

Komodifikasi Tubuh dan Mitos Kesejahteraan Dalam Nightmares And Daydreams Melalui Semiotika Barthesian

Ershila Sukarta¹, Yoseph Hendrik Maturbongs²

Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi dan Sekretari Tarakanita (STARKI)^{1,2}
Kompleks Billy & Moon, Pondok Kelapa, Jakarta Timur 13450

e-mail : 2023141006@starki.id¹, e-mail : yoseph.hendrik@starki.id²

Abstract

Joko Anwar's series Nightmares and Daydreams marks a significant intervention in the Indonesian media landscape, yet critical analysis of its function as an ideological text remains limited. This study fills that gap by deconstructing the social myths represented in the series through Roland Barthes' critical semiotic approach to data analysis. The findings of a thematic analysis of key scenes such as moral dialogue depicting the internalization of the value of filial piety, the extreme symbolization of body objectification, the mother character's rejection of the institutionalized logic of welfare and the depiction of economic desperation. This shows that the series consistently deconstructs the "myth of prosperity" within capitalist logic. This myth is presented as an empty promise that ultimately leads to the "commodification and exploitation of the body," where human value is reduced to an economic asset. This study concludes that the use of the science fiction-supernatural genre functions as a powerful allegory for delivering sharp social critique, positioning the series as an important cultural text within the discourse of contemporary Indonesian cultural politics.

Keywords: Barthesian Semiotics, Nightmares and Daydreams, Capitalism Critique, Myth of Prosperity, Commodification of the Body.

Abstrak

Serial Nightmares and Daydreams karya Joko Anwar menandai sebuah intervensi signifikan dalam lanskap media Indonesia, namun analisis kritis terhadap cara kerjanya sebagai teks ideologis masih terbatas. Penelitian ini bertujuan membongkar mitos-mitos sosial yang direpresentasikan dalam serial tersebut menggunakan analisis data pendekatan semiotika Roland Barthes. Hasil analisis tematik terhadap adegan-adegan kunci seperti dialog moral yang menggambarkan internalisasi nilai bakti anak, simbolisasi ekstrem objektifikasi tubuh, penolakan tokoh ibu terhadap logika institusionalisasi kesejahteraan dan penggambaran keputusan ekonomi. Hal ini menunjukkan bahwa serial ini secara konsisten mendekonstruksi "mitos kesejahteraan" dalam logika kapitalisme. Mitos tersebut ditampilkan sebagai janji kosong yang berujung pada "komodifikasi dan eksploitasi tubuh", di mana nilai kemanusiaan yang direduksi menjadi aset ekonomis. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan genre fiksi ilmiah-supranatural berfungsi sebagai alegori yang kuat untuk menyampaikan kritik sosial yang tajam, dan memposisikan serial ini sebagai teks budaya penting dalam wacana politik kebudayaan Indonesia kontemporer.

Kata Kunci: Semiotika Roland Barthes, *Nightmares and Daydreams*, Kritik Kapitalisme, Mitos Kesejahteraan, Komodifikasi Tubuh.

PENDAHULUAN

Di tengah modernitas yang semakin kompleks, media populer seperti serial televisi tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga memainkan peran krusial dalam menaturalisasi ideologi. Fenomena sosial bersifat struktural, seperti ketimpangan kelas, alienasi, krisis identitas dan eksploitasi tubuh tetapi justru terbungkus dalam narasi keseharian yang tampak wajar dan personal, sehingga mengaburkan akar permasalahannya. Isu ini tidak selalu hadir dalam bentuk yang gamblang; sering kali mereka terselip dalam simbol, bahasa, dan representasi budaya yang kita konsumsi setiap hari mulai dari iklan, berita, hingga tayangan hiburan. Media populer memainkan peran penting dalam mengonstruksi makna sosial dan menyebarkan ideologi melalui bentuk naratif yang tampak netral dan menghibur (Latifah, 2021).

Media populer memiliki keterkaitan dengan makna sosial dan ideologi yang dianggap sebagai tanggung jawab pribadi semata, bukan akibat dari struktur sosial yang timpang. Fenomena ini sering kali dimanifestasikan dalam representasi visual, khususnya dalam karya media seperti film dan serial. Di dalamnya, ideologi-ideologi dominan seperti kapitalisme, patriarki, atau neoliberalisme bekerja secara halus dan persuasif melalui sistem tanda, menciptakan makna yang tampak alamiah namun sarat kepentingan (Zaimar, 2020).

