



**SEMIOTIKA DALAM FILM PETAKA GUNUNG GEDE
(ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES)**

Siti Nopilah¹, Desty Endrawati Subroto^{2*}, Mahpudoh³

Universitas Bina Bangsa

Email: sitinopilahnopi@gmail.com¹, desty2.subroto@gmail.com²,
udohmahfudoh751@gmail.com³,

Diterima: 29/07/2026; Direvisi: 13/08/2026; Diterbitkan: 26/08/2026

ABSTRAK

Film tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga menjadi media komunikasi yang dapat merepresentasikan nilai sosial, budaya, moral, dan kepercayaan masyarakat melalui tanda dan simbol. Film *Petaka Gunung Gede* merupakan film bergenre horor yang menghadirkan berbagai tanda, dialog, tindakan, dan simbol yang berkaitan dengan hubungan manusia dengan alam, etika dalam pendakian, serta kepercayaan terhadap kesakralan gunung. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan makna denotasi, konotasi, dan mitos dalam film *Petaka Gunung Gede* berdasarkan teori semiotika Roland Barthes. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Sumber data primer berupa film *Petaka Gunung Gede*, sedangkan sumber data sekunder berupa buku dan artikel ilmiah yang relevan. Instrumen penelitian berupa pedoman observasi dan dokumentasi yang digunakan untuk mengidentifikasi adegan, dialog, ekspresi, gestur, serta simbol visual yang mengandung tanda semiotik. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan triangulasi, kemudian dianalisis berdasarkan konsep denotasi, konotasi, dan mitos Roland Barthes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa film *Petaka Gunung Gede* merepresentasikan makna denotatif melalui aktivitas pendakian, pelanggaran etika, peristiwa misterius, dan bencana; makna konotatif melalui pesan tentang keterbatasan manusia, penghormatan terhadap alam, dan konsekuensi perilaku; serta mitos melalui kepercayaan mengenai kesakralan gunung dan larangan yang berkaitan dengan etika pendakian. Dengan demikian, film *Petaka Gunung Gede* tidak hanya menjadi hiburan horor, tetapi juga merepresentasikan nilai sosial, budaya, moral, dan kepedulian terhadap lingkungan. **Kata Kunci:** Semiotika Roland Barthes, *Petaka Gunung Gede*, denotasi, konotasi, mitos.

ABSTRACT

Film functions not only as entertainment but also as a communication medium that represents social, cultural, moral, and community beliefs through various signs and symbols. *Petaka Gunung Gede* is a horror film that presents various signs, dialogues, actions, and symbols related to human relationships with nature, ethics in mountain climbing, and beliefs concerning the sacredness of mountains. This study aims to describe the meanings of denotation, connotation, and myth in *Petaka Gunung Gede* based on Roland Barthes' semiotic theory. This study employs a descriptive qualitative approach. The primary data source is the film *Petaka Gunung Gede*, while secondary data sources consist of relevant books and scientific articles. The research instruments are observation and documentation guidelines used to identify scenes, dialogues, expressions, gestures, and visual symbols containing semiotic signs. Data were collected through observation, documentation, and triangulation, and were then analyzed based on Roland Barthes' concepts of denotation, connotation, and myth. The results show that *Petaka Gunung Gede* represents denotative meanings through climbing activities, ethical violations,



mysterious events, and disasters; connotative meanings through messages concerning human limitations, respect for nature, and the consequences of human behavior; and myths through beliefs about the sacredness of mountains and prohibitions related to climbing ethics. Thus, *Petaka Gunung Gede* serves not only as horror entertainment but also as a representation of social, cultural, moral, and environmental values.

Keyword: Roland Barthes' Semiotics, The Mount Gede Disaster, Denotation, Connotation, and myth.

PENDAHULUAN

Film merupakan salah satu media komunikasi yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai medium untuk menyampaikan pesan, nilai, dan pandangan tertentu kepada masyarakat. Melalui perpaduan gambar, dialog, ekspresi, suara, gestur, dan alur cerita, film mampu membangun representasi mengenai realitas sosial dan budaya. Dalam konteks tersebut, film dapat dipahami sebagai produk budaya yang memuat berbagai tanda yang memungkinkan penonton membangun pemaknaan terhadap suatu peristiwa atau fenomena. Kajian terhadap tanda dalam film menjadi penting karena pesan yang disampaikan tidak selalu bersifat eksplisit, tetapi dapat hadir melalui simbol, tindakan tokoh, suasana, maupun konstruksi visual tertentu (Danesi, 2020). Dengan demikian, film dapat menjadi objek kajian untuk memahami bagaimana suatu nilai, kepercayaan, dan pandangan sosial dikonstruksi serta disampaikan kepada khalayak.

Salah satu genre film yang memiliki keterkaitan kuat dengan konstruksi budaya dan kepercayaan masyarakat adalah film horor. Film horor Indonesia tidak hanya mengandalkan unsur ketakutan dan teror, tetapi juga sering memanfaatkan mitos, kepercayaan lokal, simbol spiritual, serta nilai-nilai yang berkembang dalam masyarakat. Perkembangan film horor Indonesia menunjukkan bahwa unsur budaya lokal dapat menjadi bagian penting dalam pembentukan narasi dan karakter film. Annissa dan Adiprasetyo (2022), misalnya, menunjukkan bahwa representasi dalam film horor Indonesia berkaitan dengan konstruksi sosial dan budaya yang berkembang dalam masyarakat. Sementara itu, kajian Zulkifli dan Fitria (2023) memperlihatkan bahwa unsur mistisisme dalam masyarakat dapat direpresentasikan melalui simbol dan narasi yang berkaitan dengan kepercayaan terhadap dunia gaib. Temuan tersebut menunjukkan bahwa film horor dapat menjadi ruang representasi bagi berbagai kepercayaan dan nilai budaya yang hidup di masyarakat, sehingga makna yang terdapat di dalamnya tidak hanya berkaitan dengan aspek hiburan.

