



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

**REPRESENTASI BUDAYA DALAM FILM
BERBAGI RUANG KARYA WWF-INDONESIA
DAN *VISINEMA PICTURES***

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel
Surabaya, Guna memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

Oleh:

Sonia Salsabila

NIM: B95218141

**Program Studi Ilmu Komunikasi
Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel
Surabaya 2021-2022**

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sonia Salsabila
NIM : B95218141
Program Studi : Ilmu Komunikasi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi berjudul Representasi Budaya dalam Film Berbagi Ruang karya WWF-Indonesia dan Visinema Pictures adalah benar merupakan karya sendiri. Hal-hal yang bukan karya saya, dalam skripsi tersebut diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak ebnar dan ditemukan pelanggaran atas karya skripsi ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar yang saya peroleh dari skripsi tersebut.

Surabaya, Januari 2022
Yang membuat pernyataan,



Sonia Salsabila
NIM.B95218141

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

Nama : Sonia Salsabila
NIM : B95218141
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : REPRESENTASI BUDAYA DALAM
FILM BERBAGI RUANG KARYA
WWF-INDONESIA DAN *VISINEMA
PICTURES*

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, Januari 2022

Menyetujui
Pembimbing,

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Pardianto', with a large circular flourish at the beginning.

Pardianto, S.Ag., M.Si

NIP. 197306222009011004

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

REPRESENTASI BUDAYA DALAM FILM BERBAGI
RUANG KARYA WWF-INDONESIA DAN *VISINEMA*
PICTURES

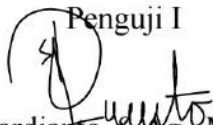
SKRIPSI

Disusun Oleh :
Sonia Salsabila
B95218141

Telah diuji dan dinyatakan lulus dalam ujian Sarjana Strata
Satu pada tanggal 2 Februari 2022

Tim Penguji

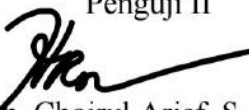
Penguji I



Pardiarto, S.Ag., M.Si

NIP. 197306222009011004

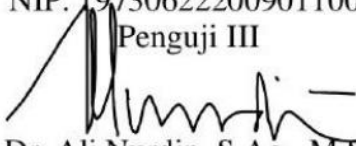
Penguji II



Dr. Moeh. Choirul Arief, S.Ag., M.Fil.I

NIP. 1971100171998031001

Penguji III



Dr. Ali Nurdin, S.Ag., M.Si

NIP. 1971060211998031001

Penguji IV



Abu Ammar Bustomi, M.Si

NIP. 1971020420050110004



Medan, 2 Februari 2022

Dekan,

Abdul Halim, M.Ag

NIP. 196307251991031003



UIN SUNAN AMPEL
SURABAYA

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSetujuan PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Sonia Salsabila
NIM : B95218141
Fakultas/Jurusan : Dakwah dan Komunikasi/Ilmu Komunikasi
E-mail address : soniasalsabila12@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)
yang berjudul :

Representasi Budaya dalam Film Berbagi Ruang Karya WWF-Indonesia dan Visinema Pictures

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 18-Mei-2022

Penulis

(Sonia Salsabila)
nama terang dan tanda tangan

ABSTRAK

Sonia Salsabila, NIM. 95218141, 2022. Representasi Budaya dalam film Berbagi Ruang karya WWF-Indonesia dan *Visinema Pictures*

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan representasi budaya Aceh Gayo dalam film Berbagi Ruang karya WWF-Indonesia dan *Visinema Pictures*. Untuk menjelaskan budaya Aceh Gayo, peneliti menggunakan metode penelitian analisis teks media dengan pendekatan kritis dalam bingkai teori analisis kebudayaan implisit.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa representasi budaya digambarkan sebagai berikut; 1) Adanya seni dalam budaya Masyarakat Aceh Gayo dalam melestarikan budayanya, 2) adat istiadat masyarakat Aceh Gayo, 3) pola hidup masyarakat Aceh Gayo selama hidup berdampingan dengan gajah Sumatera, dan 4) tradisi masyarakat Aceh Gayo dalam upaya bertahan hidup.

Kata Kunci : *Representasi, Budaya, Film*

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

ABSTRACT

Sonia Salsabila, NIM. 95218141, 2022. Cultural Representation in the film Sharing Space by WWF-Indonesia and Visinema Pictures

This study aims to explain the cultural representation of Aceh Gayo in the film Sharing the Space by WWF-Indonesia and Visinema Pictures. To explain the Aceh Gayo culture, the researcher uses media text analysis research methods with a critical approach within the framework of implicit cultural analysis theory.

The results of this study indicate that the cultural representation is described as follows; 1) The existence of art in the culture of the Aceh Gayo people in preserving their culture, 2) the customs of the Acehnese Gayo people, 3) the lifestyle of the Acehnese Gayo people while living side by side with Sumatran elephants, and 4) the traditions of the Acehnese Gayo people in an effort to survive.

Keywords: Representation, Culture, Film

مستخلص لبحثا

التمثيل الثقافي في فيلم تقاسم. NIM. 95218141, 2022.سونيا سالسبيلا،
الفضاء من قبل الصندوق العالمي للطبيعة في إندونيسيا و فيسينيما صور

تهدف هذه الدراسة إلى شرح التمثيل الثقافي لأتشييه غايو في فيلم "تقاسم الفضاء" من قبل الصندوق العالمي للطبيعة في إندونيسيا و فيسينيما بيكتشرز. لشرح ثقافة أتشييه غايو، يستخدم الباحث أساليب أبحاث تحليل النصوص الإعلامية مع نهج نقدي في إطار نظرية التحليل الثقافي الضمني وتشير نتائج هذه الدراسة إلى أن التمثيل الثقافي يوصف على النحو التالي؛ (1) وجود الفن في ثقافة شعب أتشييه غايو في الحفاظ على ثقافتهم، (2) عادات شعب غايو أتشييه، (3) نمط حياة شعب غايو أتشييه في حين يعيشون جنباً إلى جنب مع الفيلة سومطرة، و (4) تقاليد شعب غايو أتشييه في محاولة للبقاء على قيد الحياة.

الكلمات الرئيسية: التمثيل والثقافة والسينما

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	i
LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	ii
MOTTO	iii
PERSEMBAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
ABSTRAK	v
مستخلص لبحثا	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Definisi Konsep.....	7
F. Sistematika Pembahasan.....	9
BAB II.....	10
KAJIAN TEORETIK.....	10
A. Kajian Pustaka.....	10
B. Teori Analisis Kebudayaan Implisit.....	19
C. Kerangka Pikir (Alur Pikir)	22

D. Perspektif Islam	23
E. Penelitian Terdahulu	26
BAB III.....	31
METODE PENELITIAN.....	31
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	31
B. Unit Analisis	31
C. Jenis dan Sumber Data.....	32
D. Tahap- Tahap Penelitian	33
E. Teknik Pengumpulan Data	34
F. Teknik Analisis Data.....	35
BAB IV.....	40
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	40
A. Gambaran Umum Subjek Penelitian	41
B. Penyajian Data	45
C. Pembahasan Hasil Penelitian (Analisis Data.....	55
1. Perspektif Teori.....	55
2. Perspektif Islam	90
BAB V PENUTUP.....	93
A. Simpulan	93
B. Rekomendasi	93
C. Keterbatasan Penelitian	94
DAFTAR PUSTAKA.....	96

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Ikon, Indeks, Simbol.....	36
Tabel 4.1 Pembagian Peran.....	41
Tabel 4.2 Scene 4.....	43
Tabel 4.3 Scene 7.....	44
Tabel 4.4 Scene 8.....	45
Tabel 4.5 Scene 9.....	46
Tabel 4.6 Scene 11.....	47
Tabel 4.7 Scene 12.....	48
Tabel 4.8 Scene 13.....	48
Tabel 4.9 Scene 3.....	49
Tabel 4.10 Scene 5.....	50
Tabel 4.11 Scene 6.....	50
Tabel 4.12 Scene 2.....	51
Tabel 4.13 Tanda Scene 2.....	53
Tabel 4.14 Objek Scene 2.....	54
Tabel 4.15 Tanda Scene 3.....	55
Tabel 4.16 Objek Scene 3.....	56
Tabel 4.17 Objek Scene 4.....	57
Tabel 4.18 Objek Scene 4 Gambar 4.3.....	58
Tabel 4.19 Objek Scene 4 Gambar 4.4.....	59
Tabel 4.20 Tanda Scene 5.....	60
Tabel 4.21 Objek Scene 5.....	61
Tabel 4.22 Tanda Scene 6.....	62
Tabel 4.23 Objek Scene 6.....	63
Tabel 4.24 Tanda Scene 7.....	64
Tabel 4.25 Objek Scene 7.....	65
Tabel 4.26 Tanda Scene 8.....	67
Tabel 4.27 Objek Scene 8.....	68
Tabel 4.28 Tanda Scene 9.....	69
Tabel 4.29 Objek Scene 9.....	70
Tabel 4.30 Tanda Scene 11.....	71

Tabel 4.31 Objek Scene 11.....	72
Tabel 4.32 Tanda Scene 12.....	73
Tabel 4.33 Objek Scene 12.....	74
Tabel 4.34 Tanda Scene 12.....	75
Tabel 4.35 Objek Scene 12.....	76



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Penggambaran Konseptualisasi Acuan Simbolik.....	38
Gambar 4.1 Chicco Jerikho.....	41
Gambar 4.2 Masyarakat Aceh Gayo.....	41
Gambar 4.3 Scene 4 Adegan 1.....	43
Gambar 4.4 Scene 4 Adegan 2.....	43
Gambar 4.5 Scene 7 Adegan 1.....	44
Gambar 4.6 Scene 7 Adegan 2.....	44
Gambar 4.7 Scene 8 Adegan 1.....	45
Gambar 4.8 Scene 9 Adegan 1.....	46
Gambar 4.9 Scene 9 Adegan 2.....	46
Gambar 4.10 Scene 11 Adegan 1.....	47
Gambar 4.11 Scene 11 Adegan 2.....	47
Gambar 4.12 Scene 12 Adegan 1.....	48
Gambar 4.13 Scene 13 Adegan 1.....	48
Gambar 4.14 Scene 3 Adegan 1.....	49
Gambar 4.15 Scene 5 Adegan 1.....	49
Gambar 4.16 Scene 5 Adegan 2.....	50
Gambar 4.17 Scene 6 Adegan 1.....	50
Gambar 4.18 Scene 2 Adegan 1.....	51
Gambar 4.19 Scene 2 Adegan 2.....	51

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada dasarnya manusia melakukan sesuatu interaksi antar sesama makhluk hidup sesuai dengan latar belakang budaya yang dimiliki oleh setiap masing-masing individu. Komunikasi dilakukan sebagai salah satu upaya untuk menyelaraskan maksud dan keinginan yang diinginkan oleh komunikator kepada komunikan dengan perilaku khas masing-masing individu. Perilaku khas inilah yang memiliki keterkaitan dengan budaya.

Budaya merupakan salah satu tanda atau ciri dari suatu golongan atau kelompok tertentu. Budaya sendiri memiliki berbagai macam kategori yang bisa disebut sebagai budaya dari suatu wilayah seperti bahasa, tingkah laku, cara berbicara, seni dan lain lain. Budaya sendiri juga bisa dikaitkan dengan bagaimana suatu lingkungan mempengaruhi gaya hidup suatu golongan atau kelompok. Seiring dengan berjalannya suatu gaya hidup di lingkungan tersebut secara turun menurun membuat itu sebagai tanda atau ciri dari kelompok atau golongan tersebut.²

Budaya biasa dilestarikan secara turun temurun agar suatu golongan atau kelompok tersebut masih menjunjung tinggi adat dan istiadat yang diberikan oleh para leluhur di dalam kelompok tersebut, tetapi seiring berjalannya waktu kehidupan terus berevolusi

² Kostariana Surbakti. "Budaya dalam Film (Analisis Semiotika Charles Sanders Pierce pada Film Crazy Rich Asian dalam Mempresentasikan Budaya Konteks Tinggi dan Budaya Konteks Rendah)", *Skripsi*, Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sumatera Utara Medan, 2018, 1.

dan menjadikan budaya di dalam suatu lingkungan secara tidak langsung bisa berubah dengan mengikuti perkembangan zaman. Budaya sendiri adalah gabungan dari beberapa tanda yang dapat dipandang oleh seseorang dan diinterpretasikan sendiri oleh masing-masing individu, seperti kebiasaan dari golongan tersebut atau cara pandang di masyarakat tersebut terhadap suatu hal, dan lain lain.³

Budaya komunikasi hadir sebagai salah satu jenis dalam berkomunikasi yang menggabungkan antara proses menerima pesan dari komunikator kepada komunikan dengan unsur-unsur budaya di dalamnya sebagai ciri komunikator maupun komunikan itu sendiri. Cara memberikan sebuah pesan kepada komunikan pun memiliki keistimewaan masing-masing individu, dikarenakan di dalam individu tersebut pasti memiliki kebudayaan, lingkungan hidup yang berbeda pula dengan komunikan atau komunikator lainnya.

Budaya komunikasi yang berbeda-beda pada setiap orang inilah yang menjadikan keanekaragaman individu dalam berkomunikasi. Budaya komunikasi yang beragam ini pula yang bisa dilihat dan diinterpretasikan menjadi sebuah karya untuk mengenalkan budaya yang ada di dalam suatu individu atau suatu kelompok kepada masyarakat luas, dengan harapan masyarakat umum di luar dari kelompok atau golongan tersebut mengetahui dan dapat memberikan pengetahuan baru akan

³ Kostariana Surbakti. *Budaya dalam Film (Analisis Semiotika Charles Sanders Pierce pada Film Crazy Rich Asian dalam Mempresentasikan Budaya Konteks Tinggi dan Budaya Konteks Rendah)*, 1.

keberagaman budaya yang tidak berada di lingkungan setiap individu yang melihatnya.

Suatu karya seni yang bisa digunakan untuk mengenalkan budaya komunikasi setiap individu atau kelompok bisa bermacam-macam, baik itu melalui karya 2 dimensi, 3 dimensi atau pun gambar bergerak seperti video atau film. Film adalah bentuk karya berupa gambar bergerak yang disatukan sesuai dengan bagaimana seorang sutradara dan kru produksi film ingin tampilkan kepada masyarakat sesuai dengan keinginan peneliti naskah, dan memberikan unsur-unsur yang bisa memberikan dampak kepada masyarakat yang memutar karya tersebut. Film memiliki berbagai macam pilihan dan jenis yang sangat beragam, sehingga karya yang di hasilkan pun bisa lebih beragam.

Film merupakan salah satu media massa yang digunakan untuk berkomunikasi antara peneliti, sutradara dan kru film dengan masyarakat umum, dan di dalam film sendiri bisa digunakan untuk menampilkan berbagai macam tanda yang ingin disampaikan oleh peneliti naskah dan sutradara kepada masyarakat agar masyarakat bisa untuk menginterpretasi suatu makna yang terkandung di dalam tanda yang diberikan di film tersebut.⁴

Film bisa digunakan sebagai media untuk mengenalkan budaya komunikasi suatu golongan atau kelompok tertentu. Di dalam film sendiri bisa menunjukkan tanda-tanda bagaimana budaya suatu golongan atau kelompok tertentu terbentuk, baik itu

⁴ Kostariana Surbakti. *Budaya dalam Film (Analisis Semiotika Charles Sanders Pierce pada Film Crazy Rich Asian dalam Mempresentasikan Budaya Konteks Tinggi dan Budaya Konteks Rendah)*, 3.

dari dialog, adegan maupun proses pengambilan gambar dalam film tersebut, sehingga banyak pula budaya komunikasi yang bisa dikenalkan kepada masyarakat luas di dalam sebuah karya film.

Pengenalan suatu budaya komunikasi dalam sebuah karya film juga bisa dilihat dalam Film Berbagi Ruang. Film Berbagi Ruang merupakan salah satu media yang ditujukan untuk mengenalkan budaya suatu golongan atau kelompok kepada masyarakat. Film Berbagi Ruang ini menggambarkan tentang kehidupan masyarakat Aceh Gayo yang hidup berdampingan dengan salah satu satwa yang dilindungi yakni gajah Sumatera selama berpuluh-puluh tahun lamanya. Kehidupan masyarakat Aceh Gayo ini yang saling berdampingan dengan gajah Sumatera membuat adanya kebiasaan, adat istiadat dan budaya yang menggabungkan adanya keberadaan gajah di dalam kehidupan masyarakat Aceh Gayo.

