

## BAB II KERANGKA TEORI

### A. Teori Terkait dengan Judul

#### 1. Representasi

Representasi berasal dari bahasa Inggris yakni *representation* ‘perwakilan’ atau ‘penggambaran’. Representasi bisa disebut penggambaran tentang sesuatu yang terjadi dalam kehidupan kemudian digambarkan melalui media.<sup>1</sup> Representasi dapat diartikan sebagai langkah penggunaan tanda-tanda untuk menampilkan sesuatu yang dapat dilihat, diserap, dibayangkan bahkan dapat dirasakan dalam bentuk fisik tertentu.<sup>2</sup> Representasi dapat dikatakan juga sebagai gambaran tentang sesuatu yang terdapat dalam kehidupan yang dapat digambarkan melalui suatu media massa.<sup>3</sup>

Merepresentasikan sesuatu berarti menggambarkan sesuatu hal dalam pikiran melalui deskripsi atau imajinasi. Representasi dapat dikatakan sebagai cara untuk memaknai suatu benda yang digambarkan.<sup>4</sup> Konsep representasi yakni menggunakan bahasa yang memungkinkan seseorang untuk mengartikan suatu makna yang digambarkan pada media komunikasi. Representasi dapat dikatakan sebagai bagian dari komunikasi, karena proses pertukaran pesan melalui media komunikasi akan menghasilkan makna.<sup>5</sup>

Representasi adalah kumpulan koleksi frasa, gambar, pernyataan, dan elemen lain yang menyampaikan emosi, fakta, ide, dan sebagainya. Representasi didasarkan pada tanda visual

---

<sup>1</sup> Nawiroh Vera, *Semiotika Dalam Riset Komunikasi* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), 96.

<sup>2</sup> Rina Wahyu Winarni, “Representasi Perempuan dalam Iklan”, *Ekomunikasi*, Vol. 2, No. 02 (2010): 142.

<sup>3</sup> Dani Manesah, “REPRESENTASI PERJUANGAN HIDUP DALAM FILM “ANAK SASADA” SUTRADARA PONTY GEA”, *Jurnal Proporsi* Vol. 1. no. 2 (2016): 180.

<sup>4</sup> Dhevi Enlivena Irene Restia Mahelingga, “REPRESENTASI ‘KAFIR’ DALAM FILM HOROR INDONESIA”, *Journal of Art, Design, Education And Culture Studies (JADECS)*, vol. 5, no. 2 (2020): 86-89.

<sup>5</sup> Gita Aprinita E.B, “KAJIAN MEDIA MASSA: REPRESENTASI GIRL POWER WANITA MODERN DALAM MEDIA ONLINE (Studi Framing Girl Power dalam Rubrik Karir dan Keuangan *Femina Online*)”, *THE MESSENGER* vol. 2, No. 2, (2011): 12-25.

dan dapat dipahami secara budaya. Representasi sebagai sekumpulan keadaan, aktivitas, melibatkan penciptaan suatu kondisi yang menggambarkan suatu gambar simbol atau objek lain yang mempunyai bentuk dan didefinisikan sebagai jenis proses yang menampilkan gambar, simbol dan informasi penting lainnya..

Salah satu sumber media yang dapat direpresentasikan adalah media film, karena media film dapat mempengaruhi pola pikir masyarakat melalui gambaran suatu kejadian yang bermuatan ajaran atau pesan (*message*). Dalam konteks media, representasi dapat berwujud gambar, kata, cerita yang dapat mewakili ide, emosi, fakta dan sebagainya. Media film dapat merepresentasikan tentang realita dengan melakukan proses seleksi dari realita yang ada. Media film merupakan media komunikasi modern yang menyajikan kata-kata, bahasa, pesan yang dapat dimaknai melalui konsep representasi.<sup>6</sup> Jadi, representasi adalah suatu proses di mana orang-orang dari suatu budaya memanfaatkan Bahasa untuk menghasilkan suatu makna dari sistem yang menggunakan simbol-simbol atau tanda-tanda baik dalam bentuk verbal.

Film *Ruqyah: The Exorcism* adalah salah satu karya seni yang menceritakan tentang pengalaman nyata yang pernah dialami seseorang. Representasi yang terkandung dalam penelitian ini adalah berfokus pada karakteristik dan penggambaran isi pesan *Ruqiyah* dan *Exorcism* yang terdapat dalam Film Horor *Ruqyah: The Exorcism* yang nantinya akan dilakukan pembahasan secara mendalam terhadap informasi yang tertulis maupun tergambarkan dalam film *Ruqyah: The Exorcism*. Hal itu dilakukan baik dilihat dari sisi simbol komunikasi maupun karakteristik penggambaran yang akan mengungkapkan sebuah permasalahan.<sup>7</sup>

## 2. *Ruqiyah*

### a. Pengertian *Ruqiyah*

Kata *Ruqiyah* berasal dari bahasa Arab yang memiliki makna yang sangat luas. Lafal '*ruqiyah*' sendiri diambil dari kata kerja yaitu "*raqa-yarqi*". Secara epistemologi *ruqiyah* berarti 'meminta perlindungan'.<sup>8</sup> *Ruqiyah* adalah memohon perlindungan kepada Allah Swt. dari berbagai macam penyakit

---

<sup>6</sup> Rismawati, Rahmawati Haruna, Samsun, "Representasi Nilai Dakwah Pada Film Ajari Aku Islam", *Jurnal Washiyah*. Vol. 1, No. 3, (2020): 601-613.

<sup>7</sup> Nanang Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif: Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder* (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2014), 95.

<sup>8</sup> Mustazar Bustamam Tambusai, *Halal Haram Ruqyah* (Jakarta: Al-Kautsar, 2013), 7-8.

seperti demam dan penyakit lainnya.<sup>9</sup> Dalam kamus Al-Munawwir, juga disebut *ruqyatun* jamaknya *ruqon wa ruqyatun* (mantra, jampi-jampi).<sup>10</sup> Adapun mantra adalah suatu media yang mana untuk menyeberangkan pola pikir dari yang tidak benar menjadi benar. Seseorang yang bisa memahami makna mantra dapat merealisasikan sesuatu yang digambarkan dalam mantra itu sendiri, karena sifat mantra yang merupakan sifat alami dewa yang tidak bisa dipisahkan.<sup>11</sup> Jadi, ‘*ruqiyah*’ sangat tidak pantas jika diartikan sebagai ‘mantra’.

