikan merasa bahagia terlihat dari mereka yang menikmati pentas dengan bertepuk tangan. Hal ini mengandung usaha semua individu untuk bersikap toleransi satu sama lain sehingga menciptakan keadaan yang damai dan keselarasan dalam masyarakat, setara apresiasi yang ditunjukkan oleh penonton yang menyempatkan



waktunya untuk datang dan mengapresiasi pemain dengan bertepuk tangan serta menikmati alunan musik.

*Scene 8* menggambarkan adegan Pak Surat dan Klawu yang sedang berdiskusi di angkringan membicarakan tentang keadaan di desanya serta ide Pak Surat untuk memajukan desa. Keadaan ini menunjukkan semua pihak memiliki pemikiran yang sama sehingga saling menerima pendapat satu sama lainnya. Pada *scene* ini menunjukkan nilai tentang pemahaman terhadap orang serta toleransi yang ditunjukkan oleh pak surat dan klawu. *scene 15* gambar 14 adegan Herman yang memasukkan Pak Surat ke dalam grup *whatsapp* latihan gamelan setelah Pak Surat marah. Tindakan ini merupakan upaya memahami orang lain yang ditunjukkan oleh pak herman serta proteksi untuk menghindari pertikaian. *Scene 16* adegan Pak Surat yang meminta tolong Bu Sri untuk memutar video yang dikirim oleh Krisna di grup *whatsapp*. Keadaan ini menunjukkan nilai tentang pemahaman terhadap orang lain yang dilakukan oleh bu sri terhadap pak surat.

## **2. Benevolence**

Masyarakat yang *guyub* akan membentuk keadaan yang saling percaya dan membantu antar anggota kelompok sehingga terdapat nilai mengenai pemeliharaan dan peningkatan kesejahteraan orang lain. Dalam *Scene 6* adegan Krisna dan Herman yang sedang mengambil *jimpitan* di rumah-rumah warga. Kegiatan ini bisa dimaknai sebagai pemenuhan kebutuhan bersama yang akan menumbuhkan rasa solidaritas

antar warga untuk selalu mengerjakan kepentingan desa secara bersama-sama dan warga di desa mempunyai rasa memiliki desanya, sehingga akan meningkatkan kesejahteraan masyarakat yang terdapat dalam desanya. *Scene 8* menggambarkan adegan Pak Surat dan Klawu yang sedang berdiskusi di angkringan membicarakan tentang keadaan di desanya serta ide Pak Surat untuk memajukan desa. Keadaan ini menunjukkan semua pihak memiliki pemikiran yang sama sehingga saling menerima pendapat satu sama lainnya dan terciptanya kedamaian yang akan meningkatkan kesejahteraan masyarakat. *Scene 11* adalah adegan Pak Surat yang sedang berada di pos ronda sembari menunggu warga lainnya yang berjadwal ronda pada malam itu. Aktivitas ini merupakan bentuk pemenuhan kebutuhan bersama yang muncul karena kesadaran kolektif para warga dalam hal menjaga keamanan dan ketertiban di lingkungannya sehingga kesejahteraan masyarakat terpenuhi.

### **3. Tradition**

*Guyub* merupakan salah satu kekayaan budaya yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat yang dikenal, dipercayai, diakui di tengah masyarakat sehingga terdapat nilai penghargaan, komitmen dan penerimaan terhadap tradisi dan gagasan budaya tradisional. Terdapat dalam *Scene 2* yaitu sebelum berangkat latihan gamelan Bu Sri dan teman-temannya saling menghampiri untuk berangkat bersama. Kegiatan ini menunjukkan nilai komitmen terhadap budaya tradisional yang

terdapat dalam lingkungannya, dengan terus menjaga agar budaya agar terus berlangsung.

Dalam *scene* 3 adegan pentas gamelan dimana para pemain sangat kompak sehingga alunan nada gamelan yang dimainkan terdengar merdu dan penonton yang meluangkan waktunya untuk memeriahkan pentas. Hal ini menunjukkan mereka saling membantu antar satu dengan yang lainnya dan komitmen saling bertanggungjawab demi memenuhi kebutuhan bersama untuk melestarikan budaya tradisional. Pada *scene* 15 gambar 15 yang ditunjukkan dalam adegan pembuatan video pementasan gamelan yang dilakukan oleh para pemuda desa dan disaksikan oleh Pak Surat dan Pak Hari sebagai sesepuh desa. Kegiatan ini menjelaskan bahwa pembuatan video pentas gamelan merupakan bentuk nilai komitmen untuk membantu dan bertanggungjawab yang dilakukan oleh para pemuda dan sesepuh desa untuk melestarikan budaya tradisional.