Kecenderungan tersebut juga terlihat dalam representasi kesakralan dan kepercayaan spiritual melalui film. Ramadhan et al. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan tokoh dan simbol yang berkaitan dengan kekuatan supranatural dalam film dapat membentuk pemaknaan mengenai kesakralan dan legitimasi spiritual. Marcella dan Azeharie (2024) juga menunjukkan bahwa analisis semiotika Roland Barthes dapat digunakan untuk mengungkap representasi budaya melalui tanda-tanda yang terdapat dalam film. Sementara itu, Yuwono et al. (2024) menjelaskan bahwa ruang tertentu dapat dipahami sebagai ruang sakral yang memiliki makna spiritual dan menuntut adanya penghormatan simbolik dari manusia. Perspektif tersebut relevan dengan representasi gunung dalam film *Petaka Gunung Gede*, karena gunung tidak hanya ditampilkan sebagai ruang geografis atau latar cerita, tetapi juga dikonstruksi sebagai ruang yang memiliki nilai, aturan, dan kepercayaan tertentu.

Film *Petaka Gunung Gede* menarik untuk dikaji karena menghadirkan pengalaman pendakian yang dipadukan dengan berbagai peristiwa misterius serta kepercayaan mengenai



etika dan kesakralan gunung. Dalam film tersebut, berbagai tindakan seperti mengabaikan larangan, berkata kasar, mengambil benda tertentu, dan tidak menghormati lingkungan dikonstruksi sebagai bagian dari rangkaian peristiwa yang mengarah pada munculnya petaka. Representasi tersebut memperlihatkan adanya hubungan antara perilaku manusia, lingkungan, dan kepercayaan budaya. Dalam konteks budaya, pemaknaan terhadap alam tidak selalu terbatas pada fungsi material, tetapi dapat berkaitan dengan nilai, norma, dan kepercayaan yang diwariskan dalam masyarakat (Suwardi, 2021). Oleh karena itu, berbagai adegan dan dialog dalam *Petaka Gunung Gede* memiliki potensi untuk dikaji lebih mendalam guna mengetahui bagaimana tanda-tanda tersebut membentuk makna mengenai hubungan manusia dengan alam dan kepercayaan terhadap ruang yang dianggap sakral.

Untuk mengungkap makna yang terkandung dalam film tersebut, penelitian ini menggunakan teori semiotika Roland Barthes. Semiotika memandang tanda sebagai bagian penting dalam proses pembentukan makna, sedangkan Barthes mengembangkan analisis tanda melalui tingkatan denotasi, konotasi, dan mitos (Barthes, 1967, 1972, 1977). Denotasi berkaitan dengan makna pada tingkat pertama atau makna yang tampak secara langsung, sedangkan konotasi berkaitan dengan makna tambahan yang dipengaruhi oleh pengalaman, nilai, dan konteks budaya. Pada tingkat selanjutnya, mitos berkaitan dengan bagaimana suatu makna budaya dikonstruksi dan diterima sebagai sesuatu yang wajar dalam kehidupan masyarakat (Barthes, 1972). Kerangka tersebut memungkinkan penelitian tidak hanya mendeskripsikan apa yang ditampilkan dalam film, tetapi juga menginterpretasikan nilai dan kepercayaan yang berada di balik tanda-tanda tersebut.

Penggunaan semiotika Roland Barthes dalam kajian film telah dilakukan oleh sejumlah penelitian terdahulu. Prasetya (2022) menganalisis representasi kelas sosial dalam film *Gundala* dan menunjukkan bahwa tanda-tanda visual maupun naratif dapat digunakan untuk mengungkap konstruksi sosial melalui konsep denotasi, konotasi, dan mitos. Kevinia et al. (2024) juga menggunakan teori Roland Barthes untuk menganalisis film *Miracle in Cell No. 7* versi Indonesia dan menemukan berbagai makna yang dibangun melalui tanda pada tingkat denotasi, konotasi, dan mitos. Penelitian Marcella dan Azeharie (2024) secara khusus memperlihatkan bahwa pendekatan Barthes dapat digunakan untuk mengidentifikasi representasi budaya dalam film. Selain itu, Rinaldi et al. (2026) menunjukkan bahwa kajian semiotika terhadap film horor dapat mengungkap folklor dan kepercayaan spiritual yang tidak hanya berfungsi sebagai unsur estetis, tetapi juga menjadi bagian dari konstruksi makna dalam narasi film. Penelitian-penelitian tersebut memperlihatkan bahwa semiotika Roland Barthes memiliki relevansi yang kuat untuk mengkaji hubungan antara tanda, budaya, kepercayaan, dan representasi dalam film.

Meskipun demikian, penelitian terdahulu masih memiliki ruang yang dapat dikembangkan. Kajian Prasetya (2022) berfokus pada representasi kelas sosial, Kevinia et al. (2024) pada pemaknaan dalam film *Miracle in Cell No. 7*, Marcella dan Azeharie (2024) pada budaya Jawa dalam film *Inang*, sedangkan Rinaldi et al. (2026) mengkaji folklor horor dalam film *Exhuma*. Penelitian Ramadhan et al. (2025) juga menitikberatkan pada representasi kesakralan tokoh paranormal dalam *The Conjuring 2*. Dengan demikian, masih terdapat keterbatasan kajian yang secara khusus membahas bagaimana film *Petaka Gunung Gede* mengonstruksi makna denotasi, konotasi, dan mitos melalui representasi etika pendakian, kesakralan gunung, hubungan manusia dengan alam, serta konsekuensi pelanggaran terhadap norma dan kepercayaan lokal. Celah penelitian tersebut menjadi semakin penting karena *Petaka Gunung Gede* menghadirkan ruang pegunungan bukan sekadar sebagai latar horor, melainkan



sebagai ruang simbolik yang mempertemukan persoalan lingkungan, etika sosial, dan kepercayaan budaya.