Dapat diambil kesimpulan dari definisi tersebut bahwa ramalan para dukun atau paranormal bisa disebut *ruqiyah* dalam pengertian mantra. Dari segi terminologi *syariat*, mantra bukanlah termasuk dalam kategori *ruqiyah*, karena ucapan dan perkataan yang dilantunkan *ruqiyah* haruslah khusus dan tidak bisa sembarangan dan diambil dari sumber manapun kecuali ayat-ayat Al-Qur’an dan doa yang bersumber dari Nabi Muhammad saw.<sup>12</sup> *Ruqiyah* adalah bacaan-bacaan yang digunakan untuk pengobatan yang bersumber dari Al-Qur’an dan hadis yang sesuai ketentuan dan tata cara yang disepakati para ulama.<sup>13</sup>

*Ruqiyah* juga merupakan kumpulan-kumpulan ayat Al-Qur’an dan doa-doa yang bersumber dari Nabi Muhammad saw yang dibacakan oleh orang muslim untuk mengobati penyakit baik untuk dirinya sendiri maupun orang lain yang disebabkan oleh gangguan jin dan manusia, guna-guna, sihir, maupun yang berkaitan dengan penyakit yang bersifat fisik maupun metafisik.<sup>14</sup>

---

<sup>9</sup>Ibnu Al-Asir, *lisan Al-Arab* (Beirut: Dar ihya Al-Taurats Al-Arabi), 293.

<sup>10</sup>Ahmad Warson Al-Munawwir, *Kamus Al-Munawwir Arab-Indonesia Terlengkap* (Yogyakarta: Pustaka Progresif, 1997), 525.

<sup>11</sup>Poniman, *Tradisi Cinandi di Banyuwangi* (Bandung: Nila Cakra, 2020), 25.

<sup>12</sup>MusdarBustamam Tambusai, *Halal Haram Ruqyah* (Jakarta: Al-Kautsar, 2013), 222.

<sup>13</sup>Ummu Abdillah az-Zarqaa, *Terapi Pengobatan dengan Ruqyah Syar’iyyah* (Jakarta: El-Posowy, 2005), 6.

<sup>14</sup>Abdullah, *Ruqyah Mengobati Jasmani dan Rohani Menurut Al-Qur’an dan As-Sunnah* (Jakarta: Pustaka Imam Syafi’i, 2006), 28.

b. Jenis-Jenis *Ruqiyah*

*Ruqiyah* dibedakan menjadi dua jenis, berikut penjelasannya.

1) *Ruqiyah Syariat*

*Ruqiyah syariat* merupakan salah satu terapi yang *syariat* dengan membacakan ayat Al-Qur'an dan doa perlindungan yang bersumber dari hadis. Maksud doa dan bacaan ayat tersebut adalah meminta pertolongan dan perlindungan kepada Allah Swt. agar bisa mencegah dan mengangkat semua penyakit yang disebabkan oleh gangguan jin. Kegiatan *ruqiyah* dilakukan seorang muslim, dengan maksud tujuan meminta perlindungan baik untuk diri sendiri maupun orang lain, agar terhindar dari pengaruh sihir, gangguan kejiwaan, maupun berbagai penyakit fisik dan hati.<sup>15</sup> Beberapa manfaat *ruqiyah* diantaranya sebagai berikut.

- a) Membantu pemberian solusi kepada masyarakat yang sedang mengalami permasalahan hidup, dari berupa penyakit alami maupun penyakit yang disebabkan oleh ilmu sihir, agar terhindar dari tipu daya setan.
- b) Mengajak orang-orang yang tidak memahami syariat di kalangan saudara - saudara kita untuk menyikapi permasalahan tersebut secara rasional dengan kembali kepada Al - Qur'an , yang dapat melindungi seseorang dari pengaruh-pengaruh buruk.
- c) Menyelesaikan permasalahan tanpa melahirkan masalah yang baru, seperti fitnah, nafsu, kezaliman dan kebodohan yang dapat merusak ilmu, pandangan, pengetahuan, dan percaya kepada Allah Swt.

*Ruqiyah syariat* adalah *ruqiyah* yang memang diperbolehkan menurut syariat Islam, karena cara dan prosesi saat melaksanakan pengobatan tersebut dianggap sesuai seperti yang diajarkan oleh Nabi Muhammad saw. Adapun beberapa ketentuan terapi *ruqiyah* yang bisa dikatakan sebagai *ruqiyah syariat*.

- a) Sumber bacaan yang dibacakan adalah bersumber dari Al-Qur'an dan hadis.
- b) Meminta pertolongan hanya kepada Allah Swt.
- c) Tidak menggunakan jimat atau benda yang dapat menimbulkan syirik.

---

<sup>15</sup>Sultan Adam, SQ, *Ruqyah Syar'iyah Terapi Mandiri Penyakit Hati dan Gangguan Jin* (Jakarta; PT Elex Media Komputindo, 2018), 20.

- d) Menggunakan dasar nilai-nilai *syariat* dalam proses terapi *ruqiyah*.
  - e) Peruqyah haruslah memiliki hati yang bersih, seorang yang istikamah dalam beribadah, serta memiliki akidah akhlak yang baik.
- 2) *Ruqiyah Syirkiyyah*

*Ruqiyah* jenis ini adalah salah satu jenis terapi pengobatan yang dipraktikkan oleh paranormal, yang terdapat unsur syirik di dalamnya seperti membacakan jimat atau mantra-mantra yang bukan bersumber dari Al-Qur'an dan hadis. Hal ini yang sering mempengaruhi masyarakat dan sering kita jumpai praktisi-praktisi pengobatan yang dikemas dengan cara agamis yang bertujuan untuk menipu masyarakat yang pada akhirnya hal ini yang menyebabkan masyarakat terjerumus ke dalam kebatilan. Istilah *ruqiyah syirkiyyah* merupakan jenis *ruqiyah* yang tidak sesuai dengan ketentuan yang diajarkan oleh Nabi Muhammad saw. karena *ruqiyah* ini menggabungkan antara adat, budaya, dan agama.<sup>16</sup> *Ruqiyah* ini mengandung kesyirikan yaitu mengandung beberapa kalimat yang tidak jelas akan sumbernya dan mengandung kekufuran. Hal tersebut juga termasuk kegiatan yang hukumnya haram menurut *ijma'* para ulama, seorang yang melakukan hal tersebut akan mendapatkan dosa besar, tapi hal ini termasuk suatu perbuatan syirik kecil.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa *ruqiyah* adalah kegiatan membacakan doa kepada Allah Swt. dengan cara berzikir, membaca bacaan ayat-ayat Al-Qur'an seperti apa yang diajarkan oleh Nabi Muhammad saw dengan niat dan keyakinan bahwa segala macam penyakit tidak ada yang bisa memberikan kesembuhan kecuali Allah Swt.

