



Similarity Report

Metadata

Name of the organization

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Title

ALIEF SYAHDA SABELLA 222022000034 BAB1-4

Author(s)

Coordinator




perpustakaan umsidapet

Organizational unit

Perpustakaan

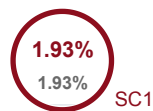
Alerts

In this section, you can find information regarding text modifications that may aim at temper with the analysis results. Invisible to the person evaluating the content of the document on a printout or in a file, they influence the phrases compared during text analysis (by causing intended misspellings) to conceal borrowings as well as to falsify values in the Similarity Report. It should be assessed whether the modifications are intentional or not.

Characters from another alphabet		0
Spreads		0
Micro spaces		0
Hidden characters		0
Paraphrases (SmartMarks)		3

Record of similarities

SCs indicate the percentage of the number of words found in other texts compared to the total number of words in the analysed document. Please note that high coefficient values do not automatically mean plagiarism. The report must be analyzed by an authorized person.

**25**

The phrase length for the SC 2

3476

Length in words

26364

Length in characters

Active lists of similarities

This list of sources below contains sources from various databases. The color of the text indicates in which source it was found. These sources and Similarity Coefficient values do not reflect direct plagiarism. It is necessary to open each source, analyze the content and correctness of the source crediting.

The 10 longest fragments

Color of the text

NO	TITLE OR SOURCE URL (DATABASE)	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
1	Development of Local Wisdom-Based 'Sandal Wayang' Game Tools to Improve Physical Motor Ability of Children with Special Needs in Early Childhood Education Inclusion Widayanti Melia Dwi, Reza Muhammad, Pratiwi Ajeng Putri, Rachma Hasibuan, Jannah Miftakhul;	12 0.35 %
2	https://www.kompasiana.com/fikaaapp/66673e68c925c45db3154c72/kekuatan-dan-dinamika-kekerasan-perempuan-dalam-film-marlina-si-pembunuh-dalam-empat-babak-ditinjau-melalui-perspektif-karl-marx	9 0.26 %
3	Analisis Poster Film "Saya Nikahkan" Menggunakan Pendekatan Semiotika Roland Barthes Pramudya Juwita Oktaviani, Rejeki Amanda Sri;	8 0.23 %

4	https://repository.uin-suska.ac.id/25849/1/SKRIPSI%20GABUNGAN.pdf	7 0.20 %
5	https://repository.uin-suska.ac.id/25849/1/SKRIPSI%20GABUNGAN.pdf	7 0.20 %
6	https://repository.uin-suska.ac.id/25849/1/SKRIPSI%20GABUNGAN.pdf	7 0.20 %
7	https://etheses.iainkediri.ac.id/2710/4/933501915%20bab3.pdf	6 0.17 %
8	Analisis Poster Film “Saya Nikahkan” Menggunakan Pendekatan Semiotika Roland Barthes Pramudya Juwita Oktaviani, Rejeki Amanda Sri;	6 0.17 %
9	https://etheses.iainkediri.ac.id/2710/4/933501915%20bab3.pdf	5 0.14 %

from RefBooks database (0.75 %)

NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
Source: Paperity		
1	Analisis Poster Film “Saya Nikahkan” Menggunakan Pendekatan Semiotika Roland Barthes Pramudya Juwita Oktaviani, Rejeki Amanda Sri;	14 (2) 0.40 %
2	Development of Local Wisdom-Based 'Sandal Wayang' Game Tools to Improve Physical Motor Ability of Children with Special Needs in Early Childhood Education Inclusion Widayanti Melia Dwi, Reza Muhammad, Pratiwi Ajeng Putri, Rachma Hasibuan, Jannah Miftakhul;	12 (1) 0.35 %

from the home database (0.00 %)

NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
----	-------	---------------------------------------

from the Database Exchange Program (0.00 %)

NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
----	-------	---------------------------------------

from the Internet (1.18 %)

NO	SOURCE URL	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
1	https://repository.uin-suska.ac.id/25849/1/SKRIPSI%20GABUNGAN.pdf	21 (3) 0.60 %
2	https://etheses.iainkediri.ac.id/2710/4/933501915%20bab3.pdf	11 (2) 0.32 %
3	https://www.kompasiana.com/fikaaapp/66673e68c925c45db3154c72/kekuatan-dan-dinamika-kekerasan-perempuan-dalam-film-marlina-si-pembunuh-dalam-empat-babak-ditinjau-melalui-perspektif-karl-marx	9 (1) 0.26 %