Selain memiliki *research gap* pada aspek objek dan fokus kajian, penelitian ini menawarkan kebaruan dengan menghubungkan hasil analisis semiotika film dengan konteks pembelajaran Bahasa Indonesia. Kajian terhadap film sebagai media pembelajaran dapat memberikan sumber belajar yang lebih kontekstual karena peserta didik dapat memahami pesan melalui kombinasi unsur visual, dialog, dan alur cerita. Hal ini relevan dengan permasalahan pembelajaran teks eksposisi yang masih membutuhkan sumber belajar yang dekat dengan pengalaman dan minat peserta didik. Kusmiarti et al. (2023) menunjukkan bahwa kemampuan menulis teks eksposisi siswa masih perlu dikembangkan melalui pembelajaran yang mendukung pemahaman struktur dan penyampaian gagasan. Riyan (2021) juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis audiovisual dan digital dapat mendukung pemahaman peserta didik dalam pembelajaran teks eksposisi. Berdasarkan hal tersebut, hasil analisis tanda dalam *Petaka Gunung Gede* berpotensi dimanfaatkan sebagai bahan pembelajaran untuk mengidentifikasi informasi, memahami pesan, mengembangkan gagasan, serta membangun argumentasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Dengan demikian, penelitian ini memiliki kebaruan pada tiga aspek, yaitu objek kajian berupa film *Petaka Gunung Gede* yang belum menjadi fokus penelitian semiotika dalam kajian-kajian terdahulu, fokus analisis yang mengintegrasikan makna denotasi, konotasi, dan mitos dengan representasi kesakralan gunung, etika pendakian, hubungan manusia dengan alam, dan kepercayaan budaya, serta implikasinya sebagai sumber belajar kontekstual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan latar belakang dan kesenjangan penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis makna denotasi, konotasi, dan mitos yang terdapat dalam film *Petaka Gunung Gede* berdasarkan teori semiotika Roland Barthes serta mengidentifikasi relevansi hasil analisis tersebut sebagai alternatif sumber pembelajaran Bahasa Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif. Pendekatan tersebut digunakan untuk mendeskripsikan dan menginterpretasikan tanda, simbol, dialog, tindakan, serta unsur visual dalam film *Petaka Gunung Gede* berdasarkan teori semiotika Roland Barthes. Analisis difokuskan pada tiga tingkatan pemaknaan, yaitu denotasi, konotasi, dan mitos (Barthes, 1967, 1972, 1977). Penelitian dilaksanakan melalui kegiatan menonton dan mengamati film *Petaka Gunung Gede* secara berulang untuk mengidentifikasi adegan dan dialog yang relevan dengan fokus penelitian.

Objek penelitian adalah film *Petaka Gunung Gede*, sedangkan unit analisis berupa adegan, dialog, ekspresi, gestur, latar, suara, serta simbol visual yang mengandung tanda dan berkaitan dengan makna denotasi, konotasi, dan mitos. Data primer diperoleh langsung dari film *Petaka Gunung Gede*. Data sekunder diperoleh dari buku dan artikel ilmiah yang relevan dengan teori semiotika Roland Barthes, kajian film, budaya, mitos, serta pembelajaran Bahasa Indonesia. Pemilihan data dilakukan secara purposif, yaitu dengan memilih bagian-bagian film yang secara langsung menunjukkan representasi hubungan manusia dengan alam, etika pendakian, kesakralan gunung, kepercayaan terhadap unsur mistis, dan konsekuensi terhadap tindakan tokoh.

Instrumen penelitian adalah peneliti sendiri sebagai instrumen utama, dengan bantuan pedoman observasi dan lembar dokumentasi. Pedoman observasi digunakan untuk mencatat



adegan, dialog, ekspresi, gestur, latar, suara, dan simbol yang ditemukan selama proses pengamatan. Lembar dokumentasi digunakan untuk mencatat waktu kemunculan adegan, deskripsi visual, dialog atau tindakan tokoh, serta interpretasi awal terhadap tanda yang ditemukan. Instrumen tersebut digunakan secara sistematis agar proses identifikasi dan pengelompokan data sesuai dengan fokus penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan menonton film secara berulang untuk mengidentifikasi tanda-tanda yang relevan dengan tujuan penelitian. Setiap tanda yang ditemukan dicatat berdasarkan konteks adegan dan dialog yang menyertainya. Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan tangkapan adegan dan mencatat dialog serta unsur audiovisual yang menjadi data penelitian. Selanjutnya, keabsahan data dilakukan melalui triangulasi teknik dengan membandingkan hasil pengamatan terhadap adegan dengan dokumentasi dan interpretasi berdasarkan teori Roland Barthes serta sumber ilmiah yang relevan.

Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, seluruh adegan dan dialog yang telah ditemukan diseleksi berdasarkan relevansinya dengan fokus penelitian. Data kemudian dikelompokkan ke dalam kategori denotasi, konotasi, dan mitos. Pada tahap penyajian data, data yang telah dikelompokkan dideskripsikan secara sistematis dengan mencantumkan konteks adegan, tanda yang ditemukan, makna denotatif, makna konotatif, dan mitos yang dibangun. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan dengan menginterpretasikan pola makna yang muncul dari keseluruhan data berdasarkan konsep semiotika Roland Barthes. Hasil analisis selanjutnya digunakan untuk menjelaskan representasi nilai sosial, budaya, moral, hubungan manusia dengan alam, serta relevansinya sebagai sumber pembelajaran Bahasa Indonesia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian diperoleh melalui pengamatan secara berulang terhadap film *Petaka Gunung Gede* dengan memusatkan perhatian pada adegan, dialog, ekspresi, gestur, latar, suara, dan simbol visual yang berkaitan dengan makna denotasi, konotasi, dan mitos. Data yang ditemukan kemudian direduksi dan dikelompokkan berdasarkan tema tanda yang muncul dalam film. Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, ditemukan beberapa bentuk representasi yang berkaitan dengan bencana dan kekuatan alam, pelanggaran etika dan perilaku, serta mitos mengenai kesakralan gunung dan entitas gaib.

Untuk memberikan gambaran yang lebih sistematis mengenai hasil identifikasi tanda dalam film, data penelitian disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Identifikasi Makna Denotasi, Konotasi, dan Mitos dalam Film *Petaka Gunung Gede*

No.	Representasi	Tanda/Adegan yang Diamati	Makna Denotasi	Makna Konotasi	Makna Mitos
1	Bencana dan kekuatan alam	Asap, lava, material vulkanik, suara gemuruh, serta ekspresi panik tokoh	Menunjukkan terjadinya situasi bencana yang mengancam keselamatan manusia	Menggambarkan kekuatan alam yang berada di luar kendali manusia dan mengandung pesan kewaspadaan serta penghormatan terhadap alam	Kepercayaan bahwa alam memiliki kekuatan yang harus dihormati dan tidak dapat diperlakukan



