



## Analisis Representasi Kriminalitas dalam Film 'Agak Laen' melalui Pendekatan Semiotika John Fiske

Oktavian Darozatulloh<sup>\*1</sup>, Ririn Puspita Tutiasri<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur, Indonesia

E-mail: 20043010220@student.upnjatim.ac.id

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2024-11-11 Revised: 2024-12-23 Published: 2025-01-14  <b>Keywords:</b> <i>Criminality</i> <i>Representation;</i> <i>Film;</i> <i>John Fiske's Semiotics;</i> <i>Comedy Horror;</i> <i>Social Inequality.</i>	This study analyzes the representation of criminality in the film "Agak Laen" using John Fiske's semiotic approach, which encompasses three levels of codes: reality, representation, and ideology. The film combines elements of comedy and horror to depict criminal acts within the social and cultural context of Indonesia. Through an in-depth examination, this study reveals that criminality in the film is portrayed as a result of social, economic, and moral pressures experienced by the characters. Visual elements such as camera angles, lighting and editing are utilized to highlight the moral complexities underlying each criminal act. Furthermore, the film reflects ideological values that emphasize social inequality and critique societal conditions. This research contributes to understanding how films as a medium shape public perception of social issues, particularly criminality, and provides insights for media practitioners on presenting sensitive topics in a more balanced and reflective manner.
Artikel Info	Abstrak
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2024-11-11 Direvisi: 2024-12-23 Dipublikasi: 2025-01-14  <b>Kata kunci:</b> <i>Representasi Kriminalitas;</i> <i>Film;</i> <i>Semiotika John Fiske;</i> <i>Komedi Horor;</i> <i>Ketimpangan Sosial.</i>	Penelitian ini menganalisis representasi kriminalitas dalam film "Agak Laen" menggunakan pendekatan semiotika John Fiske yang mencakup tiga level kode: realitas, representasi, dan ideologi. Film ini memadukan elemen komedi dan horor untuk menyampaikan narasi tentang tindakan kriminal yang terjadi dalam konteks sosial dan budaya Indonesia. Melalui pengamatan mendalam, penelitian ini menemukan bahwa kriminalitas dalam film ini digambarkan sebagai hasil dari tekanan sosial, ekonomi, dan moral yang dialami oleh karakter. Elemen visual, seperti pengaturan kamera, pencahayaan, dan editing, digunakan untuk menyoroti kompleksitas moral di balik setiap tindakan kriminal. Selain itu, film ini juga merefleksikan nilai-nilai ideologis yang menggambarkan ketimpangan sosial dan kritik terhadap kondisi masyarakat. Penelitian ini berkontribusi dalam memahami bagaimana media film dapat membentuk persepsi publik mengenai isu-isu sosial, khususnya tentang kriminalitas, serta memberikan wawasan bagi praktisi media untuk menyampaikan isu sensitif secara lebih seimbang dan reflektif.

### I. PENDAHULUAN

Kriminalitas merupakan fenomena sosial yang kompleks dan multifaset yang memengaruhi berbagai aspek kehidupan masyarakat, mulai dari rasa aman, interaksi sosial, hingga stabilitas ekonomi dan politik (Mahmud, 2024). Tindakan kriminal dianggap sebagai pelanggaran terhadap norma dan hukum yang berlaku, membawa dampak signifikan bagi individu maupun masyarakat luas. Penyebab kriminalitas sangat bervariasi, sering kali melibatkan faktor ekonomi, kondisi sosial, pendidikan, budaya, hingga pengaruh lingkungan (Simanungkalit et al., 2024). Tingkat kriminalitas yang tinggi dalam suatu wilayah dapat menyebabkan ketidakstabilan dan menurunkan kualitas hidup masyarakat setempat.

Dalam ilmu komunikasi, media massa memiliki peran penting dalam membentuk persepsi publik terhadap isu sosial, termasuk

kriminalitas (Kusnato & Yusuf, 2024). Film sebagai salah satu medium media massa memiliki kebebasan untuk mengeksplorasi isu kriminalitas dari berbagai sudut pandang, bahkan dengan pendekatan yang unik (Muhlisiun, 2024). Selain berfungsi sebagai hiburan, film juga menjadi media refleksi sosial yang menggambarkan kondisi masyarakat, memberikan kritik terhadap fenomena tertentu, dan membangun persepsi publik terhadap isu-isu kompleks, termasuk kejahatan (Khoirunnisa et al., 2024).

Film sebagai bagian dari media massa memiliki kebebasan lebih dalam menginterpretasikan dan merepresentasikan kriminalitas melalui sudut pandang yang beragam, bahkan unik (Muhlisiun, 2024). Dengan perkembangan sinema, film mulai menghadirkan potret yang lebih mendalam tentang kejahatan dan pelakunya. Film tidak hanya berfungsi sebagai

hiburan, tetapi juga sebagai medium yang mencerminkan, mengeksplorasi, dan bahkan membentuk persepsi masyarakat terhadap berbagai fenomena sosial, termasuk kriminalitas. Banyak film yang menyuguhkan gambaran kompleks mengenai tindakan kriminal, bukan hanya sebagai peristiwa atau pelanggaran hukum, tetapi sebagai konsekuensi dari berbagai faktor sosial, ekonomi, dan psikologis yang dihadapi para pelaku (Darojatun, 2020).

Pendekatan melalui film mengenai isu kriminalitas memungkinkan penonton untuk merenungkan isu kriminalitas dari sudut pandang yang lebih dalam, yang mencakup kondisi hidup, tekanan sosial, atau konflik batin yang melatarbelakangi tindakan kriminal (Hadyan & Bustam, 2024). Melalui karakterisasi dan alur cerita yang kaya, film-film bertema kriminalitas mengajak penonton untuk mempertimbangkan aspek-aspek humanistik dan struktural di balik tindak kejahatan, sehingga memperluas pemahaman tentang bagaimana kejahatan terbentuk dan berkembang dalam konteks kehidupan sehari-hari. Representasi kriminalitas dalam film pun pada akhirnya bisa mempengaruhi persepsi publik, mengaburkan batas antara benar dan salah, serta menyampaikan kritik sosial yang mendalam terhadap kondisi masyarakat (Salim & Sukendro, 2021).

Salah satu karya yang menarik untuk dikaji adalah film "Agak Laen", yang menyajikan perspektif tidak konvensional mengenai isu kriminalitas. "Film Agak Laen" adalah film komedi horor yang dirilis pada tahun 2024. Disutradarai oleh Herwin Novianto, film ini menampilkan sejumlah aktor komedi terkenal di Indonesia, termasuk dari anggota grup komedian Agak Laen itu sendiri yang terdiri dari Indra Jegel, Boris Bokir, Oki Rengga dan Bene Dion.

Film Agak Laen mengikuti sekelompok karakter unik yang terjebak di sebuah lokasi misterius yang penuh dengan aura mistis. Mereka tidak hanya harus menghadapi situasi seram yang tak terduga, tetapi juga peristiwa-peristiwa konyol yang menguji keberanian dan logika mereka. Dengan perpaduan antara horor dan komedi, setiap kejadian aneh yang mereka alami justru memicu serangkaian insiden lucu yang membuat mereka semakin bingung dan ketakutan. Film ini membawa penonton dalam petualangan seram yang dibalut humor nyeleneh, di mana ketegangan dan tawa datang secara bersamaan dalam pengalaman yang benar-benar "agak lain." Film ini berusaha menggambarkan berbagai dimensi kriminalitas melalui karakter-

karakternya yang memiliki latar belakang sosial dan ekonomi yang beragam. "Agak Laen" tidak hanya menampilkan kriminalitas sebagai tindakan, tetapi juga mengajak penonton untuk mempertimbangkan faktor-faktor yang mendasari setiap keputusan yang diambil oleh karakter-karakter tersebut.

