

**MITOS HANTU DALAM FILM HALFWORLDS SEASON 1 KARYA**



**JOKO ANWAR**

**( ANALISIS ISI KUALITATIF )**

***SKRIPSI***

Diajukan sebagai salah satu untuk memperoleh

Gelar Sarjana Ilmu Sosial Bidang Ilmu Komunikasi

Diajukan Oleh

Nama : Mega Puspa Ayu

NIM : 1306015072

Peminatan: Penyiaran



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA**

**JAKARTA, 2017**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA**

**PERNYATAAN BUKAN PLAGIAT**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mega Puspa Ayu Ningsih

NIM : 1306015009

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Peminatan : Penyiaran

Judul : Mitos Hantu dalam film Halfworlds Season 1 Karya Joko Anwar

Demi Allah SWT, dengan ini saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul tersebut di atas adalah benar-benar hasil penelitian saya dan BUKAN PLAGIAT. Apabila di kemudian hari terbukti skripsi saya ini PLAGIAT, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa dibatalkannya hasil ujian skripsi saya dan atau dicabutnya gelar akademik saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan dapat dipertanggungjawabkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 22 November 2017

Yang Menyatakan

Mega Puspa Ayu


PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POPOLITIK  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:


Nama : Mega Puspa Ayu Ningsih  
NIM : 1306015072  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Peminatan : Penyiaran  
Judul Skripsi : Mitos Hantu dalam Film Halfworlds Seasons 1 Karya  
Joko Anwar (Analisis Isi Kualitatif)

Telah dipertahankan dihadapan penguji pada sidang skripsi yang telah dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 8 Desember 2017, dan dinyatakan LULUS

  
Dini Wahdiyati, S.Sos., M.I.kom

Penguji I

Tanggal:

  
Husnan Nurjuman, S.Ag., M.Si

Penguji II

Tanggal:

  
Dr. Sri Mustika, M.Si .

Pembimbing I

Tanggal:

  
Said Romadlan, S.Sos., M.Si

Pembimbing II

Tanggal:

  
Mengetahui  
Dekan

Said Romadlan, S.Sos., M.Si.

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA**

**LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI**

Judul Proposal : Mitos Hantu dalam Film Halfworlds Seasons 1 Karya Joko Anwar (Analisis Isi Kualitatif)  
Nama : Mega Puspa Ayu  
NIM : 1306015072  
Peminatan : Penyiaran

Telah diperiksa dan disetujui  
untuk mengikuti sidang skripsi oleh:

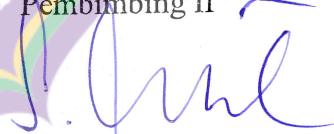
Pembimbing I



Dr. Sri Mustika, M.Si

Tanggal: 02/12/2017

Pembimbing II



Said Ramadlan, M.Si

Tanggal: 02/12/2017

## ABSTRAK

Judul : Mitos Hantu dalam Film Halfworlds Seasons 1 Karya Joko Anwar (Analisis Isi Kualitatif)

Nim : 1306015072

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Peminatan : Penyiaran

Halaman :

Film *Halfworlds Seasons 1* yang ditayangkan di HBO Asia merupakan film series yang mengangkat mitologi nusantara. Film ini menampilkan beberapa wujud hantu yang akrab dalam pikiran masyarakat Indonesia. Hal yang berbeda dalam film yang memiliki genre Thriller-Horror-Fantasi ini menggambarkan wujud hantu selayaknya manusia, tidak hanya wujud rupa tetapi perilaku yang digambarkan juga dibentuk seperti manusia pada umumnya.

Peneliti mengkaji pengkonstruksian mitos hantu yang dibangun dalam film *Halfworlds Seasons 1* garapan sutradara Joko Anwar. Penelitian ini menggunakan model komunikasi Tubbs dan Moss dan menggunakan metode Analisis isi kualitatif yang meneliti tiap konten yang akan diteliti dengan mengamati setiap scene dalam film *Halfworlds Seasons 1* dan mengaitkan dengan teori konstruksi realitas sosial dan media massa bagaimana pengkonstruksian hantu dalam film *Halfworlds Seasons 1*.

