

ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES PADA FILM “ AGAK LAEN” PRODUSER STUDIO IMAJINARI

Muhammad Ubaidillah¹, Mukhsin Patriansah²

^{1), 2)} Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya,
Universitas Indo Global Mandiri

Jl. Jend Sudirman Km.4 No. 62, 20 Ilir D. IV, Kec. Ilir Tim. I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30129

Email : ubaydillah150300@gmail.com¹

Received: 09 Mei 2024

Revised: 11 Juni 2024

Accepted: 29 Juni 2024

Abstract : *This research reveals the representation of humor and identity in the comedy film *Agak Laen* which was broadcast on February 1 2024 from Studio Imaginari, using Roland Barthes' semiotic theory. Through a semiotic approach, this research explores how film elements such as dialogue, characters, settings and costumes build denotative and connotative meaning, as well as identifying myths or ideologies that are reinforced or criticized by this film. Denotative analysis explains the literal meaning of the signs in the film, such as the friendship scene at the night market which is full of comedic chaos and the main characters who experience funny and absurd situations. Connotative analysis explores the deeper cultural and social meanings of these signs, such as how humor resulting from interactions between characters reflects or criticizes social norms. This research also explains the myths built by films, such as the myth of the existence of ghosts and problems in the community environment. The research results show that *Agak Laen* not only functions as entertainment but also as a medium for reflecting and criticizing social dynamics and identity through humor. This research provides insight into how comedy films can influence audiences' perceptions of relevant social and cultural issues.*

Keywords : *Semiotics, Comedy Films, Roland Barthes, Humor*

Abstrak: Penelitian ini menganalisis representasi humor dan identitas dalam film komedi *Agak Laen* yang tayang pada tanggal 1 Februari 2024 dari Studio Imaginari, dengan menggunakan teori semiotika Roland Barthes. Melalui pendekatan semiotika, penelitian ini mengeksplorasi bagaimana elemen-elemen film seperti dialog, karakter, setting, dan kostum membangun makna denotatif dan konotatif, serta mengidentifikasi mitos atau ideologi yang diperkuat atau dikritik oleh film ini. Analisis denotatif menguraikan makna literal dari tandatanda dalam film, seperti adegan pertemanan di pasar malam yang penuh dengan kekacauan komedi dan karakter utama yang mengalami situasi lucu dan absurd. Analisis konotatif mendalami makna budaya dan sosial yang lebih dalam dari tanda-tanda tersebut, seperti bagaimana humor yang dihasilkan dari interaksi antar karakter mencerminkan atau mengkritik norma-norma sosial. Penelitian ini juga menelaah mitos-mitos yang dibangun oleh film, seperti mitos keberadaan tentang hantu dan masalah dilingkungan masyarakat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Agak Laen* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan tetapi juga sebagai medium untuk merefleksikan dan mengkritik dinamika sosial dan identitas melalui humor. Penelitian ini memberikan wawasan tentang bagaimana film komedi dapat mempengaruhi persepsi audiens tentang isu-isu sosial dan budaya yang relevan.

Kata Kunci : Semiotika, Flim Komedi, Roland Barthes, Humor

PENDAHULUAN

Kehidupan intelektual dan sosial manusia didasarkan pada penghasilan, penggunaan, dan pertukaran tanda, misalnya saat kita membuat isyarat, berbicara, menulis, membaca, menonton acara televisi, mendengarkan musik, melihat sebuah lukisan, kita tengah melakukan penggunaan dan penafsiran tanda (Danesi, 2010a). Penafsiran tanda dalam sebuah karya seni memungkinkan kita sebagai apresiator dapat dengan mudah untuk memahami makna yang ingin disampaikan oleh sisenimannya melalui karyanya (Patriansyah, 2014). Secara defenisi tanda adalah sesuatu yang bisa ditangkap yang memperlihatkan hal selain dirinya sendiri (Martinet, 2010). Sedangkan menurut Danesi tanda adalah segala sesuatu seperti warna, isyarat, kedipan mata, objek, rumus matematika, dan lain-lain yang mempresentasikan selain dirinya (Danesi, 2010b). Berdasarkan defenisi tersebut, Patriansah menjelaskan bahwa tanda merupakan segala sesuatu yang sengaja dipakai, dipinjam dan digunakan untuk merepresentasikan sesuatu yang lain, dengan demikian tanda tidak dapat merepresentasikan dirinya sendiri. Segala sesuatu bisa dikatakan sebagai sebuah tanda apabila sesuatu tersebut mampu merepresentasikan hal lain selain dirinya sendiri (Patriansah, 2020).

