

## **Kehidupan di Balik Tembok Keraton: Representasi Gaya Hidup Abdi Dalem dalam Film Marak Tinjauan Semiotika John Fiske**

Alvia Mustafidatus Sholihah<sup>1</sup>, Jauharoti Alfin<sup>2</sup>

Prodi Sastra Indonesia, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

<sup>1</sup>[iva.alvia22@gmail.com](mailto:iva.alvia22@gmail.com)

### **Abstract:**

*Film is one of the media that influences people's mindset and life, especially knowledge about culture. Many filmmakers in the world of film have made short films about Javanese culture to get the meaning and message in the film. This is intended so that people can absorb knowledge from the creation of short films so that the audience does not get bored quickly because of the short duration. One of the short films used as the object of this research is the film Marak: Mresani Panji Sekar (2020). The formulation of the problem in this study is how to describe the lifestyle of a courtier in the Yogyakarta palace which is packaged in the Marak's film and explore the meaning of the film code in terms of Fiske's semiotic theory. This study aims to find out the habits and lifestyle of the courtiers of the walls of the Yogyakarta palace as this film should teach traditional ethical values (upload-ungguh). This study uses John Fiske's Semiotics theory and Stuart Hall's representational approach. The method applied is a qualitative descriptive method which is a literature study. The results of this study can be described based on the levels of Fiske's semiotic code, including the level of reality contained in the code of appearance, body language, and environment. The encoded representation level is shot and dialogue code. The ideological level shown in Marak's film is class and/or belief.*

**Keywords:** Marak's film, Javanese Culture, Representation, John Fiske's Semiotics.

### **Abstrak:**

Film merupakan salah satu media yang berpengaruh dalam pola pikir dan kehidupan masyarakat terutama berkenaan dengan pengetahuan kebudayaan. Banyak sineas Indonesia yang mengangkat film pendek tentang budaya Jawa untuk mendapatkan makna dan pesan di dalam film. Hal ini bertujuan agar masyarakat dapat menyerap pengetahuan dari penciptaan film pendek sehingga penonton tidak cepat bosan karena durasi yang singkat. Salah satu film pendek yang dijadikan objek penelitian ini adalah film *Marak: Mresani Panji Sekar* (2020). Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana gambaran gaya hidup seorang abdi dalem di dalam keraton Yogyakarta yang dikemas dalam film *Marak* serta mengupas makna kode film yang ditinjau teori semiotika Fiske. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebiasaan dan gaya hidup para abdi dalem di balik tembok keraton Yogyakarta sebagaimana mestinya film ini mengajarkan pesan nilai etika (*unggah-ungguh*) tradisional. Penelitian ini menggunakan teori semiotika John Fiske dan pendekatan representasi Stuart Hall. Metode yang diterapkan yakni metode deskriptif kualitatif yang bersifat studi pustaka. Hasil penelitian ini dapat diuraikan berdasarkan tingkatan level kode semiotika Fiske diantaranya, level realitas yang terdapat pada kode penampilan, bahasa tubuh, dan lingkungan. Level representasi yang dikodekan yaitu kode shot dan dialog. Level ideologi yang ditunjukkann pada film *Marak* yaitu kelas dan/atau kepercayaan.

**Kata Kunci :** *Film Marak, Budaya Jawa, Representasi, Semiotika John Fiske.*

## PENDAHULUAN

Keingintahuan masyarakat akan budaya dan gaya hidup di dalam keraton Yogyakarta masih menjadi sebuah pertanyaan. Hakikatnya adat istiadat leluhur keluarga dan bangsawan keraton Yogyakarta masih memegang teguh budaya Jawa. Minat belajar budaya Jawa telah dikemas pula dalam film *Tilik* yang mana menunjukkan bahwa generasi muda banyak terpengaruh akan hal kebudayaan Jawa (Rumbekwan, 2021). Maraknya film pendek budaya Jawa yang diproduksi, salah satu film yang mengupas rasa penasaran dari khalayak mengenai pola gaya hidup keluarga di keraton atau aktivitas para *abdi dalem* dalam kesehariannya di keraton, channel Kraton Jogja merilis sebuah film pendek dengan judul *Marak: Mresani Panji Sekar* (2020). Eksistensi film ini berhasil memperoleh penonton (*viewers*) sebanyak 419.104 dan mendapat banyak komentar positif dari khalayak (*warganet*). Hal ini disampaikan oleh Tepas Tanda Yekti selaku divisi dokumentasi dan Penghageng KHP Kridhomardowo selaku divisi kesenian dalam keraton. Film pendek *Marak* (2020) garapan RM Pranadhipta Kriswarama Aji dipersembahkan sebagai bentuk edukasi masyarakat mengenai kebiasaan dan gaya hidup tembok keraton Yogyakarta sebagaimana mestinya film ini mengajarkan pesan nilai etika (*unggah-ungguh*) tradisional yang masih dipegang teguh oleh warisan leluhur dalam lingkungan aristokratik. Kehidupan aristokratik dalam keraton Yogyakarta ini menginternalisasikan kepada masyarakat Yogyakarta terkait aturan menggunakan pakaian adat sesuai dengan strata kedudukan sosial di lingkungan keraton. Memasuki lingkungan keraton juga ada beberapa hal yang harus diperhatikan mulai cara berjalan, sikap hormat kepada pimpinan keraton, percakapan harus menggunakan bahasa Bagongan, dan lain-lain yang menganut pada sistem nilai kesopanan.