Hasil penelitian yang ditemukan peneliti ialah adanya pengkonstruksian mitos hantu dalam film *Halfworlds Seasons 1*, pengkonstruksian tersebut tidak hanya dalam wujudnya tetapi juga karakter dan perilaku yang ditunjukkan oleh para hantu dalam film *Halfworlds Seasons 1*. Penelitian ini juga menemukan dua faktor yang mempengaruhi terbentuknya konstruksi mitos hantu dalam film *Halfworlds*. Pertama, dari segi pemikiran produser dan sutradara ingin menampilkan sebuah konsep baru mengenai mitologi hantu Jawa dan ingin memberitahukan kepada masyarakat bahwa film yang berunsurkan mitos hantu tidak selalu harus diwujudkan dengan sosok yang menyeramkan. Kedua, adanya kepentingan bisnis yang dilakukan antara Joko Anwar dan HBO Asia

Kata kunci : Mitos, Hantu, Film *Halfworlds*



## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya bagi penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi berjudul **Mitos Hantu dalam Film Halfworlds Seasons 1 Karya Joko Anwar (Analisis Isi Kualitatif)** dengan baik.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi dari Program Studi Ilmu Komunikasi pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA (FISIP UHAMKA).

Peneliti menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak mungkin selesai. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Said Ramadlan, S. Sos., M.Si., Dekan FISIP UHAMKA. sekaligus pembimbing II yang sudah mengarahkan peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Dr. Sri Mustika, M. Si., Wakil Dekan FISIP UHAMKA. Sekaligus pembimbing I yang sudah membimbing sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Dini Wahdiyati, S. Sos., M. I. Kom., Ketua Program Studi (Kaprodin) Ilmu Komunikasi FISIP UHAMKA.
4. Seluruh dosen FISIP UHAMKA yang sudah memberikan banyak ilmunya kepada peneliti selama empat tahun ini.

5. Kedua orangtua peneliti, Baroto Adi Putranto dan Ika Sekarningsih yang senantiasa mendoakan dengan tulus, memberi semangat, memotivasi, menyayangi, merawat, dan mendidik. Saudara kandung peneliti Andhika Paramita dan Dodi Tri Indra Kurnia dan Aries Kurnia Rosyandana, terima kasih untuk dukungan doa, kasih sayang, kesabaran dan motivasinya agar peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Mas Joko Anwar, yang telah memberikan waktu dan ilmunya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Mas Kusen Dony Hermansyah, yang telah memberikan waktu dan ilmunya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Seluruh teman angkatan 2012 dan 2013 FISIP UHAMKA, Genk BALA, teman seperjuangan skripsi dan kakak senior. Teman-Teman Badan Eksekutif Mahasiswa periode 2014-2015 dan 2015-2016. Juga Sahabatku Silvia, Mega Fitri. Terima kasih untuk kebersamaannya, motivasi, arahan, dan semangatnya.

Akhir kata peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Untuk itu peneliti mengharapkan masukan yang berguna sehingga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca.

Jakarta, 22 November 2017

**Mega Puspa Ayu**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL (COVER)</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN SKRIPSI</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1.Latar Belakang Masalah.....	1
1.2.Rumusan Masalah .....	12
1.3.Pembatasan Masalah .....	13
1.4.Keterbatasan Penelitian .....	13
1.5.Tujuan Penelitian .....	13
1.6.Kontribusi Penelitian.....	13
1.6.1.Kontribusi Akademis. ....	14
1.6.2.Kontribusi Metodologis. ....	14
1.6.3.Kontribusi Praktis. ....	14
1.6.4.Kontribusi Sosial.....	14
1.7.Sistematika Penulisan.....	14
<b>BAB II KERANGKA TEORI</b> .....	<b>16</b>
2.1.Paradigma Konstruktivis.....	16
2.2.Hakikat Komunikasi .....	17



2.2.1. Definisi Komunikasi .....	17
2.2.2. Model Tubbs dan Moss .....	18
2.2.3. Elemen Komunikasi .....	20
2.2.4. Fungsi Komunikasi .....	21
2.2.5. Konteks Komunikasi .....	23
2.3. Penyiaran .....	26
2.3.1. Definisi Penyiaran .....	26
2.3.2. Media Penyiaran .....	26
2.3.3. Sifat Penyiaran .....	27
2.4. Komunikasi Massa .....	29
2.4.1. Definisi Komunikasi Massa .....	29
2.4.2. Fungsi Komunikasi Massa .....	30
2.4.3. Karakteristik Komunikasi Massa .....	31
2.4.4. Bentuk-Bentuk Komunikasi Massa .....	34
2.5. Film .....	37
2.5.1. Definisi Film .....	37
2.5.2. Sejarah Film di Indonesia .....	39
2.5.3. Fungsi Film .....	40
2.5.4. Karakteristik Film .....	40
2.5.5. Jenis-Jenis Film .....	42
2.5.6. Macam-Macam Genre Film .....	43
2.6. Konstruksi Realitas Sosial dan Media Massa .....	45
2.7. Analisis Isi Kualitatif .....	51
2.8. Mitos Hantu dalam Kebudayaan Indonesia .....	53
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>60</b>
3.1. Pendekatan, jenis dan Metode Penelitian .....	60
3.1.1. Pendekatan penelitian .....	60
3.1.2. Jenis Penelitian .....	61
3.1.3. Metode Penelitian .....	61

