

Nilai Pendidikan dalam Film *Saranjana: Kota Ghaib* karya Johansyah Jumberan dan Relevansinya terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia

Supatmi Supatmi¹, Hilda Hilaliyah², Irham Ramdani³

^{1,2,3}Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia

Penulis Korespondensi:

Hilda Hilaliyah

hilda.unindra@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis nilai-nilai pendidikan yang terkandung dalam film *Saranjana: Kota Ghaib* karya Johansyah Jumberan. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan teknik studi dokumentasi. Analisis data mengacu pada kategori nilai pendidikan menurut Kemendiknas (2011) yang meliputi nilai religius, moral, sosial, dan budaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai pendidikan yang paling dominan adalah nilai sosial sebesar 38,79%, diikuti nilai budaya sebesar 25%, nilai moral sebesar 23,27%, dan nilai religius sebesar 12,93%. Selain itu, film ini relevan digunakan sebagai bahan pembelajaran Bahasa Indonesia karena memuat 756 kalimat dengan variasi struktur, terdiri atas 338 kalimat deklaratif, 155 kalimat imperatif, 188 kalimat interogatif, 42 kalimat eksklamatif, 1 kalimat optatif, serta 32 kalimat ekspresif atau interjeksi. Relevansi tersebut juga ditunjang oleh unsur-unsur film yang mencakup dialog, karakter tokoh, serta simbolisme yang dapat dianalisis dalam berbagai aspek kebahasaan dan kesastraan. Dengan demikian, film *Saranjana: Kota Ghaib* berpotensi menjadi media pembelajaran yang integratif antara nilai pendidikan dan pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata kunci: nilai pendidikan, film *Saranjana: Kota Ghaib*, pembelajaran Bahasa Indonesia, analisis film, kajian kualitatif

Pendahuluan

Film merupakan salah satu bentuk karya seni yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran bagi masyarakat. Hiburan dan inspirasi yang ditawarkan oleh film dapat diperoleh melalui berbagai elemen seperti karakterisasi, alur cerita, dialog, bahasa, dan elemen artistik lainnya. Di era digital saat ini, film dapat diakses dengan sangat mudah melalui berbagai platform online, baik smartphone, laptop, maupun di bioskop.

Berbagai genre film yang dihasilkan oleh sineas Indonesia tidak hanya bertujuan untuk hiburan, tetapi juga untuk mendukung sektor ekonomi, pendidikan, budaya, dan pembelajaran. Penggunaan film sebagai media pembelajaran memiliki daya tarik tersendiri, terutama karena kemampuannya menyajikan gambar dan suara secara bersamaan, sehingga memudahkan penonton dalam memahami kontennya. Hal ini berbeda dengan media pembelajaran tradisional seperti buku atau kaset, yang cenderung hanya menyajikan teks atau suara secara terpisah.

Film dapat digunakan untuk menjelaskan berbagai bidang ilmu, baik yang bersifat eksak maupun sosial. Dalam bidang bahasa, film menjadi media pembelajaran yang sangat efektif karena setiap film pasti menggunakan bahasa tertentu sebagai sarana

komunikasi. Oleh karena itu, film memiliki potensi besar untuk dikaji lebih mendalam, khususnya dalam kaitannya dengan pembelajaran bahasa.

Seiring dengan pesatnya perkembangan industri perfilman Indonesia, film-film karya sineas lokal kini mampu bersaing dengan produk film asing. Sebagian besar film Indonesia menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa utama dalam dialog, prolog, maupun elemen naratif lainnya. Hal ini menjadikan film Indonesia sebagai objek penelitian yang relevan untuk mengkaji nilai-nilai pendidikan serta relevansinya dengan pembelajaran bahasa Indonesia.

Perkembangan industri perfilman Indonesia juga memberikan peluang besar bagi sineas muda untuk terus berkarya, menciptakan film-film berkualitas yang tidak hanya menghibur, tetapi juga memberikan manfaat edukatif bagi masyarakat. Hingga saat ini, genre horor masih mendominasi pasar perfilman Indonesia. Salah satu film yang menarik perhatian pada tahun 2023 adalah *Saranjana: Kota Ghaib*, sebuah karya sutradara Johansyah Jemberan.

Film ini dipilih sebagai objek penelitian karena dianggap memiliki nilai-nilai pendidikan yang relevan dengan pembelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis nilai-nilai pendidikan yang terkandung dalam *Saranjana: Kota Ghaib* serta mengkaji relevansinya dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kalangan masyarakat.

Film *Saranjana: Kota Ghaib* pertama kali diputar di bioskop Indonesia pada tanggal 26 Oktober 2023, yang bertepatan dengan peringatan Hari Sumpah Pemuda pada tanggal 28 Oktober. Film ini menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa utama, namun juga menyisipkan beberapa kata dan frasa dalam bahasa daerah sesuai dengan lokasi syuting, yaitu Kalimantan Selatan, tepatnya di Kabupaten Kotabaru.

Film ini diangkat dari cerita mistis yang berkembang di masyarakat Kalimantan, khususnya Kalimantan Selatan. Nama "Saranjana" sendiri berasal dari sebuah kota gaib yang diyakini keberadaannya oleh masyarakat lokal. Kota Saranjana dikenal sebagai sebuah kota gaib yang terletak di Desa Oka-Oka, Kecamatan Pulau Laut, Kabupaten Kotabaru, yang terletak di ujung selatan Kalimantan. Dalam film ini, Saranjana digambarkan sebagai kota dengan peradaban yang sangat modern, namun hanya bisa dilihat oleh orang-orang yang memiliki kemampuan mata batin. Cerita mengenai kota Saranjana ini telah menjadi legenda di kalangan masyarakat Pulau Kalimantan atau Borneo.