Tanda dalam semiotika dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang menyampaikan makna atau informasi. Ini mencakup kata-kata, gambar, suara, objek, dan bahkan tindakan yang memiliki arti tertentu bagi penerima tanda. Tanda bukan hanya representasi sederhana, tetapi juga melibatkan proses kompleks di mana makna ditransmisikan dan diinterpretasikan dalam konteks budaya tertentu. Menurut teori semiotika Ferdinand de Saussure, tanda terdiri dari dua komponen: penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Penanda adalah bentuk fisik atau ekspresi dari tanda, seperti bunyi, tulisan, atau gambar, sedangkan petanda adalah konsep atau makna yang diasosiasikan dengan penanda tersebut. Misalnya, kata "pohon" adalah penanda yang memicu gambaran mental atau konsep tentang tanaman berkayu dengan batang, cabang, dan daun sebagai petanda. Kombinasi ini membentuk satuan makna yang bisa dipahami oleh orang lain dalam konteks komunikasi.

Dalam praktik sehari-hari, tanda-tanda memainkan peran penting dalam semua bentuk komunikasi manusia, baik verbal maupun *non-verbal*. Misalnya,

lampu lalu lintas adalah tanda visual yang digunakan untuk mengatur arus lalu lintas, di mana warna merah berarti berhenti, kuning berarti hati-hati, dan hijau berarti jalan. Selain itu, ikon emotikon dalam pesan teks berfungsi sebagai tanda yang menyampaikan emosi atau reaksi tertentu, membantu memperjelas maksud pengirim dalam komunikasi tertulis yang mungkin tidak memiliki nuansa suara. Tanda semiotika memiliki peran penting dalam membangun komunikasi dan pemahaman di tengah masyarakat.

Fungsi utamanya adalah sebagai alat komunikasi yang memungkinkan individu untuk mentransfer makna dan informasi. Melalui tanda-tanda seperti kata, gambar, dan simbol, orang dapat berbagi ide, perasaan, dan informasi dengan cara yang bisa dimengerti oleh orang lain dalam konteks budaya yang sama. Hal ini membantu dalam menciptakan kesamaan makna dan memfasilitasi interaksi sosial yang efektif. Selain itu, tanda semiotika berfungsi untuk menyampaikan dan memperkuat norma-norma sosial dan nilai-nilai budaya. Tanda-tanda ini sering digunakan untuk merepresentasikan konsep-konsep yang lebih besar seperti identitas, kekuasaan, dan ideologi. Misalnya, simbol-simbol nasional seperti bendera atau lambang negara mengandung makna yang mendalam tentang identitas dan kebanggaan nasional. Melalui analisis tanda-tanda ini, kita dapat memahami bagaimana masyarakat mengkonstruksi dan memelihara sistem nilai dan keyakinannya.

Dalam desain komunikasi visual, tanda berfungsi sebagai elemen dasar yang digunakan untuk menciptakan pesan yang efektif dan menarik secara visual. Desainer menggunakan tanda-tanda seperti ikon, warna, dan tipografi untuk mengkomunikasikan informasi secara jelas dan menarik perhatian audiens. Misalnya, penggunaan warna merah dalam sebuah iklan bisa menarik perhatian dan mengindikasikan urgensi atau emosi tertentu. Dengan menggunakan tanda secara strategis, desainer dapat memastikan bahwa pesan yang ingin disampaikan diterima dan dipahami dengan baik oleh audiens. Tanda dalam desain komunikasi visual juga berperan dalam membangun identitas merek dan mempengaruhi persepsi konsumen. Logo, sebagai salah satu contoh tanda, merupakan representasi visual dari identitas suatu merek yang membantu membedakan produk atau layanan dari pesaingnya. Desain yang efektif akan mengkomunikasikan nilai-nilai dan kepribadian merek dengan cara yang

konsisten dan mudah dikenali, memperkuat loyalitas konsumen dan menciptakan asosiasi positif.

Film *Agak Laen* berasal dari gagasan untuk menciptakan komedi yang segar dan relevan dengan situasi lingkungan social masyarakat. Studio Imajinari, yang dikenal karena inovasi dan kreativitasnya dalam dunia perfilman, terinspirasi untuk membuat film yang dapat menghibur sekaligus mengkritisi fenomena sosial yang terjadi di masyarakat urban modern. Ide utama film ini muncul dari pengamatan sehari-hari terhadap kehidupan kota yang penuh dengan keanekaragaman dan dinamika unik. Dalam konteks ini, *Agak Laen* mencoba menggambarkan berbagai keanehan dan kelucuan yang terjadi di sekitar kita. Cerita *Agak Laen* berpusat pada kehidupan sehari-hari sekawan yang bekerja di padar malam. Sekawan ini terdiri dari 4 sahabat yang mengelola rumah hantu di pasar malam menakuti para pengunjung. Keunikan merekalah yang selalu mengalami kejadian-kejadian konyol dan sial dirumah hantu tersebut, tetapi selalu bisa diselesaikan dengan cara yang lucu dan kreatif. Film ini menyoroti bagaimana mereka beradaptasi dengan situasi aneh dan berusaha menemukan cara cara yang lucu untuk menghibur penonton.