List of accepted fragments (no accepted fragments)

NO	CONTENTS	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
----	----------	---------------------------------------

Eksotisme **Film Marlina si Pembunuh dalam Empat Babak** Sebagai Promosi Pariwisata

Eksotisme **Film Marlina Si Pembunuh dalam Empat Babak** Sebagai Promosi Pariwisata

Alief Syahda Sabella, M. Andi Fikri

1 Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Sidoarjo, **Indonesia** **DOI** :-

Sections Info ABSTRACT Article history: **Submitted:** **Final Revised:** **Accepted:** **Published:**

Penelitian ini membahas representasi eksotisme dalam film Marlina si Pembunuh dalam Empat Babak sebagai strategi promosi pariwisata dalam Indonesia, khususnya destinasi Sumba, Nusa Tenggara Timur. Dengan menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes, penelitian ini menganalisis elemen visual, dialog, dan simbol-simbol budaya dalam film melalui tiga lapisan makna: denotasi, konotasi, dan mitos. Temuan menunjukkan bahwa film ini menampilkan elemen eksotik seperti kuda Sumba, perbukitan sabana Tanarara, truk kayu lokal, serta bahasa dan pakaian tradisional, yang secara simbolik dan emosional memperkuat citra Sumba sebagai destinasi wisata otentik dan belum terjamah modernitas. Eksotisme ditampilkan tidak hanya sebagai estetika visual, tetapi juga sebagai

narasi budaya yang menggugah imajinasi wisatawan terhadap keaslian dan kehidupan tradisional masyarakat pedesaan. Film ini terbukti mampu membentuk persepsi destinasi yang kuat dan berperan sebagai media promosi tidak langsung yang efektif dalam meningkatkan minat kunjungan wisatawan, sesuai dengan paradigma pariwisata berbasis ekonomi kreatif. Hasil penelitian ini mempertegas bahwa media film dapat menjadi strategi promosi pariwisata inovatif melalui penyampaian simbol budaya yang memikat secara visual dan emosional. Penelitian ini juga memperkaya kajian terdahulu yang telah meneliti representasi budaya dan promosi pariwisata dalam film, seperti karya Surezky & Prasetyo (2020), Wibowo (2018), dan Fernando (2022), dengan menawarkan pendekatan yang lebih spesifik pada eksotisme sebagai strategi promosi wisata dalam karya fiksi. Temuan ini memperkuat posisi film sebagai media promosi pariwisata yang efektif dan sarana membangun citra destinasi melalui narasi dan estetika visual

Keywords: Eksotisme Film Marlina Si Pembunuh dalam Empat Babak Promosi pariwisata Sumba Semiotika Roland Barthes

INTRODUCTION

Film, sebagai jenis karya seni, memiliki kemampuan untuk menjangkau kelompok sosial dan menyampaikan pesan dengan efektif. Film, sebagai media audio-visual, memiliki efek emosional dan popularitas yang luar biasa. Dalam konteks ini, film berfungsi sebagai media utama untuk memberikan gambaran kepada audiens tentang narasi, estetika, dan lokasi yang diangkat. Sebagai salah satu bentuk seni dan media massa, film tidak hanya merepresentasikan cerita, tetapi juga membawa identitas budaya dan geografis yang menjadi latar belakangnya. Film juga sering kali menjadi alat promosi tidak langsung yang mampu meningkatkan daya tarik pariwisata suatu daerah.

Aktivitas pariwisata telah menjadi fenomena universal yang diminati oleh berbagai kalangan. Di Indonesia, sektor pariwisata mengalami pertumbuhan pesat dan telah menjadi bagian integral dari gaya hidup masyarakat. Menurut laporan The World Travel & Tourism Council, Indonesia diakui sebagai negara dengan pertumbuhan pariwisata tercepat di antara anggota G20. Menurut Mari Elka Pangestu, mantan Menparekraf, tren wisata budaya yang semakin populer merupakan kesempatan emas bagi Indonesia. Dengan mengintegrasikan ekonomi kreatif berbasis budaya ke dalam sektor pariwisata, kita dapat memicu pertumbuhan ekonomi nasional, khususnya bagi usaha kecil dan menengah.