Mansyur, M. (2018) dalam artikelnya yang berjudul *Saranjana in historical record: The city's invisibility in Pulau Laut, South Kalimantan*. Yupa: Social Science and Humanities Journal, Universitas Lambung Mangkurat. Keberadaan Saranjana adalah fakta. Salomon Muller (1845), naturalis Jerman yang lahir di Heidelberg, dalam peta berjudul *Kaart van de Kust-en Binnenlanden van Banjermasing tot behoorende zuidelijke Reize in het gedeelte van Borneo* (peta wilayah pesisir dan pedalaman Kalimantan), tahun 1845 menggambarkan bahwa terdapat daerah yang ia tulis sebagai Tandjong Serandjana. Letaknya di sebelah selatan Pulau Laut. Tepatnya *Poeloe Kroempoetan* (Pulau Kerumputan) yang berbatasan dengan wilayahnya dan *Poeloe Kidjang* (Pulau Kijang).

Berdasarkan jumlah penonton terbanyak pada penayangan film di bioskop Indonesia, *Saranjana: Kota Ghaib* menempati urutan ke-15 dengan total perolehan penonton sebanyak 1.248.360 orang. Prestasi ini patut mendapatkan apresiasi, terutama bagi sutradara muda, Johansyah Jemberan, yang memulai kariernya di industri film. Sebagai film yang menggunakan bahasa Indonesia, *Saranjana: Kota Ghaib* dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran Bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia, yang berfungsi sebagai bahasa nasional sekaligus pemersatu bangsa, memiliki peran strategis dalam komunikasi di Indonesia. Sebagai bahasa resmi yang telah diatur dalam perundang-undangan, Bahasa Indonesia diwajibkan untuk dipelajari oleh seluruh warga negara. Kewajiban mempelajari Bahasa Indonesia bertujuan untuk mempermudah komunikasi di tengah keberagaman masyarakat Indonesia, yang terdiri dari berbagai etnis, budaya, dan bahasa daerah. Dengan demikian, Bahasa Indonesia tidak hanya menjadi alat komunikasi, tetapi juga simbol persatuan yang menghubungkan seluruh elemen bangsa dalam kehidupan bernegara.

Menurut Sunendar (2018) dalam Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) telah memetakan 652 bahasa daerah di Indonesia sejak tahun 1991 hingga 2017, dengan hasil verifikasi yang dilakukan di 2.452 daerah pengamatan. Meskipun demikian, beberapa bahasa daerah di wilayah Indonesia Timur, seperti Papua dan Maluku, masih belum sepenuhnya teridentifikasi. Selain itu, lembaga internasional seperti Summer Institute of Linguistics (SIL) dan UNESCO juga turut memetakan bahasa-bahasa di Indonesia, meskipun terdapat perbedaan metodologi yang menghasilkan jumlah bahasa yang berbeda, yaitu 719 bahasa menurut SIL dan 143 bahasa menurut UNESCO berdasarkan vitalitas bahasa (Widiyanto, 2018).

Untuk menyatukan bangsa Indonesia yang multi etnis, budaya, dan bahasa, dibutuhkan satu bahasa yang dapat dipahami oleh seluruh lapisan masyarakat. Oleh karena itu, para perintis kemerdekaan Indonesia memutuskan untuk memilih Bahasa Melayu, yang kemudian dikenal sebagai Bahasa Indonesia, sebagai bahasa nasional. Pemilihan Bahasa Melayu ini dilakukan dengan pertimbangan yang sangat matang, mengingat keberadaan lebih dari 719 bahasa daerah yang telah berakar kuat di Indonesia. Sejak penetapan Bahasa Melayu sebagai Bahasa Nasional Indonesia, bahasa ini telah berkembang pesat dan diwajibkan untuk diajarkan di sekolah-sekolah mulai dari tingkat Taman Kanak-Kanak hingga perguruan tinggi.

Penelitian ini berfokus pada bagaimana nilai-nilai pendidikan dapat disampaikan melalui berbagai elemen dalam film, seperti alur cerita, karakter, dan visualisasi, bahkan dialog/tuturan (Astriani, dkk., 2025). Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengkaji relevansi nilai-nilai pendidikan yang terdapat dalam film terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam konteks apresiasi terhadap karya sastra dan media.

Sastra hadir dengan memunculkan nilai-nilai Yuliana, dkk. (2025). Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan hubungan antara nilai-nilai yang disampaikan dalam film dengan pembelajaran Bahasa Indonesia yang mencakup nilai religius, moral, sosial, dan budaya. Tujuan lainnya adalah untuk memberikan wawasan bagi pendidik mengenai bagaimana film sebagai media pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan minat dalam mempelajari Bahasa Indonesia serta menggali nilai-nilai moral, sosial, dan budaya yang terkandung di dalamnya. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengungkap makna mendalam dari film *Saranjana: Kota Ghaib*, tetapi juga menunjukkan potensi film sebagai sarana edukasi yang relevan dan aplikatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang kreatif, kontekstual, dan menarik.