### 3. Film

#### a. Pengertian Film

Gambar pertama kali muncul pada akhir abad ke-18 puncaknya pada perang dunia pertama dan kedua, dan film disebut sebagai 'gambar hidup' seperti halnya bioskop. Adapun metode pembuatan gambar yang digunakan disebut sinematografi. Pada hakikatnya film mencakup beberapa sistem

---

<sup>16</sup>Harmuzi, "Studi fenomenologi Ruqyah Syar'iyah Pengalaman Transformasi kesehatan Mental Dis biro Konsultasi Psikologi Tazkia Salatiga". *Indonesian Journal of Islamic Psychology*, Vol.2, No. 1, (2020): 112.

yang memiliki tanda atau karakteristik yang bekerja sama untuk mencapai efek pesan yang disampaikan.<sup>17</sup> Hal terpenting dalam sebuah karya film adalah gambar, musik, suara, dan film itu sendiri.<sup>18</sup> Film bisa membangun struktur cerita yang dapat memotivasi para pemirsa. Film sangatlah penting dalam pembentukan sebuah karakter, karena film menjangkau ke berbagai media sosial.<sup>19</sup> Adapun beberapa jenis unsur dalam film yaitu unsur naratif dan sinematik. Unsur naratif yaitu unsur ruang dan waktu, unsur konflik dan permasalahan, unsur tujuan dan unsur karakter yang unsur tersebut sangat penting dalam film. Adapun unsur sinematik adalah metode yang digunakan dalam mengolah bahan yang digunakan untuk membuat film dalam hal ini terdapat beberapa Mencakup segala aspek perilaku terhadap kamera. Sinematografi memiliki beberapa unsur yaitu kamera dan film, durasi gambar, dan *framing*.

1) *Mise en Scene*

Mencakup semua unsur seperti pencahayaan, kostum, lokasi gerakan pemain, dan *make up*.

2) Suara

Dalam film suara adalah hal yang penting karena dapat menjadi salah satu unsur keseluruhan suara bersumber pada gambar film, dialog percakapan, efek suara, dan musik.

3) *Editing*

*Editing* adalah proses yang dilakukan setelah pengambilan gambar selesai. Tahap *editing* adalah serangkaian bahan gambar atau shot yang diolah kemudian dijadikan satu keutuhan menjadi cerita.<sup>20</sup> Berdasarkan penjelasan tersebut bahwa film adalah media komunikasi massa yang tentu memiliki kekuatan dalam penyampaian pesan. Kemampuan dan kekuatan tersebut dapat menjangkau semua aspek sosial,

---

<sup>17</sup> Asnat Riwu, dan Tri Pujiati, "ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES PADA FILM 3 DARA (KAJIAN SEMIOTIKA)" *DEIKIS* 10, NOP. 3 (2018): 212-223.

<sup>18</sup> Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi* (Bandung: Rosdakarya, 2009), 128.

<sup>19</sup> Muhammad Rahmad Luhur, "REPRESENTASI NILAI-NILAI AGAMA DALAM FILM DOKUMENTER INDONESIA BUKAN NEGARA ISLAM KARYA JASON ISKANDAR" *Jurnal Ilmu Komunikasi Vo*: 4, no. 2 (2017): 1-12.

<sup>20</sup> Nawiroh Vera, *Semiotika dalam Riset Komunikasi* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), 92.

sehingga film memiliki potensi memberikan pengaruh kepada khalayak. Bukan hanya sebagai hiburan melainkan juga digunakan sebagai media pendidikan.

Dalam pembuatan film juga terdapat beberapa komponen-komponen yang dilakukan sebagai berikut.

#### 1)Skenario

Skenario sering diketahui sebagai suatu perlakuan yang utuh dan terperinci terhadap cerita film. Skenario mencakup karakter, deskripsi urutan tindakan atau aksi, dan berfungsi sebagai landasan, yang sering disebut sebagai naskah adegan.<sup>21</sup>

#### 2)Sutradara

Sutradara adalah seseorang yang menentukan sebuah visi secara kreatif dalam film, memiliki kendali atas alur cerita. Sutradara dalam pembuatan film tidak hanya memiliki kesadaran terhadap unsur teknis, tetapi juga harus memiliki jiwa semangat memimpin agar dapat mensukseskan tim kerjanya selama proses produksi film. Ada beberapa teknik kerja yang dilakukan oleh sutradara sebelum membuat film yaitu bagaimana pra produksi, produksi, dan paska produksi. Pada saat Pra produksi tugas sutradara adalah menjelaskan bagaimana skenario film yang akan diproduksi, menyajikan semua informasi secara jelas yang berhubungan dengan *estetika* film dan *artistic* film. Produksi, sutradara tentunya memberikan arahan-arahan terhadap pemain dan kru apabila terdapat kekeliruan dalam proses produksi film. Paska produksi, sebagai sutradara dapat melihat dan mendiskusikan kepada *editor* dan mengevaluasi penataan musik dan *mixing* berdasarkan suara yang ditentukan, serta melakukan koreksi pada penataan sinematografi.

#### 3)Sinopsis

Sinopsis adalah ringkasan suatu karya yang ditulis berbentuk narasi. Penonton dapat memahami alur cerita setelah membaca sinopsis dari suatu film sehingga dapat mendalami alur cerita serta karakter-karakter yang dimainkan.

---

<sup>21</sup> FX. Yatno Karyadi, Riri Irma Suryani, “Analisis Penggambaran Filmis Skenario Film Bertema Supernatural”, *Jurnal.isi*, Vol. 01, No. 02, (2022): 02.