#### **4. Conformity**

*Guyub* akan membentuk keadaan yang saling percaya dan membantu antar anggota kelompok sehingga mendorong masyarakat untuk tidak bertindak merugikan orang yang ada di lingkungannya. Dalam *scene* 15 gambar 13 adegan Pak Hari yang sedang menjelaskan kesalahpahaman kepada Pak Surat yang sedang tersulut emosinya karena ketidak tahuan mengenai kegiatan rekaman pentas gamelan. Kondisi ini merupakan salah satu upaya menjaga keharmonisan dan menghilangkan ketegangan antara Pak Surat dan Pak Hari, Serta sikap Pak Hari yang

menahan diri untuk tidak merugikan orang lain dengan menyalahkan kesalahan pahaman dan tidak ikut terpancing kemaran Pak Surat.

## 5. Security

*Guyub* terdapat nilai keselamatan, keharmonisan, kestabilan masyarakat dalam berhubungan sosial. *scene* 1 adegan Pak Surat yang mengambil gambar bekal yang akan dibawa saat meronda kemudian dibuat *story whatsapp*, secara tidak langsung bisa dimaknai bahwa Pak Surat mengajak warga lain untuk berangkat meronda. Keadaan ini diharapkan dapat dipertahankan dalam semua hubungan sosial yang dilakukan di desa sehingga terciptanya keharmonisan antar warga. *Scene* 2 yaitu sebelum berangkat latihan gamelan Bu Sri dan teman-temannya saling menghampiri untuk berangkat bersama. Kegiatan ini menunjukkan keharmonisan yang tercipta setiap kali Bu Sri akan latin dengan teman-temannya dimana sebagaimana mestinya itu terdapat dalam lingkungan masyarakat.

Dalam *scene* 11 adalah adegan Pak Surat yang sedang berada di pos ronda sembari menunggu warga lainnya yang berjadwal ronda pada malam itu. Aktivitas ini merupakan bentuk pemenuhan kebutuhan bersama yang muncul karena kesadaran kolektif para warga dalam hal menjaga keamanan dan ketertiban di lingkungannya sehingga dengan meronda bersama keharmonisan masyarakat akan tercipta dan kestabilan masyarakat dalam berhubungan sosial akan terjaga. *Scene* 15 gambar 13 adegan Pak Hari yang sedang menjelaskan kesalahpahaman

kepada Pak Surat yang sedang tersulut emosinya karna ketidak tahuan mengenai kegiatan rekaman pentas gamelan. Kondisi ini merupakan salah satu upaya menjaga keharmonisan dan menghilangkan ketegangan antara Pak Surat dan Pak Hari, Serta sikap Pak Hari yang menahan diri untuk tidak merugikan orang lain merupakan nilai menjaga kestabilan hubungan yang sudah ada. *Scene* 16 adegan Pak Surat yang meminta tolong Bu Sri untuk memutar video yang dikirim oleh Krisna di grup *whatsapp*. Keadaan ini menunjukkan keharmonisan yang terjalin didalam keluarga yang terjadi antara Pak Surat dengan Bu Sri dan sekaligus mereka menjaga keselarasan hubungan yang sudah terjalin.

Dalam analisis pada penelitian ini guyub dalam film *Nyengkuyunng* memiliki peranan penting dalam menjaga keharmonisan masyarakat, kesejahteraan, Apresiasi, toleransi, manjada hubungan sosial yang sudah ada tetap selaras serta gagasan budaya tradisional. Peneliti melihat kritik sosial yang ingin disampaikan dalam film ini yaitu masih banyaknya kesalah pahaman kecil dalam masyarakat yang akhirnya menjadi masalah yang besar karna kurangnya komunikasi dikarnakan ego idividu yang tidak mau mengalah dan ingin menangnya sendiri karna kedudukan serata ingin dihormati oleh masyarakat lainya hal ini ditunjukkan sikap Pak surat yang ingin selalu dihormati dan tidak ingin mengalah serta apapun yang beliau inginkan harus terpenuhi karna merasa beliau adalah sesepuh desa yang pantas mendapatkan itu. Kepedulian serta keingnan masyarakat untuk bersosialisasi dan menjaga keamanan desanya juga masih kurang ini