3.2 Pemilihan Media .....	62
3.3 Penentuan Narasumber .....	63
3.4 Unit Analisis dan Unit Pengamatan .....	64
3.5. Metode Pengumpulan Data .....	64
3.5.1 Dokumentasi .....	64
3.4.2 Observasi .....	65
3.4.3 Wawancara Mendalam .....	65
3.4.4 Studi Pustaka .....	66
3.5 Metode Analisis Data.....	66
3.6 Jadwal Penelitian.....	67
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>68</b>
4.1.Deskripsi Objek Penelitian.....	68
4.1.1.Profile HBO Asia .....	68
4.1.2.Film Halfworlds Seasons 1 .....	70
4.1.2.1 Sinopsis Film Halfworlds Seasons 1 .....	70
4.1.2.2 Identifikasi Film Halfworlds Seasons 1 .....	72
4.1.2.3 Identifikasi Tokoh dalam Film Halfworlds Season 1 .....	74
4.2.Deskripsi Hasil Penelitian.....	77
4.2.1.Analisis Isi Kualitatif Mitos Hantu dalam film Halfworlds <i>Seasons 1</i> .....	77
4.2.2.Konstruksi Mitos Hantu dalam Film Halfworlds Seasons 1 .....	94
4.2.3.Faktor-faktor yang mempengaruhi Terbentuknya Mitos Hantu dalam Film Halfworlds Seasons 1 .....	96
4.3.Pembahasan.....	98
4.3.1.Konstruksi realitas tentang Mitos Hantu dalam Film Halfworlds Seasons 1.....	98
4.3.2.Konstruksi media massa terhadap Mitos Hantu dalam Film	

Halfworlds Seasons.....	100
4.3.3.Mitos Hantu dalam Film Horor Indonesia .....	105
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>111</b>
5.1. Kesimpulan.....	111
5.2. Saran-Saran.....	112
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Sifat Media Penyiaran.....	28
Tabel 4.1 Deskripsi Hasil Penelitian.....	77
Tabel 4.1 Analisis Mitos Hantu Genderuwo dalam Film Halfworlds ....	78
Tabel 4.2 Analisis Mitos Hantu Kuntilanak dalam Film Halfworlds .....	81
Tabel 4.3 Analisis Mitos Hantu Tuyul dalam Film Halfworlds .....	84
Tabel 4.4 Analisis Mitos Hantu Palasik dalam Film Halfworlds .....	87
Table 4.5 Analisis Mitos Hantu Banaspati dalam Film Halfworlds .....	90



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Komunikasi Tubbs dan Moss .....	20
Gambar 4.1 Sosok Genderuwo dalam Legenda Masyarakat .....	78
Gambar 4.2 Tony sosok Genderuwo dalam film Halfworlds .....	78
Gambar 4.3 Sosok Genderuwo dalam Legenda Masyarakat .....	79
Gambar 4.4 Tony hendak membantai manusia.....	79
Gambar 4.5 Tony meminum darah manusia dengan pisaunya .....	80
Gambar 4.6 Tony merokok saat berbincang dengan Hasan.....	80
Gambar 4.7 Sosok Kunilanak dalam Legenda Masyarakat .....	81
Gambar 4.8 Sosok Kuntulanak dalam Legenda Masyarakat .....	81
Gambar 4.9 Sosok Ros dan Senjata yang ia gunakan .....	82
Gambar 4.10 Sosok Ros yang digambarkan sebagai wanita cantik .	82
Gambar 4.11 Ros sedang bersantai di kafe dan meminum kopi .....	83
Gambar 4.12 Ros sedang merokok disebuah klub .....	83
Gambar 4.13 Sosok Tuyul dalam Legenda Masyarakat .....	84
Gambar 4.14 Sosok Tuyul dalam Legenda Masyarakat .....	84
Gambar 4.15 Wujud Tuyul yang ditampilkan dalam Film .....	85
Gambar 4.16 Para Tuyul yang menyerahkan hasil curiannya.....	85
Gambar 4.17 Para Tuyul menyergap manusia .....	86
Gambar 4.18 Tuyul dan Senjata yang ia gunakan.....	86
Gambar 4.19 Sosok Palasik dalam Legend Masyarakat .....	87
Gambar 4.20 Sosok Palasik dalam Legenda Masyarakat .....	87
Gambar 4.22 Nadia sedang berbincang dengan anak angkatnya .....	88