No.	Representasi	Tanda/Adekan yang Diamati	Makna Denotasi	Makna Konotasi	Makna Mitos
2	Pelanggaran etika	Tokoh mengabaikan nasihat atau larangan selama melakukan pendakian	Menunjukkan tindakan tokoh yang tidak mematuhi aturan atau nasihat yang telah diberikan	Menggambarkan sikap manusia yang mengabaikan norma, aturan, dan etika dalam berinteraksi dengan lingkungan	secara sembarangan Kepercayaan bahwa pelanggaran terhadap aturan atau pantangan di tempat tertentu dapat mendatangkan akibat buruk
3	Perilaku berkata kasar	Dialog atau tindakan tokoh yang menunjukkan penggunaan bahasa kasar dalam perjalanan	Menunjukkan perilaku verbal yang tidak sesuai dengan etika	Merepresentasikan ketidaksopanan dan kurangnya penghormatan terhadap lingkungan serta nilai budaya setempat	Kepercayaan bahwa berkata kasar di tempat yang dianggap sakral dapat memicu gangguan atau malapetaka
4	Pengambilan benda dari kawasan gunung	Tindakan tokoh mengambil benda tertentu dari kawasan pendakian	Menunjukkan tindakan mengambil benda yang berada di lingkungan gunung	Merepresentasikan perilaku manusia yang kurang menghargai lingkungan dan aturan yang berlaku	Kepercayaan bahwa benda tertentu di tempat sakral memiliki pemilik atau nilai spiritual sehingga tidak boleh diambil sembarangan
5	Kesakralan gunung	Kemunculan peristiwa misterius dan suasana yang menunjukkan gunung sebagai ruang yang tidak biasa	Menunjukkan gunung sebagai lokasi berlangsungnya berbagai peristiwa dalam cerita	Gunung dikonstruksi sebagai ruang yang memiliki nilai simbolik, spiritual, dan budaya	Kepercayaan bahwa gunung merupakan ruang sakral yang berkaitan dengan keberadaan entitas atau kekuatan gaib
6	Entitas gaib	Peristiwa misterius dan teror yang dialami tokoh	Menunjukkan adanya gangguan atau kejadian supranatural dalam alur film	Menggambarkan pertentangan antara perilaku manusia dan kekuatan yang dianggap berada di luar dunia manusia	Kepercayaan terhadap keberadaan entitas gaib atau penjaga spiritual di tempat tertentu
7	Konsekuensi pelanggaran	Peristiwa buruk yang dialami tokoh setelah melakukan	Menunjukkan hubungan alur antara tindakan tokoh dan	Merepresentasikan konsekuensi moral dari tindakan manusia serta	Mitos bahwa pelanggaran terhadap pantangan atau

No.	Representasi	Tanda/Adekan yang Diamati	Makna Denotasi	Makna Konotasi	Makna Mitos
		tindakan yang dianggap melanggar etika	peristiwa yang kemudian dialaminya	pentingnya bertanggung jawab terhadap perilaku	norma di tempat sakral dapat menyebabkan petaka
8	Hubungan manusia dengan alam	Interaksi tokoh dengan lingkungan gunung dan berbagai konsekuensi selama pendakian	Menunjukkan manusia yang melakukan aktivitas di lingkungan alam	Menggambarkan pentingnya sikap menghargai, menjaga, dan menyesuaikan diri dengan lingkungan	Pandangan budaya bahwa manusia harus menjaga keseimbangan hubungan dengan alam agar terhindar dari akibat buruk

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa tanda-tanda dalam film *Petaka Gunung Gede* tidak hanya berfungsi untuk membangun suasana horor, tetapi juga membentuk tiga lapisan pemaknaan. Pada tingkat denotasi, tanda ditampilkan melalui peristiwa, tindakan, dialog, dan unsur visual yang dapat diamati secara langsung. Pada tingkat konotasi, tanda tersebut memperoleh makna tambahan yang berkaitan dengan etika, penghormatan terhadap alam, dan konsekuensi perilaku manusia. Sementara itu, pada tingkat mitos, berbagai tanda tersebut membangun kepercayaan mengenai kesakralan gunung, keberadaan entitas gaib, serta hubungan antara pelanggaran terhadap pantangan dan munculnya petaka.

Selanjutnya, hasil penelitian menunjukkan bahwa representasi dalam film dapat dikelompokkan ke dalam tiga tema utama. Ketiga tema tersebut menjadi dasar analisis lebih lanjut terhadap makna denotasi, konotasi, dan mitos yang dibangun melalui rangkaian tanda dalam film.

Representasi Bencana dan Kekuatan Alam

Tema pertama berkaitan dengan representasi bencana dan kekuatan alam. Film menampilkan asap, lava, material vulkanik, suara gemuruh, serta ekspresi panik tokoh sebagai bagian dari penggambaran situasi bencana. Pada tingkat denotasi, tanda-tanda tersebut menunjukkan kondisi alam yang membahayakan keselamatan manusia. Unsur visual dan suara digunakan untuk memperkuat suasana mencekam serta menunjukkan besarnya ancaman yang dihadapi tokoh.

Pada tingkat konotasi, representasi bencana tidak hanya menunjukkan peristiwa alam, tetapi juga menggambarkan keterbatasan manusia dalam mengendalikan kekuatan alam. Ketakutan dan kepanikan tokoh menjadi tanda yang memperlihatkan posisi manusia yang rentan ketika berhadapan dengan kondisi alam yang berada di luar kendalinya. Dengan demikian, bencana dalam film dapat dimaknai sebagai simbol peringatan agar manusia tidak memandang alam hanya sebagai ruang yang dapat digunakan tanpa memperhatikan karakter dan batasannya.

Pada tingkat mitos, kekuatan alam dikaitkan dengan pandangan bahwa alam memiliki kekuatan yang harus dihormati. Representasi tersebut membangun pemahaman bahwa tindakan manusia terhadap alam memiliki konsekuensi tertentu. Dengan demikian, bencana tidak hanya



berfungsi sebagai unsur pembentuk ketegangan dalam film horor, tetapi juga menjadi sarana untuk menyampaikan pesan mengenai penghormatan terhadap alam.

Representasi Pelanggaran Etika dan Perilaku

Tema kedua berkaitan dengan tindakan tokoh yang tidak mematuhi nasihat, berkata kasar, dan mengambil benda tertentu dari kawasan pendakian. Pada tingkat denotasi, tindakan tersebut merupakan perilaku yang secara langsung diperlihatkan melalui dialog maupun tindakan tokoh. Adegan tersebut kemudian menjadi bagian penting dalam perkembangan konflik cerita.