*Marak* adalah kata yang berasal dari bahasa Jawa yang maknanya “*menemui, mengunjungi atau sowan*” (*kratonjogja.id*). Film pendek dengan durasi 18 menit ini dibintangi oleh dua tokoh viral di film *Tilik* sebelumnya bernama Siti Fauziah (Bu Siti) dan Briliana Desy (Yu Lin). Mengisahkan tentang keseruan Yu Lin selaku seorang *abdi dalem* keraton Yogyakarta yang diutus menggantikan Mas Kumudo untuk mengawasi latihan Beksan Panji Sekar dalam rangka memperingati hari lahir Sultan Hamengkubuwono X (*Uyon-uyon Hadiluhung*). *Beksan* artinya *yasana dalem*/ciptaan sultan Sri Sultan Hamengku Buwono I. Dilansir dari web *kratonjogja.id*, beksan panji sekar adalah iringan tarian yang terdiri dari empat penari putra seperti konon menceritakan kisah peperangan antara

Jayakusuma (Jawa) melawan Jayalengkara (Bali). Kembali pada adegan pertama dari film *Marak*, Yu Lin saat terburu-buru hendak berangkat ke keraton, ia bertemu dengan Bu Siti yang notabene orang biasa dan memaksa ikut kepergian Yu Lin. Disini memperlihatkan karakter dari tokoh Bu Siti yang memiliki rasa ingin tahu yang besar terkait bagaimana gaya hidup seorang *abdi dalem* di keraton Yogyakarta yang pada mulanya Bu Siti diberikan *pranatan*/aturan dari Yu Lin untuk tidak memakai baju asal-asalan ketika masuk ke keraton.

Penelitian film *Marak* telah beberapa kali dilakukan, antara lain Dinihari et al. (2021) yang menghasilkan analisis mengenai nilai-nilai budaya Jawa dalam film *Marak* seperti rasa hormat dan rasa sopan santun dari *abdi dalem* kepada keluarga Raja HW X. Berikutnya Asmarani et al. (2022) yang membahas perihal takarir terjemahan istilah bahasa Jawa yang dituturkan dalam film *Marak* untuk mengetahui kualitas budaya Jawa kepada orang asing. Sri Daryati (2022) dalam kajiannya menyimpulkan terdapat unsur prinsip kesantunan dalam film pendek *Marak* serta beberapa macam pelanggaran maksim kesantunan. Menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi pragmatik. Penelitian revelan lainnya yang sangat berkaitan dengan penggunaan teori ini berupa telaah yang dilakukan oleh Utomo et al. (2018) yang menggunakan metode deskriptif kualitatif yang mengupas makna ideologi kapitalisme terkait pembangunan sektor industri yang terkandung dalam video dokumenter "*Gerakan Merekam Kota*" karya Gresik Movie dengan telaah Semiotika John Fiske. Syayeki (2021) dari hasil telaahnya menunjukkan hasil penelitian mengenai ideologi feminisme yang dapat dilihat dari jiwa kepemimpinan tokoh perempuan desa, partisipasi politik, serta dukungan terhadap sesama perempuan lain. Melalui teori semiotika Fiske, hasil analisis film *Tilik* terbagi menjadi tiga level, diantaranya level realitas, level representasi, dan level ideologi. Hal yang menjadi fokus perbedaan dan persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini yakni persamaannya terdapat pada objek material yang digunakan yaitu film *Marak*, pada penelitian ini memfokuskan representasi makna gaya hidup tembok keraton dengan tinjauan semiotika Fiske sebagai pembaharuan penelitian yang telah dilakukan peneliti sebelumnya.

Film dapat digambarkan sebagai peraga komunikasi yang saling bersangkutan antara audio dan visual secara bermakna dan hidup. Hal ini menjadi salah satu saluran komunikasi massa yang dianggap sebagai intruksi penting dalam menyampaikan pesan kepada khalayak umum (Effendy, 2003). Pesan film dapat diwujudkan dalam aspek apapun tergantung dari tujuan pembuatan film tersebut yang lumrahnya menyangkut berbagai aspek pendidikan, informasi, dan hiburan. Sineas-sineas dunia perfilman di Indonesia banyak

mengantar pesan secara unik (AN Kusumastuti, 2017). Penggunaan pesan dalam film mengandung metode lambang-lambang berupa isi pesan, audio, tuturan, visualisasi dan sebagainya. Melalui film, masyarakat dapat merepresentasikan pesan yang terkandung sebagaimana dapat mempengaruhi pola pikir dan kehidupannya. Maka dari itu, dikatakan film yang baik ialah film yang mampu memberikan informasi serta edukasi kepada penonton, dimana film menjadi sarana dan prasana transformasi ilmu pengetahuan non fisik. Dapat kita ketahui bahwa ilmu komunikasi dibentuk dalam sebuah studi kasus bidang semiotika. Semiotika sendiri mempunyai makna sebagai ilmu tanda-tanda, sistem-sistem, dan aturan-aturan yang mempunyai makna tersirat (Kriyantono, 2006).

Alex Sobur menyebut jika semiotika bagian dari fenomena sosial dan kebudayaan yang diskemaskan melalui suatu sistem tanda-tanda yang memiliki arti/makna (Preminger 2001:89). Tanda-tanda itu dapat direpresentasikan melalui sebuah media komunikasi yakni film. Media saat ini dapat mempengaruhi kualitas gaya hidup masyarakat serta edukasi kebudayaan yang tidak pernah didapatkan sebelumnya. Representasi dalam bahasa Inggris “*representation*” artinya penggambaran dengan definisi sederhananya yaitu gambaran dari suatu media yang mewakili simbol, tanda/hal yang berkaitan dengan makna (Hall, 1997: 15). Stuart Hall (1997) memberikan dua pengertian yang berbeda mengenai representasi. Pertama, representasi mental yaitu suatu skema yang terealisasikan dalam pikiran tentang objek penginderaan. Kedua, representasi bahasa yaitu suatu skema yang terealisasikan dalam pikiran tentang bahasa yang melahirkan makna. Melalui representasi terdapat sebuah konstruksi tanda yang disusun melalui bahasa untuk menyalurkan proses komunikasi sehingga menimbulkan makna yang menunjuk pada sesuatu yang lain. Hal ini dapat diinterpretasikan melalui studi bidang semiotika. Pada penelitian ini menerapkan teori semiotika Fiske untuk mengetahui representasi gaya hidup tembok keraton dalam film *Marak*.