Kapasitas intervensi tersebut menjadi sangat relevan dalam konteks Indonesia, di mana produksi sinematik telah lama berfungsi sebagai arena bagi representasi dan negosiasi identitas, realitas sosial, dan wacana sosio-politik (Nofia & Bustam, 2022). Demokratisasi teknologi dan proliferasi platform distribusi daring (online streaming) belakangan ini secara fundamental telah mengubah sirkuit produksi dan konsumsi tersebut, memungkinkan beragam aktor baru di luar industri film komersial untuk turut berpartisipasi secara aktif dalam membentuk wacana publik melalui karya audiovisual (Hifzurahman, 2024).

Dalam ekosistem media baru inilah, format serial yang tayang di platform streaming menempati posisi yang sangat strategis. Berbeda dari film fitur tunggal yang harus memadatkan keseluruhan ceritanya dalam satu narasi utuh, struktur episodik sebuah serial memberikan kelincahan untuk mengeksplorasi sebuah tema besar dari berbagai sudut pandang yang berbeda. Setiap episode dapat berfungsi sebagai 'studi kasus' yang terfokus untuk menyampaikan kritik sosial, atau, seperti yang akan menjadi fokus utama penelitian ini, sebuah proyek kritik budaya yang kompleks dan berlapis (Sofyan, 2021).

Dalam konteks Indonesia, salah satu karya yang menonjol dalam menyuarakan dan menyamakan berbagai isu sosial tersebut adalah *Nightmares and Daydreams*, serial original Netflix yang disutradarai Joko Anwar bersama sejumlah sutradara lainnya. Serial ini tidak hanya menyajikan cerita-cerita bergenre fantasi dan horor psikologis, tetapi juga memuat refleksi mendalam tentang kondisi sosial masyarakat Indonesia (Wibisono & Sari, 2021). Di balik kisah yang tampak absurd atau menyeramkan, *Nightmares and Daydreams* menyisipkan kritik terhadap berbagai lapisan realitas sosial: mulai dari mitos kekeluargaan yang menekan, eksploitasi tubuh dalam sistem kapitalistik, hingga keterasingan individu dalam masyarakat modern. Serial ini sebagai "satire puitis" yang menyoal realitas sosial melalui pendekatan imajinatif dan alegoris (Khairunnisa, 2024). Eksplorasi isu sosial dalam serial televisi Indonesia, khususnya dalam *Nightmares and Daydreams*, menuntut pemahaman yang mendalam mengenai bagaimana representasi media tidak hanya merefleksikan norma dan tekanan sosial, tetapi juga membentuknya. Sejumlah penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa media memiliki peran penting dalam membentuk persepsi publik. Selain itu, dimensi digital turut memainkan peran signifikan dalam memperbesar dampak representasi media, di mana media baru menciptakan ruang diskusi interaktif yang dapat menyebarkan isu sosial dengan cepat (Karmila & Budimansyah, 2022). Konsumsi media digital dengan kesehatan

mental selama masa krisis, yang juga dapat mencerminkan kecemasan kolektif masyarakat urban—tema yang juga diangkat dalam *Nightmares and Daydreams* (Tarnoto et al., 2023) Sementara itu, studi mengenai identitas budaya (Hasjim et al., 2024) dan peran karya fiksi sebagai medium kritik (Asmawati et al., 2023) juga menunjukkan relevansi analisis terhadap produk budaya populer.

Meskipun sejumlah penelitian telah membahas representasi isu sosial dalam beragam media di Indonesia. Pendekatan semiotika kritis Roland Barthes yang mampu menemukan makna ideologis di balik sistem tanda belum secara khusus digunakan untuk mengkaji serial *Nightmares and Daydreams*. Oleh karena itu, terdapat sebuah celah penelitian (research gap) yang mengkaji bagaimana serial ini merepresentasikan isu sosial kontemporer melalui sistem tandanya.

Untuk mengisi kekosongan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk membongkar bagaimana *Nightmares and Daydreams* mengonstruksi dan mengkritik mitos-mitos modern yang berkaitan dengan isu sosial di Indonesia. Secara spesifik, penelitian ini diajukan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut: (1) Bagaimana serial *Nightmares and Daydreams* menggunakan strategi naratif dan visualnya untuk mengonstruksi kritik terhadap isu-isu sosial kontemporer seperti ketimpangan kelas dan dehumanisasi? (2) Mitos-mitos modern apa saja (khususnya mitos tentang ‘kesejahteraan’ dan ‘komodifikasi tubuh’) yang direpresentasikan dan dibongkar melalui sistem tanda dalam episode-episode kunci serial tersebut? (3) Apa implikasi ideologis dari penggunaan genre fiksi ilmiah-supranatural dalam menyampaikan kritik sosial, dan bagaimana hal ini memosisikan serial ini dalam lanskap media di Indonesia?

