# Perbedaan Pandangan Antargenerasi dalam Film Pendek Ngaheot

**Delinda Amelia Jakaria[1], Nigar Pandrianto[2*]**

[1]Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Tarumanagara, Jakarta
*Email: delinda.915210016@stu.untar.ac.id*
[2]Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Tarumanagara, Jakarta*
*Email: nigarp@fikom.untar.ac.id*

*Masuk tanggal : 20-12-2024, revisi tanggal : 25-01-2025, diterima untuk diterbitkan tanggal : 21-02-2025*

***Abstract***

*Taboo is something that cannot be separated from society. Pamali functions to influence the obedience of the surrounding community. One of the taboos that developed in Sundanese society is forbidden to whistle at night. The short film Ngaheot was chosen because it approaches the problem that today's young generation tends to ignore their own culture. Therefore, this research aims to find out how the construction of whistle as myth is maintained in the short film Ngaheot. This research uses the concepts of mass communication, film, social reality construction, myth, and Roland Barthes semiotic model. This research uses a qualitative research method using Roland Barthes semiotic text analysis method. The subject of this study are scenes in the film and the objects of this study are scenes or texts that have signs of myth in the film. The results of this study indicate that there is a myth constructed between parents who are considered old-fashioned and young people representing thoughts that follow the generation in the short film Ngaheot. Even though it has entered the modern era, myth still has a role in human life. The purpose of the myth itself is as a form to respect each other.*

***Keywords:*** *construction, taboo, whistle*

**Abstrak**

Pamali merupakan suatu hal yang tidak bisa lepas dari kalangan masyarakat. Pamali berfungsi untuk memengaruhi ketaatan masyarakat sekitar. Salah satu kepercayaan yang terdapat dalam masyarakat Sunda adalah larangan untuk bersiul di malam hari. Film pendek *Ngaheot* dipilih karena film ini memiliki pendekatan tentang masalah di mana generasi muda sekarang ini cenderung mengabaikan budayanya sendiri. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana konstruksi siul sebagai pamali yang dipertahankan dalam film pendek *Ngaheot*. Penelitian ini menggunakan konsep komunikasi massa, film, konstruksi realitas sosial, mitos, dan semiotika model Roland Barthes. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan metode analisis teks semiotika Roland Barthes. Subjek dari penelitian ini adalah adegan-adegan dalam film yang memiliki tanda-tanda konstruksi siul sebagai *pamali* yang dipertahankan dan objek dari penelitian ini adalah adegan atau teks yang memiliki tanda-tanda mitos dalam film. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat konstruksi mitos antara orang tua yang dianggap kolot dan anak muda mewakili pemikiran yang mengikuti generasi dalam film pendek *Ngaheot*. Meskipun sudah memasuki era yang semakin berkembang, mitos mengenai pamali masih tetap berperan penting dalam kehidupan masyarakat. Tujuan dari pamali sendiri adalah sebagai bentuk saling menghormati kepada satu sama lain.

**Kata Kunci:** konstruksi, pamali, siul

## 1. Pendahuluan

Kisah terkait pamali merupakan suatu hal yang tidak bisa lepas dari kalangan masyarakat. Kisah-kisah ini berpengaruh terhadap perilaku sosial masyarakat. Menurut Campbell, mitos pamali pada dasarnya merupakan kisah yang mempunyai makna penting bagi masyarakat (Sartini, 2014). Tujuan dibangunnya mitos pamali adalah sebagai perekat masyarakat yang dapat menjelaskan antara realitas dan budaya yang ada, contohnya, mitos pamali dapat digunakan untuk menjaga kearifan lokal. Menurut Sowell, budaya hadir sebagai fondasi untuk membentuk masyarakat, serta berfungsi untuk menyampaikan pengetahuan dan pengalaman berharga kepada generasi berikutnya (Oktavianti & Loisa, 2017). Kisah mistis sangat dipercaya oleh masyarakat karena mitos pamali telah diwariskan sejak lama oleh para leluhur dan kepercayaan ini akan tetap bertahan meskipun telah memasuki era modern. Kisah mistis ini ataupun *pamali* juga memengaruhi tingkat ketaatan masyarakat.