Film ini berfokus pada kehidupan karakter-karakter yang berada dalam situasi sulit dan sering kali harus membuat keputusan-keputusan moral yang rumit di bawah tekanan ekonomi dan sosial. Alih-alih menyajikan narasi hitam-putih tentang kejahatan, *Agak Laen* membangun dunia yang lebih abu-abu, di mana batas antara baik dan buruk menjadi kabur dan tidak mudah diidentifikasi.

Film ini menggambarkan latar lingkungan yang keras dan penuh tantangan, di mana masyarakat sering kali terjebak dalam siklus keputusasaan. Setiap karakter dalam *Agak Laen* membawa kisah latar belakang yang kompleks dan relevan dengan isu sosial, seperti kemiskinan, ketimpangan, dan minimnya dukungan dari pemerintah. *Agak Laen* tidak hanya menghibur dengan cerita yang penuh ketegangan, tetapi juga mengajak penonton untuk mempertanyakan kondisi sosial yang ada dan memahami bahwa kriminalitas terkadang muncul sebagai akibat dari keadaan yang sulit. Film ini menggabungkan unsur drama dan kritik sosial, menjadikannya lebih dari sekadar cerita kriminal biasa, tetapi sebuah refleksi mendalam tentang sisi gelap masyarakat dan tantangan hidup yang dihadapi oleh mereka yang berada di pinggiran sosial.

Kriminalitas adalah fenomena sosial kompleks yang menjadi fokus kajian berbagai disiplin ilmu, termasuk kriminologi. Untuk memahami akar penyebab dan dinamika perilaku kriminal, para ahli mengembangkan teori-teori yang mencakup dimensi individu hingga aspek sosial, ekonomi, budaya, dan politik. Salah satu teori utama adalah *Conflict Theory*, yang memandang ketimpangan sosial sebagai penyebab utama kejahatan. Ketegangan antara kelompok yang berkuasa dan mereka yang termarginalkan sering kali memicu tindakan kriminal. Teori lain, seperti *Rational Choice Theory*, menyoroti bagaimana individu mempertimbangkan keuntungan dan kerugian sebelum melakukan kejahatan, sementara *Strain Theory* menjelaskan bagaimana tekanan sosial mendorong individu untuk mencari jalan pintas melalui tindakan melawan hukum.

Selain itu, teori seperti *Labeling Theory* dan *Neutralization Theory* menggambarkan bagaimana label sosial dan pembenaran moral

memengaruhi pelaku kejahatan. Sementara itu, *Situational Crime Prevention Theory* dan *Frustration-Aggression Theory* fokus pada faktor lingkungan dan tekanan emosional yang memicu kejahatan. Kepanikan moral, sebagaimana dijelaskan dalam *Moral Panic Theory*, menunjukkan peran media dalam memperbesar isu tertentu sehingga menciptakan tekanan sosial. Representasi teori-teori ini dapat ditemukan dalam film *Agak Laen*, yang melalui berbagai adegan menggambarkan kompleksitas moral dan sosial di balik tindakan kriminal.

Penelitian terhadap film *Agak Laen* dilakukan karena perpaduan unik antara genre komedi dan kriminal yang jarang ditemukan dalam film-film lain, terutama dalam sinema Indonesia. Film ini menawarkan pendekatan yang menarik dengan menggabungkan elemen humor yang nyeleneh dan kritik sosial yang mendalam, menciptakan pengalaman menonton yang tidak hanya menghibur tetapi juga memberikan refleksi sosial. Selain itu, film ini menarik untuk dikaji karena mampu mengangkat isu-isu kompleks seperti ketimpangan sosial, kemiskinan, dan moralitas dalam narasi yang ringan dan menghibur. Perpaduan genre ini membuka peluang untuk menganalisis bagaimana elemen kriminalitas dapat disampaikan dengan cara yang tidak konvensional, sekaligus memberikan perspektif baru terhadap hubungan antara hiburan, kritik sosial, dan penerimaan audiens.

Dengan menggunakan pendekatan semiotika John Fiske, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana elemen realitas, representasi, dan ideologi dalam film "*Agak Laen*" merefleksikan dinamika kriminalitas dalam konteks sosial Indonesia. Studi ini tidak hanya berkontribusi pada pengembangan kajian komunikasi massa tetapi juga memberikan wawasan praktis bagi pembuat film untuk menyampaikan isu sensitif dengan cara yang seimbang dan reflektif.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif. Dalam penelitian ini, pendekatan kualitatif deskriptif dipilih untuk mengeksplorasi bagaimana aspek-aspek kriminalitas direpresentasikan dalam film "*Agak Laen*." Prosesnya melibatkan pengumpulan, analisis, dan interpretasi data terkait penggambaran kriminalitas. Penelitian ini menggunakan semiotika dari John Fiske dengan teori kode-kode televisi, yang mengemukakan bahwa representasi realitas pada tayangan televisi tidak muncul

begitu saja melalui kode-kode yang terlihat, tetapi diproses berdasarkan persepsi penonton yang beragam. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah analisis semiotika berdasarkan teori kode-kode televisi dari John Fiske. Peneliti menganalisis tanda-tanda yang muncul dalam film *Agak Laen* melalui beberapa adegan yang telah dipilih secara khusus untuk menggambarkan elemen-elemen kriminalitas.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Penyajian dan Analisis Data

*Agak Laen* adalah sebuah karya sinematik yang menggabungkan genre komedi dan horor, disutradarai oleh Herwin Novianto. Film ini menghadirkan jajaran aktor komedi ternama seperti Indra Jegel, Boris Bokir, Oki Rengga, dan Bene Dion. Dengan pendekatan cerita yang tidak konvensional, *Agak Laen* menyuguhkan pandangan segar terhadap isu-isu sosial yang kompleks, termasuk representasi kriminalitas. Mengambil latar di sebuah lokasi misterius, film ini menggambarkan tantangan kehidupan yang penuh teka-teki. Para karakter dihadapkan pada situasi sulit yang memaksa mereka membuat keputusan moral yang kerap tidak ideal. Setiap karakter merepresentasikan realitas masyarakat marginal di Indonesia seperti perjuangan melawan tekanan ekonomi, solidaritas di tengah ketidakpastian, dan konflik kelas. Lokasi suram yang menjadi latar cerita memperkuat nuansa ketegangan sosial, melambangkan lingkungan yang terpinggirkan. Melalui perpaduan elemen horor dan humor, *Agak Laen* tidak hanya menghibur, tetapi juga mengajak refleksi mendalam. Narasi film mbingkai tindakan kriminalitas sebagai konsekuensi dari tekanan sosial dan ekonomi, bukan sekadar fenomena hitam-putih. Dengan gaya penceritaan yang memikat, film ini menjadi kritik sosial yang menggugah kesadaran akan ketimpangan dan tantangan hidup di lapisan bawah masyarakat.

Dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan penyajian dan analisis data terhadap film *Agak Laen*. Langkah awal yang dilakukan adalah mengambil potongan gambar dari adegan-adegan tertentu yang menampilkan representasi tindakan kriminalitas. Potongan gambar tersebut kemudian dipilih berdasarkan relevansinya dengan fokus penelitian. Setiap adegan yang terpilih akan dianalisis menggunakan pendekatan teori semiotika John Fiske, yang mencakup

tiga level analisis, yaitu Level Realitas, yang mencakup elemen-elemen nyata seperti ekspresi wajah, gestur, dialog, dan latar tempat. Level Representasi, yang menganalisis bagaimana elemen-elemen sinematik seperti pencahayaan, sudut kamera, dan musik digunakan untuk memperkuat makna. Level Ideologi, yang mengungkap pesan-pesan mendalam dan juga ideologi sosial yang terkandung dalam representasi tindakan kriminalitas tersebut.