Dalam menjaga kedalaman analisis, penelitian ini secara sadar membatasi lingkupnya pada analisis semiotika kritis terhadap adegan kunci dari beberapa episode pilihan dalam serial *Nightmares and Daydreams*. Dengan demikian, fokus utama penelitian ini adalah pada pembongkaran mekanisme ideologis yang bekerja di dalam narasi dan visual serial tersebut. Hasil dari analisis ini tidak dimaksudkan untuk digeneralisasikan ke seluruh sinema Indonesia, melainkan untuk menawarkan sebuah pembacaan kritis yang mendalam terhadap cara kerja ideologi dalam salah satu produk budaya populer kontemporer yang signifikan.

Meskipun kajian terhadap media dan representasi sosial telah menjadi bagian dari diskursus akademik kontemporer, namun penggabungan semiotika Barthesian dengan analisis serial fiksi ilmiah Indonesia masih sangat jarang dilakukan. Penelitian ini menawarkan kontribusi orisinal dengan membongkar bagaimana konstruksi dan dekonstruksi mitos kesejahteraan dan tubuh sebagai komoditas yang bekerja secara simbolik dalam produk budaya populer. Dengan demikian, studi ini tidak hanya mengisi kekosongan dalam literatur akademik, tetapi juga memperluas analisis ideologi melalui konteks media digital di Indonesia.

KAJIAN PUSTAKA

Penguraian konsep dasar mengenai film dan serial sebagai media komunikasi budaya, dilanjutkan dengan penjelasan mengenai semiotika sebagai pendekatan analisis, serta pendalaman terhadap teori semiotika kritis Roland Barthes yang digunakan sebagai alat bedah utama. Sebagai penutup, bab ini akan memetakan tinjauan pustaka kritis untuk mengidentifikasi celah penelitian dan menyajikan kerangka berpikir konseptual yang memandu alur penelitian ini.

Film dan Serial sebagai Media Komunikasi Budaya

Film berfungsi sebagai media komunikasi yang efektif karena tidak hanya mampu menyampaikan edukasi, tetapi juga menggugah emosi dan merangsang pemikiran melalui

makna yang disampaikan lewat visual yang menarik (Prasetya, 2022). Sebagai salah satu bentuk karya sastra yang lahir dari imajinasi dan kreativitas, film menyajikan alur cerita yang khas dan memikat sehingga menjadi hiburan yang digemari oleh banyak orang (Apriliany & Hermiati, 2021). Kepopulerannya terus meningkat karena menyajikan berbagai kisah yang mengandung prinsip konstruktif yang relevan untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam lanskap media kontemporer di Indonesia, terdapat beberapa film seperti: film televisi, serial, dan film dimana hal tersebut yang membedakannya adalah durasinya. Keunggulan film serial adalah kemampuannya untuk membuat para penonton mengikuti kelanjutan cerita dari waktu ke waktu, sehingga dapat membangun rasa penasaran dan keterikatan yang lebih dalam. Kemampuan untuk mengembangkan cerita secara episodik ini memberikan ruang yang lebih luas bagi kreator untuk mengeksplorasi tema kompleks secara berlapis, yang menjadi relevan untuk dipahami secara mendalam. Untuk memahami pesan yang terkandung dalam film secara lebih mendalam, diperlukan pendekatan teoritis yang mampu mengungkap makna di balik visual dan naratif. Salah satu pendekatan tersebut adalah teori semiotika.

Teori Semiotika

Semiotika merupakan ilmu atau metode analitis yang digunakan untuk mengkaji tanda. Tanda sendiri adalah alat yang kita gunakan untuk memahami dan menavigasi dunia, baik dalam hubungan dengan lingkungan maupun antar individu. Teori ini mengkaji tentang tanda (*signs*) serta cara kerjanya dalam beragam konteks. Sehingga berfokus pada bagaimana pembentuk makna dan berperan sebagai alat komunikasi dalam kehidupan sosial dan budaya (Wati et al., 2023).