Semiotika dalam pengertian Fiske diartikan sebagai semiotika signifikasi. Menurut (Fiske, 2012), semiotika adalah ilmu yang mempelajari bagaimana tanda dan makna dihasilkan oleh sistem tanda, serta teori-teori yang berkaitan dengan tanda. Hal ini berkaitan tentang bagaimana makna diciptakan dalam “teks” media; atau kajian tentang bagaimana tanda dihasilkan dari berbagai jenis karya dalam populasi umum yang berkomunikasi dengan makna. Fiske menggunakan program televisi sebagai “teks” untuk menganalisis sebagai lapisan sosio-budaya makna dan isi. Fiske mengaku ketidaksetujuan dengan teori bahwa mayoritas massa mengonsumsi produk yang ditawarkan kepada merek. Fiske mendeportasi gagasan bahwa “penonton” yang menganggap massa tidak diakui secara kritis. Fiske

mendorong “audiensi” untuk memiliki latar belakang dan identitas sosial yang memungkinkan mereka mengakses teks-teks yang beragam (Vera, 2015: 34).

Fiske membahas teori seputar kode televisi (*the codes of television*). Menurut Fiske, kode apa pun yang muncul atau digunakan selama acara televisi terhubung mengandung semacam makna. Sebuah realitas juga diolah melalui alat indera sesuai referensi yang telah dimiliki oleh penonton televisi, sehingga sebuah kode diapresiasi secara berbeda oleh orang yang berbeda. Selain program televisi, model Fiske dapat digunakan untuk menganalisis jenis media lain, seperti film, iklan, dan jenis tulisan lainnya. Kode-kode televisi yang dijelaskan dalam teori Fiske dipecah menjadi tiga tingkatan dalam tabel di bawah ini (Vera, 2015: 35).

<b>Level Realitas</b>
Peristiwa yang dideskripsikan (dikodekan) sebagai realitas-tampilan pakaian, lingkungan, perilaku, gestur, ekspresi, suara, dan dalam bahasa tulisan melalui dokumen, transkrip wawancara, dan lain sebagainya.
<b>Level Representasi</b>
Realitas yang dikodekan secara elektronik diinterpretasikan dalam bentuk kode teknologi, seperti kamera, pencahayaan, penyuntingan, musik, dan suara. Dalam bahasa tulis dikodekan sebagai bentuk kata, angka, gambar, dan grafik. Sedangkan dalam bahasa gambar terdapat penggunaan kamera, perangkat lunak pengedit, musik, dan lain-lain. Elemen tersebut kemudian ditransfer ke kode representasional yang dapat digunakan untuk memperbarui karakter, narasi, aksi, dialog, dan latar.
<b>Level Ideologi</b>
Setiap elemen disusun dan diklasifikasikan menurut ideologi seperti patriarki, individualisme, ras, kelas, materialisme, kapitalisme, dan lain-lain yang sesuai dengan konteks ideologi.

Berdasarkan paparan latar belakang penelitian ini dapat dirumuskan masalah mengenai bagaimana gambaran gaya hidup di dalam keraton Yogyakarta yang dikemas dalam film *Marak* serta mengupas makna kode film yang ditinjau teori semiotika Fiske. Adapun tujuan dari penelitian ini ialah mengungkap makna-makna kode yang divisualisasikan pada film *Marak* dan mengetahui bagaimana gaya hidup dalam tembok keraton Yogyakarta. Hasil penelitian ini dapat diuraikan berdasarkan tingkatan level kode semiotika Fiske diantaranya, level realitas yang terdapat pada kode penampilan, bahasa tubuh, dan lingkungan. Level representasi yang dikodekan yaitu kode shot dan dialog. Level ideologi yang ditunjukkan pada film *Marak* yaitu kelas dan/atau kepercayaan. Pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan terkait gaya hidup di dalam keraton

Yogyakarta dimana masyarakat masih belum banyak mengetahui perihal kebudayaan Jawa. Selain itu, penelitian ini dapat berkontribusi bagi peneliti lainnya untuk mengembangkan riset tentang budaya keraton Yogyakarta.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang bersifat studi pustaka bertujuan untuk memberikan suatu penjabaran serta penjelasan tentang makna gaya hidup abdi dalem dalam tembok keraton Yogyakarta yang dapat dilihat pada kemasan film *Marak*. Sumber penelitian ini yaitu film pendek *Marak* (2020) karya Keraton Jogja. Fokus penelitian ini yaitu menekankan semiotika signifikasi dari Fiske yang mempunyai kode tingkatan level, yaitu level realitas, level representasi, dan level ideologi (Fiske, 2011). Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik simak catat. Data dikumpulkan dengan menyimak secara seksama film tersebut kemudian mencatat dan mengidentifikasi data penting yang mengandung representasi gaya hidup tembok keraton Yogyakarta dengan tinjauan teori semiotika Fiske. Tahap analisis data yaitu menemukan potongan gambar berdasarkan tinjauan semiotika Fiske sesuai dengan fokus pada penelitian, kemudian mengelompokkan kode tingkatan level dalam bentuk indikator tabel mulai tahapan level realitas (kode penampilan, bahasa tubuh, dan lingkungan), dan level representasi (shot dan dialog) dalam potongan gambar yang mengandung sebuah makna. Level ideologi yang ditunjukkan yaitu kelas dan/atau kepercayaan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 4.1 gambar 1 menit ke 03:38



Level Realitas	
<b>Penampilan</b>	Terlihat Bu Siti mengenakan baju berdaster warna merah dengan corak bunga selutut.
<b>Bahasa Tubuh</b>	Bu Siti membelakangi kamera dengan menghadap Yu Lin saat Yu Lin memanggil dan menengurnya.