ditunjukkan pada adegan pak surat yang menunggu warga lainnya untuk meronda namun tidak ada yang datang.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis yang telah disajikan pada bab sebelumnya penulis dapat memberikan kesimpulan bahwa film *Nyengkuyung* karya Wahyu Agung Prasetyo secara garis besar merepresentasikan *guyub* sebagai identitas serta cerminan kehidupan sosial masyarakat yang masih melakukan aktivitas sosial untuk memenuhi kepentingan bersama dan *guyub* juga merupakan modal sosial yang memiliki peranan penting dalam menjaga keharmonisan masyarakat, kesejahteraan, Apresiasi, toleransi, manjada hubungan sosial yang sudah ada tetap selaras serta gagasan budaya tradisional. Representasi tersebut ditunjukkan pada beberapa *scene* film *Nyengkuyung* seperti pada *scene* 1,2,3,6,8,11,15, dan 16. Analisis semiotika Charles Sanders Peirce memaknai tanda dengan segitiga triadik *sign*, *object*, dan *interpretant*.

Representasi *guyub* diterjemahkan melalui bentuk ekspresi, adegan, dialog, dan latar tempat dalam film. Representasi *guyub* dalam film *Nyengkuyung* karya Wahyu Agung Prasetyo ialah penggambaran Pak Surat dan Pak Hari yang bekerja sama dengan pemuda desa untuk mengaktifkan kembali sanggar gamelan yang sudah lama tidak digunakan dengan cara membuat rekaman video pementasan gamelan. Kritik sosial yang ingin disampaikan dalam film ini yaitu masih banyaknya kesalah pahaman kecil dalam masyarakat yang akhirnya menjadi masalah yang besar karna

kurangnya komunikasi dikarenakan ego individu yang tidak mau mengalah dan ingin menangnya sendiri karena kedudukan serata ingin dihormati oleh masyarakat lainya.

## **B. Keterbatasan Penelitian**

Dalam sebuah penelitian terdapat beberapa keterbatasan yang dialami seorang peneliti dalam penelitian yang dilakukan, begitu juga penelitian ini. Berikut ini keterbatasan yang dialami peneliti ialah tidak terdapatnya kemampuan untuk mengakses orang yang terlibat dalam proses pembuatan film, sehingga data yang diperoleh hanya melalui proses dokumentasi serta riset kepustakaan. Dalam riset kepustakaan peneliti juga mengalami keterbatasan karena kurangnya ahli yang memaparkan tentang teori *guyub*, serta masih kurangnya pembahasan lebih lanjut mengenai konsep-konsep identitas sosial dalam film *Nyengkuyung* karena dalam penelitian ini peneliti hanya menganalisis mengenai *guyub*.

## **C. Saran**

Berdasarkan proses dan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis, ada beberapa saran yang dianggap perlu, yaitu:

1. Film *Nyengkuyung* karya Wahyu Agung Prasetyo yang digambarkan dalam film tersebut *guyub* merupakan perilaku yang dapat menjadi contoh dan teladan bagi masyarakat untuk selalu bekerja sama serta menjaga keharmonisan, dimana saat ini perilaku itu sudah mulai ditinggalkan oleh masyarakat yang tinggal di perkotaan.