Promosi pariwisata merupakan strategi penting dalam meningkatkan daya tarik destinasi dan menarik minat wisatawan. Dalam konteks film "Marlina Si Pembunuh dalam Empat Babak," promosi pariwisata dapat dilihat sebagai upaya untuk memanfaatkan elemen budaya dan landscape guna menarik perhatian pengunjung. Penelitian menunjukkan bahwa promosi yang efektif, termasuk penguatan citra destinasi, berpengaruh signifikan terhadap minat wisatawan. Selain itu, penggunaan media digital dalam promosi pariwisata juga terbukti dapat meningkatkan visibilitas dan daya tarik destinasi, terutama di era pasca-pandemi. Dengan demikian, film ini tidak hanya berfungsi sebagai karya seni, tetapi juga sebagai alat promosi yang dapat meningkatkan kunjungan wisatawan ke lokasi-lokasi yang ditayangkan, serta berkontribusi pada pemulihan perekonomian sektor pariwisata.

Perkembangan sektor pariwisata dari 2017 hingga 2019 menunjukkan bahwa Nusa Tenggara Timur (NTT) memiliki potensi wisata yang besar. Selama periode ini, promosi yang lebih agresif dan peningkatan infrastruktur NTT menghasilkan peningkatan jumlah pengunjung. Menurut penelitian, berbagai atraksi wisata, termasuk keindahan alam dan kekayaan budaya lokal, telah menarik wisatawan di dalam dan luar negeri. Selain itu, pengalaman wisatawan menjadi lebih baik berkat pengelolaan pariwisata yang konsisten dan partisipasi masyarakat lokal dalam pembangunan destinasi wisata. NTT dapat terus menjadi destinasi wisata populer di Indonesia dengan menggunakan strategi pemasaran media sosial dan kreatif.

Indonesia terkenal dengan beragam destinasi wisatanya yang memamerkan keindahan alam, warisan budaya yang kaya, serta keunikan lokal yang diakui dunia. Salah satu destinasi yang mulai menarik perhatian internasional adalah Pulau Sumba, Nusa Tenggara Timur, yang menjadi lokasi syuting film Marlina si Pembunuh dalam Empat Babak. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS), jumlah wisatawan yang mengunjungi Sumba terus meningkat dari 4.658 kunjungan pada tahun 2017, menjadi 5.475 kunjungan pada tahun 2018, dan mencapai 8.214 kunjungan pada tahun 2019.

Data jumlah wisatawan di Sumba. Sumber: Olahan peneliti

Pertumbuhan ini mencerminkan meningkatnya daya tarik Sumba sebagai destinasi wisata unggulan di Indonesia. Pertumbuhan ini tidak terlepas dari upaya promosi pariwisata yang kreatif, termasuk melalui media film. Film "Marlina si Pembunuh dalam Empat Babak" (2017) tidak hanya meraih apresiasi di kancah perfilman internasional, tetapi juga menampilkan keindahan alam Sumba, Nusa Tenggara Timur, yang berpotensi menarik minat wisatawan untuk berkunjung. Penggambaran eksotis dalam film ini dapat berfungsi sebagai promosi efektif bagi destinasi wisata Indonesia, sejalan dengan peningkatan kunjungan wisman pada periode tersebut.

Sumba, sebuah pulau di Provinsi Nusa Tenggara Timur, Indonesia, terkenal dengan keindahan alamnya yang menakjubkan dan kekayaan warisan budayanya yang luar biasa. Dengan luas 10.710 km², pulau ini menawarkan berbagai lanskap menakjubkan, mulai dari perbukitan hijau hingga pantai berpasir putih yang masih alami. Namun, potensi wisata Sumba belum tergarap secara maksimal. Keanekaragaman budaya Sumba tercermin dalam kebiasaan dan upacara masyarakat setempat. Upacara Pasola, sebuah upacara perang tradisional yang dilakukan sebagai bagian dari perayaan musim tanam, adalah salah satu tradisi yang terkenal. Selain itu, rumah adat Sumba dengan atap tinggi yang khas, disebut Uma Mbatangu, menjadi ikon arsitektur tradisional yang menarik wisatawan (Surya & Napfiah, 2023). Alam Sumba juga sangat memukau. Danau Weekuri, sebuah laguna dengan air jernih yang dikelilingi oleh tebing karang, dan Air Terjun Lapupu, yang menawarkan pemandangan air terjun bertingkat yang indah, adalah beberapa tempat yang populer untuk dikunjungi. Pantai seperti Nihiwatu dan Walakiri menarik wisatawan yang ingin menikmati keindahan laut dan pasir putih.