#### 4) Plot

Plot merupakan alur atau jalannya cerita. Dalam skenario film terdapat plot yang dapat menggerakkan jalannya cerita. Plot berfungsi sebagai pemahaman terhadap skenario film terhadap pembaca tentang sebuah peristiwa yang akan terjadi selanjutnya. Plot memiliki alur yang berbeda-beda, salah satunya plot linier. Plot linier sering digunakan pada film seperti FTV, serial lepas, dan cerita lepas. Plot linier dapat dikatakan sebagai rangkaian peristiwa berjalan sesuai dengan waktu sebenarnya. Sedangkan plot non-linier adalah plot yang memanipulasi urutan-urutan kejadian yang diubah urutan plotnya sehingga membuat terjadinya suatu hubungan yang memiliki sebab akibat. Plot jenis ini sering menampilkan alur cerita yang cenderung membuat penasaran tentang kilas balik.

#### 5) Scene

*Scene* atau yang sering disebut adegan yaitu terdiri dari satu *shot* atau gabungan yang terdiri dari beberapa urutan adegan pada film.

#### 6) Shot

*Shot* merupakan pengambilan gambar baik secara pendek maupun panjang, *shot* tersebut dimulai ketika seorang kameramen mulai merekam dan berhenti merekam

#### b. Sejarah Film

Sejak diciptakannya teknologi gambar gerak hal ini memengaruhi munculnya awal sejarah film. Berbagai usaha menciptakan gambar bergerak yang sudah dilakukan sejak beberapa abad yang lalu, melalui inovasi sederhana. Pada abad ke 1900-an, gebrakan besar teknologi akhirnya muncul untuk menangkap dan mencetak gambar. Muncul teknologi fotografi yang sempurna dan ditemukan format film seluloid sebagai tingkatan medium. Gerakan untuk menciptakan gambar bergerak marak dilakukan. Tercatat penemu alat perekam asal Amerika Serikat yaitu Thomas Alva Edison pada awal dekade tahun 1890-an, yang menemukan alat perekam gambar dengan nama Kinetograph. Dengan alat untuk memutar hasil gambarnya yang diberi nama Kinetoscope. Alat tersebut bisa memutar secara perseorangan melalui lubang kecil dan digerakkan secara manual menggunakan pita filmnya.<sup>22</sup>

---

<sup>22</sup>Himawan Pratista, *Memahami Film* (Sleman: Montase Press, 2017), 266.

Louis dan Auguste Lumiere berasal dari Perancis, pada waktu yang bersamaan menciptakan sebuah alat kamera film yang dinamakan *Cinematographe*. Alat ini memiliki keistimewaan karena mampu merekam gambar yang bergerak namun berfungsi sebagai proyektor. Dengan kata lain, alat ini bisa dinikmati oleh khalayak serta dapat dibawa kemana saja untuk merekam gambar, baik di ruangan maupun luar ruangan secara langsung. Pada tanggal 28 Desember tahun 1895 di Grand Cafe Paris menjadi hari paling bersejarah karena kali pertama mengadakan pertunjukan secara umum medium film. Setelah pertunjukan tersebut kamera temuan Lumiere menjadi populer dan menyebar hingga penjuru dunia dan digunakan untuk merekam gambar di berbagai tempat. Hasil temuan Lumiere, kamera film bisa semakin berkembang.

Setelah berkembangnya kamera, pembuat film menyadari bahwa kamera tidak hanya digunakan untuk mengabadikan sebuah momen, namun juga bisa digunakan untuk media entertain. Di Indonesia, sejarah bioskop pertama muncul di Jakarta pada tanggal 25 Desember 1900 di daerah tanah Abang Kebon Jahe. Adapun film yang pertama kali di Indonesia dan diproduksi pada tahun 1926 di Bandung. Film berjudul “Loetoeng Kasaroeng”, diproduksi dan menjadi awal sejarah perfilman di Indonesia. Kesuksesan film yang berjudul “Loetoeng Kasaroeng” tidak lepas dari peran serta keterlibatan Bupati Bandung saat itu.

#### c. Jenis-Jenis Film

Adapun jenis film dibagi menjadi dua yaitu fiksi dan nonfiksi. Hal ini, gambar termasuk film pendek atau dapat dikatakan *slide*. Film dokumenter secara umum berfokus pada peristiwa yang terjadi pada manusia. dan menjadi salah satu unsur penting untuk memahami tentang genre film. Genre film bisa diartikan sebagai unsur jenis film dengan pola karakteristik yang sama, seperti isi cerita, *setting*, peristiwa atau aksi dalam film. Dari klasifikasi tersebut dapat menghasilkan genre film yang sangat populer seperti horor, aksi, petualangan, roman, dan lain sebagainya.<sup>23</sup>

Adapun jenis-jenis film secara umum dibagi menjadi tiga, yaitu film dokumenter, film fiksi dan film eksperimental. Dalam hal ini, pembagian didasarkan pada cara penyampaian

---

<sup>23</sup>Himawan Pratista, *Memahami Film* (Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008), 266-267.

suatu pesan seperti cerita dan noncerita. Film fiksi dikategorikan sebagai film cerita, sedangkan film yang noncerita adalah eksperimental dan dokumenter. Film eksperimental bersifat abstrak, sedangkan film dokumenter berada di kutub yang berlawanan karena film dokumenter bersifat realisme. Dapat dikatakan film fiksi berada pada titik tengah antara film eksperimental dan dokumenter. Adapun beberapa penjelasan tentang jenis-jenis film sebagai berikut.

#### 1) Film Dokumenter

Penyajian fakta menjadi kunci dalam film dokumenter, karena berhubungan dengan, objek, tokoh, momen, peristiwa dan lokasi nyata. Film dokumenter tidak bisa mengarang cerita, namun didasarkan pada rekaman peristiwa yang nyata tentang kejadian peristiwa yang terjadi nyata. Film dokumenter tidak memiliki plot, karena pada umumnya film ini memiliki struktur yang didasarkan pada argumen-argumen dari sumbernya.