Istilah *pamali* sendiri berasal dari Bahasa Sunda, yang berarti pantangan atau larangan terkait suatu tindakan yang dilakukan sehari-hari. Apabila melanggar larangan tersebut, diyakini dapat mendatangkan kesialan. *Pamali* berperan penting dalam mengontrol perilaku seseorang, termasuk dalam berbicara, bertindak, dan melakukan kegiatan tertentu. Masyarakat Sunda sering kali percaya bahwa bersiul di malam hari seperti menirukan suara burung dan dipercaya dapat mendatangkan makhluk ghaib (Thaheer & Adiprabowo, 2024).

Saat ini, mitos *pamali* juga dapat disampaikan melalui berbagai cara, baik secara lisan melalui cerita dongeng kepada anak-anak, maupun secara non lisan dalam bentuk digital, seperti dalam bentuk film (Angeline, 2015). Film merupakan seni kreatif berisi pesan yang dirancang dengan sebaik mungkin sehingga menjadi media massa yang disukai oleh banyak orang. Selain berfungsi untuk menghibur, film juga dapat menyampaikan pesan serta pembelajaran kepada penontonnya (Nursalim & Permata, 2024). Selain film panjang, film pendek juga menjadi media yang popular dan efektif untuk mempelajari budaya yang ada dalam masyarakat, seperti makna dibalik budaya pamali yang belum banyak diketahui sebelumnya. Di Indonesia, terdapat beragam film pendek dengan genre horor yang mengangkat kepercayaan budaya Jawa di dalamnya.

Salah satu alat komunikasi massa yang sudah dikenal luas oleh masyarakat merupakan film (Prasetya, 2019). Komunikasi massa merupakan media yang memegang peran penting dalam menyebarkan informasi dan meningkatkan kesadaran di antara masyarakat (Hadi et al., 2021). Komunikasi massa memiliki dua pengertian, secara luas dan sempit. Dalam pengertian yang lebih luas, komunikasi massa diartikan sebagai interaksi yang dilakukan antara satu atau lebih orang untuk menyampaikan pesan melalui media massa cetak, elektronik, maupun digital dengan harapan adanya timbal balik. Sedangkan dalam pengertian yang lebih sempit, komunikasi massa merupakan komunikasi yang ditujukan kepada orang banyak (Kustiawan et al., 2022).

Film juga diakui sebagai salah satu sarana yang efektif dalam membentuk dan merefleksikan dinamika sosial, budaya, dan politik dalam masyarakat. *Genre* dalam film terbagi menjadi berbagai jenis berdasarkan struktur cerita, karakter, tema, atau peristiwa yang diangkat. Klasifikasi tersebut menghasilkan *genre-genre* popular seperti aksi, petualangan, drama, komedi, dan horor (Rizky & Stellarosa, 2019). Diantara genre tersebut, *genre* horor dirancang untuk membangkitkan perasaan teror, ketakutan, kejutan, dan bahkan rasa jijik dari para penontonnya. Pengambilan sudut

gambar serta kombinasi warna gelap dan terang juga menjadi faktor penting dalam menciptakan suasana dalam setiap adegan film horor.

Film umumnya memiliki banyak tanda, sehingga film merupakan bidang kajian yang relevan untuk analisis semiotika. Tanda-tanda dalam film berfungsi untuk menggambarkan sesuatu sebagai sistem semiotika. Roland Barthes dikenal sebagai salah satu pemikir struktural, secara aktif menggunakan teori linguistik dan semiologi Saussure. Inti dari semiotika model Roland Barthes terletak pada analisis pemaknaan tanda melalui sistem pemaknaan denotatif, konotatif, dan mitos (Wibisono & Sari, 2021).

Film horor merupakan genre yang dirancang untuk memunculkan rasa takut dan kejutan kepada penontonnya serta menciptakan ketegangan melalui tema yang gelap (Setyaningsih, 2023). Seperti film pendek berjudul *Ngaheot* yang memiliki banyak tanda yang dapat dicari maknanya. Film pendek ini dibuat pada pertengahan tahun 2022 dan diproduseri oleh Putri Delina. Film pendek ini bergenre horor yang mengangkat mitos budaya Sunda tentang bersiul pada malam hari. Film pendek *Ngaheot* dipilih karena film ini memiliki pendekatan tentang masalah-masalah di mana generasi muda sekarang cenderung mengabaikan budayanya sendiri.