<b>Lingkungan</b>	Halaman teras keraton Ngayogyakarta
<b>Level Representasi</b>	
<b>Shot</b>	<i>Long shot</i>
<b>Dialog</b>	<i>Yu Lin : jenengan ki waton tenan kok! Heh! Ora pareng ya menyang kraton dasteran ngene iki. (kamu ini asal-asalan beneran! Heh! Tidak boleh ke kraton pakai daster seperti ini).</i>

Berdasarkan pada indikator tabel di atas, terdapat level realitas yang dapat dilihat dari kode penampilan, bahasa tubuh, dan lingkungan. Kode penampilan yang tervisualisasikan dalam potongan gambar pada film *Marak* memperlihatkan tokoh Bu Siti selaku pameran utama terencode yang memakai pakaian daster berwarna merah dengan motif corak bunga-bunga sepanjang lutut. Kode bahasa tubuh yang tampak pada tokoh Bu Siti yaitu posisi tubuh tokoh tersebut membelakangi kamera pada saat dipanggil oleh Yu Lin dan Bu Siti mendapat teguran karena lancang memasuki keraton dengan busana daster. Kode lingkungan yang ditempati oleh dua tokoh dalam potongan scene di atas terjadi di halaman teras keraton Ngayogyakarta dengan suasana lingkungan yang tenang dan damai, menunjukkan bahwa aktivitas dalam keraton sangat sakral dan tertib sehingga tidak menimbulkan adanya kegaduhan.

Level representasi terdiri dari kode shot dan dialog. Kode shot yang digunakan pada scene ini adalah tipe *long shot* (LS), hal ini dikarenakan agar penonton dapat melihat keseluruhan objek baik dari gestur tubuh tokoh maupun *environment* yang ditunjukkan. Tipe *Long Shot* (LS) ini berhasil memvisualisasikan terkait adegan *opening* antara Bu Siti dengan Yu Lin pada saat memberikan sebuah larangan memakai pakaian sembarangan saat memasuki area keraton. Terlihat dari kode dialog yang dituturkan oleh Yu Lin yaitu “*jenengan ki waton tenan kok! Heh! Ora pareng ya menyang kraton dasteran ngene iki*” menandakan bahwa terdapat aturan tersendiri bahwa ketika masuk ke dalam keraton harus mengenakan pakaian yang sopan dan rapi, terutama ketika ingin mengikuti acara tertentu. Penggunaan busana yang diharuskan di dalam keraton adalah tangkeban jangkep.

Level ideologi yang direpresentasikan dalam gambar di atas ialah kode kelas dan kepercayaan. Kode kelas yaitu terlihat tokoh Bu Siti dan Yu lin, dimana Bu Siti merupakan orang biasa yang tidak tahu bagaimana gaya hidup di dalam keraton dan Yu Lin merupakan seorang *abdi dalem estri* yang memiliki wawasan cukup luas mengenai gaya hidup keraton. Kode kepercayaan disini masih dipegang teguh dari para leluhur keraton hingga saat ini,

bahwa masuk keraton harus menggunakan pakaian adat khusus untuk pada abdi dalem. Hal ini sudah diatur sejak dulu hingga dinamakan sebagai *pranatan*/aturan bahwasanya pakaian yang digunakan seperti Yu Lin selaku abdi dalem estri (perempuan) adalah sebuah keharusan ketika melangkah memasuki keraton Yogyakarta apalagi penggunaan kostum khusus abdi dalem diperuntukkan untuk menghadiri upacara, acara-acara kelahiran sultan, hajad dalem, ataupun acara lainnya yang berurusan dengan lingkungan keraton. Selain itu, pemakaian tangkeban hanya diperuntukkan dalem estri golongan keprajan yang berada di tepas dan mempunyai ikatan darah dalem, tanpa adanya ketentuan pangkat ([kratonjogja.id](http://kratonjogja.id)).

Tabel 4.2 gambar 2 menit ke 05:52



Level Realitas	
<b>Penampilan</b>	Yu Lin dan Bu Siti menggunakan tangkeban <i>jangkep</i> (lengkap) yang terdiri dari <i>jangan/kebaya</i> hitam, rok jarik motif coklat putih, dan sanggul.
<b>Bahasa Tubuh</b>	Yu Lin memberikan seputar informasi mengenai pranatan <i>marak</i> tentang makna pemakaian anting dengan ekspresi serius.
<b>Lingkungan</b>	Depan ruang ganti abdi dalem
Level Representasi	
<b>Shot</b>	<i>Medium long shot</i>
<b>Dialog</b>	<i>Yu Lin: dadi neng kraton kene ki, nek lagi marak ngene iki, nganggo suweng kuwi berarti ora meteng, ning nek ora nganggo suweng berarti lagi meteng. (jadi di kraton ini, kalau lagi marak seperti ini, memakai anting berarti tidak hamil, kalau tidak pakai anting berarti sedang hamil).</i>

Level realitas yang terlihat dari adegan scene di atas terdiri dari kode penampilan, bahasa tubuh, dan lingkungan. Kode penampilan yang tervisualisasikan dalam potongan scene di atas menunjukkan dua tokoh pemeran utama yakni Yu Lin dan Bu Siti yang sama-sama menggunakan kostum seorang abdi dalem estri keraton. Menggunakan kostum tangkeban dengan *bebed/nyamping* bermotif Gagrak Yogyakarta perpaduan warna coklat dan putih, pemakaian kostum tangkeban dan bebed disebut pula dengan tangkeban *jangkep*

