



## ANALISIS NARATIF DALAM FILM SINGSOT

Nazhif Dzaky Thaheer, Vani Dias Adiprabowo

*Universitas Ahnad Dahlan, Indonesia*

[nazhif1900030368@webmail.uad.ac.id](mailto:nazhif1900030368@webmail.uad.ac.id),

[vani.adiprabowo@comm.uad.ac.id](mailto:vani.adiprabowo@comm.uad.ac.id)

**Abstrak:** Film Singsot memiliki latar budaya Jawa, yang mana masyarakat Jawa memiliki kepercayaan dilarang bersiul pada malam hari karena diyakini dapat mendatangkan musibah. Melalui narasi penyampaian pesan kepada penonton dapat digunakan dalam film. Hal ini dikarenakan narasi memiliki kaitan dengan cara bercerita yang disajikan kepada penonton melalui film. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui larangan yang diyakini oleh masyarakat Jawa dalam narasi cerita Film Singsot. Penelitian ini menggunakan analisis narasi Tzvetan Todorov yang mengatakan bahwa narasi memiliki 3 struktur bagian yaitu bagian awal, tengah, dan akhir. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa narasi dalam film Singsot digambarkan sesuai dengan narasi dari Todorov yang kemudian dimodifikasi oleh Nick Lacey dan Gillespie. Selain itu, unsur *mise en scene* juga turut menambah suasana dalam film. Mitos dalam film ini memiliki simbol yaitu film ini dapat dikatakan film yang berisi pesan moral tentang norma, etika, dan acuan moral dalam kehidupan. Larangan tentang bersiul dapat dimaksudkan agar tidak mengganggu orang yang sedang beristirahat di malam hari.

**Kata kunci:** Mitos, Naratif, Film Singsot

**Abstract:** Film Singsot has a Javanese cultural background, where Javanese people believe that it is forbidden to whistle at night because it is believed to bring disaster. Through narration, conveying messages to the audience can be used in films. This is because narrative is related to the way stories are presented to the audience through films. This research aims to find out the prohibitions believed by the Javanese people in the narrative of the film Singsot. This research uses Tzvetan Todorov's narrative analysis, which says that narratives have 3 part structures, namely the beginning, middle and end. The results of this research show that the narrative in the film Singsot is depicted in accordance with Todorov's narrative which was then modified by Nick Lacey and Gillespie. Apart from that, the *mise en scene* element also adds to the atmosphere of the film. The myth in this film has a symbol, namely this film can be said to be a film that contains a moral message about norms, ethics and moral references in life. The prohibition on whistling may be intended to not disturb people who are resting at night.

**Keyword:** Myth, Narrative, Film Singsot

### Pendahuluan

Dalam kehidupan masyarakat Jawa, adanya suatu larangan sebagai kepercayaan terhadap suatu yang dinilai menjadi aturan masalah sangat kental. Larangan tersebut merupakan hasil konsensus dalam masyarakat yang berkembang hingga saat ini.

Diyakini jika melanggar dari suatu kepercayaan yang berkembang akan mendatangkan musibah. Sebagian besar masyarakat masih memercayai larangan untuk merasa lebih aman dan nyaman (Mayasari, 2021).

Mitos dalam masyarakat Jawa memberikan pedoman dan arah tertentu bagi

kelakuan, tindakan, dan perbuatan sekelompok manusia yang tunduk kepada suatu kekuatan tak terjangkau yang berada diluar dirinya. Mitos mengandung nasihat yang tidak disampaikan secara langsung atau terang-terangan, melainkan melalui penggunaan bahasa aradan atau petunjuk perbuat. Mitos sebenarnya merupakan bagian dari etika masyarakat Jawa dan harus dijelaskan makna sebenarnya agar masyarakat umum dapat mengetahui dan memahami bahasa Jawa (Herusatoto, 2018).

Salah satu larangan yang berkembang dalam masyarakat Jawa adalah dilarang bersiul pada malam hari. Sebagian masyarakat Jawa mempercayai bahwa bersiul di malam hari dengan menirukan suara burung dapat memanggil makhluk halus atau hantu. Sebagai pertanda dari kedatangannya, makhluk halus akan membalas siulan seperti yang dilakukan orang tersebut.

Film *Singsot* adalah salah satu film yang bercerita mitos masyarakat Jawa tentang larangan bersiul di malam hari. Film *singsot* merupakan film karya rumah produksi Ravacana Films yang disutradarai oleh Wahyu Agung Prasetyo pada tahun 2016. Film *singsot* telah meraih beberapa penghargaan seperti Film Terbaik Fiagra Horor Film Festival (2016), Jogja-NETPAC Asian Film Festival (2017), Jury Prize Taman Film Festival Bandung (2017), dan Film Horor Terbaik Taman Film Festival Bandung (2017).



Gambar 1 – Tangkapan layar Twitter @jawafess

Film ini sempat dipopulerkan oleh akun Twitter @jawafess pada tanggal 17 September 2020 dengan *caption* “Lur Wes tau ndelok film iki ora? intine ojo singsot bengi-bengi”. Tweet tersebut mendapat respon 339 *retweet*, 86 *quotes*, 4.523 *likes*, dan 217 *bookmarks*. Pada website Ravacana Films juga membagikan sejumlah artikel yang mengulas tentang Film *Singsot*, yakni artikel dari suarajogja.id (Wijana & Maulina, 2020) yang berjudul “Viral Film Pendek *Singsot* Buatn Jogja, Kenalkan Mitos Horor di Jawa”, dan artikel dari tirta.id (Darmawan, 2020) yang berjudul “*Singsot* Film Pendek Horor Tentang Sebuah Mitos Siul di Jawa”.