Nilai-nilai pendidikan pernah dianalisis oleh Nurhaspiah, dkk. (2020) dalam penelitian mereka yang berjudul *Analisis Nilai-nilai Pendidikan pada Film Rudy Habibie Karya Hanung Bramantyo Menggunakan Teori Struktural*. Penelitian ini dilakukan oleh mahasiswa Universitas Al Asyariah Mandar. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, ditemukan 19 data terkait nilai-nilai pendidikan yang terkandung dalam film *Rudy Habibie*. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, ditemukan 19 data terkait nilai-nilai

pendidikan yang terkandung dalam film *Rudy Habibie*. Nilai-nilai pendidikan tersebut meliputi nilai pendidikan sosial (3 data), kreatif (2 data), religius (2 data), toleransi (1 data), peduli lingkungan (1 data), rasa ingin tahu (1 data), menghargai prestasi (2 data), gemar membaca (1 data), mandiri (1 data), semangat kebangsaan (1 data), kerja keras (1 data), demokratis (1 data), tanggung jawab (1 data), dan jujur (1 data). Dari keseluruhan nilai pendidikan yang ditemukan, nilai pendidikan sosial, kreatif, toleransi, dan menghargai prestasi merupakan nilai yang paling dominan dibandingkan dengan nilai-nilai pendidikan lainnya.

Penelitian yang dilakukan oleh Nurhaspiah, dkk memiliki kesamaan dan perbedaan dengan penelitian yang penulis lakukan. Kesamaannya terletak pada objek penelitian, yaitu nilai-nilai pendidikan yang dianalisis dari sebuah film berbahasa Indonesia. Sementara itu, perbedaannya terletak pada pendekatan dan variabel penelitian. Nurhaspiah, dkk menggunakan teori struktural sebagai landasan analisis, sedangkan penelitian penulis fokus pada nilai-nilai pendidikan dalam film *Saranjana: Kota Ghaib* karya Johansyah Jumberan dan relevansinya terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia.

Nilai-nilai pendidikan sebelumnya juga telah dianalisis oleh Golonggom, dkk. (2022) melalui penelitian berjudul *Analisis Nilai Pendidikan Pada Film Keluarga Cemara dan Implikasinya dalam Pembelajaran Sastra* yang dilakukan di Universitas Negeri Manado, Tondano, Indonesia. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, Melisa Golonggom dan rekan-rekannya menyimpulkan bahwa terdapat tujuh nilai pendidikan dalam film *Keluarga Cemara*, yaitu sabar, tanggung jawab, semangat gotong royong/kerja sama yang baik, jujur, pekerja keras, rajin, dan percaya diri. Ketujuh nilai pendidikan ini dianggap memberikan kontribusi penting bagi penerapan nilai-nilai positif dalam kehidupan nyata. Film *Keluarga Cemara* banyak menyampaikan pesan moral yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga layak menjadi referensi untuk menggali nilai-nilai pendidikan.

Penelitian yang dilakukan oleh Golonggom, dkk memiliki beberapa kesamaan dan perbedaan dengan penelitian yang penulis lakukan. Kesamaannya terletak pada fokus kajian, yaitu analisis nilai-nilai pendidikan yang terkandung dalam sebuah film berbahasa Indonesia. Namun, perbedaan mencolok terdapat pada pendekatan dan variabel penelitian. Melisa Golonggom, dkk menghubungkan analisis nilai-nilai pendidikan dalam film dengan implikasinya terhadap pembelajaran sastra, sementara penelitian penulis berfokus pada nilai-nilai pendidikan dalam film *Saranjana: Kota Ghaib* karya Johansyah Jumberan dan relevansinya terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia.

Dari hasil analisis nilai-nilai pendidikan pada film *Rudy Habibie* dan *Keluarga Cemara*, dapat disimpulkan bahwa film memiliki peran yang sangat penting dalam menyampaikan berbagai nilai pendidikan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Nilai-nilai seperti sosial, kreatif, toleransi, menghargai prestasi, serta kerja keras, dapat memberikan dampak positif bagi penonton. Dengan menampilkan contoh-contoh konkret dalam film, penonton dihadapkan pada gambaran nyata bagaimana menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sosial, baik dalam konteks keluarga, masyarakat, maupun dalam pekerjaan. Selain itu, film juga menjadi media yang efektif dalam mengedukasi masyarakat tanpa mengurangi unsur hiburan.

Implikasi dari nilai-nilai pendidikan yang ada pada film tidak hanya terbatas pada hiburan semata, tetapi juga berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang menyentuh berbagai kalangan masyarakat. Penonton, terutama generasi muda, dapat memetik pelajaran berharga terkait dengan etika, moralitas, serta pengembangan karakter pribadi. Film yang kaya akan nilai pendidikan dapat mendorong perubahan sikap dan perilaku positif dalam masyarakat, memperkuat kesadaran akan pentingnya nilai-nilai moral,

serta menjadi sarana refleksi untuk meningkatkan kualitas hidup. Dengan demikian, film dapat menjadi alat yang efektif untuk mengedukasi penonton sekaligus memperkaya pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam memahami dan menerapkan nilai-nilai yang terkandung dalam sebuah karya audiovisual.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis nilai-nilai pendidikan dalam film *Saranjana: Kota Ghaib* karya Johansyah Jumberan serta relevansinya terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia. Kajian difokuskan pada penyampaian nilai religius, moral, sosial, dan budaya melalui alur cerita, karakter, dialog, dan visualisasi film. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dalam kajian sastra dan kebahasaan, serta menjadi rujukan praktis dalam pemanfaatan film sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia yang kontekstual dan edukatif.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi dokumentasi, dimana data yang dianalisis bersumber dari dokumen visual, yaitu film *Saranjana: Kota Ghaib*. Pendekatan ini dipilih untuk menggali pemahaman yang mendalam mengenai objek penelitian, dengan fokus pada analisis nilai-nilai pendidikan yang terkandung dalam film tersebut. Studi dokumentasi memungkinkan penulis untuk meneliti elemen-elemen dalam film sebagai dokumen visual yang relevan dan mengidentifikasi pola atau tema yang berkaitan dengan nilai pendidikan dalam konteks film.