Pada tingkat konotasi, tindakan melanggar larangan dapat dimaknai sebagai bentuk ketidakpedulian manusia terhadap aturan dan norma yang berlaku. Perilaku berkata kasar tidak hanya menunjukkan penggunaan bahasa yang tidak santun, tetapi juga dikonstruksi sebagai bentuk kurangnya penghormatan terhadap tempat yang sedang dikunjungi. Demikian pula tindakan mengambil benda dari kawasan gunung dapat dimaknai sebagai representasi perilaku manusia yang kurang memperhatikan etika dan batas-batas dalam berinteraksi dengan lingkungan.

Pada tingkat mitos, tindakan-tindakan tersebut berkaitan dengan kepercayaan bahwa terdapat konsekuensi tertentu apabila seseorang melanggar pantangan di tempat yang dianggap sakral. Hubungan antara pelanggaran dan peristiwa buruk dalam alur film memperkuat konstruksi bahwa manusia harus menaati aturan dan menjaga sikap ketika berada di lingkungan yang memiliki nilai spiritual atau budaya. Dengan demikian, mitos yang dibangun tidak hanya berkaitan dengan unsur supranatural, tetapi juga menyampaikan nilai mengenai kepatuhan, kesopanan, dan tanggung jawab.

Mitos Kesakralan Gunung dan Entitas Gaib

Tema ketiga berkaitan dengan kesakralan gunung dan keberadaan entitas gaib. Berbagai peristiwa misterius, suasana mencekam, serta konsekuensi yang dialami tokoh membangun representasi gunung sebagai ruang yang berbeda dari ruang kehidupan sehari-hari. Pada tingkat denotasi, film menampilkan berbagai peristiwa misterius yang dialami oleh tokoh selama berada di kawasan gunung.

Pada tingkat konotasi, gunung tidak lagi hanya berfungsi sebagai latar tempat, tetapi menjadi simbol ruang yang memiliki nilai spiritual dan budaya. Kemunculan gangguan atau peristiwa supranatural memberikan makna bahwa terdapat batas tertentu yang harus dihormati manusia ketika memasuki ruang tersebut. Penggunaan suasana gelap, suara, ekspresi ketakutan, dan rangkaian peristiwa misterius memperkuat konstruksi gunung sebagai ruang yang memiliki kekuatan di luar kemampuan manusia.

Pada tingkat mitos, representasi tersebut membangun kepercayaan mengenai gunung sebagai ruang sakral yang berkaitan dengan entitas atau kekuatan gaib. Mitos tersebut kemudian diperkuat melalui hubungan sebab-akibat antara pelanggaran terhadap pantangan dan munculnya petaka. Dengan demikian, film mengonstruksi suatu pandangan bahwa menjaga etika, menghormati alam, dan mematuhi aturan merupakan bagian penting ketika manusia berada di ruang yang dianggap sakral.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa *Petaka Gunung Gede* membangun pemaknaan melalui keterkaitan antara tanda visual, dialog, tindakan tokoh, suasana, dan rangkaian peristiwa. Pada tingkat denotasi, film menghadirkan peristiwa dan tindakan secara langsung. Pada tingkat konotasi, tanda-tanda tersebut berkembang menjadi pesan mengenai etika, penghormatan terhadap alam, dan keterbatasan manusia. Selanjutnya,



pada tingkat mitos, film merepresentasikan kepercayaan mengenai kesakralan gunung, entitas gaib, pantangan, serta konsekuensi terhadap pelanggaran. Hasil tersebut menjadi dasar untuk membahas bagaimana tanda-tanda dalam film dikonstruksi sebagai representasi nilai sosial, budaya, moral, dan lingkungan melalui perspektif semiotika Roland Barthes.

Pembahasan

Film *Petaka Gunung Gede* tidak hanya menyajikan cerita horor, tetapi juga membangun makna melalui tanda yang berkaitan dengan nilai sosial, budaya, moral, dan lingkungan. Temuan penelitian menunjukkan bahwa adegan, dialog, ekspresi, gestur, suara, dan simbol visual membentuk makna secara bertingkat sesuai konsep semiotika Roland Barthes. Pada tingkat denotasi, tanda menunjukkan peristiwa dan tindakan secara langsung; pada tingkat konotasi, tanda memperoleh makna berdasarkan nilai dan konteks budaya; sedangkan pada tingkat mitos, tanda membentuk kepercayaan yang dianggap wajar dalam masyarakat (Barthes, 1967, 1972, 1977). Pola tersebut menunjukkan bahwa makna dalam film tidak berhenti pada apa yang terlihat, tetapi berkembang menjadi pesan sosial dan budaya. Temuan ini sejalan dengan Danesi (2020) bahwa tanda merupakan unsur penting dalam pembentukan makna dalam komunikasi dan budaya.

Makna Denotasi dalam Film *Petaka Gunung Gede*

Makna denotasi dalam film *Petaka Gunung Gede* terlihat melalui aktivitas pendakian, interaksi antartokoh, kondisi lingkungan gunung, peristiwa misterius, dan situasi bencana. Tanda-tanda tersebut ditampilkan secara langsung melalui gambar, dialog, suara, ekspresi, dan tindakan tokoh sehingga dapat dikenali tanpa interpretasi budaya yang kompleks. Adegan tokoh yang melakukan pendakian, menerima peringatan, mengabaikan larangan, atau menghadapi peristiwa berbahaya merupakan bentuk tanda pada tingkat pertama. Dalam konsep Barthes (1967, 1977), denotasi merupakan pemaknaan awal yang menunjukkan hubungan antara tanda dengan objek yang direpresentasikannya. Temuan ini sejalan dengan Prasetya (2022) yang menunjukkan bahwa adegan dan unsur visual dalam film dapat menjadi dasar untuk mengidentifikasi tanda sebelum dilakukan interpretasi pada tingkat konotasi dan mitos.

Identifikasi makna denotasi menjadi tahap penting karena setiap interpretasi dalam penelitian harus memiliki dasar berupa tanda yang benar-benar terdapat dalam film. Adegan bencana, misalnya, secara denotatif menunjukkan kondisi yang membahayakan tokoh melalui visual, suara, dan ekspresi kepanikan. Demikian pula tindakan berkata kasar atau mengambil benda dari kawasan gunung secara denotatif menunjukkan perilaku tokoh yang dapat diamati secara langsung. Kevinia et al. (2024) menunjukkan bahwa analisis semiotika film dimulai dengan mengidentifikasi tanda yang muncul melalui adegan, dialog, dan unsur visual sebelum tanda tersebut dikembangkan ke dalam makna konotatif dan mitologis. Dengan demikian, makna denotasi dalam penelitian ini menjadi dasar yang konkret untuk menjelaskan makna budaya yang muncul pada tahap berikutnya.