Film *singsot* bercerita tentang seorang anak bernama Pulung yang sedang berbincang dengan kakeknya saat merawat burung peliharaan kakeknya di teras rumah. Saat hari telah beranjak malam, sang kakek mengajak Pulung untuk masuk ke dalam rumah. Di dalam rumah, kakek dan Pulung masih mengamati burung sambil bersiul sebagai tanda komunikasi dengan burung tersebut. Nenek yang mengetahui aktivitas Kakek dan Pulung segera memberi peringatan agar tidak bersiul kembali karena

hari sudah malam. Akhirnya sang kakek berhenti bersiul, namun Pulung menghiraukan peringatan neneknya dan masih tetap bersiul melatih agar dapat bersiul yang lancar seperti kakeknya. Sang nenek kemudian menegurnya kembali dan menceritakan mitos tentang tidak boleh bersiul di malam hari karena dapat mengundang malapateka. Akan tetapi Pulung tetap *ngeyel* atau keras kepala dan masih saja berlatih bersiul. Hingga saat sang kakek dan nenek ingin pergi menghadiri acara, dan pulung tidak ikut, teror mistis terjadi mengganggu anak tersebut.

Film merupakan suatu usaha menyampaikan pesan melalui gambar bergerak dengan menggunakan teknologi kamera, warna, dan suara. Film sebagai suatu karya seni yang dibuat oleh tenaga-tenaga kreatif, di dalamnya menyajikan berbagai informasi, pengalaman, cerita yang dikemas secara dramatik untuk menarik penonton (Rachmania, 2023).

Film memiliki dua unsur pembentuk, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Keduanya saling berkesinambungan dalam membentuk sebuah film. Aspek naratif merupakan struktur kronologis yang membangun sebuah cerita. Aspek ini menitikberatkan pada materi film yang berkaitan dengan penokohan, dialog, alur, latar, dan tema. Unsur sinematik sendiri merupakan aspek-aspek teknis seperti *mise en scene*, sinematografi, editing, dan suara. Sederhananya, unsur naratif adalah materi yang akan diolah dalam sebuah film, sementara unsur sinematik adalah cara pengolahannya (Pratista, 2008).

Penelitian ini akan memfokuskan pada analisis naratif dalam film *singsot*. Film *singsot* dipilih sebagai bahan kajian dalam penelitian ini karena memiliki fondasi elemen cerita yang kuat sejalan dengan kepercayaan masyarakat Jawa yang berkembang.

## Penelitian Sebelumnya

Tinjauan penelitian pertama ditinjau dari skripsi Ahmad Humaidi yang berjudul *Pesan Moral Dalam Film Pendek “Singsot”* (Analisis Wacana Teun A. Van Dijk). Penelitian ini memfokuskan pada aspek teks, kognisi sosial, dan konteks sosial film *singsot*. Dari segi teks, film *Singsot* memiliki beberapa pesan yang bermuatan kebaikan, yakni nilai kesopanan, kasih sayang, kekeluargaan. Dari segi kognisi sosial, film *Singsot* mencoba menggambarkan norma kesopanan. Dari segi konteks sosial, film *Singsot* hadir untuk mengingatkan, menambah pengetahuan serta pengalaman dalam kehidupan untuk menjalani kehidupan dengan lebih baik.

Tinjauan kedua ditinjau dari penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Salman Farid yang berjudul *Representasi Mitos Dalam Film Horor Pada Waktu Maghrib: Analisis Naratif dan Visual*. Penelitian ini mengungkapkan bagaimana mitos direpresentasikan dalam film horor *Pada Waktu Maghrib* melalui analisis naratif dan visual. Hasil penelitian ini memberikan pemahaman tentang bagaimana mitos waktu maghrib dimanfaatkan dalam film untuk menceritakan kisah horror melalui penggunaan simbol, pengaturan waktu, pencahayaan, dan musik. Representasi mitos melalui elemen-elemen simbol, set waktu, cahaya dan musik berhasil menciptakan keterlibatan emosional dan ketegangan.

## Landasan Teori

Film merupakan salah satu media penyampaian informasi secara cepat dan mudah kepada masyarakat. Film juga merupakan salah satu media komunikasi massa yang pesannya dapat diterima oleh audiens melalui audio visual. Komunikasi dan manusia mempunyai hubungan erat dalam kehidupan sebagai makhluk sosial (Asri, 2020).

Sederhananya, komunikasi massa merupakan suatu proses komunikasi yang dilakukan secara serentak melalui media massa. Terdapat perbedaan signifikan antara komunikasi massa dan jenis-jenis komunikasi lainnya, ialah umpan balik. Umpan balik dalam komunikasi massa juga dapat dilakukan secara langsung ketika pesan itu diterima melalui media. Komunikasi massa mempunyai fungsi sebagai media informasi, pendidikan, dan mempengaruhi. Komunikasi massa tidak dapat terjadi jika tidak ada media yang menjadi perantara antara komunikator dengan komunikan (Maulana & Nugroho, 2018).

Film sebagai suatu media komunikasi massa dapat mengomunikasikan realitas yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Melalui film, pesan yang disampaikan dikemas dengan cerita yang menarik. Film juga diartikan sebagai hasil budaya dan alat ekspresi kesenian (Ghassani & Nugroho, 2019).

Film berperan sebagai perantara komunikasi atau dapat disebut dengan komunikator dikarenakan film selalu memiliki keterikatan dengan para penontonnya, baik dari segi cerita kehidupan, budaya, nilai, dan norma sosial yang ada di dalamnya. Film menjadi sarana komunikasi kepada masyarakat dapat mempengaruhi nilai dan perilaku hidup masyarakat yang dibuat dengan menggunakan efek dan tampilan visual yang semenarik mungkin untuk menarik perhatian penonton saat melihatnya (Fathurizki, 2018).