Agak Laen membawa tema utama tentang komedia horror kali penuh dengan keanehan dan kekacauan. Melalui humor, film ini mengajak penonton untuk melihat humor humor yang absurd dari setiap masalah dan bagaimana cara menyelesaikan sebuah masalah dikemas menjadi sebuah tawa. Dalam produksi flim *Agak Laen*, Studio Imajinari menggunakan pendekatan visual yang cerah dan penuh warna untuk menonjolkan elemen komedi. Setiap adegan dirancang dengan detail untuk menampilkan humor visual yang kuat, mulai dari ekspresi wajah para karakter hingga penggunaan properti yang tidak biasa. Efek suara dan musik yang ceria juga ditambahkan untuk mendukung suasana komedi yang ingin ditonjolkan. Dengan tim produksi yang berpengalaman dan kolaborasi dengan penulis skenario berbakat,. Selain karakter, set dan properti dalam film juga diisi dengan simbolisme yang kaya. Studio Imajinari dengan cermat menggunakan tanda-tanda visual untuk memperkuat tema dan pesan yang ingin disampaikan. Misalnya, lingkungan tempat tinggal karakter utama mungkin dipenuhi dengan barang-barang yang memiliki makna simbolis, seperti lukisan atau poster di dinding yang menggambarkan keadaan emosional atau

situasi sosial karakter tersebut. Melalui penggunaan simbolisme ini, film tidak hanya menjadi sebuah karya visual yang menarik, tetapi juga sebuah narasi semiotika yang mendalam.

Film *Agak Laen* juga mengundang penonton untuk melakukan interpretasi terhadap tanda-tanda yang disajikan. Konsep-konsep semiotika seperti denotasi, konotasi, dan mitos menjadi bahan refleksi yang penting bagi penonton untuk memahami makna-makna yang tersembunyi di balik adegan-adegan dan dialog. Dengan demikian, film ini tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga sebuah pengalaman intelektual yang menggugah pikiran dan perasaan penonton dalam merespons tanda-tanda yang disampaikan. Rumusan masalah dari penelitian ini menimbulkan pertanyaan tentang bagaimana penggunaan tandatanda semiotika dalam membangun narasi komedi. Pertama, bagaimana tanda-tanda semiotika digunakan dalam memperkenalkan dan mengembangkan karakter-karakter dalam film ini? Kedua, bagaimana penggunaan tanda-tanda semiotika memperkuat tema dan pesan yang ingin disampaikan oleh film? Terakhir, bagaimana tanda-tanda semiotika dalam *Agak Laen* mengundang penonton untuk melakukan interpretasi yang beragam terhadap pesan-pesan yang disampaikan?.

Dalam kaitannya dengan film ini, pemahaman tentang penggunaan tanda-tanda semiotika menjadi krusial dalam memahami konstruksi narasi dan efek komedi yang dihasilkan. Dengan memahami bagaimana tanda-tanda semiotika dipergunakan dalam berbagai aspek film seperti karakter, set, dan dialog, kita dapat menjelajahi bagaimana humor dan makna dihasilkan dan dipahami oleh penonton.

Tujuan utama penelitian adalah untuk mengeksplorasi bagaimana tanda-tanda semiotika digunakan dalam membangun narasi komedi dalam film tersebut. Hal ini melibatkan analisis tentang bagaimana karakter, *setting*, dialog, dan elemen visual lainnya digunakan sebagai tanda-tanda untuk menyampaikan pesan-pesan yang ingin disampaikan oleh pembuat film. Penelitian ini juga bertujuan untuk melakukan analisis mendalam tentang denotasi dan konotasi dari tanda-tanda yang ada dalam film. Hal ini mencakup pemahaman terhadap makna literal (*denotasi*) dari setiap tanda, serta pengungkapan makna yang lebih dalam dan kompleks (*konotasi*) yang mungkin terkandung di dalamnya. Dengan

demikian, penelitian ini akan membantu dalam memahami bagaimana pesan-pesan tertentu disampaikan melalui tanda-tanda dalam film. bertujuan untuk memberikan kontribusi terhadap pemahaman kita tentang *genre* komedi dan teori semiotika.

Dalam film *Agak Laen* yang tayang pada tanggal 1 Februari 2024, pendekatan semiotika Roland Barthes dapat digunakan sebagai landasan teori untuk menganalisis penggunaan tanda-tanda dalam membangun narasi komedi. Pendekatan semiotika Roland Barthes membedakan antara denotasi, yang merupakan makna literal dari suatu tanda, dan konotasi, yang merujuk pada makna yang lebih dalam dan kompleks yang diperoleh dari konteks budaya dan sosial. Dalam *Agak Laen*, penggunaan denotasi dan konotasi dapat diamati dalam berbagai aspek film, seperti setting, kostum, dan dialog. Pendekatan semiotika Roland Barthes juga memperkenalkan konsep kode budaya, yang mengacu pada aturan-aturan dan konvensi-konvensi yang diikuti oleh masyarakat dalam memahami tanda-tanda. Dalam konteks film *Agak Laen*, pemahaman tentang kode budaya dan social dapat membantu kita memahami bagaimana penonton merespons humor dan pesan-pesan yang disampaikan oleh film.