Gambar 4.24 Sosok Palasik Marni yang digambarkan dalam Film.	88
Gambar 4.25 Marni meniupkan serbuk putih kepada mangsanya ...	89
Gambar 4.26 Sosok Banaspati dalam Legende Masyarakat .....	90
Gambar 4.27 Sosok Banaspati dalam Legenda Masyarakat .....	90
Gambar 4.28 Badin Banaspati yang bijaksana.....	91
Gambar 4.31 Gorga membunuh anak angkat Nadia .....	91
Gambar 4.32 Hassan sosok Banaspati yang sederhana.....	92





## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Komunikasi merupakan suatu proses dimana seseorang atau beberapa orang, kelompok, organisasi dan masyarakat menciptakan dan menggunakan informasi agar terhubung dengan lingkungan dan orang lain. Bernard Berelson dan Gary A. Steiner mendefinisikan komunikasi ialah transmisi informasi, gagasan, emosi, keterampilan dan lain sebagainya dengan menggunakan simbol-simbol, kata-kata, gambar-gambar, grafik, figure, dan lain sebagainya, tindakan atau proses transmisi itulah yang disebut dengan komunikasi. (Mulyana, 2010: 68). Ruang lingkup komunikasi menyangkut persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi sosial orang-orang dalam masyarakat yang dilakukan secara langsung ataupun dengan menggunakan media komunikasi.

Definisi komunikasi massa yang paling sederhana ialah definisi yang dikemukakan oleh Bittner, yaitu komunikasi massa adalah pesan yang dikomunikasikan melalui media massa kepada sejumlah besar orang. Komunikasi massa dapat diartikan juga sebagai jenis komunikasi yang ditujukan kepada sejumlah khalayak yang tersebar, heterogen, anonim dan melalui media massa (dalam Rakhmat, 2009:188-189).

Dalam komunikasi massa definisi media massa ialah alat-alat dalam komunikasi yang dapat menyebarkan pesan secara luas, cepat menyampaikan dan heterogen. Media massa memiliki kelebihan yang mengatasi hambatan ruang dan waktu. Bahkan media massa mampu menyebarkan pesan hampir seketika pada waktu yang tak terbatas. Media yang termasuk media massa adalah media cetak; surat kabar, majalah dan media elektronik; radio, film, tv dan internet.

Film merupakan salah satu karya seni budaya yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi, yang berbentuk gambar bergerak dan bersuara sehingga disebut juga gambar hidup yang bersifat audio visual. Dengan sifatnya yang audiovisual, film dapat digunakan sebagai sarana untuk mengangkat fenomena budaya pada suatu daerah.

Film merupakan salah satu media yang mampu menyampaikan sebuah pesan melalui sebuah konsep cerita. Film memiliki fungsi sebagai media hiburan tetapi dalam sebuah film juga memiliki fungsi yang bersifat rekreatif, informatif, edukatif dan persuasif (Ardianto dan Erdinaya, 2005: 40).

Film juga merupakan sebuah kenyataan atas realitas tersendiri yang dibangun berdasarkan hasil konstruksi dari realitas sosial yang telah ada, kemudian direproduksi kembali dalam suatu bentuk film sehingga menjadi realitas yang baru akan direfleksikan ke dalam sosial masyarakat. Ketika film ditonton oleh masyarakat, maka film itu bukan sekedar hiburan, tetapi terjadi pula konstruksi oleh sutradara dalam film tersebut, dengan harapan

bahwa film tersebut akan mengkonstruksi sikap atau bahkan perilaku penonton yang merupakan harapan akhir bagi kebanyakan para pencipta film. Film sudah seharusnya membawa pesan yang terkandung dalam isi film tersebut yang nantinya menjadi acuan nilai yang ada dalam masyarakat.

Pembuat film atau sutradara membuat konsep cerita film dengan berbagai macam genre film, seperti drama, komedi, horor, *action* fantasi dan *thriller*. Insan film sangat pandai menyusun cerita untuk menimbulkan emosi penonton. Teknik perfilman, baik peralatannya maupun pengaturannya berhasil menampilkan gambar-gambar yang semakin mendekati kenyataan, sehingga penonton menyaksikan suatu cerita yang seolah-olah benar terjadi.

Saat ini film dengan tema atau genre *thriller*, *action* dan fantasi tengah diminati oleh khalayak, karena dapat menimbulkan sensasi dan adrenalin yang berbeda. Meningkatnya minat penonton dengan tema-tema tersebut mendorong para pembuat film berlomba-lomba menghasilkan film yang lebih menarik dan di luar harapan penonton.

Film *thriller* adalah film yang mengandung adegan-adegan menegangkan dan lebih menonjolkan adegan sadis. Film *thriller* dapat digabungkan dengan genre *action*, fantasi, dan horor karena dalam film tersebut terdapat adegan yang menegangkan. Jalan cerita dan psikologis karakternya terkadang sulit ditebak.