Fondasi klasik mengenai tanda inilah kemudian berkembang berbagai aliran semiotika yang lebih kritis. Salah satu pengembangan yang paling berpengaruh dalam studi budaya dan media, dan yang akan menjadi landasan teori utama dalam penelitian ini, adalah yang digagas oleh Roland Barthes. Dari berbagai pengembangan pendekatan semiotika, pemikiran Roland Barthes menawarkan kerangka analisis yang sangat relevan untuk penelitian, karena kemampuannya membedah makna hingga ke lapisan ideologi dan mitos (Wati et al., 2023).

Teori Semiotika Roland Barthes

Roland Barthes merupakan seorang pemikir strukturalis yang mengembangkan teori semiotika berakar pada gagasan Ferdinand de Saussure, namun membawanya ke dalam konteks analisis budaya dan media yang lebih kritis. Ia dikenal sebagai tokoh sentral dalam perkembangan pemikiran strukturalisme pada dekade 1960-an hingga 1970-an. Menurut Barthes, bahasa dan sistem tanda lainnya dipahami sebagai representasi dari berbagai asumsi dan pandangan hidup dari masyarakat tertentu pada periode waktu tertentu (Nasirin & Pithaloka, 2022).

Inti dari teori Barthes terletak pada konsep dua tahap pemaknaan atau *Two Orders of Signification*. Tahap pertama adalah denotasi, yang merujuk pada makna harfiah atau makna dasar dari sebuah tanda, yakni hubungan langsung antara penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Tahap kedua adalah konotasi, yang mengacu pada makna tambahan atau interpretasi yang muncul dari asosiasi budaya, nilai-nilai sosial, dan konteks historis tertentu yang melekat pada sebuah tanda, sehingga ideologi mulai bekerja (Damayanti, 2022).

Puncak dari analisis Barthes adalah konsep Mitos (*Myth*). Mitos adalah cara budaya dalam mengonseptualisasikan sesuatu, di mana makna konotatif yang sarat akan sejarah dan ideologi mengalami naturalisasi, yaitu dianggap sebagai sesuatu yang wajar, alamiah, dan

abadi. Cara utama mitos bekerja adalah dengan “menaturalisasi sejarah”, yakni menjadikannya seolah-olah sesuatu yang alami atau tak terbantahkan. Pemahaman tentang mitos ini sangat penting untuk memahami signifikasi dari sebuah tanda. Teori semiotika Barthes inilah yang akan digunakan sebagai alat untuk menganalisis dan memahami makna yang terkandung dalam serial *Nightmares and Daydreams*.

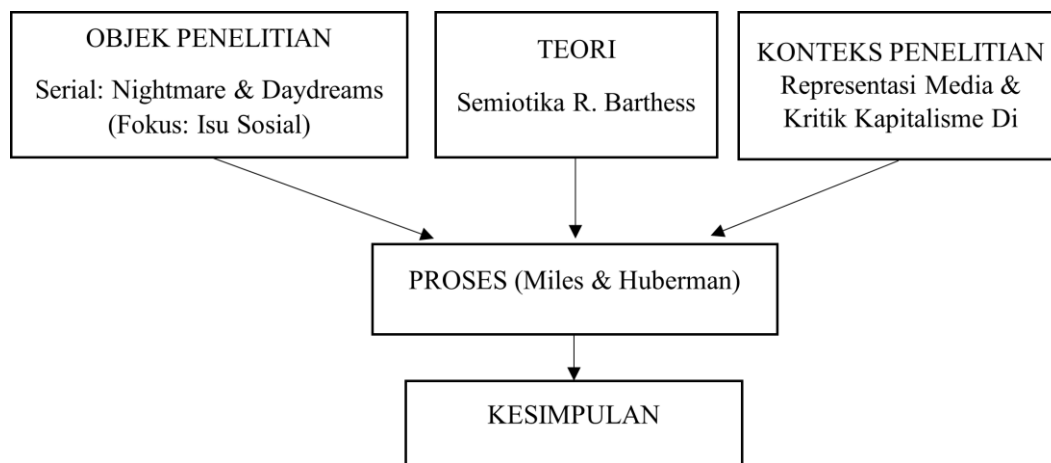
Penelitian Terdahulu

Untuk mempertajam urgensi dan menunjukkan orisinalitas penelitian, analisis serial *Nightmares and Daydreams* diletakkan dalam dialog dengan ranah studi yang relevan. Sejumlah penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa media, baik film maupun televisi, memiliki peran penting dalam membentuk persepsi publik dan narasi budaya. Di era digital, media baru juga terbukti menciptakan ruang diskusi interaktif yang dapat menyebarkan isu sosial dengan cepat (Karmila & Budimansyah, 2022). Dalam konteks media digital, kekuatan representasional media bahkan mengalami intensifikasi melalui terbentuknya ruang diskusi interaktif yang memungkinkan penyebaran isu sosial secara cepat dan luas. Fenomena ini terlihat, misalnya, dalam meningkatnya kekhawatiran masyarakat terhadap ketimpangan ekonomi dan krisis psikososial yang tercermin dari laporan Kementerian Kesehatan RI tahun 2023, yang mencatat lonjakan signifikan kasus gangguan kesehatan mental di kalangan usia produktif mengenai gejala sosial yang secara implisit direfleksikan dalam serial *Nightmares and Daydreams* (Tarnoto et al., 2023).