(lengkap). Selain penampilan kostum, diperlihatkan pula mengenai tata rias dan aksesoris kepala seperti *gelung tekuk* atau sanggul, dalam konteks abdi dalem memiliki makna sebagai simbol status dan kedudukan sosial. Gaya rambut ini biasanya sangat rumit dan memerlukan keterampilan khusus untuk membuatnya. Gaya rambut ini digunakan oleh para abdi dalem ketika mereka mengikuti acara-acara istana, upacara keagamaan, atau perayaan kerajaan, memberikan makna keanggunan sebagai perempuan dan identitas sebagai abdi dalem estri. Selain itu, gelung atau sanggul pada abdi dalem juga mencerminkan pengabdian dan loyalitas mereka kepada kerajaan dan raja. Gaya rambut ini adalah bagian dari identitas dan tradisi budaya yang telah diwariskan dari generasi ke generasi di kalangan abdi dalem. Perubahan dalam gaya rambut atau perhiasan rambut dapat mencerminkan perubahan dalam status atau tugas dalam keraton. Jadi, gelung atau sanggul dalam konteks abdi dalem bukan hanya sekadar gaya rambut, tetapi juga merupakan bagian penting dari budaya, identitas, dan status sosial di dalam keraton Jawa.

Selanjutnya, kode bahasa tubuh yang terencode ketika dua tokoh tersebut sedang duduk dimana Yu Lin berdiskusi sekaligus memberikan seputar informasi tentang *pranatan*/aturan pada saat melakukan marak sekaligus aturan ketika menjadi seorang abdi dalem estri keraton. Melihat Bu Siti tidak memakai anting pada saat akan *marak*, Yu Lin memberitahukan sesuatu tentang makna pemakaian anting dengan ekspresi serius. Kode lingkungan yang tervisualisasikan yaitu terdapat di depan ruangan tempat ganti para abdi dalem.

Level representasi yang terencode yaitu kode shot dan dialog. Kode *shot* menggunakan teknik kamera *medium long shot*. Hal ini digunakan sutradara bertujuan untuk menangkap ekspresi secara intens dari tokoh pemeran film Marak. Medium long shot menyrot jarak tubuh dari pinggang sampai atas kepala. Kode dialog yang dituturkan oleh tokoh Yu Lin (*dadi neng kraton kene ki, nek lagi marak ngene iki, nganggo suweng kuwi berarti ora meteng, ning nek ora nganggo suweng berarti lagi meteng*) merupakan sebuah makna dari gaya hidup seorang *abdi dalem* dimana dapat menyiratkan suatu keadaan tertentu para *abdi dalem estri* seperti kondisi hamil atau tidaknya dapat dilihat dari penggunaan aksesoris yaitu anting.

Level ideologi disini tertera kode kepercayaan. Hal ini dikodekan dari sebuah percakapan Yu Lin mengenai seputar informasi penggunaan anting. Melalui website [kratonjogja.id](http://kratonjogja.id) membeberkan bahwa masyarakat keraton Yogyakarta mempercayai bahwa seorang abdi dalem dapat dikatakan kondisi hamil apabila tidak memasang anting (suweng),

begitupun sebaliknya apabila memakai anting dapat dikatakan tidak sedang hamil. Kepercayaan ini sudah dianut dari zaman Sultan Hamengkubuwono yang mencantumkan adanya aturan-aturan tertentu menjadi seorang *abdi dalem estri*. Hal ini bertujuan sebagai pengantar makna bahwa melalui penandaan tersebut seorang abdi dalem yang sedang dalam kondisi mengandung tidak perlu memberitahu sebuah kabar gembira kepada khalayak, seseorang dapat mengetahui kondisi *abdi dalem* apakah ia hamil atau tidak dapat dilihat dari antingnya.

Tabel 4.3 gambar 3 menit ke 06:39



Level Realitas	
<b>Penampilan</b>	Abdi dalem estri dengan kostum tangkeban jangkep tanpa mengenakan sandal ( <i>nyeker</i> ), sedangkan Kanjeng Ratu mengenakan kebaya merah dengan <i>bebed</i> /jarik bermotif warna coklat beserta sanggul, aksesoris kaca mata, dan juga <i>cenela</i> (sandal) khusus untuk ratu keraton. Abdi dalem jaler menggunakan pengangge (busana) pranakan terdiri dari pakaian bermotif lurik warna biru gelap dengan bawahan sinjang motif gagrak Yogyakarta lengkap dengan aksesoris kepala yaitu udheng.
<b>Bahasa Tubuh</b>	Yu Lin hormat kepada Kanjeng Ratu dengan posisi menempelkan kedua telapak tangan diangkat ke atas menempel hidung dengan badan sedikit membungkuk.
<b>Lingkungan</b>	GKR Condokiriono
Level Representasi	
<b>Shot</b>	<i>Long shot</i>
<b>Dialog</b>	<i>Yu Lin: punten dalem sewu Kanjeng Ratu...</i> (mohon maaf kanjeng Ratu)