Film Rumah Dara yang dirilis pada 2010 merupakan salah satu contoh film *thriller* Indonesia yang terbilang sukses. Film yang diperankan oleh Shareefa Danish, Arifin Putra dan Julia Estelle ini berhasil meraih berbagai macam penghargaan. Film ini diputar di sejumlah negara Asia dan Eropa. Film Pintu Terlarang juga merupakan salah satu film *thriller* horor Indonesia yang menarik banyak penonton, dan yang terakhir adalah Film Modus Anomali, film yang disutradarai oleh Joko Anwar merupakan film *thriller* yang mendapat banyak pujian karena memiliki akhir cerita yang menggantung. Penonton dapat menafsirkan sendiri akhir ceritanya.

*Halfworlds* merupakan film series yang disutradarai oleh Joko Anwar. Film yang memiliki 8 episode ini bercerita tentang dunia supranatural dalam tradisi Jawa seperti mistis dan segala sesuatu yang mengarah pada hal-hal di luar logika namun ditampilkan secara modern.

Film *Halfworlds* yang ditayangkan di sebuah saluran tv berbayar HBO Asia memiliki genre *thriller-horor-fantasi* dengan mitologi “memanusiakan” para demit atau hantu. Dalam film ini, hantu-hantu ini memiliki aktivitas selayaknya manusia, seperti berdagang, menjadi pekerja untuk pemerintah dan juga sebagai ibu rumah tangga biasa. Namun, untuk tetap memenuhi kebutuhan hidupnya, beberapa hantu tersebut menjadikan manusia sebagai mangsanya.

Mitos adalah cerita rakyat yang tokohnya adalah para dewa atau makhluk setengah dewa yang terjadi di dunia lain (khayangan) pada masa lampau dan dianggap benar-benar ada. Mitos menceritakan tentang kisah

berlatar masa lampau mengandung penafsiran tentang alam semesta dan keberadaan makhluk supranatural, biasanya mitos mengacu kepada cerita tradisional ( Danesi, 2011:167)

Budaya bukanlah sesuatu yang asli (*genuine*), tapi hasil konstruksi manusia setiap zamannya. Karena itu, setiap masa memiliki tafsir sendiri tentang kepemilikan budaya. Salah satu budaya yang mengakar kuat di masyarakat adalah mistisisme. (Geertz, C.1983:17) Dalam masyarakat Indonesia, budaya mistisisme hampir bisa ditemukan dalam setiap jengkal kehidupan. Masyarakat Jawa, misalnya, mengenal adanya upacara-upacara adat (slametan), kepercayaan terhadap makhluk gaib (memedi, lelembut, tuyul, demit), dan keyakinan berbau sihir (santet, pesugihan, pelet). (Geertz, C. 1983:18)

Masyarakat Jawa, baik Jawa Timur ataupun Jawa Tengah begitu kuat memegang adat dan tradisi, termasuk mitologi yang diwariskan secara turun temurun. Bagi yang memegang kuat tradisi ini, ada berbagai macam mitos sekaligus hal-hal mistis yang bersifat unik, seperti kepercayaan terhadap makhluk halus atau hantu. Kepercayaan masyarakat Jawa terhadap hal yang berbau mistis dapat berfungsi sebagai pembujuk. Secara kultural masyarakat akan mudah patuh atau bahkan takut, jika dinasihati atau dilarang dengan hal-hal yang berbau mistis atau mitos. Contohnya, “Jangan pergi bermain saat magrib, nanti diculik gendruwo.” Larangan ini lebih manjur daripada larangan yang tanpa mengkaitkan tentang keberadaan hantu.

Budaya mistis di Indonesia berkembang sesuai dengan kepercayaan masyarakat di daerah masing-masing. Kebudayaan menyentuh daya cipta bebas serba ganda dari manusia sebagai subjek dan alam semesta sebagai objeknya. Salah satu hal yang menarik dari kebudayaan di Indonesia adalah peran mitos dalam kehidupan masyarakat. Mitos tentang hantu di Indonesia, khususnya Jawa sudah ada sejak dulu, seperti cerita Nyi roro kidul sebagai penguasa laut selatan. Film Suzzana yang berjudul *beranak dalam kubur* (1971) merupakan film yang memberikan pola narasi dan ikonografi paling penting dalam film horror Indonesia. Film ini menjadikan hantu sebagai penggerak naratif dan ikonografi penting. Jenis film ini begitu khas dengan bahan cerita yang berasal dari legenda alam gaib. Tokoh-tokoh yang muncul dalam film ini tidak melulu hantu seperti yang disepakati oleh masyarakat Indonesia, tetapi juga menyangkut makhluk-makhluk supernatural yang memiliki konteks baik dalam perkembangan sejarah maupun tempat secara khusus.