Pemilihan pendekatan ini didasarkan pada sifat data yang berbentuk film, yang memerlukan pengamatan langsung dan pemahaman kontekstual terhadap isi film. Penelitian ini tidak melibatkan perhitungan statistik atau wawancara, melainkan berfokus pada analisis kualitatif untuk menggambarkan nilai-nilai pendidikan secara rinci dan mendalam serta kaitannya dengan pembelajaran Bahasa Indonesia.

Sugiyono (2018: 15-20) mengemukakan bahwa metode penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena yang terjadi pada subjek penelitian secara mendalam dan holistik dalam konteks alami. Sejalan dengan itu, Creswell dan Poth (2018: 7-9) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif berfokus pada eksplorasi yang mendalam terhadap fenomena sosial atau perilaku manusia melalui pengumpulan data yang bersifat naratif, seperti wawancara, observasi, dan dokumen. Kedua pandangan tersebut menekankan pentingnya pendekatan kualitatif untuk mendapatkan pemahaman komprehensif terhadap fenomena dalam konteks autentik. Sugiyono menekankan aspek holistik, sedangkan Creswell dan Poth menonjolkan proses sistematis dalam pengumpulan dan analisis data. Oleh karena itu, metode penelitian kualitatif sangat relevan untuk menggali fenomena sosial atau perilaku manusia secara mendalam, khususnya dalam konteks yang kompleks dan alami.

Guba (1985), yang dikutip oleh Rangkuti (2016: 127-128), menyatakan bahwa penelitian kualitatif memiliki beberapa karakteristik utama yang membedakannya dari pendekatan lain. Penelitian ini dilaksanakan dalam konteks alami, di mana fenomena yang diteliti tidak terisolasi dan dipahami dalam hubungannya dengan konteks yang lebih luas. Peneliti berperan sebagai instrumen utama untuk menangkap makna yang tidak dapat dijangkau oleh instrumen lain seperti tes atau angket. Selain itu, penelitian kualitatif memanfaatkan pengetahuan yang tak terucapkan, yakni informasi penting yang tidak selalu dapat diungkapkan secara verbal oleh responden. Proses pengambilan sampel dilakukan secara purposive, memilih subjek yang relevan dengan tujuan penelitian. Analisis data bersifat induktif, mengelompokkan data yang spesifik untuk menemukan pola yang lebih luas, dan teori yang dihasilkan bersifat grounded, berfokus

pada data empiris yang ada. Desain penelitian juga fleksibel dan dapat disesuaikan dengan perkembangan di lapangan, yang memungkinkan peneliti beradaptasi dengan realitas yang tidak selalu dapat diprediksi. Selain itu, peneliti dan responden terlibat dalam verifikasi hasil penelitian untuk memastikan interpretasi yang akurat. Fokus utama dalam penelitian kualitatif adalah pada konteks lokal, dengan tetap menjaga nilai-nilai yang ada (Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S., 2018).

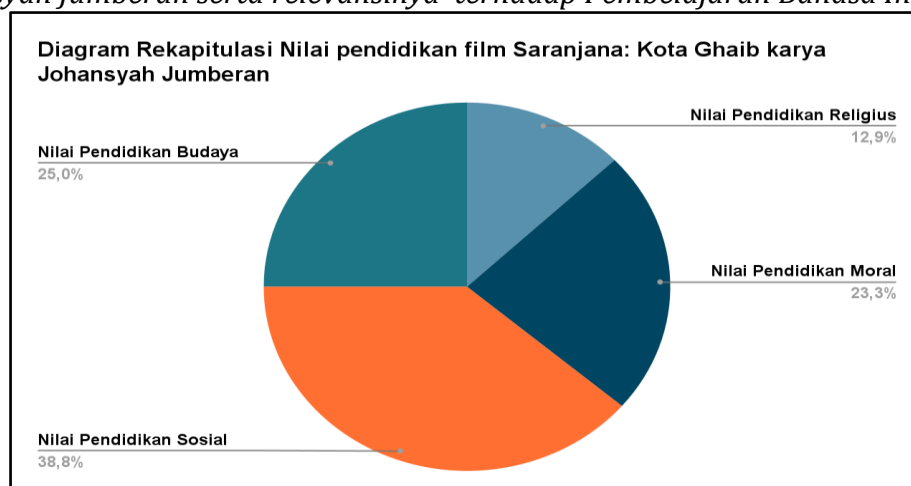
Berdasarkan penjelasan tersebut, penulis memilih metode penelitian kualitatif karena relevansinya dengan tujuan penelitian ini, yaitu untuk menggali nilai-nilai pendidikan yang terdapat dalam film *Saranjana: Kota Ghaib*. Metode ini memungkinkan penulis untuk mengeksplorasi berbagai elemen dalam film sebagai dokumen visual yang menyimpan informasi penting mengenai nilai pendidikan.

Selain itu, penelitian ini juga mengkaji relevansi nilai-nilai pendidikan yang ditemukan dalam film dengan konteks pembelajaran Bahasa Indonesia. Melalui pendekatan ini, penulis berharap penelitian ini dapat memberikan wawasan baru mengenai bagaimana media visual, seperti film, dapat dimanfaatkan sebagai alat yang efektif dalam mendukung proses pendidikan, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pendekatan kualitatif memberikan ruang bagi penulis untuk memahami hubungan antara media dan pendidikan secara lebih kontekstual, yang pada gilirannya dapat memperkaya strategi pembelajaran.