Selain itu, pendekatan semiotika Roland Barthes juga mengajukan konsep analisis mitos, di mana tanda-tanda digunakan untuk memperkuat atau meruntuhkan mitos-mitos budaya yang ada dalam masyarakat. Dalam *Agak Laen*, analisis mitos dapat diterapkan untuk mengidentifikasi bagaimana humor dan narasi dalam film memperkuat atau menantang *stereotip* dan norma sosial tertentu. Misalnya, karakter boris yang sering diperankan dalam peran pemalu yang dibawakan dengan penggunaan humor.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan analisis deskriptif terhadap tanda visual dan verbal yang terdapat pada film *Agak Laen*. Menurut Kriyantono yang menjelaskan bahwa penelitian deskriptif kualitatif merupakan suatu teknik yang menggambarkan dan menginterpretasikan data-data yang telah dikumpul dengan memberikan perhatian dan merekam sebanyak mungkin aspek situasi yang diteliti pada saat

itu, sehingga memperoleh gambaran secara umum dan menyeluruh tentang keadaan sebenarnya (Kriyantono, 2014).

Selanjutnya, menurut Piliang ada dua tahapan dalam proses analisis tanda. Pertama, analisis tanda secara individual misalnya jenis tanda, mekanisme atau struktur tanda, dan makna tanda secara individual. Kedua, analisis tanda sebagai sebuah kelompok atau kombinasi, yaitu kumpulan tanda-tanda yang membentuk apa yang disebut sebagai teks (*text*) (Pilliang, 2003). Berdasarkan pendapat Pilliang tersebut, Patriansah menjelaskan bahwa dalam praktiknya, analisis tanda secara individual hanya melihat struktur tanda yang dibangun dalam suatu benda atau objek tertentu, seperti warna, gerakan tubuh, mimik wajah dan lain sebagainya. Tahapan kedua adalah analisis kombinasi tanda dengan cara melihat korelasi antara tanda dengan unsur-unsur lainnya yang membentuk sebuah *texts* (Patriansah, 2023).

HASIL DAN DISKUSI

Penjabaran Teori Semiotika Barthes

Teori semiotika Roland Barthes berfokus pada bagaimana tanda-tanda berfungsi dalam komunikasi melalui tanda-tanda tersebut. Barthes mengembangkan konsep-konsep kunci seperti denotasi (makna literal dari tanda) dan konotasi (makna tambahan atau budaya yang melekat pada tanda). Selain itu, Barthes memperkenalkan konsep mitos, yang merujuk pada cara tanda-tanda digunakan untuk mendukung ideologi dan norma budaya tertentu. Dalam konteks film *Agak Laen*, konsep-konsep ini digunakan untuk menganalisis bagaimana elemen-elemen komedi dan narasi dibentuk melalui penggunaan tanda-tanda semiotika.

Implementasi teori semiotika Roland Barthes dalam analisis film *Agak Laen* melibatkan identifikasi dan interpretasi tanda-tanda yang digunakan dalam film. Ini termasuk menganalisis kostum, dialog, set, dan tindakan karakter untuk mengungkap denotasi dan konotasi yang terkandung. Misalnya, penampilan visual karakter utama dapat dianalisis untuk memahami bagaimana elemen-elemen tersebut menyampaikan informasi tentang kepribadian dan latar belakang sosial mereka. Dialog dan situasi komedi juga dianalisis untuk memahami bagaimana mereka mencerminkan dan mengkritisi norma-norma budaya melalui konotasi dan mitos yang ada.

Sistem tanda dalam karya desain, seperti dalam film *Agak Laen*, dihadirkan melalui penggunaan elemen visual dan verbal yang terstruktur untuk menyampaikan pesan. Dalam desain komunikasi visual, tanda-tanda ini mencakup gambar, warna, tipografi, dan simbol yang semuanya memiliki makna denotatif dan konotatif. Dalam film, tanda-tanda ini diimplementasikan melalui visual setting, properti, kostum, dan ekspresi karakter yang semuanya berkontribusi pada narasi dan humor. Misalnya, penggunaan warna cerah dan kontras dalam set desain dapat menciptakan suasana komedi dan menarik perhatian penonton terhadap elemenelemen humor dalam adegan tertentu.

Untuk menganalisis berdasarkan teori semiotika Roland Barthes, sebuah kerangka pemikiran yang sistematis diperlukan. Berikut adalah kerangka pemikiran yang digunakan dalam analisis film *Agak Laen* adalah sebagai berikut :

1. Identifikasi Tanda-Tanda Utama: Menentukan elemen visual dan verbal dalam film yang akan dianalisis.
2. Analisis Denotasi: Mengidentifikasi makna literal dari tanda-tanda tersebut.
3. Analisis Konotasi: Menggali makna tambahan atau budaya yang melekat pada tanda-tanda tersebut.
4. Analisis Mitos Mengevaluasi bagaimana tanda-tanda ini mendukung atau menantang norma dan ideologi budaya.