Sumba adalah "permata tersembunyi" yang memiliki banyak potensi pariwisata, tetapi kurang dipromosikan dibandingkan tempat lain di Indonesia. Ini membuatnya sebagai "permata tersembunyi" yang menawarkan pengalaman wisata yang asli dan belum tereksplorasi oleh massa.

Film Indonesia Marlina si Pembunuh dalam Empat Babak, yang dirilis pada tahun 2017 yang disutradarai oleh Mouly Surya, mengisahkan perjuangan seorang janda bernama Marlina, diperankan oleh Marsha Timothy. Marlina menghadapi serangkaian tragedi dan mengambil tindakan berani demi menuntut keadilan bagi dirinya. Cerita film ini terbagi menjadi empat babak, yang masing-masing menggambarkan tahapan dalam perjalanan Marlina: perampokan, perjalanan, pengakuan, dan kelahiran. Struktur cerita ini memperdalam karakter Marlina dan menunjukkan bagaimana dia berubah dari korban menjadi orang yang berdaya. Film ini memiliki alur cerita yang kuat dan menampilkan keindahan alam Sumba di Nusa Tenggara Timur.

Penggambaran lanskap Sumba yang indah membantu wisatawan ke Sumba. "Marlina si Pembunuh dalam Empat Babak" telah mendapatkan pengakuan internasional setelah ditayangkan di beberapa festival film, termasuk Directors' Fortnight di Festival Film Cannes 2017. Film ini juga menerima banyak penghargaan, menunjukkan kualitas filmnya dan pengaruh besarnya pada industri film. Secara keseluruhan, film ini tidak hanya menceritakan narasi yang mendalam tentang perjuangan seorang perempuan, tetapi juga berfungsi sebagai alat yang baik untuk mempromosikan keindahan alam dan budaya Sumba kepada penonton di seluruh dunia.

Beberapa peneliti sebelumnya telah mengkaji topik representasi budaya dan eksotisme dalam film. Misalnya, Annisa Mulia Surezky dan Rocky Prasetyo (2020) menganalisis "Representasi Budaya Sumba dalam Film Marlina Si Pembunuh dalam Empat Babak," Kumala Sakti Wibowo (2018) meneliti eksotisme dalam video promosi Wonderful Indonesia, serta Willionei Dhimas Fernando (2022) yang mengulas simbol-simbol pariwisata dalam film Dilan 1990 dengan mengidentifikasi daya tarik rasional, emosional, dan moral. Mereka mempelajari banyak hal, termasuk semiotika, visual, verbal, dan analisis konten. Namun, studi sebelumnya lebih berkonsentrasi pada aspek representasi budaya atau promosi pariwisata secara keseluruhan. Penelitian

ini mengeksplorasi eksotisme sebagai strategi promosi wisata dalam film "Marlina si Pembunuh dalam Empat Babak" secara mendalam, yang menghadirkan inovasi. Penelitian ini mengungkap bagaimana keindahan dan kekayaan budaya Sumba secara tidak langsung dipromosikan oleh elemen visual dan narasi film **dengan menggunakan teori semiotika Roland Barthes**. Studi ini juga mengisi celah dalam literatur dengan menghubungkan studi eksotisme dengan strategi promosi destinasi wisata melalui media film fiksi.

Penelitian ini menggunakan analisis semiotik Roland Barthes. Menurut semiotika Barthes, ada tiga lapisan **makna: denotasi, konotasi, dan mitos**.

Denotasi mengacu pada makna tanda secara harfiah atau deskriptif, sedangkan konotasi mengacu pada hubungan budaya dan emosional yang melekat pada tanda. Mitos adalah lapisan tertinggi dari ideologi, yang tercermin dalam tanda-tanda dan sering memperkuat nilai-nilai yang dominan dalam suatu budaya. Film ini membangun citra pariwisata Sumba dengan mengangkat aspek lokal yang eksotik melalui daya tarik budaya wisata dan penggunaan media visual yang menciptakan persepsi emosional. Makna tersembunyi di balik representasi eksotisme tersebut ditemukan melalui analisis tiga lapisan makna Barthes, yaitu denotasi, konotasi, dan mitos.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana elemen visual dan budaya dalam film Marlina si Pembunuh dalam Empat Babak digunakan untuk mempromosikan eksotisme sebagai strategi pemasaran destinasi budaya dan alam Indonesia. Penelitian ini menyelidiki bagaimana film berfungsi sebagai media promosi tidak langsung untuk menunjukkan keindahan alam dan budaya Sumba.