Hasil dan Pembahasan

Berikut ini adalah Hasil analisis dan perhitungan dari penelitian Nilai Pendidikan dalam Film *Saranjana: Kota Ghaib* Karya Johansyah Jumberan dan Relevansinya Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia, yang menunjukkan bahwa nilai pendidikan religius muncul sebanyak 15 kali (12,93%), nilai pendidikan moral sebanyak 27 kali (23,27%), dan nilai pendidikan sosial sebagai kategori dominan dengan 45 kemunculan (38,79%). Nilai pendidikan budaya tercatat sebanyak 26 kali (25%). Secara keseluruhan, terdapat 116 adegan yang memuat nilai-nilai pendidikan, mencakup 100% data yang dianalisis.

Gambar 1. Diagram Rekapitulasi Nilai pendidikan film *Saranjana: Kota Ghaib* karya Johansyah Jumberan serta relevansinya terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia.



Sumber: Dokumen pribadi dari data yang telah diolah

Nilai pendidikan dalam film *Saranjana: Kota Ghaib* pada penelitian ini diklasifikasikan ke dalam empat kategori utama, yaitu nilai religius, nilai moral, nilai sosial, dan nilai budaya.

Keempat kategori tersebut digunakan sebagai landasan dalam mengidentifikasi dan mengkaji muatan pendidikan yang terkandung dalam film.

Berdasarkan hasil analisis, nilai-nilai pendidikan yang ditemukan dalam film *Saranjana: Kota Ghaib* meliputi:

1. Nilai Religius

Berdasarkan hasil penelitian dan jumlah data yang terkumpul, ditemukan 15 data nilai religius. Ke 15 data tersebut mencakup tiga praktik ibadah, sepuluh sikap, dan dua tindakan keagamaan.

2. Nilai Moral

Berdasarkan hasil penelitian dan jumlah data yang terkumpul, ditemukan 27 data nilai Moral. 27 data tersebut mencakup tujuh nilai kejujuran, satu nilai kedisiplinan, tujuh nilai kerja keras, satu nilai kemandirian, delapan nilai tanggung jawab, dan dua nilai penghargaan terhadap prestasi.

3. Nilai Sosial

Berdasarkan hasil penelitian dan jumlah data yang terkumpul, ditemukan 45 data nilai sosial. 45 data tersebut mencakup tiga nilai toleransi, delapan nilai demokratis-kepemimpinan, lima nilai gotong royong, lima belas nilai persahabatan atau komunikasi yang baik, empat nilai cinta damai, serta sepuluh nilai kepedulian terhadap lingkungan atau orang lain

4. Nilai Budaya.

Berdasarkan hasil penelitian dan jumlah data yang terkumpul, ditemukan 29 data nilai Budaya. 29 data tersebut mencakup sebelas nilai kreativitas, satu nilai nasionalisme, empat nilai semangat kebangsaan, delapan nilai cinta tanah air, serta lima nilai kegemaran membaca.

Analisis terhadap nilai-nilai pendidikan dalam penelitian ini dilakukan melalui pendekatan studi dokumentasi dengan memperhatikan beberapa aspek penting dalam film, meliputi aspek dialog, aspek naratif, karakteristik tokoh, kebahasaan, serta simbolisme. Aspek dialog dianalisis untuk mengungkap pesan-pesan pendidikan yang disampaikan secara verbal antartokoh. Aspek karakteristik tokoh dikaji untuk melihat perwujudan nilai pendidikan melalui sikap, perilaku, dan peran tokoh dalam alur cerita. Aspek simbolisme digunakan untuk menafsirkan makna nilai pendidikan yang disampaikan secara tidak langsung melalui simbol-simbol visual maupun peristiwa tertentu dalam film. Sementara itu, aspek kebahasaan dianalisis untuk menelaah penggunaan bahasa sebagai sarana penyampaian nilai-nilai pendidikan.

Berdasarkan hasil analisis, aspek-aspek pendekatan studi dokumentasi yang digunakan dalam memaknai nilai-nilai pendidikan dalam film *Saranjana: Kota Ghaib* meliputi:

1. Aspek dialog

Berdasarkan aspek dialog, film *Saranjana: Kota Ghaib* merepresentasikan nilai religius melalui praktik ibadah, ungkapan keagamaan, serta sikap tokoh yang mencerminkan keimanan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Nilai religius tersebut ditunjukkan melalui pembacaan ayat-ayat Al-Qur'an, pelaksanaan shalat, ungkapan syukur, istighfar, salam, serta penyebutan nama Allah dalam berbagai situasi dialog. Selain itu, dialog yang menyatakan keberadaan makhluk gaib sebagai ciptaan Tuhan dan pelaksanaan ritual keagamaan secara kolektif menegaskan bahwa nilai religius berfungsi sebagai landasan spiritual dalam membentuk sikap dan perilaku tokoh saat menghadapi konflik dan peristiwa penting dalam film.

Nilai moral dalam film *Saranjana: Kota Ghaib* ditampilkan melalui dialog yang mencerminkan penghargaan terhadap prestasi, kejujuran, tanggung jawab, dan kerja

keras. Penghargaan terhadap prestasi terlihat dari apresiasi terhadap kemampuan dan keberanian tokoh tertentu, sementara kejujuran tercermin melalui keterbukaan tokoh dalam menyampaikan perasaan dan informasi penting, baik dalam kondisi normal maupun konflik. Nilai tanggung jawab tampak dominan melalui peran Fitri yang mengutamakan keselamatan anggota band serta konsistensinya dalam upaya pencarian Shita. Sementara itu, nilai kerja keras ditunjukkan melalui perjuangan tokoh-tokoh dalam menghadapi berbagai rintangan fisik dan situasi berbahaya demi mencapai tujuan bersama.