Film pendek ini mengungkapkan bagaimana lingkungan, budaya hingga perasaan masyarakat Aceh Gayo kini yang semakin lama merasa resah dengan kehadiran gajah liar yang memasuki Kawasan pemukiman warga. Dalam film ini menarik dimana kita sebagai masyarakat di luar Aceh yang mungkin belum mengetahui budaya, lingkungan hingga kebiasaan serta apa yang dirasakan oleh masyarakat Aceh Gayo diajak untuk memahami bagaimana kehidupan di Aceh Gayo.

Keunggulan film berbagi ruang ini mengajak Chicco Jerikho sebagai perwakilan dari masyarakat untuk menggerakkan dan mengenalkan pelestarian gajah Sumatera kepada masyarakat. Selain itu Film ini juga digunakan untuk menyuarakan konservasi gajah Sumatera serta sebagai perantara antara

masyarakat Aceh Gayo dan gajah Sumatera dengan masyarakat umum untuk berdonasi dan membantu pelestarian gajah Sumatera dan tanaman pagar penghalang untuk kebutuhan hidup masyarakat Aceh Gayo di area jelajah gajah Sumatera.

Tak hanya itu pula, berdasarkan *Head of Fundraising Development* WWF Indonesia menyatakan bahwa dengan kampanye yang gencar dilakukan oleh WWF-Indonesia dari diadakannya donasi hingga berlari marathon untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang perlindungan masyarakat Aceh Gayo dan gajah Sumatera membuahkan hasil positif terkait masyarakat umum akhirnya memahami pentingnya menjaga lingkungan, toleransi dan juga kepedulian mereka terhadap sesama makhluk hidup dengan banyaknya masyarakat yang berdonasi.⁵

Kelebihan Film Berbagi Ruang ini dengan film lainnya yang memiliki tujuan saling mengenalkan budaya suatu golongan tertentu, kebanyakan film yang mengangkat tema budaya seringkali hanya terinspirasi dari kisah nyata, seperti film Liam dan Laila, film 12 Menit untuk Selamanya, dan masih banyak film lainnya yang rata-rata kurang menyuguhkan bagaimana budaya di suatu wilayah tersebut khususnya yang berkaitan dengan pentingnya toleransi antar sesama makhluk hidup tidak hanya antar manusia saja. Dengan adanya budaya masyarakat Aceh Gayo yang hidup berdampingan dengan gajah Sumatera yang terdapat

⁵ Chik Rini, Azhar, "Aktor Chicco Jericko dukung Konservasi Gajah di Aceh", *WWF.id*, 22 January, 2019, <https://www.wwf.id/publikasi/aktor-chicco-jericko-dukung-konservasi-gajah-di-aceh>

dalam film *Berbagi Ruang* ini menunjukkan bahwa budaya baik dari tingkah laku hingga adat istiadat juga bisa hadir dengan adanya rasa toleransi akan sesama makhluk hidup.

Film *Berbagi Ruang* ini telah ditonton sebanyak 13.492 penonton dan telah mengumpulkan sebanyak 364.462 ribu Rupiah penggalangan dana dan akan terus dibuka hingga mencapai £12.000 atau setara dengan 38.894.621 ribu Rupiah.⁶

Berdasarkan hal-hal di atas, maka peneliti memilih film *Berbagi Ruang* untuk diteliti terkait representasi budaya di dalam Film *Berbagi Ruang* karya WWF-Indonesia dan *Visinema Pictures* ini.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat dirumuskan sebagai berikut: Bagaimana budaya masyarakat Aceh Gayo direpresentasikan dalam Film *Berbagi Ruang* karya WWF-Indonesia dan *Visinema Pictures*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk: Menjelaskan representasi budaya masyarakat Aceh Gayo dalam Film *Berbagi Ruang* karya WWF-Indonesia dan *Visinema Pictures*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan serta mampu memberikan

⁶ Chicco Jerikho, "Helping Elephant & people live in Harmony", *Just Giving*, 2018, <https://www.justgiving.com/fundraising/chicco-jerikho>

kontribusi yang positif untuk ilmu pengetahuan dalam kajian Ilmu Komunikasi.

2. Manfaat Praktis

Dapat memberikan informasi dan wawasan bagi para praktisi di bidang analisis teks media pada umumnya, bahwa penelitian terkait analisis teks media dapat dikembangkan di masyarakat, Lembaga, dan seterusnya.

E. Definisi Konsep

1. Representasi

Representasi menurut KBBI merupakan perbuatan mewakili, keadaan mewakili. Menurut bahasa latin, Representasi berasal dari bahasa latin, yaitu *repraesentatio* yang dalam bahasa inggris menjadi *representation* yang berarti perwakilan atau keterwakilan.⁷

Representasi menurut Stuart Hall yakni suatu proses di mana sebuah arti (*meaning*) yang diproduksi dengan menggunakan bahasa (*language*) serta dipertukarkan oleh antar anggota kelompok dalam sebuah kebudayaan (*culture*). Representasi merupakan sebuah penggabungan antara konsep (*concept*) dalam benak kita dengan menggunakan bahasa. Bahasa tersebut yang memungkinkan kita untuk mengartikan suatu baik berupa sebuah benda, orang, kejadian yang nyata (*real*), dan dunia imajinasi

⁷ Agustinus Tetiro. *Deliberasi dan Representasi* diakses pada tanggal 16 September 2021 dari

<https://agustinustetiro.wordpress.com/2016/12/14/deliberasi-dan-representasi/>

dari objek, orang, benda, dan kejadian yang tidak nyata (fictional).⁸

Sehingga yang dimaksud representasi dalam penelitian ini adalah keadaan yang mewakili bagaimana budaya masyarakat Aceh Gayo dalam film *Berbagi Ruang*.

2. Budaya

Budaya menurut KBBI adalah pikiran, akal budi, adat istiadat, sesuatu mengenai kebudayaan yang sudah berkembang, sesuatu yang sudah menjadi kebiasaan dan sukar dirubah.⁹

Menurut Herkovits, budaya merupakan bagian dari lingkungan hidup yang diciptakan oleh manusia.¹⁰

Sehingga dalam penelitian ini budaya yang dimaksud ialah kebiasaan, adat-istiadat hingga lingkungan masyarakat Aceh Gayo yang hidup berdampingan dengan gajah Sumatera yang di kemas di dalam film *Berbagi Ruang*.

3. Film Berbagi Ruang

Film *Berbagi Ruang* adalah salah satu film pendek yang di produksi oleh WWF-Indonesia dan *Visinema Pictures* yang menggambarkan bagaimana budaya dan kehidupan masyarakat Aceh Gayo yang hidup berdampingan dengan gajah Sumatera. Film ini di sutradarai oleh Sabrina Rochelle Kalangie pada tahun 2018.

⁸ Sigit Surahman, Representasi Perempuan Metropolitan dalam Film *7 Hati 7 Cinta 7 Wanita*, Jurnal Komunikasi, Vol. 3 No. 1, Sept-Des 2014, Hal. 43.

⁹ KBBI diakses pada tanggal 16 September 2021 dari

<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/budaya>

¹⁰ Elly. M Setiadi, Ilmu Sosial Budaya Dasar (Jakarta: Kencana 2012), 28.

F. Sistematika Pembahasan

Proposal ini ditulis oleh peneliti secara runtut dan sistematis agar dapat memberikan kemudahan pembaca dalam memahami penelitian ini serta sebagai bahan acuan agar tidak keluar dari sistematika pembahasan. Berikut merupakan sistematika yang di pakai dalam penelitian penelitian ini.

Bab 1 Pendahuluan: Berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi konsep, dan sistematika pembahasan.

Bab II Kajian Teoretik: Berisi kerangka teoretik yang di antaranya terdapat tema penelitian, teori yang digunakan dan alur pikir penelitian yang didasarkan pada teori, perspektif Islam, dan penelitian terdahulu yang relevan.

Bab III Metode Penelitian: Berisi pendekatan dan jenis penelitian, unit analisis, jenis dan sumber data, tahap-tahap penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian Dan Pembahasan: Pada tahap ini berisi gambaran umum subyek penelitian, penyajian data, dan pembahasan hasil penelitian berdasarkan perspektif teori dan perspektif Islam.

Bab V Penutup: Berisi kesimpulan penelitian, rekomendasi serta keterbatasan penelitian.

BAB II

KAJIAN TEORETIK

A. Kajian Pustaka

1. Konsep Dasar Representasi

Representasi dapat didefinisikan sebagai proses merekam ide, pengetahuan, atau pesan melalui beberapa cara fisik. Stuart Hall menyatakan bahwa representasi dapat dijadikan menjadi dua proses, yang pertama yakni representasi mental yang mengedepankan konsep yang sudah ada di dalam pikiran individu masing-masing serta proses kedua yakni bahasa yang memiliki peran penting dalam mengkonstruksi sebuah makna.¹¹

Dalam merepresentasi suatu hal makna yang dihasilkan oleh tiap individu tidak statis tetapi dinamis dan terus berkembang. Dengan adanya pemikiran dan pandangan baru yang terus ada, konstruksi pemikiran manusia dari representasi sebuah makna dapat berubah-ubah.¹²

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa representasi adalah cara suatu individu atau kelompok mengungkapkan makna yang terkandung di dalam suatu hal, baik itu kejadian, perbuatan, dan

¹¹ Kostariana Surbakti. “Budaya dalam Film (Analisis Semiotika Charles Sanders Pierce pada Film Crazy Rich Asian dalam Mempresentasikan Budaya Konteks Tinggi dan Budaya Konteks Rendah)”, *Skripsi*, Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sumatera Utara Medan, 2018, 38.

¹² Kostariana Surbakti. “Budaya dalam Film (Analisis Semiotika Charles Sanders Pierce pada Film Crazy Rich Asian dalam Mempresentasikan Budaya Konteks Tinggi dan Budaya Konteks Rendah)”, 38.

sebagainya yang didasarkan pada pandangan dan pola pikir setiap individu.

2. Proses Representasi

Berdasarkan dari konsep dasar tentang representasi, maka dapat dirumuskan tiga tahapan dalam merepresentasikan suatu hal, yakni:

- a. **Realita:** Merupakan suatu peristiwa yang memiliki wujud atau tanda yang bisa dilihat, didengar, dan sebagainya. Seperti contoh pakaian, perilaku, percakapan, wawancara, dokumen, dan sebagainya.
- b. **Representasi:** merupakan proses dimana bagaimana realita itu dibentuk, dan ditandakan seperti adanya kata, kalimat, proses pengeditan, pencahayaan, latar suara, dan lain-lain yang kemudian dilanjutkan dalam kode representasional yang dapat mengaktualisasikannya kedalam karakter narasi, dialog, setting dan sebagainya.
- c. **Ideologi:** Elemen yang dikategorikan sebagai kode-kode yang merujuk pada identitas suatu golongan atau masyarakat di daerah tertentu. Seperti individualism, patriarki, kapitalisme, dan sebagainya.¹³

Dari tahapan atau proses representasi di atas, maka proses merepresentasikan suatu hal dimulai dari adanya suatu realitas yang sedang atau telah terjadi diproses berdasarkan bagaimana kejadian tersebut ada atau terbentuk hingga mengideologikan

¹³ Nawiroh Vera. *Semiotika Dalam Riset Komunikasi* (Bogor : Ghalia Indonesia, 2014), 36.

suatu realitas tersebut berdasarkan pemahaman dan pola pikir setiap individu.

3. Konsep Dasar Kebudayaan

Budaya adalah salah satu perilaku yang dimiliki oleh setiap individu yang berasal dari latar belakang daerah atau wilayah masing-masing. Sedangkan kebudayaan merupakan cakupan yang kompleks terkait pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat isitadat dan juga kebiasaan yang didapatkan dari masyarakat kepada masyarakat secara turun temurun.

Di dalam kebudayaan terdapat tujuh unsur yang dianggap sebagai unsur yang selalu dimiliki oleh masyarakat, diantaranya:

- a. Bahasa: Bagaimana masyarakat disuatu golongan atau kelompok tersebut berkomunikasi baik itu lisan maupun tulisan.
- b. Sistem Pengetahuan: Unsur tentang pengetahuan umum seperti macam flora dan fauna, tingkah laku manusia, bagian tubuh manusia, penggunaan waktu dan bilangan, dan sebagainya.
- c. Sistem Kemasyarakatan: Bagaimana masyarakat hidup berdampingan antar satu dengan yang lain, seperti adanya perkumpulan, musyawarah, dan sebagainya.

- d. Sistem Peralatan Hidup dan Teknologi: Unsur kebudayaan dimana sistem tentang penggunaan bahan-bahan tertentu menjadi sebuah alat yang bisa digunakan untuk mempermudah kehidupan bermasyarakat.
- e. Sistem Religi: Tentang praktek keagamaan dan kepercayaan masing-masing yang berhubungan dengan pandangan hidup di dunia dan di akhir kehidupan.
- f. Kesenian: Kegiatan kreatif yang dilakukan untuk menumbuhkan rasa imajinatif kedalam sebuah karya yang bisa dinikmati secara umum, seperti karya seni rupa, seni musik, seni tari, dan sebagainya.
- g. Sistem Pencaharian Hidup dan Ekonomi: Unsur dalam kebudayaan yang meliputi cara untuk mendapatkan sesuatu yang diinginkan dengan memberikan hasil atau karya individu atau kelompok tertentu. Seperti bercocok tanam, berdagang, dan sebagainya.¹⁴

Konsep dasar kebudayaan berdasarkan pengertian dan unsur-unsur yang mempengaruhi kebudayaan setiap individu inilah yang bisa dijadikan sebagai acuan bahwa setiap individu dapat dikatakan berasal dari budaya yang sama jika di dalam lingkungan tersebut setiap individu yang ada memiliki beberapa

¹⁴ Kostariana Surbakti. “Budaya dalam Film (Analisis Semiotika Charles Sanders Pierce pada Film Crazy Rich Asian dalam Mempresentasikan Budaya Konteks Tinggi dan Budaya Konteks Rendah)”, 21-22.

unsur kebudayaan yang sama seperti unsur bahasa, bagaimana sistem bermasyarakat, dan sebagainya.

4. Konsep Nilai dalam Kebudayaan

Nilai dalam kebudayaan mengarah kepada kesukaan, pilihan, kebutuhan hidup, Kesehatan, dan sebagainya yang dimana nilai-nilai ini merupakan nilai budaya yang umum ada dalam pola kehidupan manusia, seperti hakikat hidup manusia, hakikat karya manusia, hakikat waktu manusia, hakikat alam manusia, hakikat hubungan manusia.¹⁵

Sistem nilai di dalam suatu budaya dalam mengacu pada lima pokok permasalahan kehidupan manusia, diantaranya:

- a. Asas Hidup Manusia
- b. Asas Karya Manusia
- c. Asas Waktu Manusia
- d. Asas Alam Manusia
- e. Asas Hubungan Manusia¹⁶

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

¹⁵ Kostariana Surbakti. “Budaya dalam Film (Analisis Semiotika Charles Sanders Pierce pada Film Crazy Rich Asian dalam Mempresentasikan Budaya Konteks Tinggi dan Budaya Konteks Rendah)”, 27.

¹⁶ Kostariana Surbakti. “Budaya dalam Film (Analisis Semiotika Charles Sanders Pierce pada Film Crazy Rich Asian dalam Mempresentasikan Budaya Konteks Tinggi dan Budaya Konteks Rendah)”, 27.

Meskipun nilai di dalam kebudayaan telah ada, tetapi masyarakat dan budaya yang ada di masyarakat dapat berubah seiring dengan berjalannya waktu dikarenakan berbagai macam hal seperti lingkungan, jumlah penduduk, pola pikir masyarakat yang berubah, adanya kebudayaan lain yang ikut mempengaruhi nilai budaya yang telah ada, dan sebagainya.

Berdasarkan nilai dan juga asas yang ada di dalam suatu kebudayaan, maka nilai dalam kebudayaan dapat disimpulkan sebagai salah satu acuan yang bisa dipilih dan dirubah sesuai dengan pola pikir masing-masing individu di dalam suatu kebudayaan yang telah ada.

5. Macam Perubahan Kebudayaan

Perubahan-perubahan yang terjadi di dalam kebudayaan dapat dibagi menjadi beberapa macam, diantaranya:

- a. *Cultural Lag*: salah satu perubahan yang terjadi akibat salah satu budaya diantara budaya yang lain mengalami korelasi yang tidak seimbang. Pada perubahan kebudayaan ini, adanya rasa tertinggal antara budaya satu dengan budaya lainnya.