Pada level realitas, analisis difokuskan pada elemen-elemen nyata yang membentuk visual dan konteks cerita dalam *Agak Laen*. Elemen-elemen ini mencakup pakaian, setting, perilaku, ekspresi, dan dialog, yang kesemuanya berperan dalam membentuk representasi kriminalitas yang dihadirkan dalam film. Penelitian ini mengidentifikasi adegan-adegan kunci dalam korpus penelitian untuk mengungkap bagaimana elemen-elemen tersebut digunakan untuk menggambarkan tindakan kriminal dan dinamika sosial dalam cerita.

#### 1. Pakaian

Pakaian merupakan salah satu elemen penting dalam mendeskripsikan karakter seorang tokoh. Pilihan kostum memberikan informasi yang tidak hanya mengungkapkan status sosial atau profesi tokoh, tetapi juga menunjukkan aspek psikologis atau emosional yang membentuk karakter tersebut. Dalam *Agak Laen*, pakaian menjadi salah satu cara untuk menonjolkan perbedaan sosial dan status ekonomi para tokoh. Misalnya kostum hantu, kostum laki-laki yang sedang menyerupai wanita, seragam militer dan polisi, hingga penggunaan kaos yang sangat sederhana menunjukkan kehidupan ekonomi menengah kebawah sebagai para pemain wahana. Melalui kostum, film ini menggambarkan dengan jelas perbedaan antara karakter yang terlibat dalam dunia kriminal dan mereka yang berperan sebagai otoritas, serta mempertegas ketegangan yang ada.



Scene 1

Peneliti menemukan bahwa dalam *scene 1* Oki yang mengenakan kostum wanita, bertolak belakang dengan citra maskulinnya, merepresentasikan kecacauan dan kebingungannya dalam menghadapi tekanan hidup. Kostum ini mencerminkan perjuangannya untuk bertahan di tengah situasi sulit, meskipun harus menjalani peran yang memalukan, seperti dilempari dan harus "terjebur" untuk menghibur pengunjung di wahana. Adegan ini, meski kontroversial, dianggap penting oleh sutradara untuk menunjukkan penghinaan yang dialami Oki sebagai mantan narapidana. Perlakuan yang merendahkan akhirnya memaksanya bergabung dengan rumah hantu sebagai upaya terakhir untuk bertahan hidup Setting.

Setting dalam film berfungsi sebagai latar yang memberi konteks pada peristiwa yang terjadi. Penggunaan ruang, waktu, dan suasana dalam *Agak Laen* tidak hanya memberikan gambaran fisik, tetapi juga membentuk atmosfer yang mendalam tentang kehidupan para tokoh. Beberapa setting yang signifikan di antaranya markas rumah hantu, mokasi malam hari, hingga tempat pemakaman. Setting ini berfungsi untuk memberi konteks pada cerita dan meningkatkan pemahaman penonton tentang lingkungan sosial dan psikologis yang mempengaruhi karakter-karakternya.

#### 2. Perilaku dan Ekspresi

Perilaku atau *gesture* serta ekspresi wajah menjadi elemen nonverbal yang penting dalam membangun karakter dan suasana. Tindakan fisik dan ekspresi emosi dalam *Agak Laen* menunjukkan secara jelas keadaan psikologis tokoh dan respon mereka terhadap situasi yang mereka hadapi. Contohnya *gesture* tegang dan cemas, ekspresi kebingungan dan ketakutan, hingga ekspresi marah dan frustrasi. Perilaku dan ekspresi ini memberikan lapisan tambahan pada penggambaran karakter, memperdalam pemahaman penonton tentang dorongan dan konflik internal yang mereka alami.



Scene 65

Scene 65 terlihat ekspresi yang menonjolkan sisi emosional dari karakter-karakter tersebut, yang meskipun berada dalam dunia yang penuh tantangan, tetap memiliki momen-momen kebersamaan dan kemenangan. Ekspresi wajah yang murung, gerak tubuh yang lemah, dan sikap pasif menggambarkan rasa putus asa mereka terhadap situasi yang tak lagi dapat dihindari. perilaku ini menunjukkan penerimaan atas kesalahan mereka dan mencerminkan titik terendah dalam perjalanan hidup mereka, di mana semua kebohongan dan usaha untuk melarikan diri dari kenyataan akhirnya runtuh.

### 3. Dialog

Dialog dalam film ini berfungsi untuk menggali lebih dalam motivasi karakter serta menyampaikan informasi yang mendukung plot cerita. Percakapan antara tokoh memberikan wawasan mengenai latar belakang sosial, hubungan antar karakter, dan keputusan yang diambil dalam situasi sulit. Beberapa contoh dialog yang menjadi fokus analisis adalah percakapan antara karakter utama dan oknum penipu, dialog penuh ketegangan, hingga dialog emosional antara Boris dan mamaknya. Dialog-dialog ini memperkaya cerita dengan memberikan konteks lebih dalam tentang hubungan antar karakter dan motif tindakan mereka dalam menghadapi dilema moral.



Scene 49

Pada Scene 49, dialog ini mengungkapkan penggunaan uang untuk menutupi kebohongan dan mempertahankan situasi yang nyaman bagi karakter-karakter tersebut. Hal ini mencerminkan bagaimana uang dan kekuasaan seringkali digunakan untuk menutupi kesalahan dan memperburuk moralitas dalam sebuah masyarakat yang penuh ketegangan sosial.



Scene 69

Pada scene 69 ini meskipun proses dialog memakan waktu untuk mengungkapkan kebenaran, dialog ini menyoroti penyesalan dan ketakutan yang muncul akibat perbuatan yang telah dilakukan. Ini memperlihatkan bagaimana tekanan eksternal, dalam hal ini penyelidikan polisi, dapat mendorong seseorang untuk akhirnya mengungkapkan kebohongan mereka. Pada level representasi, elemen-elemen teknis seperti tata kamera, pencahayaan, editing, musik, dan suara digunakan untuk memperkuat pesan yang ingin disampaikan oleh sutradara. Berikut adalah analisis terhadap penggunaan elemen-elemen ini dalam film *Agak Laen*:

#### a) Tata Kamera

Penggunaan teknik kamera dalam *Agak Laen* sangat penting untuk menyampaikan perasaan dan situasi yang dihadapi karakter-karakternya. Beberapa teknik kamera yang digunakan antara lain:

- 1) *Close-Up*: Teknik ini digunakan untuk menyoroti ekspresi wajah karakter, seperti pada saat Oki merasa cemas atau saat karakter lain menunjukkan ketegangan. Close-up ini memperlihatkan perasaan yang lebih dalam, seperti rasa takut, cemas, atau kebingungan, yang menambah kedalaman emosional pada adegan-adegan tersebut.
- 2) *Medium Shot*: *Medium shot* sering digunakan untuk menggambarkan interaksi antar karakter. Ini

memberikan ruang untuk menonjolkan ekspresi wajah dan bahasa tubuh para karakter sambil tetap menunjukkan latar belakang di sekitar mereka. Teknik ini digunakan dalam adegan-adegan yang menampilkan percakapan penting atau ketegangan antara tokoh utama.

- 3) *High Angle*: Penggunaan sudut kamera tinggi atau high angle memberikan kesan bahwa karakter dalam adegan tersebut lebih kecil atau lebih lemah, seperti ketika tokoh-tokoh dalam wahana rumah hantu terperangkap dalam ketegangan atau kesulitan, menciptakan kesan inferioritas.

#### b) Pencahayaan (*Lighting*)

Pencahayaan dalam *Agak Laen* digunakan untuk membangun atmosfer yang sesuai dengan tone film, baik itu horor, ketegangan, atau situasi dramatis.

- 1) *Key Light*: Lampu utama atau key light digunakan untuk menyoroti karakter-karakter dalam film, terutama dalam adegan-adegan yang mengungkapkan konflik atau keputusan penting. Pencahayaan yang lebih terang akan digunakan untuk menonjolkan karakter yang lebih dominan dalam cerita.

- 2) *Low Key Lighting*: Dalam banyak adegan horor, pencahayaan rendah digunakan untuk menciptakan suasana misterius dan menegangkan. Misalnya, pada adegan malam hari atau saat para pemain wahana rumah hantu menghadapi ancaman, cahaya yang redup menambah elemen ketakutan.