Teori konstruksi sosial pertama kali muncul karena pertanyaan yang diajukan Berger mengenai apa yang dimaksud dengan kenyataan. Menurut Berger dan Luckmann, manusia berada dalam dua kenyataan, yaitu objektif dan subjektif. Dalam kenyataan objektif, individu dibentuk secara struktural oleh lingkungan tempat manusia tinggal. Sementara dalam kenyataan subjektif, manusia dipandang sebagai makhluk sosial dengan kecenderungan tertentu. Menurut Berger, konstruksi realitas sosial merupakan proses di mana seseorang berinteraksi dan membangun berbagai realitas. Melalui interaksi dengan manusia lain, setiap manusia akan terus mendengarkan, mengamati, mengevaluasi, dan menilai situasi sesuai dengan cara seseorang disosialisasikan untuk memahami dan berinteraksi dengan diri sendiri (Dharma, 2018).

Nilai luhur budaya bangsa Indonesia menjadi perhatian serius di tengah derasnya arus berita dan informasi yang tidak terkendali (Oktavianti & Loisa, 2017). Oleh karena itu, penulis ingin menunjukkan mitos pamali sebagai budaya yang dipertahankan dan penulis menggunakan film sebagai sarananya. Kehadiran film yang disajikan secara menarik membuat masyarakat menjadi lebih cepat memahami pesan dan informasi yang ingin disampaikan oleh produsernya.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana konstruksi Siul sebagai mitos yang dipertahankan dalam film pendek *Ngaheot*?" Sedangkan, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui konstruksi Siul sebagai mitos yang dipertahankan.

## 2. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian ini sangat mementingkan makna karena peneliti telah memeriksa data secara menyeluruh. Penelitian kualitatif deskriptif mendeskripsikan suatu objek, latar sosial, dan fenomena yang dituangkan ke dalam tulisan yang bersifat naratif. Penulis data berupa fakta yang diungkap akan menjadi dukungan terhadap apa yang disajikan dalam laporan penelitian (Anggito & Setiawan, 2018). Penulis menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mengetahui konstruksi siul sebagai pamali

dalam film pendek *Ngaheot* menggunakan kata-kata berupa penjelasan dan analisis terhadap film tersebut.

Metode yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah analisis teks yang berlandaskan pada teori semiotika Roland Barthes. Semiotika adalah suatu metode analisis yang digunakan untuk memahami tanda dan makna. Film merupakan gambar bergerak yang direpresentasikan dalam bentuk realita sosial, memiliki banyak simbol dan tanda yang digunakan untuk menyampaikan pesan. Salah satu elemen dalam kajian komunikasi yang memiliki hubungan dengan semiotika (Prasetya, 2019).

Penulis memilih metode penelitian semiotika ini untuk mengetahui konstruksi siul sebagai pamali dalam film *Ngaheot*. Dengan semiotika Roland Barthes yang terdiri dari denotasi, konotasi, dan mitos. Subjek dalam penelitian ini adalah konstruksi siul sebagai *pamali* pada sosok adik dan kakak melalui adegan-adegan dalam film pendek *Ngaheot*. Objek penelitian dalam penelitian penulis adalah adegan atau teks dalam film pendek *Ngaheot* yang menurut penulis mengandung konstruksi siul sebagai mitos. Penulis akan mengambil adegan dan dialog antara para pemain film yang memiliki makna mengenai siul dan mitos yang akan dianalisis menggunakan semiotika Roland Barthes.

Menurut Suyanto, sumber data dibagi menjadi dua, yaitu data primer dan sekunder (Dennis, 2017). Data primer dalam penelitian ini diperoleh melalui pengamatan dari *Youtube* dan dokumentasi tangkapan layar (*screenshot*) terhadap adegan-adegan yang terdapat konstruksi siul sebagai mitos dalam film pendek *Ngaheot*. Data sekunder dalam penelitian ini diperoleh melalui studi kepustakaan dengan membaca dan memahami materi-materi dan teori-teori yang mendukung penelitian ini. Studi kepustakaan yang dilakukan penulis didapat dari buku referensi, jurnal, dan artikel untuk mendapatkan pengertian dari topik dan permasalahan yang diperlukan dalam penelitian.

