

**DAYA TARIK PENCIPTAAN PENGETAHUAN DALAM FILM
REPLIKA CERITA PULO RUBIAH DAN
IMPLEMENTASINYA TERHADAP PROMOSI WISATA LAUT
DI ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

**TEUKU FAUZAN MAULIDIN
NIM. 140401138
Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam**



**FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
1443 H / 2021**

SKRIPSI

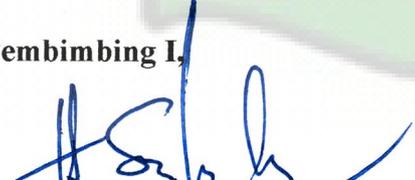
**Diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi
UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Ilmu Dakwah
Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam**

Oleh

**TEUKU FAUZAN MAULIDIN
NIM. 140401138**

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,


Dr. Hendra Syahputra, ST., MM.
NIP. 197610242009011005

Pembimbing II,


Hanifah, S.Sos.I., M.Ag.
NIP. 199009202019032015

SKRIPSI

Telah Dinilai oleh Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry
dan Dinyatakan Lulus serta Disahkan sebagai
Tugas Akhir untuk Memperoleh Gelar
Sarjana S-1 Ilmu Dakwah
Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam

Diajukan Oleh

TEUKU FAUZAN MAULIDIN
NIM. 140401138

Pada Hari/Tanggal

Kamis, 30 Januari 2020 M
5 Jumadil Akhir 1441 H

di

Darussalam-Banda Aceh

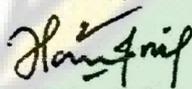
Panitia Sidang Munaqasyah

Ketua,



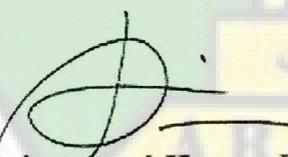
Dr. Hendra Syahputra, ST., MM.
NIP. 197610242009011005

Sekretaris,



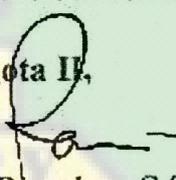
Hanifah, S.Sos.I., M.Ag.
NIP. 199009202019032015

Anggota I,



Ridwan Muhammad Hasan, Ph.D.
NIP. 19710413200501102

Anggota II,



Arif Ramdan, S.Sos.I., MA.
NIDN. 203107800

Mengetahui,
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry



Dr. Fakhri, S.Sos., MA.
NIP. 196411291998031001

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya:

Nama : Teuku Fauzan Maulidin
NIM : 140401138
Jenjang : Strata Satu (S-1)
Jurusan/Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam.

Menyatakan bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Jika di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry.

Banda Aceh, 23 Januari 2020



Teuku Fauzan Maulidin
NIM. 140401138

AR-RANIRY

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis sampaikan atas kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan kasih sayang dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyusun karya ilmiah ini. Shalawat dan salam penulis sampaikan kepada Nabi besar Muhammad SAW beserta para keluarga dan sahabatnya sekalian yang telah membekali umatnya dengan pengetahuan dan pendidikan yang sempurna.

Dengan izin Allah SWT, berkat bantuan dari semua pihak, penulis telah dapat menyelesaikan skripsi ini, guna memenuhi kewajiban studi untuk mencapai gelar sarjana pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi (FDK) Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry Banda Aceh dengan judul "*Daya Tarik Penciptaan Pengetahuan dalam Film Replika Cerita Pulo Rubiah dan Implementasinya terhadap Promosi Wisata Laut di Aceh*". Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ungkapan terima kasih kepada:

1. Yang teristimewa, untuk ayah saya Teuku Anwar Fuady yang telah wafat tahun 2001 silam saya berharap Almarhum ikut bangga dengan pencapaian saya hingga saat ini, serta rasa terimakasih tak terkira saya ucapkan sebesar-besarnya kepada ibu saya Cut Rizna Farida yang telah berjuang membesarkan anak-anaknya seorang diri tanpa pamrih, serta tak kenal lelah mencari nafkah agar anak-anaknya mendapatkan pendidikan yang layak hingga saya sampai pada titik ini.
2. Dr. Fakhri S.Sos, MA. selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Drs. Yusri M.Lis selaku Wakil Dekan I, Zainuddin T. M.Si. selaku Wakil Dekan II, dan Dr. T Lembong Misbah, MA selaku Wakil Dekan III.
3. Ketua Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) Fakultas Dakwah dan Komunikasi Bapak Dr. Hendra Syahputra, ST.,M.M. dan Sekretaris Prodi Ibu Anita, S.Ag., M.Hum.
4. Pembimbing I Dr. Hendra Syahputra, ST.,M.M. yang telah memberikan arahan dan bimbingan yang baik kepada penulis. Ibu Hanifah, S.Sos.I., M.Ag. Sebagai pembimbing II yang selalu memberikan semangat dan

arahan secara sederhana bagi penulis sehingga penulis mudah dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Ibu Rusnawati S.Pd., M.Si. selaku penasihat Akademik (PA) yang telah banyak memberikan dorongan dan semangat bagi penulis selama proses perkuliahan.
6. Ibu Asmaunizar, S.Ag., M.Ag. (Penguji Komprehensif Pengetahuan Agama). Bapak Arif Ramdan, S.Sos.I., M.A. (Penguji Komprehensif Pengetahuan Umum). Ibu Ade Irma, B.H.Sc, MA (Penguji Komprehensif Materi Keahlian).
7. Para dosen dan asisten dosen, serta karyawan di lingkungan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
8. Serta tak lupa ucapan terima kasih saya sampaikan kepada abang saya Teuku Farid Azhar, Kakak saya Cut Farhany Risky dan adik saya Teuku Fadlan Asyura yang ikut berkontribusi mendorong penulis agar dapat menyelesaikan skripsi ini dan juga kepada keluarga besar yang ikut mendoakan untuk kemudahan dan kelancaran dalam penyusunan skripsi ini.
9. Kepada senior-senior yang menjadi panutan bagi penulis R.A Karamullah, Cut Muhammad Habibi, Izar Yuwandi, Rizki Ramadhan, Muhammad Fadel Pratama, Dzulfadhli, Reza Fahlevi, Iwan Sudirja dan T. Nasharul Julianda.
10. Sahabat-sahabat penulis, Marbawi, Muhammad Fadil, Muhammad Shobari, Muhammad Fajar, Adam Pramayuda, Ariansyah Putra, R.A. Ardy Laut Tawar serta Amrul Halim yang sudah selesai lebih dahulu dari penulis, Sahabat seperjuangan Munawir Syahputra, Auzi Mirza, Suhardiono, Fajar Riski, Hilma Yuliza, Mufti Tamren serta tak lupa sahabat penulis yang akan menyusul Fathul Futuh, Ilham, Fikri Rahman, Abdul Handika dan Muhammad Mar'ie Alfarysky.
11. Terakhir untuk semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang terlibat membantu dalam penulisan skripsi ini.

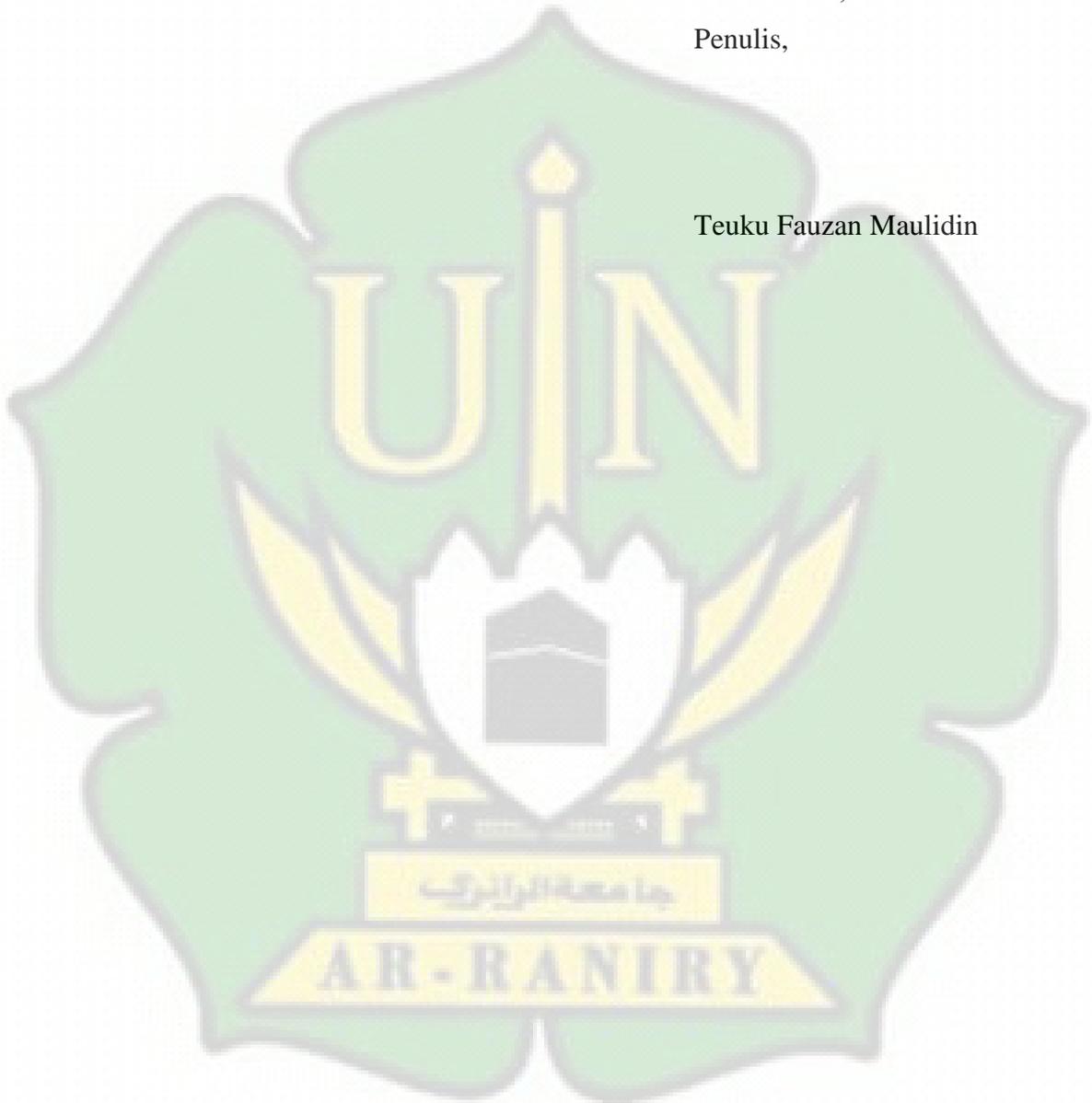
Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, segala bentuk masukan berupa kritikan dan saran yang membangun sangat

penulis harapkan dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis sendiri dan kepada semua pihak.

Banda Aceh, 11 Mei 2020

Penulis,

Teuku Fauzan Maulidin



ABSTRAK

Film Rubiah setelah dirilis kebanyakan penonton baru mengetahui sejarah dibalik penamaan pulau tersebut. Oleh karena itu penulis ingin membahas penciptaan pengetahuan yang terdapat di dalamnya. Penciptaan pengetahuan disini maksudnya ialah pengetahuan yang sudah ada dan hanya diketahui segelintir orang, kemudian diharapkan pengetahuan tersebut berkembang lebih luas dan diketahui khalayak agar sejarah tentang Rubiah tidak hilang tergerus zaman. Penelitian dengan judul Daya Tarik Penciptaan Pengetahuan dalam Film Relika Cerita Pulo Rubiah dan Implementasinya terhadap Promosi Wisata Laut di Aceh, memiliki rumusan masalah Apa yang menjadi daya tarik film “Replika Cerita Pulo Rubiah, dan bagaimana pengaruh film Replika Cerita Pulo dalam penciptaan pengetahuan terhadap promosi wisata laut di Sabang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui daya tarik film “Replika Cerita Pulo Rubiah”, dan mengetahui apakah film ini berpengaruh dalam penciptaan pengetahuan terhadap promosi wisata Laut di Sabang.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Adapun sumber yang didata melalui hasil wawancara terstruktur dengan metode *purposive sampling*. Data akan dianalisa melalui pendekatan yang peneliti lakukan adalah analisis semiotika Film. Landasan teori yang digunakan adalah teori Roland barthes, signifikasi dua tahap.

Berdasarkan analisa data yang dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa mengenai penciptaan pengetahuan tentang sejarah di balik penamaan Pulo Rubiah, hanya dikalangan wisatawan asing saja yang tertarik untuk mengetahuinya lebih lanjut. Terutama wisatawan dari Malaysia khususnya Selangor. Adapun *implementasi* film Replika Cerita Pulo Rubiah terhadap promosi wisata laut di Aceh, tidak terlalu berdampak apapun. Mengingat filmnya diputar secara terbatas hanya di aplikasi dan hanya di beberapa komunitas film, tidak sampai kepada masyarakat maupun wisatawan.

Kata kunci: Daya tarik, penciptaan pengetahuan, semiotika, Film, *implementasi*, promosi, wisata laut.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Poster Film Loetoeng Kasaroeng tahun 1926

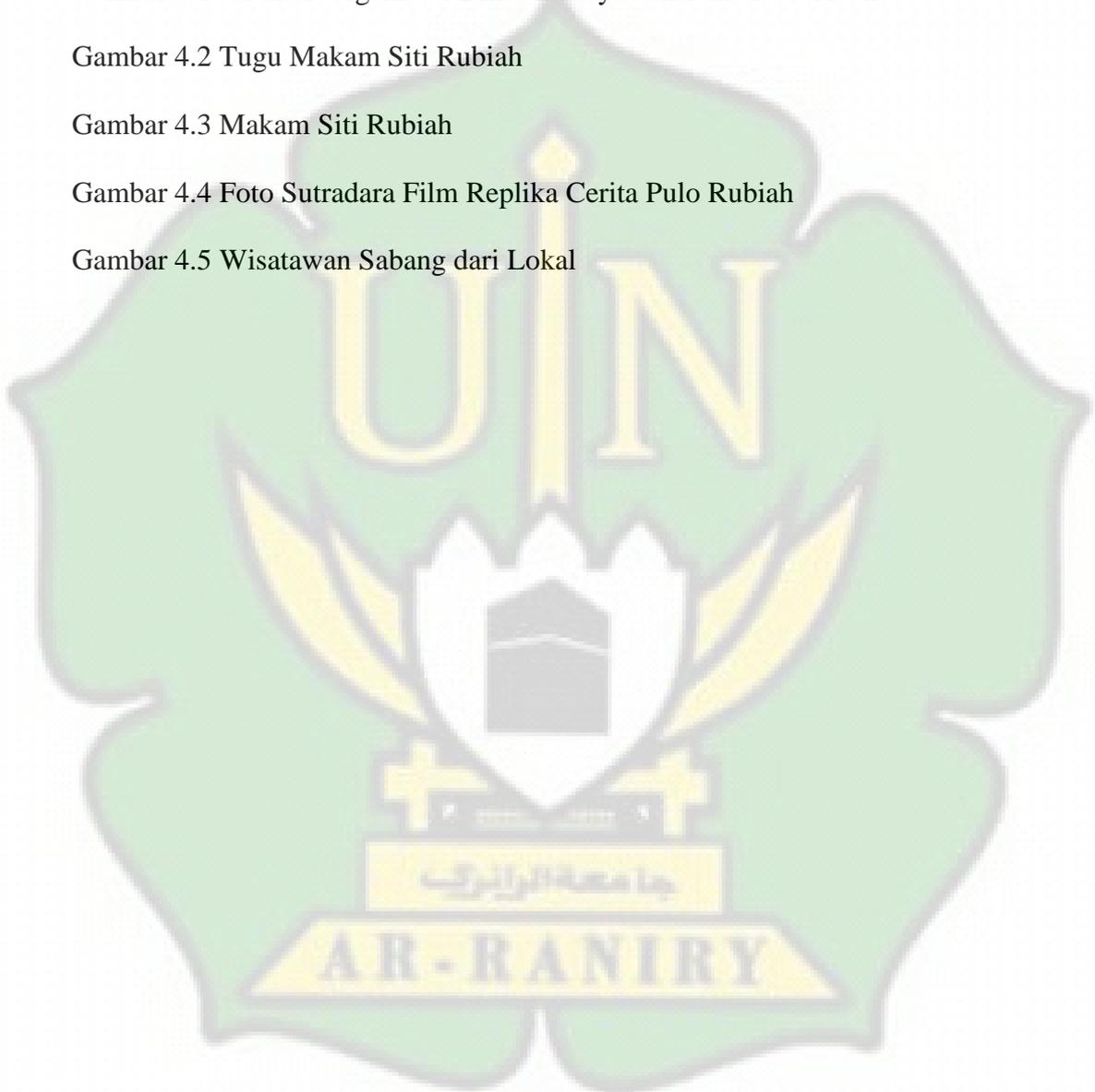
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Dinas Budaya dan Pariwisata Aceh