Scene 66

Dalam *scene 66* ini, teknik key-light memberi penekanan visual pada Oki, memperlihatkan perasaan berat dan tanggung jawab yang dia rasakan.

Dengan pencahayaan yang fokus pada Oki, film ini mengarahkan perhatian penonton pada karakter ini dan situasi moral yang dia hadapi, menambah kedalaman pada adegan tersebut. selanjutnya Teknik high and low-key *lighting* yang ada pada *scene 70* terlihat pencahayaan yang lebih redup ini memperlihatkan dunia gelap para karakter yang terlibat dalam kejahatan dan kebohongan, menciptakan atmosfer yang penuh dengan ketegangan.

#### c) *Editing* (Penyuntingan)

Penyuntingan dalam *Agak Laen* memastikan transisi yang halus antara adegan dan menjaga ketegangan. Transisi antara adegan horor dan komedi dilakukan dengan sangat cermat untuk memastikan bahwa perubahan suasana tetap terasa alami. Pengeditan yang tepat juga memastikan bahwa alur cerita tetap terjaga dan ritme adegan tidak terputus.



Scene 32s

Pada *scene 32*, editing yang mulus ini kemudian mengarah pada komedi dengan jokes nyanyian yang dilakukan oleh Jegel dan Bene, menciptakan kontras yang kuat antara ketegangan dan humor. Teknik ini mengubah suasana yang serius menjadi ringan, memperlihatkan kemampuan sutradara untuk menggabungkan elemen horor dan komedi dalam satu transisi yang efisien.



Scene 72

Kemudian di scene 72, teknik editing ini memperkenalkan perubahan suasana yang tajam, dari ketakutan yang disebabkan oleh ancaman terungkapnya kejahatan mereka, menuju humor yang muncul dari ucapan Jegel yang lucu dan reaksi emosional Oki. Peralihan ini menambah kedalaman pada narasi, menggabungkan elemen ketegangan dan komedi dalam satu kesatuan yang koheren.

#### d) Musik

Musik dalam *Agak Laen* berfungsi untuk mendukung emosi dan atmosfer dalam film. Meskipun film ini tidak memiliki *soundtrack* original yang menonjol, musik digunakan secara efektif untuk memperkuat suasana. Beberapa lagu dan sound effect yang digunakan menciptakan ketegangan atau suasana lucu, tergantung pada adegan yang sedang ditampilkan.

##### 1) *Soundtrack*:

Meskipun tidak ada *soundtrack* khusus, penggunaan musik latar yang menegangkan dan ceria sangat mendukung perubahan suasana dalam film. Misalnya, musik horor yang intens digunakan untuk meningkatkan ketegangan dalam adegan-adegan yang lebih menakutkan, sementara musik ceria digunakan dalam adegan komedi untuk meringankan suasana. Pada scene penutup ini, penggunaan musik secara efektif memperkuat perubahan suasana hati para karakter dan memberikan kesan yang lebih ringan setelah momen ketegangan, menjadikan scene ini sebagai penutup yang mengundang senyuman sambil tetap mempertahankan elemen kejutan. Peralihan musik yang tepat ini juga menciptakan kontras yang menarik, yang memperlihatkan bagaimana film *Agak Laen* berhasil menggabungkan horor dan komedi dengan cara yang menyatu, memaksimalkan dampak emosional pada penonton.

##### 2) *Sound* (Suara)

Suara atau *background* digunakan untuk menambah kedalaman dalam setiap adegan, terutama dalam

menciptakan atmosfer ketegangan atau humor.

- 3) *Ambient Sound*: Suara latar seperti suara angin malam, langkah kaki, atau suara rumah hantu digunakan untuk memberikan kesan alami pada adegan malam hari atau suasana mencekam, menambah kesan realistis pada setting dan karakter yang ada dalam adegan tersebut.
- 4) *Tension Sound*: Dalam adegan yang penuh ketegangan, seperti saat tokoh-tokoh rumah hantu menghadapi situasi yang menantang, suara yang menggambarkan ketegangan seperti musik dramatis atau suara-suara mencekam digunakan untuk memperkuat rasa takut yang ada.
- 5) *Comedic Sound*: Di sisi lain, pada adegan komedi, suara yang ceria atau bahkan lucu, seperti tawa atau musik ringan, digunakan untuk memberi kontras dan membuat penonton tertawa, memberikan kesegaran di antara ketegangan.



Scene 14

Pada *scene 14* Musik latar yang dramatis dan menegangkan meningkatkan ketegangan dan memperkuat atmosfer horor yang terjadi. Peningkatan ketegangan melalui suara ini mengarahkan penonton untuk merasakan kecemasan yang dialami para karakter di dalam situasi yang semakin intens.



Scene 64

Lalu dalam *scene 64*, musik yang ceria dan ringan memberikan kontras yang menyenangkan terhadap ketakutan Obet, menunjukkan bahwa ketegangan yang dirasakannya sebenarnya tidak perlu. Ini menciptakan momen humor yang mengundang tawa, dengan menambah rasa lucu pada adegan tersebut meskipun situasinya penuh ketegangan.

Pada level ideologi, film *Agak Laen* menghadirkan nilai-nilai, pandangan sosial, dan kritik terhadap berbagai aspek kehidupan masyarakat yang tergambar melalui konflik dan perjuangan para karakternya. Analisis ideologi ini mencakup beberapa poin utama yang menjadi inti pesan dalam film. Berikut adalah analisis pada level ideologi dalam film ini:

a) Kritik terhadap Ketimpangan Sosial

*Agak Laen* menggambarkan kehidupan para karakter yang berada di lapisan bawah masyarakat, menunjukkan bagaimana tekanan ekonomi dan sosial mendorong mereka untuk melakukan tindakan kriminal. Film ini mengangkat isu ketimpangan sosial, di mana keterbatasan akses terhadap sumber daya dan kesempatan memaksa karakter-karakter ini mengambil keputusan yang tidak bermoral. Ideologi ini mengkritik struktur sosial yang tidak adil, yang menciptakan lingkaran kemiskinan dan keputusasaan.

b) Moralitas yang Kabur

Film ini menunjukkan bahwa tindakan kriminal tidak selalu dapat dinilai dalam kerangka hitam-putih. Melalui karakter-karakternya, *Agak Laen* menggambarkan bagaimana faktor-faktor seperti tekanan ekonomi, tanggung jawab keluarga, dan keterbatasan pilihan dapat mendorong seseorang untuk melanggar norma dan hukum. Ideologi ini menyoroti bahwa moralitas adalah sesuatu yang kompleks dan sering kali dipengaruhi oleh keadaan, sehingga menantang pandangan tradisional tentang benar dan salah.

c) Kritik terhadap Sistem yang Korup

Beberapa adegan dalam *Agak Laen* menampilkan korupsi yang terjadi pada berbagai tingkat, seperti suap dalam proses pendaftaran TNI atau upaya

menyuap saksi untuk menutupi kejahatan. Hal ini mencerminkan pandangan ideologis bahwa korupsi telah menjadi bagian dari struktur sosial yang lebih besar, di mana keadilan sering kali dapat dimanipulasi oleh uang dan kekuasaan.

d) Persahabatan sebagai Nilai Penyelamat

Di tengah tantangan dan konflik, film ini juga menonjolkan nilai persahabatan dan solidaritas di antara para karakter utama. Meskipun mereka sering berselisih, kebersamaan mereka menjadi kekuatan yang membantu mereka menghadapi situasi sulit. Ideologi ini menekankan pentingnya hubungan manusia dalam menghadapi tekanan kehidupan, menunjukkan bahwa nilai-nilai kebersamaan tetap bisa bertahan bahkan dalam kondisi yang tertekan.

e) Refleksi atas Nilai Keluarga

Hubungan antara karakter, seperti Boris dan ibunya, menampilkan konflik antara tanggung jawab keluarga dan kebohongan yang dilakukan untuk melindungi atau memenuhi ekspektasi keluarga. Ideologi ini menggambarkan bagaimana nilai-nilai keluarga dapat menjadi beban moral, menciptakan dilema antara menjaga kejujuran dan memenuhi harapan orang yang dicintai.