Triangulasi dibedakan menjadi empat macam sebagai teknik pemeriksaan data, yaitu triangulasi sumber, triangulasi metode, triangulasi peneliti, dan triangulasi teori. Dalam penelitian ini, teknik triangulasi yang dilakukan penulis adalah triangulasi sumber. Triangulasi sumber menurut Moleong, dilakukan dengan membandingkan dan mengecek kembali suatu data yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif (Dennis, 2017). Triangulasi sumber yang dilakukan penulis dalam penelitian ini adalah dengan buku dan penelitian terdahulu yang mendukung hasil penelitian penulis.

## 3. Hasil Temuan dan Diskusi

Salah satu jenis komunikasi massa yang sudah dikenal oleh masyarakat adalah film. Film mengandung pesan-pesan, nilai-nilai, dan cerita-cerita yang dapat memengaruhi khalayak secara luas. Film umumnya dibangun dengan banyak tanda dan makna, sehingga film merupakan bidang kajian yang relevan untuk analisis semiotika. Semiotika Roland Barthes gagasan tentang dua tatanan pertandaan *(order of significations),* yang terdiri dari denotasi, konotasi, dan mitos.

Dari hasil penelitian ini, film pendek *Ngaheot* terlihat mengandung unsur konstruksi siul sebagai pamali yang dipertahankan. Bentuk konstruksi mengenai siul sebagai *pamali* dalam film pendek ini dapat terlihat melalui peran yang dimainkan oleh karakter Nenek dan karakter Reno. Nenek berperan sebagai orang tua yang masih memegang erat mitos tentang siul sebagai warisan budaya luhur. Sedangkan Reno berperan sebagai generasi muda yang mengabaikan mitos pamali tersebut karena ia

merasa bahwa mitos tersebut sudah ketinggalan zaman. Hal ini memperlihatkan dengan jelas bahwa Reno tidak peduli dan menantang keberadaan mitos tersebut.

Generasi tua cenderung menerima mitos apa adanya tanpa mempertanyakan mitos tersebut. Sedangkan generasi muda sekarang cenderung menganggap mitos sebagai hal yang sulit dipahami dan tidak logis. Perilaku ini memunculkan perbedaan pandangan tentang siul antar generasi. Pamali sering kali dianggap sebagai cerita fiksi karena dianggap tidak sejalan dengan realitas sehari-hari. Tetapi jika masyarakat mencoba memahami mitos lebih dalam, maka mitos tersebut dapat mengandung makna yang tersembunyi di dalamnya.

**Gambar 1.** Adegan *Awal Mula*

Sumber: Tangkapan Layar Youtube

Makna denotasi yang ada dalam adegan *Awal Mula* adalah sosok Nenek yang mendatangi Raina dan Reno yang sedang main congklak pada malam hari sambil membawa sesuatu yang ditutupi oleh kain batik. Makna konotasi dan mitos dalam adegan ini dapat dilihat dari karakter nenek yang menjadi simbol orang tua yang bertugas untuk mendidik, dan mengasuh anak-anak dalam kehidupan bermasyarakat. Nenek dalam film ini juga bermakna banyaknya pengalaman yang sudah dilalui dari ia kecil dan tradisi yang ia pelajari dari kecil masih dipegang erat. Dalam adegan ini, nenek menggunakan kebaya yang merupakan pakaian tradisional masyarakat Jawa. Kebaya dalam adegan ini bermakna kesederhanaan.

Mitos yang terdapat dalam film pendek ini dapat dilihat pada adegan *Awal Mula* yang mengandung unsur budaya maghrib yang masih melekat di Indonesia yaitu pada adegan Nenek menyuruh Raina dan Reno masuk ke dalam rumah karena sudah maghrib. Maghrib sendiri merupakan saat yang sakral bagi sebagian masyarakat di Indonesia (Islami, 2014). Masyarakat Indonesia percaya bahwa maghrib adalah saat di mana makhluk halus mulai muncul, sehingga anak-anak disarankan tetap berada di dalam rumah agar terhindar dari gangguan serta mengingatkan mereka untuk berdoa dan beribadah.