Gambar 4.2 Tugu Makam Siti Rubiah

Gambar 4.3 Makam Siti Rubiah

Gambar 4.4 Foto Sutradara Film Replika Cerita Pulo Rubiah

Gambar 4.5 Wisatawan Sabang dari Lokal



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Peta Roland Barthes

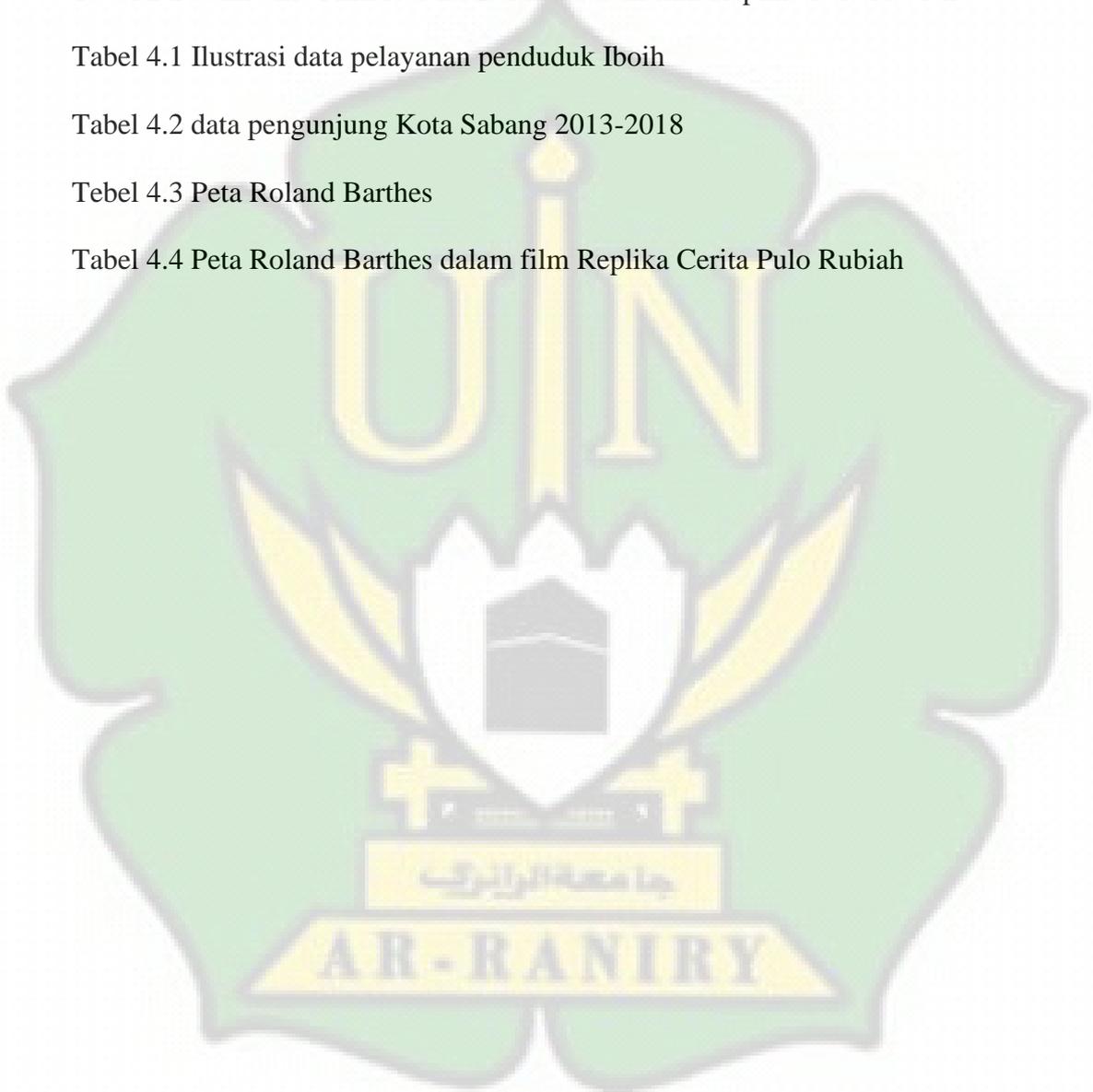
Tabel 2.2 Semiotika Film Roland Barthes dalam film Replika Pulo Rubiah

Tabel 4.1 Ilustrasi data pelayanan penduduk Iboih

Tabel 4.2 data pengunjung Kota Sabang 2013-2018

Tabel 4.3 Peta Roland Barthes

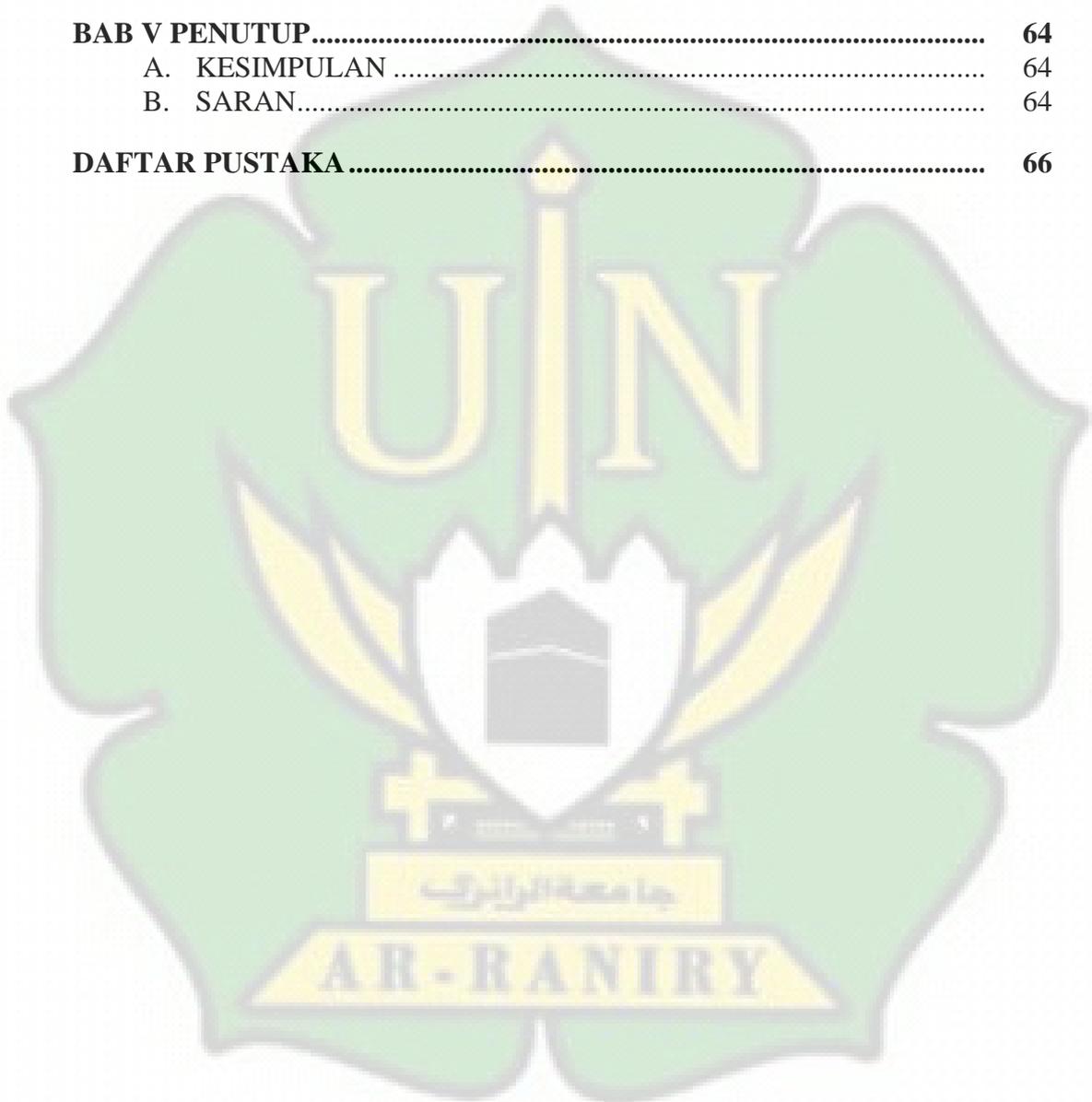
Tabel 4.4 Peta Roland Barthes dalam film Replika Cerita Pulo Rubiah



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK	iv
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR ISI.....	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Definisi Operasional.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	12
A. Kajian Terdahulu	12
B. Landasan Teoritis	14
1. Pengertian Film	14
2. Kategori Film.....	16
3. Film Sebagai Media Pengetahuan	18
4. Film Sebagai Media Persuasif dan Sarana Promosi	19
5. Film Sebagai Reperesentasi Budaya.....	25
6. Pengertian Budaya.....	30
7. Pengertian Semiotika.....	31
8. Semiotika Film model Roland Barthes.....	33
9. Semiotika dalam Film Replika Cerita Pulo Rubiah	34
10. Destinasi Wisata Laut Sabang	35
BAB III METODE PENELITIAN.....	37
A. Jenis Penelitian dan Pendekatan yang digunakan.....	37
B. Objek Penelitian	38
C. Lokasi Penelitian	39
D. Teknik Pengumpulan Data	40
E. Teknik Analisis Data	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	44
A. Gambaran Umum Objek Penelitian.....	44
1. Profil.....	44
2. Visi dan Misi Dinas Budaya dan Pariwisata Aceh.....	50
3. Strategi Promosi Wisata Laut Aceh	51
4. Data pengunjung Wisata Laut di Aceh.....	53
B. Hasil Penelitian.....	54

1. Daya Tarik Penciptaan Pengetahuan dalam Film Replika Pulo Rubiah.....	54
2. <i>Implementasi</i> Film Replika Cerita Pulo Rubiah Terhadap Promosi Wisata Laut.....	57
3. Kelebihan dan Kekurangan Film Replika Cerita Pulo Rubiah..	60
BAB V PENUTUP.....	64
A. KESIMPULAN	64
B. SARAN.....	64
DAFTAR PUSTAKA	66



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Film merupakan salah satu media massa yang berbentuk audio visual dan sifatnya sangat kompleks. Film dalam arti sempit adalah penyajian gambar lewat layar lebar, tetapi dalam pengertian yang lebih luas bisa juga termasuk yang disiarkan di Televisi. Film juga menjadi sarana terakhir apabila media visual lain seperti foto, lukisan maupun satu atau lebih banyak gambar tidak ampuh lagi untuk menyampaikan pesan, dalam artian Film ini menyampaikan ratusan bahkan ribuan gambar yang menyimpan pesan yang kompleks.

Film sebagai karya seni lahir dari proses kreatifitas yang menuntut kebebasan berkreativitas.¹ Dalam Film, seorang sutradara atau pemilik ide cerita Film tersebut menuangkan seluruh idenya kedalam bentuk pesan berisi audio visual. Karena saat ini pesan yang berbentuk gambar lebih mudah ditangkap maksudnya kepada orang yang dituju. Dalam Film, kreatifitas yang tertuang tidak terbatas, mau itu membahas isu politik, agama, budaya, suku, dan berbagai isu lainnya.

Saat ini banyak Film yang telah diproduksi baik itu mengangkat tentang, politik, sosial, keberagaman budaya, adat dan cerita masyarakat yang bahkan hingga saat ini masih belum terkuak. Contohnya Film yang mengangkat isu budaya hingga saat ini seperti, “Uang Panai” yang mengangkat isu budaya pernikahan di Padang, “Cahaya Dari Timur” yang menceritakan perkembangan

¹ Anderson Daniel Sudarto, *Analisis Semiotika Film “Alangkah lucunya Negeri Ini”*. Journal Acta Diurna. Vol. 4 No.1, 2015, hal. 1

dunia sepak bola di Timur Indonesia, Laskar Pelangi yang menceritakan betapa tertinggalnya pendidikan anak-anak di Belitung dan Film yang mengangkat isu lainnya. Cerita rakyat di masing-masing daerah, memiliki kriteria dan keunikannya dan diceritakan kembali dalam bentuk Film. Tak terkecuali di Aceh, contohnya adalah Film “Replika Cerita Pulo Rubiah”.

Film Rubiah setelah dirilis kebanyakan penonton yang tidak mengetahui sejarah dibalik penamaan pulau tersebut. Oleh karena itu penulis ingin membahas penciptaan pengetahuan yang terdapat di dalamnya. Penciptaan pengetahuan disini maksudnya ialah pengetahuan yang sudah ada dan hanya diketahui segelintir orang, kemudian diharapkan pengetahuan tersebut berkembang lebih luas dan diketahui khalayak agar sejarah tentang Rubiah tidak hilang tergerus zaman.

Pulau Rubiah diambil dari nama Siti Rubiah yang merupakan seorang istri dari Tengku Ibrahim yang digelar Tengku Iboih. Tengku Ibrahim merupakan seorang ulama dan guru mengaji. Siti Rubiah juga merupakan seorang wanita yang taat. Kala Tengku Ibrahim harus menetap selama beberapa waktu di Pulau Weh untuk berdakwah, diapun menyusul suaminya ke sana. Dalam perjalanannya, siti rubiah bertemu dengan seekor anjing yang terluka kemudian ia mengobatinya. Anjing tersebut mengikuti serta menjadi pengawal Siti Rubiah sepanjang perjalanan sebagai balas budi telah mengobatinya. Siti Rubiah merasa aman dan memutuskan untuk memelihara anjing tersebut.

Sampai di tempat yang ia tuju, Siti Rubiah langsung menjumpai Tengku Ibrahim. Namun apa yang ia dapati, Tengku Ibrahim marah besar melihat Siti

Rubiah membawa seekor anjing bersamanya. Berbeda dengan keinginan Siti Rubiah, Tengku Ibrahim menginginkan agar Siti Rubiah melepaskan anjing tersebut karena menurutnya Malaikat enggan dengan orang yang dekat dengan anjing, sementara Siti Rubiah terus memohon agar diberikan izin untuk memeliharanya, karena menurutnya ia merasa aman selama diperjalanan kala dijaga oleh anjing tersebut. Perdebatan mereka berdua tidak mencapai titik temu, akhirnya mereka memutuskan untuk berpisah. Siti Rubiah memutuskan untuk pergi dan tinggal di seberang pulau Iboih yang tak berpenghuni, dan wafat di sana. Saat ini pulau tersebut dikenal sebagai Pulau Rubiah.

Pulau Rubiah menjadi latar terciptanya “Film Replika Cerita Pulo Rubiah” ini, karena disana adalah tempat paling favorit bagi para wisatawan selama berada di Sabang. Selain indah, pengelolanya pun menyediakan berbagai wahana seperti, *diving*, keliling menggunakan kapal nelayan dan banyak lagi lainnya. Hal ini tentunya menjadi daya tarik paling kuat dikunjungi. Sayangnya tidak banyak yang tahu tentang cerita dibalik penamaannya. Hal ini dikarenakan kurangnya sosialisasi pemerintah kepada pengelola agar mengedukasi para wisatawan.

Oleh karena itu muncul sebuah tim yang dikontrak oleh VIU untuk memproduksi Film tersebut. Viu adalah layanan streaming video online yang menyediakan berbagai macam konten hiburan on-demand secara berlangganan. Sehingga konsumen bisa mendapatkan pengalaman nonton film yang sangat praktis dan mudah. Viu memberikan kebebasan dalam berlanggan karena dapat diakses dimanapun dan kapanpun sesuai dengan yang konsumen inginkan. Viu adalah layanan video *over-the-top* (OTT) yang dioperasikan oleh PCCW Media,

anak perusahaan PCCW. Debutnya di Hong Kong, Viu menyediakan drama Asia, program variasi, anime dan berita hiburan. Pada bulan Februari 2017, Viu memiliki 6 juta pengguna aktif bulanan.

PCCW Media memiliki Now TV, IPTV pertama di Hong Kong dan MOOV, platform musik OTT pertama di Hong Kong. Pada tanggal 26 Oktober 2015, Viu diluncurkan di Hong Kong. Dimulai sebagai *freemium*, Viu menyediakan layanan premium dengan rencana berlangganan. Pada bulan Juni 2017, Viu tersedia di Hong Kong, Singapura, Malaysia, India, Indonesia, Filipina, Thailand, Mongolia, Uni Emirat Arab, Arab Saudi, Qatar, Kuwait, Oman, Bahrain, Mesir dan Yordania.

Viu Indonesia diluncurkan pada tanggal 26 Mei 2016 setelah peluncuran Viu Malaysia dan Viu India pada tanggal 4 Maret 2016. Viu Filipina diluncurkan pada tanggal 17 November 2016. VIU merupakan tim kreatif yang bergerak di bidang perfilman, dengan media berbasis aplikasi yang dapat diunduh para pengguna *smartphone*. Tim produksi ini terbentuk setelah melalui proses *pitching forum* dengan para pegiat Film Aceh dengan mengangkat tema *urban legend* rakyat setempat.²

Selama proses produksi, tim VIU bekerjasama dengan pemerintah Aceh melalui Dinas Budaya dan Pariwisata yang turut membantu baik dari segi izin, transportasi serta logistik para kru.

Disbudpar Aceh terbentuk untuk menindaklanjuti Visi Pemerintah Aceh Tahun 2012-2017, “*Aceh yang bermartabat, sejahtera, berkeadilan dan mandiri*”

² Wikipedia. <https://id.wikipedia.org/wiki/Viu>, diakses Januari 2020.

berlandaskan UUPA sebagai wujud MoU Helsinki”, terdapat 3 (tiga) program prioritas dari 10 (sepuluh) Program Prioritas Pembangunan Aceh di bidang kebudayaan dan pariwisata menuju masyarakat Aceh yang bermartabat, sejahtera, berkeadilan dan mandiri, yaitu: Dinul Islam Adat dan Budaya, Ketahanan Pangan dan Nilai Tambah Produk dan Penanggulangan Kemiskinan.

Untuk mencapai keberhasilan prioritas tersebut, Pemerintah Aceh melalui dukungan semua pihak perlu melakukan percepatan pembangunan budaya dan ekonomi Aceh melalui penguatan nilai budaya dan pengembangan industri pariwisata yang didukung dengan keragaman seni budaya Aceh, keindahan alam dan peninggalan Tsunami (*Tsunami heritage*) dengan selalu berpedoman pada prinsip-prinsip dan nilai-nilai Dinul Islam.