Secara keseluruhan, ideologi dalam *Agak Laen* mengajak penonton untuk merenungkan isu-isu sosial yang kompleks dan mempertimbangkan berbagai perspektif tentang moralitas, keadilan, dan hubungan manusia dalam dunia yang penuh tekanan dan ketidakpastian.

## B. Kriminalitas yang Digambarkan dalam *Agak Laen*

Berdasarkan hasil analisis, ditemukan berbagai bentuk kriminalitas yang direpresentasikan dalam film *Agak Laen*. Representasi ini diuraikan menggunakan tiga level semiotika John Fiske: Level Realitas, Level Representasi, dan Level Ideologi. Kriminalitas dalam film ini tidak hanya berfungsi sebagai elemen cerita tetapi juga mencerminkan isu sosial yang kompleks di masyarakat. Kriminalitas sendiri dimaknai sebagai pelanggaran terhadap norma atau hukum yang mengganggu stabilitas sosial. Film ini menggambarkan tindakan kriminal sebagai akibat dari tekanan



ekonomi, konflik sosial, dan moralitas yang kabur. Beberapa tindak kriminal yang ditemukan dalam film ini meliputi:

1. Kekerasan antara pengunjung dan pekerja wahana

Kekerasan antara pengunjung dan pekerja wahana dalam *Agak Laen* mencerminkan dinamika ketegangan sosial yang kompleks. Konflik ini terjadi ketika pengunjung terus-menerus melempari pekerja wahana, memicu pekerja untuk melampiaskan kemarahan mereka dengan memukuli pengunjung. Berdasarkan teori semiotika menurut Jhon Fiske (1990) Pada Level Realitas, adegan menunjukkan pekerja yang marah, dengan close-up pada ekspresi wajah mereka yang penuh emosi, memperkuat ketegangan situasi. Pada Level Representasi, pencahayaan redup menciptakan suasana dramatis, sementara penggunaan teknik close-up menangkap detail ekspresi marah pekerja dan panik pengunjung. Pada Level Ideologi, konflik ini menggambarkan ketimpangan kekuasaan antara pengunjung dan pekerja, di mana pekerja yang memiliki status lebih rendah sering menjadi korban ketidakadilan, sebagaimana dijelaskan dalam Conflict Theory oleh Ralf Dahrendorf (1959). Ketidakseimbangan ini memperlihatkan bagaimana ketegangan sosial dapat berkembang menjadi konflik destruktif.

Penelitian oleh Amirahfatin & Syah (2023) menunjukkan bahwa kekerasan di tempat kerja, terutama dalam industri yang melibatkan interaksi langsung dengan pelanggan, sering kali dipicu oleh hubungan kekuasaan yang tidak seimbang. Hal ini sejalan dengan situasi yang digambarkan dalam adegan tersebut. Sementara itu, Hidayat (2023) menyoroti representasi kekerasan fisik menggunakan analisis semiotik dalam film yang kerap mengabaikan nilai moral dan budaya, menunjukkan bagaimana eksploitasi adegan semacam ini dapat mencerminkan realitas sosial yang keras, termasuk dominasi patriarki dan pelecehan terhadap kelompok tertentu. Secara keseluruhan, adegan ini mengangkat isu penting tentang ketidakadilan sosial dan dinamika kekuasaan, memberikan kritik terhadap bagaimana individu dengan status sosial yang lebih rendah sering kali menjadi pihak yang paling dirugikan dalam konflik.

2. Penipuan dan suap dalam pendaftaran TNI

Pada film *Agak Laen*, tindakan penipuan dan suap terjadi ketika seorang oknum penipu meminta uang sogokan dari calon pendaftar TNI. Pada Level Realitas, adegan ini memperlihatkan interaksi antara Boris dan oknum penipu yang menggunakan nada manipulatif untuk meminta uang, menampilkan ketegangan antara keduanya. Berdasarkan teori semiotika menurut Jhon Fiske (1990) Pada Level Representasi, teknik medium shot digunakan untuk menggambarkan kedekatan fisik dan interaksi mereka, memperlihatkan perbedaan status sosial antara Boris, yang mungkin kurang berkuasa, dan oknum penipu yang berada di posisi yang lebih dominan.

Pada Level Ideologi, tindakan ini mencerminkan bagaimana Teori Rational Choice (Gary S. Becker, 1968) menjelaskan bahwa individu seringkali melakukan tindakan kriminal setelah mempertimbangkan keuntungan yang lebih besar dibandingkan risiko yang ada. Dalam hal ini, oknum penipu merasa bahwa keuntungan finansial yang didapat dari meminta suap lebih besar daripada potensi hukuman atau risiko ketahuan. Keputusan ini mencerminkan pilihan rasional yang sering diambil oleh mereka yang mencari keuntungan pribadi dengan mengabaikan norma hukum dan moral.

Penelitian oleh Sukiyat (2020) mendukung hal ini dengan menjelaskan bahwa dalam sistem yang korup, individu seringkali memanfaatkan celah untuk keuntungan pribadi, seperti yang terlihat dalam praktik suap untuk memasuki institusi profesional. Rahmansyah & Wibowo (2024) juga menyoroti bahwa dalam film-film yang membahas tema korupsi, seperti *KvsK*, suap, mark-up anggaran, dan money politics adalah bentuk-bentuk korupsi yang menggambarkan bagaimana sistem korup dapat merusak institusi dan memberi peluang bagi individu untuk memperoleh keuntungan pribadi melalui tindakan ilegal.

3. Perjudian dan Hutang Besar

Dalam film *Agak Laen*, Jegel terjebak dalam perjudian hingga berhutang besar, yang menyebabkan konflik dengan debt collector. Berdasarkan teori semiotika

menurut Jhon Fiske (1990) Pada Level Realitas, perilaku Jegel digambarkan dengan ekspresi cemas dan ketakutan yang kuat saat debt collector menagih hutangnya dengan cara kasar, memperlihatkan tekanan mental yang dia alami. Pada Level Representasi, teknik close-up digunakan untuk menonjolkan ekspresi wajah Jegel yang penuh ketakutan, menggambarkan intensitas emosional dan stres yang dirasakannya akibat hutang yang menumpuk.

Pada Level Ideologi, Teori Rational Choice menjelaskan bahwa keputusan Jegel untuk berjudi merupakan hasil dari pertimbangan rasional di mana ia mencari cara cepat untuk memperoleh uang, meskipun ia mengabaikan risiko besar yang terkait. Keputusannya untuk berjudi mencerminkan pertimbangan tentang keuntungan jangka pendek yang tampak menguntungkan, meskipun berisiko tinggi, yang akhirnya membawanya pada situasi yang lebih buruk dan terjebak dalam hutang.

Studi oleh Lestari *et al.*, (2024) mengungkap bahwa perilaku perjudian sering kali dipengaruhi oleh tekanan ekonomi dan sosial, yang sangat relevan dengan situasi Jegel. Tekanan tersebut memicu individu untuk mencari cara cepat untuk mengatasi kesulitan finansial, tanpa memperhitungkan konsekuensi jangka panjang. Dari perspektif semiotika iklan judi, Muzzammil & Ikhsani (2023) menunjukkan bahwa iklan judi sering memanipulasi simbol keberuntungan dan kebebasan finansial, yang secara tidak langsung mendorong individu untuk berjudi sebagai cara cepat mencapai kemakmuran.

