

Analisis Pesan Moral pada Film Srimulat: Hil Yang Mustahal

Oleh:

Sandi Putra Lesmana

Didik Hariyanto

Fakultas Bisnis, Hukum dan Ilmu Sosial
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Juli, 2024



Pendahuluan

- Film: media massa yang memiliki pengaruh yang signifikan terhadap masyarakat dan menjadi sumber hiburan yang sangat populer di berbagai kalangan usia.
- Memiliki peran sebagai sarana media massa yang digunakan untuk mengkomunikasikan informasi/pesan kepada masyarakat.
- Baik menghibur, mendidik, persuasif, maupun non-informatif. Film tidak hanya dipandang sebagai sebuah bentuk seni tetapi juga sebagai sebuah instrumen untuk menghantarkan pesan kepada masyarakat (Kartini et al., 2022)



Pendahuluan

- Melalui film, penonton dapat mengalami dan memahami pesan yang ingin disampaikan oleh pembuat film (Apriani et al., 2024).
- Penelitian ini akan berfokus pada analisis adegan-adegan yang terdapat pesan moral.
- Pesan moral dalam film, yakni penilaian terhadap kebaikan atau keburukan suatu tindakan atau perilaku seseorang. Standar untuk menilai baik buruknya suatu perbuatan dalam etika didasarkan pada nilai-nilai yang diakui oleh masyarakat.



Pendahuluan

- Film "Srimulat: Hil Yang Mustahal" mengisahkan tentang perjalanan grup komedi Srimulat, yang berpusat di Surakarta, saat mereka mengawali pertunjukan mereka di Teater Sriwedari.
- Nama Srimulat menjadi makin terkenal melalui penampilan komedi mereka. Akhirnya, para anggota Srimulat membuat keputusan untuk mencoba peruntungan mereka di ibu kota.



Rumusan Masalah, Tujuan & Manfaat Penelitian

Rumusan Masalah

Bagaimana representasi simbolis dari pesan moral yang tersirat dalam film Srimulat: Hil Yang Mustahal?

Tujuan

Untuk memahami bagaimana simbol-simbol yang mewakili pesan moral yang tersirat dalam film “Srimulat: Hil Yang Mustahal”

Manfaat

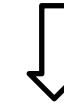
Mengembangkan sebuah analisis terhadap simbol dan tanda yang tersirat atau sengaja muncul pada sebuah film, terutama tanda dan simbol yang mengandung pesan moral dari kacamata semiotika menurut Roland Barthes.



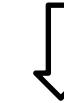
Teori

- Semiotika bertujuan memahami esensi tanda dan menggali makna tersembunyi di balik tanda-tanda dalam berbagai konteks seperti teks, gambar, dan situasi (Azizah, 2022).
- Prosesnya melibatkan analisis logis dan interpretasi tanda-tanda, termasuk kata-kata, gambar, gerakan tubuh, dan simbol. menganalisis makna dalam tanda-tanda tidak hanya dalam bentuk fisik tetapi juga aspek sosial seperti bahasa dan ekspresi sosial (Wati et al., 2023).
- Barthes, seorang tokoh semiotika, menekankan bahwa tanda-tanda tidak memiliki makna inheren, melainkan dipengaruhi oleh konteks dan interpretasi subjektif. Pemahaman hubungan antara penanda dan petanda adalah kunci untuk memahami pesan dalam karya visual (Imron, 2019).

Film Srimulat Hil Yang Mustahal



Semiotika Roland Barthes



1.Signifier(Penanda)	2. Signified (Pertanda)
3. Denotative Sign (Tanda Denotatif)	6. Connotative Signified (Pertanda Konotatif)
4. Connotative Signifier (Penanda Konotatif)	
5. Connotative Sign (Tanda Konotatif)	



Metode

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan ini melibatkan analisis mendalam pada fenomena yang sedang diteliti, dengan memeriksa secara rinci berbagai aspek pada setiap kasus yang dipelajari. Penelitian kualitatif deskriptif melibatkan pengumpulan data yang terdiri dari teks, gambar, dan bukan angka-angka.

Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data observasi dan dokumentasi. Observasi adalah pendekatan dasar yang melibatkan pengamatan dan pencatatan sistematis pada unsur-unsur yang terlihat dalam fenomena yang sedang diteliti. Teknik dokumentasi melibatkan akuisisi data melalui analisis dan pengumpulan dokumen.

Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan metode semiotika Roland Barthes guna menggambarkan dan meneliti fenomena sosial yang ada dalam film baik dalam bentu verbal maupun non-verbal, dengan tujuan untuk mengungkap makna yang sebenarnya. Analisis semiotika digunakan untuk mengklasifikasikan tanda-tanda berdasarkan makna yang terkandung di dalamnya.