- b. *Cultural Survival*: perubahan budaya dimana kegiatan kebudayaan yang telah ada mulai kehilangan fungsi yang sebenarnya dikarenakan adanya pola pikir dan kebudayaan yang baru tetapi praktek budaya tersebut tetap ada untuk melestarikan adat istiadat yang turun temurun telah ada.
- c. *Culture Shock*: Perubahan yang terjadi ketika seseorang atau beberapa orang yang berada di dalam suatu golongan atau kelompok budaya baru, sehingga hadir rasa kecemasan dalam diri setiap individu atau kelompok dalam bersosialisasi dan beradaptasi di lingkungan baru.
- d. *Culture Conflict*: Perubahan kebudayaan yang terjadi karena adanya permasalahan atau konflik di dalam anggota suatu kelompok atau golongan tersebut dimana ada satu atau beberapa masyarakat yang mulai menentang atau merasa ada masalah terhadap praktek kebudayaan di daerah atau golongan tersebut.¹⁷

Perubahan-perubahan yang ada di dalam kebudayaan bisa terjadi oleh berbagai macam faktor yang terus berkembang seiring dengan perkembangan zaman, oleh karena itu kita sebagai individu harus bisa meminimalisir dan berusaha

¹⁷ Kostariana Surbakti. “Budaya dalam Film (Analisis Semiotika Charles Sanders Pierce pada Film Crazy Rich Asian dalam Mempresentasikan Budaya Konteks Tinggi dan Budaya Konteks Rendah)”, 29.

untuk tetap mempertahankan kebudayaan yang telah ada.

6. Konsep Dasar Film

Film adalah media komunikasi massa yang digunakan untuk mengkomunikasikan suatu cerita atau realita kehidupan yang dapat menarik minat dan perhatian masyarakat luas. Film juga merupakan salah satu media yang dapat menjangkau banyak kelas sosial dan juga dapat mempengaruhi masyarakat atau penontonnya. Film dapat mempengaruhi manusia berdasarkan pesan yang ingin disampaikan yang terkandung di dalamnya.¹⁸

Sebuah film dalam komunikasi semiotika, bisa dimaknai berbeda-beda oleh setiap individu yang melihat film tersebut. Individu yang melihat dan menikmati film dapat dengan bebas memaknai dan berpikir dalam pikiran mereka tentang bagaimana sebuah adegan, teknik pengambilan gambar di dalam film tersebut berlangsung dan pengaruh yang di dapatkannya. Berbagai macam genre film juga mempengaruhi tingkat kepuasan dan juga pemaknaan suatu adegan di dalam sebuah film terhadap individu atau penonton tersebut.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa film merupakan media yang bisa digunakan sebagai perantara antara kru film dengan penonton atau masyarakat untuk memaknai suatu hal atau peristiwa tertentu.

¹⁸ Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi* (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2004), 128.

a. Jenis-Jenis Film

Film memiliki berbagai macam jenis yang nantinya bisa dikategorikan sesuai dengan karakteristik masing-masing film. Jenis-jenis film diantaranya:

- a) Film Cerita: Salah satu jenis film yang biasa diperuntukkan secara umum yang biasanya terdapat cerita fiktif maupun kisah nyata yang telah dikembangkan untuk menarik minat penonton baik dari segi alur maupun sinematografi.
- b) Film Berita: Jenis film yang menyuguhkan peristiwa yang telah terjadi dan mengandung nilai-nilai berita di dalamnya.
- c) Film Dokumenter: Salah satu film yang merupakan hasil interpretasi dari kru film tentang kenyataan suatu peristiwa atau tempat tertentu. Film ini menggambarkan secara langsung maupun tidak langsung kehidupan atau kejadian tertentu dengan harapan masyarakat atau penonton yang melihat dapat mengetahui dan merasakan secara tidak langsung bagaimana keadaan atau peristiwa tersebut berlangsung.

d) Film Kartun: Film ini merupakan salah satu jenis film yang menggunakan desain menarik yang biasanya diperuntukkan untuk anak-anak.¹⁹

b. Teknik Pengambilan Gambar dalam Film

Dalam film terdapat berbagai macam unsur yang merupakan bahasa yang digunakan secara umum untuk mengungkapkan hasil visual yang diberikan oleh kru produksi film, diantaranya pemotongan (cut), pengecilan gambar (zoom out), memudar (fade), efek khusus (special effect), dan sebagainya yang mencakup kode-kode tertentu dalam penggambaran visual.²⁰

B. Teori Analisis Kebudayaan Implisit Oleh Fraake dan Halliday

1. Pengertian Teori Analisis Kebudayaan Implisit

Teori analisis kebudayaan implisit adalah salah satu teori di dalam komunikasi antar budaya yang dikembangkan oleh Fraake dan Halliday yang memiliki arti bahwa adanya kebudayaan immaterial atau tidak nampak sebagai suatu “benda” namun dia tersirat dalam nilai dan norma budaya suatu masyarakat.²¹

¹⁹ Elvinaro Ardianto, dkk., *Komunikasi Massa, Edisi Baru* (Bandung : Simbiosis Rekatama Media, 2009), 148.

²⁰ Abdul Halik, *Tradisi Semiotika dalam Teori dan Penelitian Komunikasi*, (Makassar : Alauddin University Press, 2012), 197.

²¹ Zaenal Mukarom, *Teori-Teori Komunikasi* (Bandung : Jurusan Manajemen Dakwah UIN Sunan Gunung Djati, 2020), 178.

Kebudayaan implisit digunakan manusia untuk mengungkapkan apa yang ada di pikiran, gagasan, pandangan dan juga pengalaman manusia tersebut tentang kehidupan di dunia. Dalam kehidupan sehari-hari manusia menggunakan bahasa untuk saling berkomunikasi dalam masyarakat. Bahasa inilah yang bisa digunakan sebagai simbol-simbol secara verbal yang merujuk pada bagian dari kebudayaan. Bahasa dan kode-kode tersirat lainnya dipengaruhi oleh kebudayaan yang pada akhirnya bisa dijadikan identitas suatu golongan atau individu tersebut.

2. Fungsi Bahasa dalam Tindakan Manusia

Bahasa digunakan sebagai salah satu kode implisit yang bisa digunakan untuk mengetahui bagaimana tindakan individu di suatu golongan atau kelompok tertentu. Fungsi utama dari bahasa ialah:



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

- a. Pribadi: Fungsi dimana bahasa digunakan untuk menggabungkan perasaan subjektif, kebutuhan, negosiasi
- b. Kontrol: Fungsi ini mempengaruhi bagaimana cara orang berfikir dan bertindak
- c. Referensial: Berfungsi untuk menggambarkan objek dan relasi objektif antara manusia dengan dunia luar
- d. Imajinatif: Kemampuan suatu bahasa untuk menciptakan cara-cara baru dalam melihat dunia luar
- e. Manajemen Identitas: Difungsikan sebagai kemampuan bahasa untuk menciptakan identitas individu.²²

3. Asumsi Dasar Analisis Kebudayaan Implisit

Teori ini memiliki beberapa asumsi diantaranya:

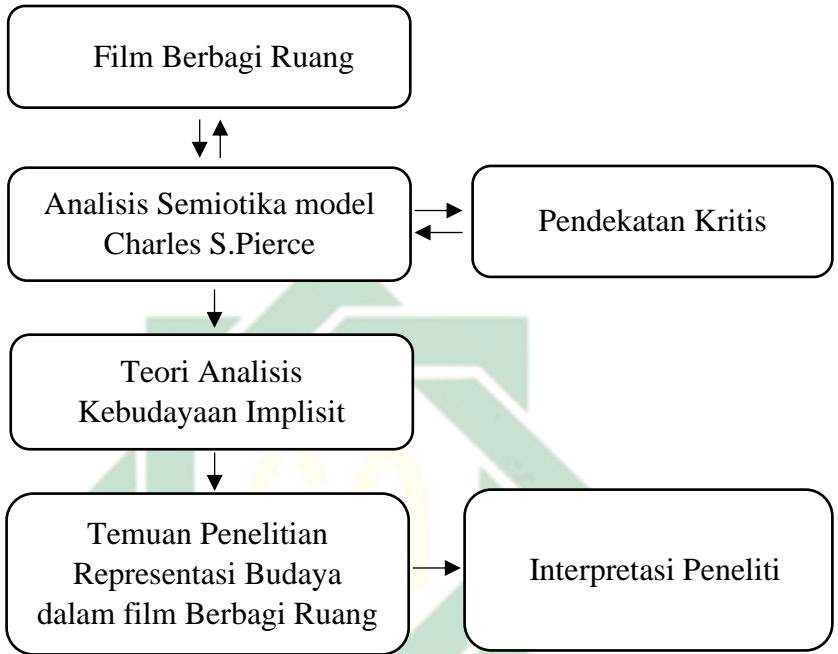
- a. Kebudayaan mempengaruhi skema kognitif
- b. Kebudayaan mempengaruhi organisasi tujuan dan strategi tindakan
- c. Kebudayaan mempengaruhi pengorganisasian skema interaksi
- d. Kebudayaan mempengaruhi proses komunikasi²³

Dalam penelitian ini, teori analisis kebudayaan implisit akan dikaitkan dari sisi budaya masyarakat Aceh Gayo seperti apa yang ada di dalam film *Berbagi Ruang*.

²²Zaenal Mukarom, *Teori-Teori Komunikasi*, 179.

²³Zaenal Mukarom, *Teori-Teori Komunikasi*, 179.

C. Kerangka Pikir (Alur Pikir)



Dalam penelitian, peneliti menggunakan Film berbagi Ruang sebagai objek penelitian yang dianalisis terkait budaya di dalam film tersebut menggunakan analisis teks media semiotika model Charles Sanders Pierce dengan pendekatan kritis, dikaitkan dengan teori penelitian yakni teori analisis kebudayaan implisit hingga mendapatkan beberapa temuan yang menggambarkan budaya masyarakat Aceh Gayo di dalam film tersebut, sehingga dapat diinterpretasi oleh peneliti.

D. Perspektif Islam

Manusia hidup saling berdampingan antara satu dengan yang lain dan seiring berjalannya waktu membuat suatu kebudayaan yang sesuai dengan bagaimana sekelompok golongan atau kelompok tersebut menjalani kehidupannya sehari-hari. Agama Islam merupakan pegangan yang diberikan oleh Allah S.W.T kepada umatnya agar segala tindakan dan tutur kata setiap manusia dapat terkontrol dan tetap berada di jalan kebenaran atau kebaikan. Hadirnya kebudayaan yang beragam di masyarakat inilah yang bisa diukur dan tetap berada di jalan kebenaran jika dilandasi oleh adanya ajaran agama, khususnya agama Islam.

Kebudayaan menurut Islam memiliki dua model yakni “membangun” atau “merusak” dan model ini terus bergantian dan berkembang sesuai dengan pola pikir manusia yang terus melahirkan ide-ide dan keinginan untuk melakukan sesuatu. Hal ini sesuai dengan Ajaran Islam, dalam Al-Qur’an surat Al-Imran ayat 110, Allah berfirman²⁴:

كُنْتُمْ خَيْرَ أُمَّةٍ أُخْرِجَتْ لِلنَّاسِ تَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَتَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَتُؤْمِنُونَ بِاللَّهِ وَلَوْ آمَنَ أَهْلُ
الْكِتَابِ لَكَانَ خَيْرًا لَهُمْ مِنْهُمْ الْمُؤْمِنُونَ وَأَكْثَرُهُمُ الْفَاسِقُونَ - ١١٠

²⁴M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah*, Volume 2 (Jakarta : Lentera Hati, 2005), 184.

Artinya : “Kamu (umat Islam) adalah umat terbaik yang dilahirkan untuk manusia, (karena kamu) menyuruh (berbuat) yang makruf, dan mencegah dari yang mungkar, dan beriman kepada Allah. Sekiranya Ahli Kitab beriman, tentulah itu lebih baik bagi mereka. Di antara mereka ada yang beriman, namun kebanyakan mereka adalah orang-orang fasik.”

Maksud dari Surat Al-Imran ayat 110 menurut tafsir Al-Mishbah, lebih jelas lagi adalah bahwa umat Islam memiliki sifat-sifat dalam diri yang baik. Umat muslim akan secara terus menerus tanpa bosan menyuruh kepada yang makruf, yakni tetap menjalankan apa yang baik selama itu sejalan dengan nilai-nilai keislaman, dan mencegah yang mungkar yaitu hal-hal yang bertentangan dengan kaidah-kaidah Islam.²⁵

Dalam hal ini budaya di dalam kehidupan manusia jika kebudayaan memiliki landasan Islam dan berdasarkan ajaran Islam, maka kebudayaan ini memiliki sifat membangun, tetapi jika kebudayaan tidak didasari atau dilandasi oleh keislaman, maka kebudayaan yang ada memiliki sifat merusak.

Oleh karena itu, Islam disini hadir sebagai landasan atau dasar dari adanya kebudayaan yang ada di suatu wilayah atau kelompok tertentu. Dengan adanya landasan sesuai dengan ajaran agama membuat kebudayaan menjadi lebih terarah dan

²⁵ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah*, Volume , 185.

menuju kebaikan. Maka dari itu, perspektif Islam terkait kebudayaan sangat penting untuk dijadikan sebuah pedoman dalam penelitian representasi budaya dalam film Berbagi Ruang.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

E. Penelitian Terdahulu

1. Representasi Budaya Bontang dalam Film 12 Menit untuk Selamanya²⁶ Karya Devy Rianty, Lisbet Situmorang, dan Sabiruddin. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini bahwa budaya Bontang dalam film ini direpresentasikan melalui ide dan bahasa yang memiliki dua pendekatan baik secara reflektif dan secara intensional, serta hadirnya simbolisasi suara burung yang di percaya sebagai suara leluhur sebagai tanda bahwa itu merupakan kepercayaan masyarakat Bontang dan penduduk suku Dayak. Persamaan penelitian peneliti dengan kajian jurnal tersebut dari sisi obyek penelitian berupa film dan fokus pembahasan budaya suatu daerah, sedangkan perbedaan penelitian peneliti dengan kajian jurnal ini yakni dari fokus pembahasan yang lebih rinci dimana pada kajian jurnal ini membahas bagaimana fenomena-fenomena tentang budaya Bontang direpresentasikan ke dalam sebuah film berjudul 12 Menit untuk Selamanya sedangkan pada penelitian ini peneliti menggunakan fokus penelitian budaya Masyarakat Aceh Gayo yang hidup berdampingan dengan Gajah Sumatera yang direpresentasikan ke dalam sebuah film berjudul Berbagi Ruang.

²⁶ Devy Rianty, Lisbet .S., Sabiruddin. “Representasi Budaya Bontang dalam Film 12 Menit untuk Selamanya”, *Jurnal Ilmu Komunikasi* (online), jilid 6, no.1, diakses pada 13 September 2021 dari [https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2018/02/E-journal%20vivi%20word%20PDF%20FIX%20\(02-21-18-04-42-20\).pdf](https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2018/02/E-journal%20vivi%20word%20PDF%20FIX%20(02-21-18-04-42-20).pdf)

2. Representasi Nilai Budaya Minangkabau dalam Film “Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck” (Analisis Semiotika Film)²⁷ karya Dewi Inrasari. Hasil dari penelitian ini bahwa budaya Minangkabau diwujudkan melalui penggunaan bahasa, pakaian, dan adat yang berada di dalam film tersebut serta makna simbol budaya Minangkabau pada film tersebut memiliki kritikan tentang adanya sistem matrilineal dan materialistis yang masih ada di budaya Minangkabau. Persamaan penelitian peneliti dengan kajian skripsi tersebut adalah menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan memakai model Charles Sanders Peirce yang berfokus pada adanya tanda, objek dan intepretan yang saling berhubungan antara satu dengan yang lain, sedangkan perbedaan penelitian peneliti dengan kajian skripsi yakni dalam obyek penelitian, jika dalam kajian skripsi tersebut dalam film Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck yang meneliti budaya Minangkabau serta makna simbol budaya Minangkabau sedangkan peneliti menggunakan short film Berbagi Ruang yang fokus penelitian ini pada budaya Masyarakat Aceh Gayo.

²⁷ Dewi Inrasari. “Representasi Nilai Budaya Minangkabau dalam Film “Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck” (Analisis Semiotika Film)”, *Skripsi*, Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Alauddin Makassar, 2015, xiv.