#### 4. Pencurian Sertifikat Rumah oleh Oki

Dalam *Agak Laen*, Oki terpaksa mencuri sertifikat rumah ibunya dan membohonginya untuk mendapatkan tanda tangan sebagai bagian dari proses menggadaikan sertifikat rumah. Berdasarkan teori semiotika menurut Jhon Fiske (1990) Pada Level Realitas, adegan ini menunjukkan Oki dengan diam-diam mengambil sertifikat rumah dari tempatnya, sementara ibunya yang sakit berbaring di latar belakang, memperlihatkan bahwa tindakan tersebut dilakukan dalam kondisi penuh tekanan emosional. Pada Level Representasi,

pencahayaan gelap yang digunakan dalam adegan ini menyoroti tindakan Oki dan menambah nuansa kesuraman, mencerminkan perasaan bersalah dan konflik batin yang dirasakannya.

Pada Level Ideologi, teori Strain (Robert Agnew, 1992) menjelaskan bahwa Oki melakukan pencurian sebagai respons terhadap tekanan ekonomi yang kuat, yang memaksanya melanggar norma hukum untuk mengatasi situasi darurat. Sementara itu, Teori Neutralization (Sykes & Matza, 1957) menunjukkan bagaimana Oki mungkin membenarkan tindakannya dengan alasan darurat, seperti "meminjam" sertifikat untuk memenuhi kebutuhan mendesak, sehingga meredakan rasa bersalahnya.

Penelitian oleh Rahmah *et al.* (2024) mendukung pandangan ini dengan menunjukkan bahwa tekanan ekonomi sering kali menjadi faktor utama yang mendorong individu untuk melakukan tindakan kriminal, seperti pencurian, untuk memenuhi kebutuhan yang mendesak. Selain itu, Natasya (2023) dalam penelitiannya tentang representasi mafia seni dalam film *Mencuri Raden Saleh* juga menyoroti tindakan kriminal seperti pencurian, pemalsuan, dan manipulasi yang sering dilakukan dalam kondisi tekanan ekonomi. Film ini merepresentasikan bagaimana mafia seni melakukan kejahatan untuk mendapatkan keuntungan, serupa dengan cara Oki yang melakukan pencurian untuk memenuhi kebutuhan mendesak.

#### 5. Pembunuhan, Penyembuyian dan Pemandahan Mayat

Dalam *Agak Laen*, para pemain wahana secara tidak sengaja membunuh pengunjung dan menyembunyikan mayatnya di wahana. Berdasarkan teori semiotika menurut Jhon Fiske (1990) Pada Level Realitas, adegan menunjukkan para pemain yang panik dan kebingungan saat berusaha menyembunyikan mayat, memperlihatkan ketegangan dan ketakutan mereka dalam menghadapi situasi yang tidak terduga. Pada Level Representasi, penggunaan low key *lighting* dan tension sound menambah suasana horor, memperkuat ketegangan dalam adegan ini dan menciptakan atmosfer yang mencekam.

Pada Level Ideologi, Teori Neutralization menjelaskan bagaimana para pemain wahana membenarkan tindakan mereka dengan alasan kecelakaan, sehingga tindakan menyembunyikan mayat dianggap sebagai solusi yang dapat diterima. Mereka mungkin merasa bahwa mereka tidak punya pilihan lain selain menyembunyikan bukti untuk menghindari konsekuensi lebih lanjut. Teori Situational Crime Prevention (Ronald Clarke, 1980) menyoroti bagaimana suasana wahana yang gelap dan tertutup menciptakan kesempatan untuk melakukan tindakan kriminal, seperti penyembunyian mayat, tanpa ketahuan. Lingkungan yang gelap dan minim pengawasan ini mendukung para pelaku untuk menyembunyikan bukti kejahatan mereka dengan relatif mudah. Selain itu, Teori Rational Choice mengemukakan bahwa penguburan mayat di makam Oki dilakukan karena dianggap sebagai solusi cepat dan efisien untuk menyembunyikan bukti, dengan risiko yang lebih rendah dibandingkan pilihan lainnya. Dalam konteks ini, keputusan untuk mengubur mayat adalah keputusan yang rasional berdasarkan pertimbangan keuntungan dan kerugian.

Penelitian oleh Untsa (2024) tentang pencegahan kriminalitas situasional menyoroti bahwa lokasi yang gelap dan tidak terawasi, seperti wahana rumah hantu, menciptakan kondisi yang kondusif untuk tindakan kriminal, termasuk penyembunyian mayat. Hal ini sejalan dengan konsep Situational Crime Prevention, yang menyatakan bahwa lingkungan yang tidak terjaga atau minim pengawasan dapat mendorong tindak kriminal. Dalam kajian serupa, Wilona (2015) mengenai representasi kriminalitas dalam film *Ted* dan *Ted 2* mengungkapkan bahwa film sering menggambarkan tindakan kriminal yang terjadi dalam lingkungan yang tidak terkontrol atau tidak terawasi, seperti penjambretan, kekerasan fisik, dan perusakan barang. Penelitian ini menunjukkan bahwa lingkungan yang tidak aman dapat memfasilitasi tindakan kriminal, sejalan dengan situasi dalam wahana rumah hantu di *Agak Laen*.

#### 6. Tindakan Suap kepada Pelakor

Dalam *Agak Laen*, para pemain wahana menyuap seorang pelakor agar tidak membocorkan rahasia mereka. Berdasarkan teori semiotika menurut Jhon Fiske (1990) Pada Level Realitas, adegan ini menunjukkan interaksi tegang antara para pemain wahana dan pelakor. Ketegangan dalam percakapan ini mencerminkan ancaman yang mereka rasakan jika rahasia mereka terbongkar. Pada Level Representasi, medium shot digunakan untuk menyoroti percakapan antara keduanya, dengan fokus pada ekspresi wajah penuh kecurigaan yang mempertegas ketegangan yang sedang terjadi. Penggunaan teknik ini memperlihatkan intensitas komunikasi non-verbal yang terjadi di antara mereka.

Pada Level Ideologi, Teori Rational Choice menjelaskan bahwa suap dilakukan sebagai solusi cepat untuk melindungi rahasia yang dapat merusak posisi para pemain wahana. Keputusan mereka untuk memberi suap mencerminkan pertimbangan rasional bahwa dengan memberikan sejumlah uang, mereka bisa menghindari kerugian yang lebih besar, meskipun tindakan ini melanggar norma hukum. Keputusan ini didorong oleh analisis keuntungan jangka pendek yang dirasakan lebih besar daripada risiko atau konsekuensi jangka panjang.

Penelitian oleh Fajrusalam et al. (2023) mendukung pandangan ini, dengan menunjukkan bahwa suap sering kali digunakan sebagai solusi cepat untuk menghindari dampak dari situasi yang berisiko tinggi. Hal ini tercermin dalam film, di mana para pemain wahana memilih memberi suap untuk melindungi diri mereka dan menyembunyikan rahasia. Selain itu, Simatupang (2023) dalam penelitiannya tentang perselingkuhan menunjukkan bahwa isu sosial seperti perselingkuhan sering kali diterima dengan norma sosial yang keras, mengarah pada pengucilan atau bahkan hukuman dari masyarakat.

#### 7. Kebohongan Boris kepada Ibunya

Dalam *Agak Laen*, Boris berbohong kepada ibunya dengan berpura-pura menjadi anggota TNI. Berdasarkan teori semiotika menurut Jhon Fiske (1990) Pada Level Realitas, adegan video call

menunjukkan upaya Boris untuk meyakinkan ibunya, menggambarkan kebohongan yang ia lakukan dalam upaya untuk memenuhi ekspektasi keluarga. Pada Level Representasi, musik latar yang halus dan fokus pada ekspresi wajah Boris memperkuat usaha meyakinkan ibunya, menonjolkan keraguan dan ketegangan yang dirasakannya saat berbohong. Fokus pada wajah Boris dalam close-up memperlihatkan bahwa ia berusaha terlihat meyakinkan, meskipun ada tekanan emosional yang jelas.