Meskipun sejumlah penelitian tersebut telah membahas representasi isu sosial dalam beragam media di Indonesia, kajian yang secara spesifik menggunakan semiotika kritis Roland Barthes untuk membongkar lapisan mitologis dalam serial bergenre fiksi ilmiah seperti *Nightmares and Daydreams* belum dilakukan. Sebagian besar studi lebih terfokus pada analisis wacana atau dampak media secara umum, tanpa mengeksplorasi bagaimana sistem tanda dalam karya audio-visual bekerja membentuk makna dan menyampaikan ideologi secara terselubung. Oleh karena itu, terdapat celah penelitian (research gap) dalam kajian kritis mengenai bagaimana serial ini merepresentasikan isu-isu sosial kontemporer Indonesia melalui lapisan makna literal, konotatif, dan mitologisnya. Sehingga pada penelitian ini dapat mengidentifikasi kerangka Barthesian yang terdiri dari tiga tingkatan makna: denotatif, konotatif, dan mitos sebagai instrumen untuk membongkar operasi ideologi yang terselubung dalam teks audiovisual.

Kerangka Berpikir

Penelitian ini berangkat dari pandangan bahwa film dan serial televisi tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai medium komunikasi budaya yang sarat makna. Kerangka berpikir penelitian ini tidak bersifat linear, melainkan konseptual-dinamis, yang dirancang untuk memastikan setiap pertanyaan penelitian dijawab secara kritis dan kontekstual.



Gambar 1 Kerangka Berfikir
Sumber: olahan data peneliti

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian analisis semiotika kritis, khususnya pendekatan semiotika Roland Barthes. Pendekatan ini dipilih karena sangat sesuai untuk menafsirkan makna yang tersembunyi dalam struktur tanda, baik secara visual maupun naratif, sebagaimana terdapat dalam serial *Nightmares and Daydreams* karya Joko Anwar. Metode kualitatif dianggap lebih tepat dibandingkan metode kuantitatif atau eksperimen karena fokus penelitian ini bukanlah mengukur variabel atau menguji hipotesis, melainkan memahami representasi realitas sosial melalui simbol dan struktur tanda. Pendekatan Barthesian memberikan kerangka yang kuat untuk membedah cara teks audiovisual menyampaikan ideologi, mitos, dan konstruksi sosial tertentu secara implisit. Penelitian ini dilakukan secara daring selama bulan April hingga Mei 2025. Serial *Nightmares and Daydreams* dapat diakses melalui platform streaming Netflix. Hal ini dapat memberikan fleksibilitas peneliti.

Subjek atau informan pada penelitian ini merupakan studi teks sehingga tidak melibatkan informan secara langsung. Objek penelitian adalah serial *Nightmares and Daydreams*, yang terdiri dari tujuh episode dan masing-masing dijadikan unit analisis utama. Di dalam setiap episode, peneliti menganalisis adegan-adegan kunci, dialog simbolik, penggambaran karakter, dan simbol visual sebagai satuan analisis mikro. Pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumentasi. Data primer diperoleh dari observasi berulang terhadap serial *Nightmares and Daydreams*. Setiap episode ditonton secara intensif untuk mencatat elemen-elemen visual, dialog, dan struktur naratif yang mengandung tanda-tanda penting sesuai kerangka semiotika. Peneliti juga melakukan *screen capturing* adegan tertentu sebagai bahan visual analisis lanjutan. Contoh adegan yang dianalisis antara lain: Adegan wawancara kerja pada episode "PO Box" (35.29–36.01), yang memuat narasi simbolik mengenai kapitalisme ekstrem dan dehumanisasi. Adegan konfrontasi emosional antara Panji dan ibunya dalam "Old House" (14.42–15.52), yang menyingkap dilema moral generasi sandwich dan mitos keluarga ideal.