Bila melihat film menjadi salah satu dari bentuk dan media komunikasi, maka *mise en scene* menjadi salah satu metode sineas untuk menyampaikan pesan-pesan dalam komunikasi tersebut. *Mise en scene* hadir menjadi bentuk bahasa visual, yang mana sineas berperan sebagai *encoder* atau pengirim pesan yang merepresentasikan wacana dalam bentuk narasi cerita film dan dikonstruksi menjadi bahasa visual.

Sementara audiens berperan sebagai *decoder* atau penerima pesan yang menafsirkan pesan-pesan dalam pikiran tersebut (Dite, 2023).

Film memiliki elemen, yang pertama yaitu unsur naratif yang berkaitan dengan suatu aspek atau tema cerita. Unsur-unsur tersebut diantaranya adalah tokoh, konflik, lokasi, tujuan, dan waktu. Dengan kata lain, unsur naratif ini menitikberatkan pada isi film. Elemen selanjutnya adalah sinematik yang berkaitan *mise en scene*, sinematografi, editing, dan suara (Usman & Harini, 2023).

Naratif merupakan rangkaian peristiwa yang berkaitan satu sama lain atau memiliki hubungan sebab akibat yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu. Narasi merupakan suatu bentuk wacana yang berupaya menjelaskan segala sesuatu sejelas-jelasnya kepada pembaca mengenai peristiwa yang terjadi dengan menguraikan di mana peristiwa itu terjadi, kapan peristiwa itu terjadi, bagaimana peristiwa itu bisa terjadi, dan seberapa cepat peristiwa itu terjadi (Burton, 2008).

Secara umum, analisis naratif adalah analisis mengenai narasi, baik narasi fiksi; seperti puisi, novel, dongeng, cerita rakyat, film, komik, lagu, dan sebagainya, maupun fakta seperti berita. Analisis naratif merepresentasikan teks sebagai sebuah cerita (narasi). Sebuah teks dipandang sebagai serangkaian peristiwa yang disusun satu demi satu untuk membentuk sebuah cerita (Darajat & Badruzzaman, 2020).

Dalam film, unsur naratif mengacu pada aspek cerita yang membentuk kronologi peristiwa dengan tokoh, lokasi, waktu, masalah, dan lainnya yang mempunyai tujuan. Dalam menyampaikan cerita, penulis akan secara sadar menuliskan tahapan bagaimana cerita tersebut disampaikan dengan membuat susunan atau struktur tertentu yang dapat menjadikan cerita tersebut menarik untuk ditonton.

Tzvetan Todorov merupakan seorang sastrawan dan budayawan asal Bulgaria yang melihat bahwa teks memiliki susunan atau struktur tertentu. Bagi Todorov, narasi merupakan apa yang disampaikan mempunyai urutan kronologis, motif, plot, hubungan sebab akibat dari suatu peristiwa (Sari & Haryono, 2018)

Todorov mengartikan bahwa naratif terdiri atas story dan plot yang mana mempunyai unsur saling mendukung satu sama lain. Story dan plot berbeda. Story atau cerita adalah urutan kronologis dari suatu peristiwa, yang mana peristiwa tersebut bisa ditampilkan dalam teks, bisa juga tidak ditampilkan dalam teks. Sementara plot atau alur adalah apa yang ditampilkan secara eksplisit dalam sebuah teks (Eriyanto, 2013).

Struktur narasi Todorov memiliki tiga bagian, yaitu awal, tengah, dan akhir. Namun struktur dari Todorov dimodifikasi oleh sejumlah ahli, salah satunya ialah Lacey dan Gillespie yang memodifikasi struktur dalam film menjadi lima bagian yaitu; (1) *equilibrium* merupakan kondisi awal keseimbangan situasi, (2) *disruption* yang merupakan gangguan terhadap keseimbangan situasi, (3) *recognition disruption* yang merupakan kesadaran terjadinya gangguan, (4) *attempt to repair the disruption* merupakan usaha untuk memperbaiki gangguan, (5) *reinstatement of the equilibrium* yang merupakan pemulihan menuju keseimbangan (Azizaty & Putri, 2018; Eriyanto, 2013).

Joseph Campbell merupakan seorang penulis dan pemikir yang berasal dari Amerika Serikat. Pemikirannya mengenai narasi sedikit banyak dipengaruhi oleh kerangka psikologis Carl G. Jung. Fokus pemikiran Campbell banyak membahas tentang mitos. Menurut Campbell, mitos dimiliki oleh semua budaya, mitos dan simbol tertentu mewakili 'pola dasar' yang penting bagi keberadaan manusia (Branston & Stafford, 2003).

Narasi dalam konsep Joseph Campbell memiliki empat fungsi; Pertama, mitos berfungsi untuk menghubungkan nurani dengan keluasan misteri alam semesta. Kedua, fungsi interpretatif yaitu manusia berusaha memahami, mengharmonisasi, dan mensistematisasikan alam dan gejalanya. Ketiga, fungsi etis, yaitu mempertahankan peraturan sosial dan tempat seseorang dalam kelompok. Keempat, fungsi pertumbuhan pribadi dan individuasi, "pemusatan dan pemekaran individu ke dalam kesatuan utuh/integritas," sesuai dengan diri sendiri, komunitas, alam semesta, dan illahi (Zein, 2020).

## Metode dan Data

Tipe penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bersifat deskriptif serta cenderung melalui pendekatan induktif. Penelitian kualitatif sering kali disebut dengan penelitian naturalistik, interpretatif, dan fenomenologis karena penelitiannya banyak berhubungan dengan kehidupan sehari-hari (Rukin, 2021).