Pada Level Ideologi, Teori Strain menjelaskan bahwa kebohongan ini muncul sebagai respons terhadap tekanan untuk memenuhi ekspektasi sosial dan keluarga. Boris memilih untuk melakukan tindakan tidak jujur sebagai cara untuk mencapai tujuan yang dianggap penting—mendapatkan pengakuan dan juga penghormatan dalam keluarga. Teori ini menggambarkan bagaimana individu yang merasa tertekan oleh tuntutan sosial sering kali memilih cara-cara tidak sah untuk mencapainya.

Penelitian oleh Syahraeni (2023) menekankan bahwa tekanan sosial dan keluarga dapat memotivasi tindakan manipulatif atau tidak jujur, seperti yang dilakukan oleh Boris, yang berusaha menutupi ketidakmampuannya untuk memenuhi harapan keluarga dengan kebohongan. Penelitian ini menggambarkan bagaimana kebohongan sering digunakan sebagai cara untuk memenuhi ekspektasi yang sangat tinggi, meskipun itu melibatkan risiko kehilangan integritas pribadi.

Selain itu, Mulyana (2019) dalam penelitiannya tentang representasi kekerasan dalam film *The Raid: Redemption* menggunakan teori semiotika Roland Barthes untuk menggali cara kekuasaan tercermin dalam film tersebut. Meskipun konteksnya berbeda, penelitian ini menunjukkan bagaimana individu yang berada dalam posisi tekanan atau kekuasaan, seperti Boris dalam situasi ini, mungkin melakukan tindakan yang tidak jujur atau bahkan kekerasan untuk mempertahankan atau mencapai tujuan mereka.

Film *Agak Laen* berhasil menggambarkan berbagai bentuk kriminalitas yang mencerminkan dinamika sosial dan moralitas yang kabur. Melalui analisis semiotik pada level realitas, representasi, dan ideologi, terlihat bagaimana tekanan ekonomi, ketimpangan sosial, dan dilema moral menjadi faktor pendorong utama tindakan kriminal dalam film ini. Representasi ini tidak hanya memperkuat narasi tetapi juga memberikan kritik sosial yang relevan terhadap kondisi masyarakat saat ini.

#### IV. SIMPULAN DAN SARAN

##### A. Simpulan

Berdasarkan analisis yang dilakukan, film *Agak Laen* berhasil menggambarkan berbagai bentuk kriminalitas melalui karakter-karakter yang terjebak dalam situasi sosial dan ekonomi yang sulit. Dengan menggunakan pendekatan semiotika John Fiske, ditemukan bahwa kekerasan, penipuan, perjudian, dan kejahatan lainnya tidak hanya berfungsi sebagai elemen alur cerita, tetapi juga mencerminkan ketegangan sosial dan moralitas yang kabur di masyarakat. Melalui teknik-teknik representasi visual dan narasi, film ini menyampaikan pesan tentang tekanan sosial, ketidaksetaraan, dan bagaimana individu seringkali berbuat kesalahan sebagai respons terhadap tantangan hidup. Teori-teori seperti Rational Choice, Strain, dan Neutralization menjelaskan bahwa tindakan kriminal dalam film ini sebagian besar dipicu oleh kebutuhan untuk bertahan hidup atau memenuhi ekspektasi sosial, meskipun hal tersebut melibatkan keputusan yang melanggar norma hukum dan moral.

Film ini juga memberikan wawasan tentang bagaimana lingkungan dan situasi dapat mempengaruhi perilaku kriminal, sebagaimana dijelaskan dalam teori Situational Crime Prevention, di mana tempat yang gelap dan minim pengawasan, seperti wahana rumah hantu, menciptakan peluang untuk tindakan ilegal.

##### B. Saran

Berdasarkan temuan dalam penelitian ini, ada beberapa saran yang dapat diberikan:

1. Penyajian yang Lebih Berimbang Untuk film-film yang menggambarkan kriminalitas, penting untuk tidak hanya menunjukkan aspek sensasional dari tindakan kriminal, tetapi juga menggali lebih dalam mengenai faktor sosial dan

psikologis yang mendorong individu untuk melakukan kejahatan. Hal ini akan memberikan pemahaman yang lebih kompleks tentang fenomena sosial yang ditampilkan.

2. Peningkatan Kesadaran Sosial: Film seperti *Agak Laen* dapat menjadi media untuk menyampaikan pesan sosial yang penting. Penonton diharapkan dapat merenungkan bagaimana ketimpangan sosial, tekanan ekonomi, dan budaya dapat mempengaruhi tindakan individu. Oleh karena itu, penting bagi para pembuat film untuk memperhatikan representasi yang akurat dan berbobot mengenai isu sosial ini.
3. Studi Lanjutan tentang Pengaruh Media: Penelitian lebih lanjut perlu dilakukan untuk memahami pengaruh representasi kriminalitas dalam film terhadap persepsi masyarakat, terutama mengenai kebijakan publik terkait kriminalitas dan keadilan sosial.

Dengan mengaplikasikan saran-saran tersebut, diharapkan film-film yang berhubungan dengan tema kriminalitas dapat lebih mendalam dan bertanggung jawab dalam mengangkat isu-isu sosial yang relevan.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Alawiyah, S. A., Sumarno, S., & Ningsih, N. M. (2022). Kesantunan Berbahasa dalam Film Keluarga Cemara Sutradara Yandy Laurens Sebagai Alternatif Bahan Ajar di Sekolah Menengah Atas. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 15(2), 337-348. <https://doi.org/10.30651/st.v15i2.12490>
- Andhita, P. R. (2021). *Komunikasi Visual*. Zahira Media Publisher.
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Anisa, F. (2023). *Representasi Kriminalitas dalam Film Mencuri Raden Saleh (Analisis Semiotika John Fiske)* [Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara]. <http://repository.umsu.ac.id/handle/123456789/20887>
- Asri, R. (2020). Membaca Film sebagai Sebuah Teks: Analisis Isi Film "Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini (NKCTHI)." *Jurnal Al Azhar Indonesia Seri Ilmu Sosial*, 1(2), 74-86. <https://doi.org/10.36722/jaiss.v1i2.462>
- Azhari, A. (2020). *Konstruksi Sosial Tindak Kekerasan Oleh "Orang Dengan Gangguan Jiwa" dalam Film Joker* [Universitas Hasanuddin]. <https://repository.unhas.ac.id/id/eprint/470/>
- Danesi, M. (2010). *Pengantar Memahami Semiotika Media*. Jelasutra.
- Darojatun, R. (2020). Representasi Terorisme dalam Media: (Analisis Semiotik Roland Barthes dalam Film The Kingdom). *AdZikra: Jurnal Komunikasi & Penyiaran Islam*, 11(2), 208-228. <https://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/adzikra/article/view/4286>
- Febriani, R., & Mustofa, A. A. (2024). Penggunaan Videografi sebagai Alat Komunikasi Alternatif dalam Penyampaian Informasi Publik. *Merdeka Indonesia Jurnal International*, 4 (1), 169-176. <https://www.merdekaindonesia.com/index.php/MerdekaIndonesiaJournalInternati/article/view/138>
- Fiske, J. (2006). *Introduction to Communication Studies*. Routledge dan Metheun.
- Fiske, S. T., Gilbert, D. T., & Lindzey, G. (2010). *Handbook of Social Psychology* (Vol. 2). John Wiley & Sons.
- Hadyan, M. T., & Bustam, M. R. (2024). Transformasi Psikologis Balram Halwai pada Film The White Tiger (2021). *Mahadaya*, 4(2), 163-174. <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/mahadaya/article/view/13690>
- Hall, S. (1989). Cultural Identity and Cinematic Representation. *Framework: The Journal of Cinema and Media*, 36, 68-81. <http://www.jstor.org/stable/44111666>
- Haristian, A. (2021). *Representasi Fatherhood dalam Film Dua Garis Biru (Analisis Semiotika Roland Barthes)* [Universitas Islam Indonesia]. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/36549>
- Hutasuhut, A. R. S., & Yaswinda. (2020). Analisis Pengaruh Film Nussa dan Rara terhadap Empati Anak Usia Dini di Kota Padang.