Deskripsi dan Analisis Karya



Gambar 1. Film *Agak Laen* Produser Imajinari
Sumber : <https://21cineplex.com/agak-laen,130796,14ALAN.ht>


Penelitian ini berfokus untuk menganalisis makna Denotasi, Konotasi dan Mitos berdasarkan teori Roland Barthes, film *Agak Laen* yang tayang pada tanggal 1 Februari 2024 oleh produser Imajinari, dalam mengungkap lapisan-lapisan makna yang tersembunyi di balik tanda-tanda yang digunakan. Proses ini tidak hanya membantu dalam memahami film secara mendalam tetapi juga dalam menghargai kompleksitas dan kreativitas yang terlibat dalam pembuatannya. Pendekatan ini sesuai dengan pandangan Marianto (2011, hal. 37) tentang pentingnya analisis kritis untuk memahami suatu permasalahan atau karya secara lebih dekat.

Selanjutnya Marinto dalam Patriansah juga menjelaskan bahwa yang berasal dari kata *analyze / analyse*, artinya membedah dan mengamati sesuatu secara kritis dan seksama dengan cara membedah bagian-bagiannya terlebih dahulu dan menyoroti detail-detail dari setiap bagian dapat diterapkan untuk membedah suatu permasalahan, sepenggal informasi, atau suatu benda, atau membandingkan satu ikon hasil dari mazhab-mazhab berbeda, guna memahaminya secara lebih dekat (Patriansah, 2022). Pada film *Agak Laen* terdapat beberapa konsep semiotika Roland Barthes yaitu Makna Denotasi, Makna Konotasi dan Mitos. Berikut analisis mengenai teori semiotika berdasarkan konsep Roland Barthes. Berikut ruang lingkup analisis tanda pada film *Agak Laen* Produser Imajinari, lihat tabel 1.


Tabel 1. Deskripsi Ruang Lingkup Tanda dalam Film *Agak laen*
 Sumber : M. Ubaidillah, 2024

Elemen	Denotasi	Konotasi	Mitos
Setting latar Pasar malam	Lingkungan masyarakat	Gambar kehidupan masyarakat yang <u>bersenang senang</u>	Mitos Masyarakat ke hiburan pasar malam untuk berinteraksi
Adegan Komedi	Situasi lucu yang terjadi di pasar malam dan rumah	Kritik sosial melalui humor dan absurditas situasi kehidupan sehari-hari	Mitos komedi sebagai refleksi dan kritik terhadap budaya dan norma sosial
Kostum hantu	Pakaian menyerupai pocong dan hantu	Representasi keberadaan hantu yang berada di percaya masyarakat	Mitos tentang keberadaan hantu yang di percaya oleh masyarakat
Ekspresi Karakter	Wajah dan gerak tubuh yang berlebihan saat menghadapi situasi komedi	Menunjukkan keanehan dan kekocakan dalam menanggapi situasi sehari-hari	Mitos tentang karakter komedi yang selalu menemukan humor

Tabel 2. Analisis Tanda Barthes dalam Film *Agak laen*
 Sumber : M. Ubaidillah, 2024

Scene 1	
	
Denotasi	Konotasi
<p>Pada cover film <i>Agak Laen</i> menunjukkan ekspresi wajah terkejut di latar belakang gelap, memperlihatkan Judul film "AGAK LAEN" ditulis dengan font besar dan berwarna mencolok, menambah kesan yang mencolok dan menegangkan menunjukkan bahwa ini adalah film komedi yang ringan dan menghibur,</p>	<p>Secara konotatif, cover ini menggambarkan campuran antara ketakutan dan humor. Ekspresi wajah sekawan yang terkejut namun tidak terlalu serius memberikan kesan bahwa film ini tidak sepenuhnya bertujuan untuk menakut-nakuti penonton, melainkan mengajak mereka untuk menikmati horor dengan cara yang lebih ringan dan lucu.</p>
Mitos	
<p>Mitos yang terkandung dalam cover ini bisa jadi adalah pemikiran bahwa ketakutan bisa dihadapi dengan humor. Hal ini menunjukkan bahwa elemen-elemen yang biasanya menakutkan dalam budaya populer dapat diubah menjadi bahan tertawaan jika disajikan dengan cara yang tepat. Selain itu, ada mitos lain yang mengatakan bahwa "ketakutan" adalah bagian dari kehidupan sehari-hari yang bisa dihadapi dengan sikap yang lebih santai dan tidak terlalu serius. Judul "AGAK LAEN" juga mengisyaratkan sebuah mitos bahwa sesuatu yang "lain" atau "berbeda" dari norma konvensional memiliki daya tarik tersendiri, baik dalam bentuk hiburan maupun dalam perspektif hidup.</p>	


Tabel 3. Analisis Tanda Barthes dalam Film *Agak laen*
 Sumber : M. Ubaidillah, 2024