Makna Konotasi dan Pesan Etika

Makna konotasi dalam *Petaka Gunung Gede* menunjukkan bahwa tindakan dan peristiwa dalam film memiliki pesan yang lebih luas daripada makna literalnya. Adegan bencana tidak hanya menunjukkan ancaman alam, tetapi juga mengonstruksi gagasan tentang keterbatasan manusia ketika berhadapan dengan kekuatan alam. Tindakan mengabaikan nasihat, berkata kasar, dan mengambil benda tertentu juga tidak hanya menunjukkan perilaku



tokoh, tetapi mengandung makna tentang ketidakpedulian terhadap norma dan lingkungan. Barthes (1972, 1977) menjelaskan bahwa konotasi terbentuk ketika tanda memperoleh makna tambahan berdasarkan nilai, pengalaman, dan konteks budaya. Berdasarkan konsep tersebut, film menggunakan peristiwa dan perilaku tokoh untuk membangun pesan bahwa manusia harus memahami batas tindakannya ketika berada di lingkungan yang memiliki nilai sosial dan budaya tertentu.

Konotasi mengenai penghormatan terhadap alam menjadi salah satu temuan utama penelitian ini. Gunung dalam film tidak diposisikan hanya sebagai tempat pendakian, tetapi sebagai lingkungan yang menuntut sikap tertentu dari manusia. Larangan dan peringatan yang disampaikan kepada tokoh menunjukkan adanya aturan perilaku yang harus diperhatikan selama berada di kawasan gunung. Suwardi (2021) menjelaskan bahwa alam dan budaya memiliki hubungan yang erat dalam kehidupan masyarakat sehingga pemaknaan terhadap lingkungan dapat berkaitan dengan nilai dan kepercayaan yang berkembang secara turun-temurun. Temuan ini menunjukkan bahwa film mengubah aktivitas pendakian menjadi ruang untuk menyampaikan pesan mengenai tanggung jawab, kesopanan, dan penghormatan terhadap alam.

Makna konotatif juga terlihat pada hubungan antara perilaku tokoh dan konsekuensi yang dialaminya. Film menampilkan tindakan yang dianggap melanggar etika sebagai bagian dari rangkaian peristiwa yang kemudian menghasilkan gangguan atau petaka. Hubungan tersebut membentuk pesan bahwa tindakan manusia memiliki konsekuensi dan bahwa pelanggaran terhadap norma tidak dapat dipisahkan dari tanggung jawab moral. Erni dan Asror (2022) menunjukkan bahwa representasi perilaku dalam media dapat digunakan untuk memperlihatkan persoalan moral dan etika dalam kehidupan sosial. Meskipun konteks penelitian berbeda, temuan tersebut memperkuat bahwa perilaku tokoh dapat menjadi sarana untuk membangun pemahaman mengenai batas perilaku yang diterima dan tidak diterima dalam masyarakat.

Mitos Kesakralan Gunung dan Entitas Gaib

Mitos dalam film *Petaka Gunung Gede* dibangun melalui penggambaran gunung sebagai ruang yang memiliki nilai sakral dan berkaitan dengan kekuatan gaib. Peristiwa misterius, larangan, peringatan, suasana mencekam, serta konsekuensi setelah pelanggaran saling membentuk satu rangkaian tanda. Dalam konsep Barthes (1972), mitos merupakan sistem pemaknaan yang membuat suatu konstruksi budaya tampak alamiah dan diterima sebagai sesuatu yang wajar. Film menggunakan rangkaian tanda tersebut untuk memperkuat pandangan bahwa manusia harus menghormati tempat tertentu karena terdapat nilai dan kekuatan yang berada di luar kendali manusia. Dengan demikian, mitos dalam film tidak hanya berfungsi sebagai unsur horor, tetapi menjadi sarana untuk mempertahankan pemaknaan budaya mengenai hubungan manusia dengan ruang yang dianggap sakral.

Temuan mengenai mitos kesakralan gunung memiliki kesesuaian dengan penelitian Yuwono et al. (2024) yang menunjukkan bahwa ruang tertentu dapat memperoleh status sakral karena dikaitkan dengan nilai spiritual dan kepercayaan masyarakat. Dalam *Petaka Gunung Gede*, kesakralan tersebut dibangun melalui larangan dan konsekuensi yang dialami tokoh ketika aturan tidak dipatuhi. Zulkifli dan Fitria (2023) juga menunjukkan bahwa mistisisme dapat direpresentasikan melalui simbol dan narasi yang berkaitan dengan kepercayaan terhadap dunia gaib. Kesamaan tersebut menunjukkan bahwa unsur supranatural dalam film dapat berfungsi sebagai representasi dari sistem kepercayaan yang hidup dalam masyarakat.



Perbedaannya, penelitian ini menunjukkan bahwa unsur mistis dalam *Petaka Gunung Gede* secara khusus dikaitkan dengan etika pendakian dan penghormatan terhadap lingkungan gunung.

Representasi entitas gaib dalam film juga memperkuat konstruksi mengenai hubungan antara manusia dan ruang sakral. Peristiwa supranatural tidak muncul sebagai unsur yang berdiri sendiri, tetapi berkaitan dengan tindakan tokoh dan pelanggaran terhadap larangan yang telah diperlihatkan sebelumnya. Ramadhan et al. (2025) menemukan bahwa representasi kesakralan melalui unsur supranatural dalam film dapat membentuk pemahaman tertentu mengenai kekuatan spiritual. Temuan Rinaldi et al. (2026) juga menunjukkan bahwa unsur folklor horor dalam film dapat merepresentasikan kepercayaan spiritual yang tertanam dalam struktur cerita. Dalam penelitian ini, pola tersebut terlihat ketika gangguan supranatural digunakan untuk memperkuat pesan bahwa tindakan manusia di ruang yang dianggap sakral memiliki konsekuensi. Oleh karena itu, entitas gaib dalam *Petaka Gunung Gede* berfungsi sebagai simbol yang memperkuat norma budaya mengenai penghormatan terhadap gunung.