RESEARCH METHOD

Penelitian mengenai Eksotisme Film Marlina Si Pembunuh dalam Empat Babak sebagai media promosi pariwisata ini menggunakan pendekatan kualitatif berdasarkan metode Sugiyono, dengan kajian semiotika Roland Barthes. Data utama yang dianalisis meliputi potongan adegan, dialog, visual, serta elemen sinematik yang menonjolkan keindahan alam, budaya, dan kehidupan masyarakat Sumba yang tergambarkan dalam film. Proses pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi, yakni dengan menonton film secara mendalam serta mencatat elemen-elemen yang relevan dengan tujuan penelitian.

Analisis dilakukan dengan mengidentifikasi tanda-tanda dalam film, yang kemudian diinterpretasikan melalui tiga tingkat makna, yaitu denotasi dan konotasi, kemudian untuk mengungkap mitos atau ideologi yang mendukung eksotisme sebagai daya tarik wisata. Peneliti juga memanfaatkan literatur pendukung, seperti artikel akademik, ulasan film, dan referensi terkait pariwisata, untuk memperkaya analisis dan memastikan validitas interpretasi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang bagaimana film fiksi dapat digunakan sebagai alat yang efektif untuk mempromosikan pariwisata dengan menampilkan eksotisme

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mengulas bagaimana elemen visual **dan budaya dalam film Marlina si Pembunuh dalam Empat Babak** digunakan untuk mempromosikan eksotisme sebagai strategi pemasaran, peneliti menjabarkan penelitian dengan menggunakan tabel di tiap scene nya **dengan menggunakan analisis semiotika Roland Barthes**. Berikut adalah potongan scene atau adegan gambar **pada film Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak**.

Bahasa "Sa su tau, sa su lihat"

Denotasi Seorang perempuan berbicara dengan sopir truk kuning dari kendaraan kayu terbuka, dengan teks "Sa su tahu, sa su lihat" dalam dialek lokal.

Konotasi Dalam gambar ini, konotasinya mencerminkan kehidupan masyarakat Sumba yang masih tradisional, dengan akses transportasi terbatas dan kondisi sosial yang sederhana.

Mitos Eksotisme muncul melalui mitos tentang keramahan masyarakat lokal dan kesederhanaan hidup mereka. Hal ini menjadi daya tarik bagi wisatawan yang ingin merasakan kehangatan interaksi manusiawi di lingkungan pedesaan.

Bahasa Sumba memiliki potensi eksotis yang menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan. Dalam konteks kebudayaan, bahasa lokal sebagai media komunikasi mencerminkan identitas dan tradisi masyarakat Sumba yang kaya akan nilai historis dan budayanya. Dalam pengamatan ini, ungkapan "Sa su tahu, sa su lihat" menggambarkan bagaimana masyarakat Sumba berinteraksi dengan lingkungan dan sesama melalui bahasa yang sederhana namun bermakna. Hal ini menunjukkan bahwa interaksi sosial mereka masih murni dan tradisional, yang dapat menarik wisatawan yang mencari keaslian pengalaman

Sumba terlihat luar biasa karena bahasa lokal yang digunakan orang. Studi menunjukkan bahwa pengunjung sering tertarik pada pengalaman nyata yang melibatkan interaksi langsung dengan masyarakat lokal, yang memungkinkan mereka untuk merasakan keramahan dan kesederhanaan hidup masyarakat tersebut. Aktivitas wisata yang menggunakan bahasa lokal tidak hanya meningkatkan pengalaman pengunjung, tetapi juga memainkan peran penting dalam pelestarian kebudayaan. Ini penting karena wisata budaya seringkali menjadi daya tarik utama bagi mereka yang ingin mempelajari dan mengalami budaya yang berbeda dari latar belakang mereka sendiri

Salah satu faktor yang membuat pariwisata Sumba menarik adalah mitos tentang keramahan penduduknya. Wisatawan ke Sumba tidak hanya tertarik pada pemandangan alamnya, tetapi mereka juga mencari kesempatan untuk berinteraksi lebih dekat dengan orang-orang di sana. Keakraban dengan orang-orang di sekitar Anda dan kemampuan untuk berbicara dengan mereka dalam bahasa mereka sendiri dapat meningkatkan suasana dan membuat pengunjung merasa diterima. Akibatnya, peningkatan nilai daya tarik wisata dapat dicapai melalui pengembangan dan promosi bahasa Sumba sebagai bagian dari pariwisata.