Teknik pengambilan data dilakukan dengan dokumentasi dan studi pustaka. Dokumentasi merupakan instrument pengumpulan data yang sering digunakan dalam berbagai pengumpulan data dengan tujuan untuk mendapatkan informasi yang mendukung analisis dan interpretasi data (Kriyantono, 2014). Objek penelitian ini adalah Film *Singsot* produksi oleh Ravacana Films yang dapat diakses di kanal Youtube Ravacana Films.

## Hasil dan Pembahasan

Bagian *equilibrium* atau bagian keseimbangan situasi dari film *singsot* dimulai pada menit 00:00 – 01:32. Story pada bagian awal ini terlihat seorang anak kecil atau cucu bernama pulung sedang berbincang dengan seorang laki-laki tua atau kakek di

depan rumah pada sore hari sambil mengurus burung peliharaan kakek.

Waktu kemudian menunjukkan malam dengan tanda adzan maghrib, sang Kakek mengajak cucunya untuk masuk ke dalam rumah. Hal tersebut sejalan dengan kepercayaan masyarakat Jawa yaitu dilarang keluar rumah atau berkegiatan pada waktu maghrib.

Setelah masuk ke dalam rumah, sang Kakek menaruh burungnya dan masih tetap mengamati burung peliharaannya bersama sang cucu. Sang Kakek kemudian bersiul sebagai tanda untuk berkomunikasi dengan burung peliharaannya. Sang cucu pun meniru kakeknya yang bersiul untuk berkomunikasi dengan burung peliharaannya. Namun sang cucu tidak begitu fasih dalam melakukan singsot atau bersiul. Kakek pun dengan senang mengajari cucunya cara bersiul yang baik.



Gambar II – Kakek dan Pulung bersiul kepada burung peliharaannya.

Sumber: Youtube Ravacana Films



Gambar III – Nenek yang menegur Kakek dan Pulung karena bersiul

Sumber: Youtube Ravacana Films

Nenek yang mengetahui kelakuan cucu dan suaminya sedang bersiul-siul kemudian menegurnya dan menyuruh mereka berhenti bersiul karena hari sudah malam. Kakek pun akhirnya berhenti bersiul dan mengajak cucunya juga untuk berhenti bersiul. Namun pulung menghiraukan kakeknya dan masih tetap mengamati burung sembari bersiul.

Plot pada bagian *equilibrium* ini adalah kakek yang sedang berbicara dengan cucunya membahas burung baru kakeknya di depan rumah. Kemudian suara adzan terdengar, sang kakek mengajak cucunya untuk masuk ke dalam rumah. Mereka pun masuk ke dalam rumah dan masih tetap mengamati burung peliharaan kakeknya. Sang kakek kemudian bersiul sebagai tanda berkomunikasi dengan burung peliharaannya. Pulung yang melihat itu kemudian ikut menirukan bersiul. Akan tetapi pulung tidak mahir bersiul, akhirnya sang kakek mengajarnya bersiul yang benar.

Bagian *disruption* atau gangguan terhadap keseimbangan situasi dari film ini pada menit 01:40 – 04:10. Pada bagian *disruption*, story terlihat dari Pulung yang sedang bersiul sembari bermain hp di sofa.

Nenek yang tengah merapikan pakaian di kamar mendengar cucunya bersiul segera keluar dan menegur cucunya. Sang nenek menegurnya diselingi dengan cerita-cerita yang menakuti Pulung. Akan tetapi Pulung tetap *ngeyel* dan membantah nasihat neneknya.

Setelah menasihati cucunya, nenek dan kakek kemudian masuk ke kamar untuk bersiap-bersiap menghadiri syukuran di rumah Pak RT. Sembari berdandan, sang nenek memberi tahu kakek untuk memberi tahu cucunya kalau jangan bersiul malam-malam. Namun sang kakek tidak menggubris dan menganggap bahwa cucunya masih anak-anak.



Gambar IV – Nenek sedang menasihati Pulung  
Sumber: Youtube Ravacana Films

Plot bagian *disruption* adalah sang nenek yang tengah merapihkan pakaian di kamar mendengar cucunya bersiul kemudian keluar kamar untuk memberi tahu cucunya berhenti bersiul. Namun sang cucu malah berkata “ngopo to mbah”. Nenek kemudian memberi tahu kalau bersiul malam-malam itu nanti kwalat, bisa dihantui. Namun pulung menyangkal dirinya tidak takut. Nenek melanjutkan dengan menceritakan tetangganya pernah dihantui karena bersiul malam-malam sampai tidak bisa tidur tiga malam. Kemudian nenek memberi tahu kalau tetangga di sekitarnya ada yang meninggal beberapa hari lalu, dan berkata “kamu mau dihantui?”. Pulung pun menjawab “Ah yang benar? Jangan berbohong lho nek!”. Sang nenek akhirnya menyerah karena pulung terus membantah dan berkata terserah kepada cucunya.

Kemudian, nenek dan kakek sedang bersiap-siap untuk pergi ke acara syukuran Pak RT. Nenek berkata kepada kakek untuk memberi tahu cucunya kalau sudah malam jangan bersiul. Nenek menambahkan dengan sang kakek malah mengajari bersiul. Kakek menjawab dengan Namanya juga anak kecil, bu. Nenek pun balik berkata, jangan begitu, bocah itu kalau diberi tahu malah membantah. Sang kakek pun hanya menjawab, yasudahlah bu, ayo berangkat.