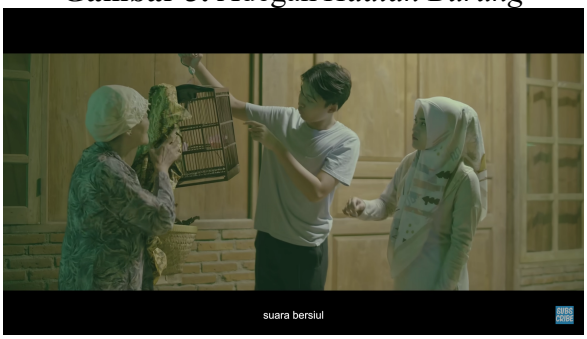
**Gambar 2.** Adegan *Takabur*

Sumber: Tangkapan Layar Youtube

Makna denotasi yang terdapat dalam adegan *Takabur* adalah Reno yang sedang berbicara dengan kakaknya, terlihat tidak peduli dengan perkataan Nenek dan malah menantang perkataan Nenek dengan sombong. Makna konotasi dan mitos dalam adegan ini adalah Reno yang menjadi simbol generasi muda yang suka bersikap keras kepala dan susah untuk diatur. Generasi muda juga cenderung suka melawan perkataan orang tua. Sedangkan Raina, yang merupakan kakaknya Reno, menjadi penengah antara orang tua dengan generasi muda. Raina juga merupakan karakter yang menjadi pendamping belajar bagi adiknya. Meskipun Raina masih muda, tetapi Raina masih menjaga tradisi yang diajarkan dan sudah menjadi warisan dari para leluhur. Pertemuan antar generasi yang lebih tua dan yang lebih muda dapat diartikan sebagai proses pembelajaran yang melibatkan pertukaran pengalaman, pengetahuan, atau perspektif antara kedua generasi tersebut.

*Takabur* adalah budaya yang tidak memperbolehkan seseorang untuk berbicara sembarangan karena dapat menyebabkan hal-hal yang tidak diinginkan. Seperti yang dijelaskan oleh Alfarisi saat ia melakukan penelitian di Dusun Rasau Desa Gantung Belitung Timur yang masih mempercayai salah satu mitos yaitu tidak boleh *takabur*, atau tidak boleh menyombongkan diri atau menantang sesuatu yang ada di sana, contohnya mengenai keberadaan hal-hal ghaib (Alfarisi et al., 2019). Oleh karena itu, saat Reno menantang ucapan Nenek, Raina langsung menegur Reno karena takut Reno akan terkena hal-hal yang tidak diinginkan. Mitos tersebut sampai sekarang masih ditakuti oleh masyarakat, namun bukan dengan maksud yang negatif, tetapi lebih kepada rasa menghormati dengan budaya yang ada, karena memang bersifat *takabur* adalah hal yang dilarang oleh agama (Alfarisi et al., 2019).

**Gambar 3.** Adegan *Hadiah Burung*

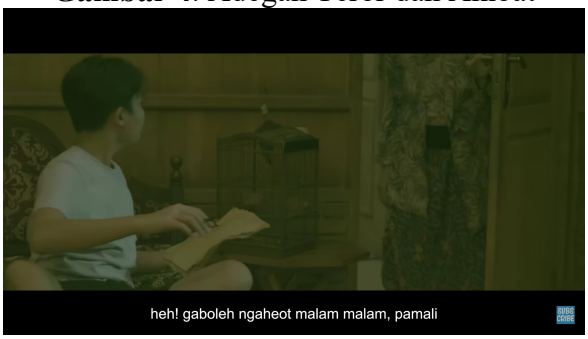



Sumber: Tangkapan Layar Youtube

Makna denotasi pada adegan *Hadiah Burung*, terlihat sosok Reno yang gembira karena diberikan *hadiah burung* oleh neneknya. Kemudian reno terus menerus bersiul dan ditegur oleh Raina dan nenek karena tidak mau Reno celaka. Reno tetap mengabaikan perkataan keduanya dan lanjut bersiul. Lalu ada yang berbisik kepada Reno "Gaboleh *Ngaheot*, maghrib!" Setelah itu, Reno buru-buru memasuki rumah. Makna konotasi dan mitos pada adegan ini terlihat sosok nenek yang seperti orang tua pada umumnya. Sikap nenek menunjukkan bahwa ia masih peduli dan menyayangi dengan memberikan hadiah kepada cucunya, Reno. Raina yang menjadi penengah, mencoba menghentikan siulan Reno karena Raina masih mempercayai tradisi dari leluhur. Reno sebagai generasi muda, masih tidak mempercayai ucapan nenek dan tetap melawan perkataannya. Hantu dalam adegan ini bermakna orang yang merasa terganggu dan menegur Reno supaya tidak berisik.