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri sebagai instrumen kunci, sesuai dengan karakteristik penelitian kualitatif. Untuk menjaga sistematika dan konsistensi dalam proses analisis, peneliti menyusun panduan observasi berbasis teori Roland Barthes, yang memuat tiga lapisan makna: denotatif, konotatif, dan mitologis. Panduan ini juga memuat

kategori simbol visual, struktur naratif, serta jenis mitos sosial yang mungkin direpresentasikan dalam setiap episode.

Analisis data dalam penelitian ini secara substantif mengacu pada pendekatan semiotika Roland Barthes, namun secara operasional dibingkai dalam model analisis interaktif dari Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga alur kegiatan simultan:

1. **Reduksi Data:** Pada tahap ini, dilakukan proses seleksi dan pemfokusan data mentah. Dari keseluruhan episode serial *Nightmares and Daydreams*, peneliti memilih adegan kunci yang paling relevan dengan rumusan masalah. Selanjutnya, setiap adegan tersebut dideskripsikan secara denotatif—mencatat semua elemen visual dan audio secara harfiah—untuk mereduksi kompleksitas adegan menjadi unit-unit tanda yang siap dianalisis.
2. **Penyajian Data (*Data Display*):** Setelah data direduksi, langkah selanjutnya adalah menyajikan data dalam format yang terorganisir untuk memudahkan analisis. Data disajikan dalam bentuk narasi interpretatif yang sistematis, di mana peneliti melakukan analisis konotatif (menggali makna kultural) dan pembongkaran mitos (mengungkap ideologi) untuk setiap tema atau adegan kunci, seperti pada Bab Hasil dan Pembahasan.
3. **Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi (*Conclusion Drawing/Verification*):** Selama dan setelah data disajikan, peneliti secara terus-menerus menarik kesimpulan sementara. Puncaknya, dilakukan sintesis akhir di mana temuan-temuan dari berbagai analisis mitos dihubungkan satu sama lain dan dikaitkan kembali dengan konteks sosial Indonesia serta pertanyaan penelitian. Proses ini bertujuan untuk membangun sebuah kesimpulan yang utuh, koheren, dan dapat dipertanggungjawabkan.

Dalam menjaga kredibilitas dan interpretasi penelitian ini, diterapkan dua teknik utama. Pertama adalah ketekunan pengamatan (*prolonged engagement*), di mana analisis terhadap teks film dilakukan secara cermat, mendalam, dan berulang untuk memastikan peneliti memahami setiap detail visual dan naratif secara utuh serta untuk menghindari interpretasi yang dangkal. Kedua, keabsahan data diperkuat melalui triangulasi teoretis, yaitu:

1. **Ketekunan Pengamatan (*Prolonged Engagement*):** Peneliti melakukan penayangan berulang terhadap setiap episode serial *Nightmares and Daydreams*. Proses imersi yang mendalam dan berkelanjutan ini bertujuan untuk mencapai pemahaman yang jenuh (*saturated*) terhadap detail naratif dan visual, sekaligus untuk meminimalkan risiko interpretasi yang dangkal atau terburu-buru. Dengan kata lain, analisis terhadap teks film dilakukan secara cermat, mendalam, dan berulang untuk memastikan peneliti memahami detail visual dan naratif secara utuh dan menghindari interpretasi yang “seadanya”.
2. **Triangulasi Teoretis (*Theoretical Triangulation*):** Setiap adegan kunci tidak dianalisis dari satu sudut pandang, melainkan diuji silang melalui tiga lapisan analisis Barthesian yang berbeda: level denotatif (makna harfiah), level konotatif (makna kultural), dan level mitos (fungsi ideologis). Kredibilitas sebuah temuan dibangun dari koherensi logis antara ketiga level analisis ini, di mana interpretasi pada level mitos harus dapat ditopang secara kuat oleh lapisan-lapisan di bawahnya. Melalui prosedur ini, peneliti tidak hanya membaca teks media sebagai refleksi sosial, tetapi sebagai kekuasaan makna, dan tempat ideologi bekerja.
3. **Jejak Audit Analitis (*Analytical Audit Trail*):** Untuk memastikan transparansi dan keterlacakan (*traceability*) alur interpretasi, keseluruhan proses analisis didokumentasikan secara sistematis. Dokumentasi ini diwujudkan dalam bentuk matriks analisis (*coding sheet*) yang memetakan secara rinci bagaimana kesimpulan

ditarik dari data. Matriks ini berisi kolom untuk: kode adegan, deskripsi denotatif, analisis konotatif, dan pembongkaran mitos yang ditarik dari adegan tersebut. Prosedur ini membuat alur kerja peneliti dapat diperiksa dan dipertanggungjawabkan secara akademis.