Scene 2	
	
Denotasi	Konotasi
<p><i>Scene</i> yang menunjukkan latar tempat sebuah pasarmalam menampilkan suasana meriah dengan banyaknya wahana bermain, dan pernak-perniklainnya. Lampu-lampu berwarna-warni menerangi area tersebut, menciptakan suasana yang hidup dan ramai. Ada bianglala, komidi putar, dan wahana- wahana permainan lainnya yang berputar denganriang, serta orang-orang yang berjalan-jalan dan menikmati suasana malam.</p>	<p>Secara konotatif, pasar malam ini menghadirkan kombinasi antara suasana nostalgia dan keceriaan, tetapi dengan sentuhan misteri yang sesuai dengan genre film horor komedi. Lampu-lampu berwarna-warni dan kegembiraan di sekitar menciptakankontras dengan unsur-unsur horor yang mungkin muncul, memberikan kesan bahwa sesuatu yang menakutkan bisa terjadi di tempat yang seharusnya menyenangkan.</p>
Mitos	
<p>Mitos yang terkandung dalam scene ini adalah gagasan bahwa di balik tempat-tempat yang tampak menyenangkan dan penuh keceriaan, bisa terdapat bahaya atau hal-hal misterius yang tidak terlihat pada pandangan pertama. Pasar malam, sebagai tempat umum yang ramai dan penuh hiburan, menjadi simbol dari kehidupan yang penuh warna namun juga mengandung risiko tersembunyi</p>	


Tabel 4. Analisis Tanda Barthes dalam Film *Agak laen*
 Sumber : M. Ubaidillah, 2024

Scene 3	
	
Denotasi	Konotasi
<p>Scene yang menunjukkan sebuah wahana rumahhantu menampilkan sebuah bangunan tua yang didekorasi dengan nuansa gelap dan menyeramkan. Di depan pintu masuk, terdapat patung-patung hantudan makhluk menyeramkan, serta lampu-lampuberkedip yang menambah suasana seram. Pengunjung terlihat mengantri dengan ekspresi campuran antara antusiasme dan ketakutan. Di dalam rumah hantu, terlihat koridor yang sempit dengan hiasan laba-laba, peti mati, dan berbagai efek suara yang mengagetkan.</p>	<p>Secara konotatif, wahana rumah hantu ini mewakili ketakutan yang dikemas dalam bentuk hiburan. Wahana ini menggabungkan unsur-unsur horor klasik seperti hantu, kegelapan, dan suara menakutkan dengan elemen hiburan yang bertujuan untuk menimbulkan sensasi dan adrenalin pada pengunjung. Ekspresi antusias dan ketakutan pada pengunjung menggambarkan campuran emosi yang muncul ketika seseorang berada di antara batas kenyataan dan fantasi yang menakutkan namun menghibur. Dalam konteks film komedi horor, wahana ini juga bisa menjadi tempat bagi humor yang muncul dari reaksi berlebihan atau kejadian lucu yang tak terduga.</p>
Mitos	
<p>Mitos yang terkandung dalam scene ini adalah bahwa ketakutan bisa menjadi sumber hiburan yang aman dan terkendali. Rumah hantu dalam wahana pasar malam adalah simbol dari ketakutan yang dihadapi dalam lingkungan yang terkontrol, di mana orang dapat mengalami dan kemudian mengatasi rasa takut mereka tanpa bahaya nyata. Rumah hantu ini juga mencerminkan mitos bahwa manusia memiliki daya tarik alami terhadap hal-hal yang menakutkan, dan mereka menikmati sensasi menghadapi ketakutan dalam situasi yang mereka tahu aman. Hal ini memperkuat pesan bahwa mengatasi ketakutan, bahkan dalam konteks yang penuh humor, adalah bagian dari pengalaman manusia yang universal</p>	


Tabel 5. Analisis Tanda Barthes dalam Film *Agak laen*
 Sumber : M. Ubaidillah, 2024

Scene 4	
	
Denotasi	Konotasi
<p>Menampilkan seorang pria yang sedang mengenakan kostum pocong. Pria tersebut terlihat dibungkus kain kafan putih dari ujung kepala hingga kaki, dengan wajah yang hanya sebagian terlihat. Ia berdiri di tengah ruangan dengan ekspresi yang menakutkan akan tetapi juga terlihat lucu</p>	<p>Secara konotatif, scene ini menggambarkan perpaduan antara horor dan komedi. Kostum pocong, yang secara tradisional diasosiasikan dengan makhluk hantu dalam budaya Indonesia, digunakan dalam konteks yang lucu dan tidak menakutkan. Ekspresi yang menakutkan dan lucu sehingga pria tersebut memberikan reaksi tawa dari orang-orang di sekitarnya menunjukkan bahwa situasi ini lebih mengundang tawa daripada ketakutan.</p>
Mitos	
<p>Mitos yang terkandung dalam scene ini adalah bahwa ketakutan terhadap hantu dan makhluk gaib bisa diatasi dengan humor. Dalam budaya Indonesia, pocong seringkali menjadi simbol ketakutan, namun dengan memperlihatkankannya dalam konteks komedi, film ini menyampaikan pesan bahwa hal-hal yang menakutkan bisa dihadapi dengan cara yang lebih ringan dan tidak serius</p>	