Level realitas disini mengarahkan pada perbedaan aspek penampilan antara seorang abdi dalem dan Kanjeng Ratu. Hal ini ditandai bagaimana seorang abdi dalem mengikuti *pranatan* dengan pemakaian kostum tangkeban jangkep tanpa alas kaki ketika memasuki halaman keraton Yogyakarta GKR Condokiriono. Sedangkan pemakaian kebaya merah dengan *bebed* bermotif warna coklat lengkap dengan aksesoris kepala (sanggul, anting, dan kaca mata) beserta *cenela* yang memang khusus hanya dipakai untuk Kanjeng Ratu. Untuk

kelengkapan tata busana abdi dalem jaler disebut dengan pranakan yang terdiri dari udheng khas Yogyakarta (*mondolan*) yang ditandai adanya bagian belakang bawah terlihat menonjol, hal ini dikarenakan untuk menarik rambut supaya tidak terlihat sehelai pun pada bagian dahi. Selanjutnya, untuk pakaian yang dikenakan berupa kain lurik warna biru tua yang dikombinasikan corak garis *telupat* ‘telu-papat’ (tiga dan empat). Pemaknaan *telupat* sebagai ungkapan persaudaraan dan keterikatan antara sesama abdi lainnya yang tidak dapat dipisahkan dari bagian keluarga keraton Yogyakarta, dalam istilah jawa disebut sebagai “*kewulu minangka prepat*”. Penggunaan garis tiga dan empat jika dijumlahkan menjadi tujuh yang bermakna angka keberuntungan melambangkan ‘kemakmuran dan kehidupan’, karena menurut falsafah Jawa, angka tujuh/*pitu* memiliki makna *pitulungan* “wujud pertolongan dari Tuhan Yang Maha Esa”. Setelah itu, kostum bawahan menggunakan sinjang/jarik bermotif gagrak Yogyakarta yang sebelumnya harus dibebat pada pinggang dari kanan ke kiri ‘*wiron engkol*’. Bahasa tubuh yang divisualisasikan berbicara mengenai nilai kesantunan berupa hormat karna yang dilakukan abdi dalem kepada Kanjeng Ratu dengan posisi menempelkan kedua telapak tangan diangkat ke atas menempel hidung dengan badan sedikit membungkuk.

Level representasi yang terencode mengenai teknik shot yaitu menggunakan teknik *long shot* dimana merepresentasikan gestur tubuh secara utuh dari atas sampe bawah. Terlihat seorang Kanjeng Ratu yang dikawal oleh dua abdi dalem jaler saat berjalan ke halaman GKR Condrokirono, kemudian berpapasan dengan Yu Ning dan Bu Siti lalu melakukan hormat *karna*. Selanjutnya kode dialog yang diucapkan Yu Ning ditujukan kepada Kanjeng Ratu dengan mengatakan “*punten dalem sewu Kanjeng Ratu*”. Hal ini ditandai sebagai sebuah konfirmasi bahwa Bu Siti hendak ingin mengikuti kegiatan gladi bersih Uyon-uyon Hadiluhung, karena Bu Siti bukan seorang abdi dalem tetap. Maka dari itulah Yu Ning harus menghaturkan izin terlebih dahulu kepada Kanjeng Ratu.

Level ideologi yang tersirat berupa sebuah kelas sosial. Sebagaimana terepresentasi dari pertemuan antara Kanjeng Ratu dengan Yu Ning dan Bu Siti. Sesuai dengan *pranatan* dari keraton yang telah ditulis oleh Raja Hamengkubuwono I, seorang abdi dalem atau perangkat abdi-abdi lainnya tidak diperkenankan untuk memakai alas kaki ketika masuk ke halaman keraton, disebut sebagai istilah *nyeker*. *Nyeker* merupakan perwujudan dari rasa hormat dan tanda kesucian dari suatu tempat, seperti Keraton Yogyakarta. Penggunaan cenela oleh Kanjeng Ratu menandakan bahwa adanya kedudukan sosial yang dimilikinya. Kanjeng Ratu Condrokirono Putri merupakan putri kedua dari sultan Hamengkubuwono X yang artinya orang tinggi yang harus di hormati seperti menghormati tempat yang dianggap suci.

Selain itu, 'nyeker' juga merupakan suatu bentuk loyalitas abdi dalem terhadap Kasultanan Yogyakarta karena dilaksanakan baik dalam keadaan panas maupun hujan ketika mereka menjalankan tugasnya (kratonjogja.id). Hormat karna merupakan tata cara penghormatan yang dilakukan oleh Sultan dengan Adipati. Hal ini bertujuan sebagai rasa penghormatan kepada kesultanan kraton Yogyakarta dimana para abdi dalem harus melakukan *hormat karna* kepada jajaran keturunan sultan kraton Yogyakarta.

Tabel 4.4 gambar 4 menit ke 08:01



Level Realitas	
<b>Penampilan</b>	Bu Siti dengan tampilan mengikuti para abdi dalem.
<b>Bahasa Tubuh</b>	Terlihat ekspresi raut muka dari Bu Siti yang kebingungan dengan sebutan panggilan menira dan panekira.
<b>Lingkungan</b>	Di dalam pendopo
Level Representasi	
<b>Shot</b>	<i>Medium close up</i>
<b>Dialog</b>	<i>Bu Siti: "eh sik ta Yu, janjane kat mau ki disebut menira pakenira ki sapa ta?" (Daritadi disebut menira dan pakenira siapa sih?)</i>

Level realitas yang terpampang dalam gambar diatas terdiri dari penampilan, bahasa tubuh, dan lingkungan. Penampilan yang terencode menunjukkan tokoh Bu Siti mengikuti aktivitas para abdi dalem sebagaimana dirinya menggunakan tangkeban jangkep. Bahasa tubuh yang terencode yaitu mimik wajah Bu Siti yang menampakkan ekspresi kebingungan dengan penggunaan bahasa "*Menira dan Panekira*", dimana Bu Siti mendengar percakapan antara Yu Ning dengan abdi dalem jaler yang menyebut salah satu kata *menira* dan *pakenira*. Hal ini terjadi di dalam pendopo yang sedang melakukan gladi bersih pengawasan beksan panji sekar.