3. Representasi Nilai Budaya pada Film Liam dan Laila²⁸ karya Wanda Syaputra. Hasil penelitian ini bahwa di dalam film Liam dan Laila terdapat unsur komunikasi antar budaya dari Liam yang merupakan seorang pria dari luar negeri yang ingin mempelajari tentang kebudayaan Islam di Indonesia dengan Laila seorang gadis asal Minangkabau yang memiliki adat istiadat sangat kental seperti dari dialog maupun adanya adegan adat Minangkabau mulai dari aqiqah hingga perkawinan yang masih sesuai dengan adat istiadat yang ada. Persamaan penelitian peneliti dengan kajian skripsi tersebut adalah menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan memakai teknik penelitian semiotika, sedangkan perbedaan penelitian peneliti dengan kajian skripsi yakni jika dalam kajian skripsi tersebut dalam film Liam dan Laila serta menggunakan analisis naratif yang dirumuskan oleh Lacey sedangkan peneliti menggunakan short film *Berbagi Ruang* yang fokus penelitian ini pada budaya Masyarakat Aceh Gayo dan menggunakan pendekatan kritis dengan model Charles Sanders Pierce yang berfokus pada adanya tanda, objek dan interpretasi yang saling berhubungan antara satu dengan yang lain.

²⁸ Wanda Syaputra. "Representasi Nilai Budaya pada Film Liam dan Laila", *Skripsi*, Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan, 2019, 9.

4. *Political Cartoons as a Vehicle of Setting Social Agenda: The Newspaper Example*²⁹ Karya Iro Sani, Mardziah Hayati Abdullah, dll. Hasil dari penelitian ini bahwa kartun merupakan salah satu media yang bisa melampirkan relevansi kepentingan suatu isu politik dengan peristiwa melalui gambar yang berulang dengan tujuan untuk membentuk pemahaman masyarakat Nigeria, serta dalam kartun politik ini terdapat pesan bermakna linguistik dan non-linguistik yang menggambarkan pentingnya penggambaran isu-isu penting di masyarakat dengan menggunakan kartun. Persamaan penelitian peneliti dengan kajian jurnal tersebut adalah menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan memakai teknik penelitian semiotika, sedangkan perbedaan penelitian peneliti dengan kajian skripsi yakni jika dalam kajian skripsi tersebut dalam kartun politik serta menggunakan model pendekatan Roland Barthes dimana model ini menggunakan 2 sistem signifikansi yakni denotasi dan konotasi sedangkan peneliti menggunakan short film Berbagi Ruang yang fokus penelitian ini pada budaya Masyarakat Aceh Gayo dan menggunakan pendekatan model Charles Sanders Peirce yang berfokus pada adanya tanda, objek dan interpretasi yang saling berhubungan antara satu dengan yang lain.

²⁹ Iro Sani, Mardziah Hayati, dll. "Political Cartoons as a Vehicle of Setting Social Agenda: The Newspaper Example", *Asian Social Science Journal* (online), jilid 8, no.6, diakses pada 13 September 2021 dari https://www.academia.edu/49364599/Political_Cartoons_as_a_Vehicle_of_Setting_Social_Agenda_The_Newspaper_Example

5. *Communicative Semiotics in Everyday Life (Cultural Criticism – the image in the 21 century)*³⁰ Karya Dalel Fidouh.. Hasil dari penelitian ini bahwa transformasi kehidupan budaya di abad ke-21 akibat citra budaya sangat mengedepankan komunikasi visual khususnya melalui gambar. Pada penelitian ini, gambar sangat mendominasi dalam kehidupan sehari-hari dan dapat menciptakan konotasi yang sangat luas dan beragam. Persamaan penelitian peneliti dengan kajian skripsi tersebut adalah menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan memakai pendekatan semiotika, dengan tujuan sedangkan perbedaan penelitian peneliti dengan kajian skripsi yakni jika dalam kajian skripsi tersebut dalam visual atau seni gambar yang menggambarkan abad ke 21 serta menggunakan model pendekatan Visual Semiotika sedangkan peneliti menggunakan short film *Berbagi Ruang* yang fokus penelitian ini pada budaya Masyarakat Aceh Gayo dan menggunakan pendekatan model Charles Sanders Pierce.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

³⁰ Dalel Fidouh. “Communicative Semiotics in Everyday Life (Cultural Criticism – the image in the 21st century)”, *Thesis*, Philosophy in English School of Art Brunei University, 2014, ii.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian analisis teks media. Analisis teks media dengan menggunakan model Charles Sanders Peirce. Analisis teks media adalah jenis penelitian yang mengungkapkan makna-makna tertentu terhadap tanda atau lambang yang ada di dalam sebuah media.³¹

Pendekatan yang digunakan oleh peneliti ialah pendekatan kritis, yaitu pendekatan tentang segala hal yang berhubungan dengan sosial dan memiliki pengaruh terhadap perubahan sosial. Pendekatan ini, kritik digunakan sebagai bentuk perubahan suatu sistem dan struktur menjadi lebih adil baik itu terhadap sistem yang dominan seperti sosial kapitalisme ataupun tidak.³²

B. Unit Analisis

Pada penelitian ini, unit analisis film yang dikaji adalah 11 scene yang di dalamnya terdapat gambar, adegan, dan dialog yang dilakukan oleh Chicco Jerikho serta masyarakat Aceh Gayo yang berkaitan

³¹ Choirul Arif, "ANALISIS SEMIOTIKA", Catatan perkuliahan di kelas mata kuliah *Metode Penelitian Komunikasi 3 Analisis Teks Media*, 6 Mei 2021, Jurusan Ilmu Komunikasi UIN Sunan Ampel Surabaya

³² Yasir Jufri, *Paradigma Komunikasi Kritis*, diakses pada tanggal 20 November 2021 dari

<https://id.scribd.com/document/17187005/PARADIGMA-KOMUNIKASI-KRITIS>

dengan gambaran budaya dalam film *Berbagi Ruang* karya WWF-Indonesia dan *Visinema Pictures*, penggunaan kalimat bahasa, simbol-simbol yang ditampilkan seperti lingkungan hidup, adat istiadat dalam suatu scene serta pengambilan gambar maupun narasi dalam film tersebut juga menjadi bagian unit analisis dalam penelitian ini.

C. Jenis dan Sumber Data

Penelitian ini menggunakan jenis data kualitatif, yang pada data ini jenis data yang dibutuhkan ialah segala hal di dalam produk media film *Berbagi Ruang* yang menunjukkan penggambaran budaya dalam film tersebut.

Sumber data pada penelitian ada dua macam yakni:

1. **Data Primer:** Data utama yang dikaji dalam penelitian ini. Yang dimaksud data primer ialah film *Berbagi Ruang* itu sendiri. Film tersebut peneliti dapatkan dengan mengunduh file film dari salah satu situs di internet, kemudian dari film tersebut akan didapatkan beberapa scene, adegan, atau gambar yang sesuai dengan apa yang peneliti kaji yakni terkait budaya masyarakat Aceh Gayo.

2. Data Sekunder: Data-data pelengkap atau tambahan yang sifatnya untuk melengkapi data yang sudah ada, yakni melalui studi kepustakaan yang meliputi membaca dan mengutip sumber-sumber tertulis seperti buku, jurnal, *E-book*, karya ilmiah yang berhubungan dengan penelitian ini.

D. Tahap- Tahap Penelitian

1. Memilih Topik yang Menarik

Tahap pertama penelitian yaitu peneliti memilih topik yang menarik dengan menggali referensi-referensi yang sesuai dengan permasalahan di era saat ini dan menghubungkan topik tersebut dengan teori komunikasi. Pada tahap ini, peneliti memilih Film yang di produksi oleh WWF-Indonesia dan *Visinema Pictures* yakni Film *Berbagi Ruang*, menurut peneliti Film *Berbagi Ruang* menarik untuk dikaji karena di dalam film tersebut membahas tentang bagaimana budaya masyarakat Aceh Gayo yang hidup berdampingan dengan Gajah di masa kini.

2. Merumuskan Masalah Penelitian

Peneliti merumuskan masalah yang menjadi poin penting dalam topik yang dipilih berdasarkan pembatasan penelitian.

3. Menentukan Metode Penelitian

Pada tahap ini, peneliti menggunakan beberapa metode penelitian dalam memecahkan rumusan masalah yang telah disusun.

4. Mengklarifikasi Data

Setelah menentukan metode penelitian, maka peneliti mengklarifikasikan data-data yang telah didapat sesuai dengan penelitian.

5. Melakukan Analisis Data

Pada tahap ini, peneliti menggunakan teori dan model yang sudah ada dalam metode penelitian, serta mengkaji beberapa referensi yang ada sebagai pendukung.

6. Menarik Kesimpulan

Setelah menganalisis data berdasarkan teori dalam metode penelitian, maka peneliti bisa menarik kesimpulan sebagai hasil akhir dari penelitian, dimana pada bagian ini berisi jawaban dari rumusan masalah yang disusun.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Dokumentasi

Dalam hal ini, peneliti mengumpulkan berbagai macam produk media terkait film *Berbagi Ruang* baik itu berupa *roll film*, video, atau *press conference* film tersebut.

2. Observasi

Pada penelitian ini, peneliti melakukan observasi atau pengamatan berulang-ulang pada data primer yang telah peneliti dapatkan sebelumnya, dengan memperhatikan film *Berbagi Ruang* tersebut secara berulang-ulang, khususnya pada beberapa scene yang mengandung gamabran budaya masyarakat Aceh Gayo, sehingga harapannya peneliti akan lebih mudah mengerti dan mencermati apa saja yang harus

peneliti masuk dalam analisis untuk menjawab rumusan masalah.

F. Teknik Analisis Data

1. Model Charles .S. Pierce

Model ini merupakan salah satu model dalam analisis semiotika yang disebut sebagai “*Grand Theory*” dikarenakan pada model ini, segala hal yang ada di dalam media tersebut bisa dijadikan sebagai tanda secara deskriptif dan memiliki sifat menyeluruh. Menurut Charles Sanders Pierce sendiri, segala sesuatu memiliki makna tertentu yang bisa diinterpretasikan mengacu pada objek tertentu.³³

Berdasarkan model ini, klasifikasi dalam memaknai suatu tanda di dalam media ada tiga trikotomi.

a. Trikotomi Pertama (Tanda)

Tanda adalah perwakilan dari suatu hal yang bisa diinterpretasikan ke dalam berbagai macam makna di dalamnya. Tanda bisa juga diungkapkan sebagai suatu entitas yang dapat dikaitkan dengan berbagai hal sesuai dengan pandangan setiap individu. Menurut Charles Sanders Pierce, tanda memiliki tiga aspek yang saling membutuhkan antara satu dengan yang lain, diantaranya:

³³ Kostariana Surbakti. “Budaya dalam Film (Analisis Semiotika Charles Sanders Pierce pada Film Crazy Rich Asian dalam Mempresentasikan Budaya Konteks Tinggi dan Budaya Konteks Rendah)”, 35.

- a) *Qualisign*: Sebuah tanda yang diartikan berdasarkan sifat asli dari tanda tersebut. Contohnya warna putih menunjukkan suci atau hal yang bersih.
- b) *Sinsign*: Dapat disebut sebagai *singular sign* yang berarti mengartikan tanda berdasarkan kenyataan yang sedang terlihat. Contohnya kata bandang pada kalimat banjir bandang yang menandakan bahwa ada aliran air yang sangat deras di daerah tersebut.
- c) *Legisign*: aspek ini melihat tanda sebagai norma yang ada di masyarakat tertentu seperti adanya peraturan-peraturan yang boleh dan tidak boleh dilakukan yang ditulis atas tergambar secara langsung.
- b. Trikotomi Kedua (Objek)
- Setelah adanya tanda yang memiliki 3 aspek, di dalam bagian objek juga memiliki 3 aspek lain, diantaranya:

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

- a) *Icon*: Hubungan yang terjalin antara tanda dan juga objek yang memiliki sifat hampir sama. Seperti contoh peta, potret.
- b) *Index*: Hubungan yang terjalin antara tanda dan objek berdasarkan hubungan sebab akibat yang terjadi dalam kehidupan nyata. Contohnya api menyebabnya timbulnya asap.
- c) *Symbol*: Tanda yang memiliki pemaknaan lebih dalam, yang di dalamnya terdapat isyarat, tanda, dan lambing yang lebih substantif.

Untuk mengetahui lebih dalam terkait hubungan tanda dengan objek yang ada dalam model Charles Sanders Peirce, berikut adalah tabel *semiotic triangle*,

Tabel 3.1
Ikon, Indeks, Simbol

Jenis Tanda	Hubungan Tanda dan Sumber Acuannya	Contoh
Ikon	Untuk merepresentasikan sumber acuan melalui simulasi atau persamaan (sumber acuan dapat di lihat, di dengar, dan seterusnya dalam ikon)	Gambar, foto, kata-kata, dan lain-lain

Indeks	Saling berhubungan sebab akibat dengan sumber acuan.	Jari yang menunjuk sebagai perantara menerangkan maksud di sana, di sini atau kata ganti orang.
Simbol	Dirancang untuk mengartikan sumber acuan dalam bentuk simbol melalui kesepakatan tertentu	Simbol dalam matematika, simbol warna, dan lain lain

Sumber : Danesi, Marcel. 2010. Pesan Tanda dan Makna: Buku Teks Dasar Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi. Yogyakarta: Jalasutra

c. Trikotomi Ketiga (Interpretan)

Interpretan yang ada di dalam semiotika model Charles Sanders Peirce ini memiliki tiga aspek yang diantaranya:

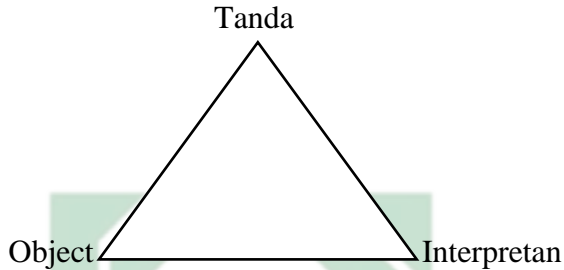
- a) *Rhema*: Aspek atau lambang yang bisa diinterpretasikan dan dikembangkan menjadi lebih dari satu hal.
- b) *Decisign*: aspek-aspek atau lambang yang memiliki hubungan dengan interpretan sesuai dengan kenyataan yang ada.
- c) *Argument*: tanda dan interpretan yang memiliki sifat yang ada secara umum.

Berdasarkan dari trikotomi tentang model Charles Sanders Peirce di atas, maka sesuai dengan dengan sudut pandang dari Peirce, bahwasannya proses dalam merangkai hubungan dalam tiga bagian tersebut terus berlangsung,

dimana tanda akan mempengaruhi objek dan menjadi interpretan dan dapat kembali lagi menjadi tanda, dan seterusnya.

Gambar 3.1

Penggambaran Konseptualisasi Acuan Simbolik



Sumber : Sobur, Alex. 2004. Semiotika Komunikasi. Bandung: Remaja Rosdakarya, 159

Berdasarkan gambar di atas, dapat dilihat bahwa konseptualisasi dari model Charles Sander Peirce saling berkaitan antara satu dengan yang lain. Tanda dalam suatu media bisa mempengaruhi objek sehingga objek yang ada bisa diinterpretasikan oleh berbagai macam aspek interpretan sesuai dengan ranahnya masing-masing. Tanda yang ada di dalam sebuah media dikaji dan dikategorisasikan sesuai dengan aspek yang ada, lalu dikaitkan dengan objek yang sesuai dengan tanda yang ada, setelah itu objek dan tanda yang telah terhubung dikaitkan dengan interpretan yang sesuai, sehingga terbentuklah penggambaran segitiga yang mengacu bahwa segala hal yang dipilih untuk dianalisis bisa berkaitan mulai dari tanda itu sendiri hingga interpretan dan dapat kembali lagi menuju tanda.

Sehingga, tanda, objek dan interpretan di dalam sebuah adegan saling berkaitan antara satu dengan yang lain. Dengan alasan tersebut peneliti bermaksud menguraikan gambaran budaya yang ada di dalam film Berbagi Ruang dengan model Charles Sanders Pierce.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Subjek Penelitian

1. Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek penelitian yang diteliti ialah film dengan judul *Berbagi Ruang*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini bersifat deskripsi, dengan memberikan pemaknaan pada setiap scene atau adegan yang menunjukkan representasi budaya di dalam film tersebut dengan mengaitkan tanda, objek, serta interpretan sehingga bisa mendapatkan gambaran bagaimana budaya di representasikan dalam film *Berbagi Ruang*. Kebenaran terkait data yang diteliti ini memiliki arti bahwa peneliti perlu untuk menggunakan referensi yang sama terhadap objek yang sama pula.

a. Profil Film

Film *Berbagi Ruang* merupakan sebuah film yang berasal dari Indonesia yang dirilis pada tahun 2018. Film ini disutradarai oleh Sabrina Rochelle Kalangie. Chicco Jerikho disini hadir sebagai salah satu perwakilan dari masyarakat untuk menjadi jembatan antara masyarakat Aceh Gayo dengan masyarakat umum di dalam film *Berbagi Ruang* ini. Film ini juga sebagai perantara untuk menggalang donasi untuk pelestarian Gajah Sumatera dan penanaman pagar pembatas antara ruang

lingkup Gajah dengan ruang lingkup masyarakat.. Film ini telah ditonton sebanyak 13.610 penonton dan mendapatkan respon positif dari para penonton.³⁴

b. Sinopsis Film

Film ini bercerita tentang kehidupan masyarakat Aceh Gayo yang hidup berdampingan dengan Gajah Sumatera selama bertahun-tahun yang mulai merenggang seiring dengan berjalannya waktu dikarenakan adanya persinggungan antara Gajah Sumatera yang selama 25 tahun terakhir ini kehilangan 70% habitatnya dikarenakan pembunahan, perburuan gading hingga hilangnya hutan alam sehingga banyak Gajah Sumatera yang masuk ke pemukiman warga dan menyebabkan banyaknya kerusakan harta benda, perkebunan, sawah, dan tanaman masyarakat Aceh Gayo.