Pembangunan kebudayaan dan kepariwisataan adalah bagian dari proses pembangunan daerah dan pembangunan karakter masyarakat (*character building*) menuju masyarakat yang mandiri, maju, adil, makmur dan beradab. Pembangunan kebudayaan dan kepariwisataan juga merupakan rangkaian upaya pembangunan yang berkesinambungan yang meliputi seluruh aspek kehidupan masyarakat, seperti aspek agama, ekonomi, pendidikan, sosial dan budaya.

Dalam pembangunan kebudayaan, terciptanya kondisi masyarakat yang berakhlak mulia, bermoral dan beretika sangat penting dalam rangka menciptakan suasana kehidupan masyarakat yang penuh toleransi, tenggang rasa dan harmonis. Melalui kesadaran terhadap budaya juga diharapkan dapat memberikan arah bagi perwujudan identitas nasional yang sesuai dengan nilai-nilai luhur budaya bangsa dalam menciptakan iklim kondusif dan damai, sehingga nilai-nilai kearifan lokal

akan mampu menjawab tantangan dan dampak modernisasi secara positif sesuai dengan nilai-nilai dan semangat kebangsaan.

Pemerintah Aceh terus melakukan berbagai upaya untuk melindungi, membina dan mengembangkan kebudayaan dan kesenian Aceh dalam rangka mewujudkan masyarakat Aceh yang berakhlak mulia, bermoral, beretika, berbudaya, dan beradab serta memiliki daya saing tinggi menuju kehidupan masyarakat yang makmur, adil dan sejahtera sesuai dengan falsafah hidup dan nilai-nilai budaya Aceh yang Islami.³

Film “Replika Cerita Pulo Rubiah” bercerita tentang sepasang kekasih yang hendak mengambil foto *pra-wedding* dengan latar tempat-tempat wisata di Sabang. Tak jauh berbeda dengan awal terjadinya konflik antara Tengku Ibrahim dan Siti Rubiah, konflik sepasang kekasih ini muncul dikarenakan seekor anjing yang terluka. Sang wanita yang berlatar pendidikan kedokteran hewan terpanggil untuk mengobati anjing tersebut. Sang pria yang tak menyukai anjing dan merasa jadwal pekerjaannya terganggu, marah dan meninggalkan kekasihnya tanpa mengatakan sepatah katapun.

Tujuan dari Film ini yaitu untuk memperkenalkan cerita rakyat Sabang ke khalayak dan sebagai sarana persuasif agar pengunjung tidak hanya berlibur ke Sabang, akan tetapi juga mendapatkan pengetahuan baru. Dengan adanya kerjasama antara VIU dan Disbudpar Aceh dalam pembuatan Film ini diharapkan dapat menambah pengetahuan baru tentang Sabang dan berefek terhadap promosi wisata lautnya.

³ Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Aceh. <http://disbudpar.acehprov.go.id/profil-dinas-kebudayaan-dan-pariwisata-aceh>, diakses Januari 2020.

Berdasarkan pemaparan diatas, penulis tertarik untuk membahas lebih lanjut perihal Film ini dan pengaruhnya terhadap lingkungan sekitar khususnya pada objek Wisata Laut Aceh dalam judul Skripsi *“Daya Tarik Penciptaan Pengetahuan dalam Film Replika Cerita Pulo Rubiah dan Implementasinya terhadap Promosi Wisata Laut di Aceh”*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian yang penulis paparkan diatas, penulis merumuskannya dalam rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apa yang menjadi daya tarik Film “Replika Cerita Pulo Rubiah”?
2. Bagaimana pengaruh Film Replika Cerita Pulo Rubiah terhadap promosi wisata Laut di Sabang?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui daya tarik Film “Replika Cerita Pulo Rubiah”.
2. Untuk mengetahui apakah Film ini berpengaruh terhadap promosi wisata Laut di Sabang.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Secara teoritis menambah khazanah keilmuan komunikasi persuasif penyiaran islam yang dapat dijadikan referensi bagi peneliti selanjutnya. Mampu menambah wawasan ilmu perfilman, sejarah dan daya tarik wisata.

2. Secara praktis,
 - a. Dapat berperan penting dalam upaya meningkatkan daya tarik wisata sehingga memberikan manfaat kepada masyarakat dan turis.
 - b. Penelitian ini juga dimaksudkan untuk dapat menjadi sarana penambahan informasi bagi kalangan mahasiswa dan masyarakat luas mengenai strategi komunikasi yang efektif terlebihnya penyampaian dalam bentuk visual.
 - c. Disamping itu penelitian ini diharapkan berguna untuk mahasiswa dan khalayak yang ingin mengetahui sejarah dibalik penamaan Pulo Rubiah, serta sinematografi dalam film tersebut. Terutama bagi mahasiswa komunikasi penyiaran islam (KPI) yang memang studinya terfokus pada ilmu komunikasi penyiaran atau *broadcasting*.

E. Definisi Operasional

1. Pengetahuan

Menurut Notoatmodjo pengetahuan yaitu hasil dari pemahaman setelah seseorang melakukan penginderaan terhadap sebuah obyek tertentu. Penginderaan tersebut terjadi melalui panca indera yang dimiliki oleh manusia, yakni indera pendengaran, penglihatan, penciuman bau, rasa serta raba. Diketahui sebagian besar pengetahuan yang diperoleh manusia yaitu melalui indra penglihatan dan pendengaran.⁴

2. Implementasi

⁴ Soekidjo, Notoatmodjo. *Ilmu Perilaku Kesehatan*. (Jakarta: Rineka Cipta. 2014). hal. 12

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), Implementasi adalah pelaksanaan atau penerapan. Secara Umum, implementasi adalah tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang telah disusun dengan matang, cermat dan terperinci. Jadi, implementasi dilakukan jika sudah ada perencanaan yang baik dan matang, atau sebuah rencana yang telah disusun jauh jauh hari sebelumnya, sehingga sudah ada kepastian dan kejelasan akan rencana tersebut.

Implementasi merupakan penyediaan sarana untuk melaksanakan sesuatu yang menimbulkan dampak atau akibat terhadap sesuatu. Yaitu suatu kegiatan yang direncanakan serta dilaksanakan dengan serius dan mengacu pada norma-norma tertentu untuk mencapai tujuan kegiatan.⁵

3. Film

Film merupakan salah satu media massa yang berbentuk audio visual dan sifatnya sangat kompleks. Film dalam arti sempit adalah penyajian gambar lewat layar lebar, tetapi dalam pengertian yang lebih luas bisa juga termasuk yang disiarkan di TV. Film juga menjadi sarana terakhir apabila media visual lain seperti foto, lukisan maupun satu atau lebih banyak gambar tidak ampuh lagi untuk menyampaikan pesan, dalam artian Film ini menyampaikan ratusan bahkan ribuan gambar yang menyimpan pesan yang kompleks. Film sebagai karya seni lahir dari proses kreatifitas yang menuntut kebebasan berkreativitas.⁶

⁵ Syahida, Agung, Bayu. *Implementasi Perda Nomor 14 Tahun 2009 Tentang Pengelolaan Sampah Di Kota Tanjungpinang (Study Kasus Di Kelurahan Tanjung Unggat)*. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Maritim Raja Ali Haji. 2014. hal. 10

⁶ Anderson Daniel Sudarto, *Analisis Semiotika Film "Alangkah lucunya Negeri Ini"*. Journal Acta Diurna. Vol. 4 No.1, 2015, hal. 1

4. Semiotika

Istilah *semeiotics* (dilafalkan demikian) diperkenalkan oleh Hippocrates (460-337 SM), penemu ilmu medis Barat, seperti ilmu gejala-gejala. Gejala, menurut Hippocrates, merupakan *semeion*, bahasa Yunani untuk penunjuk (*mark*) atau tanda (*sign*) fisik. Dari dua istilah Yunani tersebut, maka semiotik secara umum didefinisikan dengan produksi tanda-tanda dan simbol-simbol sebagai bagian dari sistem kode yang digunakan untuk mengkomunikasikan informasi.

Semiotik meliputi tanda-tanda visual dan verbal *serta tactile dan olfactory* (semua tanda atau sinyal yang bisa diakses dan bisa diterima oleh seluruh indera yang kita miliki) ketika tanda-tanda tersebut membentuk sistem kode yang secara sistematis menyampaikan informasi atau pesan secara tertulis di setiap kegiatan dan perilaku manusia.⁷

5. Sinematografi

Sinematografi secara etimologis berasal dari bahasa Latin yaitu; *Kinema* (gerak), *Photos* (cahaya), *Graphos* (lukisan/ tulisan). Jadi sinematografi dapat diartikan sebagai aktivitas melukis gerak dengan bantuan cahaya. Menurut Kamus Ilmiah Serapan Bahasa Indonesia (Kamarulzaman dalam Estu Miyarso) Sinematografi diartikan sebagai ilmu dan teknik pembuatan film atau ilmu, teknik, dan seni pengambilan gambar film dengan sinematograf.

Sinematograf itu sendiri berarti kamera untuk pengambilan gambar atau shooting, dan alat yang digunakan untuk memperoyeksikan gambar-gambar film.

⁷ Anderson Daniel Sudarto, *Analisis Semiotika Film "Alangkah lucunya Negeri Ini"*. Journal Acta Diurna. Vol. 4 No.1, 2015, hal. 2

Sedangkan sinema (*cinema*) diartikan sebagai gambar hidup, film, atau gedung bioskop.⁸

6. Wisata Laut

Wisata Laut merupakan sebuah tempat rekreasi yang memberi dampak positif bagi lingkungan dan juga perekonomian. Wisata Laut atau Wisata Bahari juga merupakan suatu kegiatan untuk menghabiskan waktu dengan menikmati keindahan dan keunikan wilayah di sepanjang pesisir pantai dan juga lautan. Secara singkat, Menurut Gautama wisata bahari adalah kegiatan yang memanfaatkan potensi alam bahari sebagai daya tarik wisata maupun wadah kegiatan wisata yang dilakukan diatas maupun di bawah permukaan di wilayah laut yang tidak dapat dipisahkan dari keberadaan ekosistemnya yang kaya akan keanekaragaman jenis biota laut.⁹ Pada penelitian ini penulis fokus kepada wisata laut di Aceh.

⁸ Estu Miyarso, “Peran Penting Sinematografi Dalam Pendidikan Pada Era Teknologi Informasi & Komunikasi”. *Dinamika Pendidikan*. Vol. 1 No. 1, 2011, hal. 2

⁹ Gede Oka Gautama. *Evaluasi Perkembangan Wisata Bahari di Pantai Sanur*. (Denpasar: Universitas Udayana. 2011). hal. 23

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Terdahulu

Kajian terdahulu diperlukan untuk memperjelas, menegaskan melihat kelebihan dan kelemahan berbagai teori yang digunakan oleh penulis lain dalam penelitian masalah yang sama. Sepanjang peneliti ketahui, bahwa hasil-hasil penelitian atau pembahasan terdahulu tentang “Daya Tarik Penciptaan Pengetahuan dalam Film Replika Cerita Pulo Rubiah dan Implementasinya terhadap Promosi Wisata Laut di Aceh”, belum pernah dilakukan, tetapi kemungkinan ada yang serupa. Dengan demikian keaslian penelitian ini dapat dipertanggung jawabkan secara hukum.

Adapun penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Hafidh Abdul Aziz mahasiswa Jurusan Komunikasi program studi Ilmu Komunikasi “Kearifan Lokal Film Ada Apa Dengan Cinta 2”. Hasil penelitian tersebut mengungkapkan bahwa pada Film “Ada Apa Dengan Cinta 2” terdapat beberapa *sign* (tanda) kearifan lokal dalam film tersebut. Tujuan pembuatan Film ini sebenarnya dibuat bukan untuk tujuan pariwisata namun dampak terhadap Yogyakarta, lokasi pembuatan film tersebut menjadi sangat positif, justru banyak orang yang mengunjungi Yogyakarta setelah menonton film tersebut, bahkan bangunan sekolah dasar yang menjadi salah satu lokasi utama pengambilan gambar, telah menjadi objek wisata yang populer di Belitong. Hal ini menunjukkan industri perfilman dapat memberi citra positif dalam pengembangan pariwisata, selain itu media film juga dapat digunakan untuk media promosi atau iklan pariwisata.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, beberapa daerah tujuan wisata baru justru lahir dan dikenal karena meningkatnya Industri perfilman, semenjak dicanangkannya istilah Industri kreatif yang dimana Industri perfilman termasuk kedalamnya, maka sudah saatnya kita melihat film sebagai media penyampaian yang efektif kepada calon wisatawan. Keterkaitan antara industri perfilman dan perkembangan pariwisata sangat berkaitan erat. Keduanya dapat dikategorikan sebagai produk, dan dapat pula disebut sebagai *supporting facilities*. Keduanya dapat saling memberi dukungan dalam perkembangan pariwisata atau dalam industri perfilman itu sendiri. Pariwisata terdiri dari atraksi, fasilitas, dan aksesibilitas, yang didalamnya dapat pula terkandung industri film baik dilihat sebagai atraksi wisata, pembentuk citra, atau sebagai media penyampaian promosi.¹⁰

Adapun yang membedakan penelitian terdahulu dengan penelitian yang penulis lakukan adalah terletak pada objek dan subjek penelitian. Subjek penelitian terdahulu adalah budaya kearifan lokal yang terdapat dalam Film “Ada Apa Dengan Cinta 2”, sementara subjek penelitian yang penulis lakukan adalah penciptaan pengetahuan baru tentang Sejarah penamaan pada Pulau Rubiah dalam Film “Replika Cerita Pulo Rubiah”. Kemudian objek penelitian terdahulu adalah *Implementasi* Film “Ada Apa Dengan Cinta 2” terhadap daya tarik wisata di Yogyakarta, sementara objek penelitian penulis adalah *implementasi* Film “Replika Cerita Pulo Rubiah” terhadap daya tarik wisata laut di Sabang.

¹⁰ Hafidh Abdul Aziz, “*Kearifan Lokal Film Ada Apa Dengan Cinta 2*”. Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel. 2018. hal. 9

Adapun metode yang digunakan dalam penelitian yang dilakukan oleh Hafidh Abdul Aziz ini yaitu menggunakan metode penelitian analisis teks media dengan pendekatan kritis, yang berguna untuk memberikan fakta dan data kemudian data tersebut dianalisis secara kritis dengan dasar pemikiran Roland Barthes, yang menganalisis dengan beberapa konsep yakni makna (*signification*), denotasi (*denotation*), konotasi (*konotasi*) dan mitos (*myth*). Bahwa setiap tanda selalu memperoleh pemaknaan awal (*denotasi*). Makna dipahami sebagai sebuah proses yang berupa tindakan, yang mengikat signifier dan signified yang menghasilkan sebuah tanda. Makna denotasi merupakan apa yang kita pikirkan sebagai sebuah literal, bersifat tetap, dan memiliki makna kamus secara ideal yang telah disepakati. Makna konotasi berisi perubahan makna secara sosiatif. Sedangkan makna mitos adalah *signification* dalam tingkatan *conotation*.¹¹

B. Landasan Teoritis

1. Pengertian Film

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, film dapat diartikan dalam dua pengertian. Pertama, film merupakan selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan dibioskop). Yang kedua, film iartikan sebagai lakon (cerita) gambar hidup.¹² Sebagai industri (an industry), film adalah sesuatu yang merupakan bagian dari produksi ekonomi suatu masyarakat dan ia mesti dipandang dalam hubungannya dengan produk-produk lainnya. Sebagai

¹¹ Hafidh Abdul Aziz, “Kearifan Lokal Film Ada Apa Dengan Cinta 2”. Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel. 2018. hal. 1

¹² Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1990), hlm. 242

komunikasi (communication), film merupakan bagian penting dari sistem yang digunakan oleh para individu dan kelompok untuk mengirim dan menerima pesan (send and receive messages).¹³

Film selalu mempengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan muatan pesan (message) di baliknya, tanpa pernah berlaku sebaliknya. Film selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat, dan kemudian memroyeksikannya ke atas layar.¹⁴ Film telah menjadi media komunikasi audio visual yang akrab dinikmati oleh segenap masyarakat dari berbagai rentang usia dan latar belakang sosial. Kekuatan dan kemampuan film dalam menjangkau banyak segmen sosial, lantas membuat para ahli bahwa film memiliki potensi untuk mempengaruhi khalayaknya.¹⁵ Film memberi dampak pada setiap penontonnya, baik itu dampak positif maupun dampak negatif. Melalui pesan yang terkandung di dalamnya, film mampu memberi pengaruh bahkan mengubah dan membentuk karakter penontonnya.

Dalam menyampaikan pesan kepada khalayak, sutradara menggunakan imajinasinya untuk mempresentasikan suatu pesan melalui film dengan mengikuti unsur-unsur yang menyangkut eksposisi (penyajian secara langsung atau tidak langsung). Tidak sedikit film yang mengangkat cerita nyata atau sungguh-sungguh terjadi dalam masyarakat. Banyak muatan-muatan pesan ideologis di dalamnya, sehingga pada akhirnya dapat mempengaruhi pola pikir para

¹³ Idy Subandy Ibrahim, *Budaya Populer sebagai Komunikasi; Dinamika Popscape dan Mediascape di Indonesia Kontemporer*, (Yogyakarta: Jalasutra, 2011), hlm. 190

¹⁴ Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2006), hlm. 127

¹⁵ Alex Sobur, *Analisis Teks Media; Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis Framing*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004), hlm. 127

penontonnya. Sebagai gambar yang bergerak, film adalah reproduksi dari kenyataan seperti apa adanya.