Tabel 6. Analisis Tanda Barthes dalam Film *Agak laen*
 Sumber : M. Ubaidillah, 2024

Scene 5	
	
Denotasi	Konotasi
<p>menunjukkan sekelompok teman yang sedang berusaha menakuti pengunjung di sebuah lokasi berhantu. Mereka mengenakan kostum menakutkan dan menggunakan efek suara serta cahaya untuk menciptakan suasana horor. Salah satu pengunjung, seorang pria paruh baya, terlihat sangat ketakutan dan akhirnya pingsan. Adegan berakhir dengan pria tersebut tergeletak di tanah sementara kelompok teman tersebut panik dan kebingungan</p>	<p>Secara konotatif, scene ini menggambarkan batas tipis antara hiburan dan bahaya. Sekelompok teman yang awalnya bermaksud menakuti pengunjung untuk bersenang-senang akhirnya menghadapi konsekuensi serius ketika seorang pengunjung mengalami serangan jantung. Ini mencerminkan bagaimana tindakan yang dimaksudkan untuk lucu dan menghibur dapat berubah menjadi situasi yang serius dan berbahaya. Adegan ini juga menyyoroti tanggung jawab dan konsekuensi dari tindakan yang dilakukan tanpa mempertimbangkan dampak potensial pada orang lain.</p>
Mitos	
<p>Mitos yang terkandung dalam scene ini adalah bahwa ketakutan bisa memiliki dampak fisik yang serius, dan bahwa tindakan menakuti orang lain bukanlah sesuatu yang bisa dianggap enteng. Dalam banyak budaya, ada kepercayaan bahwa ketakutan yang ekstrem dapat mempengaruhi kesehatan seseorang secara drastis, hingga menyebabkan serangan jantung atau kematian. Mitos ini diperkuat dalam film dengan menampilkan konsekuensi tragis dari lelucon yang berlebihan. Selain itu, ada juga mitos bahwa karma atau akibat dari tindakan negatif akan kembali kepada pelaku, yang terlihat dari reaksi panik dan penyesalan kelompok teman tersebut setelah melihat hasil dari tindakan mereka. Scene ini mengingatkan penonton bahwa meskipun film ini bergenre komedi horror, ada batasan etis dan moral dalam berinteraksi dengan ketakutan orang lain.</p>	

Tabel 7. Analisis Tanda Barthes dalam Film *Agak laen*
 Sumber : M. Ubaidillah, 2024

Scene 6	
	
Denotasi	Konotasi
<p>Di akhir film menampilkan judul film serta nama sutradara dan produser. Judul "AGAK LAEN" ditampilkan dalam font besar dan berwarna mencolok di tengah layar, diikuti dengan nama sutradara dan produser yang muncul dalam teks lebih kecil di bawahnya. Latar belakangnya adalah layar gelap dengan sedikit efek cahaya atau kilatan yang menambah dramatisasi.</p>	<p>Secara konotatif, scene akhir ini memberikan penekanan pada identitas film dan para pembuatnya. Tampilan judul dengan font besar dan mencolok mencerminkan keunikan dan keberanian film dalam menyajikan genre komedi horor. Nama sutradara dan produser yang ditampilkan setelahnya memberikan penghargaan kepada mereka yang telah bekerja keras di balik layar, menegaskan pentingnya kolaborasi dalam produksi film. Latar belakang gelap dengan efek cahaya memberi kesan dramatis dan sedikit misterius, memperkuat elemen horor dalam film meskipun itu adalah adegan penutup.</p>
Mitos	
<p>Mitos yang terkandung dalam scene akhir ini adalah penghormatan terhadap peran sutradara dan produser dalam membawa visi kreatif menjadi kenyataan. Dalam industri film, ada kepercayaan bahwa nama-nama besar di balik layar memiliki pengaruh besar terhadap keberhasilan sebuah film, dan menampilkan nama mereka di akhir film adalah bentuk penghargaan dan pengakuan atas kontribusi mereka. Selain itu, penampilan dramatis dari judul dan nama-nama penting ini mengukuhkan mitos bahwa setiap elemen dalam sebuah film, mulai dari cerita hingga kredit akhir, dirancang untuk menciptakan dampak yang kuat pada penonton, meninggalkan kesan yang abadi.</p>	