Selama ini masyarakat Indonesia mengenal sosok hantu lokal seperti kuntilanak, gendruwo, palasik maupun banaspati berasal dari beragam cerita mistis masyarakat. Dalam cerita mistis biasanya makhluk halus digambarkan sebagai sosok yang menakutkan dan mengerikan. Namun, berbeda dengan film Indonesia pada umumnya, kepercayaan masyarakat Jawa terhadap hal mistik digambarkan dengan sesuatu yang baru.



*Halfworlds* bercerita mengenai para makhluk supranatural di Indonesia. Para hantu ini hidup berdampingan secara tersembunyi dengan manusia selama beberapa generasi dengan wujud seperti manusia. Identitas para hantu ini disimpan selama berabad-abad oleh sebuah keluarga yang djuluki sebagai Juragan yang diperankan oleh Ario Bayu. Para hantu ini memiliki misi untuk mendapatkan keabadian yang ada di *Halfbreed* atau manusia yang berasal dari keturunan hantu – manusia.

Menurut Joko Anwar<sup>1</sup>, di Indonesia film yang mengangkat tema mistik sedang menjadi fenomena. Hal ini disebabkan oleh dua hal. Pertama, baik produser maupun sutradara saat ini melihat banyaknya fenomena yang ada di lingkup mereka, ketika masyarakat kita memang tidak bisa lepas dari hal-hal berbau mistis dan magis. Kedua, masyarakat menyukai tontonan berbau mistis yang berakar pada kebudayaan masyarakat kita saat ini.

Dari penjelasan diatas, ada hal yang mendorong peneliti untuk mengetahui tentang faktor yang melatar belakangi terbentuknya mitos hantu dalam film *Halfworlds*. Meskipun film ini merupakan film yang menggunakan konsep mitologi hantu nusantara yang dikenal dengan wujud menyeramkan, namun film ini tidak mewujudkan hantu-hantu tersebut seperti kebanyakan film horror. Dalam film ini, Hantu tersebut

---

<sup>1</sup> <http://lifestyle.sindonews.com/read/mitologi-indonesia-dalam-halfworlds-1434421553>. Diakses pada tanggal 16 Mei 2017 pukul 21:17 WIB

dikonstruksikan dengan wujud manusia biasa, hanya saja beberapa mitos dari perilaku para hantu tersebut ditampilkan dalam film tersebut.

Berdasarkan pertimbangan di atas maka penelitian ini menggunakan teori konstruksi sosial media massa dan pendekatan analisis isi kualitatif untuk menjawab bagaimana konstruksi mitos hantu dalam film Hafworlds dan faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi konstruksi mitos hantu dalam film Halfworlds

**Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu**

1	Judul penelitian	Konstruksi Makna Sabar dan Tawakal dalam Film Ketika Tuhan Jatuh Cinta
	Peneliti	Chaerul Umam, Universitas Muhammadiyah Prof.Dr.Hamka. Tahun 2015
	Paradigma	Konstruktivisme
	Teori	Konstruksi Realitas Sosial dan Media Massa
	Metode	Analisis Isi Kualitatif
	Rumusan Masalah	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana konstruksi makna sabar dan tawakal dalam film Ketika Tuhan Jatuh Cinta</li> <li>2. Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi konstruksi makna sabar dan tawakal dalam film Ketika Tuhan</li> </ol>

		Jatuh Cinta
	Hasil Penelitian	Hasil dalam penelitian ini menunjukkan beberapa penggambaran makna sabar dan tawakal dalam film Ketika Tuhan Jatuh Cinta, yaitu sabar menghadapi cobaan hidup, sabar ketika tertimpa musibah, sabar ketika menahan hawa nafsu serta bertawakal kepada Allah Subhanahu Wata'ala.
2	Judul Penelitian	Konstruksi Balas Dendam Perempuan Terhadap Laki-laki dalam Film “Nakalnya Anak Muda” (Analisis Isi Kualitatif)
	Peneliti	Forestya Sartika
	Paradigma	Konstruktivisme
	Teori	Teori Konstruksi Realitas Sosial
	Metode	Analisis Isi Kualitatif
	Rumusan Masalah	1. Bagaimana konstruksi balas dendam perempuan terhadap laki-laki dalam film Nakalnya Anak Muda?