*Jurnall Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1237–1246.

<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/590/517>

Juliana, J. (2018). Perspektif Industri Budaya dalam Film Religi (Kajian terhadap Film Religi Indonesia Pasca Tahun 2008). *Al-MUNZIR*, 10(2), 246–267. <https://ejournal.iainkendari.ac.id/index.php/al-munzir/article/view/809>

Junaid, K. U. (2022). Pengaruh Film Bergener Islami terhadap Pengetahuan Keagamaan dan Perkembangan Jiwa Keagamaan Remaja Mesjid Jami Al Amilin Tibojong Kabupaten Bone. *El-Fata: Journal of Sharia Economics and Islamic Education*, 1(1), 28–39. <https://doi.org/10.61169/el-fata.v1i1.3>

Kartono, D. K. (2007). *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*. Bandung.

Khairunnisa, A., Hasfi, N., & Nugroho, A. (2024). Implementasi Jurnalisme Perspektif Gender pada Pemberitaan Buruh Migran Perempuan di Media Online. *Interaksi Online*, 12(3), 1117–1133.

Khoirunnisa, M. A., Ulfa, N. S., & Rakhmas, W. N. (2024). Representasi Kasus Pembunuhan Jessica Kumala Wongso pada Film *Ice Cold: Murder, Coffee, and Jessica Wongso*. *Interaksi Online*, 12(4), 412–423.

Kusnato, & Yusuf, H. (2024). Pengaruh Media Massa terhadap Persepsi dan Tingkat Kriminalitas: Analisis terhadap Efek Media dalam Pembentukan Opini Publik. *JICN: Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara*, 1(2), 1047–1061. <https://jicnusantara.com/index.php/jicn/article/view/132/181>

Light, D., & Keller, S. I. (1989). *Sociology*. Knopf.

Mahmud, A. (2024). Krisis Identitas di Kalangan Generasi Z dalam Perspektif Patologi Sosial pada Era Media Sosial. *Jurnal Ushuluddin*, 26(2), 279–311. <https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/alfikr/article/view/51032/20674>

Mudjiono, Y. (2011). Kajian Semiotika dalam Film. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(1), 125–138. <https://doi.org/10.15642/jik.2011.1.1.125>

-138

Muhlisiun, A. (2024). Representasi Sejarah Dalam Citra Visual: Antara Tantangan Akurasi dan Potensi Distorsi. *Journal of Art, Film, Television, Animation, Games and Technology*, 3(1), 16–23. <https://journal-profsisi.or.id/index.php/framing/article/view/27>

Notoatmodjo, S. (2003). *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Rineka Cipta.

Nurhidayah, S., Laksono, Y. T., & Wangi, M. P. (2024). Produksi Film Dokumenter Budaya Seni Beladiri Pencak Silat PSHT. *CandraRupa: Journal of Art, Design, and Media*, 3(2). <https://ejournals.dinamika.ac.id/Candrarupa/article/view/705/441>

Panjaitan, Y. D. R., & Hasanah, N. (2022). Analisa Teknik Sinematografi pada Film *Parasite*. *Journal of Information System and Technology*, 3(1), 10–36. <https://journal.uib.ac.id/index.php/joint/article/view/6556/2288>

Pertiwi, G., Abidin, Z., & Poerana, A. F. (2022). Kehancuran Ekosistem Laut pada tayangan Film Dokumenter: Analisis Semiotika John Fiske dalam Mengungkap Kondisi Ekosistem Laut pada Film *Seaspiracy* Karya Ali Tabrizi. *Media Bina Ilmiah*, 16(11), 7727–7736. <https://binapatria.id/index.php/MBI/article/view/29/26>

Prammaggiore, M., & Wallis, T. (2020). *Film Fourth Edition: A Critical Introduction*. Laurence King Publishing.

Pratista, H. (2018). *Memahami Film*. Montase Press.

Purtanti, F. P., & Hendriyani, C. T. (2022). Representasi Feminisme dalam Film *Lipstick Under My Burkha*. *Jurnal Komunikasi Massa*, 1. <https://jurnalkommas.com/index.php?target=isi&jurnal=REPRESENTASI+FEMINISME+DALAM+FILM+LIPSTICK++UNDER+MY+BURKHA>

Rachman, R. F. (2020). Representasi Dalam Film. *Paradigma Madani*, 7(2), 1–9. <https://ejurnal.ujj.ac.id/index.php/PAR/ar>

- [ticle/view/832](#)
- Rijali, A. (2019). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81-95.  
<https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Risma, R., Salam, M., & Hajri, P. (2023). Analisis Perilaku Sosial Remaja terhadap Tindak Kriminalitas Penyalahgunaan Narkoba di Kabupaten Tanjung Jabung Timur. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian*, 1(1), 37-55.  
<https://mail.online-journal.unja.ac.id/jppsmj/article/view/28918>
- Salim, V., & Sukendro, G. G. (2021). Representasi Kritik Sosial dalam Film Parasite (Analisis Semiotika Roland Barthes). *Koneksi*, 5(2), 381-386.  
<https://doi.org/10.24912/kn.v5i2.10387>
- Simanungkalit, D. A. L., Amaliah, S. N., Andriyani, A. Z., Akbar, M. A. T., Viano, N., Permana, F. R., & Mulyadi. (2024). Analisis Motivasi dan Pola Perilaku Pelaku Pembunuhan Ditinjau dari Perspektif Krimonologi. *Jurnal Hukum Dinamika Ekselensia*, 06(2), 141-156.  
<https://journalpedia.com/1/index.php/hde/article/view/1757/1792>
- Sobur, A. (2017). *Semiotika Komunikasi*. Remaja Rosdakarya.
- Soekanto, S. (2000). *Kenakalan Remaja*. Penerbit Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Alfabeta.
- Sunaryanto, S. (2017). Konstruksi Makna Teroris dan Terorisme di Media Online (Analisis Wacana Theo Van Leeuwen). *El-Hikmah: Jurnal Ilmu Dakwah dan Komunikasi*, 9(3), 125.  
<https://jurnal.alhikmah.ac.id/index.php/elhikmah/article/view/86>
- Taufik. (2016). Analisis Semiotika Pesan Pendidikan dalam Film 3 Idiots Karya Sutradara Rajkumar Hirani. *Jurnal Ilmu Komunikasi Universitas Mulawarman*, 4(3), 15-27.  
<https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/?p=2536>
- Triyas, A. P. A., Maulida, D. R. W., & Rahmawati, N. A. (2024). Analisis Representasi Influencer dalam Memunculkan Budaya Hiperrealitas Mahasiswa terhadap Suatu Produk Melalui Konten Review. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 4(3), 1025-1036.  
<https://doi.org/10.54082/jupin.457>
- Vera, N. (2014). *Semiotika dalam Riset Komunikasi*. Ghalia Indonesia.
- Wahyuningsih, S. (2019). *Film dan Dakwah: Memahami Representasi Pesan-Pesan Dakwah dalam Film Melalui Analisis Semiotik*. Media Sahabat Cendekia.
- Wibowo, I. S. W. (2017). *Semiotika Komunikasi*. Mitra Wacana Media.
- Widianto, R., Warouw, D. M. D., & Senduk, J. J. (2015). Analisis Semiotika pada Film Senyap Karya Joshua Oppenheimer. *e-journal "Acta Diurna"*, 4(4), 1-9.  
<https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/actadiurnakomunikasi/article/view/8687>
- Wilona, M. (2015). Representasi Kriminalitas dalam Film "Ted" dan "Ted 2." *Jurnal e-Komunikasi*, 3(2), 1-12.  
<https://publication.petra.ac.id/index.php/ilmu-komunikasi/article/view/4925>