Marlina Menunggangi Kuda

Denotasi Marlina menunggangi kuda di jalanan pedesaan dengan latar belakang laut, dikelilingi oleh pemandangan alam terbuka dengan pepohonan dan langit cerah.

Konotasi Gambar ini menggambarkan kebebasan, ketenangan, dan hubungan manusia dengan alam. Kuda melambangkan tradisi atau cara hidup sederhana yang masih bertahan di tengah modernitas.

Mitos Eksotisme di sini muncul melalui romantisasi kehidupan pedesaan yang jauh dari modernitas. Hal ini menciptakan citra "keaslian" yang sering dicari oleh wisatawan urban sebagai pelarian dari kehidupan perkotaan.

Kuda Sumba adalah bagian penting dari kehidupan sosial dan budaya masyarakat. Dalam tradisi Marapu, kuda atau "ndara" dianggap sebanding dengan arwah nenek moyang dan mewakili nilai sakral. Keunikannya menarik wisatawan yang ingin melihat hubungan unik antara manusia dan hewan dalam konteks budaya yang unik. Jika Anda ingin melihat kuda liar Sumba di alam bebas, Savana Puru Kambera adalah tempat terbaik untuk melakukannya, terutama selama musim kemarau. Melihat kuda-kuda berlarian di padang savana di tengah alam Sumba yang indah memberikan

pengalaman visual yang menakjubkan dan kesempatan fotografi yang langka.

Tempat wisata yang sangat menarik adalah Tradisi Pasola, sebuah festival menunggang kuda yang melibatkan pertarungan simbolis. Upacara adat ini memberikan pemandangan yang luar biasa bagi wisatawan dan memberikan gambaran yang mendalam tentang budaya Sumba. Mereka juga dapat melihat gerakan dramatis kuda dan ketangkasan para penunggang. Sebagai simbol kebebasan dan gaya hidup sederhana yang tetap relevan di era modern, ciri kuda memiliki daya tarik tersendiri. Hal ini sesuai dengan mitos eksotisme yang disebutkan sebelumnya bahwa wisatawan kota mencari "keaslian" dan melarikan diri dari kehidupan kota dengan menunggang kuda di alam Sumba.

Wisatawan yang tertarik pada konservasi dan keragaman hayati menjadi tertarik dengan keberadaan kuda Sandelwood, yang merupakan jenis kuda asli Sumba. Program pelestarian kuda ini dapat memberi wisatawan pendidikan dan mendukung upaya konservasi lokal. Daya tarik wisata kuda Sumba tidak hanya terletak pada keindahan alam dan pengalaman berkuda, tetapi juga nilai budaya, tradisi, dan hubungan manusia-alam yang unik. Ini menghasilkan pengalaman wisata yang lengkap yang menggabungkan elemen alam, budaya, dan petualangan yang sulit ditemukan di tempat lain.

Perbukitan Sabana (Bukit Tanarara)

Denotasi Sebuah jalan kecil beraspal membelah bukit-bukit kering yang tidak banyak ditumbuhi pepohonan.

Konotasi Jalan ini menggambarkan perjalanan fisik Marlina melalui lanskap yang luas dan jauh mencerminkan pencarian identitas diri dan perjuangan emosional di dalam dirinya.

Mitos Eksotisme tercipta melalui mitos tentang "alam liar" yang murni dan belum terjamah. Pemandangan ini menarik wisatawan yang mencari pengalaman otentik di alam terbuka, jauh dari hiruk-pikuk kota.