Bagian *recognition disruption* atau bagian kesadaran terjadinya gangguan dari film ini pada menit 04:20 – 09:21. Pada bagian *recognition disruption*, story dilihat

dari Pulung yang terbangun tidur di Sofa. Kemudian terdengar suara burung berkicau, pulung pun menyauti suara burung tersebut dengan bersiul. Siulan Pulung pun dibalas oleh siulan kembali. Pulung yang mengira itu siulan kakeknya, lantas mencari keberadaan kakeknya ke setiap sisi rumah. Pulung memanggil kakek dan neneknya sembari terus mencari dengan melihat kamarnya terlebih dahulu. Namun sang kakek dan nenek tidak ada di kamarnya. Tidak lama berselang, listrik di rumah padam, keadaan menjadi gelap gulita, dan terdapat suara dering telfon dari hp Pulung. Pulung mengangkat telfon tersebut, namun jawaban dari telfon tersebut adalah suara siulan. Pulung kaget dan melempar hpnya. Pulung mengambil ponselnya kembali untuk penerangan dan terus memanggil kakek dan neneknya. Terdengar suara sendok dan gelas yang bersatu seperti sedang mengaduk sebuah minuman, Pulung mengikuti suara tersebut yang berasal dari dapur. Ketika sampai dapur terlihat seseorang yang sedang berdiri dalam kegelapan dengan sedikit penerangan dari ponsel Pulung. Namun penerangan ponsel Pulung mati tak lama berselang, dan disaat dinyalakan kembali sosok tersebut sudah hilang dari pandangan Pulung. Sesaat kemudian sosok tersebut terlihat berjalan seraya memegang gelas, Pulung mencari sosok tersebut akan tetapi ia terjatuh akibat tersandung. Tidak lama kemudian listrik nyala dan membuat keadaan ruangan kembali terlihat. Pulung keluar dari dapur dan mendengar suara benda jatuh dari arah kamar kakek dan neneknya. Pulung pun menghampiri kamar dan mendapati neneknya sedang duduk di kasur sambil memegang minuman. Pulung yang kesal sedikit mengoceh, namun nenek tetap diam sambil memegang gelas. Pulung akhirnya masuk kedalam menghampiri nenek dan menunduk untuk mengambil sendok yang jatuh dibawah kasur. Namun ketika mengambil sendok ia melihat sosok

menyerupai neneknya yang berkata “sstttt, itu bukan nenek”, sambil menunjuk keatas kasur. Pulung reflek dan menengok kearah kasur tempat neneknya berada. Namun ketika melihat, sosok nenek tersebut ternyata hantu yang menjelma sebagai neneknya. Pulung ketakutan dan berlari keluar menuju pintu keluar rumah seraya menggedor-gedor pintu. Pintu terkunci dan tidak terbuka, akhirnya Pulung berlutut dan menutup matanya sambil berkata ampun, mbah ampun. Tidak lama kemudian ia mendengar suara siulan dan melihat sosok seperti kakeknya di dekat kendang burung sedang bersiul-siul kearah burung. Pulung mendekati dan menepuk sosok tersebut. Ternyata sosok merupakan sosok yang menyerupai kakeknya, yang kepalanya bisa berputar 360 derajat.



Gambar V – Pulung melihat sosok menyerupai nenek

Sumber: Youtube Ravacana Films

Plot bagian *recognition disruption*, Pulung terbangun dari tidurnya di sofa. Kemudian terdengar suara burung berkicau, Pulung menanggapi kicauan burung dengan bersiul. Siulan Pulung dibalas oleh siulan entah darimana asalnya. Ia lantas mencari sumber siulan tersebut. Di sela mencari siulan ia memanggil kakek dan neneknya. Akan tetapi tak ada yang menanggapi. Kemudian listrik di rumah padam, menjadikan penerangan menjadi gelap. Hanya ada penerangan dari ponsel Pulung. Di dalam kegelapan, ponsel Pulung berdering tanda telfon masuk. Pulung menjawab telfon tersebut dan berkata halo. Akan tetapi suara di dalam tersebut hanya ada suara siulan.

Pulung kaget dan melempar ponselnya. Pulung meraih kembali ponselnya dan terus memanggil kakek dan neneknya. Kemudian terdengar suara gelas dan sendok bertaut dari dapur. Pulung datang menghampiri kearah dapur. Sesampainya di dapur ia melihat sosok sedang berdiri. Memanfaatkan penerangan dari ponselnya Pulung mencoba mendekati sosok tersebut. Akan tetapi penerangan mati dan sosok tersebut hilang ketika penerangan dari ponselnya telah nyala kembali. Sosok tersebut terlihat kembali dan kemudian berjalan kearah luar. Pulung mencoba mendekati sosok tersebut tetapi ia terjatuh. Listrik akhirnya nyala dan ruangan kembali terlihat. Pulung keluar dari dapur dan menuju ke kamar dikarenakan mendengar suara sendok jatuh. Ketika melihat kamar ia melihat neneknya sedang duduk di kasur dan memegang gelas. Pulung mencoba mendekatinya dan mengambil sendok yang jatuh. Saat mengambil sendok ia melihat sosok neneknya di bawah kasur yang menunjuk ke atas kasur dan berkata itu bukan simbah (nenek). Pulung kemudian melihat kearah atas. Sontak wujud neneknya yang duduk diatas kasur itu berubah menjadi wujud hantu dengan muka yang abstrak. Pulung lari keluar dan menggedor-gedor pintu rumah. Pintu terkunci tak kunjung terbuka, ia akhirnya berlutut dengan menutup matanya sambil berteriak “ampun mbah, ampun mbah”. Saat sedang menutup mata, ia mendengar suara siulan kakeknya. Pulung membuka mata dan kemudian bangkit mendekati wujud kakeknya yang sedang bersiul. Saat sudah dekat, pulung menepuk pundak kakeknya, dan ternyata itu bukan sosok kakeknya, melainkan wujud hantu yang menyerupai kakeknya, yang kepalanya dapat berputar 360 derajat hingga kebelakang.