Tetapi masyarakat Aceh Gayo tetap bertahan dan melestarikan tradisinya yang berbeda dengan masyarakat umum lainnya yang tidak hidup berdampingan langsung dengan hewan liar. Mereka tetap berusaha untuk memberikan pembagian lahan untuk Gajah Sumatera dan untuk kehidupan masyarakat seperti adanya penanaman pagar penghalang, dan juga setiap menjelang malam

³⁴ WWF-Indonesia, Berbagi Ruang yang diakases pada 7 Februari 2022 dari <https://www.youtube.com/watch?v=a0TzWVIpKa4>



membunyikan bunyi”an keras agar Gajah Sumatera dapat kembali ke dalam hutan sehingga tidak menimbulkan persinggungan diantara masyarakat dengan gajah Sumatera.

Selain itu masyarakat Aceh Gayo tetap melestarikan adat istiadat yang telah ada oleh para leluhur seperti adanya tarian tradisional yang melambangkan kisah gajah dan juga pembuatan museum gajah di wilayah Aceh Gayo.

c. Produksi Film Berbagi Ruang

Sutradara	: Sabrina Rochelle .K.
Penulis Naskah	: Indri dan Visinema <i>Content</i>
Bahasa	: Indonesia
Tanggal Rilis	: 16 Maret 2018
Durasi	: 5.59 menit
Genre	: Dokumenter
Line Produser	: Novie Sartyawan
Produser Kreatif	: Nefa Firman
Exe. Produser	: Intan Sukarna, Munawaratul Makkiya, Chik Rini
Kameramen	: M. Fajar Shodiq
Tata Suara	: Indra Rachmadi
DOP	: Giri Prasetyo .D.
Perusahaan Produksi	: WWF-Indonesia dan Visinema <i>Pictures</i>
Pemeran	: Chicco Jerikho, Masyarakat Aceh Gayo

d. Pembagian Peran

NO.	Tokoh	Nama Peran
1.	 Gambar 4.1 Chicco Jerikho	Chicco Jerikho sebagai perwakilan dari masyarakat umum
2.	 Gambar 4.2 Masyarakat Aceh Gayo	Masyarakat Aceh Gayo

Tabel 4.1 Pembagian Peran

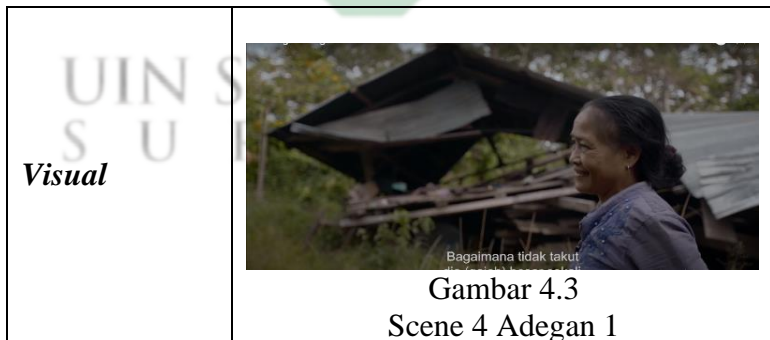
2. Objek Penelitian


Objek penelitian yang dimaksud disini ialah berupa suara (audio) dan gambar (visual) dalam film *Berbagi Ruang*. Film *Berbagi Ruang* memiliki 14 scene, namun peneliti tidak menganalisa seluruh gambar dan suara yang ada di dalam film tersebut, tetapi hanya mengambil 11 scene terkait suara dan gambar yang menunjukkan adanya tanda tentang representasi budaya.

B. Penyajian Data

Berdasarkan adanya penemuan data yang dilakukan oleh peneliti terhadap film *Berbagi Ruang*, peneliti akan menyajikan data apa saja yang terkait dengan representasi budaya di dalam film tersebut. Rumusan masalah dalam penelitian ini untuk mengetahui bagaimana representasi budaya pada film *Berbagi Ruang*. Sehingga peneliti akan memberikan data berupa potongan-potongan gambar (shot) yang di dalamnya merupakan bagian dari potongan scene yang hanya mengandung unsur budaya saja. Dari hasil observasi yang telah dilakukan peneliti pada film *Berbagi Ruang* yang memiliki 14 scene, telah ditemukan 11 scene yang di dalamnya terdapat unsur budaya. Berikut merupakan penyajian data berupa beberapa kumpulan scene yang di dalamnya mengandung unsur budaya.

1. Scene 4




	 <p>Hancur semua</p> <p>Gambar 4.4 Scene 4 Adegan 2</p>
Time	1.42-1.51
Shot	Medium Long Shot dan Extreme Long Shot
Set	Rumah warga yang rusak
Narasi	Salah satu warga menyatakan perasaannya saat kehilangan rumah.
Dialog	Warga : “Ini gaada rumah kek mana?Sudah koyak semuanya kan. Takutlah, gimana gak takut orang dia sebesar ini.”

Tabel 4.2 Scene 4


2. Scene 7

<p>Visual</p>  <p>Gambar 4.5 Scene 7 Adegan 1</p>

	 <p style="text-align: center;">Gambar 4.6 Scene 7 Adegan 2</p>
Time	2.22-2.43
Shot	Extreme Long Shot
Set	Tempat warga berkumpul
Narasi	Masyarakat Aceh Gayo yang menceritakan kehidupan mereka yang hidup berdampingan dengan Gajah Sumatera.
Dialog	<p>Warga : “Karena itu sudah menjadi tradisi nenek moyang disini. Di tempat kita ada pohon pisang, tapi dia nggak makan pisang itu, Cuma makan pisang liar yang di hutan.”</p> <p>Chicco Jerikho : “Tapi kalok yang di tanam sendiri”</p> <p>Warga : “Mereka (gajah) tidak mengganggu tanaman pisang di samping rumah warga”</p> <p>Chicco Jerikho : “Gak diganggu? Berarti dia berbagi juga ya”</p>



Tabel 4.3 Scene 7

3. Scene 8

<p>Visual</p>	 <p style="text-align: center;">Gambar 4.7 Scene 8 Adegan 1</p>
<p>Time</p>	<p>2.43-2.56</p>
<p>Shot</p>	<p>Extreme Long Shot</p>
<p>Set</p>	<p>Sungai</p>
<p>Narasi</p>	<p>Tim Conservation Response Unit Aceh memandikan gajah</p>
<p>Dialog</p>	<p>Warga : “ Jadi mestinya kalok kita mau sama-sama, kita harus bagi ruang, mana ruangan dia yang dia bisa bebas sehingga tidak lagi mengganggu kehidupan kita. Kita ambil filosofi Silahkan ambil yang ada, tinggalkanlah untuk kami sedikit, untuk rezeki kamu, karena selama inipun ternyata kita berbagi.</p>

Tabel 4.4 Scene 8



4. Scene 9

<p><i>Visual</i></p>	 <p>Pada tahun 2013, "Papa Genk" julukan salah satu gajah Sumatera jantan dewasa pemimpin kelompok gajah liar di kawasan Aceh Jaya mati dibunuh.</p> <p style="text-align: center;">Gambar 4.8 Scene 9 Adegan 1</p>  <p>Pada tahun 2013, "Papa Genk" julukan salah satu gajah Sumatera jantan dewasa pemimpin kelompok gajah liar di kawasan Aceh Jaya mati dibunuh.</p> <p style="text-align: center;">Gambar 4.9 Scene 9 Adegan 2</p>
<p><i>Time</i></p>	<p>3.13-3.35</p>
<p><i>Shot</i></p>	<p>Medium Long Shot dan extreme long shot</p>
<p><i>Set</i></p>	<p>Museum Gajah</p>
<p><i>Narasi</i></p>	<p>Dahulu manusia dan gajah hidup rukun berdampingan, tetapi seiring perkembangan zaman dan habitatnya yang makin sempit, sifat gajah pun ikut berubah, hal ini dimanfaatkan oleh orang-orang yang tidak bertanggung jawab untuk membunuh</p>

	gajah serta mengambil gadingnya secara ilegal
--	---


Tabel 4.5 Scene 9

5. Scene 11

<i>Visual</i>	 <p>Gambar 4.10 Scene 11 Adegan 1</p>
	 <p>Gambar 4.11 Scene 11 Adegan 2</p>
<i>Time</i>	3,51-4.02 dan 4.27-4.36
<i>Shot</i>	Extreme Long Shot
<i>Set</i>	Hutan
<i>Narasi</i>	Tari Guel, representasi cerita rakyat mengenai hkayat gajah putih dan rajawali. Berlambang gajah sudah lekat di hati rakyat Aceh sedari dulu

Tabel 4.6 Scene 11


6. Scene 12

<p><i>Visual</i></p>	 <p style="text-align: center;">Gambar 4.12 Scene 12 Adegan 1</p>
<p><i>Time</i></p>	<p>4.03-4.15</p>
<p><i>Shot</i></p>	<p>Extreme Long Shot</p>
<p><i>Set</i></p>	<p>Ladang warga</p>
<p><i>Narasi</i></p>	<p>Upaya swadaya masyarakat untuk mengarahkan gajah liar kembali ke hutan menggunakan bunyi-bunyian keras</p>

Tabel 4.7 Scene 12


7. Scene 13

<p><i>Visual</i></p>	
----------------------	--

	
	<p>Gambar 4.13 Scene 13 Adegan 1</p>
Time	4.16-4.26
Shot	Extreme Long Shot
Set	Pembatas antara ruang lingkup gajah dengan masyarakat
Narasi	Penanaman pakan gajah dan tanaman pagar penghalang



Tabel 4.8 Scene 13

8. Scene 3

Visual	
	<p>Gambar 4.14 Scene 3 Adegan 1</p>
Time	1.31-1.36
Shot	Full Shot
Set	Jalan beraspal
Narasi	Manusia dan gajah, keduanya menjadi korban dari persinggungan tersebut.

Tabel 4.9 Scene 3


9. Scene 5

<i>Visual</i>	 <p>Gambar 4.15 Scene 5 Adegan 1</p>  <p>Gambar 4.16 Scene 5 Adegan 2</p>
<i>Time</i>	1.56-2.06
<i>Shot</i>	Full Shot

Set	Halaman rumah warga
Narasi	Aceh, dibalik senyum ramah warganya, saya merasakan ada kekhawatiran dan kepasrahan dalam diri mereka, terutama di tanah Gayo, Aceh Tengah.

Tabel 4.10 Scene 5



10. Scene 6

Visual	 <p style="text-align: center;">Gambar 4.17 Scene 6 Adegan 1</p>
Time	2.09-2011
Shot	Extreme Long Shot
Set	Rumah Warga dekat hutan
Narasi	Banyak cerita yang mungkin tak pernah kita dengar.

Tabel 4.11 Scene 6

11. Scene 2

Visual	
---------------	--

	 <p style="text-align: center;">Gambar 4.18 Scene 2 Adegan 1</p>  <p style="text-align: center;">Gambar 4.19 Scene 2 Adegan 2</p>
Time	1.21-1.30
Shot	Full Shot
Set	Ladang warga
Narasi	Luas hutan yang menyempit, membuat gajah yang hampir punah terpaksa memasuki ladang, kebun, dan kampung warga sekitar

Tabel 4.12 Scene 2

C. Pembahasan Hasil Penelitian (Analisis Data)

1. Perspektif Teori

a. Pembahasan

Berdasarkan data yang telah dipaparkan sebelumnya, peneliti akan menganalisis data dengan analisis semiotika model Charles Sanders Pearce, dan teori analisis kebudayaan implisit

berdasarkan fokus penelitian yaitu representasi budaya dalam film *Berbagi Ruang*. Sedangkan pembasannya adalah sebagai berikut.

a) Scene 2

Berdasarkan Scene 2 pada Gambar 4.18 dan 4.19 tanda yang terlihat dalam Scene tersebut memvisualisasikan sekumpulan gajah yang sedang melintas di sekitar ladang warga. Sedangkan aspek yang ada di dalam Scene 2 berdasarkan tanda yang ada yaitu sebagai berikut:

<i>Qualisign</i>	Tanda yang di artikan berdasarkan degradasi warna yang terdapat di dalam Gambar 4.7 dan 4.19 yaitu merupakan warna putih yang mengimplementasikan sebuah hal yang sederhana dimana gajah masih dapat berkembang di antara lingkungan masyarakat yang sangat dekat dengan hutan tempat tinggalnya.
<i>Sinsign</i>	Dari kalimat narasi yang di tampilkan berupa “Luas hutan yang menyempit, membuat gajah yang hampir punah terpaksa memasuki ladang, kebun, dan kampung warga sekitar.” yang terdapat di dalam Scene 2 Gambar 4.18 dan Gambar 4.19 tersebut mengartikan sebuah arti berkembangnya zaman semakin berkembangnya manusia semakin sempit habitat Gajah yang membuat

	mereka hampir punah dan terpaksa memasuki ladang, kebun, dan kampung warga sekitar.
<i>Legisign</i>	Tanda yang terdapat pada Scene 2 Gambar 4.18 dan Gambar 4.19 menunjukkan sebuah objek beberapa kawanan gajah yang sedang melintasi pada sekitar ladang warga.

Tabel 4.13 Tanda Scene 2

Objek yang terkandung pada Gambar 4.18 dan Gambar 4.19 yaitu terfokuskan kepada sekawanan gajah yang sedang melintas di sekitar ladang warga, objek yang terdapat di dalam Scene 2 berdasarkan uraian di atas yaitu:

<i>Icon</i>	Icon yang terkandung di dalam Scene 2 Gambar 4.18 dan Gambar 4.19 menunjukkan sebuah potret semakin sempitnya dan berkurangnya luas hutan sebagai tempat tinggal Gajah Liar (Gajah Sumatra).
<i>Index</i>	Hubungan yang terjalin antara tanda dan objek yang terdapat di Scene 2 Gambar 4.18 dan Gambar 4.19 yaitu sebuah lingkungan hutan yang menyempit dan membuat kawanan gajah sering memasuki wilayah pemukiman masyarakat.
<i>Symbol</i>	Tanda yang memiliki pemaknaan lebih dalam yang timbul sebagai

	sebuah kehormatan yaitu di tunjukan dari potret sekawan gajah yang melintas di sekitar ladang warga.
--	--

Tabel 4.14 Objek Scene 2

Interpretan yang ada di dalam Scene 2 Gambar 4.18 dan Gambar 4.19 dapat dilihat bahwa budaya masyarakat Aceh Gayo direpresentasikan dengan kehidupan masyarakat Aceh Gayo yang wilayah tempat berladang mereka dilintasi dengan gajah Sumatera. Hal ini dapat disimpulkan bahwa seiring dengan seringnya gajah Sumatera yang memasuki ladang warga merupakan ciri dari budaya masyarakat Aceh Gayo.

b) Scene 3

Berdasarkan Scene 3 pada Gambar 4.14, tanda yang terlihat dalam Scene tersebut sedang menunjukkan visualisasi Gajah Liar (Gajah Sumatra) yang sedang menyebrang jalan beraspal. Sedangkan aspek yang ada di dalam Scene 3 berdasarkan tanda yang ada yaitu sebagai berikut:

<i>Qualisign</i>	Tanda yang di artikan berdasarkan degradasi warna yang terdapat di dalam Gambar 4.12 merupakan warna oranye yang mengimplementasikan sebuah hal yang terbuka dimana ruang lingkup Gajah Liar
------------------	--

	bersinggungan dengan ruang lingkup masyarakat sekitar.
<i>Sinsign</i>	Dari kalimat narasi yang berbunyi “Manusia dan gajah, keduanya menjadi korban dari persinggungan tersebut.” yang terdapat di dalam Scene 3 Gambar 4.14 tersebut mengartikan terkadang Gajah Liar juga sering memasuki wilayah masyarakat dimana hal itu dikarenakan wilayah masyarakat berdekatan dengan lingkungan gajah.
<i>Legisign</i>	Tanda yang terdapat pada Scene 3 Gambar 4.14 yaitu gajah yang sedang melintasi jalanan beraspal yang terdapat di sekitar lingkungan hutan tempat tinggal gajah.