Dialog dalam film ini juga merepresentasikan nilai sosial yang meliputi kepemimpinan demokratis, kepedulian terhadap sesama, persahabatan, gotong royong, toleransi, cinta damai, dan tanggung jawab sosial. Sikap demokratis tercermin dari proses pengambilan keputusan yang dilakukan melalui musyawarah dan keterbukaan terhadap pendapat anggota kelompok. Nilai kepedulian, persahabatan, dan gotong royong terlihat dari solidaritas antar tokoh dalam menghadapi situasi krisis serta kerjasama kolektif dalam pencarian Shita. Selain itu, toleransi dan cinta damai ditunjukkan melalui sikap terbuka terhadap kepercayaan, budaya lokal, serta upaya meredam konflik demi menjaga keharmonisan kelompok.

Nilai budaya dalam film *Saranjana: Kota Ghaib* ditampilkan melalui penguatan identitas lokal dan nasional yang mencakup cinta tanah air, semangat kebangsaan, kegemaran membaca, kreativitas, dan nasionalisme. Unsur budaya Kalimantan hadir secara dominan melalui penggunaan bahasa dan logat Banjar, alat musik tradisional seperti sape dan gamelan, lagu daerah, tarian tradisional, serta penggambaran busana dan tradisi masyarakat setempat. Penggunaan bahasa Indonesia sebagai bahasa utama yang berdampingan dengan bahasa daerah dan bahasa Arab memperkuat nilai nasionalisme. Selain itu, nilai kegemaran membaca dan kreativitas budaya ditunjukkan melalui aktivitas literasi tokoh serta keberagaman ekspresi seni tradisional. Secara keseluruhan, film ini berfungsi sebagai media representasi dan pelestarian budaya lokal yang mendukung penguatan identitas kebangsaan.

2. Aspek Tema

Berdasarkan aspek tema, film *Saranjana: Kota Ghaib* memuat nilai religius dan moral yang kuat sebagai landasan sikap dan perilaku tokoh. Tema religius tercermin melalui keimanan dan ketakwaan tokoh yang diwujudkan dalam ucapan keagamaan, praktik ibadah seperti membaca Al-Qur'an dan melaksanakan salat, serta sikap berserah diri terhadap takdir Tuhan. Penghargaan terhadap ajaran agama juga tampak dari keyakinan tokoh terhadap keberadaan makhluk gaib sebagai bagian dari ciptaan Tuhan dan penerimaan terhadap ketentuan Ilahi dalam peristiwa-peristiwa yang dialami. Sementara itu, tema moral direpresentasikan melalui nilai kejujuran, disiplin, kerja keras, kemandirian, tanggung jawab, serta penghargaan terhadap prestasi. Nilai-nilai tersebut tergambar dalam keteguhan tokoh menghadapi rintangan, konsistensi dalam menjalankan tugas, keberanian mengambil keputusan, serta sikap saling menghargai dalam kehidupan pribadi maupun kelompok.

Selain itu, film ini juga menampilkan tema sosial dan budaya yang berfungsi memperkuat relasi antar tokoh dan identitas kebangsaan. Tema sosial tercermin melalui sikap toleransi terhadap kepercayaan lokal, kepemimpinan demokratis, gotong royong, persahabatan, cinta damai, serta kepedulian terhadap sesama dan lingkungan. Interaksi sosial yang dibangun menunjukkan pentingnya kerja sama, musyawarah, dan solidaritas dalam menyelesaikan konflik. Adapun tema budaya diwujudkan melalui penguatan identitas lokal dan nasional, seperti penggunaan bahasa Indonesia dan bahasa Banjar, pemanfaatan alat musik tradisional Kalimantan, lagu daerah, tarian adat, serta simbol-

simbol kearifan lokal. Tema kegemaran membaca dan kreativitas juga tampak melalui aktivitas literasi dan pencarian informasi oleh tokoh. Secara keseluruhan, keempat tema tersebut menegaskan bahwa film *Saranjana: Kota Ghaib* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media edukatif yang merepresentasikan nilai-nilai pendidikan religius, moral, sosial, dan budaya secara terpadu.

3. Aspek karakteristik tokoh

Aspek karakter tokoh dalam film *Saranjana: Kota Ghaib* merepresentasikan nilai religius, moral, sosial, dan budaya yang relevan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia. Fitri dan Shita menampilkan nilai religius melalui kebiasaan membaca Al-Qur'an dan penggunaan tuturan keagamaan yang santun, disertai nilai moral berupa kejujuran, tanggung jawab, serta kepedulian terhadap relasi sosial. Rendy dan Dion merepresentasikan nilai moral dan sosial melalui kerja keras, disiplin, persahabatan, dan gotong royong dalam menghadapi berbagai tantangan, sementara nilai budaya tampak dari pemanfaatan teknologi informasi dan kepekaan terhadap lingkungan sebagai bagian dari upaya pemecahan masalah. Selain itu, karakter Vey dan Anwar menonjolkan nilai sosial berupa kerjasama, toleransi, kepemimpinan, dan kemampuan menjaga keharmonisan kelompok melalui komunikasi yang efektif. Vey berperan sebagai penengah konflik dan menunjukkan sikap toleran terhadap perbedaan kepercayaan, sedangkan Anwar merepresentasikan tanggung jawab dan kepemimpinan melalui perannya dalam mengoordinasikan upaya kolektif.