Level representasi yang ada dalam tabel terdapat kode shot serta dialog. Penggunaan shot yang tertera pada gambar diatas yaitu *medium close up* dimana setting kamera

difokuskan mengarah pada wajah untuk mendukung ekspresi yang dibangun dari tokoh. Hal ini bertujuan supaya karakter yang diperankan dapat menjiwai secara nyata dari apa yang terjadi. Ekspresi tokoh Bu Siti merepresentasikan tuturan kalimat yang dilontarkan “*eh sik ta Yu, janjane kat mau ki disebut menira pakenira ki sapa ta?*”, hal ini menunjukkan sikap kebingungan yang nampak dari tokoh Bu Siti sebagaimana beliau memiliki rasa ingin tahu yang besar mengenai seluk beluk aturan ucapan yang harus dituturkan para abdi dalem ketika di dalam keraton.

Level ideologi dikategorikan sebagai ideologi kelas terkait penggunaan bahasa Bagongan. Bahasa Bagongan merupakan bagian dari suatu *pranatan*/aturan penggunaan bahasa yang diterapkan para abdi dalem beserta keluarga keraton sebagai simbol penundukan pada *pranatan* yang resmi dari lingkungan keraton mengenai undha usuk ucapan yang harus dituturkan dan dijaga. Jika melanggar bahasa ini akan diberikan sanksi dari pihak keraton. Bahasa bagong digunakan pada saat para abdi dalem melakukan *pasowan*/menghadap pimpinan keraton. Sesuai dengan situasinya, setiap orang di lingkungan Keraton di Yogyakarta diwajibkan berbicara bahasa Bagongan atau bahasa Keraton terkecuali para Sultan atau jajaran keturunan Sultan. Karena penggunaan bahasa Bagong ini adalah *krama inggil* yang tergolong sebagai krama hormat untuk orang yang berstatus lebih tinggi. Seperti salah satu tutur dialog yang tertera terdapat bahasa Bagongan yaitu “*menira*” dan “*pakenira*”. *Menira* memiliki makna sebagai panggilan untuk “*saya/kula*” dipakai untuk sebutan diri sendiri, sedangkan *pakenira* panggilan untuk “*kamu/sampeyan*” dipakai untuk sebutan orang yang diajak berbicara.

Tabel 4.5 gambar 5 menit ke 12:07



Level Realitas	
<b>Penampilan</b>	Terlihat beberapa para abdi dalem mengenakan tangkeban jangkep pada saat selesai marak gladi beksan panji sekar untuk upacara uyon-uyon hadiluhung.
<b>Bahasa Tubuh</b>	Beberapa para abdi dalem menyembah ke arah tengah pendopo dengan posisi <i>lampah dodok</i> /jongkok sambil mengatupkan kedua telapak tangan

	di depan hidung.
<b>Lingkungan</b>	Halaman pendopo
<b>Level Representasi</b>	
<b>Shot</b>	<i>Medium shot</i>
<b>Dialog</b>	-

Level realitas yang dipaparkan dalam tabel di atas terdapat kode penampilan, bahasa tubuh, dan lingkungan. Penampilan yang terencode disini terlihat beberapa para abdi dalem mengenakan tangkeban jangkep pada saat selesai marak gladi beksan panji sekar untuk upacara uyon-uyon hadiluhung. Bahasa tubuh yang terencode menampilkan sikap hormat pada saat sowan. Beberapa para abdi dalem berjalan secara jongkok dari dalam keraton sampai keluar halaman keraton kemudian menyembah ke arah tengah pendopo dengan posisi *lampah dodok*/jongkok sambil mengatupkan kedua telapak tangan di depan hidung. Gerakan menyembah tersebut dilakukan ketika hendak masuk dan keluar dari bangsal keraton. Hal ini dilakukan sebagai wujud tata krama yang sudah menjadi aturan sebagai abdi dalem selama di dalam keraton. Kode lingkungan yang ditampilkan berada di halaman pendopo saat hendak keluar dari keraton.

Level representasi yang divisualisasikan mengenai kode shot yaitu *medium shot*. Hal ini digunakan sutradara bertujuan untuk menangkap objek secara detail dari jarak yang sedang antara kamera dan subjek yang diambil terlihat dari pinggang atau dada ke atas. Teknik medium shot cukup memfokuskan pada ekspresi wajah, gerakan tubuh, dan interaksi antara subjek dengan lingkungannya.

Level ideologi yang terencode berupa kelas sosial berupa penghormatan kepada Sultan Keraton dan orang-orang yang ada di dalam. Bentuk gerakan menyembah seperti gambar di atas merupakan perwujudan dari *unggah-ungguh* Jawa yang sudah dilakukan dari zaman kerajaan Hindhu-Buddha. Hal ini masih diterapkan dalam lingkungan keraton karena mereka masih memegang teguh sopan santun, tata krama, dan hormat kepada orang yang berkedudukan tinggi. Menyembah jongkok dalam budaya Jawa dapat dipahami sebagai perpaduan dari berbagai faktor budaya, agama, tradisi, dan nilai-nilai yang diwariskan dari generasi ke generasi. Praktik ini terus dipertahankan dan menjadi bagian penting dari identitas budaya masyarakat Jawa hingga saat ini.

## KESIMPULAN

Film *Marak* telah memberikan edukasi kepada khalayak umum sebagai sarana fungsi sosial dimana film ini mengangkat kehidupan realitas seorang abdi dalem yang mengabdikan