Pada umumnya bentuk dari film dokumenter sangat sederhana dan jarang menggunakan efek visual pada film. Biasanya film dokumenter hanya cukup menggunakan dengan lensa *zoom*, perekam suara, dan seminimal mungkin untuk mengambil gambar. Film dokumenter jarang menggunakan efek suara. Dalam memberikan sebuah informasi film dokumenter sering menggunakan narator yang membawakan narasi. Adapun yang menggunakan metode wawancara dan menampilkan cuplikan-cuplikan gambar maupun video.<sup>24</sup>

#### 2) Film Teatrical

Film teatrical sering disebut film cerita, karena kisah cerita yang ditampilkan memiliki unsur dramatis dan memiliki unsur kuat yang bisa membangkitkan emosional penonton. Unsur dramatis dari cerita yang dibawakan bisa dikembangkan dengan berbagai tema. Misalnya konflik manusia dengan dirinya, manusia dengan manusia lainnya, manusia dengan lingkungan sosial yang menunjukkan suatu pertentangan melalui plot kejadian yang disampaikan secara visual. Film teatrical memiliki unsur dramatis yang dapat dilihat melalui tema yang dijabarkan pada film teatrical. Jenis-jenis film teatrical ada beberapa golongan tergantung

---

<sup>24</sup>Himawan Pratista, *Memahami Film* (Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008), 267.

tema yang dibawakan seperti, pertama film aksi, yang memiliki karakter menonjolkan konflik dan masalah fisik. Sering menampilkan adegan film tentang peperangan atau pertarungan. Kedua, film psikodrama, disebut film yang memiliki unsur ketegangan. Sebab, efek dari kekacauan pada konflik dalam film, hal ini biasanya disebut dengan jenis film horor. Ketiga, film komedi, karakter film ini berisi tentang situasi yang lucu dan dapat membuat penonton tertawa. Hal ini ditimbulkan dari pergerakan fisik maupun perkataan. Keempat, film musik, adalah film yang menceritakan tentang musik. Maksudnya film yang bersifat musikal, dengan kata lain musik menjadi bagian inti bukan hanya sekedar menjadi selingan.<sup>25</sup>

### 3) Film Fiksi

Film fiksi merupakan film yang diproduksi berdasarkan cerita yang dikarang dan dimainkan oleh aktor dan aktris. Pada umumnya, film fiksi bersifat komersial. Komersial diartikan sebagai film yang dipertontonkan dibioskop dengan harga karcis tertentu.<sup>26</sup> Film fiksi berbeda dengan film dokumenter. Sebab, film fiksi terikat dengan alur cerita atau plot. Film fiksi menggunakan segi cerita yang direka diluar kejadian nyata. Film fiksi memiliki konsep menggunakan adegan dirancang sejak awal film. Pada umumnya film fiksi memiliki struktur terikat pada kausalitas. Memiliki karakter seperti protagonis, dan antagonis, masalah dan konflik serta memiliki pola cerita yang jelas. Produksi film fiksi dengan jenis film lainnya relatif kompleks karena naik pada masa praproduksi, produksi, sampai pascaproduksi. Manajemen film fiksi juga lebih lengkap karena jumlah pemain dan kru yang digunakan saat pembuatan film jauh lebih besar. Produksi film fiksi sering memerlukan waktu yang lama, karena menggunakan berbagai peralatan yang relatif banyak, mahal, dan bervariasi.

---

<sup>25</sup>Yoyon Mudjiono, "Kajian Semiotika Dalam Film", *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 1, No. 1, (2011): 134.

<sup>26</sup>Hutagalung, Anita Permata, *Penyutradaraan Film Fiksi Bergenre Drama Dengan Judul 'Hilang'* (Surabaya: Universitas Dinamika, 2020), 7.

#### 4) Film Eksperimental

Film eksperimental adalah jenis film yang jelas berbeda dengan film fiksi dan dokumenter.<sup>27</sup> Sebab sineas eksperimental umumnya bekerja dalam industri *mainstream* atau bekerja dalam studio yang independen. Hal ini melibatkan mereka ketika memproduksi film baik dari praproduksi maupun pascaproduksi. Film jenis ini tidak memiliki alur cerita namun tetap terstruktur. Struktur dalam film eksperimental dipengaruhi dari *insting* subjektif sineas seperti sebuah gagasan, emosi serta ide dari pengalaman batin mereka. Film eksperimental pada umumnya sulit dipahami (abstrak). Hal ini disebabkan simbol-simbol yang digunakan yang mereka ciptakan sendiri dengan cara personal. Hal ini yang menjadikan alasan, film eksperimental termasuk kategori film *art*.

Berkembangnya waktu muncul jenis film eksperimental dengan karakter dokumenter yang unik, seperti karya Anis Qatsi, Baraka, dan Samsara. Dalam film ini hanya berisi rangkaian gambar dengan objek pemandangan alam, hutan, kota dan perilaku manusia. Tidak ada tema, alur cerita, segmentasi yang jelas, serta penyajian yang tanpa menggunakan narasi.

#### d. Genre Film

Istilah genre berasal dari Bahasa Perancis, yaitu memiliki makna ‘bentuk’ atau ‘tipe’. Genre bisa diidentifikasi sebagai kelompok film yang memiliki pola kesamaan pada isi, *setting*, tema, subjek cerita, struktur cerita, periode, aksi atau peristiwa. Dari klasifikasi tersebut dapat menghasilkan genre yang sudah populer seperti genre horor, drama, aksi, petualangan, dan sebagainya.

Genre film pada masa sekarang banyak berkembang karena semakin memajunya teknologi. Genre film dibagi menjadi dua kelompok yaitu genre induk primer dan genre induk sekunder. Genre induk sekunder adalah genre-genre besar dan populer yang merupakan pengembangan atau turunan dari genre induk primer. Adapun genre induk primer adalah genre-genre induk pokok yang telah ada dan populer sejak awal perkembangan sinema era 1900-an hingga 1930 seperti, film

---

<sup>27</sup>Hutagalung, Anita Permata, *Penyutradaraan Film Fiksi Bergenre Drama Dengan Judul ‘Hilang’* (Surabaya: Universitas Dinamika, 2020), 6.

fiksi, film horor, film aksi, drama, komedi, fantasi, musikal, dan petualangan.<sup>28</sup>

Fungsi genre adalah memudahkan khalayak dalam mengklasifikasi sebuah film. Media film telah diproduksi sejak dulu dan memiliki perkembangan sinema yang memiliki jumlah yang banyak bahkan hingga jutaan. Genre dapat membantu untuk mengklasifikasi sebuah film dan sesuai dengan spesifikasinya.