Tabel 4.15 Tanda Scene 3

Objek yang terkandung pada Gambar 4.3 yaitu terfokuskan kepada sekawanan gajah yang sedang menyebrang melalui jalanan beraspal, objek yang terdapat di dalam Scene 3 berdasarkan uraian di atas yaitu:

<i>Icon</i>	Icon yang terkandung di dalam Scene 3 Gambar 4.14 menunjukkan sebuah potret dari sekawanan gajah yang melewati jalanan beraspal yang terdapat
-------------	---

	dekat dengan hutan tempat gajah tersebut berasal.
<i>Index</i>	Hubungan yang terjalin antara tanda dan objek yang terdapat di Scene 3 Gambar 4.14 yaitu gajah dan manusia keduanya saling bersinggungan akan tempat yang mereka tinggali.
<i>Symbol</i>	Tanda yang memiliki pemaknaan lebih dalam yang timbul sebagai hal yang terbuka yaitu sering di jumpai gajah melewati tempat tinggal masyarakat sekitar yang berdekatan dengan hutan.

Tabel 4.16 Objek Scene 3

Interpretan yang ada di dalam Scene 3 Gambar 4.14 ialah bagaimana tentang bagaimana kehidupan masyarakat Aceh Gayo yang bersinggungan dengan gajah Sumatera. Gajah yang melewati jalanan beraspal menandakan bahwa gajah bisa memasuki jalanan utama warga, dimana jalanan beraspal identic dengan jalanan yang biasanya dilewati oleh para penduduk, ditambah dengan kehidupan masyarakat Aceh Gayo yang dekat dengan hutan liar menandakan bahwa dengan adanya jalanan beraspal di dalam lingkungan itu menjadi salah satu jalanan utama yang ada di dalam lingkungan masyarakat Aceh Gayo. Hal ini membuat masyarakat Aceh Gayo menjadi memiliki rasa takut dikarenakan adanya persinggungan yang terjadi semakin membesar.

c) Scene 4

Berdasarkan Scene 4 pada Gambar 4.3 dan 4.4, tanda yang terlihat dalam Scene tersebut tentang visualisasi salah satu warga yang berada di depan rumah warga yang rusak. Sedangkan aspek yang ada di dalam Scene 4 berdasarkan tanda yang ada yaitu sebagai berikut :

<i>Qualisign</i>	Tanda yang di artikan berdasarkan degradasi warna yang terdapat di dalam Gambar 4.3 merupakan warna hijau yang mengimplementasikan kesuburan yang terdapat di lokasi tersebut.
<i>Sinsign</i>	Dari kalimat “Ini gaada rumah kek mana ? Sudah koyak semuanya kan. Takutlah, gimana gak takut orang dia (Gajah) sebesar ini.” yang terdapat di dalam Scene 4 Gambar 4.3 tersebut mengartikan sebuah arti makna sebagai kecemasan masyarakat terhadap Gajah Liar yang sering menghampiri di pemukiman warga.
<i>Legisign</i>	Tanda yang terdapat pada Scene 4 Gambar 4.3 dan Gambar 4.3 menunjukkan sebuah objek seorang warga yang sedang terGambar secara langsung menjelaskan akan sebuah kecemasan dan ketakutan

	masyarakat di lokasi tersebut. Sedangkan pada Gambar 4.4 menunjukkan sebuah objek rumah yang menunjukkan kerusakan yang di timbulkan dari Gajah Liar yang memasuki Kawasan pemukiman warga.
--	---

Tabel 4.17 Tanda Scene 4

Objek yang terkandung pada Gambar 4.3 yaitu terfokuskan kepada seorang warga yang sedang menjelaskan secara langsung mengenai sebuah rasa takut dan kecemasan yang sedang terjadi di lokasi tersebut, objek yang terdapat di dalam Scene 4 berdasarkan uraian di atas yaitu :

<i>Icon</i>	Icon yang terkandung di dalam Scene 4 Gambar 4.3 menunjukkan sebuah potret dari warga yang menceritakan kekawatiran dan ketakutan akan Gajah Liar yang sering memasuki pemukiman warga sekitar dimana hal itu menyebabkan kerusakan yang di akibatkan Gajah Liar sering menghampiri dan merusak rumah warga untuk mencari makan dan tidak ada pembatas lokasi rumah warga dan tempat tinggal Gajah Liar tersebut.
<i>Index</i>	Hubungan yang terjalin antara tanda dan objek yang terdapat di Scene 4 Gambar 4.3 yaitu rasa

	takut dan cemas masyarakat sekitar terhadap lingkungannya yang bersinggungan langsung dengan alam terbuka sebagai tempat tinggal Gajah Liar.
<i>Symbol</i>	Tanda yang memiliki pemaknaan lebih dalam yang timbul sebagai rasa takut dan cemas yaitu di tunjukan dari isyarat warga dan warna yang disuguhkan yang menjelaskan terkait situasi dan kondisi yang terjadi di lokasi itu sangatlah penting.

Tabel 4.18 Objek Scene 4 Gambar 4.3

Sedangkan pada Gambar 4.4 yang menunjukkan kerusakan pada rumah warga yang berkaitan mengenai sebuah dampak yang terjadi dari Gajah Liar yang memasuki pemukiman warga, objek tersebut dapat di uraikan sebagai berikut :

<i>Icon</i>	huungan yang terkandung di dalam Scene 4 Gambar 4.4 yaitu Gambaran kerusakan rumah yang diakibatkan Gajah Liar yang memasuki pemukiman warga.
<i>Index</i>	Hubungan yang terjalin antara tanda dan objek yang terdapat di Scene 4 Gambar 4.4 yaitu kerusakan yang di timbulkan dari hewan Gajah Liar dimana hal

	tersebut juga disebabkan lingkungan masyarakat juga berdekatan dengan habitat Gajah Liar.
<i>Symbol</i>	Tanda yang memiliki pemaknaan lebih dalam yang timbul sebagai sebuah kecemasan dan takut bagi warga yaitu kerusakan yang di timbulkan dari Gajah Liar yang memasuki pemukiman mereka yang menyebabkan kerusakan di rumah warga.

Tabel 4.19 Objek Scene 4 Gambar 4.4

Interpretan yang ada di dalam Scene 4 Gambar 4.3 dan 4.4 dapat dilihat dari adanya rumah warga yang rusak dikarenakan ulah dari gajah Sumatera. Seiring dengan berjalannya waktu, gajah Sumatera menjadi sering memasuki pemukiman warga, hal ini yang membuat warga Aceh Gayo merasa cemas setiap hari dan takut jika lingkungan atau tempat bertahan hidup mereka dimasuki oleh gajah liar.

d) Scene 5

Berdasarkan Scene 5 pada Gambar 4.15 dan 4.16, tanda yang terlihat dalam Scene tersebut yang memvisualisasikan kegiatan seorang warga yang sedang menjemur hasil pertanian mereka di halaman rumahnya. Sedangkan aspek yang ada di dalam Scene 5 berdasarkan tanda yang ada yaitu sebagai berikut:

<i>Qualisign</i>	Tanda yang di artikan berdasarkan degradasi warna yang terdapat di dalam Gambar 4.15 dan 4.16 merupakan warna coklat yang mengimplementasikan sebuah tempat tinggal yaitu rumah sebagai tempat mereka untuk berteduh dan mengolah hasil pertanian mereka.
<i>Sinsign</i>	Dari kalimat narasi yang di tampilkan “dibalik senyum ramah warganya, saya merasakan ada kekhawatiran dan kepasrahan dalam diri mereka.” yang terdapat di dalam Scene 5 tersebut mengartikan sebuah arti masyarakat masih mengawatirkan keberadaan gajah yang masih sering memasuki wilayah penduduk namun masyarakat sekitar merelakan hal tersebut.
<i>Legisign</i>	Tanda yang terdapat pada Scene 5 Gambar 4.15 dan Gambar 4.16 menunjukkan sebuah objek salah seorang warga yang sedang menjemur hasil pertanian di halaman rumah dengan rasa kekhawatiran di dalam diri mereka.

Tabel 4.20 Tanda Scene 5

Objek yang terkandung pada Gambar 4.15 dan 4.16 yaitu mempresentasikan kepada kegiatan seorang warga yang dilanda kecemasan Ketika sedang mengeringkan hasil pertanian mereka di halaman rumahnya, objek yang terdapat di dalam Scene 5 berdasarkan uraian di atas yaitu:

<i>Icon</i>	Icon yang terkandung di dalam Scene 5 Gambar 4.15 dan 4.16 menunjukkan sebuah potret dari aktifitas warga yang masih terdapat rasa kekawatiran namun merka tetap menerima akan hal tersebut.
<i>Index</i>	Hubungan yang terjalin antara tanda dan objek yang terdapat di Scene 5 Gambar 4.15 dan Gambar 4.16 yaitu sebuah tempat tinggal yang mereka miliki namun dilain sisi mereka juga masih merasakan kekawatiran dikarenakan tempat tinggal mereka juga berdekatan dengan tempat tinggal Gajah Liar (Gajah Sumatra).
<i>Symbol</i>	Tanda yang memiliki pemaknaan lebih dalam yang timbul sebagai sebuah representasi yaitu di tunjukan dari dialog narasi yang ada dengan sebuah kegiatan seorang warga di halaman rumahnya yang merasakan kekawatiran dan kepasrahan

	dalam diri mereka terhadap Gajah Liar yang memang bertempat tinggal asli di sekitar lingkungan tersebut
--	---

Tabel 4.21 Objek Scene 5

Interpretan yang ada di dalam Scene 5 Gambar 4.15 dan 4.16 dapat dilihat dari adanya narasi bahwasannya masyarakat Aceh Gayo memiliki rasa kekhawatiran, tetapi tetap melanjutkan kehidupan mereka seperti bekerja dan melakukan kegiatan sehari-hari. Potret masyarakat Aceh gayo di dalam scene 5 ini, dapat dilihat bahwa banyaknya masyarakat Aceh Gayo yang memiliki mata pencaharian sebagai seorang petani atau berkebun, sehingga hal ini sangat erat kaitannya dengan budaya mereka dimana secara geografis masyarakat Aceh Gayo hidup berdekatan dengan hutan tempat gajah Sumatera bermukim.

Mata pencaharian dan juga tempat tinggal yang dekat dengan hutan Sumatera, menimbulkan rasa khawatir warga Aceh Gayo dikarenakan akses yang dekat, bisa dilewati kapan saja oleh Gajah Sumatera.

e) Scene 6

Berdasarkan Scene 6 pada Gambar 4.17 tanda yang terlihat dalam Scene tersebut memvisualisasikan rumah warga yang dekat dengan hutan. Sedangkan aspek yang ada di

dalam Scene 6 berdasarkan tanda yang ada yaitu sebagai berikut:

<i>Qualisign</i>	Tanda yang di artikan berdasarkan degradasi warna yang terdapat di dalam Gambar 4.17 merupakan warna hijau yang mengimplementasikan suatu lingkungan.
<i>Sinsign</i>	Dari kalimat narasi yang di tampilkan berupa “Banyak cerita yang mungkin tak pernah kita dengar.” yang terdapat di dalam Scene 6 Gambar 4.17 tersebut mengartikan bahwa masih banyak hal yang belum di ketahui akan cerita di sekitar masyarakat terkait kehidupan Gajah Liar dan manusia yang saling berdekatan.
<i>Legisign</i>	Tanda yang terdapat pada Scene 6 Gambar 4.17 menunjukkan sebuah objek salah satu rumah warga yang dekat dengan hutan tempat tinggal Gajah Liar (Gajah Sumatra).

Tabel 4.22 Tanda Scene 6

Objek yang terkandung pada Gambar 4.17 yaitu terfokuskan kepada rumah warga di dekat hutan, objek yang terdapat di dalam Scene 6 berdasarkan uraian di atas yaitu:

<i>Icon</i>	Icon yang terkandung di dalam Scene 6 Gambar 4.17 menunjukkan sebuah potret dari betapa dekatnya tempat tinggal masyarakat dengan tempat tinggal Gajah Liar yang berada di hutan.
<i>Index</i>	Hubungan yang terjalin antara tanda dan objek yang terdapat di Scene 6 Gambar 4.17 yaitu sebuah bentuk kestabilan antara lingkungan masyarakat sekitar dengan lingkungan gajah yang berada di hutan.
<i>Symbol</i>	Tanda yang memiliki pemaknaan lebih dalam yang timbul sebagai sebuah lingkungan yang merepresentasikan hal itu yaitu berupa sebuah kelangsungan hidup masyarakat yang masih hidup di sekitar hutan tempat tinggal gajah serta menjaga lingkungan tersebut.

Tabel 4.23 Objek Scene 6

Interpretan yang ada di dalam Scene 6 Gambar 4.17 dapat dilihat dari narasi tentang banyak cerita yang mungkin belum kita dengar. Kita disini merujuk pada masyarakat umum yang masih sangat awam tentang kehidupan masyarakat di Aceh Gayo. Hal ini dikarenakan keunikan dari masyarakat Aceh Gayo sendiri

tentang lingkungan hidup mereka yang hidup berdampingan dengan gajah Sumatera.

Selain ini, potret salah satu rumah warga yang berada di atas pohon atau bisa disebut sebagai rumah pohon adalah salah satu cara yang dilakukan masyarakat Aceh Gayo agar rumah mereka tidak dirusak oleh gajah Sumatera diakrenakan posisi tempat tinggal mereka yang sangat dekat dengan hutan Sumatera.

f) Scene 7

Berdasarkan Scene 7 pada Gambar 4.5 dan 4.6, tanda yang terlihat dalam Scene tersebut tentang visualisasi beberapa warga yang sedang menceritakan kehidupan mereka di depan rumah. Sedangkan aspek yang ada di dalam Scene 7 berdasarkan tanda yang ada yaitu sebagai berikut :

<i>Qualisign</i>	Tanda yang di artikan berdasarkan degradasi warna yang terdapat di dalam Gambar 4.5 dan 4.6 merupakan warna coklat yang mengimplementasikan kenyamanan dan sederhana yang terdapat di lokasi tersebut.
<i>Sinsign</i>	Dari kalimat narasi yang di tampilkan “Masyarakat Aceh Gayo yang menceritakan kehidupan mereka yang hidup berdampingan dengan Gajah Sumatera.” yang terdapat di

	dalam Scene 7 Gambar 4.5 dan 4.6 tersebut mengartikan sebuah arti makna sebagai bentuk kenyamanan dan kesederhanaan dimana mereka hidup berdampingan dengan Gajah Sumatra.
<i>Legisign</i>	Tanda yang terdapat pada Scene 7 Gambar 4.5 dan Gambar 4.6 menunjukkan sebuah objek seorang warga yang sedang berbincang dan menceritakan bagaimana kehidupan mereka yang hidup berdampingan dengan Gajah Sumatra.

Tabel 4.24 Tanda Scene 7

Objek yang terkandung pada Gambar 4.5 dan 4.6 yaitu terfokuskan kepada sekumpulan warga yang sedang menceritakan kehidupan mereka sebagai masyarakat Aceh Gayo yang hidup berdampingan bersama Gajah Sumatra, objek yang terdapat di dalam Scene 7 berdasarkan uraian di atas yaitu:

<i>Icon</i>	Icon yang terkandung di dalam Scene 7 Gambar 4.5 dan 4.6 menunjukkan sebuah potret dari warga yang menceritakan kehidupan mereka sebagai masyarakat Aceh Gayo yang sudah hidup berdampingan dengan Gajah Sumatra.
-------------	---

<i>Index</i>	Hubungan yang terjalin antara tanda dan objek yang terdapat di Scene 7 Gambar 4.5 dan Gambar 4.6 yaitu sebuah kenyamanan dan kesederhanaan yang mereka ceritakan yang telah menjadi tradisi nenek moyang dimana hidup berdampingan dengan Gajah Sumatra.
<i>Symbol</i>	Tanda yang memiliki pemaknaan lebih dalam yang timbul sebagai sebuah kesederhanaan dan kenyamanan yaitu di tunjukan dari dialog warga yang menceritakan Gajah tidak mengganggu tanaman pisang di samping rumah warga dan masyarakat terbiasa hidup berdampingan dengan Gajah Sumatra.