Pada adegan ini terdapat unsur mitos saat Reno mulai bersiul. Kemudian, terlihat ekspresi takut dan khawatir yang ditunjukkan oleh raina dan Nenek karena mereka mempercayai mitos dilarang bersiul saat malam hari. Setelah Raina dan Nenek memasuki rumah, Reno mulai merasa dihantui oleh sesuatu. Hal ini dibuktikan ketika ada yang berbisik kepada reno. Banyak masyarakat Sunda percaya bahwa suara siul yang dibuat di malam hari, seperti meniru suara burung, serta mendatangkan makhluk ghaib (Thaheer & Adiprabowo, 2024).

**Gambar 4**. Adegan Teror dan Akibat




Sumber: Tangkapan Layar Youtube

Makna denotasi dalam adegan *Teror dan Akibat* adalah Reno dan Raina mengalami teror di mana air yang akan digunakan berubah menjadi darah dan dihantui oleh makhluk halus yang menyerupai sosok Nenek. Reno yang terbangun dari mimpi buruknya kembali bersiul sambil memperhatikan burungnya. Nenek yang mendengar Reno bersiul mendatanginya menegurnya. Nenek kembali menasehati Reno dan Reno pun menuruti perkataan Nenek. Nenek akhirnya pamit pergi kepada Reno karena ingin tahlilan Bersama tetangga. Makna konotasi dan mitos yang terdapat dalam adegan ini adalah darah.

Darah yang berwarna merah pada adegan ini dapat bermakna kehidupan atau kehangatan manusia yang memiliki energi dan sebagai simbol keberanian (Welem, 2022). Darah yang berwarna merah dalam adegan ini juga dapat bermakna sebagai teror dan ketakutan. Pada adegan ini, terlihat reno bersiul dan ditegur oleh nenek. Larangan bersiul pada malam hari dapat diartikan untuk tidak boleh berisik karena sudah malam dan dapat mengganggu orang lain. Nenek juga mengatakan "*Kan ada tetangga yang baru meninggal*" kalimat ini bermakna, suasana yang masih berduka atas meninggalnya tetangga tersebut. Hal ini berarti pada malam hari yang gelap atau hitam. Warna hitam dalam adegan ini bermakna dukacita atau kematian (Welem, 2022). Malam hari dalam adegan ini juga dapat bermakna kesunyian, ketenangan dan misterius (Wardhani & Franzia, 2020).

Pada adegan *Teror dan Akibat* dapat disimpulkan bahwa Reno didatangi hantu dalam mimpi buruknya karena menyombongkan diri dan mengabaikan mitos yang ada pada budaya Jawa, yaitu bersiul di malam hari. Reno mengatakan bahwa pamali di zaman sekarang ini sudah ketinggalan zaman. Ketika Reno sudah terbangun, Reno tetap bersiul menyapa burung peliharaannya. Nenek yang datang ke kamar tidur Reno kembali menegur Reno karena tidak ingin cucunya celaka. Menurut Sartika pada penelitiannya di Desa Karang Cahaya, masyarakat di desa ini mempercayai bahwa bersiul di malam hari pasti ada hantu. Ungkapan larangan ini berstruktur menjadi dua bagian, pertama adalah ungkapan sebagai sistem halusinasi atau kalimat perintah dan kedua adalah akibatnya (Sartika et al., 2024).