		2. Bagaimana Ideologi sutradara tentang perempuan?
	Hasil Penelitian	<p>Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada beberapa adegan dalam film Nakalnya Anak Muda yang dikonstruksikan oleh sutradara Koya Pagayo yang mempresentasikan sebuah balas dendam perempuan terhadap laki-laki yang dimana perempuan tersebut melakukannya dengan cara kriminal terhadap keempat laki-laki yang sudah memperkosanya. Film ini juga menggambarkan tentang peran perempuan yang berbeda, karena kebanyakan perempuan digambarkan menjadi kaum yang lemah dan selalu mengikuti keinginan laki-laki. Kasus pelecehan seksual dalam film ini juga sutradara mencoba mempresentasikan bahwa hukum di Indonesia masih belum memihak kepada perempuan, karena selalu saja perempuan menjadi korban kejahatan dan juga pelecehan dimana saja oleh laki-laki.</p>

3.	Judul Penelitian	Konstruksi Peran Muslimah dalam Membangun Toleransi Beragama pada Tayangan Features ( Analisis isi Kualitatif terhadap Program Buku Harian Muslimah di Rtv)
	Peneliti	Lutfi Ardian Syam
	Paradigma	Konstruktivisme
	Teori	Teori Konstruksi Realitas Sosial
	Metode	Analisis Isi Kualitatif
	Rumusan Masalah	<p>1. Bagaimana Konstruksi realitas sosial terhadap peran muslimah dalam membangun toleransi beragama pada tayangan Buku Harian Muslimah?</p> <p>2. Bagaimana faktor-faktor yang mempengaruhi konstruksi realitas media terhadap peran muslimah dalam membangun toleransi beragama pada tayangan Buku Harian Muslimah?</p>
	Hasil Penelitian	Menunjukkan penggambaran konsep toleransi beragama yang ditunjukkan oleh seorang muslimah yang tinggal di Negara Eropa seperti toleransi dan berbuat baik kepada kafir, santun,

		dan cinta sesame, peduli terhadap minoritas dan menghormati keyakinan orang lain.
<b>4.</b>	Judul Penelitian	Mitos Hantu dalam film Halfworlds Seasons 1 (Analisis Isi Kualitatif)
	Peneliti	Mega Puspa Ayu Ningsih
	Paradigma	Konstruktivisme
	Rumusan Masalah	1. Bagaimana konstruksi mitos hantu dalam Film Halfworlds season 1 karya Joko Anwar ? 2. Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi konstruksi mitos hantu dalam film Halfworlds season 1 karya Joko Anwar?
	Metode Penelitian	Analisis isi Kualitatif
	Teori	Konstruksi Realitas Sosial dan Media Massa

Penelitian ini menggunakan menggunakan metode penelitian yang sama dengan penelitian terdahulu, yaitu analisis isi kualitatif. Hanya bedanya penulis lebih menekankan tentang konstruksi mitos sosok hantu yang ada dalam film Halfworlds.

## 1.2. Perumusan Masalah



Rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Bagaimana konstruksi mitos hantu dalam Film *Halfworlds* season 1 karya Joko Anwar ?
2. Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi konstruksi mitos hantu dalam film *Halfworlds* season 1 karya Joko Anwar?

### 1.3. Pembatasan Masalah

Peneliti membatasi penelitian hanya sebatas:

1. Penelitian ini hanya meneliti pengkonstruksian mitos sosok hantu dalam film *Halfworlds* Season 1 karya Joko Anwar
2. Peneliti hanya meneliti faktor-faktor yang mempengaruhi konstruksi mitos hantu film *Halfworlds* season satu karya Joko Anwar

### 1.4. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan peneliti dalam proses penelitian ini ialah sulitnya berkomunikasi dengan narasumber untuk mendapatkan informasi terkait dengan penelitian ini.

### 1.5. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Memahami bagaimana konstruksi mitos hantu dalam film *Halfworlds* Seasons 1 karya Joko Anwar.

2. Memahami faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi konstruksi mitos hantu dalam film *Halfworlds Seasons 1* karya Joko Anwar.

## **1.6. Kontribusi Penelitian**

### **1.6.1. Kontribusi Akademis**

Penelitian ini diharapkan memberikan pengetahuan dan informasi terhadap pengembangan teori konstruksi realitas sosial dan media massa, khususnya ketika diterapkan untuk membahas mengenai konstruksi sebuah mitos hantu yang ada dalam film *Halfworlds*

### **1.6.2. Kontribusi Metodologis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi tentang manfaat penggunaan analisis isi kualitatif, dimana analisis ini bertujuan untuk menjelaskan karakteristik dari pesan-pesan yang termuat dalam teks-teks umum dan bermedia. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap mitos hantu yang ada dalam film *Halfworlds season 1* karya Joko Anwar.

### **1.6.3. Kontribusi Praktis**

Penelitian ini diharapkan memberi masukan kepada pembuat film Joko Anwar untuk meningkatkan kreativitas dan memunculkan sebuah ide baru dalam pembuatan film Indonesia.

#### **1.6.4. Kontribusi Sosial**

Secara sosial, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan kepada pembuat kebijakan publik, produser dan penonton. Film sebagai media yang mampu memperkenalkan tentang budaya mistis jawa kepada masyarakat.