Pada hakikatnya, semua film adalah dokumen sosial dan budaya yang membantu mengkomunikasikan zaman ketika film itu dibuat bahkan sekalipun ia tak pernah dimaksudkan untuk itu.¹⁶

2. Kategori Film

Pembuat film awal menggunakan bahan film dari novel, vaudeville, sirkus dan pelbagai sumber sebagai skenario film mereka. Tetapi mereka juga menciptakan genre mereka sendiri yang tetap mempengaruhi pembuatan film.¹⁷ Sebenarnya, tujuan utama dari genre awal itu adalah memberikan suatu bentuk narasi pengalih perhatian yang sebelumnya terdapat di dalam fiksi cetak.

Berikut adalah beberapa kategori film yang ada di dunia:

a. Dokumenter

Film dokumenter adalah program yang menyajikan suatu kenyataan berdasarkan pada fakta objektif yang memiliki nilai esensial dan eksistensial yang memiliki relevansi kehidupan, menuturkan fakta dan realita tanpa rekayasa. Maka sebagai sumber belajar bagi siswa di sekolah, film dokumenter mempunyai manfaat pada proses pembelajaran terkait dengan

¹⁶ Idy Subandy Ibrahim, *Budaya Populer sebagai Komunikasi; Dinamika Popscape dan Mediascape di Indonesia Kontemporer*, (Yogyakarta: Jalasutra, 2011), hlm. 191

¹⁷ Marcel Danesi, *Pengantar Memahami Semiotika Media*, (Yogyakarta: Jalasutra, 2010), hlm. 158

tiga hal, yaitu manfaat kognitif, manfaat psikomotorik, dan manfaat afektif. Adapun Gagasan dalam artikel ini diuraikan secara deskriptif.¹⁸

b. Fiksi

Kata fiksi dalam kamus sastra diartikan sebagai khayalan atau sesuatu yang direka.¹⁹ Jika ditautkan dengan karya sastra, fiksi diartikan sebagai karya sastra yang berisi kisah yang direka, dan pada umumnya terdapat dalam tulisan yang berupa prosa. Bahkan, Nurgiantoro²⁰ menyebut fiksi tidak hanya cerita rekaan atau cerita khayalan, tetapi setiap prosa dalam pengertian kesastraan disebutnya dengan fiksi.

Berdasarkan uraian diatas, Film fiksi adalah Film yang dibuat berdasarkan cerita khayalan dan mengisahkan kejadian yang tidak terjadi di dunia nyata.

c. Semi-Dokumenter

Kategori Film ini adalah gabungan antara Film dokumenter dan fiksi akan tetapi Film ini dibuat berdasarkan data yang ada dilapangan kemudian ada beberapa *scene* yang direka ulang oleh pemeran (artis).

d. Fiksi Ilmiah (*Science Fiction*)

Kategori ini sama halnya dengan Film fiksi, hanya saja terdapat penambahan efek-efek *CGI (Computer generated imagery)* sedemikian rupa

¹⁸ Riki Rikarno, *Film Dokumenter Sebagai Sumber Belajar Siswa*, Jurnal Ekspresi Seni Vol. 17, No. 1, Juni 2015, diakses Januari 2020.

¹⁹ Panuti Sujiman, *Kamus Istilah Sastra* (Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia, 1990), hlm. 321.

²⁰ Burhan Nugiantoro, *Teori Pengkajian Fiksi* (Yogyakarta: Gajah Mada University Press 2005), hal. 2.

sehingga tampak seperti gambaran visual yang nyata dan benar-benar terjadi.

3. Film Sebagai Media Pengetahuan

'For us, the most importance of all art, is cinema', kata Vladimir Ilyich Lenin. Pernyataannya itu dilandasi oleh pengertian bahwa sinema dapat berfungsi sebagai guru sekaligus propagandis. Di Indonesia, penganangan fungsi edukatif kultural sinema ini dimulai pada zaman Ali Murtopo ketika menjadi Menteri Penerangan RI (Sumardjono, 1993). Saat itu pemahaman mengenai asas kultural edukatif sangat sempit. Seolah-olah asas itu hanya dasar pembinaan produksi film Indonesia, sedangkan sektor perfilman lainnya tetap pada asas ekonomi yang komersial.

Menghadapi situasi yang kontroversial demikian para produser film mengeluh bahwa asas kultural edukatif itu membuat film Indonesia sulit dipasarkan. Sayang sekali bahwa “ruh” kebijakan Menpen Ali Murtopo tersebut tidak dijabarkan lebih jauh sehingga asas kebijakan pembinaan film berdimensi edukatif kultural yang begitu luhur tidak mencapai tujuan esensinya.

Fungsi sinema sebagai sarana edukatif kultural hanyalah salah satu fungsi kultural sinema Indonesia. Namun dalam ruang lingkup kebijakan mencerdaskan kehidupan bangsa, sinema sebagai sarana edukatif kultural tampaknya perlu kita kaji lebih mendalam. Sebab, sinema sebagai salah satu media massa memiliki pengaruh yang sangat besar dalam perkembangan wawasan dan pembentukan persepsi masyarakat sehingga pada gilirannya akan dapat berpengaruh pada perilaku mereka.

Hal ini dimungkinkan mengingat “khutbah khutbahnya lebih sering didengar mereka ketimbang khutbah para kyai di masjid atau pendeta di gereja, sebab langsung masuk di kamar-kamar rumah di berbagai pelosok. Pesan-pesan film yang ditayangkan media elektronik sering lebih didengar daripada khutbah para kyai di masjid atau pendeta di gereja.

Film sastra agaknya dapat menjadi alternatif dalam menginternalisasikan nilai-nilai edukatif kultural dalam kehidupan masyarakat tanpa harus berkhotbah. Inilah kekuatan film sastra: menghibur sekaligus menawarkan alternatif nilai-nilai untuk memperkaya khazanah batin manusia.²¹

4. Film Sebagai Media Persuasif dan Sarana Promosi

Film merupakan sebuah media berupa audio visual yang menampilkan kata-kata, bunyi, citra dan mampu memberi pengaruh yang kuat ketimbang media lainnya. Film juga merupakan bentuk komunikasi modern yang kedua muncul di dunia.²² Hugh Mauerhofer berpendapat bahwa film memiliki kekuatan tersendiri dalam mempengaruhi penonton, dan kekuatan inilah film perlu dikontrol.²³

Film juga dapat mempengaruhi penonton sehingga penonton menjadi pasif dan menerima apa yang disajikan oleh Film. Film juga dapat menciptakan kelompok bagi penggemarnya yang membuat komunitas tersebut eksklusif dibandingkan dengan kelompok lain dan setiap anggota dari kelompok terdorong untuk mengidentikkan diri dengan komunitas yang mereka buat. Oleh

²¹ Ali Imron A.M., *Aktualisasi Film Sastra Sebagai Media Pendidikan Multikultural*, Akademika Jurnal Kebudayaan Vol. 1, No. 1. April 2003, hal. 4-5

²² Alex Sobur, “*Semiotika Komunikasi*” (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), hal. 126

²³ William L. Rivers, Theodore Peterson & Jay W. Jensen, “*Media Massa & Masyarakat Modern*”, Terj. Haris Munandar & Dudy Priatna (Jakarta: Kencana, 2004), hal. 291

karena itu kritik publik dan adanya lembaga sensor menunjukkan bahwa Film sangat berpengaruh.

Pengaruh Film terhadap kejiwaan manusia sangat besar sekali, hal ini dikarenakan kepandaian orang-orang dalam membuat Film sehingga emosi penonton terbentuk. Seiring berkembangnya kemajuan teknologi industri perfilman, peralatan dan pengaturan telah berhasil menampilkan kualitas gambar yang mendekati serupa dengan kenyataan didukung dengan suasana gelap ketika memutar Film dalam gedung bioskop, sehingga menambah kesan bahwa cerita yang ditontonya seolah-olah terjadi dihadapan audien. Ketika audien asik mengikuti peristiwa- peristiwa dalam cerita Film itu, secara tidak sadar audien merasa terlibat dalam Film yang ia tonton, dengan kata lain, ia menganggap bahwa ia sendiri yang jadi pemain itu bahkan, bukan lagi aktor dari Film tersebut yang memerankan Film itu melainkan audien itu sendiri.²⁴

Pengaruh lain Film terhadap jiwa manusia terbukti saat kita sering menjumpai anak-anak, dan pemuda-pemuda di lingkungan sekeliling kita yang tingkah laku dan cara berpakaian meniru bintang film idolanya. Selain dari busana dan tingkah laku ada juga yang meniru cara ketawa, bersiul, berjalan, dan adegan- adegan lainnya yang ditiru dari idolanya.

Jika saja pengaruh hanya terbatas pada gaya dan berpakaian, tidaklah menimbulkan dampak negatif. Lain halnya jika yang ditiru yaitu adegan kekerasan dalam cerita film hal tersebut sangat bahaya jika sampai audien yang menontonya kemudian menirukan adegan tersebut kepada temanya. Sesuai

²⁴ Onong Uchjana, *Ilmu "Teori dan Filsafat Komunikasi"* (Bandung: Citra Aditya Bakti, 2003), hal. 207-208

dengan penelitian Anik Hariyati bahwa tingkat terpaan tayangan kekerasan dikalangan remaja adalah cukup tinggi terbukti dapat mencapai 52% dari 50 responden yang diteliti. Tingginya tingkat terpaan akan sangat berpengaruh terhadap perilaku remaja. Dengan demikian tingkat agresifitas remaja akan meningkat apabila terpaan tayangan kekerasan juga meningkat.

Perkembangan teknologi yang semakin berkembang saat ini membuat Genre film semakin banyak. Menurut Pratista mengatakan bahwa genre film dibagi menjadi dua kelompok yaitu: genre induk primer dan genre induk sekunder. Genre induk sekunder adalah genre turunan dari genre induk primer seperti Biografi, Bencana dan film-film yang digunakan dengan tujuan untuk studi ilmiah, sedangkan jenis film induk primer adalah genre-genre yang populer sejak awal perkembangan sinema pada era 1900-an hingga 1930-an seperti: Film Fantasi, Drama, Aksi, Horor, Komedi, Kriminal dan ganster, Musikal, Perang, Petualangan & Epik Sejarah.²⁵

Film dikelompokan menjadi beberapa genre yaitu:

a. Drama

Film drama merupakan film yang memiliki jangkauan cerita yang ditampilkan sangat luas sehingga banyak diproduksi. Film- film drama pada umumnya memiliki keterkaitan dengan tema-cerita, karakter, serta suasana yang membingkai kehidupan nyata. Konflik film drama biasanya dibentuk oleh lingkungan alam atau dibentuk oleh lingkungan diri sendiri.²⁶ Film

²⁵ Himawan Pratista, *“Memahami Film”* (Yogyakarta : Homerian Pustaka, 2008), hal 13

²⁶ Handi Oktavianus, *Penerimaan Penonton Terhadap Praktek Eksorsis di Dalam Film Conjuring*. Jurnal E. Komunikasi Vol. 3 No. 2. 2015. hal. 15

drama kisahnya seringkali membangkitkan emosi, dramatik dan membuat penonton menangis.

b. Aksi

Film aksi merupakan tayangan film yang berhubungan dengan adegan-adegan seru, berbahaya, menegangkan, dan memiliki tempo cerita yang cepat dalam ceritanya. Film genre ini menjadi populer karena menghadirkan banyak aksi yang seru dan menegangkan. Kehadiran film aksi ini menjadi produk unggulan dari film-film Hollywood.²⁷

Film aksi sebagian besar adenganya berpacu dengan waktu, balapan, perkelahian, tembak-menembak, ledakan aksi kejar- kejaran serta aksi fisik lainnya yang menegangkan lainnya. Selain itu pembuatan film ini biasanya tidak lepas dari teknologi grafis komputer dan *CGI* yang semakin maju dengan membuat visual efek. Film aksi terutama yang berasal dari barat produksi Hollywood identik dengan efek adegan bom dan ledakan.

c. Sejarah

Film sejarah adalah film yang menceritakan tentang periode masa silam denga latar cerita yaitu sebuah peristiwa, kerajaan atau tokoh besar yang menjadi mitos, dan legenda. Film dengan genre ini biasanya melibatkan ratusan hingga ribuan figuran, variasi kostum dengan aksesoris yang unik, serta atribut perang seperti pedang, tombak, panah, helm, dan lain sebagainya.²⁸

²⁷ Handi Oktavianus, hal.13.

²⁸ Handi Oktavianus, Hal.15.

Film sejarah biasanya memiliki ikon tertentu yang menjadi sorotan utama dalam sebuah film, tokoh utama biasanya merupakan sosok heroik yang gagah dan berani dan disegani oleh semua lawanya. Biasanya film sejarah menceritakan biografi seseorang tokoh, dan terkadang keakuratan ceritanya tentang biografi tersebut tidak seakurat seperti aslinya.

d. Horor

Film Horor dalam pembuatannya biasanya memiliki tujuan yaitu membangkitkan rasa takut audien, memberikan rasa kejutan serta teror yang membekas dipikiran audien. Plot dalam film horor ini biasanya berhubungan dengan dimensi supranatural atau sisi gelap manusia. Biasanya karakter dalam film horor ini berwujud fisik yang menakutkan seperti makhluk gaib, monster dan makhluk asing.²⁹

Biasanya film horor suasana setting lebih cenderung pada ruangan atau tempat yang gelap yang didukung dengan alunan musik yang membuat audien penasaran dan mencekam. Sehingga menambah suasana menggerikan dalam film horor tersebut. Pada umumnya film horor dikombinasikan dengan beberapa genre seperti genre dimana film tersebut didalamnya melibatkan makhluk gaib (hantu, vampir, mummy, manusia serigala), fiksi ilmiah yaitu genre film didalamnya melibatkan makhluk luar angkasa (zombie, alien, monster) dan film thriller yaitu genre film yang melibatkan dengan seorang psikopat seperti film *Insidious*.

e. Komedi

²⁹ Handi Oktavianus, *Penerimaan Penonton Terhadap Praktek Eksorsis di Dalam Film Conjuring*. Jurnal E. Komunikasi. Vol 3, No 2. 2015. Hal. 16-17.

Film komedi adalah film yang membuat audien tersenyum, bahkan tertawa terbahal-bahak. Film jenis ini berbeda dengan lawakan, karena film komedi tidak harus diperankan oleh seorang pelawak, tapi pemain biasa pun bisa memerankan tokoh yang lucu.³⁰ Sejak jaman dahulu film komedi merupakan genre yang paling populer diantara semua genre film yang ada. Pada umumnya film komedi ini selalu memiliki akhir cerita yang membahagiakan (happy ending). Film komedi ini biasanya berisikan drama ringan dengan aksi dan bahasa maupun karakter yang berlebih-lebihkan.

f. Petualangan

Film dengan genre petualangan adalah film yang mengisahkan sebuah cerita perjalanan, ekspedisi kesuatu tempat yang belum pernah dikunjungi, eksplorasi obyek wisata. Biasanya film genre ini menghadirkan panorama alam yang eksotis seperti hutan rimba, binatang, savana, gurun, lautan, pegunungan serta pulau terpencil.

g. Musikal

Film musikal adalah film yang lebih mengacu pada unsur musik, lagu dan tarian yang menyatu dengan cerita. Dalam film tersebut biasanya terdapat lirik lagu yang menyatu dalam cerita film. Film musikal ini biasanya memiliki segmentasi pada audien remaja, anak-anak. Film dengan genre musikal bercerita tentang percintaan, kesuksesan dan popularitas yang ada dalam kehidupan sehari-hari yang dialami banyak orang.

³⁰ Askurifai Baksin, *"Membuat film Indie itu Gampang"* (Bandung: Katarsis, 2009), hal. 25

Menurut Jane dan Feuer, siklus dalam film dengan genre musikal adalah berupa kumpulan panggung atau pentas musik pada awalnya yang kemudian berkembang sebagai mana sarana pertunjukkan bagi para penyaji cerita di sepanjang 1950-an, yang menunjukkan film dengan genre yang menunjukkan pemain cerita ikut menyanyi dan menari, dimana menyanyi dan menari tersebut terjadi sebagian bagian dari kehidupan sehari-hari yang tak seorang pun menganggapnya tak wajar. Namun perlahan-lahan, genre musikal berubah menjadi film yang mengangkat cerita tentang penyelenggaraan sebuah pertunjukkan.³¹

h. Kriminal dan Gangster

Film Kriminal atau gangster adalah film yang berkaitan dengan beberapa aksi atau tindakan kelompok pencurian, perjudian, pembunuhan, persaingan antar kelompok, serta aksi kelompok bawah tanah yang berlawanan dengan sistem hukum. Biasanya film genre ini diinspirasi dari kisah nyata dari kehidupan para tokoh kriminal besar kelas internasional yang menjadi perbincangan dikalangan masyarakat umum. Film ini biasanya mengandung adegan yang sadis dan tidak manusiawi berbeda dengan film yang ber-genre aksi.