Bagian *attempt to repair the disruption* atau usaha untuk memperbaiki gangguan dari film ini ada pada menit 09:32 – 10:08. Pada bagian story *attempt to repair*

*the disruption* Pulung kemudian tersadar dari mimpi buruknya tersebut. Ia terlihat terbangun seperti persis dalam mimpinya yang tertidur di sofa. Saat terbangun dari mimpinya, ia mendengar suara pintu terkunci. Pulung kemudian lari ke arah pintu dan menggedor-gedor pintu seraya berteriak “mbah melu mbah”. Tak lama pintu terbuka dan Pulung masih tampak ketakutan dengan memeluk kakeknya. Pulung sangat ketakutan akan dihantui dan ingin ikut dengan kakek neneknya. Di sebelah kakeknya, nenek berkata bahwa begitu akibatnya kalau diberi tahu malah membantah.

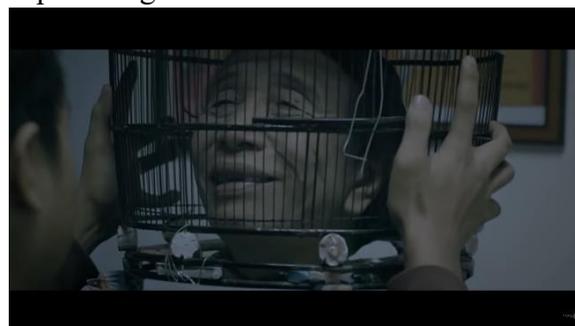


Gambar VI – Pulung ketakutan sedang menghampiri kakek dan nenek.  
Sumber: Youtube Ravacana Films

Plot bagian *attempt to repair the disruption*, terlihat saat Pulung terbangun dari tidurnya di sofa. Ia kemudian berlari ke arah pintu karena mendengar pintu sedang mengunci. Ia menggedor-gedor pintu dan berkata “melu mbah, melu”. Pintu terbuka dan Pulung langsung memeluk kakeknya seraya berkata “aku ikut mbah, aku takut dihantui, kek”. Kakeknya berkata “tadi katanya tidak mau ikut? Kok sekarang ingin ikut?”. Neneknya menambahkan “dia takut, pak. Padahal cuma aku bohongi. Begitulah akibatnya kalau membantah”. Akhirnya Pulung ikut ke acara syukur di tempat Pak RT, dan minta ingin digendong. Saat sedang digendong ia memainkan kepala kakeknya dengan memutar-mutar kepala kakeknya ke kanan dan kiri.

Pada bagian terakhir, *reinstatement of the equilibrium* atau pemulihan menuju

keseimbangan dari film ini ada pada menit 10:09 – 11:25. Pada bagian story, terlihat seorang maling yang sedang mengendap-ngendap di sebelah rumah. Maling tersebut berusaha masuk melalui jendela dari samping rumah. Maling tersebut menghancurkan jendela dan kemudian masuk ke dalam rumah. Setelah masuk ke dalam rumah maling tersebut bersiul-siul mencari burung kesayangan pemilik kakek pulung. Tidak lama ia menemukan burung kesayangan kakek pulung dan berusaha mengambil burung tersebut yang tergantung di dalam kandang. Saat telah membawa kandangnya turun ternyata isi di dalam kandang adalah kepala sang kakek.



Gambar VII – Maling yang mendapati kepala kakek dalam sangkar burung  
Sumber: Youtube Ravacana Films

Plot dari bagian *reinstatement of the equilibrium* terlihat dari seseorang yang disebut maling sedang berada di samping rumah. Maling tersebut berjalan menghampiri jendela. Maling itu pun menghancurkan jendela menggunakan plester dan batu dan kemudian masuk ke dalam rumah. Di dalam rumah, ia bersiul-siul mencari burung kesayangan sang kakek pemilik. Ia menemukan burung yang terdapat di dalam kandang yang tergantung. maling tersebut pun menurunkan kandang. Setelah kandang berada di bawah, ternyata isi dalam kandang tersebut adalah kepala sang kakek yang sedang tersenyum.

Dari keseluruhan film ini, terdapat unsur *non-diegetic sound* berupa voice over suara adzan. Hal tersebut untuk

menggambarkan latar suasana waktu dalam visual. Kemudian background suara jangkrik ikut menyertakan tanda waktu malam hari. Ditambah dengan suara kicauan burung dan kepakkan burung menggambarkan suasana realis jika memelihara burung. Kemudian voice over televisi yang berbicara tentang mitos untuk memperkuat cerita dalam film singsot. Selain itu ada suara siulan tambahan untuk membuat kesan dramatis bahwa itu siulan dari makhluk tak kasat mata. Kemudian suara sendok dan gelas juga turut menambah kesan dramatisasi dalam film. Yang tidak kalah penting dalam film horor ialah sound effect yang menggambarkan suasana mencekam, menambah dramatisasi, membangkitkan ketakutan pada penontonnya.

Dalam unsur naratif, teks juga dapat dilihat mempunyai peran dalam menyampaikan kronologis. Seperti apa yang dilihat dari gambar yang telah ditampilkan diatas. Teks digunakan untuk memperkuat cerita dalam menyampaikan pesan-pesan mitos di film ini. Seperti apa yang disampaikan oleh Barthes bahwa mitos adalah sebuah sistem komunikasi dan mitos juga merupakan sebuah pesan (Maharani et al., 2020).

Mitos dilarang bersiul dalam budaya jawa dianggap sebagai aturan yang harus dipatuhi dan akan marabahaya jika melanggarnya. Namun bagaimana hal tersebut terjadi pada seseorang yang acuh akan nilai budaya yang ada. Mitos dapat dianggap sebagai candaan sehingga dapat disanggah.