Bukit Tanarara digambarkan dalam film Marlina si Pembunuh dalam Empat Babak sebagai pemandangan yang menakjubkan, dengan hamparan savana yang luas dan bukit-bukit yang berdekatan yang membentuk pola kesatuan yang indah. Perubahan warna savana selama musim hujan menjadi hijau saat musim hujan dan cokelat saat kemarau menambah daya tarik estetika tempat tersebut. Dengan visualisasi ini, Sumba terlihat luar biasa dan unik. Mitos tentang "alam liar" Bukit Tanarara adalah alasan lain mengapa bukit ini sangat menakjubkan. Bukit-bukit ini digambarkan sebagai latar perjalanan Marlina yang penuh perjuangan dalam film. Bukit-bukit ini mencerminkan kekuatan dan kedamaian yang ada di Sumba secara alami. Lanskap yang kosong dan kering memberikan kesan asli tentang kehidupan pedesaan yang tidak modern, menarik wisatawan dari kota untuk mencari pelarian dari hiruk-pikuk kota.

Untuk mempromosikan pariwisata, film Marlina si Pembunuh dalam Empat Babak memanfaatkan Bukit Tanarara. Film tersebut telah meningkatkan popularitas Sumba Timur secara domestik dan internasional karena menampilkan keindahan alamnya. Hal ini sejalan dengan tren wisata berbasis film, di mana lokasi syuting diubah menjadi tempat wisata baru untuk pengunjung. Sumba Timur semakin dikenal sebagai tempat wisata eksotis berkat keindahan Bukit Tanarara. Bukit Tanarara, bersama dengan tempat lain seperti pantai dan perkampungan adat, menegaskan keyakinan orang tentang Sumba sebagai "Negeri 1000 Bukit" yang penuh dengan keindahan alam dan budaya. Film Marlina menjadi alat yang membantu orang ramai mengetahui potensi wisata tersebut.

Menaiki Truk

Denotasi Sekelompok warga mengenakan busana tradisional Sumba berada di dalam truk kayu bersama seekor kuda.

Konotasi Pakaian tradisional dan kendaraan sederhana menciptakan kesan budaya lokal yang kuat. Kehadiran kuda memperkuat citra kehidupan pedesaan yang bersahaja dan unik.

Mitos Eksotisme muncul melalui mitos tentang keramahan masyarakat lokal dan kesederhanaan hidup mereka. Hal ini menjadi daya tarik bagi wisatawan yang ingin merasakan kehangatan interaksi manusiawi di lingkungan pedesaan.

Di Sumba, truk kayu, juga disebut "Biskaju" atau "Oto Kayu", adalah truk yang dibuat dari kayu dan digunakan untuk mengangkut orang dan barang. Dengan atap yang terbuat dari papan atau seng, bangku kayu sederhana tanpa sandaran di bagian belakang truk, dan desain yang mencerminkan kesederhanaan dan kepraktisan masyarakat setempat. Dengan menggunakan truk kayu, wisatawan dapat menikmati suasana tradisional selama perjalanan. Mereka juga dapat menikmati musik penuh selama perjalanan panjang, memberikan pengalaman yang tidak pernah mereka temui dengan cara transportasi modern lainnya.

Kehidupan masyarakat pedesaan Sumba yang sederhana namun penuh dengan semangat gotong royong diwakili oleh truk kayu. Wisatawan dapat melihat bagaimana kendaraan ini menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari warga lokal dan bagaimana kendaraan ini mencerminkan budaya transportasi tradisional yang tetap hidup di era modern. Truk kayu dengan material kayu yang unik dan desain tradisionalnya sering menjadi lokasi fotografi yang menarik bagi wisatawan. Selain itu, kendaraan ini telah menjadi ikon budaya lokal, meningkatkan daya tarik pariwisata berbasis budaya Sumba.

Membawa Kepala Manusia

Denotasi Gambar ini menampilkan dua perempuan yang berdiri di tengah lanskap perbukitan yang luas. Perempuan di sebelah kanan mengenakan pakaian tradisional, sambil memegang parang dan kepala manusia yang terpenggal-sebuah simbol tindakan kekerasan. Di sisi lain, perempuan di sebelah kiri mengenakan pakaian sederhana dengan perut yang membesar, menandakan bahwa ia sedang hamil. Latar belakang sabana yang membentang luas menggambarkan lanskap khas Sumba, Nusa Tenggara Timur.

Konotasi Lanskap savana menggambarkan wilayah kering di timur Indonesia, terutama Sumba, karena topografinya yang unik. Pakaian tradisional menggambarkan kehidupan pedesaan Indonesia yang asli dan jauh dari dunia modern. Kepala terpenggal dan parang menggambarkan kekerasan, pembalasan, dan perjuangan hidup, yang merupakan tema utama film.