Hubungan Manusia dengan Alam

Hubungan manusia dengan alam menjadi makna penting yang muncul dari keseluruhan tanda dalam film. Gunung secara denotatif merupakan lokasi pendakian, tetapi pada tingkat konotatif gunung menjadi simbol ruang yang harus dihormati dan dijaga. Tindakan tokoh yang mengabaikan aturan menunjukkan adanya konflik antara kepentingan manusia dan norma lingkungan. Suwardi (2021) menegaskan bahwa hubungan manusia dengan alam dalam konteks budaya tidak hanya berkaitan dengan pemanfaatan lingkungan, tetapi juga dengan nilai dan aturan yang berkembang dalam masyarakat. Berdasarkan temuan tersebut, *Petaka Gunung Gede* membangun pesan bahwa manusia tidak seharusnya menempatkan alam hanya sebagai objek yang dapat digunakan tanpa batas.

Konstruksi hubungan manusia dengan alam tersebut diperkuat melalui representasi budaya dalam film. Marcella dan Azeharie (2024) menunjukkan bahwa film dapat menghidupkan kembali nilai budaya melalui tanda dan narasi yang dikonstruksi dalam cerita. Dalam *Petaka Gunung Gede*, nilai tersebut terlihat melalui larangan, tata krama, dan penghormatan terhadap ruang gunung. Film menghubungkan perilaku manusia dengan konsekuensi yang muncul sehingga pesan mengenai penghormatan terhadap alam menjadi bagian dari perkembangan cerita. Dengan demikian, film berfungsi sebagai media representasi budaya yang menyampaikan nilai lingkungan melalui pendekatan horor. Temuan ini memperlihatkan bahwa unsur budaya dalam film tidak hanya menjadi latar, tetapi menjadi bagian dari pembentukan konflik dan pesan utama.

Perbandingan dengan Penelitian Terdahulu dan Kebaruan Temuan

Hasil penelitian ini memperluas kajian semiotika film yang telah dilakukan sebelumnya. Prasetya (2022) berfokus pada representasi kelas sosial dalam *Gundala*, Kevinia et al. (2024) mengkaji makna dalam *Miracle in Cell No. 7*, sedangkan Marcella dan Azeharie (2024) menelaah representasi budaya Jawa dalam *Inang*. Rinaldi et al. (2026) mengkaji folklor horor dalam *Exhuma*, sementara Ramadhan et al. (2025) meneliti representasi kesakralan tokoh paranormal dalam *The Conjuring 2*. Penelitian ini memiliki perbedaan karena memusatkan analisis pada *Petaka Gunung Gede* dan menghubungkan denotasi, konotasi, serta mitos dengan etika pendakian, kesakralan gunung, hubungan manusia dengan alam, dan konsekuensi pelanggaran. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa penelitian ini tidak sekadar menerapkan



teori Barthes pada objek film yang berbeda, tetapi memberikan fokus baru pada pertemuan antara mitos, etika lingkungan, dan kepercayaan budaya dalam narasi horor.

Kebaruan penelitian juga terlihat dari cara film dipahami sebagai media yang mengonstruksi pesan lingkungan melalui simbol budaya. Penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa film dapat merepresentasikan kelas sosial, budaya, folklor, dan kesakralan, tetapi penelitian ini memperlihatkan hubungan langsung antara perilaku manusia, ruang gunung, mitos, dan konsekuensi dalam satu konstruksi naratif. Hubungan tersebut menghasilkan pemaknaan bahwa penghormatan terhadap alam tidak hanya merupakan persoalan lingkungan, tetapi juga berkaitan dengan norma sosial dan kepercayaan budaya. Dengan menggunakan teori Barthes, hubungan tersebut dapat dijelaskan dari tanda literal hingga konstruksi mitologis yang diterima sebagai nilai tertentu. Temuan ini memperkuat posisi film horor sebagai produk budaya yang mampu menyampaikan pesan sosial dan lingkungan melalui simbol yang dekat dengan kepercayaan masyarakat.

Relevansi terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia

Hasil penelitian memiliki relevansi dengan pembelajaran Bahasa Indonesia karena film menyediakan materi audiovisual yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan memahami dan menginterpretasikan pesan. Kusmiarti et al. (2023) menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menulis teks eksposisi masih perlu dikembangkan, terutama dalam mengorganisasi gagasan dan menyampaikan informasi secara sistematis. Hasil analisis *Petaka Gunung Gede* dapat menjadi sumber stimulus bagi siswa untuk mengidentifikasi informasi, menemukan persoalan, menentukan pesan, dan mengembangkan argumentasi berdasarkan tayangan yang diamati. Riyan (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual dan digital dapat mendukung pembelajaran teks eksposisi. Dengan demikian, film dapat dimanfaatkan sebagai sumber pembelajaran yang menghubungkan kegiatan mengamati, memahami tanda, menginterpretasikan pesan, dan mengembangkan gagasan secara tertulis.

Namun, hasil penelitian ini tidak dapat digunakan untuk menyatakan bahwa *Petaka Gunung Gede* telah terbukti efektif sebagai media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dan tidak melakukan pengujian terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, kontribusi pendidikan dalam penelitian ini berada pada aspek potensi dan relevansi film sebagai sumber belajar kontekstual. Pemanfaatannya dalam pembelajaran dapat diarahkan pada kegiatan analisis pesan, identifikasi nilai, diskusi argumentatif, dan pengembangan teks eksposisi. Pengujian mengenai efektivitas penggunaannya tetap memerlukan penelitian lanjutan dengan desain pembelajaran yang sesuai.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa *Petaka Gunung Gede* membangun tiga lapisan makna yang saling berkaitan. Denotasi menghadirkan aktivitas, tindakan, dan peristiwa yang dapat diamati secara langsung; konotasi mengembangkan tanda tersebut menjadi pesan mengenai etika, keterbatasan manusia, dan penghormatan terhadap alam; sedangkan mitos membangun kepercayaan mengenai kesakralan gunung, entitas gaib, pantangan, dan konsekuensi pelanggaran. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa unsur horor dalam film memiliki fungsi representasional yang lebih luas karena digunakan untuk menyampaikan nilai sosial, budaya, moral, dan lingkungan. Penelitian ini memperkuat kajian sebelumnya sekaligus memberikan fokus baru pada hubungan antara mitos, etika pendakian, dan hubungan manusia dengan alam dalam film horor Indonesia. Hasil analisis juga menunjukkan bahwa *Petaka Gunung Gede* berpotensi digunakan sebagai sumber pembelajaran