Objek penelitian yang akan diteliti adalah film yang bertemakan horor. Film horor adalah salah satu genre dalam film. Dalam alur film horor terdapat kejadian, kekuatan aneh, karakter jahat yang muncul dan kejadian yang berasal dari dunia supranatural yang memasuki kehidupan dunia sehari-hari.<sup>29</sup> Ketidakmasukakalan yang ditampilkan film-film horor membuat ketegangan, kejjikan, dan kerisauan yang merupakan situasi atau rasa yang berada dalam masyarakat. Film horor dipusatkan pada tema yang berbau kejahatan dalam berbagai bentuknya. Dalam film horor Indonesia salah satunya adalah sosok hantu yang bergentayangan kegiatan-kegiatan yang bersifat supernatural salah satunya contoh objek penelitian ini adalah film *Ruqyah: The Exorcism*.

e. Fungsi dan Pengaruh Film

Selama perkembangan film, beberapa perubahan telah dilakukan pada fungsi dan efeknya. Selama tiga decade terakhir, film seperti halnya radio, telah menjadi sumberinformasi bagi masyarakat. Sebab, film merupakan media sosialisasi yang penting bagi masyarakat. Evolusi film membawa perubahan yang signifikan dalam perannya, yang mencerminkan pergeseran preferensi penonton. Masyarakat yang khususnya tinggal di wilayah metropolitan, sebagian besar menonton film-film yang berasal dari negara asal mereka. Hal ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana sosialisasi, tetapi juga sebagai cara untuk melestarikan budaya tanah air warisan mereka. Film tidak hanya memenuhi kebutuhan-kebutuhan sosial, tetapi juga sebagai tempat untuk berkumpul dan berbincang. Bagi individu usia

---

<sup>28</sup> Handi Oktavianus, “Penerimaan Penonton Terhadap Praktek Eksorsis Di Dalam Film Conjuring”, *Jurnal E-Komunikasi*, Vol. 3, No. 2, (2015): 3-4.

<sup>29</sup> Ayu Lestari, dan Adi Waluyo, “REPRESENTASI MAKNA VISUAL DALAM POSTER FILM KKN DI DESA PENARI” *JIS : Jurnal Ilmu Siber* Vol. 1, no. 3 (2022): 104-111.

paruh baya, film berfungsi sebagai *platform* untuk berinteraksi sosial.

Durasi film berkisar antara satu setengah hingga dua jam, tidak hanya memberikan pengalaman yang unik tentang kehidupan. Daya Tarik film terletak pada kemampuannya menawarkan hiburan. Gambaran nyata yang disajikan pada film, dapat menghabiskan waktu untuk menonton. Sebab, film memiliki fungsi sebagai media mengeksplorasi nilai-nilai baru dan mendapatkan wawasan tentang peristiwa-peristiwa duniawi. Selain itu, film berfungsi sebagai sumber pelepas stress bagi penonton, yang dapat berkontribusi terhadap daya Tarik mereka.

#### 4. Semiotika

##### a. Pengertian Semiotika

Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tanda-tanda dalam kehidupan manusia. Artinya segala sesuatu dalam hidup dapat dipandang sebagai suatu tanda, yaitu yang harus kita beri makna. Tanda juga merupakan alat yang digunakan untuk menemukan jalan didunia, diantara manusia, dan bersama manusia. Tanda ada dimana-mana dapat melalui kata-kata, gerak tubuh dan lain-lain. Pendiri semiotika adalah dua orang yang hidup pada waktu yang sama dan bekerja secara terpisah dan dalam bidang yang berbeda yaitu ahli bahasa Ferdinand de Saussure dan ahli filsafat Carlos Sander Pierce.

Semiotika didasarkan pada logika dan mempelajari bagaimana orang bernalar melalui sinyal. Tanda memungkinkan manusia untuk berpikir, berhubungan dengan orang lain, dan memahami dunia di sekelilingnya. Setiap individu mempunyai keahlian yang luas dalam memahami berbagai macam tanda, dan tanda merupakan kategori yang penting, namun bukan satu-satunya. Semiotika akan maju dengan menekankan fungsi tanda secara umum. Tanda mencakup hal-hal seperti simbol, ikon, dan indeks. Simbol adalah suatu tanda yang mana yang ditandakan dan yang ditandakan tidak mempunyai hubungan yang melekat.

Pada umumnya film dibangun dengan tanda-tanda, sehingga film dapat menjadi bidang kajian yang relevan bagi analisis struktural atau semiotika. Tanda-tanda tersebut merupakan bagian sistem yang dapat bekerja dengan baik

dalam upaya mencapai tujuan yang diharapkan.<sup>30</sup> Sistem semiotika dalam film digunakan untuk menganalisis tanda-tanda yang menggambarkan sesuatu. Ciri-ciri gambar pada film adalah menunjukkan kesamaan dengan realita yang ditunjukkan dan menjadi ikonis bagi realita yang dinotasikan.

Tanda-tanda dalam semiotika film, dikenal sebagai *mise en scene* yakni berkaitan dengan pergerakan actor, penempatan posisi (*blocking*), serta adegan (*scene*) dan sinematografi. *Mise en scene* memiliki arti penempatan sesuatu pada layar, memiliki unsur-unsur diantaranya actor *performance*, yang terdiri dari *script* yakni sebuah naskah berisi kalimat-kalimat yang diucapkan oleh pemeran film dan *movement*, yaitu semua tindakan yang dilakukan oleh pemeran film.<sup>31</sup>

#### b. Semiotika Roland Barthes

Semiotika Roland Barthes mengacu pada Ferdinand de Saussure yakni menyelidiki tentang hubungan tentang penanda dan petanda pada sebuah tanda. Berbagai penelitian sebelumnya mengemukakan bahwa penerapan teori semiotika Roland Barthes pada analisis film dapat mengungkap elemen berbeda yang menekankan makna yang dimaksudkan dari setiap *scene* menggunakan makna denotatif, makna konotatif, dan mitos. Teori Saussure yang dikembangkan oleh Roland Barthes yaitu tentang konsep penanda dan petanda dalam pencarian makna konotasi dan denotasi.<sup>32</sup> Sistem denotasi adalah sistem pertandaan tingkat pertama, terdiri dari penanda dan petanda, yang memiliki arti sebagai makna harfiah ‘sesungguhnya’. Demikian juga sistem konotasi sebagai penanda kedua menjadi rantai penanda atau petanda dari sistem denotasi yang berkaitan pada rantai pertandaan yang

---

<sup>30</sup> Panji Wibowo, Yunita Sari, “ANALISIS Semiotika Roland Barthes dalam Film Bintang Ketjil Karya wim Umboh dan Misbach Yusa Bira”, *Jurnal Dinamika Ilmu Komunikasi*, Vol. 1, No. 1, (2021): 31-33.

<sup>31</sup> Panji Wibowo, Yunita Sari, “ANALISIS Semiotika Roland Barthes dalam Film Bintang Ketjil Karya wim Umboh dan Misbach Yusa Bira”, *Jurnal Dinamika Ilmu Komunikasi*, Vol. 1, No. 1, (2021): 32.