kepada dirinya maupun kebudayaan keraton sebagai estafet pemeliharaan budaya terutama Jawa. Eksistensi film Marak ini diharapkan masyarakat dapat memahami fungsi dari abdi dalem dan bagaimana gaya hidup mereka di dalam keraton. Maka dari itu, penelitian ini memberikan hasil kesimpulan dimana terdapat kode-kode yang mempunyai makna dalam film pendek “Marak” mengenai aktivitas para abdi dalem disaat sowan atau bertugas untuk acara tertentu yang mempunyai pranatan khusus ditaati oleh abdi dalem. Melalui sudut pandang Fiske dalam analisis media, penelitian ini menguraikan beberapa level/tingkatan cara kerja teori semiotika ala Fiske. Level yang pertama terletak pada level realitas, level kedua terletak pada level representasi, dan level ketiga terletak pada level ideologi. Level realitas yang diidentifikasi dalam penelitian film *Marak* terdiri dari kode penampilan berupa pakaian khusus untuk abdi dalem serta Kanjeng Ratu, kode bahasa tubuh yang diekspresikan dari seorang abdi dalem, dan kode lingkungan berada di lingkup keraton. Memasuki level kedua ialah level representasi terdiri dari kode shot dan dialog, dimana teknik kamera yang dominan dalam pemaparan adegan gambar ialah teknik *medium*, baik dari *medium shot*, *medium close up*, dan *medium long shot*. Hal ini bertujuan supaya subjek yang disorot dapat ditangkap secara intens dan membentuk emosi serta koneksi antara penonton dengan subjek tersebut. Selanjutnya bagian kode dialog mengandung makna baik dari tuturan tokoh Yu Ning dan Bu Siti. Level ketiga mengarah pada level ideologi yang tertera yaitu kode kelas dan kepercayaan. Ideologi kelas sosial disini mengacu pada konteks hormat, cara berbicara yang khusus, dan unggah-ungguh kepada kaum kelas atas yang memiliki kuasa untuk memimpin sudah ada sejak zaman Hindhu-Buddha. Kode kepercayaan disini mengacu pada hakikat kepercayaan mengenai makna pakaian yang dikenakan sekaligus makna dialog yang dituturkan. Banyak kebudayaan Jawa ini mengandung nilai sosial tinggi yang dikemas melalui film pendek “*Marak*”.

Dalam penelitian berikutnya yang relevan dengan representasi budaya Jawa dan semiotika John Fiske, diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai perbandingan atau referensi. Selain itu, pada objek formal penelitian ini terdapat aspek lain yang dapat diteliti berdasarkan representasi dan semiotika John Fiske. Contoh film “Pitutor” dapat menjadi objek material penelitian selanjutnya yang dapat ditelaah menggunakan semiotika John Fiske.

## DAFTAR PUSTAKA

Aji, RM Pranadhipta Kriswarama. (2020). *Marak (Mresani Panji Sekar)*. Kraton Jogja, p. 1 Des 2020, <https://youtu.be/O0dJZ75OTBc>.

- AN Kusumastuti, et. al. (2017). *Representasi Pemikiran Marxisme Dalam Film Biografi Studi Semiotika John Fiske Mengenai Pertentangan Kelas Sosial Karl Marx Pada Film Guru Bangsa Tjokroaminoto*. pp. 1–33.
- Asmarani, Rahmanti, et.al. (2022). *Penerjemahan Budaya Dalam Takarir Film Pendek "Marak"*. Prosiding Seminar Nasional Bahasa, Sastra dan Budaya (SEBAYA).
- Dinihari, Yulian, et al. (2021). "Javanese Cultural Values of the Yogyakarta Palace in the Film Marak: Mresani Panji Sekar". *Hortatori: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, vol. 5, no. 2. <https://doi.org/10.30998/jh.v5i2.776>.
- Fiske, John. (2011). *Cultural and Communication Studies: Sebuah Pengantar Paling Komprehensif*. Jalasutra.
- Fiske, John. (2012). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. PT. Rajagrafindo Persada.
- Hall, S. (1997). *The Work of Representation*. In S. Hall (Ed.), *Representation: Cultural Representation and Signifying Practices*. Sage Publication & Open University.
- Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat. (2022). "Uyon-Uyon Hadiluhung". Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat. <https://www.kratonjogja.id/peristiwa/1236-uyon-uyon-hadiluhung-senin-pon-28-november-2022/>.
- Kriyantono, Racmat. (2006). *Teknis Praktis Riset Komunikasi*. Kencana Prenada Media Group.
- Laginem, Soepomo Poedjosoedarmo. (2014). "Bahasa Bagongan". Academia.Edu, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Balai Bahasa Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.
- Larasati, Emiliya, et al. (2022). *Representasi Pesan Moral Dalam Film Pendek Lamun Sumelang (Kajian Semiotika Roland Barthes*. KLAUSA (Kajian Linguistik, Pembelajaran Bahasa, Dan Sastra), vol. 6, no. 2.
- Onong Uchjana, Effendy. (2003). *Ilmu Teori Dan Filsafat Komunikasi*. Cipta Aditya Bakti, 2003.
- Rumbekwan, Meilisa P. (2021). *Pengaruh Film Pendek "Tilik" Terhadap Minat Belajar Budaya Jawa*. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Komunikasi Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga.
- Sobur, Alex. (2001). *Analisis Teks Media*. Remaja Rosdakarya.
- Sri Daryati. (2022). *Prinsip Kesantunan Dalam Film Pendek "Marak" Mresani Panji Sekar Pada Channel Youtube Kraton Jogja Dan Relevansinya Dalam Pembelajaran Bahasa Jawa Di Smp*. Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Syayeki. (2021). *Feminisme Dalam Film Pendek "Tilik" (Analisis Semiotika John Fiske)*. IAIN Ponorogo.
- Utomo, Khoirul Dodi, et al. (2018). "Film Dokumenter Gerakan Merekam Kota Karya Gresik Movie: Telaah Semiotika John Fiske". *Representamen*, vol. 4, no. 02. <https://doi.org/10.30996/.v4i02.1735>.

Vera, Nawiroh. (2015). *Semiotika Dalam Riset Komunikasi*. Ghalia Indonesia.

Wahjuwibowo, Indiwani Seto. (2018). "*Semiotika Komunikasi Edisi III: Aplikasi Praktis Untuk Penelitian Dan Skripsi Komunikasi*". Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Moestopo.