Bahasa Indonesia yang kontekstual, meskipun efektivitas penggunaannya masih perlu diuji melalui penelitian pembelajaran secara empiris.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, film *Petaka Gunung Gede* mengandung makna denotasi, konotasi, dan mitos yang saling berkaitan. Pada tingkat denotasi, film menampilkan aktivitas pendakian, interaksi tokoh, pelanggaran aturan, peristiwa misterius, dan kondisi bencana melalui adegan, dialog, ekspresi, serta simbol visual. Pada tingkat konotasi, tanda-tanda tersebut merepresentasikan keterbatasan manusia, pentingnya etika, penghormatan terhadap alam, dan konsekuensi dari perilaku yang melanggar norma. Pada tingkat mitos, film mengonstruksi kepercayaan mengenai kesakralan gunung, keberadaan entitas gaib, pantangan, serta hubungan antara pelanggaran terhadap aturan dengan munculnya petaka. Temuan tersebut menunjukkan bahwa unsur horor dalam film tidak hanya berfungsi membangun ketegangan, tetapi juga menjadi sarana penyampaian nilai sosial, budaya, moral, dan lingkungan. Penelitian ini memberikan kebaruan dengan menunjukkan keterkaitan antara mitos kesakralan gunung, etika pendakian, dan hubungan manusia dengan alam dalam film *Petaka Gunung Gede*. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa film tersebut berpotensi dimanfaatkan sebagai sumber pembelajaran Bahasa Indonesia yang kontekstual, khususnya untuk kegiatan memahami pesan, menganalisis informasi, dan mengembangkan gagasan dalam pembelajaran teks eksposisi. Namun, penelitian ini belum menguji efektivitas film sebagai media pembelajaran sehingga penelitian selanjutnya dapat menguji pemanfaatannya secara empiris dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Annissa, L. W., & Adiprasetyo, J. (2022). Ketimpangan representasi hantu perempuan pada film horor Indonesia periode 1970–2019. *ProTVF*, 6(1), 21–38. <https://doi.org/10.24198/ptvf.v6i1.36296>
- Barker, C. (2019). *Cultural studies: Theory and practice* (5th ed.). SAGE Publications.
- Barthes, R. (1967). *Elements of semiology*. Hill and Wang.
- Barthes, R. (1972). *Mythologies*. Hill and Wang.
- Barthes, R. (1977). *Image, music, text*. Fontana Press.
- Budiman, K. (2021). *Semiotika visual*. Jalasutra.
- Danesi, M. (2020). *Messages, signs, and meanings: A basic textbook in semiotics and communication* (4th ed.). Canadian Scholars.
- Erni, E., & Asror, M. A. K. (2022). Degradasi moral di kalangan pemuka agama. *Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Humaniora*, 13(2), 237–243. <https://doi.org/10.26418/j-psh.v13i2.54004>
- Kevinia, C., Syahara, P. P., Aulia, S., & Astari, T. (2024). Analisis teori semiotika Roland Barthes dalam film *Miracle in Cell No. 7* versi Indonesia. *Commusty: Journal of Communication Studies and Society*, 1(2), 38–43. <https://doi.org/10.38043/commusty.v1i2.4082>
- Kusmiarti, R., Rusmawati, A., Heryanti, J., & Eloudia, R. (2023). Kemampuan menulis teks eksposisi siswa kelas VIII SMP. *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra dan Pengajaran (KIBASP)*, 7(1), 48–64. <https://doi.org/10.31539/kibasp.v7i1.6313>
- Mahpudoh, & Romdhoningsih, D. (2024). Pemanfaatan sosial media YouTube sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia di perguruan tinggi. *Jurnal Membaca Bahasa dan*



- Marcella, S., & Azeharie, S. (2024). Analisis semiotika Roland Barthes pada budaya Jawa dalam film *Inang*. *Kiwari*, 3(3), 545–552. <https://doi.org/10.24912/ki.v3i3.32028>
- Prasetya, L. T. (2022). Representasi kelas sosial dalam film *Gundala* (Analisis semiotika Roland Barthes). *Jurnal Audiens*, 3(3), 91–105. <https://doi.org/10.18196/jas.v3i3.12697>
- Ramadhan, N., Hariyadi, H., Mutahir, A., & Rizkidarajat, W. (2025). Analisis semiotika Roland Barthes terhadap representasi kesakralan tokoh paranormal Ed dan Lorraine Warren pada film *The Conjuring 2: The Enfield Poltergeist*. *Jurnal Ilmu Sosial Humaniora Indonesia*, 4(2), 215–235. <https://doi.org/10.52436/1.jishi.208>
- Rinaldi, R. S., Putra, R. W., & Putra, I. A. (2026). Analisis semiotika folklor horor pada film *Exhuma*. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, 8(2), 363–370. <https://newjournal.unindra.ac.id/index.php/vhdkv/article/view/832>
- Riyan, M. (2021). Penggunaan media pembelajaran berbasis Android pada pembelajaran teks eksposisi. *Diksi*, 29(2), 205–216. <https://doi.org/10.21831/diksi.v29i2.36614>
- Sari, S. I., & Achiriah. (2024). Representasi tantangan jurnalis pada film dokumenter "Cyber Hell: Exposing an Internet Horror" (Analisis semiotika Roland Barthes). *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi*, 5(2), 1902–1912. <https://doi.org/10.35870/jimik.v5i2.724>
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kualitatif*. Alfabeta.
- Suwardi, E. (2021). *Folklor dan budaya Jawa*. Narasi.
- Yuwono, A. A., Nurhuda, A., & Ansori, I. H. (2024). Konsep kesakralan Mircea Eliade dalam tradisi peringatan Malam Satu Suro di Kotagede Yogyakarta. *Dharmasmrti: Jurnal Ilmu Agama & Kebudayaan*, 24(2), 35–42. <https://ejournal.unhi.ac.id/index.php/dharmasmrti/article/view/6642>
- Zulkifli, Z., & Fitria, R. P. W. (2023). Mitisisme pocong sebagai representasi arwah gentayangan (Studi tipologi Clifford Geertz). *Ri'ayah: Jurnal Sosial dan Keagamaan*, 8(2), 72–84. <https://doi.org/10.32332/riayah.v8i2.7415>