 EISSN 2598-0785

**Gambar 5.** Adegan Akhir

Sumber: Tangkapan Layar Youtube

Makna denotasi dalam adegan akhir adalah Reno keluar membawa sangkar burung serta burungnya ke halaman belakang. Sambil membawa burung, Reno mulai bersiul. Reno melihat sekeliling halaman belakang. Reno menemukan suatu benda aneh yang tertutup dengan kain batik. Ketika Reno membuka kain tersebut, muncul penampakan wajah hantu yang berkata *"Tong Ngaheot!"* yang berarti jangan bersiul. Makna konotasi dan mitos dalam adegan ini dapat disimpulkan bahwa Reno terkena karma karena mengabaikan mitos siul pada malam hari. Sesuai dengan bentuk dan fungsinya, dapat diketahui bahwa makna larangan bersiul di malam hari itu bermakna sebagai ajaran etika (Sugita, 2018). Jika diteliti lebih jauh, larangan bersiul di malam hari dapat mengganggu kenyamanan tetangga yang sedang beristirahat (Hari & Purwati, 2022). Kain Batik yang muncul dalam adegan ini mengingatkan masyarakat untuk selalu ingat dengan leluhur. Sebab dengan adanya mitos yang menjadi tradisi leluhur memiliki tujuan yang baik untuk disampaikan kepada orang lain sebagai bentuk saling menghormati satu sama lain. Pada adegan ini, muncul hantu yang menampakan wajahnya ke Reno. Hantu dalam adegan ini bermakna seseorang yang terganggu karena suara siulan yang berisik.

Pamali masih memiliki peran penting dalam kehidupan masyarakat, meskipun sudah berada dalam era yang semakin berkembang. Teknologi sekarang ini seperti pisau bermata dua, teknologi bisa digunakan untuk hal-hal yang menguntungkan dan bisa juga merugikan atau membahayakan penggunanya (Junaidi, 2024). Seperti yang telah ditampilkan dalam film pendek ini, mitos memberikan pembelajaran kepada masyarakat mengenai harapan, ketakutan, dan sesuatu untuk dipercaya. Mitos menanamkan mengenai pengetahuan dan nilai budaya lokal. Dengan adanya mitos yang berasal dari zaman dahulu, memiliki tujuan yang baik untuk disampaikan kepada orang lain, yaitu sebagai bentuk saling menghormati kepada satu sama lain (Hari & Purwati, 2022). Film pendek ini, digambarkan sebagai simbol mitos yang berbicara mengenai budaya, sopan santun, dan watak seseorang di lingkungan masyarakat. Larangan mengenai siul bertujuan untuk tidak mengusik seseorang yang sedang tertidur pada larut malam (Alfarisi et al., 2019).

## 4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan pada mitos dalam film pendek *Ngaheot*, dapat disimpulkan tanda konstruksi mitos dalam film ini adalah orang tua yang dianggap kolot dan anak muda mewakili pemikiran yang mengikuti perkembangan zaman. Film ini telah menentukan bahwa orang tua memang mewakili generasi tradisional yang masih percaya pada tradisi dan pamali. Sebaliknya, generasi

yang lebih mudah dianggap memiliki pemikiran yang lebih terbuka dan cenderung menentang pada pemikiran generasi sebelumnya. Mitos perbedaan generasi dan setiap kecenderungannya tampak dicoba dipertahankan oleh film. Namun film ini di sisi lain menunjukkan kompromi, yaitu antara generasi tua yang tetap menjaga tradisi leluhur dan generasi muda yang tetap pada pemikiran serta pendiriannya sendiri. Meskipun sudah memasuki era modern, *pamali* memang masih dianggap sesuatu yang harus dipertahankan dalam masyarakat. Tujuan dari *pamali* sendiri adalah sebagai bentuk saling menghormati kepada satu sama lain.

## 5. Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Tarumanagara, responden serta seluruh pihak yang turut serta membantu sehingga penelitian ini dapat diselesaikan.

## 6. Daftar Pustaka

Alfarisi, A. S., Firdayani, F. A., Safitri, A. A., Ariyanti, F., & Pradana, A. B. H. (2019). Mitos dan Budaya Kaapunan Masyarakat Gantung, Belitung Timur di Tengah Masyarakat Global-Mulikultural. *Buletin KKN Pendidikan*, *1*(1), 18–22. https://doi.org/10.23917/bkkndik.v1i1.9283

Angeline, M. (2015). Mitos dan Budaya. *Humaniora*, *6*(2), 190. https://doi.org/10.21512/humaniora.v6i2.3325

Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=59V8DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=anggito+dan+setiawan+2018&ots=5IbBvDisEm&sig=vsNdqqU0g-xtymDUF5LXr0VDxH8&redir_esc=y#v=onepage&q=anggito dan setiawan 2018&f=false

Budi Prasetya, A. (2019). *Analisis Semiotika Film dan Komunikasi*.

Dennis. (2017). Representasi Feminitas Ayah (Analisis Semiotika Film Miracle In Cell No. 7). *Koneksi*, *1*(1).