<sup>32</sup> Junisti Tamara, “Kajian Semiotika Roland pada Poster Unicef”, *Jurnal of Education and Social Sciences*, Vol. 3, No. 2, (2020): 328-330.

lebih tinggi.<sup>33</sup> Sistem konotasi identik dengan operasi ideologi yang disebut mitos, berfungsi untuk mengungkap kebenaran yang berkaitan dengan nilai-nilai yang berlaku. Mitos dibangun untuk menjadi rantai pemaknaan yang ada sebelumnya, dapat dikatakan sebagai pemaknaan tataran kedua. Model semiotika Roland Barthes membahas tentang pemaknaan tanda dengan menggunakan signifikasi dua tahap, yaitu makna denotasi sebagai makna sesungguhnya dan konotasi sebagai makna kiasan.<sup>34</sup> Untuk menjelaskan tentang tanda itu bekerja, dibuatlah tabel peta sebagai berikut.

**Gambar 2.1 Tabel Peta Semiotika Roland Barthes**

<b>1. SIGNIFIER (Penanda)</b>	<b>2. SIGNIFIED (petanda)</b>	} Tingkat Pertama (Bahasa)
<b>3. DENOTATIVE SIGN (Tanda Denotasi)</b>		
<b>4. CONNOTATIVE SIGNIFIER (penanda Konotasi)</b>	<b>5. CONNOTATIVE SIGNIFIED</b>	} Tingkat Kedua (Mitos)
<b>6. CONNOTATIVE SIGN (Tanda Konotasi)</b>		

Pada tabel satu, terlihat bahwa denotasi terdiri dari penanda dan petanda. Akan tetapi, pada saat yang bersamaan tanda denotasi juga menjadi penanda konotasi. Dengan kata lain, hal itu dapat disebut sebagai unsur material. Pada konsep Roland Barthes, tanda konotasi bukan hanya menjadi makna tambahan, melainkan juga menjadi bagian kedua dari tanda denotasi yang melandasi keberadaannya.<sup>35</sup>

Roland Barthes juga membahas tentang model sistematis tentang mitos yang digunakan untuk menganalisis

<sup>33</sup> Panji Wibowo, Yunita Sari, “ANALISIS Semiotika Roland Barthes dalam Film Bintang Ketjil Karya wim Umboh dan Misbach Yusa Bira”, *Jurnal Dinamika Ilmu Komunikasi*, Vol. 1, No. 1, (2021): 32.

<sup>34</sup> <sup>34</sup> Panji Wibowo, Yunita Sari, “ANALISIS Semiotika Roland Barthes dalam Film Bintang Ketjil Karya wim Umboh dan Misbach Yusa Bira”, *Jurnal Dinamika Ilmu Komunikasi*, Vol. 1, No. 1, (2021): 32.

<sup>35</sup> Panji Wibowo, Yunita Sari, “ANALISIS Semiotika Roland Barthes dalam Film Bintang Ketjil Karya wim Umboh dan Misbach Yusa Bira”, *Jurnal Dinamika Ilmu Komunikasi*, Vol. 1, No. 1, (2021): 33.

tanda-tanda signifikansi yakni, pada tahap pertama merupakan hubungan antara penanda dan petanda. Penanda mewakili bentuk isi, sementara petanda mewakili bentuk makna. Penanda dan petanda itulah yang disebut sebagai tanda. Pada signifikansi tahap kedua yaitu berhubungan dengan isi, tanda tersebut bekerja melalui isi yang memiliki konotasi terhadap ideologi, sehingga dapat menjadi mitos tertentu. Pada dasarnya semua hal dapat menjadi mitos untuk sementara waktu dan akan menghilang pada waktu tertentu, karena digantikan oleh berbagai mitos-mitos yang lain. Mitos berfungsi sebagai unsur yang mengungkapkan pembenaran terhadap nilai-nilai yang berlaku dimasyarakat pada periode tertentu.<sup>36</sup> Hal tersebut menunjukkan bahwa, mitos berfungsi sebagai informasi dari lambang yang kemudian dapat menghadirkan makna tertentu dengan berdasar pada nilai-nilai sejarah dan budaya masyarakat.

## B. Penelitian Terdahulu

Dalam menyelesaikan penelitian ini ada beberapa penelitian terdahulu yang menjadi salah satu acuan. Penelitian tersebut sekaligus menjadi referensi dan petunjuk, serta menjadi perbandingan dalam penelitian ini. Berikut beberapa daftar karya penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini, antara lain Saeful (2019), Mahelingga (2020), Larasati dan Adiprasetio (2022), Farid (2023), Andini (2023). Berikut penjelasannya.

Pertama, Saeful, STID Muhammad Natsir, dengan judul “Representasi Makna Perilaku Munafik Dalam Film: Analisis Semiotika Film Munafik 2” pada tahun 2019.<sup>37</sup> Adapun pemaparan dari penelitian tersebut dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa perilaku munafik yang terrepresentasikan yakni melalui perilaku dan proses dialog. Melalui tokoh Azman dan Sakinah ciri-ciri perilaku munafik ditampilkan. Adanya ingkar janji, berkhianat dan berdusta, merupakan salah satu ciri dari sifat munafik menurut Al-Qur’an dan hadis. Persamaan penelitian ini yakni sama-sama menggunakan media film sebagai objek penelitian. Perbedaannya, penelitian yang dilakukan oleh Saeful terfokus pada “Representasi Makna Perilaku

---

<sup>36</sup> Panji Wibowo, Yunita Sari, “ANALISIS Semiotika Roland Barthes dalam Film Bintang Ketjil Karya wim Umboh dan Misbach Yusa Bira”, *Jurnal Dinamika Ilmu Komunikasi*, Vol. 1, No. 1, (2021): 34.

<sup>37</sup> Saeful Rokhman, “Representasi Makna Perilaku Munafik Dalam Film; Analisis Semiotika Film Munafik 2” *Jurnal da'wah*, Vol. 2, No. 1 (2019): 49.