5. Film Sebagai Representasi Budaya

Representasi dipahami sebagai gambaran sesuatu yang akurat. Representasi tidak hanya berarti *“to present”*, *“to image”*, atau *“to describe”*. Representasi adalah sebuah cara dimana memaknai apa yang diberikan pada benda yang

³¹ Jane Stoke, *“How To Do Media and Culture Studies”* (Yogyakarta: PT. Benteng Pustaka, 2007), Hal. 9

digambarkan. Menurut David Croteau dan William Hoynes, representasi merupakan hasil dari suatu proses penyeleksian yang menggaris bawahi hal-hal tertentu dan hal lain diabaikan.³² Dalam representasi media, tanda yang akan digunakan untuk melakukan representasi tentang sesuatu mengalami proses seleksi. Mana yang sesuai dengan kepentingan-kepentingan dan pencapaian tujuan-tujuan komunikasi ideologisnya itu yang digunakan sementara tanda-tanda lain diabaikan.

Richard Osbone dan Borin Van Loon dalam bukunya yang berjudul “Memahami Sosiologi”, menjelaskan apa saja yang bisa masuk kategori kebudayaan.³³ Yaitu:

- a. Cara hidup yang dianut oleh kelompok budaya tertentu
- b. Praktik-praktik yang menghasilkan makna dalam suatu masyarakat
- c. Norma-norma, nilai-nilai, ide-ide dan cara melakukan sesuatu di masyarakat tertentu.
- d. Semua sarana komunikasi, seni, objek-objek dan benda-benda material yang sama-sama dimiliki oleh suatu masyarakat, pengembangan pikiran, peradaban, dan cara belajar.

Dari definisi diatas, cultural studies berarti mempelajari hampir segala sesuatu. Tidak mengherankan jika cultural studies tak memiliki batasan wilayah subjek yang didefinisikan secara jelas. Titik pijaknya adalah sebuah ide mengenai budaya yang sangat luas dan mencakup semua hal yang digunakan untuk

³² Croteau, David dan Hoynes, William. *Media / Society, Industries Image and Audiences*. (California: Pine Forge press. 2000). hal. 23

³³ Richard Osbone dan Van Loon, “*Sosiologi: Seri Mengenal dan Memahami*” (Jakarta: Scientific Press, 2013), hal. 139.

menggambarkan dan mempelajari bermacam-macam kebiasaan. Inilah yang membuat *cultural studies* berbeda dari disiplin ilmu yang lain.

Menurut Turner dalam Alex Sobur, makna film sebagai representasi dari realitas masyarakat, berbeda dengan film sekadar sebagai refleksi dari realitas. Sebagai representasi dari realitas, film membentuk dan menghadirkan kembali realitas berdasarkan kode, konveksi, dan ideologi kebudayaan.³⁴ Film selalu mempengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan muatan (*message*) di baliknya. Dengan kata lain film tidak bisa dipisahkan dari konteks masyarakat yang memproduksi dan mengkonsumsinya. Selain itu sebagai representasi dari realitas, film juga mengandung muatan ideologi pembuatannya sehingga sering digunakan sebagai alat propaganda.

Film saat ini bukanlah hal yang asing bagi kita, kehadiran film di Indonesia dimulai sejak tahun 1980-an. Namun film perdana pertama kali ditayangkan di daerah Tanah Abang, adalah film bisu pada tahun 1926 yang berjudul “Loetoeng Kasaroeng” yang disutradarai oleh orang Belanda yang bernama G. Kruger dan L.Heuveldrop.³⁵



Gambar 2.1 Poster Film Loetoeng Kasaroeng tahun 1926

³⁴ Alex Sobour, “*Semiotika Komunikasi*”, (Bandung, Remaja Karya, 2017). hal. 127-128

³⁵ Loetoeng Kasaroeng. <https://id.wikipedia.org>, diakses Januari 2020

Kehadiran film tersebut dimulai dari gambar yang masih berwarna hitam putih dan baru baru ini film berwarna. Film merupakan bentuk dari penyampaian informasi, pendidikan dan hiburan yang terkumpul menjadi satu. Sedangkan menurut buku “5 hari Mahir Membuat Film “Film adalah rangkaian gambar yang bergerak berbentuk suatu cerita atau juga bisa disebut movie atau video.³⁶ Film juga memiliki kelebihan dibandingkan media yang lainya yaitu mempunyai jangkauan yang luas, mengingat sifatnya yang terbuka sehingga pemirsanya tidak mengenal batas usia baik itu anak kecil, remaja, dewasa bahkan orang tua sekalipun. Film juga memiliki pengaruh besar dalam mempengaruhi masyarakat dibandingkan dengan media lain seperti radio, majalah, koran dan lain sebagainya.

Film menjadi berbeda dengan bentuk media audio-visual yang lainnya macam televisi karena dia mampu membentuk (atau sebenarnya justru memang dibentuk) identitasnya sendiri. Menonton film pada nantinya akan mendefinisikan dirinya berbeda dengan menonton televisi. Melalui film kita banyak belajar tentang budaya. Baik itu budaya masyarakat kita hidup didalamnya, bahkan budaya asing yang kita tidak mengenalnya. Kita bisa mengetahui budaya mereka melalui film yang kita tonton, tanpa harus kita ke lokasi dimana proses budaya tersebut berlangsung.

Ketika melihat dunia perfilman bahwa saat ini media publikasi dan media sosialisasi yang paling ampuh adalah film. Buktinya adalah duta besar Kolombia untuk Indonesia Jose Renato Salazar menjadikan festival film yang pertama kali

³⁶ Panca Javandalasta, “5 Hari Mahir Bikin Film”, (Jakarta; PT. Grafiasari Mukti, 2011), hal. 1

diselenggarakan di Indonesia setelah pertama kali diselenggarakan di Jakarta pada tahun 1999 hingga 2010. Kemudian vakum selama dua tahun, dan kemudian festival film kembali diadakan lagi pada 2013.³⁷

Apa yang disampaikan oleh suatu media sangat bergantung pada kepentingan di balik media tersebut. Begitu pula dengan film sebagai salah satu produksi media massa. Pembuatan film telah membingkai realitas sesuai dengan subjektivitasnya yang dipengaruhi oleh kultur dan masyarakatnya. Sebuah film tentu dapat mewakili pula pandangan pembuatannya dan seseorang membuat film untuk mengkomunikasikan pandangan itu. Dengan kata lain film juga mengandung ideologi pembuatannya yang dapat mempengaruhi pandangan masyarakat terhadap suatu hal.

Sama seperti halnya kita menonton Film “Replika Cerita Pulo Rubiah”, maka secara tidak langsung kita juga sedang melihat representasi budaya pemuda dan pemudi ketika ingin mengabadikan momen menjelang pernikahan. Dalam Film “Replika Cerita Pulo Rubiah” menyajikan berbagai budaya Aceh. Tampak dari segi pakaian, masyarakat Aceh memiliki ciri yang unik khususnya ketika ada upacara atau event tertentu, contoh pakaian yang dikenakan oleh pemeran dalam Film tersebut seperti memakai songket, memakai jilbab dan yang pria memakai topi yang menyerupai mahkota khas orang kerajaan pada zaman dahulu serta menggambarkan kembali pakaian yang dikenakan oleh masyarakat Sabang pada saat itu.

³⁷ Sejarah Festival Film. <https://festivalfilm.id/sejarah/>. diakses Januari 2020

6. Pengertian Budaya

Budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa sansekerta buddhaya bentuk jamak dari buddhi yang berarti budi atau akal, sehingga menurutnya kebudayaan dapat diartikan sebagai hal-hal yang bersangkutan dengan budi dan akal, ada juga yang berpendapat sebagai suatu perkembangan dari majemuk budi-daya yang artinya daya dari budi atau kekuatan dari akal.³⁸ Koentjaraningrat berpendapat bahwa kebudayaan mempunyai paling sedikit tiga wujud, yaitu pertama sebagai suatu ide, gagasan, nilai-nilai norma-norma peraturan dan sebagainya, kedua sebagai suatu aktifitas kelakuan berpola dari manusia dalam sebuah komunitas masyarakat, ketiga benda-benda hasil karya manusia.

Seorang ahli bernama Ralph Linton yang memberikan definisi kebudayaan yang berbeda dengan pengertian kebudayaan dalam kehidupan sehari-hari : “kebudayaan adalah seluruh cara kehidupan dari masyarakat dan tidak hanya mengenai sebagian tata cara hidup saja yang dianggap lebih tinggi dan lebih diinginkan”.³⁹

Jadi kebudayaan menunjuk pada berbagai aspek kehidupan, istilah ini meliputi cara-cara berlaku, kepercayaan-kepercayaan dan sikap-sikap dan juga hasil dari kegiatan manusia yang khas untuk suatu masyarakat atau kelompok penduduk tertentu. Selain tokoh diatas ada beberapa tokoh antropologi yang mempunyai pendapat berbeda tentang arti dari budaya (Culture).

³⁸ Koentjaraningrat. *Kebudayaan, Mentalitas dan Pembangunan*. (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1993), hal 9.

³⁹ Tasmuji, Dkk. *Ilmu Alamiah Dasar, Ilmu Sosial Dasar, Ilmu Budaya Dasar*. (Surabaya: IAIN Sunan Ampel Press, 2011), hal. 151

Beberapa tokoh antropolog megutarakan pendapatnya tentang unsur-unsur yang terdapat dalam kebudayaan, Bronislaw Malinowski mengatakan ada 4 unsur pokok dalam kebudayaan yang meliputi:

1. Sistem norma sosial yang memungkinkan kerja sama antara para anggota masyarakat untuk menyesuaikan diri dengan alam sekelilingnya.
2. Organisasi ekonomi
3. Alat- alat dan lembaga atau petugas- petugas untuk pendidikan
4. Organisasi kekuatan politik.⁴⁰

7. Pengertian Semiotika

Istilah *semeiotics* (dilafalkan demikian) diperkenalkan oleh Hippocrates (460-337 SM), penemu ilmu medis Barat, seperti ilmu gejala-gejala. Gejala, menurut Hippocrates, merupakan *semeion*, bahasa Yunani untuk penunjuk (*mark*) atau tanda (*sign*) fisik. Dari dua istilah Yunani tersebut, maka semiotik secara umum didefinisikan dengan produksi tanda-tanda dan simbol-simbol sebagai bagian dari sistem kode yang digunakan untuk mengkomunikasikan informasi.

Semiotik meliputi tanda-tanda visual dan verbal serta *tactile* dan *olfactory* (semua tanda atau sinyal yang bisa diakses dan bisa diterima oleh seluruh indera yang kita miliki) ketika tanda-tanda tersebut membentuk sistem kode yang secara sistematis menyampaikan informasi atau pesan secara tertulis di setiap kegiatan dan perilaku manusia.⁴¹

⁴⁰ Jacobus Ranjabar. *Sistem Sosial Budaya Indonesia; Suatu Pengantar*. (Bandung: Alfabeta, 2014), hal. 22

⁴¹ Anderson Daniel Sudarto, *Analisis Semiotika Film "Alangkah lucunya Negeri Ini"*. *Journal Acta Diurna*. Vol. 4 No.1, 2015, hal.12.

Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda (sign), berfungsinya tanda, dan produksi makna. Tanda adalah sesuatu yang bagi seseorang berarti sesuatu yang lain. Menurut Zoest dalam Anderson Daniel Suharto, segala sesuatu yang dapat diamati atau dibuat teramati dapat disebut tanda. Karena itu, tanda tidaklah terbatas pada benda.

Adanya peristiwa, tidak adanya peristiwa, struktur yang ditemukan dalam sesuatu, suatu kebiasaan, semua ini dapat disebut tanda. Sebuah bendera kecil, sebuah isyarat tangan, sebuah kata, suatu keheningan, suatu kebiasaan makan, sebuah gejala mode, suatu gerak syaraf, peristiwa memerahnya wajah, suatu kesukaan tertentu, letak bintang tertentu, suatu sikap, setangkai bunga, rambut uban, sikap diam membisu, gagap, berbicara cepat, berjalan sempoyongan, nanar, terkagum-kagum, menatap, api, putih, bentuk, bersudut tajam, kecepatan, kesabaran, kegilaan, kekhawatiran, kelengahan, semuanya itu dianggap sebagai tanda.⁴²

Dari beberapa definisi yang dikemukakan oleh para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa semiotika merupakan suatu kegiatan analisis pesan yang terdapat dalam Film dari berbagai petunjuk (*mark*) dan tanda (*sign*). Petunjuk dan tanda yang terdapat dalam Film ini baik itu berupa *non-verbal*, simbol, gerak, ekspresi, peristiwa, kejadian maupun pertanda yang terdapat dalam Film tersebut. Oleh karena itu, Semiotika Film ini sangat diperlukan dalam menyampaikan pesan kepada penontonnya agar mendapatkan pengetahuan baru melalui gambar audio visual.

⁴² Sri Hesti Heriwati, "Semiotika Dalam Periklanan". Jurnal Pendhapa Vol. 1 No 1. 2016. hal. 4-5

8. Semiotika Film model Roland Barthes

Semiotika menurut Roland Barthes berfokus pada gagasan tentang signifikasi dua tahap (*two order signification*) seperti terlihat pada gambar di bawah ini:

Signifier (Penanda)	Signified (Petanda)
Denotative Sign (Tanda Denotatif)	
Conotative Signifier (Penanda Konotatif)	Conotative Signified (Petanda Konotatif)

Tabel 2.1 Peta Roland Barthes (sumber: Skripsi Hafidh Abdul Aziz)

Melalui gambar diatas Barthes menjelaskan:

Signifikasi tahap pertama merupakan hubungan antara *signifier* dan *signified* di dalam sebuah tanda terhadap realitas eksternal. Dalam hal ini Barthes menyebutnya denotasi, yaitu makna paling nyata dari tanda. Konotasi adalah istilah yang digunakan Barthes untuk menunjukkan signifikasi tahap kedua. Konotasi mempunyai makna yang subyektif dan intersubyektif. Pemilihan kata-kata merupakan pilihan terhadap konotasi, misalnya “korupsi” dengan “mencuri uang rakyat”.⁴³

Dari beberapa definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa wisata laut merupakan suatu kegiatan bersenang-senang yang dilakukan para pengunjung yang berfokus pada area pantai dan laut di sebuah daerah. Kegiatan ini tentunya harus diperhatikan oleh pemerintah daerah terkait agar dapat menunjang

⁴³ Alex Sobur, *Analisis Teks Media Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik dan Analisis Framing*, (Bandung: PT Rosdakarya, 2004), hal. 128.

perekonomian dan tentunya dapat membuka peluang usaha bagi warga masyarakat sekitar.

9. Semiotika dalam Film Replika Cerita Pulo Rubiah

Berdasarkan metode semiotika Film Roland Barthes, semiotika dalam Film

Signifier (Penanda)	Signified (Petanda)	Replika Cerita Pulo Rubiah dapat
Konflik dalam Film Replika Pulo Rubiah	Anjing sebagai pemicu konfliknya	
Denotative Sign (Tanda Denotatif)		
Proses penonton memaknai Film		
Conotative Signifier (Penanda Konotatif)	Conotative Signified (Petanda Konotatif)	
Konflik Siti Rubiah dan Tengku Ibrahim	Anjing juga sebagai pemicu konfliknya	

digambarkan berdasarkan tabel sebagai berikut:

Tabel 2.2 Semiotika Film Roland Barthes dalam Film Replika Cerita Pulo Rubiah

10. Destinasi Wisata Laut Sabang

Sabang merupakan tempat paling sering dikunjungi oleh wisatawan, baik nasional maupun internasional. Selain karena tempat-tempat wisatanya yang indah, letaknya yang strategis juga merupakan alasan banyak kapal asing yang berlabuh. Posisinya dekat dengan Laut lepas yang menghubungkan dua hingga tiga negara, menjadikan Sabang sebagai pelabuhan bebas.

Tempat wisata di Sabang memang didominasi oleh Pantai yang sangat indah. Tidak salah rasanya berbagai acara yang melibatkan pantai dan alam bawah laut sering diadakan di Sabang. Kita akan takjub dengan keindahan Sabang yang tiada duanya.

Tempat wisata di Sabang paling terkenal adalah Pantai Iboih. Bahkan, pantai yang satu ini bisa dibilang pantai yang jadi ikon Kota Sabang. Lokasinya hanya 30 menit dari pusat kota. Situasi pantai dan ombak yang tenang membuat pantai ini sangat cocok untuk dijadikan tempat bersantai. Alam bawah lautnya yang cantik juga sangat mempesona.

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, tempat wisata di Sabang memiliki berbagai pilihan, salah satunya adalah wisata pulau. Pulau lainnya yang

wajib kita kunjungi adalah Pulau Rubiah. Destinasi wisata yang bisa kita temui di sini tidak lain adalah Taman Laut Rubiah yang menghadirkan pesona kekayaan alam bawah laut terindah di Sabang.

Meski tidak berpenghuni tapi sudah cukup banyak warung dan tempat penyewaan alat-alat *snorkeling* yang tersedia di sekitar pantainya. Untuk menuju ke sini kita bisa menyeberang dari Pantai Iboih dengan waktu tempuh kurang lebih sekitar 30 menit.

Dengan perairan seluas 2.600 hektare, Pulau Rubiah terkenal dengan taman lautnya yang menakjubkan. Beraneka tanaman terumbu karang terhampar luas yang dijadikan tempat tinggal ikan-ikan hias berwarna-warni.⁴⁴

⁴⁴ 18 Destinasi Wisata Di Kota Sabang. <https://www.tripzilla.id/destinasi-wisata-kota-sabang>, diakses Januari 2020.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Pendekatan yang digunakan

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Menurut Strauss dan Corbin dalam Creswell, J., yang dimaksud dengan penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat dicapai (diperoleh) dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau cara-cara lain dari kuantifikasi (pengukuran). Penelitian kualitatif secara umum dapat digunakan untuk penelitian tentang kehidupan masyarakat, sejarah, tingkah laku, fungsionalisasi organisasi, aktivitas sosial, dan lain-lain. Salah satu alasan menggunakan pendekatan kualitatif adalah pengalaman para peneliti dimana metode dapat digunakan untuk menemukan dan memahami apa yang tersembunyi dibalik fenomena yang kadangkala merupakan sesuatu yang sulit untuk dipahami secara memuaskan.⁴⁵

Dalam penelitian kualitatif ini penulis menggunakan pendekatan analisis semiotika film. Teori semiotika merupakan sebuah pendekatan yang memiliki sistem sendiri, berupa sistem tanda. Tanda itu dalam film diberikan dalam suatu bentuk gerakan visual, simbol, tanda-tanda serta petunjuk baik yang terdapat di dalam visual film tersebut maupun teks apabila tertera.