Dharma, F. A. (2018). Konstruksi Realitas Sosial:PemikiranPeter L. Berger Tentang Kenyataan Sosial. *Kanal: Jurnal Ilmu Komunikasi*, *7*(1), 10–16. https://doi.org/10.21070/kanal.v

Hadi, D. D. I. M. S. I. P., Megawati Wahjudianata, S.Sos., M. M. K., & Inri Inggrit Indrayani, S.I.P., M. S. (2021). *Komunikasi Massa*.

Hari, D., & Purwati, E. (2022). Analisis Perilaku Mitos dalam Komik Online "Next Door Country" Pada Episode 28 "Baju Hijau" dan Episode 130 "Siul." *Communicator Sphere*, *2*(1), 36–41. https://doi.org/10.55397/cps.v1i2.20

Islami, M. N. (2014). Representasi Masyarakat Urban Jakarta dalam Film Jakarta Maghrib. *Jurnal Commonline Departemen Komunikasi*, *2*(2), 84–95.

Junaidi, A. (2024). *Kecerdasan Buatan dalam Evolusi Media dan Komunikasi*.https://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/jnanasidanta/article/view/344

Kustiawan, W., Siregar, F. K., Alwiyah, S., & Lubis, R. A. (2022). *Komunikasi massa*. *11*(1), 1–9.

Nursalim, M. P., & Permata, S. A. (2024). Makna Semiotik dalam Film Pasukan Garuda: I Leave My Heart in Lebanon. *Disastra: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, *6*(1), 63. https://doi.org/10.29300/disastra.v6i1.3309

Oktavianti, R., & Loisa, R. (2017). Penggunaan Media Sosial Sesuai Nilai Luhur Budaya di Kalangan Siswa SMA. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (Indonesian Journal of Community Engagement)*, *3*(1), 86. https://doi.org/10.22146/jpkm.26925

Rizky, M. Y., & Stellarosa, Y. (2019). Preferensi Penonton Terhadap Film Indonesia. *Communicare : Journal of Communication Studies*, *4*(1), 15. https://doi.org/10.37535/101004120172

Sartika, P., Wardiah, D., & Nufus, H. (2024). *Struktur Fungsi Ungkapan Larangan Masyarakat Karang Cahaya Kecamatan Kikim Selatan Kabupaten Lahat*. *4*, 470.

Sartini. (2014). Mitos: Ekplorasi Definisi Dan Fungsinya Dalam Kebudayaan. *Jurnal Filsafat*, *24*(2), 202.

Setyaningsih, T. W. (2023). Rekreasi Ketakutan, Sebuah Kajian Menonton Film Horor di Masa Pasca Pandemi. *IMAJI: Film, Fotografi, Televisi, & Media Baru*, *14*(1), 57–72. https://doi.org/10.52290/i.v14i1.100

Sugita, I. W. (2018). Wacana Larangan Pada Masyarakat Gianyar: Sebuah Kajian Linguistik Kebudayaan. In *Prosiding Seminar Nasional Sastra Agama dan Pendidikan Bahasa*. http://sim.ihdn.ac.id/app-assets/repo/repo-dosen-072004110441-86.pdf#page=104

Thaheer, N. D., & Adiprabowo, V. D. (2024). Analisis Naratif Dalam Film Singsot. *TONIL: Jurnal Kajian Sastra, Teater Dan Sinema*, *21*(1), 15–27. https://doi.org/10.24821/tnl.v21i1.11588

Wardhani, A. W. K., & Franzia, E. (2020). Penggambaran Kepercayaan Sekala Dan Niskala Di Masyarakat Bali Pada Film "the Seen and Unseen." *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa Dan Desain*, *5*(1), 19–32. https://doi.org/10.25105/jdd.v5i1.6851

Welem, T. (2022). Suatu Dilema Identitas Soisal Pada Pemakaian Warna Sepu' Dalam Upacara Adat di Toraja. *Ganaya : Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, *5*(3), 326–337. https://doi.org/10.37329/ganaya.v5i3.1920

Wibisono, P., & Sari, Y. (2021). Analisis Semiotika Roland Barthes Dalam Film Bintang Ketjil Karya Wim Umboh Dan Misbach Yusa Bira. *Jurnal Dinamika Ilmu Komunikasi*, *1*(1), 30–43.