2. Peneliti selanjutnya diharapkan lebih mendalam menganalisis film *Nyengkuyung* dengan konsep-konsep sosial yang ada

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfansyur, A. (2020). Seni Mengelola Data: Penerapan Triangulasi Teknik, Sumber Dan Waktu Pada Penelitian Pendidikan Sosial. *Historis : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 5(2), 146–150. <https://doi.org/10.31764/Historis.V5i2.3432>
- Alfathoni, M. A. M. (2020). *Pengantar Teori Film*.
- Anggito, A. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*.
- Antelope Studio. (2021). <https://studioantelope.com/jenis-jenis-genre-dasar-yang-harus-dipahami-filmmaker/>
- Aprinta, G. (2011). Kajian Media Massa: Representasi Girl Power Wanita Modern Dalam Media Online (Studi Framing Girl Power Dalam Rubrik Karir Dan Keuangan Femina Online). *Jurnal The Messenger*, 3(1), 12–27. <https://doi.org/10.26623/Themessenger.V3i1.179>
- Asri, R., Al, U., Indonesia, A., Masjid, K., Al Azhar, A., & Baru, K. (2020). Membaca Film Sebagai Sebuah Teks: Analisis Isi Film “Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini (Nkcthi).” In *Jurnal Al Azhar Indonesia Seri Ilmu Sosial* (Vol. 1, Issue 2).
- Bngpy. (2021). *Nyengkuyung: Sebuah Ulasan – Bngpy: Obrolan Ringan Dalam Bentuk Tulisan*. <https://blog.bngpy.id/2021/03/17/Nyengkuyung-Sebuah-Ulasan/>
- Chairunnisa, F. (2018). *Representasi Jawara Dalam Kearifan Lokal Pada Film Jawara Kidul (Analisis Semiotikacharles Sander Peirce)*.
- Dadan Suwarna. (2015). *Dadan Suwarna*. <https://www.unpak.ac.id/berita/guyub>
- Djamaludin Ancok. (2003). Modal Sosial Dan Kualitas Masyarakat. *Psikologika*, 15(8).
- Erlyana, Y., & Bonjoni, M. (2017). Perancangan Film Pendek “Tanya Sama Dengan.” *Rupa Rupa*, 3(2). <https://journal.ubm.ac.id/index.php/Rupa-Rupa/article/view/161>
- Hadi, S. (2017). Pemeriksaan Keabsahan Data Penelitian Kualitatif Pada Skripsi. *Journal.Um.Ac.Id*. <http://journal.um.ac.id/index.php/jip/article/download/8721/4194>
- Han, ", Han, M., & Gadoeh, C. (2018). *Penataan Kamera Dalam Film Pendek*.
- Irfan, M. (2017). *Metamorfosis Gotong Royong Dalam Pandangan Konstruksi Sosial*.
- Magnis, F., & Suseno. (1984). *Etika Jawa Sebuah Analisa Falsafi Tentang Kebijakan Hidup Jawa*. Pt Gramedia .
- Majid, A. (2019). *Representasi Sosial Dalam Film “Surat Kecil Untuk Tuhan” (Kajian Semiotika Dan Sosiologi Sastra)*. 2(2), 101–116.