Berdasarkan uraian diatas, penulis melakukan metode penelitian berdasarkan penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan analisis semiotika film.

⁴⁵ Saeful Rahmat. *Equilibrium*, Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi, Vol. 5 No 9. 2009. hal. 3

Tanda-tanda dalam film mempunyai banyak interpretasi makna dan memiliki pluralitas makna yang luas tergantung kepada para penonton ketika memberi penilaian terhadap film yang ditonton. Setiap penonton harus menyadari bahwa ia sedang berhadapan dengan film yang berbeda dengan film yang lain. Skripsi ini akan membahas kajian semiotik dalam film “Replika Cerita Pulo Rubiah”. Model teoretis yang digunakan adalah model Roland Barthes meliputi: pendekatan semiotik, semiologi Roland Barthes, dan penerapannya dalam film.

B. Objek Penelitian

1. Film Replika Cerita Pulo Rubiah

Awal tahun 2019 lalu ada sebuah tim produksi yang dikontrak oleh VIU untuk membuat ulang cerita Siti Rubiah dalam bentuk Film dengan alur cerita yang diperbarui menyesuaikan dengan gaya hidup saat ini yakni “Replika Cerita Pulo Rubiah”. Bercerita tentang sepasang kekasih yang hendak mengambil foto pra-wedding dengan latar tempat-tempat wisata di Sabang. Tak jauh berbeda dengan awal terjadinya konflik antara Tengku Ibrahim dan Siti Rubiah, konflik sepasang kekasih ini muncul dikarenakan seekor anjing yang terluka. Sang wanita yang berlatar pendidikan kedokteran hewan terpanggil untuk mengobati anjing tersebut. Sang pria yang tak menyukai anjing dan merasa jadwal pekerjaannya terganggu, marah dan meninggalkan kekasihnya tanpa mengatakan sepatah katapun.

Tujuan dari Film ini yaitu untuk memperkenalkan cerita rakyat Sabang ke khalayak dan tentunya sebagai sarana persuasif agar pengunjung tidak hanya

berliburan ke Sabang, akan tetapi juga mendapatkan pengetahuan baru yang mana bahkan tidak banyak Orang Aceh yang mengetahuinya.

2. Semiotik dalam Film

Film Replika Cerita Pulo Rubiah terdapat beberapa petunjuk (*sign*) dan petanda (*mark*) didalamnya. Latar pembuatan Filmnya yang berlokasi di Rubiah menunjukkan bahwa terdapat sejarah Pulo Rubiah yang ingin diceritakan dalam Film tersebut. Sedangkan awal mula konflik dalam Film Replika Cerita Pulo Rubiah, ditandai dengan anjing sebagai pemicunya sama halnya dengan cerita asli rakyat setempat.

Berdasarkan uraian diatas penulis menyimpulkan, semiotik dalam Film Replika Cerita Pulo Rubiah yaitu suasana lokasi syuting sebagai petunjuk (*sign*) dan konflik dalam Film tersebut sebagai tanda (*mark*).

C. Lokasi Penelitian

Tempat penelitian ini akan dilakukan di Dinas Budaya dan Pariwisata Aceh Dalam Dinas Kebudayaan & Pariwisata Aceh Jl. Tgk Chik Kuta Karang No. 3, Kuta Alam, Banda Aceh, Aceh. Penulis ingin melihat bagaimana *implementasi* Film Replika Cerita Pulo Rubiah terhadap promosi wisata laut Sabang.

Berdasarkan data struktur organisasi Disbudpar Aceh dan Disbudpar Sabang yang sama persis, maka peneliti memutuskan untuk mengadakan pengamatan di Dinas Budaya dan Pariwisata Aceh Dalam Dinas Kebudayaan & Pariwisata Aceh Jl. Tgk Chik Kuta Karang No. 3, Kuta Alam, Banda Aceh, Aceh, untuk melihat bagaimana *implementasi* Film Replika Cerita Pulo Rubiah terhadap promosi wisata laut Sabang.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah suatu teknik dalam pengumpulan data dengan mendatangi langsung tempat atau lokasi penelitian. Observasi meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap suatu objek menggunakan seluruh alat indra. Margono dalam Nurul Zuriyah mendefenisikan observasi diartikan sebagai pengamat dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian.⁴⁶

2. Wawancara (*interview*)

Wawancara adalah proses tanya jawab yang berlangsung secara lisan dimana dua orang atau lebih bertatap muka mendengarkan secara langsung informasi-informasi atau keterangan-keterangan.⁴⁷

Wawancara juga merupakan salah satu teknik yang penulis gunakan untuk memperoleh informasi dan data konkrit yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi. Wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara (*interviewer*) untuk memperoleh informasi dari terwawancara (*interviewee*). Hasil wawancara ini berupa responden atau informan terhadap permasalahan penelitian dan dijadikan data dalam penulisan skripsi ini.

Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur maupun tidak terstruktur. Wawancara dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara terstruktur,

⁴⁶ Nurul Zuriyah, *Metodelogi Penelitian Sosial Dan Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hal. 176

⁴⁷ Cholid Narbuko dan Abu Achmadi, *Metodelogi Penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hal. 83

dimana peneliti menggunakan pedoman wawancara berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang telah tersusun secara sistematis untuk pengumpulan datanya.⁴⁸

Dalam penelitian ini, penulis mewawancarai sebagai berikut:

- a. Kategori Responden
 - 1) Masyarakat setempat di Sabang (1 orang)
 - 2) Wisatawan (2 orang)
 - 3) Penonton (2 orang)
- b. Kategori Informan
 - 1) Kepala Bidang Pengembangan Usaha Pariwisata dan Kelembagaan DISBUDPAR Aceh (1 orang)
 - 2) Kepala Seksi Pengembangan Komunikasi dan Strategi Pemasaran Pariwisata DISBUDPAR Aceh. (1 orang)
 - 3) Sutradara Film Replika Cerita Pulo Rubiah (1 orang)

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu metode ilmiah dalam pengumpulan data dengan cara mengumpulkan data baik itu data primer maupun data sekunder. Sumber utama metode ini adalah dari objek penelitian.⁴⁹

Dokumentasi yang digunakan peneliti disini berupa foto, gambar, serta data-data yang terkait dengan judul penelitian yang penulis peroleh selama observasi.

⁴⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hal. 194

⁴⁹ Sutrisno Hadi, *Metodologi Research*, Jilid I dan II, (Yogyakarta: Andy Orset, 1989), hal. 136.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses penyusunan data agar dapat ditafsirkan. Menyusun data berarti menggolongkannya dalam pola, tema atau kategori.⁵⁰ Analisis data mengarah sasaran penelitian pada usaha menemukan teori dasar, bersifat deskriptif sesuai dengan hasil wawancara dengan semua narasumber dan observasi langsung dalam gambaran tentang persolan yang sedang diteliti.

Dalam penelitian kualitatif, data diperoleh dari berbagai sumber dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang bermacam-macam, dan dilakukan secara terus menerus. Dengan pengamatan yang terus menerus tersebut mengakibatkan variasi data tinggi sekali. Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama di lapangan, dan setelah selesai di lapangan. Setelah semua data didapat, kemudian dikumpulkan dan di analisis sebaik mungkin. Mengumpulkan semua data menganalisis dan mendeskripsikan menjadi sebuah tulisan.⁵¹

Pada tahap ini data yang diperoleh peneliti berasal dari berbagai sumber salah satunya wawancara dengan Kepala Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Aceh, pengamatan terhadap aktifitas wisata laut serta catatan lapangan, dokumen, dan data lain yang mendukung.

Berdasarkan pemaparan penulis diatas, penulis mengambil beberapa sampel populasi sebagai responden, dalam hal ini disebut sebagai *purposive sampling*. Purposive sampling adalah salah satu teknik sampling non random sampling

⁵⁰ A. Rani Usman, *Etnis Cina Perantauan Di Aceh*, (Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2009), hal. 124.

⁵¹ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung : CV. Alfabeta, 2017). hal. 245

dimana peneliti menentukan pengambilan sampel dengan cara menetapkan ciri-ciri khusus yang sesuai dengan tujuan penelitian sehingga diharapkan dapat menjawab permasalahan penelitian.⁵²

Menurut Suharsimi Arikunto dalam Jefri Heridiansyah, yang dimaksud dengan sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Sedangkan menurut Sugiyono dalam Jefri Heridiansyah, sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tertentu. Dalam suatu penelitian tidak mungkin semua populasi diteliti, dalam hal ini disebabkan beberapa faktor, diantaranya:

1. Keterbatasan biaya
2. Keterbatasan tenaga dan waktu yang tersedia

Maka dari itulah peneliti diperkenankan mengambil sebagian dari objek populasi yang ditentukan, dengan catatan bagian yang diambil tersebut mewakili yang lain yang tidak diteliti. Menurut Sugiyono dalam Jefri Heridiansyah: Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.⁵³

⁵² Sugiyono. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. (Bandung: CV. Alfabeta. 2015). hal. 84

⁵³ Jefri Heridiansyah, *Pengaruh Advertising Terhadap Pembentukan Brand Awareness*, Jurnal STIE Semarang, VOL 4, NO 2. 2012. hal. 60

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

1. Profil

a. Pulau Rubiah

Pulau Rubiah diambil dari nama Siti Rubiah yang merupakan seorang istri dari Tengku Ibrahim yang digelar Tengku Iboih. Tengku Ibrahim merupakan seorang ulama dan guru mengaji. Siti Rubiah juga merupakan seorang wanita yang taat. Kala Tengku Ibrahim harus menetap selama beberapa waktu di Pulau Weh untuk berdakwah, diapun menyusul suaminya ke sana. Dalam perjalanannya, siti rubiah bertemu dengan seekor anjing yang terluka kemudian ia mengobatinya. Anjing tersebut mengikuti serta menjadi pengawal Siti Rubiah sepanjang perjalanan sebagai balas budi telah mengobatinya. Siti Rubiah merasa aman dan memutuskan untuk memelihara anjing tersebut.

Sampai di tempat yang ia tuju, Siti Rubiah langsung menjumpai Tengku Ibrahim. Namun apa yang ia dapati, Tengku Ibrahim marah besar melihat Siti Rubiah membawa seekor anjing bersamanya. Berbeda dengan keinginan Siti Rubiah, Tengku Ibrahim menginginkan agar Siti Rubiah melepaskan anjing tersebut karena menurutnya Malaikat enggan dengan orang yang dekat dengan anjing, sementara Siti Rubiah terus memohon agar diberikan izin untuk memeliharanya, karena menurutnya ia merasa aman selama diperjalanan kala dijaga oleh anjing tersebut. Perdebatan mereka berdua

tidak mencapai titik temu, akhirnya mereka memutuskan untuk berpisah. Siti Rubiah memutuskan untuk pergi dan tinggal di seberang pulau Iboih yang tak berpenghuni, dan wafat di sana. Saat ini pulau tersebut dikenal sebagai Pulau Rubiah.

b. Tim Produksi Viu

Viu adalah layanan video *over-the-top* (OTT) yang dioperasikan oleh PCCW Media, anak perusahaan PCCW. Debutnya di Hong Kong, Viu menyediakan drama Asia, program variasi, anime dan berita hiburan. Pada bulan Februari 2017, Viu memiliki 6 juta pengguna aktif bulanan.

PCCW Media memiliki Now TV, IPTV pertama di Hong Kong dan MOOV, platform musik OTT pertama di Hong Kong. Pada tanggal 26 Oktober 2015, Viu diluncurkan di Hong Kong. Dimulai sebagai *freemium*, Viu menyediakan layanan premium dengan rencana berlangganan.

Pada bulan Juni 2017, Viu tersedia di Hong Kong, Singapura, Malaysia, India, Indonesia, Filipina, Thailand, Mongolia, Uni Emirat Arab, Arab Saudi, Qatar, Kuwait, Oman, Bahrain, Mesir dan Yordania. Viu Indonesia diluncurkan pada tanggal 26 Mei 2016 setelah peluncuran Viu Malaysia dan Viu India pada tanggal 4 Maret 2016.

Viu Filipina diluncurkan pada tanggal 17 November 2016. VIU merupakan tim kreatif yang bergerak di bidang perfilman, dengan media berbasis aplikasi yang dapat diunduh para pengguna smartphone. Pada tahun 2019 lalu, Viu mengkontrak beberapa orang yang kemudian dibentuk dalam sebuah tim produksi. Tim produksi ini terbentuk setelah melalui

proses pitching forum dengan para pegiat Film Aceh dengan mengangkat tema urban legend rakyat setempat.

Adapun jabatan-jabatan Tim Produksi Film Replika Cerita Pulo Rubiah sebagai berikut:

Produser	: VIU Short Films Indonesia
Konsultan Produksi	: Athar Sujatmoko Okta Surya P Surya Andika
Penanggung Jawab Keuangan	: Sartika Devi Putri
Manajer Produksi	: Husna Azizah Teuku Fauzan Maulidin
Manajer Lokasi	: Irfan Aulia Nurdin
Sutradara	: Bink Fernanda
Asisten Sutradara 1	: Lukyana Arsa
Asisten Sutradara 2	: Redha Sukandar
Penata Kamera	: Irza Ulya Oviyandi
Penulis Naskah	: Lukyana Arsa
Editor	: Yosi Adiprana Victor Da Costa
Penata Rias Wajah dan Wardrobe	: Takziyatun Nufus
Pencatat Adegan	: Faris Mukammil
Penata Suara	: Arif Rachman Missuari Riska Munawwarah
Pemeran Adegan	: Teuku Nasharul Julianda Vena Basta Klaudina Suhardiyono

c. Dinas Budaya dan Pariwisata Aceh

Disbudpar Aceh terbentuk untuk menindaklanjuti Visi Pemerintah Aceh Tahun 2012-2017, “Aceh yang bermartabat, sejahtera, berkeadilan dan mandiri berlandaskan UUPA sebagai wujud MoU Helsinki”, terdapat 3 (tiga) program prioritas dari 10 (sepuluh) Program Prioritas Pembangunan Aceh di bidang kebudayaan dan pariwisata menuju masyarakat Aceh yang bermartabat, sejahtera, berkeadilan dan mandiri, yaitu: Dinul Islam Adat dan Budaya, Ketahanan Pangan dan Nilai Tambah Produk dan Penanggulangan Kemiskinan.

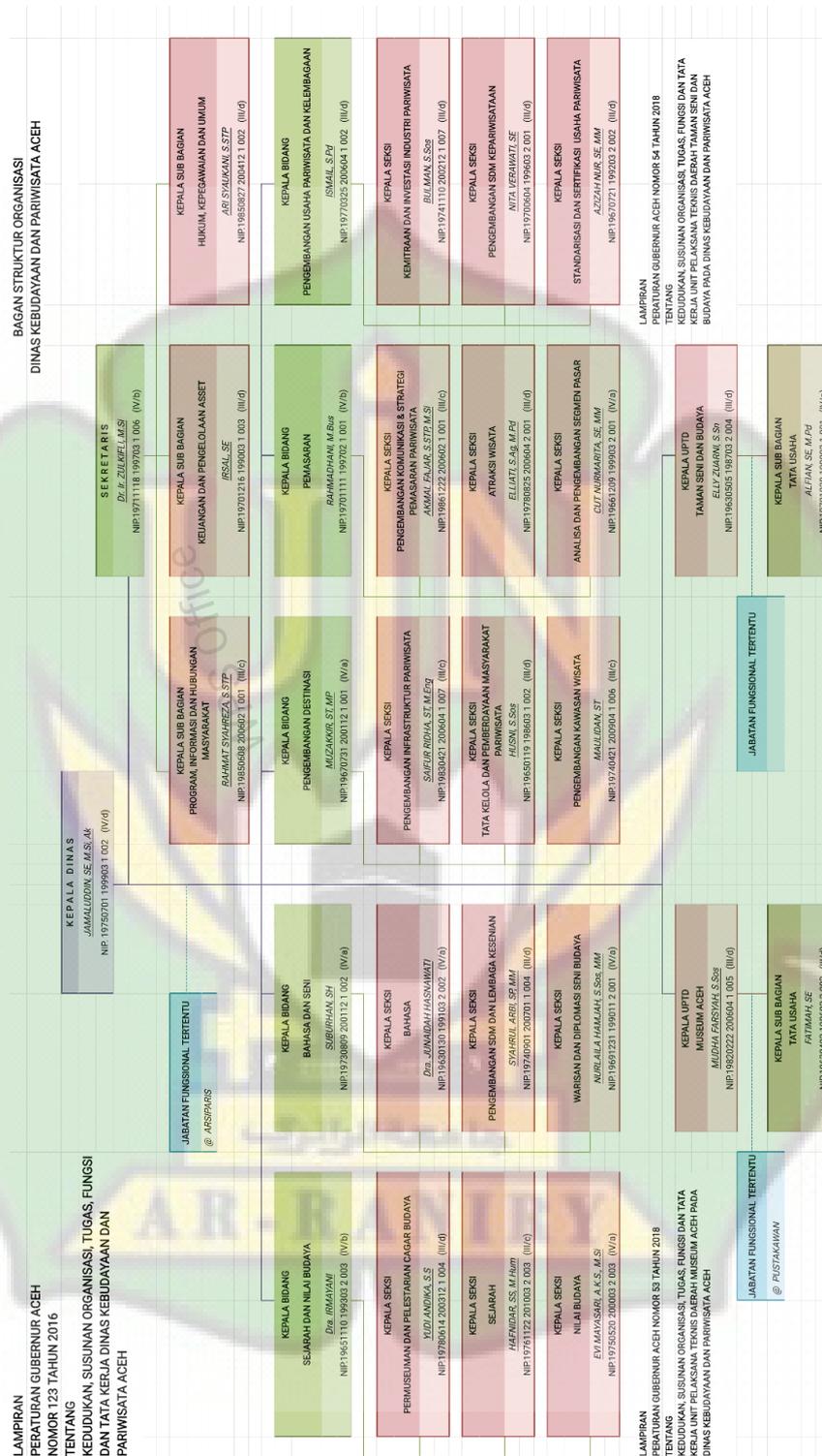
Untuk mencapai keberhasilan prioritas tersebut, Pemerintah Aceh melalui dukungan semua pihak perlu melakukan percepatan pembangunan budaya dan ekonomi Aceh melalui penguatan nilai budaya dan pengembangan industri pariwisata yang didukung dengan keragaman seni budaya Aceh, keindahan alam dan peninggalan Tsunami (Tsunami heritage) dengan selalu berpedoman pada prinsip-prinsip dan nilai-nilai Dinul Islam.