Mitos Mitos tentang "Indonesia Timur yang eksotis" berasal dari banyaknya bukit savana kekuningan. Pemandangan basah dan lembap ini merupakan cerita filosofis tentang daerah terpencil yang "belum terjamah modernitas". Adegan di mana dua perempuan berjalan di jalan yang jauh, salah satunya (Marlina) membawa kepala manusia menciptakan mitos perjuangan melawan patriarki. Gambar Marlina, yang mengenakan sarung merah dan membawa senjata pembunuhan, menjadi representasi perlawanan terhadap mitos konvensional tentang perempuan sebagai korban.

Tradisi penggal kepala (headhunting) di Sumba, meskipun tidak lagi dipraktikkan secara literal, memiliki keunikan yang menarik perhatian wisatawan. Tradisi ini menunjukkan sejarah dan budaya orang Sumba, dan merupakan bagian penting dari cerita pariwisata berbasis budaya. Kepercayaan Marapu, sebuah tradisi animistik lokal yang menghormati leluhur dan memiliki hubungan spiritual dengan alam, memiliki hubungan erat dengan tradisi penggal kepala Sumba. Penggal kepala dulunya dilakukan sebagai bagian dari ritual untuk menunjukkan keberanian, menunjukkan rasa dendam, atau

meningkatkan status sosial.

Dalam film seperti *Marlina si Pembunuh dalam Empat Babak*, tradisi penggal kepala digambarkan sebagai bagian dari perjuangan sosial dan budaya. Penggambaran ini mengubah tradisi menjadi cerita tentang perlawanan terhadap ketidakadilan, menarik wisatawan untuk mempelajari konteks budayanya. Kunjungan ke desa-desa adat atau museum budaya di Sumba memberi wisatawan kesempatan untuk belajar tentang sejarah tradisi ini. Selain itu, cerita tentang bagaimana penggal kepala berubah menjadi simbol perdamaian dan kolaborasi sosial menawarkan perspektif baru tentang perkembangan budaya lokal. Terlepas dari fakta bahwa tradisi penggal kepala tidak lagi dilakukan, aspek ritualnya masih dapat ditemukan dalam festival seperti Pasola, di mana prinsip keberanian dan persatuan komunitas dipuja melalui permainan perang simbolis yang menggunakan kuda. Wisatawan seringkali tertarik pada cerita tentang "Indonesia Timur yang eksotis", yang menceritakan tentang kehidupan orang-orang pedesaan yang mempertahankan adat istiadat kuno. Bagian dari daya tarik ini adalah tradisi penggal kepala, yang menawarkan pengalaman unik untuk memahami kehidupan masyarakat adat yang jauh dari modernitas.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa **film Marlina si Pembunuh dalam Empat Babak** tidak hanya menceritakan tentang perjuangan seorang perempuan, tetapi juga menggunakan keindahan Sumba untuk menarik wisatawan. Film ini menonjolkan keindahan alam, budaya, dan kehidupan masyarakat Sumba melalui makna denotatif, konotatif, dan mitos melalui pendekatan semiotika Roland Barthes. Elemen visual seperti perbukitan sabana, truk kayu, bahasa lokal, kendaraan tradisional, dan kuda Sumba menunjukkan kekayaan budaya lokal dan memberi wisatawan kesan yang luar biasa. Eksotisme ditampilkan memiliki daya tarik simbolik dan emosional bagi penonton, terutama mereka yang mencari pengalaman asli dan escape dari dunia modern.

Film *Marlina si Pembunuh dalam Empat Babak* telah berperan sebagai media promosi tidak langsung yang sangat efektif. Dengan mengangkat eksotisme budaya dan alam Sumba, film ini mendukung penguatan citra destinasi dan meningkatkan keinginan berkunjung. Peningkatan jumlah wisatawan ke Sumba pasca penayangan film juga menunjukkan bahwa film sebagai produk ekonomi kreatif dapat bersinergi dengan sektor pariwisata, sesuai dengan pendekatan *creative economy-based tourism*.

Oleh karena itu, film ini berhasil memperkuat peran sinema sebagai media promosi tidak langsung, meningkatkan minat wisatawan dan mungkin berfungsi sebagai model untuk promosi pariwisata inovatif yang berbasis budaya lokal.