Tabel 4.25 Objek Scene 7

Interpretan yang ada di dalam Scene 7 Gambar 4.5 dan 4.6 dapat dilihat bahwasannya warga Aceh Gayo memiliki tradisi saling berbagi dengan makhluk hidup khususnya dengan gajah Sumatera. Tradisi ini tetap dipegang teguh dan dijadikan pedoman bagi warga untuk terus berusaha memberikan kenyamanan dan ruang lingkup masing-masing, mana yang merupakan ruang lingkup manusia dan mana yang untuk gajah Sumatera.

g) Scene 8

Berdasarkan Scene 8 pada Gambar 4.7 tanda yang terlihat dalam Scene tersebut memvisualisasikan tim konservasi sedang memandikan Gajah di sungai. Sedangkan aspek yang ada di dalam Scene 8 berdasarkan tanda yang ada yaitu sebagai berikut:

<i>Qualisign</i>	Tanda yang di artikan berdasarkan degradasi warna yang terdapat di dalam Gambar 4.7 merupakan warna hijau yang mengimplementasikan kesadaran diri dan lingkungan.
<i>Sinsign</i>	Dari kalimat dialog yang di tampilkan berupa “kita harus bagi ruang, mana ruangan dia yang dia bisa bebas sehingga tidak lagi mengganggu kehidupan kita. Kita ambil filosofi Silahkan ambil yang ada, tinggalkanlah untuk kami sedikit, untuk rezeki kamu, karena selama inipun ternyata kita berbagi.” yang terdapat di dalam Scene 8 Gambar 4.7 tersebut mengartikan sebuah arti bahwa kita memang harus dapat hidup Bersama-sama dan berbagi ruangan dengan Gajah yang memiliki tempat tinggal dekat dengan masyarakat.

<i>Legisign</i>	Tanda yang terdapat pada Scene 8 Gambar 4.7 menunjukkan sebuah objek tim konservasi yang sedang memandikan Gajah.
-----------------	---

Tabel 4.26 Tanda Scene 8

Objek yang terkandung pada Gambar 4.7 yaitu terfokuskan kepada tim konservasi yang sedang memandikan Gajah dengan di kelilingi Gajah lainnya, objek yang terdapat di dalam Scene 8 berdasarkan uraian di atas yaitu:

<i>Icon</i>	Icon yang terkandung di dalam Scene 8 Gambar 4.7 menunjukkan sebuah potret dari tim konservasi yang sedang memandikan Gajah di sungai.
<i>Index</i>	Hubungan yang terjalin antara tanda dan objek yang terdapat di Scene 8 Gambar 4.7 yaitu sebuah kesadaran diri untuk tetap menjaga lingkungan Gajah Liar yang berdampingan dengan masyarakat.
<i>Symbol</i>	Tanda yang memiliki pemaknaan lebih dalam yang timbul sebagai sebuah kesadaran diri dan lingkungan yaitu di tunjukan dari dialog tim konservasi yang sedang memandikan Gajah Liar (Gajah Sumatra) di bantaran sungai yang di kelilingi oleh Gajah lainnya.

Tabel 4.27 Objek Scene 8

Interpretan yang ada di dalam Scene 8 Gambar 4.7 tentang adanya kepedulian tim konservasi gajah terhadap gajah Sumatera merupakan salah satu cara untuk saling berbagi dengan gajah Sumatera. Dengan adanya kegiatan ini, memupuk rasa saling sayang dan membuat gajah Sumatera tidak takut atau melakukan hal-hal agresif ketika bertemu dengan manusia.

h) Scene 9

Berdasarkan Scene 9 pada Gambar 4.8 dan 4.9 tanda yang terlihat dalam Scene tersebut memvisualisasikan seseorang yang sedang menceritakan sejarah Gajah Sumatra di dalam museum Gajah. Sedangkan aspek yang ada di dalam Scene 9 berdasarkan tanda yang ada yaitu sebagai berikut:

<i>Qualisign</i>	Tanda yang di artikan berdasarkan degradasi warna yang terdapat di dalam Gambar 4.7 merupakan warna putih yang mengimplementasikan kehormatan untuk menceritakan akan sebuah sejarah akan kehidupan yang berdampingan antara Gajah dan manusia.
<i>Sinsign</i>	Dari kalimat narasi yang di tampilkan berupa “Dahulu manusia dan Gajah hidup rukun

	berdampingan, tetapi seiring perkembangan zaman dan habitatnya yang makin sempit, sifat Gajah pun ikut berubah.” yang terdapat di dalam Scene 9 Gambar 4.8 dan Gambar 4.9 tersebut mengartikan sebuah arti berkembangnya zaman semakin berkembangnya manusia semakin sempit habitat Gajah yang ada dikarenakan banyaknya tempat pemukiman warga yang di bangun.
<i>Legisign</i>	Tanda yang terdapat pada Scene 9 Gambar 4.8 dan Gambar 4.9 menunjukkan sebuah objek patung Gajah dan ekspresi dari seseorang yang sedang menceritakan sejarah akan Gajah yang berdampingan dengan manusia.

Tabel 4.28 Tanda Scene 9

Objek yang terkandung pada Gambar 4.8 dan Gambar 4.9 yaitu terfokuskan kepada patung Gajah dan cerita sejarah yang di ungkapkan, objek yang terdapat di dalam Scene 9 berdasarkan uraian di atas yaitu:

<i>Icon</i>	Icon yang terkandung di dalam Scene 9 Gambar 4.8 dan Gambar 4.9 menunjukkan sebuah potret patung Gajah yang terfokus
-------------	--

	dengan cerita sejarah yang diceritakan.
<i>Index</i>	Hubungan yang terjalin antara tanda dan objek yang terdapat di Scene 9 Gambar 4.8 dan Gambar 4.9 yaitu sebuah kehidupan yang dahulunya manusia dan Gajah hidup rukun berdampingan namun di waktu sekarang hal tersebut mulai hilang.
<i>Symbol</i>	Tanda yang memiliki pemaknaan lebih dalam yang timbul sebagai sebuah kehormatan yaitu di tunjukan dari narasi yang di ceritakan mengenai sejarah manusia dan Gajah.

Tabel 4.29 Objek Scene 9

Interpretan yang ada di dalam Scene 9 Gambar 4.8 dan Gambar 4.9 dapat dilihat bahwa banyak kisah-kisah kehidupan para gajah Sumatera yang membekas di hati masyarakat Aceh Gayo. Selain itu, adanya museum gajah ini sebagai tanda bahwa masyarakat Aceh Gayo akan terus mengingat dan tetap mempertahankan ciri khas dari masyarakat Aceh Gayo yang sejak dahulu hingga sekarang hidup berdampingan dengan gajah Sumatera.

i) Scene 11

Berdasarkan Scene 11 pada Gambar 4.10 dan 4.11, tanda yang terlihat dalam Scene tersebut sedang memvisualisasikan Tarian Guel yaitu

representasi cerita rakyat mengenai hikayat Gajah Putih dan Rajawali. Sedangkan aspek yang ada di dalam Scene 11 berdasarkan tanda yang ada yaitu sebagai berikut:

<p><i>Qualisign</i></p>	<p>Tanda yang di artikan berdasarkan degradasi warna yang terdapat di dalam Gambar 4.10 dan 4.11 merupakan warna orange yang mengimplementasikan sebuah energi yang terbuka dan kehangatan serta sebuah rasa antusias yang ada.</p>
<p><i>Sinsign</i></p>	<p>Dari kalimat narasi yang di tampilkan “gajah sudah lekat di hati rakyat Aceh sedari dulu.” yang terdapat di dalam Scene 11 Gambar 4.10 dan 4.11 tersebut mengartikan sebuah arti dimana Gajah Sumatra sudah lekat di hati rakyat Aceh dan hal itu mendandakan bahwa dari dahulu kala gajah dan manusia sudah saling hidup berdampingan.</p>
<p><i>Legisign</i></p>	<p>Tanda yang terdapat pada Scene 11 Gambar 4.10 dan Gambar 4.11 menunjukkan sebuah objek beberapa orang yang sedang menarikan tari tradisional yang memiliki sebuah representasi cerita rakyat.</p>

Tabel 4.30 Tanda Scene 11

Objek yang terkandung pada Gambar 4.10 dan 4.11 yaitu terfokuskan kepada tarian tradisional yang menceritakan sebuah hubungan harmonis yang memang telah ada sejak dahulu kala antara gajah dan manusia yang saling hidup berdampingan, objek yang terdapat di dalam Scene 11 berdasarkan uraian di atas yaitu:

<i>Icon</i>	Icon yang terkandung di dalam Scene 11 Gambar 4.10 dan 4.11 menunjukkan sebuah potret dari tarian tradisional yang memiliki sebuah arti dan representasi dari cerita rakyat.
<i>Index</i>	Hubungan yang terjalin antara tanda dan objek yang terdapat di Scene 11 Gambar 4.10 dan Gambar 4.11 yaitu sebuah energi yang terbuka dan kehangatan serta sebuah rasa antusias akan representasi dari cerita rakyat akan gajah yang sudah dekat di hati rakyat Aceh sedari dulu.
<i>Symbol</i>	Tanda yang memiliki pemaknaan lebih dalam yang timbul sebagai sebuah representasi yaitu di tunjukan dari dialog narasi yang ada dengan sebuah tarian tradisional yang menceritakan akan cerita rakyat mengenai hikayat Gajah Putih dan Rajawali sebagai lambing bahwa

	kehidupan gajah dan manusia sudah lekat di hati rakyat Aceh dari dahulu.
--	--

Tabel 4.31 Objek Scene 11

Interpretan yang ada di dalam Scene 11 Gambar 4.10 dan 4.11 dilihat dari adanya tari tradisional masyarakat Aceh Gayo yakni Tari Guel. Tari Guel ini merupakan salah satu tari tradisional yang menceritakan tentang hikayat gajah putih dengan Rajawali sebagai lambang kehidupan antara masyarakat Aceh Gayo dengan Gajah Sumatera. Tari ini digunakan sebagai salah satu tradisi yang di turun temurunkan sebagai pengingat bahwasannya hidup berdampingan dengan Gajah Sumatera ini merupakan hal yang positif.

j) Scene 12

Berdasarkan Scene 12 pada Gambar 4.12, tanda yang terlihat dalam Scene tersebut sedang menunjukkan sebuah visualisasi beberapa warga yang sedang swadaya untuk mengarahkan Gajah Liar (Gajah Sumatra) kembali ke hutan. Sedangkan aspek yang ada di dalam Scene 12 berdasarkan tanda yang ada yaitu sebagai berikut:

<i>Qualisign</i>	Tanda yang di artikan berdasarkan degradasi warna yang terdapat di dalam Gambar 4.12 merupakan warna coklat yang mengimplementasikam
------------------	--

	akan sebuah kestabilan akan suatu kondisi lingkungan.
<i>Sinsign</i>	Dari kalimat narasi berupa “masyarakat mengarahkan Gajah Liar kembali ke hutan menggunakan bunyi-bunyian keras.” yang terdapat di dalam Scene 12 Gambar 4.12 tersebut mengartikan terkadang Gajah Liar juga sering masuk kedalam ladang warga dan warga berupaya untuk mengarahkan Gajah Liar Kembali kedalam hutan untuk menjaga kestabilan kondisi ladang mereka.
<i>Legisign</i>	Tanda yang terdapat pada Scene 12 Gambar 4.12 yaitu beberapa warga yang sedang berupaya menghalau gajah agar kembali kedalam hutan dengan menggunakan bunyi bunyian yang keras.

Tabel 4.32 Tanda Scene 12

Objek yang terkandung pada Gambar 4.12 yaitu terfokuskan kepada beberapa warga yang sedang membunyikan bunyi-bunyian yang keras untuk mengarahkan gajah Kembali ke hutan, objek yang terdapat di dalam Scene 4 berdasarkan uraian di atas yaitu:

<i>Icon</i>	Icon yang terkandung di dalam Scene 12 Gambar 4.12
-------------	--

	menunjukkan sebuah potret dari warga yang sedang mengarahkan gajah Kembali ke dalam hutan dengan menggunakan bunyi-bunyian yang keras.
<i>Index</i>	Hubungan yang terjalin antara tanda dan objek yang terdapat di Scene 12 Gambar 4.12 yaitu bagaimana warga menjaga kestabilitas lingkungan ladang mereka dari gangguan Gajah Liar yang memasuki ladang mereka.
<i>Symbol</i>	Tanda yang memiliki pemaknaan lebih dalam yang timbul sebagai menjaga kestabilitan yaitu di tunjukan dari bentuk warga yang sedang berupaya untuk mengarahkan Gajah Liar Kembali ke hutan dengan menggunakan bunyi-bunyian keras.

Tabel 4.33 Objek Scene 12

Interpretan yang ada di dalam Scene 12 Gambar 4.12 dilihat dari bunyi-bunyian keras yang dihasilkan untuk menggiring gajah Sumatera kedalam hutan. Bunyi-bunyian keras ini berasal dari kayu dan alat-alat tradisional lainnya, yang memiliki arti bahwasannya hingga di era modern seperti sekarang ini, masyarakat Aceh Gayo tetap menggunakan alat-alat tradisional sebagai salah

satu upaya untuk bertahan hidup antara warga dengan gajah Sumatera.

k) Scene 13

Berdasarkan Scene 13 pada Gambar 4.13, tanda yang terlihat dalam Scene tersebut sedang memvisualisasikan beberapa warga yang sedang bergotong royong membangun pembatas antara ruang lingkup gajah dengan masyarakat. Sedangkan aspek yang ada di dalam Scene 13 berdasarkan tanda yang ada yaitu sebagai berikut:

<i>Qualisign</i>	Tanda yang di artikan berdasarkan degradasi warna yang terdapat di dalam Gambar 4.13 merupakan warna kuning yang mengimplementasikan sebuah harapan.
<i>Sinsign</i>	Dari kalimat narasi yang di tampilkan berupa “Penanaman pakan gajah dan tanaman pagar penghalang.” yang terdapat di dalam Scene 13 Gambar 4.13 tersebut mengartikan sebuah arti yaitu masyarakat selain membuat pagar penghalang mereka juga menanam pakan gajah agar gajah tidak sering memasuki pemukiman ataupun ladang.
<i>Legisign</i>	Tanda yang terdapat pada Scene 13 Gambar 4.13 menunjukkan sebuah objek beberapa orang yang sedang membuat pagar

	pembatas antara ruang lingkup gajah dengan masyarakat dengan cara menanam tanaman penghalang dan menanam pakan gajah.
--	---

Tabel 4.34 Tanda Scene 13

Objek yang terkandung pada Gambar 4.13 yaitu terfokuskan kepada upaya warga yang sedang bergotong royong menanam pagar penghalang dan menanam pakan gajah dengan harapan gajah tidak sering memasuki wilayah penduduk sekitar, objek yang terdapat di dalam Scene 13 berdasarkan uraian di atas yaitu:

<i>Icon</i>	Icon yang terkandung di dalam Scene 13 Gambar 4.13 menunjukkan sebuah potret upaya warga yang sedang bergotong royong membuat pembatas antara ruang lingkup gajah dengan masyarakat.
<i>Index</i>	Hubungan yang terjalin antara tanda dan objek yang terdapat di Scene 13 Gambar 4.13 yaitu sebuah harapan untuk menjaga wilayah penduduk sekitar agar tidak mudah untuk dimasuki oleh Gajah Liar (Gajah Sumatra).
<i>Symbol</i>	Tanda yang memiliki pemaknaan lebih dalam yang timbul sebagai sebuah representasi yaitu di tunjukan dari gambar masyarakat

	yang sedang membuat pembatas antara ruang lingkup gajah dengan masyarakat.
--	--

Tabel 4.35 Objek Scene 13

Interpretan yang ada di dalam Scene 13 Gambar 4.13 dilihat dari penanaman pagar penghalang dengan tanaman pisang. Tanaman pisang digunakan sejak turun temurun oleh masyarakat Aceh Gayo sebagai salah satu cara bertahan hidup agar bisa memberi ruang antara ruang lingkup masyarakat dengan gajah Sumatera. Pohon pisang ini digunakan karena gajah Sumatera biasa memakan pisang yang ada di pohon-pohon liar dengan hutan Sumatera, harapannya dengan adanya pagar penghalang berupa pohon pisang ini, gajah Sumatera tidak perlu untuk memasuki pemukiman warga sehingga rasa khawatir warga Aceh Gayo bisa berkurang.

b. Temuan

- a) Terdapat seni Masyarakat Aceh Gayo dalam melestarikan budayanya

Berdasarkan pembahasan menurut model Charles Sanders Pierce dalam Scene 9 dan scene 11 yang dapat diinterpretasikan sebagai sebuah pelambangan sejarah tentang kehidupan masyarakat Aceh Gayo yang sejak dahulu kala telah hidup berdampingan dengan Gajah Sumatera dapat ditemukan sebuah

temuan yakni adanya upaya masyarakat Aceh Gayo dalam melestarikan tradisinya.