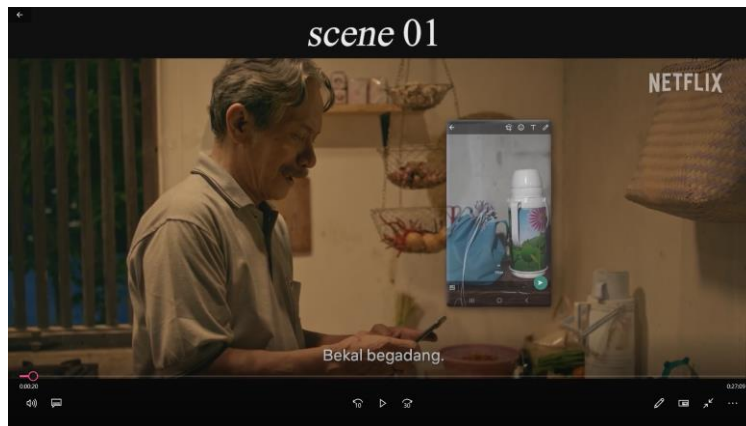
- Manalu, C. T. (2021). "Nyengkuyung" Dari Ravacana, Membawa Kita Kembali Ke Desa - Avikom Films. <https://Avikomfilm.Com/2021/03/28/Review-Film-Nyengkuyung-Ravacana-Films/>
- Maria, O., & Banda, M. (2016). *Artikel Upaya Kearifan Lokal Dalam Menghadapi Tantangan Perubahan Kebudayaan*.
- Mr Fadli -Umum, K. I. M. K., & 2021, Undefined. (2021). Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif. *Core.Ac.Uk*, 21(1), 33–54. <https://Doi.Org/10.21831/Hum.V21i1>
- Prof. Dr. Soerjono Soekanto, & Dra. Budi Sulistyowati, M. A. (2013). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Pt. Raja Grafindo Persada.
- Puspitasari, D. R. (2021). Nilai Sosial Budaya Dalam Film Tilik (Kajian Semiotika Charles Sanders Pierce). *Semiotika: Jurnal Komunikasi*, 15(1), 2579–8146. <https://Doi.Org/10.30813/S:Jk.V15i1.2494>
- Putri Annisa Sasca. (2022). Aspek Kehidupan Sosial Dalam Film Pendek Nyengkuyung. *Kajian Sosiologi Sastra Ian Watt*. "Aspek Kehidupan Sosial Dalam Film Pendek Nyengkuyung", 9(1), 61.
- Ravacanafilm*. (2022). <https://Www.Instagram.Com/P/Cmm1zwgr3xe/>
- Sasmita, U. (2017). Representasi Maskulinitas Dalam Film Disney Moana (Analisis Semiotika Charles Sanders Pierce). In *Jurnal Online Kinesik* (Vol. 4, Issue 2). <http://M.Imdb.Com/Title/Tt3->
- Sinta, T., Direktorat, K., Riset, J. P., Pengembangan, D., Riset, K., Dan, T., Tinggi, P., Suharti, S., Artikel, I., Artikel, S., Budaya, N., Ungkapan, J., & Rumah Tangga, J. (2021). Nilai-Nilai Budaya Jawa Dalam Ungkapan Jawa Yang Berlatar Rumah Tangga Pada Novel Canting Karya Fissilmi Hamida. *Kredo : Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 4(2), 553–578. <https://Doi.Org/10.24176/Kredo.V4i2.6036>
- Sutanto, O., & Nurrachman, N. (2018). Makna Kewirausahaan Pada Etnis Jawa, Minang, Dan Tionghoa: Sebuah Studi Representasi Sosial. *Jurnal Psikologi Ulayat*, 5(1), 86. <https://Doi.Org/10.24854/Jpu12018-75>
- Thicarrotan. (2021). 'Nyengkuyung' Review By Thicarrotan • Letterboxd. <https://Letterboxd.Com/Thimoycha/Film/Nyengkuyung/>
- Wibowo Ganjar. (2019). Representasi Perempuan Dalam Film Siti. *Nyimak: Journal Of Communication*, 3(1), 47–59. <https://Doi.Org/10.31000/Nyimak.V3i1.1219>
- Wibowo, P. N. H. (2022). Membaca Unsur-Unsur Sinema Neorealisme Pada Film Siti Karya Edy Cahyono. *Protvf*, 6(1), 1–20. <https://Doi.Org/10.24198/Ptvf.V6i1.28064>
- Wulandari, P. (2019). *Warga Madura Di Kota Makassar (Studi Antara Solidaritas Sosial Mekanik Dan Solidaritas Sosial Organik Warga Madura Dalam Wadah Perkim Kota Makassar)*.

Yusnidar, S. (2017). *Representasi Nilai Budaya Siri' Dalam Film Televisi Nasional (Analisis Semiotik Charles Sanders Peirce Dalam Film "Badik Titipan Ayah")*.

Yussi Utami. (2013).

Zagoto, M. M., Yarni, N., & Dakhi, O. (2019). Perbedaan Individu Dari Gaya Belajarnya Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (Jrpp)*, 2(2), 259–265. <https://doi.org/10.31004/Jrpp.V2i2.481>

## LAMPIRAN

Tangkapan layar *scene 01* “bekal begadang”Tangkapan layar *scene 02* “berangkat ronda”Tangkapan layar *scene 03* “pentas gamelan”



Tangkapan layar *scene 06* “jimpitan”



Tangkapan layar *scene 08* “angkringan tempat berdiskusi”



Tangkapan layar *scene 13* “pos ronda”



Tangkapan layar *scene 15* Gambar 13 “Pak Hari Menjelaskan Kepada Pak Surat”



Tangkapan layar *scene 15* Gambar 14 “Grup *Whatsapp*”



Tangkapan layar *scene 15* Gambar 15 “Rekaman Pentas Gamelan”



Tangkapan layar *scene* 16 “Pak Surat Meminta Tolong Bu Sri”