Sumber Data

Sumber data yang digunakan yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer didapatkan secara langsung dari objek penelitian. Sumber data sekunder didapatkan melalui dokumentasi yang berkaitan dengan subjek penelitian, seperti artikel, situs web, jurnal, buku, gambar, film dalam format digital, dan dokumen atau ulasan lain yang relevan.



Hasil dan Pembahasan

- **Penanda (*signifier*):** Memvisualisasikan aktor berkumpul di rumah Pak Teguh.
- **Petanda (*signified*):** Pak Teguh memarahi beberapa pemain srimulat.
- **Tanda Denotatif (*demotative sign*):** adegan Teguh Slamet menyampaikan nasihat “Urip ning nduwur panggung ki mung sementara, dadi seniman kudu midak lemah”.
- **Penanda Konotatif (*connotative signifier*):** Scene Timbul yang meletakkan telapak kakinya dilantai sebagai bentuk “menginjak tanah”
- **Petanda Konotatif:** Teguh dalam perannya sebagai ketua Srimulat, menjadi seseorang yang mengingatkan para pemain Srimulat lainnya untuk tetap rendah hati.
- **Tanda Konotatif (*connotative sign*):** Pesan seorang seniman yang seharusnya memiliki sikap rendah hati dan tidak sombong meskipun sudah top dan terkenal.
- Representasi rendah hati: Teguh sebagai ketua srimulat memarahi, memperingatkan serta menasehati para pemain srimulat melalui shot secara close up dan mimik wajah serta ekspresi yang tegas.

Rendah Hati



Pembahasan

Mawas Diri

- **Penanda (*signifier*):** memvisualisasikan bapaknya sedang menasihati Gepeng
- **Petanda (*signified*):** Gepeng duduk dengan rasa bersalah
- **Tanda Denotatif (*denotative sign*):** Pengambilan gambar menggunakan teknik medium shot yang menampilkan ekspresi wajah dan gerakan tubuh.
- **Penanda Konotatif (*connotative signifier*):** sikap mawas diri dari seorang ayah Gepeng, menunjukkan kesedihan ayah Gepeng atas sikap Gepeng yang kurang sopan.
- **Petanda Konotatif:** representasi ide tentang seorang Ayah dari Gepeng mengingatkan untuk mensyukuri hidup dalam kesederhanaan.
- **Tanda Konotatif (*connotative sign*):** pesan seorang ayah yang sedang mengingatkan anaknya untuk bersikap mawas diri



www.umsida.ac.id



[umsida1912](https://www.instagram.com/umsida1912/)



[umsida1912](https://twitter.com/umsida1912)



universitas
muhammadiyah
sidoarjo



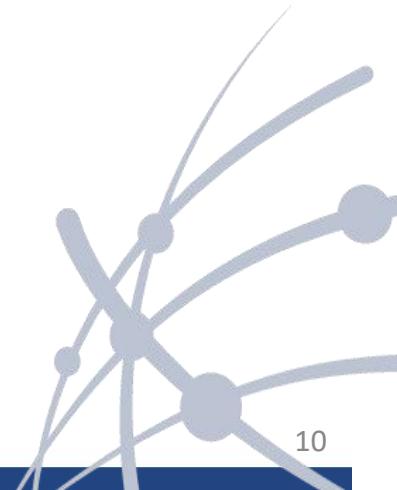
[umsida1912](https://www.youtube.com/umsida1912)



Pembahasan



- Representasi mawas diri: seorang Ayah menunjukkan kekecewaan. Nasihat Ayahnya bentuk peringatan agar Gepeng dapat merefleksasikan dirinya. Tampilan duduk bersandar di tiang rumahnya sambil memainkan jari-jari tangan, dengan medium shot menampilkan ekspresi wajah, gerakan tubuh, dan sekitaran keadaan rumah Gepeng.