HASIL & PEMBAHASAN

Analisis semiotika terhadap serial *Nightmares and Daydreams* mengungkap bahwa di balik narasi fiksi ilmiahnya, teks ini secara sistematis bekerja untuk mengonstruksi dan mengkritik mitos-mitos yang relevan dengan isu sosial Indonesia kontemporer. Namun, kritik ini tidak disampaikan secara lugas layaknya sebuah dokumenter sosial. Sebaliknya, serial ini secara cerdas menyamarkan kritik tajamnya di balik selubung genre fiksi ilmiah-supranatural. Penggunaan genre ini berfungsi sebagai sebuah alegori: kisah-kisah tentang panti jompo misterius atau rekrutmen kerja kanibalistik menjadi cermin untuk merefleksikan realitas sosial yang lebih mengerikan, namun dibungkus dalam format yang dapat diterima oleh audiens sebagai hiburan. Dengan demikian, untuk membuktikan argumen tersebut, analisis dalam bab ini akan disajikan secara tematik. Secara khusus, penelitian ini menemukan bahwa mitos utama yang dibongkar adalah mitos tentang ‘kesejahteraan’ yang sering kali mensyaratkan ‘komodifikasi tubuh’ sebagai jalan untuk mencapainya, yang pada gilirannya berimplikasi pada dehumanisasi dan ketimpangan kelas. Untuk membuktikan argumen tersebut, analisis dalam bab ini akan disajikan secara tematik, bukan kronologis per episode. Pembahasan akan difokuskan pada beberapa tema kritis yang muncul secara konsisten di berbagai episode.

Sebelum masuk ke analisis tematik, berikut adalah ringkasan premis dari beberapa episode kunci yang akan menjadi sumber utama data dalam penelitian ini. Episode "Old House" mengisahkan seorang sopir taksi yang menemukan rahasia kelam di sebuah panti jompo elite yang mengkritik ketimpangan sosial. Sementara itu, "The Orphan" dan "Hypnotized" sama-sama mengangkat tema keputusan ekonomi di mana tokohnya mencari jalan pintas menuju kekayaan dengan konsekuensi fatal. Terakhir, episode penutup "PO Box" menampilkan adegan forum rekrutmen kerja yang secara alegoris menggambarkan eksploitasi dan komodifikasi tubuh manusia dalam sistem kapitalisme.


Untuk membuktikan argumen tersebut, analisis dalam bab ini akan disajikan secara tematik dalam tiga bagian yang disusun secara bertingkat untuk membangun kritik secara progresif. Pembahasan akan dimulai dari level yang paling dekat dengan pengalaman manusia, yaitu dekonstruksi institusi keluarga dan sosial. Dari sana, analisis akan bergerak ke level yang lebih luas untuk mengkaji sistem ideologis yang membingkai persoalan tersebut, yakni mitos kesejahteraan dan jebakan kapitalisme. Sebagai puncaknya, pembahasan akan menyoroti konsekuensi paling ekstrem dari sistem tersebut melalui tema komodifikasi dan eksploitasi tubuh. Alur "zoom out" ini bertujuan untuk menunjukkan bagaimana masalah pada level makro (sistemik) berdampak langsung hingga ke level mikro (personal dan badaniah).

Tema 1: Dekonstruksi Institusi Keluarga dan Sosial

Nightmares and Daydreams memulai kritik sosialnya bukan dari isu-isu besar yang abstrak, melainkan dari fondasi masyarakat yang paling intim: institusi keluarga dan jejaring sosial yang seharusnya menopangnya. Melalui episode pembuka, "Old House", serial ini secara mendalam mengeksplorasi bagaimana institusi-institusi ini, baik keluarga sebagai unit mikro maupun panti jompo sebagai representasi institusi perawatan sosial telah mengalami kerapuhan dan disfungsi di tengah tekanan modernitas dan ketimpangan kelas. Analisis terhadap adegan-

adegan kunci dalam episode ini akan membongkar bagaimana interaksi antar tokoh digunakan untuk mendekonstruksi mitos tentang bakti anak, keamanan institusional, dan kesetaraan sosial.