Berdasarkan teori kebudayaan Implisit, terdapat asumsi-asumsi dasar yang memiliki korelasi antara pembahasan scene 9 dan 11 dengan temuan dari scene 9 dan 11. Dalam teori kebudayaan implisit, dinyatakan bahwa kebudayaan mempengaruhi skema kognitif. Hal ini sesuai dengan pembahasan dalam scene 9 yang menampilkan museum Gajah sebagai pemaknaan bahwa seiring dengan berjalannya waktu, sistem kognitif masyarakat Aceh Gayo mampu mempelajari dan mempertimbangkan bahwa peristiwa-peristiwa dalam kehidupan masyarakat Aceh Gayo yang hidup berdampingan dengan Gajah Sumatera sejak lama bisa menjadi tradisi sendiri dalam kebudayaan mereka dan memutuskan untuk menjadikan pelestarian tradisi tersebut dalam bentuk museum Gajah.

Dalam scene 11, asumsi dasar tentang kebudayaan implisit bahwa kebudayaan mempengaruhi skema kognitif dapat dilihat dari tari Guel yang dibuat berdasarkan peristiwa-peristiwa yang ada di sekeliling masyarakat Aceh Gayo dan dijadikan sebuah tarian tradisional serta dilestarikan secara turun temurun sebagai lambang bahwa masyarakat Aceh Gayo sangat menghargai adanya keberadaan Gajah Sumatera di dalam kehidupan mereka, dimana tari Guel sendiri bercerita tentang hikayat gajah putih dan rajawali.

Asumsi dalam kebudayaan implisit pula menyatakan bahwa kebudayaan mempengaruhi proses komunikasi. Berdasarkan scene 9 proses komunikasi antara masyarakat Aceh Gayo dengan masyarakat umum dinyatakan dalam adanya pembentukan museum Gajah sebagai upaya masyarakat Aceh Gayo dalam melestarikan tradisi budaya mereka yang hidup berdampingan dengan Gajah Sumatera.

b) Adat Istiadat masyarakat Aceh Gayo

Dalam pembahasan Scene 7 dan 8 di atas, dapat dinyatakan bahwa tradisi saling berbagi antara sesama makhluk hidup sudah ada sejak dahulu kala terbenam di dalam kehidupan masyarakat Aceh Gayo. Hal ini dikaitkan dengan adanya kebersamaan hidup antara masyarakat Aceh Gayo dengan gajah Sumatera melalui dengan adanya tim konservasi gajah yang turut turun agar gajah Sumatera tetap nyaman dan tetap menjaga hubungan baik antar sesama makhluk hidup.

Asumsi dasar dalam teori kebudayaan implisit menyatakan bahwa kebudayaan mempengaruhi organisasi tujuan dan strategi tindakan, dapat dikaitkan dengan scene 8 dimana dengan berlangsungnya kehidupan masyarakat Aceh Gayo yang hidup sejak lama dengan Gajah Sumatera, membuat tim unit konservasi respons Aceh melakukan suatu tindakan untuk tetap berinteraksi dengan gajah

sumatera dengan tidak mengganggu habitat gajah Sumatera agar tetap terjalin rasa saling berbagi antar sesama makhluk hidup.

Selain itu, dalam teori kebudayaan implisit pula menyatakan bahwa kebudayaan mempengaruhi pengorganisasian skema interaksi, hal ini dapat dilihat dalam scene 7 yang merupakan salah satu bentuk interaksi antar warga masyarakat Aceh Gayo yang mengetahui bahwa jika kita saling berbagi, maka gajah sumatera akan mengetahui mana yang merupakan milik warga dan yang milik mereka, sehingga dengan adanya berbagai macam kejadian saling berbagi ini, membuat masyarakat Aceh Gayo melakukan berbagai macam cara untuk tetap terus berinteraksi terhadap gajah sumatera.

c) Pola hidup masyarakat Aceh Gayo selama hidup berdampingan dengan Gajah Sumatera

Berdasarkan pembahasan yang ada berdasarkan model Charles Sanders Peirce di atas, dapat ditemukan bahwa adanya kekhawatiran masyarakat Aceh Gayo selama hidup berdampingan dengan Gajah Sumatera dalam Scene 2, 3, 4, 5, dan 6.

Dalam teori kebudayaan implisit terkait asumsi dasar analisis bahwa kebudayaan mempengaruhi skema kognitif. Hal ini sesuai dengan scene 2, 3, 4, dan 5 bahwa dengan peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalam

scene-scene tersebut membuat masyarakat Aceh Gayo menimbulkan rasa khawatir terhadap kelangsungan hidup mereka yang semakin hari semakin banyak kasus dimana gajah Sumatera turun ke pemukiman warga dan ladang warga sehingga menimbulkan kerusakan-kerusakan.

Dalam scene 2 dapat diartikan bahwa masyarakat Aceh Gayo khawatir dikarenakan dalam scene 2, interpretasi yang didapat berdasarkan model Charles Sanders Pierce ialah Gajah Sumatera yang memasuki ladang atau perkebunan masyarakat. Selain itu, dalam scene 3 juga ditampilkan bahwa Gajah Sumatera juga memasuki jalan utama masyarakat Aceh Gayo.

Selain itu, kebudayaan juga mempengaruhi skema kognitif manusia dapat dilihat dari scene 4 dan 5 dimana pada scene 4, rumah warga yang telah di rusak oleh Gajah Sumatera ditampilkan, dan begitu pula dengan narasi dalam scene 5 yang menunjukkan bahwa masyarakat Aceh Gayo meskipun memiliki warga yang ramah, tetapi dibalik itu mereka memiliki kekhawatiran setiap harinya terhadap Gajah Sumatera yang memasuki pemukiman warga.

Dalam teori analisis budaya implisit terkait asumsi dasar kebudayaan mempengaruhi organisasi tujuan dan strategi tindakan, dapat dilihat dalam scene 6 dimana

dikarenakan masyarakat Aceh Gayo hidup turun temurun berdampingan dengan Gajah Sumatera, maka beberapa orang yang memiliki tempat tinggal sangat dekat dengan hutan, memilih untuk membuat rumah di atas pohon, dengan harapan dapat meminimalisir rasa khawatir masyarakat Aceh Gayo.

d) Tradisi Masyarakat Aceh Gayo dalam upaya bertahan hidup

Ditinjau dari pembahasan Scene 12 dan 13 dapat dijadikan sebuah temuan bahwa scene 12 dan 13 merupakan bentuk upaya masyarakat Aceh Gayo dalam bertahan hidup dengan berdampingan dengan gajah Sumatera. Berdasarkan asumsi dasar teori implisit bahwa Kebudayaan mempengaruhi organisasi tujuan dan strategi tindakan. Hal ini sesuai dengan scene 12 dan 13 dimana pada scene 12 dan 13 merupakan salah satu upaya masyarakat Aceh Gayo untuk bertahan hidup dengan gajah Sumatera dengan melakukan berbagai macam tindakan upaya diantaranya penanaman pohon pisang dan juga bunyi-bunyian keras untuk menggiring gajah Sumatera untuk masuk kedalam hutan.

2. Perspektif Islam

Dalam film *Berbagi Ruang*, sudah tergambar dengan jelas bagaimana budaya masyarakat Aceh Gayo yang hidup berdampingan

dengan Gajah Sumatera. Dalam surat Al-Imron ayat 110 yang artinya :

Artinya : *“Kamu (umat Islam) adalah umat terbaik yang dilahirkan untuk manusia, (karena kamu) menyuruh (berbuat) yang makruf, dan mencegah dari yang mungkar, dan beriman kepada Allah. Sekiranya Ahli Kitab beriman, tentulah itu lebih baik bagi mereka. Di antara mereka ada yang beriman, namun kebanyakan mereka adalah orang-orang fasik.”*

Dalam hal ini, dapat dikaitkan dengan budaya masyarakat Aceh Gayo yang hidup secara turun temurun mengikuti budaya para leluhur agar kebudayaan tersebut terus berulang dan tidak punah, seperti yang terdapat dalam scene 11, adanya tari Guel yang terus dilestarikan oleh warga Aceh Gayo agar tidak termakan oleh zaman dan juga bagaimana warga setempat yang berusaha untuk terus hidup berdampingan dengan aman dan nyaman dengan Gajah Sumatera agar apa yang turun temurunkan leluhur nenek moyang tetap terjaga dan terus dilestarikan.

Adanya kebudayaan yang didasari oleh keislaman dapat menjadikan budaya tersebut memiliki sifat membangun dan memiliki kebermanfaatn untuk seluruh makhluk hidup. Oleh karena itu, dalam kehidupan sehari-hari kebudayaan bisa untuk dilestarikan dan dijaga

agar dapat menciptakan kebudayaan yang bermanfaat baik jika di dalamnya tetap dalam ranah atau sesuai dengan syariat Islam.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Budaya dalam film *Berbagi Ruang* ini digambarkan melalui adanya seni dalam budaya Masyarakat Aceh Gayo dalam melestarikan budayanya, adat istiadat masyarakat Aceh Gayo, pola hidup masyarakat Aceh Gayo selama hidup berdampingan dengan gajah Sumatera, dan tradisi masyarakat Aceh Gayo dalam upaya bertahan hidup.

Dengan adanya berbagai macam bentuk budaya yang ditunjukkan dalam film *Berbagi Ruang*, maka persoalan budaya yang digambarkan pada saat itu terlihat cukup mengkhawatirkan, khususnya di saat semakin lama hutan tempat berlindung Gajah Sumatera di tebang dan gajah diburu, maka akan menambah kekhawatiran masyarakat Aceh Gayo menjadi lebih tinggi, tetapi meskipun hal itu bisa terjadi kapan saja ke dalam pemukiman warga, tetapi masyarakat Aceh Gayo tetap ingin melestarikan Gajah Sumatera dan tetap ingin melestarikan tradisinya.

B. Rekomendasi

Rekomendasi ini diharapkan dapat menjadi informasi yang memiliki manfaat serta pendapat bagi pihak yang berkepentingan dengan penelitian di atas. Dari data yang telah dijelaskan, maka peneliti memberi rekomendasi kepada pihak-pihak terkait :

1. Bagi produser maupun sutradara film, harapannya bisa memberikan inovasi dalam membuat film dokumenter atau jenis film yang lainnya yang berkaitan dengan budaya di suatu daerah atau wilayah tertentu, dikarenakan berbagai macam budaya yang ada di tiap wilayah khususnya Indonesia bisa memberikan berbagai macam pandangan atau informasi baru terhadap masyarakat luas, sehingga harapannya masyarakat menjadi mengetahui dan lebih peduli terhadap keberagaman budaya di berbagai wilayah.
2. Bagi peneliti, harapannya bisa melakukan penelitian yang lebih mendalam terkait budaya dalam film atau karya seni lainnya dikarenakan masih banyak hal yang bisa dicermati lebih dalam untuk memperkuat Analisa penelitian, seperti proses produksi suatu film tersebut, reaksi penonton, dan lainnya.
3. Bagi Fakultas dan Program Studi, harapannya dengan adanya penelitian ini dapat menambah referensi pemahaman keilmuan tentang Analisis Teks Media.

C. Keterbatasan Penelitian

1. Film *Berbagi Ruang* merupakan film buatan Indonesia yang menceritakan tentang kehidupan Masyarakat Aceh Gayo dan Gajah Sumatera, dimana Peneliti belum pernah untuk mengunjungi Aceh Gayo sehingga peneliti kesulitan untuk lebih memahami bagaimana budaya masyarakat Aceh Gayo dan perasaan masyarakat di sana.
2. Keterkaitan temuan dengan film *Berbagi Ruang* menimbulkan kesulitan bagi Peneliti untuk mengkategorikan scene-scene tersebut menjadi beberapa temuan budaya dalam Film *Berbagi Ruang*.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Vera N, *Semiotika Dalam Riset Komunikasi*. Bogor : Ghalia Indonesia, 2014
- Arif Choirul, *ANALISIS SEMIOTIKA*, Catatan perkuliahan di kelas mata kuliah Metode Penelitian Komunikasi 3 Analisis Teks Media, 6 Mei 2021, Jurusan Ilmu Komunikasi UIN Sunan Ampel Surabaya
- Jufri, Yasir. *Paradigma Komunikasi Kritis*, diakses pada tanggal 20 November 2021 dari <https://id.scribd.com/document/17187005/PARADIGMA-KOMUNIKASI-KRITIS>
- Shihab, M. Quraish. *Tafsir Al-Mishbah*, Volume 2. Jakarta : Lentera Hati, 2004
- Mukarom Zaenal, *Teori-Teori Komunikasi* Bandung : Jurusan Manajemen Dakwah UIN Sunan Gunung Djati, 2020
- Ardianto, Elvinaro, dkk., *Komunikasi Massa*, Edisi Baru Bandung : Simbiosis Rekatama Media, 2009
- Halik, Abdul. *Tradisi Semiotika dalam Teori dan Penelitian Komunikasi*, Makassar : Alauddin University Press, 2012
- Tetiro Agustinus. *Deliberasi dan Representasi* diakses pada tanggal 16 September 2021 dari <https://agustinustetiro.wordpress.com/2016/12/14/deliberasi-dan-representasi/>
- Sobur, Alex. *Semiotika Komunikasi*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2004
- Rini, Chik, Azhar. “Aktor Chicco Jericko dukung Konservasi Gajah di Aceh”, WWF.id, 22 January, 2019, <https://www.wwf.id/publikasi/aktor-chicco-jerikho-dukung-konservasi-gajah-di-aceh>

- Jerikho C, “*Helping Elephant & people live in Harmony*”, Just Giving, 2018, <https://www.justgiving.com/fundraising/chiccojerikh>
- Surbakti, K, “Budaya dalam Film (Analisis Semiotika Charles Sanders Pierce pada Film Crazy Rich Asian dalam Mempresentasikan Budaya Konteks Tinggi dan Budaya Konteks Rendah”, *Skripsi*, Universitas Sumatera Utara : 2019
- Inrasari, D, “Representasi Nilai Budaya Minangkabau dalam Film “Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck” (Analisis Semiotika Film)”, *Skripsi*, UIN Alaudin Makassar: 2015
- Rianty, D, Situmorang, L, Sabiruddin, “Representasi Budaya Bontang dalam Film 12 Menit untuk Selamanya, *Jurnal Ilmu Komunikasi*, (online), volume 6, no 1, diakses pada tanggal 12 September 2021 <https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2018/02/>
- Puspasari, C, Masriadi, Yani, R, “Representasi Budaya dalam Film Salawaku, *Jurnal Jurnalisme Ilmu Komunikas*, (Online), Volume 9, no 1, diakses pada tanggal 12 September 2021 <https://ojs.unimal.ac.id/jurnalisme/article/view/3097/pdf>
- Syaputra, W, “Representasi Nilai Budaya pada Film Liam dan Laila, *Skripsi*, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara: 2019
- Syafei, M, Nurhadi, Z, Raturahmi, L, “Representasi Makna Pesan Budaya Sunda dalam Film Kawin Kontrak (Studi Semiotika Pierce tentang Representasi Budaya Sunda dalam Film Kawin Kontrak), Universitas Garut

- Fidouh, D, “Communicative Semiotics in Everyday Life (Cultural Criticism – the image in the 21st century”, *Thesis*. Brunei University: 2014
- Sani, I, Abdullah, M, Abdullah, F, Ali, A, “Political Cartoons as a Vehicle of Setting Social Agenda: The Newspaper Example”, *English Department Journal*, UPM Malaysia : 2012 diakses pada tanggal 13 September 2021 https://www.academia.edu/49364599/Political_Cartoons_a_s_a_Vehicle_of_Setting_Social_Agenda_The_Newspaper_Example
- Hanafiah, J, *Kematian Gajah Sumatera masih Terjadi di Aceh*, Situs Berita Lingkungan Mongabay, Aceh, 6 April, diakses pada tanggal 14 September 2021 <https://www.mongabay.co.id/2021/04/06/kematian-gajah-sumatera-masih-terjadi-di-aceh/>
- Liputan 6*, Kabar Berita Regional, 12 Februari, diakses pada 14 September 2021 <https://www.liputan6.com/regional/read/3892233/drama-serangan-pasukan-gajah-di-negeri-antara-aceh>
- Azhari, *Ketika Gajah tak lagi Betah di Hutan Aceh*, Artikel Antara News, Banda Aceh, 22 Januari 2021, diakses pada 14 September 2021 <https://www.antaraneews.com/berita/1963332/ketika-gajah-tak-lagi-betah-di-hutan-aceh#mobile-src>
- KBBI, Kementerian Pendidikan dan Budaya, diakses pada 14 September 2021 <https://kbbi.kemdikbud.go.id/Cari/Index>