Pembahasan

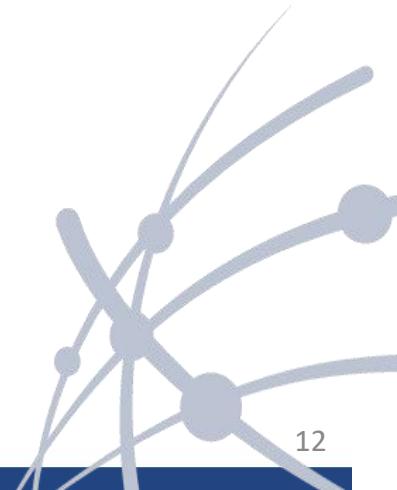
- **Penanda (*signifier*):** Memvisualisasikan anggota Srimulat sedang makan di warung nasi.
- **Petanda (*signified*):** Saat sedang makan sambil menonton Titiek Puspa di televisi, anggota Srimulat terinspirasi untuk memiliki penampilan menarik saat pentas
- **Tanda Denotatif (*denotative sign*):** Pak As memberikan nasihat kepada mereka. “semuanya itu harus berpikir, apa yang membuat bisa menarik, tidak ada hal yang mustahil.”
- **Penanda Konotatif (*connotative signifier*):** (a) adegan delapan pemain srimulat yang sedang makan di warung nasi (b) adegan Nunung yang terinspirasi dari Titiek Puspa (c) argumen Djujuk yang mengatakan maksud dari kalimat Nunung
- **Petanda Konotatif (*connotative signified*):** respon para pemain yang secara langsung inisiatif berfikir mengenai apa ciri khas yang dimilikinya untuk dapat terlihat menarik
- **Tanda Konotatif (*connotative sign*):** Ditunjukkan dari kalimat yang disampaikan oleh Pak As bahwa tidak ada hal yang mustahil di dunia ini.

Percaya Diri

Pembahasan



- Representasi percaya diri: bagaimana seorang seniman berpenampilan menarik sesuai dengan karakteristik. Shot yang digunakan pada adegan tersebut menggunakan teknik medium shot yang menampilkan ekspresi wajah dan gerakan tubuh. Serta pencahayaan secara keseluruhan dengan memberikan suasana kebersamaan.



Pembahasan

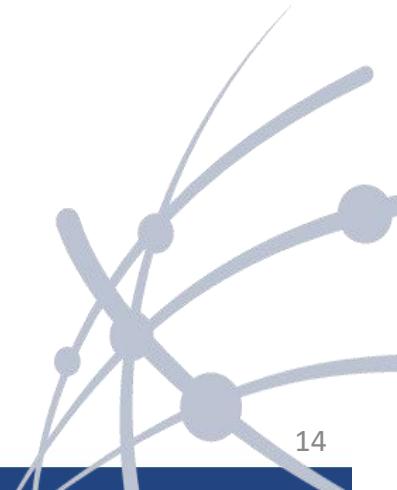
Tanggung Jawab

- **Penanda (*signifier*):** Pada tingkat penada, memvisualisasikan Royani berada di rumah Srimulat.
- **Petanda (*signified*):** Kedatangan Royani bertujuan untuk meminta maaf kepada anggota Srimulat
- **Tanda Denotatif (*denotative sign*):** teknik pengambilan gambar medium shot yang menunjukkan tampilan ekspresi wajah dan gerakan tubuh karakter-karakternya.
- **Penanda Konotatif (*connotative signifier*):** Royani menunjukkan pertanggung jawabannya dengan memberanikan diri untuk datang ke rumah Srimulat.
- **Petanda Konotatif (*connotative signified*):** kedatangan Royani di rumah srimulat, meminta maaf dan memberikan pertanggung jawaban dengan menawarkan mengajarkan bahasa Indonesia
- **Tanda Konotatif (*connotative sign*):** Pesan bagaimana seorang pemain seniman yang melakukan suatu kesalahan sepihak, namun melibatkan dan memberikan dampak buruk kepada semua orang.

Pembahasan



- Representasi tanggung jawab: bagaimana seseorang yang telah berbuat kesalahan, maka harus siap menerima konsekuensi yang ada serta menebus kesalahan. Disisi lain Gepeng yang terlihat merunduk karena menyadari apa yang sudah dilakukan memberikan dampak buruk kepada tim srimulatnya.



Kesimpulan

- Film ini menyampaikan empat pesan moral sejalan dengan teori Barthes: rendah hati, mawas diri, percaya diri, dan jujur serta bertanggung jawab. Pesan-pesan ini terlihat melalui tanda denotatif dan konotatif. Misalnya, seorang seniman harus rendah hati dan introspektif, percaya pada kemampuan diri, serta menjaga kejujuran dan tanggung jawab.
- Analisis semiotika Barthes menunjukkan bahwa pesan-pesan moral ini disampaikan kuat dan efektif, menjadikan film tidak hanya menghibur tetapi juga memberikan pandangan mendalam tentang nilai-nilai moral dalam kehidupan sehari-hari.



www.umsida.ac.id



[umsida1912](https://www.instagram.com/umsida1912/)



[umsida1912](https://twitter.com/umsida1912)



universitas
muhammadiyah
sidoarjo



[umsida1912](https://www.youtube.com/umsida1912)