Karakter Midah dan Abah Hadran turut memperkuat representasi nilai religius, moral, sosial, dan budaya dalam film. Midah menampilkan nilai religius melalui ungkapan keagamaan yang santun, nilai moral melalui kejujuran dalam menyampaikan pengalaman personal, serta nilai sosial berupa gotong royong dan solidaritas. Sementara itu, Abah Hadran merefleksikan nilai religius dan budaya melalui penjelasan tentang Saranjana yang dikaitkan dengan ajaran Al-Qur'an dan kepercayaan lokal, sikap toleran dan cinta damai, serta penggunaan bahasa Banjar sebagai wujud kearifan lokal. Karakter Acil dan Rosmiati merepresentasikan nilai sosial dan budaya melalui komunikasi interpersonal yang etis, kepedulian, dan kejujuran dalam menyampaikan informasi penting. Adapun karakter Hendra dan Kakek Hendra menampilkan nilai moral dan sosial melalui tanggung jawab, empati, dan kepedulian terhadap keselamatan bersama, yang tercermin dalam dialog dan tindakan mereka saat membantu tokoh utama menghadapi situasi kritis. Secara keseluruhan, representasi karakter dalam film ini dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk melatih analisis dialog kontekstual, pemahaman teks, keterampilan berpikir kritis, serta penanaman nilai-nilai luhur bangsa melalui penggunaan bahasa yang santun dan bermakna.

4. Aspek kebahasaan

Berdasarkan aspek kebahasaan, film *Saranjana: Kota Ghaib* menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa Banjar sebagai bahasa pengantar dalam dialog dan narasi. Analisis data menunjukkan adanya variasi struktur kalimat, yaitu kalimat deklaratif (338), imperatif (155), interogatif (188), eksklamatif (47), optatif (1), serta kalimat ekspresif atau interjeksi (32). Keberagaman struktur kalimat tersebut berfungsi tidak hanya dalam membangun alur cerita dan dinamika dialog, tetapi juga sebagai sarana efektif dalam menyampaikan nilai-nilai pendidikan yang meliputi aspek religius, moral, sosial, dan budaya.

5. Aspek naratif

Film ini dibangun melalui alur progresif yang menghubungkan konflik personal, perjalanan fisik, dan pengalaman spiritual tokoh. Narasi dibuka dengan pengenalan band Signifikan sebagai eksposisi, memperkenalkan tokoh dan latar sebelum munculnya

konflik. Konflik berkembang melalui pertengkaran Shita dengan Rendy dan ibunya, memunculkan kegelisahan batin yang mendorong Shita memasuki dunia gaib, sementara kepanikan Fitri menegaskan tanggung jawab dan kepemimpinan dalam menjaga solidaritas kelompok.

Perjalanan tokoh melibatkan berbagai ujian dan tantangan, termasuk kehilangan Dion dan Midah serta menghadapi makhluk halus, yang menegaskan krisis dan batas antara dua dunia. Puncak cerita tercapai saat tokoh memasuki Kota Saranjana dan menghadapi pengejaran penjaga kota. Resolusi ditandai dengan bantuan Hendra dan Kakek Hendra, pertemuan kembali dengan Shita, serta keputusan Shita untuk kembali ke dunia nyata, menegaskan perubahan karakter dan penyelesaian konflik internal. Alur ditutup dengan kembalinya tokoh-tokoh ke dunia nyata, menandai pemulihan keseimbangan dan selesainya perjalanan naratif.

6. Aspek Symbolisme

Film ini menggunakan simbol untuk memperkuat makna cerita, karakter, dan nilai budaya. Panggung konser dan hotel mewakili dunia nyata dan ruang transisi sebelum konflik, sementara pria berbaju adat Banjar serta perahu menandai peralihan tokoh dari dunia nyata ke dunia gaib dan mencerminkan warisan budaya lokal. Pembacaan Al-Qur'an oleh Fitri menjadi simbol pertahanan spiritual dan ikatan batin antar tokoh, sedangkan rumah Banjar menunjukkan identitas budaya sebagai fondasi nilai yang menyertai perjalanan tokoh.

Benda dan ruang seperti mandau, mobil, sungai, perahu, serta rumah apung milik Acil merepresentasikan perjuangan, transisi, dan keterikatan pada alam serta budaya lokal. Praktik gotong royong dalam pemakaman bawah air menegaskan nilai solidaritas dan tradisi spiritual masyarakat. Simbol mistik, termasuk kelambu, kuyang, ular penjaga mandau, pocong, kuburan Utuh Ampong, dan perahu yang mesinnya mati, menekankan ancaman dunia gaib, keterjebakan, dan konsekuensi dari interaksi manusia dengan kekuatan supranatural.

Unsur alam dan gaib, seperti hutan, kucing, hantu kerdil, gamelan gaib, tari Batopeng, lumpur, tersesat, dan pengalaman Fitri yang masuk dunia ghaib, melambangkan ujian, ketidakpastian, peralihan antara dunia nyata dan supranatural, serta pengembangan karakter dan ketahanan mental tokoh. Simbol keagamaan, seperti shalat Fitri di hutan, menekankan keteguhan iman dan disiplin moral, sementara pocong dan suara ghaib Utuh Ampong merepresentasikan kematian, ketakutan, dan keseimbangan antara dunia nyata dan supranatural.

Secara keseluruhan, simbolisme dalam film ini dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk menganalisis makna tersirat, hubungan tokoh dengan latar budaya, tema spiritual dan moral, serta keterkaitan antara simbol, alur, dan nilai budaya dalam teks naratif.

7. Aspek Relevansi Nilai Pendidikan dalam Film *Saranjana: Kota Ghaib* terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia

Film *Saranjana: Kota Ghaib* memuat nilai-nilai pendidikan religius, moral, sosial, dan budaya yang relevan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia. Nilai religius, seperti keimanan dan praktik ibadah tokoh, dapat dianalisis melalui dialog atau adegan untuk menghasilkan teks naratif atau reflektif yang menekankan hubungan antara spiritualitas dan moralitas. Nilai moral, termasuk kejujuran, disiplin, kerja keras, kemandirian, tanggung jawab, dan penghargaan terhadap prestasi, dapat dijadikan bahan refleksi dalam menulis atau berbicara. Nilai sosial, seperti toleransi, kepemimpinan demokratis, gotong royong, persahabatan, cinta damai, dan kepedulian terhadap lingkungan, mendorong pemahaman interaksi sosial yang harmonis dan keterampilan komunikasi.