Pembangunan kebudayaan dan kepariwisataan adalah bagian dari proses pembangunan daerah dan pembangunan karakter masyarakat (character building) menuju masyarakat yang mandiri, maju, adil, makmur dan beradab. Pembangunan kebudayaan dan kepariwisataan juga merupakan rangkaian upaya pembangunan yang berkesinambungan yang meliputi seluruh aspek kehidupan masyarakat, seperti aspek agama, ekonomi, pendidikan, sosial dan budaya.

Dalam pembangunan kebudayaan, terciptanya kondisi masyarakat yang berakhlak mulia, bermoral dan beretika sangat penting dalam rangka menciptakan suasana kehidupan masyarakat yang penuh toleransi, tenggang rasa dan harmonis. Melalui kesadaran terhadap budaya juga diharapkan dapat memberikan arah bagi perwujudan identitas nasional yang sesuai dengan nilai-nilai luhur budaya bangsa dalam menciptakan iklim kondusif dan damai, sehingga nilai-nilai kearifan lokal akan mampu menjawab tantangan dan dampak modernisasi secara positif sesuai dengan nilai-nilai dan semangat kebangsaan.

Pemerintah Aceh terus melakukan berbagai upaya untuk melindungi, membina dan mengembangkan kebudayaan dan kesenian Aceh dalam rangka mewujudkan masyarakat Aceh yang berakhlak mulia, bermoral, beretika, berbudaya, dan beradab serta memiliki daya saing tinggi menuju kehidupan masyarakat yang makmur, adil dan sejahtera sesuai dengan falsafah hidup dan nilai-nilai budaya Aceh yang Islami.⁵⁴

⁵⁴ Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Aceh. <http://disbudpar.acehprov.go.id/profil-dinas-kebudayaan-dan-pariwisata-aceh>, diakses Januari 2020.



Gambar 4.1. Struktur Organisasi Dinas Budaya dan Pariwisata Aceh⁵⁵

⁵⁵ Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Aceh. <http://disbudpar.acehprov.go.id/struktur-organisasi/>, diakses Januari 2020.

2. Visi dan Misi Dinas Budaya dan Pariwisata Aceh

- a. VISI: Terwujudnya Aceh yang damai dan sejahtera melalui pemerintahan yang bersih, adil dan melayani
- b. MISI:
 - 1) Reformasi birokrasi untuk tercapainya pemerintahan yang bersih dan berwibawa guna mendukung pelayanan publik yang mudah, cepat, berkualitas dan berkeadilan;
 - 2) Memperkuat pelaksanaan Syariat Islam beserta nilai-nilai keislaman dan budaya keacehan dalam kehidupan masyarakat dengan iktikad Ahlussunnah Waljamaah yang bersumber hukum Mazhab Syafi'iyah dengan tetap menghormati mazhab yang lain;
 - 3) Menjaga integritas nasionalis medan keberlanjutan perdamaian sebagai tindak lanjut prinsip-prinsip MoU Helsinki;
 - 4) Membangun masyarakat yang berkualitas dan berdaya saing di tingkat nasional dan regional melalui peningkatan mutu pendidikan secara merata, baik pada pendidikan vokasional, dayah dan pendidikan umum;
 - 5) Memastikan semua rakyat Aceh mendapatkan akses layanan kesehatan secara mudah, berkualitas dan terintegrasi;
 - 6) Menjamin kedaulatan dan ketahanan pangan yang berimplikasi terhadap kesejahteraan petani dan nelayan melalui peningkatan produktifitas dan nilai tambah hasil pertanian dan kelautan;
 - 7) Menyediakan sumber energi yang bersih dan terbarukan dalam rangka pemenuhan kebutuhan listrik bagi rakyat dan industri, sebagai komitmen Aceh dalam pembangunan rendah emisi;
 - 8) Membangun dan melindungi sentra-sentra produksi dan industri jasa kreatif yang menghasilkan produk kompetitif untuk memperluas lapangan kerja serta memberikan kemudahan akses permodalan;

- 9) *Revitalisasi* fungsi perencanaan daerah dengan prinsip *evidence based planning* yang efektif, efisien dan berkelanjutan.⁵⁶

3. Strategi Promosi Wisata Laut Aceh

a. Masyarakat Setempat (Iboih)

Penduduk Iboih masing-masing mereka ada yang memiliki resort, peralatan *snorkling* dan *boat* untuk menyebrang ke pulau Rubiah. Mereka sepakat untuk mengelola perekonomian secara musyawarah dan mandiri tanpa bantuan dari pemerintah. Mereka mengatur pelanggan yang mereka layani bergiliran secara adil. Di sana (Iboih), terdapat loket untuk melapor berapa jumlah pelanggan yang akan dan sudah para penduduk layani. Di loket tersebut terdapat seorang *operator* yang mencatat data secara otomatis. Dari data tersebutlah, para penduduk dapat dengan adil berbagi jumlah pelanggan dan pendapatan yang mereka terima tiap harinya.

No. Boat	Nama	Jumlah Penyebrangan	hari/ tgl	nomer Hp
1	Fulan	3	Kamis/ 02 Januari 2020	0853xxxxxx
2	Fulanah	3	Kamis/ 02 Januari 2020	0853xxxxxx
3	Nuri	2	Kamis/ 02 Januari 2020	0853xxxxxx
4	Hasanah	1	Kamis/ 02 Januari 2020	0853xxxxxx
5	Jek	4	Kamis/ 02 Januari 2020	0853xxxxxx
6	Wan	5	Kamis/ 02 Januari 2020	0853xxxxxx
7	Ainil	3	Kamis/ 02 Januari 2020	0853xxxxxx
8	Lena	3	Kamis/ 02 Januari 2020	0853xxxxxx

⁵⁶ Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Aceh. <http://disbudpar.acehprov.go.id/visi-misi/>, diakses januari 2020

9	Mawar	2	Kamis/ 02 Januari 2020	0853xxxxxx
10	Adi	2	Kamis/ 02 Januari 2020	0853xxxxxx

Tabel 4.1 ilustrasi data pelayanan penduduk Iboih.

b. Dinas Budaya dan Pariwisata tingkat Provinsi

1. Web

Pihak Disbudpar tingkat Provinsi Aceh, melakukan promosi melalui web *disbudpar.acehprov.go.id* dengan cara terus memberitakan kegiatan promosi yang sudah dan sedang berlangsung secara *up-to-date*.

2. Sosial media

Selain melalui web, pihak Disbudpar Aceh juga melakukan promosi melalui sosial media seperti *Instagram, Facebook, Twitter* dan sosial media lainnya. Termasuk *youtube* dengan nama *channel 'Acehtourisme'* yang kontennya fokus pada *event-event* wisata Aceh yang melibatkan pengunjung dan warga setempat serta *channel 'Disbudpar'* yang berfokus pada konten edukasi seputar budaya dan pariwisata Aceh.

3. *Endorse*

Pihak disbudpar Aceh juga melakukan *endorsement* menggunakan jasa artis-artis lokal. Biasanya artis yang terlibat diminta untuk membantu meng-*explore* lokasi-lokasi wisata yang belum banyak diketahui, serta mengedukasi sejarah tempat tersebut.

4. Iklan Berbayar

Selain beberapa hal diatas, pihak Disbudpar juga membayar beberapa channel Televisi untuk menayangkan iklan-iklan promosi wisata yang mereka buat.

5. Advertising (dalam bentuk gambar)

Terakhir, pihak Disbudpar membuat semacam iklan berbentuk gambar (di kendaraan umum seperti Transkutaraja), poster dan spanduk di tempat-tempat yang ramai orang dengan tujuan secara tidak langsung bagi yang melihat mempromosikannya dari mulut ke mulut.

4. Data pengunjung Wisata Laut di Aceh

a. Data Pengunjung Sebelum Filmnya Diluncurkan

**REKAPITULASI DATA PERGERAKAN KUNJUNGAN WISATAWAN
MANCANEGARA KE KAB/KOTA DI ACEH
TAHUN 2013 S.D 2018**

No	Kabupaten/ Kota	Tahun					
		2013	2014	2015	2016	2017	2018
1	Sabang	4,648	3,492	5,582	10,038	6,031	29,827

**REKAPITULASI DATA PERGERAKAN KUNJUNGAN WISATAWAN
MANCANEGARA KE KAB/KOTA DI ACEH
TAHUN 2013 S.D 2018**

NO	Kabupaten/ Kota	Tahun					
		2013	2014	2015	2016	2017	2018
1	Sabang	271,971	482,932	623,635	724,923	736,235	709,506

Tabel 4.2 data pengunjung Kota Sabang 2013-2018⁵⁷

⁵⁷ Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Aceh. <http://disbudpar.acehprov.go.id/ppid/>, diakses januari 2020

b. Data Pengunjung Setelah Filmnya Diluncurkan

No	Kabupaten/ Kota	Tahun	
		2019	2020
1	Sabang	-	-

Nb: Lambang (-) diatas maksudnya data belum tersedia.

B. Hasil Penelitian

Untuk mengetahui bagaimana dampak promosi wisata laut di Aceh dalam Film Replika Cerita Pulo Rubiah, maka penulis melakukan observasi dan wawancara secara langsung dan tidak langsung terhadap kegiatan wisata laut yang dilakukan wisatawan dan beberapa responden lain dari berbagai pihak termasuk pihak Dinas Budaya dan Pariwisata Provinsi Aceh.

Adapun yang penulis wawancarai atau menjadi narasumber dalam penelitian ini terdiri dari masyarakat setempat, wisatawan asing dan wisatawan lokal, pihak Disbudpar Provinsi Aceh dan Sutradara Film Replika Cerita Pulo Rubiah. Dari hasil wawancara yang penulis lakukan maka dapat diketahui hasilnya sebagai berikut:

1. Daya Tarik Penciptaan Pengetahuan dalam Film Replika Pulo Rubiah

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan terhadap beberapa sampel yang telah menonton film Replika Cerita pulo Rubiah sejauh ini, berikut tanggapan mereka:

Mufti Tamren (penonton dan pelaku film dalam komunitas), “Film ini sangat menarik, dengan setingan keluarga khususnya kisah cinta dua orang yang terpisah hanya karena seekor anjing. Dari film ini juga penonton mendapat

pengetahuan baru, dimana tidak hanya manusia saja yang saling berhubungan, tetapi hubungan dengan makhluk lain atau binatang seperti anjing juga harus dijaga. Menurut saya disitulah daya tariknya yang jarang dilihat di Aceh ini. Dengan latar syuting di tempatnya langsung, cerita dalam film ini semakin kuat”.⁵⁸

Dari penuturan diatas, penulis berkesimpulan bahwa yang menjadi daya tarik film Replika Cerita Pulo Rubiah adalah bagian *scene* membawa anjing yang memberikan pengetahuan kepada penonton bahwa hidup tidak hanya tentang hubungan antar manusia, melainkan hidup harus memperdulikan makhluk disekitar termasuk hewan.

Adellia Safitri (penonton), “Saya suka film yang bergenre drama. Saya sudah lama langganan menonton di aplikasi VIU, dan saya senang ternyata ada film dari Aceh juga didalamnya. Ketika saya nonton, yang paling berkesan bagi saya itu pemerannya yang totalitas. Awalnya saya risih melihat pemeran wanita berjilbab yang menggendong anjing, tapi ada kawan saya yang ikut terlibat dalam produksi mengklarifikasi bahwa pemeran wanita beragama kristen. Saya tidak terlalu mempermasalahkan sih, yang penting saya suka alur ceritanya yang menjelaskan sejarah nama Pulo Rubiah”.⁵⁹

Berdasarkan analisa penulis dari hasil wawancara diatas, yang disayangkan dalam film Replika Cerita Pulo Rubiah yaitu tidak ada pemberitahuan mengenai latar para pemerannya dan tidak ada klarifikasi mengenai adegan-adegan yang mungkin dapat menyinggung penontonya.

⁵⁸ Wawancara dengan Mufti Tamren, (penonton dan pegiat Film) pada tanggal 16 Januari 2020.

⁵⁹ Wawancara dengan Adellia Safitri, (penonton) pada tanggal 16 Januari 2020.

Ismail (penonton dan Kepala Bidang Pengembangan Usaha Pariwisata dan Kelembagaan), “Filmnya unik, saya baru tau ada film tentang Aceh di VIU. Dulu saya pernah berlangganan di VIU, sejauh ini saya Cuma tau kalau Film yang ada di VIU itu rata-rata dari Korea. Menurut saya keunikannya ada adegan menggendong anjing, untung ada yang klarifikasi kalo pemeran wanitanya beragama Kristen. Persoalan seperti ini sebenarnya sangat sensitif, karena berkaitan dengan SARA. Seharusnya pihak VIU selaku yang bertanggung jawab dalam produksi filmnya memikirkan bagaimana dampak penerimaan film ini jika diputar di Aceh. Karena jujur, masyarakat Aceh sangat rasis ketika sudah berurusan dengan agama beda halnya jika dengan budaya”.⁶⁰

Berdasarkan pendapat diatas, sama halnya dengan responden sebelumnya daya tarik Film Replika Cerita Pulo Rubiah terletak pada adegan menggendong anjing. Namun daya tarik dalam film ini bagaikan bumerang yang juga menjadi kekurangannya yang paling terlihat.

Abdul Handika (penonton dan pendiri Labang Films), “Daya tarik film rubiah tersebut menurut saya ialah dari pemandangan suasana Sabang yang indah, menarik bagi wisatawan untuk berkunjung di lokasi produksi film tersebut. Latar settingan film tersebut sudah sangat bagus, hanya saja pandangan saya selaku pegiat film masih kurang dengan alur ceritanya, masih ada kekosongan disetiap ceritanya, masing bingung saat menonton. Terlalu cepat bosan ketika menonton film itu”.⁶¹

⁶⁰ Wawancara dengan Ismail, S.Pd. (penonton dan Kepala Bidang Pengembangan Usaha Pariwisata dan Kelembagaan) pada tanggal 22 Januari 2020.

⁶¹ Wawancara dengan Abdul Handika (penonton dan pendiri Labang Films) pada tanggal 22 Januari 2020.

Berdasarkan pendapat diatas, dari segi setingan lokasi produksinya sudah sangat bagus, namun dari segi cerita terdapat banyak adegan yang terputus-putus, seperti adanya kekosongan adegan.

2. Implementasi Film Replika Cerita Pulo Rubiah Terhadap Promosi Wisata Laut

Berdasarkan wawancara yang penulis lakukan terhadap salah seorang warga setempat, pihak Disbudpar dan Tim VIU, Film ini tidak terlalu berdampak terhadap promosi wisata laut di Aceh. Seperti hasil wawancara yang disampaikan oleh beberapa responden sebagai berikut:

a. Warga Setempat

Pak Nuri (Pemilik Nuri Cafe di Pulau Rubiah), “Saya termasuk salah satu orang yang mengetahui sejarah di balik nama Pulo Rubiah, tapi saya tidak tau kalo ada yang membuat Filmnya. Kalo soal keakuratan bagaimana cerita pastinya, saya tidak bisa menjamin, karena lain orang lain penjelasannya. Memang kami diceritakan sama pendahulu kami secara turun-temurun, tapi semakin kesini semakin berkembang ceritanya sehingga banyak versi. Kalo soal antusiasme tentang sejarah nama Pulo Rubiah, biasanya yang paling sering dari wisatawan Malaysia. Soalnya mereka juga tertarik dengan kaantina haji yang ada di Pulo Rubiah”. (terj-Bahasa Aceh).⁶²

Berdasarkan kutipan wawancara diatas, masyarakat Sabang khususnya di Iboih tidak banyak yang mengetahui perihal film Replika Cerita Pulo Rubiah.

⁶² Wawancara dengan Nuri, (pemilik kafe Nuri, Rubiah) pada tanggal 16 Januari 2020.