Interpretasi Tanda dan Makna

Dalam film komedi horor "AGAK LAEN" yang diproduksi oleh studio Imajinari dan tayang pada tanggal 1 Februari 2024, tanda-tanda dan makna yang disampaikan berkisar pada permainan kontras antara horor dan humor. Setiap

adegan dalam film ini dipenuhi dengan tanda-tanda visual, seperti kostum-kostum menakutkan, latar belakang gelap, dan efek suara yang mengagetkan, yang secara langsung mengarah pada genre horor. Namun, seiring dengan itu, ada juga tanda-tanda humor yang diselipkan melalui dialog-dialog lucu, ekspresi wajah karakter, dan situasi-situasi yang konyol. Makna dari kontras ini adalah bahwa ketakutan dan tawa bisa saling melengkapi, dan bahwa film ini mengajak penonton untuk mengeksplorasi batas antara kengerian dan kegembiraan. Selain itu, ada juga makna tentang pentingnya persahabatan dan kerjasama, yang ditunjukkan melalui interaksi antara sekawan karakter utama dalam menghadapi tantangan-tantangan yang tidak terduga. Secara keseluruhan, film ini memberikan pesan bahwa dalam kegelapan, masih ada ruang untuk menemukan cahaya dalam bentuk keceriaan dan hubungan yang erat antara sesama.

KESIMPULAN

Dari analisis film komedi horor "*Agak Laen*" yang tayang pada tanggal 1 Februari 2024 oleh produser Studio Imajinari, dapat disimpulkan bahwa film tersebut berhasil menciptakan perpaduan yang menarik antara elemen-elemen horor dan komedi. Dengan menggabungkan kostum-kostum menakutkan, suasana gelap yang mencekam, dengan dialog-dialog lucu dan situasi-situasi konyol, film ini menawarkan pengalaman yang unik bagi penonton. Kontras antara ketakutan dan tawa, serta pesan tentang persahabatan dan kerjasama, menjadi tema yang kuat dalam film ini.

Sebagai saran untuk pengembangan selanjutnya dari film ini, dapat dipertimbangkan untuk lebih mengeksplorasi karakter-karakter dalam cerita. Memberikan latar belakang yang lebih mendalam dan perkembangan yang lebih kuat bagi setiap karakter dapat membantu penonton lebih terhubung dengan mereka secara emosional. Selain itu, memperluas dunia dalam film dengan mengeksplorasi setting-setting yang berbeda atau menambahkan *subplot* yang menarik juga dapat meningkatkan kompleksitas dan kedalaman cerita. Terakhir, melanjutkan eksperimen dengan permainan kontras antara horor dan komedi, tetapi juga menghadirkan elemen-elemen baru yang inovatif, dapat membantu film ini tetap segar dan menarik bagi penonton.

DAFTAR PUSTAKA

- Danesi, M. (2010a). *Pengantar Memahami Semiotika Media* (M. Bagus (ed.); 1st ed.). Jelasutra : Yogyakarta.
- Danesi, M. (2010b). *Pesan, Tanda, dan Makna: Buku Teks Dasar Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi*. Yogyakarta: Jelasutra.
- Kriyantono, R. (2014). *Teknik Praktis Riset komunikasi*. Prenada Media.
- Martinet, J. (2010). *Semiologi Kajian Teori Saussuran antara Semiologi Komunikas dan Semiologi Signifikasi,terjemahan Stephanus Aswar Herwinarko*. Yogyakarta : Jelasutra.
- Patriansah, M. et al. (2022). AESTHETIC SPACE IN SYNTHETIC CUBISM , INTERPRETATION ANALYSIS OF ARMEN NAZARUDDIN ' S PAINTINGS. *Ekspresi Seni: Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Karya Seni*, 24(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26887/ekspresi.v24i1.2206>
- Patriansah, M. et al. (2023). Semiotika Roland Barthes Dalam Iklan Layanan Masyarakat 'Stop Hoax' Indosiar. *Artchive, Indonesia Journal of Visual Art and Design Volume*, 04(01), 92–111. <https://doi.org/10.53666/artchive.v4i1.3767>
- Patriansah, M. (2020). Analisis Poster Iklan Layanan Masyarakat Karya Sepdianto Saputra : Kajian Semiotika Saussure. *Arty: Jurnal Seni Rupa*, 9(3), 203–2014. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/arty.v9i3>
- Patriansyah, M. (2014). Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce Karya Patung Rajudin Berjudul Manyeso Diri. *Ekspresi Seni*, 16(2), 239. <https://doi.org/10.26887/ekse.v16i2.76>
- Pilliang, Y. A. (2003). *Hipersemiotika, tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna* (A. A. dan Kurniasih (ed.)). Jelasutra.

Sumber Lain :

- Sutradara, A. (2024). Wawancara dengan Pembuat Film. *Majalah Film Terkenal*, Volume X, Halaman-Halaman.
- Penulis, B. (2024). "Menyoroti Kreativitas di Balik AGAK LAEN: Wawancara dengan Sutradara." *Situs WebFilm Insightful*.
- Ahli, H. (Tahun). "Tren Baru dalam Genre Komedi Horror." *Buletin Industri Film*, Volume, Halaman-Halaman. <https://21cineplex.com/agak-laen,130796,14ALAN.ht>