Nilai budaya, termasuk kreativitas, nasionalisme, cinta tanah air, dan kegemaran membaca, dapat diperkenalkan melalui simbol, dialog, dan adegan untuk menumbuhkan apresiasi terhadap budaya lokal dan identitas kebangsaan. Dengan demikian, film ini berfungsi sebagai media edukatif yang mengintegrasikan pengembangan keterampilan bahasa dan pemahaman nilai-nilai pendidikan secara kontekstual dan kritis.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis film *Saranjana: Kota Ghaib* karya Johansyah Jumberan, nilai pendidikan yang paling dominan adalah nilai sosial (38,79%), diikuti nilai budaya (25%), nilai moral (23,27%), dan nilai religius (12,93%). Film ini memuat 116 adegan yang menampilkan penerapan nilai-nilai pendidikan melalui dialog, karakter tokoh, alur naratif, simbolisme, dan penggunaan bahasa. Nilai-nilai tersebut mencakup berbagai sikap dan perilaku, seperti toleransi, kepedulian sosial, kerja keras, tanggung jawab, kreativitas, serta praktik keagamaan.

Aspek dialog memperlihatkan nilai religius melalui praktik ibadah dan ungkapan keagamaan, nilai moral melalui kejujuran dan tanggung jawab, serta nilai sosial dan budaya melalui interaksi tokoh dan penghargaan terhadap kearifan lokal. Karakter tokoh mencerminkan nilai-nilai tersebut melalui tindakan, peran, dan interaksi mereka dalam alur cerita. Alur naratif film dibangun secara progresif, menghubungkan konflik personal, perjalanan fisik, dan pengalaman spiritual, dengan klimaks dan resolusi yang menegaskan perubahan karakter serta penyelesaian konflik internal.

Simbolisme dalam film memperkuat makna cerita dan nilai budaya, termasuk simbol transisi dunia nyata dan gaib (pria berpakaian adat Banjar, perahu, pohon halau-halau), pertahanan spiritual (pembacaan Al-Qur'an), perjuangan dan pengorbanan (mandau, perjalanan ke makam Utuh Ampong), serta ujian mental dan moral (hutan, hantu, pocong, tari Batopeng). Unsur budaya lokal, seperti rumah Banjar, bahasa Banjar, alat musik tradisional, dan praktik gotong royong dalam pemakaman bawah air, menegaskan identitas budaya dan nilai kebangsaan.

Secara keseluruhan, film ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia karena menyajikan nilai-nilai pendidikan yang dapat dianalisis melalui dialog, adegan, simbol, dan karakter tokoh. Analisis tersebut mendukung pengembangan keterampilan menulis teks naratif atau reflektif, membaca, berbicara, berpikir kritis, serta memahami hubungan antara tokoh, latar budaya, tema moral dan spiritual, serta perkembangan alur cerita. Dengan demikian, *Saranjana: Kota Ghaib* berperan tidak hanya sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana edukatif untuk menanamkan nilai-nilai pendidikan dan keterampilan bahasa secara kontekstual.

Referensi

- Astriani, S., Hilaliyah, H., & Megawati, E. (2025). Tindak Tutur Direktif dalam Naskah Drama Pada Suatu Hari Karya Arifin C. Noer dan Implikasinya terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Deiksis*, 15(1), 106-118. <https://www.journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Deiksis/article/view/14734>
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (5th ed., pp. 162–168). Sage Publications.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2018). *The SAGE handbook of qualitative research* (5th ed.). Sage Publications.
- Golonggom, M., Iroth, S., & Rotty, V. (2022). Analisis nilai pendidikan pada film *Keluarga Cemara* dan implikasinya dalam pembelajaran sastra. *Kompetensi: Jurnal Ilmiah*

- Bahasa dan Seni*, 2(4).
<https://ejurnal.unima.ac.id/index.php/kompetensi/article/download/4797/2181>
- Kemendikbud. (2018). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. *Jakarta: Kemdikbud*.
- Müller, J. P. (1845). *Manuel de physiologie* (Vol. 2). J.-B. Baillière.
- Mansyur, M. (2018). *Saranjana in historical record: The city's invisibility in Pulau Laut, South Kalimantan*. *Yupa: Historical Studies Journal*.
- Nurhaspiah, N., Abdul Muttalib, A., & Zulmaizar, M. M. (2020). Analisis nilai-nilai pendidikan pada film *Rudy Habibie* karya Hanung Bramantyo menggunakan teori struktural. *Journal Peqguruang: Conference Series*, 2(2).
<https://journal.lppm-unasman.ac.id/index.php/peqguruang/article/view/1133>
- Rangkuti, F. (2016). *Riset pemasaran*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kualitatif* (pp. 15–20). Alfabeta.
- Widiyanto, N. (2018, July 23). Badan Bahasa petakan 652 bahasa daerah di Indonesia. *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia*. Retrieved December 21, 2024, from <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2018/07/badan-bahasa-petakan-652-bahasa-daerah-di-indonesia>
- Yuliana, L., Samosir, A., & Hilaliyah, H. (2025). Majas Perbandingan dalam Novel 12 Cerita Glen Anggara Karya Luluk HF dan Implikasinya terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Impola*, 2(2), 48-51.
<https://publishing.impola.co.id/index.php/JPI/article/view/174>