Kemudian perihal keaslian atau kebenaran tentang cerita aslinya tidak bisa diklaim 100% benar sebagaimana yang disebarakan saat ini.

b. Wisatawan

Daniel (Wisatawan asing) Terj-“Saya tidak tau sejarah Rubiah sebelumnya, apalagi tahu tentang adanya Film yang menceritakannya. Tidak, sebelum kamu tanya. Jika kamu tahu, tolong ceritakan ke saya, saya rasa cerita tersebut sangat menarik”.⁶³

Fathul: “saya gak tau cerita dibalik nama Pulo Rubiah. Saya ke sini cuma untuk liburan dan senang-senang. Terutama yang paling saya tunggu mau snorkling nanti di Rubiah”.⁶⁴

Dari hasil wawancara dari kedua wisatawan diatas, peneliti berkesimpulan bahwa film Replika Cerita Pulo Rubiah tidak terlalu berdampak terhadap promosi wisata. Mereka tau tentang destinasi wisata di Sabang melalui mulut ke mulut.

c. Pihak Disbudpar

Ismail (Kepala Bidang Pengembangan Usaha Pariwisata dan Kelembagaan), “Jujur, info tentang Film ‘Replika Cerita Pulo Rubiah’ ini saya tidak mengetahuinya. Jadi saya tidak bisa mengeluarkan *statement* apapun mengenai dampak Film tersebut terhadap promosi wisata laut di Aceh. Tapi kalo soal sejarah tentang awal mula penamaan Pulo Rubiah saya tahu”.⁶⁵

Akmal (Kepala Seksi Pengembangan dan Strategi Pemasaran Pariwisata), “Saya gak tahu kalo ada Film tentang Rubiah. Mungkin karena kurangnya

⁶³ Wawancara dengan Daniel, (turis asing) pada tanggal 16 Januari 2020.

⁶⁴ Wawancara dengan Fathul Futuh, (Wisatawan Lokal) pada tanggal 15 Januari 2020.

⁶⁵ Wawancara dengan Ismail, S.Pd. (Kepala Bidang Pengembangan Usaha Pariwisata dan Kelembagaan) pada tanggal 22 Januari 2020.

komunikasi orang VIU untuk melibatkan kami. Saya tidak mempermasalahkan hal tersebut, hanya saja sangat disayangkan Film yang mengangkat sejarah Aceh sangat menjual apabila dimasukkan dalam segmen promosi namun tidak dipublikasikan ke ranah yang lebih luas. Dari hal ini saja sudah terlihat Film tersebut tidak berdampak apa-apa terhadap promosi wisata laut di Aceh. Kami sebenarnya sangat *welcome* dengan hal-hal yang membantu kami dalam upaya promosi wisata Aceh, termasuk salah satunya Film tersebut”.⁶⁶

Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak Disbudpar di atas, film Replika Cerita Pulo Rubiah ini tidak terlalu berdampak terhadap promosi wisata. Namun mereka sangat menantikan apabila pihak VIU mau bekerjasama dengan pemerintah untuk memasukkan film ini dalam upaya promosi wisata laut di Aceh kedepannya.

d. Sutradara Film Replika Cerita Pulo Rubiah

Bink Fernanda (Sutradara Film ‘Replika Cerita Pulo Rubiah’ sekaligus kontributor *workshop VIU Short Season 2*), “Sejauh ini Film tersebut selain diputar di *apps* VIU, juga sudah diputar di Aceh Menonton dan di Takengon berkat inisiatif Teniro. Kemudian Kine Forum Jakarta dalam rangka pengenalan persepektif Aceh melalui Film dengan tema ‘*The other Perspective of Aceh*’ juga memutar Film tersebut bersamaan dengan rilisnya Film ‘Minor’ yang digarap Nufus sama Vena. Kemudian pada dasarnya *VIU Short* ini dilakukan di 17 kota pada *season* pertama termasuk Aceh di dalamnya. Sedangkan untuk *season* kedua dilaksanakan di 20 kota, namun kali ini Aceh tidak masuk dalam daftar. Ini karena

⁶⁶ Wawancara dengan Akmal Fajar, S.STP., M.Si. (Kepala Seksi Pengembangan dan Strategi Pemasaran Pariwisata) pada tanggal 22 Januari 2020.

VIU tidak menerima tawaran untuk melakukan *workshop* lanjutan oleh pihak terkait, dalam hal ini Disbudpar. Tapi untuk *planning* kedepannya, pada *season* ketiga nanti, VIU Akan melakukan *workshop* kembali di Aceh, tepatnya di daerah Subulussalam”.⁶⁷

Berdasarkan penuturan sutradara film Replika Cerita Pulo Rubiah diatas, film ini sudah diputar diberbagai tempat dan berbagai kalangan. Hanya saja bentuk kerjasama pihak VIU dan Pemerintah sifatnya tidak berkelanjutan, maka film ini tidak banyak orang yang menontonnya.

3. Kelebihan dan Kekurangan Film Replika Cerita Pulo Rubiah

a. Kelebihan

Berdasarkan data-data wawancara diatas, kelebihan film ini terletak pada *scene* konflik dikarenakan anjing dimana awal mula konflik Tengku Ibrahim dan Siti Rubiah berdasarkan hal yang sama dalam cerita aslinya. Kelebihan lainnya terletak pada setingan lokasi syuting yang sedemikian rupa sehingga banyak penonton terkecoh mengira bahwa pada bagian *scene* konflik pemeran pria dan wanitanya benar terjadi di pulau Rubiah, sedangkan faktanya lokasi syutingnya terjadi masih di pulau Iboih di suatu tempat yang mirip seperti pulau rubiah.

b. Kekurangan

Namun adegan menggendong anjing ini pulalah yang menjadi kekurangan film tersebut, dimana tidak banyak penonton khususnya dari kalangan masyarakat Aceh yang tidak dapat menerima wanita berjilbab menggendong anjing. Walaupun ketika ada beberapa *crew* yang sudah mengklarifikasi bahwa pemeran

⁶⁷ Wawancara dengan Bink Fernanda, (Sutradara Film Replika Cerita Pulo Rubiah) pada tanggal 22 Januari 2020.

wanita beragama Kristen. Kekurangan lainnya dalam film ini yaitu sistem publikasinya yang kurang, sehingga tidak dapat menarik banyak penonton.



BAB V PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan mengenai “*Daya Tarik Penciptaan Pengetahuan dalam Film Replika Cerita Pulo Rubiah dan Implementasinya terhadap Promosi Wisata Laut di Aceh*” Maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Daya tarik film Replika Cerita ini terletak pada *scene* konflik yang disebabkan oleh anjing dimana awal mula konflik Tengku Ibrahim dan Siti Rubiah berdasarkan hal yang sama dalam cerita aslinya. Namun adegan ini pulalah yang menjadi kekurangan film tersebut, dimana banyak penonton khususnya dari kalangan masyarakat Aceh yang tidak dapat menerima wanita berjilbab menggendong anjing.
2. Adapun *implementasi* Film Replika Cerita Pulo Rubiah terhadap promosi wisata laut di Aceh, tidak signifikan. Mengingat Filmnya diputar secara terbatas hanya di aplikasi dan hanya di beberapa komunitas Film, tidak sampai kepada masyarakat maupun wisatawan.

B. SARAN

Adapun saran dalam penelitian ini antara lain:

1. Diharapkan kepada penduduk Iboih khususnya bagi para pelaku ekonomi mandiri yang terlibat, agar memiliki inisiatif untuk melakukan kegiatan edukasi secara intens dengan para pengunjung. Tujuannya agar para

pengunjung setelah kembali ke tempat asalnya mendapatkan pengetahuan baru, yang selama ini belum mereka ketahui.

2. Diharapkan kepada Dinas Budaya dan Pariwisata tingkat daerah maupun Provinsi, agar menjalin kerja sama dengan pihak-pihak ekonomi kreatif seperti VIU salah satunya secara lebih intensif. Agar kedepannya pihak Disbudpar memiliki opsi tambahan dalam strategi promosi wisata laut melalui ranah perfilman.
3. Diharapkan pihak VIU dan para kontributor terkait agar lebih membuka diri dalam hal ini mempublikasikan Film-filmnya secara lebih luas, tidak hanya sebatas aplikasi. Contoh bisa dengan hal sederhana seperti *roadshow* perilisan Film di daerah tempat pengambilan gambar, atau di daerah-daerah yang susah mengakses jaringan internet. Hal ini tidak hanya berdampak mengangkat nama VIU, namun juga dapat memberikan efek timbal balik yang membekas bagi para penontonnya. Dan juga apabila sudah menjalin relasi dengan pemerintah daerah, agar dapat terus menjaganya tidak memutuskan relasi ketika sudah tidak memiliki kepentingan lagi.
4. Kepada peneliti selanjutnya agar mengkaji lebih jauh mengenai implementasi film terhadap kegiatan promosi wisata di daerahnya agar menjadi rujukan serta bahan evaluasi untuk memajukan kreatifitas dan meningkatkan ekonomi daerahnya dari sektor wisata melalui Film. Serta dapat menekankan kembali, bahwa dari sektor wisata tidak hanya mengutamakan profit melainkan juga dapat mengedukasi wisatawan.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Baksin, A. 2009. *“Membuat film Indie itu Gampang”*. Bandung: Katarsis
- Danesi, M. 2010. *Pengantar Memahami Semiotika Media*, Yogyakarta: Jalasutra
- Gautama, G, O. 2011. *Evaluasi Perkembangan Wisata Bahari di Pantai Sanur*. Denpasar: Universitas Udayana
- Hadi, S. 1989. *Metodologi Research*, Jilid I dan II. Yogyakarta: Andy Orset
- Herdiansyah, J. 2012. *Pengaruh Advertising Terhadap Pembentukan Brand Awareness*, Jurnal STIE Semarang, VOL 4, NO 2
- Ibrahim, I, S. 2011. *Budaya Populer sebagai Komunikasi; Dinamika Popscape dan Mediascape di Indonesia Kontemporer*. Yogyakarta: Jalasutra
- Jacobus Ranjabar. *Sistem Sosial Budaya Indonesia; Suatu Pengantar*. (Bandung: Alfabeta, 2014), hal. 22
- Javandalasta, P. 2011. *“5 Hari Mahir Bikin Film”*. Jakarta: PT. Grafiasari Mukti
- Koentjaraningrat. *Kebudayaan, Mentalitas dan Pembangunan*. (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1993), hal 9.
- Narbuko, C. dan Achmadi, A. 2009. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara
- Nugiantoro, B. 2005. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press
- Notoatmodjo, S. 2014. *Ilmu Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta. hal. 12
- Osborne, R. dan Loon, V. 2013. *“Sosiologi: Seri Mengenal dan Memahami”*. Jakarta: Scientific Press
- Pratista, H. 2008. *“Memahami Film”*. Yogyakarta: Homerian Pustaka
- Rivers, W. L. 2004. Theodore Peterson & Jay W. Jensen, *“Media Massa & Masyarakat Modern”*, Terj. Haris Munandar & Dudy Priatna. Jakarta: Kencana

- Sobur, A. 2004. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sobur, A. 2004. *Analisis Teks Media; Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis Framing*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sobour, A. 2017 “*Semiotika Komunikasi*”. Bandung, Remaja Karya
- Sujiman, P. 1990. *Kamus Istilah Sastra*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: CV. Alfabeta
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : CV. Alfabeta
- Stoke, J. 2007. “*How To Do Media and Culture Studies*”. Yogyakarta: PT. Bentang Pustaka
- Tasmuji, Dkk. *Ilmu Alamiah Dasar, Ilmu Sosial Dasar, Ilmu Budaya Dasar*. (Surabaya: IAIN Sunan Ampel Press, 2011), hal. 151
- Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka
- Uchjana, O. 2003. *Ilmu “Teori dan Filsafat Komunikasi”*. Bandung: Citra Aditya Bakti
- Usman, A, R. 2009. *Etnis Cina Perantauan Di Aceh*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia
- William, at. al. 2000. *Media / Society, Industries Image and Audiences*. California: Pine Forge press
- Zuriah, N. 2009. *Metodelogi Penelitian Sosial Dan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara

Jurnal dan Skripsi

- Aziz, H, A. 2018. “*Kearifan Lokal Film Ada Apa Dengan Cinta 2*”. Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel.
- Bayu, et. al. 2014. *Implementasi Perda Nomor 14 Tahun 2009 Tentang Pengelolaan Sampah Di Kota Tanjungpinang (Study Kasus Di Kelurahan*

Tanjung Unggat). Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universitas Maritim Raja Ali Haji.

Heriwati, S, H. 2016. “*Semiotika Dalam Periklanan*”. Jurnal Pendhapa Vol. 1 No 1

Imron A. M. 2003. *Aktualisasi Film Sastra Sebagai Media Pendidikan Multikultural*, Akademika Jurnal Kebudayaan Vol. 1, No. 1

Miyarso, E. 2011. “*Peran Penting Sinematografi Dalam Pendidikan Pada Era Teknologi Informasi & Komunikasi*”. Dinamika Pendidikan. Vol. 1 No. 1

Oktavianus, H.2015. *Penerimaan Penonton Terhadap Praktek Eksorsis di Dalam Film Conjuring*. Jurnal E. Komunikasi Vol. 3 No. 2

Rahmat, S. 2009. *Equilibrium*, Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi, Vol. 5 No 9

Rikarno, R. 2015. *Film Dokumenter Sebagai Sumber Belajar Siswa*, Jurnal Ekspresi Seni Vol. 17, No. 1

Sudarto, A, D. 2015. *Analisis Semiotika Film “Alangkah lucunya Negeri Ini”*. Journal Acta Diurna. Vol. 4 No.1

Website

18 Destinasi Wisata Di Kota Sabang. <https://www.tripzilla.id/destinasi-wisata-kota-sabang>, diakses Januari 2020.

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Aceh. <http://disbudpar.acehprov.go.id/profil-dinas-kebudayaan-dan-pariwisata-aceh>, diakses Januari 2020.

Loetoeng Kasaroeng. <https://id.wikipedia.org>, diakses Januari 2020

Sejarah Festival Film. <https://festivalfilm.id/sejarah/>. diakses Januari 2020

Wikipedia. <https://id.wikipedia.org/wiki/Viu>, diakses Januari 2020.



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7552548, www.dakwah arraniry.ac.id

Nomor : B.98/Un.08/FDK.I/PP.00.9/1/2020

13 Januari 2020

Lamp : -

Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada

Yth, 1. Kepala Bidang Pengembangan Usaha Pariwisata dan Kelembagaan DISBUDPAR Aceh
2. Kepala Seksi Pengembangan Komunikasi dan Strategi Pemasaran Pariwisata DISBUDPAR Aceh

di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Pimpinan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama /Nim : **Teuku Fauzan Maulidin / 140401138**

Semester/Jurusan : **XI / Komunikasi dan Penyiaran Islam**

Alamat sekarang : **Lamglumpang**

saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul *Daya Tarik Penciptaan Pengetahuan dalam Film Pulau Rubiah dan Implementasinya terhadap Promosi Wisata Laut di Aceh*

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Wassalam

am Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,





**PEMERINTAH ACEH
DINAS KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA**

Jalan Tgk. Chik Kuta Karang Nomor 03 Banda Aceh Kode Pos 23121
Telepon (0651) 26206, 23692, Faksimili (0651) 33723
Email : disbudpar.aceh@acehprov.go.id, Website : http://disbudpar.acehprov.go.id

LEMBAR DISPOSISI

Surat dari : VIN	Kode :		
Nomor Surat : 8.98 / un. 08	Nomor Agenda : 112		
Tanggal Surat : 13 - 1 - 20	Tanggal Agenda : 20 - 1 - 20		
Diterima Tanggal : 20 - 1 - 20 Pukul :	Tanggal Penyelesaian : Pukul :		
Hal : Penelitian Ilmiah			
DITERUSKAN KEPADA :	PARAF/TGL	PUKUL	INSTRUKSI / INFORMASI
1 KEPALA DINAS <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Diketahui <input type="checkbox"/> Tindaklanjuti <input type="checkbox"/> Laporkan
2 SEKRETARIS <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Pelajari <input type="checkbox"/> Hadiri <input type="checkbox"/> Proses Sesuai Ketentuan
BIDANG DAN UPTD :			<input type="checkbox"/> Telaahan Staf <input type="checkbox"/> Koordinasi <input type="checkbox"/> Jadwalkan
3 SEJARAH DAN NILAI BUDAYA <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Pedomani <input type="checkbox"/> Siapkan Bahan <input type="checkbox"/> Informasikan
4 BAHASA DAN SENI <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Untuk dimaklumi <input type="checkbox"/> Diteruskan <input type="checkbox"/> Diproses
5 PENGEMBANGAN DESTINASI <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Arsipkan <input type="checkbox"/> Temui Saya <input type="checkbox"/> Khusus Lain-lain
6 PEMASARAN <input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		CATATAN LAINNYA : Mohon difasilitasi sek.
7 PENGEMBANGAN USAHA PARIWISATA DAN KELEMBAGAAN <input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		
8 UPTD TAMAN SENI DAN BUDAYA <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
9 UPTD MUSEUM ACEH <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
SEKRETARIAT			
A SUBBAG HUKUM, KEPEGAWAIAN DAN UMUM <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
B SUBBAG PROGRAM, INFORMASI DAN HUMAS <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
C SUBBAG KEUANGAN DAN PENGELOLAAN ASSET <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		

DAFTAR GAMBAR



Gambar 4.2 Tugu Makam Siti Rubiah



Gambar 4.3 Makam Siti Rubiah



Gambar 4.4 Foto Sutradara Film Replika Cerita Pulo Rubiah saat melakukan wawancara *byPhone* dengan peneliti