#### **1.6. Sistematika Penulisan**

Untuk memberikan gambaran secara keseluruhan mengenai materi pokok penelitian ini, penulis membaginya dalam bab-bab yang terdiri atas:

##### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini membahas latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, kontribusi penelitian dan sistematika penulisan.

##### **BAB II : KERANGKA PEMIKIRAN**

Bab ini berisi tentang analisa beorientasi objek, perancangan berorientasi objek, pengertian sistem yang dirancang dan teori pendukung lainnya.

##### **BAB III : METODELOGI PENELITIAN**

Dalam bab ini akan dibahas mengenai tipe penelitian, metode penelitian, teknik pengumpulan data, definisi konsep, fokus penelitian, dan teknik analisis data.

##### **BAB IV : HASIL PENELITIAN**

Bab ini akan membahas gambaran umum objek penelitian, hasil penelitian, analisis data dan pembahasan.

## **BAB V : PENUTUP**

Merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan dan pembahasan pada bab-bab sebelumnya dan saran dari penulis yang kiranya bermanfaat. Disamping itu untuk melengkapi penelitian ini penulis juga melampirkan beberapa dokumen berkaitan dengan penelitian.



## Daftar Pustaka

- Ardianto,Lukiati Komala. 2004. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar* .Bandung. PT Remaja Rosdakarya
- Berger, Arthur Asa. 2005. *Tanda – Tanda dalam Kebudayaan Kontemporer Suatu Pengantar Semiotika*. Yogyakarta. Tiara Wacana Yogya.
- Bungin,Burhan. 2009. *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi & Masyarakat*. Jakarta : Kencana
- Endraswara, Suwardi.2007. *Dunia Hantu orang Jawa: alam misteri, magis dan fantasi kejawen*. Yogyakarta. Narasi
- Fiske, John. 2012. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta. Rajawali pers.
- Geertz, Clifford. 1983. *Abangan, Santri, Priyayi Dalam Masyarakat Jawa*. Jakarta. Pustaka Jaya
- Khoo, Gaik Cheng dan Barker, Thomas.2011. *Mau dibawa ke mana Sinema Kita?.* Jakarta. Salemba Humanika
- Koentjaraningrat. 1994. *Kebudayaan Jawa*. Jakarta. Balai Pustaka
- Kriyantono, Rachmat. 2009. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta. Kencana
- McQuail, D. 2011. *Teori Komunikasi Massa McQuail*. Jakarta: Salemba Humanika
- Moleong, Lexy. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, Deddy. 2008. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Mulyana, D. 2003. *Ilmu komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.

Mulyana, D. 2007. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya

Mulder, Niels. 2007. *Mistisisme Jawa: Ideologi di Indonesia*. Yogyakarta. PT LKiS Pelangi Aksara Yogyakarta.

Morrison, 2010. *Teori Komunikasi Massa: Media, Budaya, dan Masyarakat*. Bogor: Ghalia Indonesia

McQuail, D. 2011. *Teori Komunikasi Massa McQuail*. Jakarta: Salemba Humanika

Rakhmat, Jalaluddin. 2009. *Metode Penelitian Komunikasi Dilengkapi Contoh Analisis Statistik*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

Sobur, Alex. 2006. *Semiotika komunikasi*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya

Uchjana, Onong. 2003. *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung. PT Citra Aditya Bakti

Salim, Agus. 2006. *Teori dan Paradigma Penelitian Sosial*. Yogyakarta: Tiara Wacana.

Sumber Web :

[http://lifestyle.sindonews.com/read/mitologi-indonesia-dalam-halfworlds-](http://lifestyle.sindonews.com/read/mitologi-indonesia-dalam-halfworlds-1434421553)

[1434421553](http://lifestyle.sindonews.com/read/mitologi-indonesia-dalam-halfworlds-1434421553). Diakses pada tanggal 16 Mei 2017 pukul 21:17 WIB

<https://lianurbaiti.wordpress.com/2013/03/30/pengertian-dan-perbedaan-mitos->

[legenda-dan-cerita-rakyat/amp//](https://lianurbaiti.wordpress.com/2013/03/30/pengertian-dan-perbedaan-mitos-) diakses pada hari selasa 25 Juli pukul 18:30 WIB

<https://rioardi.wordpress.com/2009/03/24/sejarah-nama-nama-hantu-di-indonesia/>  
diakses pada hari selasa 25 juli pukul 18:30 WIB

<https://staff.ui.ac.id/files/user/suriella/publication/filmhorrorindonesia.pdf> diakses  
pada hari selasa 25 Juli pukul 18:30 WIB