Dalam film ini, digambarkan beberapa kali Pulung menyanggah perkataan neneknya dengan berkata "*opo sih mbah, aku ki ra wedi*" saat neneknya menasihati tentang dilarang bersiul malam hari. Anak tersebut seakan tidak menggubris perkataan neneknya untuk tidak bersiul malam hari.

Mitos merupakan salah dari bentuk folklor seperti halnya legenda, dongeng,

kepercayaan, dan takhayul. mitos sebagai bagian dari folklor terbentuk dari kebudayaan suatu kolektif yang kemudian diwariskan turun-temurun dan tersebar dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai gerak isyarat. Mitos dalam folklor sering menggunakan simbol. Simbolnya berupa tanda berdasarkan konvensi, peraturan atau perjanjian secara konsensus.

Simbol-simbol mitos dalam film ini dapat dilihat seperti diantaranya adalah banyaknya adegan yang membicarakan dilarang bersiul, masuk rumah sebelum maghrib dikarenakan waktu tersebut banyak hantu berkeliaran. Kemudian dihantui karena tidak mematuhi aturan atau larangan yaitu dilarang bersiul.

Secara simbol mitos, film ini dapat dikatakan film yang berisi pesan moral tentang norma, etika, dan acuan moral dalam kehidupan. Larangan tentang bersiul dapat dimaksudkan agar tidak mengganggu orang yang sedang beristirahat di malam hari (Sarmidi, 2015).

Meski saat ini sudah masuk hidup di zaman modern, namun mitos masih memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia. Mitos memberi orang sesuatu untuk dipercaya, ditakuti, dan juga memberi harapan pada manusia seperti apa yang digambarkan dalam film. Tanpa mitos, tidak ada nilai untuk mengatur aktivitas kehidupan manusia. Mitos dan legenda mengandung kearifan, pengalaman, dan nilai budaya. Seperti apa yang telah disampaikan dalam film, pengajaran budaya dengan cerita yang mengandung pesan moral telah digunakan sejak ribuan tahun silam, dan kisah yang diturunkan sama dari generasi ke generasi (Angeline, 2015).

Sebagai bagian dari budaya, mitos secara umum memiliki makna cerita yang berkembang di masyarakat dan dipercaya memiliki keterkaitan dengan spiritual dari generasi lampau yang juga memiliki fungsi bagi kehidupan manusia. Selanjutnya, mitos

berperan dalam terbentuknya suatu kebudayaan di mana mitos dapat membatasi sikap dan perilaku seseorang maupun kelompok dengan kepercayaan-kepercayaan sehingga membuat orang akan melakukan atau tidak melakukan sesuatu dalam mengekspresikan kebudayaannya (Sartini, 2014).

### Simpulan

Berdasarkan analisis naratif yang dilakukan untuk mengetahui struktur narasi yang ada, *equilibrium* terjadi di menit 00:00 – 01:32. Pada bagian ini sudah mulai terlihat akan ihwal dari sebuah gangguan yang mana Pulung susah untuk dinasehati, dan terus melakukan singsot.

Pada bagian *disruption* Pulung yang telah diberi tahu oleh neneknya jika jangan bersiul di malam hari akan tetapi masih terus bersiul tanpa menghiraukan sepatah kata dari ucapan neneknya. Neneknya pun menasehati dengan memberi sebuah cerita mistis dengan tujuan membuat Pulung berenti melakukan singsot. Pulung masih tetap membantah dan berkata tidak takut.

Masuk di bagian *recognition disruption*, Pulung mulai dihantui oleh rasa ketakutan karena ditinggal seorang diri di rumah. Terror berupa telfon yang ternyata suaranya adalah siulan, dan melihat wujud aneh yang menyerupai kakek dan neneknya mulai menghantui Pulung.

Di bagian *attempt to repair the disruption*, Pulung terbangun dari tidurnya dan bergegas ke arah pintu, kemudian menggedor-gedor pintu tersebut seraya memanggil kakek dan neneknya. Pintu terbuka, Pulung tampak ketakutan. Pulung meminta ikut kakek dan neneknya yang ingin pergi ke acara syukuran di tempat Pak RT. Neneknya terkejut melihat Pulung karena yang diceritakan oleh neneknya sebelumnya itu ialah bohong semata.

Di bagian akhir film, pemulihan menuju keseimbangan, terlihat seorang maling yang ingin mencuri burung milih

Kakek Pulung. Namun maling tersebut mendapat nasib buruk karena burung yang di dalam kandang ternyata berisi kepala sang kakek pemiliknya.

Mitos dalam film ini memiliki simbol yaitu film ini dapat dikatakan film yang berisi pesan moral tentang norma, etika, dan acuan moral dalam kehidupan. Larangan tentang bersiul dapat dimaksudkan agar tidak mengganggu orang yang sedang beristirahat di malam hari.

Mitos masih memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia. Mitos memberi orang sesuatu untuk dipercaya, ditakuti, dan juga memberi harapan pada manusia seperti apa yang digambarkan dalam film. Tanpa mitos, tidak ada nilai untuk mengatur aktivitas kehidupan manusia. Mitos dan legenda mengandung kearifan, pengalaman, dan nilai budaya seperti apa yang telah disampaikan dalam film.