Munafik Dalam Film: Analisis Semiotika Film Munafik 2”. Sementara penelitian yang dilakukan peneliti terfokus pada “Representasi *Ruqiyah* dalam Film Horor *Ruqyah: The Exorcism*”.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Mahelingga, dengan judul “Representasi ‘Kafir’ dalam Film Horor Indonesia” pada tahun 2020. Dari pemaparan penelitian tersebut dapat diambil sebuah kesimpulan representasi ‘kafir’ dalam film mengalami pergeseran makna degradasi yang lebih negatif seperti direpresentasikan secara eksplisit dalam dialog maupun adegan dalam film. Lebih lanjut lagi, representasi film membuat makna ‘kafir’ yang sebelumnya berkonotasi negatif menurut terminologi Islam, mengalami perluasan makna menjadi negatif secara universal. Hal tersebut karena semua agama mengharamkan ilmu hitam atau bersekutu dengan setan. Persamaan penelitian ini yakni sama-sama menggunakan media film sebagai objek penelitian. Perbedaannya, yakni pada objek yang diteliti. Penelitian yang dilakukan oleh Mahelingga terfokus pada “Representasi ‘Kafir’ dalam Film Horor Indonesia”. sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti terfokus pada “Representasi *Ruqiyah* dalam Film Horor *Ruqyah: The Exorcism*”.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Larasati dan Adiprasetio, dengan judul “Ketimpangan Representasi Perempuan dalam Film horor Indonesia Periode 1970-2019” pada tahun 2022. Dalam penelitian ini menjelaskan jika hantu perempuan mengalahkan representasi hantu laki-laki dalam hal jumlah, dan secara timpang menempatkan perempuan seolah-olah sebagai entitas yang menakutkan dan layak menghantui dibandingkan laki-laki. Dari pemaparan dalam penelitian ini, menunjukkan jika perempuan hampir selalu menjadi tokoh sentral dalam film horor yang direpresentasikan sebagai hantu atau monster. Persamaan penelitian ini yakni sama-sama menggunakan media film sebagai objek penelitian. Perbedaannya adalah penelitian yang dilakukan oleh Larasati dan Adiprasetio lebih mengacu kepada semua film-film horor Indonesia secara keseluruhan. Berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yakni hanya mengacu pada satu karya film yaitu film horor *Ruqyah: The Exorcism*.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Farid yang berjudul “Representasi Mitos dalam Film Horor pada Waktu Maghrib: Analisis Naratif dan Visual” pada tahun 2023. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa representasi mitos yang ditampilkan pada film horor “Waktu Maghrib” yakni melibatkan simbol-simbol, pengaturan waktu, pencahayaan, dan musik yang menciptakan kondisi mencekam. Implikasi dari penelitian yang dilakukan farid

memberikan pemahaman yang lebih jelas bagaimana mitos dan budaya terkait waktu maghrib dapat dimanfaatkan dalam konteks film horor. Persamaan penelitian ini yakni sama-sama menggunakan media film horor sebagai objek penelitian dan perbedaannya adalah objek yang diteliti.

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Andini yang berjudul “Badarawuhi: Representasi Monstrous Feminine dalam Film KKN di Desa Penari (2022)” pada tahun 2023. Dari pemaparan penelitian yang dilakukan oleh Andini yaitu merepresentasikan sosok Badarawuhi yang merupakan manusia ular sebagai monstrous feminine dalam film sebagai castrator. Sosok Badarawuhi yang direpresentasikan sebagai sosok yang lembut, sensual dan menggoda, telah memperdaya Bima sebagai korban hingga merenggut nyawa. Sosok Badarawuhi dengan tubuh dan sensualitasnya dianggap sebagai objek yang dapat mengganggu tatanan kehidupan patriarki, sehingga harus disingkirkan yakni dengan cara mengontruksinya sebagai monstrous feminine. Persamaan penelitian ini yakni sama-sama menggunakan media film sebagai objek penelitian dan perbedaannya adalah objek yang diteliti.

### C. Kerangka Berpikir

Film mempunyai pengaruh besar terhadap jiwa manusia (penonton). Kategori penonton yang sering kali terpengaruh oleh sebuah film adalah anak-anak, generasi muda, dan tak jarang orang. Sebagai transformasi, film hadir dengan tampilan menarik yang memberikan kesan bagi penontonya. Di tengah begitu banyaknya film yang masih kurang menampilkan nilai agama dalam masyarakat, kini muncul beberapa film yang mengandung nilai agama dan memberikan kritik sosial yang baik, salah satunya film *Ruqyah: The Exorcism*. Film *Ruqyah: The Exorcism* merepresentasikan kegiatan pengusiran roh melalui proses *ruqiyah* dan *exorcism*. Representasi adalah kontruksi sosial yang mengharuskan kita untuk mengeksplorasi pembentukan suatu makna tekstual dan menghendaki penyelidikan tentang cara menghasilkan makna pada konteks tertentu. Representasi membentuk citra melalui proses yang diterima oleh khalayak, baik secara langsung maupun tidak langsung, melalui media sosial maupun media massa. Penelitian ini ingin menjelaskan representasi pada film *Ruqyah: The Exorcism* dengan menggunakan teori semiotika Roland Barthes.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori semiotika Roland Barthes untuk merepresentasikan makna *ruqiyah* dalam film *Ruqyah: The Exorcism*. Pendekatan penelitian digunakan

pendekatan kualitatif deskriptif, dengan jenis penelitian data studi pustaka (*library research*), yakni dengan memahami dan mempelajari teori-teori dari berbagai literatur yang berhubungan dengan topik penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan beberapa cara seperti mengumpulkan dokumen, penyuntingan, atau transkripsi. Data yang digunakan yakni menggunakan data observasi dan dokumentasi dari film *Ruqyah: The Exorcism*, serta data-data yang didapat dari berbagai sumber yang relevan dengan penelitian ini. Pada proses pengujian keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi. Jenis triangulasi yang digunakan adalah triangulasi sumber yang nantinya akan dilakukan pengecekan data yang telah diperoleh melalui berbagai sumber.

Hasil penelitian yang akan didapatkan dalam penelitian ini adalah penjelasan proses *ruqiyah* serta representasi *ruqiyah* dalam film horor *Ruqyah: The Exorcism* berdasarkan teori semiotika Roland Barthes. Dari analisis yang dilakukan, akan didapat simpulan bahwa terdapat dua proses ritual pengusiran roh yang ditampilkan pada film *Ruqyah: The Exorcism*, yakni *ruqiyah syariat* (sesuai ajaran Islam) dan *ruqiyah syirkiyyah* (ecorcism). Berikut bagan kerangka berpikir.



**Gambar 2.2 Kerangka Berpikir**