### Daftar Pustaka

- Angeline, M. (2015). Mitos dan Budaya. *Humaniora*, 6(2), 190.  
<https://doi.org/10.21512/humaniora.v6i2.3325>
- Asri, R. (2020). Membaca Film Sebagai Sebuah Teks: Analisis Isi Film “Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini (NKCTHI).” *Jurnal Al Azhar Indonesia Seri Ilmu Sosial*, 1(2), 74.  
<https://doi.org/10.36722/jaiss.v1i2.462>
- Azizaty, S. S., & Putri, I. P. (2018). *FILM SOKOLA RIMBA NARRATIVE ANALYSIS OF TZVETAN TODOROV Film merupakan media penyampaian informasi yang mudah dan cepat untuk diterima oleh masyarakat . Film sendiri merupakan salah menyampaikan pesan kepada masyarakat luas dengan mudah dan cepat melalui . 2*, 51–67.
- Branston, G., & Stafford, R. (2003). *The Media Student's Book* (3rd ed.). Routledge.

- Burton, G. (2008). *Yang Tersembunyi di Balik Media; Pengantar Kepada Kajian Media*. Jalasutra. <https://doi.org/10.28932/jmm.v18i2.1619>
- Darajat, D. M., & Badruzzaman, M. (2020). Analisis Fungsi Narasi Model Vladimir Propp dalam Film Surat dari Praha. *CoverAge: Journal of Strategic Communication*, 10(2), 40–58. <https://doi.org/10.35814/coverage.v10i2.1382>
- Darmawan, A. P. (2020). *Singsot Film Pendek Horor Tentang Sebuah Mitos Siul di Jawa - Tirto.ID*.
- Dite, S. A. (2023). Representasi Identitas Jawa Pada Cerita Maya (Film Maya Daya Raya) Melalui Analisis Unsur Sinematik: Mise en Scene. *TONIL: Jurnal Kajian Sastra, Teater Dan Sinema*, 20(1), 8–20. <https://doi.org/10.24821/tnl.v20i1.9336>
- Eriyanto. (2013). *Analisis Naratif: Dasar-dasar dan Penerapannya dalam Analisis Teks Berita Media* (1st ed.). Kencana.
- Farid, A. S. (2023). *REPRESENTASI MITOS DALAM FILM HOROR PADA WAKTU MAGHRIB : ANALISIS NARATIF DAN VISUAL*. 02, 10–16.
- Fathurizki, A. (2018). PORNOGRAFI DALAM FILM : ANALISIS RESEPSI FILM “ MEN , WOMEN & CHILDREN ” Film Men , Women & CHILDREN ” tidak masuk ke Indonesia . Penonton di Indonesia hanya bisa menikmati film ini dengan menonton secara online di website streaming fil. *ProTVF*, 2(44), 19–35.
- Ghassani, A., & Nugroho, C. (2019). Pemaknaan Rasisme Dalam Film (Analisis Resepsi Film Get Out). *Jurnal Manajemen Maranatha*, 18(2), 127–134.
- Herusatoto, B. (2018). *Mitologi Jawa*. Narasi.
- Humaidi, A. (2022). *Pesan Moral Dalam Film Pendek “ Singsot ” (Analisis Wacana Teun A. Van Dijk)*. Universitas Islam Negeri Raden Mas Said.
- Kriyantono, R. (2014). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Kencana Prenada Media Group.
- Maharani, P., Wahidy, A., & Effendi, D. (2020). *ANALISIS MAKNA DAN FUNGSI MITOS DI DESA PULAU BERINGIN KECAMATAN KIKIM SELATAN KABUPATEN LAHAT*. 1(1), 1–12.
- Maulana, A., & Nugroho, C. (2018). Nasionalisme Dalam Narasi Cerita Film (Analisis Narasi Tzvetan Todorov Pada Film Habibie & Ainun). *ProTVF*, 2(1), 37. <https://doi.org/10.24198/ptvf.v2i1.12042>
- Mayasari, I. (2021). Mitos Ora Ilok Dalam Pandangan Masyarakat Jawa Antara Kepercayaan Dan Sanggahan Sebagai Bentuk Kesembronoan (Kajian Pragmatik). *Wacana : Jurnal Bahasa, Seni, Dan Pengajaran*, 5(2), 1–15. <https://doi.org/10.29407/jbsp.v5i2.17480>
- Pratista, H. (2008). *Memahami Film*. Homerian Pustaka.
- Rachmania, N. N. (2023). *Model Manajemen Produksi Film Pendek Pergi Untuk Kembali*. 4(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.18196/jas.v4i3.61>
- Rukin. (2021). *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. CV. Jakad Media Publishing.

- Sari, K. W., & Haryono, C. G. (2018). *HEGEMONI BUDAYA PATRIARKI PADA FILM ( Analisis Naratif Tzvetan Todorov Terhadap Film Kartini 2017 )*. 12(1).
- Sarmidi, G. (2015). *KEBERADAAN WACANA PANTANG LARANG BERLARAS GENDER SEBAGAI TRADISI LISAN, FENOMENA BAHASA, DAN SASTRA LISAN DI INDONESIA.pdf*.
- Sartini, S. (2014). Mitos: Ekplorasi Definisi Dan Fungsinya Dalam Kebudayaan. *Jurnal Filsafat*, 24(2), 192–210. <https://journal.ugm.ac.id/wisdom/article/view/79660>
- Usman, K. P. M., & Harini, Y. N. A. (2023). Analisis Mise En Scène Dalam Film Pendek Tilik 2018. *TONIL: Jurnal Kajian Sastra, Teater Dan Sinema*, 20(1), 48–58. <https://doi.org/10.24821/tnl.v20i1.9512>
- Wijana, E. P. E., & Maulina, M. R. (2020, September 18). *Viral Film Pendek Singsot Buatan Jogja, Kenalkan Mitos Horor di Jawa - Suarajogja*.
- Zein, H. F. (2020). *Analisis Naratif Pada Film Dokumenter Alkinemokiye Produksi Watchdoc*.