Scene 1 - Awal Mula Keinginan Panji

Cuplikan	Dialog
 <p data-bbox="204 622 587 651">Gambar 2 Episode 1 (01.20-01.25)</p> <p data-bbox="204 685 695 797">Gambar cuplikan ini menampilkan scene yang menunjukkan Panji sebagai sopir taksi mengantarkan seorang suster ke sebuah panti jompo.</p>	<p data-bbox="719 409 1383 465">Suster: “Orang tua merawatmu dari kecil sampai kamu bisa hidup sendiri”</p> <p data-bbox="719 472 919 501">Panji: “Dari kecil”</p> <p data-bbox="719 508 1241 537">Suster: “Orangtuamu tidak membuangmu, kan?”</p> <p data-bbox="719 544 895 573">Panji: “Enggak”</p> <p data-bbox="719 580 1383 636">Suster: “Menaruh mereka disini itu sama dengan dulu orang tuamu meninggalkanmu di rumah sakit”</p>

Denotasi

Adegan menampilkan Panji, seorang sopir taksi, yang sedang mengantar seorang suster ke sebuah panti jompo. Terjadi dialog di antara mereka di mana Suster membandingkan tindakan menitipkan orang tua dengan "ditinggalkan di rumah sakit" dan bertanya apakah Panji pernah dibuang oleh orang tuanya, yang dijawab singkat "Enggak" oleh Panji.

Konotasi

Dialog yang diucapkan oleh Suster secara konotatif berfungsi sebagai sebuah penghakiman moral, bukan sekadar percakapan biasa. Penggunaan kata "dibuang" dan perbandingan dengan "ditinggalkan di rumah sakit" secara langsung mengasosiasikan tindakan menitipkan orang tua dengan makna pengkhianatan terhadap nilai-nilai kekeluargaan. Adegan ini, dengan demikian, membangun makna konotatif tentang adanya sebuah ketegangan moral dan tekanan sosial yang langsung diarahkan kepada Panji.

Mitos


Dialog suster secara efektif mengaktifkan mitos idealisasi keluarga Indonesia, yaitu narasi ideologis di mana merawat orang tua di masa tua adalah bentuk ketaatan dan identitas tertinggi seorang "anak berbakti". Pernyataan suster bahwa "orang tua merawatmu dari kecil" menjadi simbol retorik yang mengedepankan nilai pengorbanan orang tua sebagai standar etis yang absolut dalam masyarakat.

Namun, mitos ini tidak disajikan secara utuh, melainkan langsung dibenturkan dengan realitas yang problematis. Kata-kata Suster dapat dibaca sebagai sebuah generalisasi moral yang secara ideologis mengabaikan kompleksitas relasi keluarga modern. Di tengah masyarakat urban dan neoliberal, peran anak telah bergeser dari caregiver komunal menjadi individu otonom yang juga terjebak dalam sistem kerja dan mobilitas yang menuntut survival. Panji sebagai sopir taksi menjadi simbol kelas pekerja yang berada dalam dilema moral ini, sehingga adegan ini justru menyingkap ketidakadilan struktural yang tersembunyi di balik moralitas publik.

Bentuk resistensi terhadap mitos dominan ini justru disuarakan melalui kebisuan Panji. Jawabannya yang singkat, “Enggak”, bisa dibaca sebagai bentuk ambivalensi dimana Panji

mungkin tak ingin terlihat durhaka, namun juga menyimpan beban yang tak terucap. Dengan menempatkan Panji dalam posisi pasif ini, adegan menghadirkan "ruang kosong" dalam narasi yang memungkinkan pembacaan kritis terhadap siapa yang punya suara (Suster sebagai representasi norma sosial) dan siapa yang direpresi. Sebagaimana dinyatakan Barthes, mitos bersifat depolitisasi makna; ia menyembunyikan sejarah. Maka, adegan ini dapat dibaca bukan sebagai teguran moral, melainkan sebagai ilustrasi bagaimana ideologi memaksa individu untuk tunduk pada norma, bahkan ketika kenyataan hidup mereka berkata sebaliknya.

Scene 2 - Bimbangny Hati Panji

Cuplikan	Dialog
 <p data-bbox="204 846 662 884">Gambar 3. Episode 1 (10.42-11.48)</p> <p data-bbox="204 920 662 1176">Gambar cuplikan ini menampilkan scene yang menunjukkan Panji sedang duduk bersama seorang pria bernama Bambang yang menceritakan betapa menyesalnya menaruh orang tuanya di panti jompo ini.</p>	<p data-bbox="689 600 1189 638">Bambang: "Orang tuamu disini juga?"</p> <p data-bbox="689 638 1045 676">Panji: "Baru mulai hari ini"</p> <p data-bbox="689 676 1388 784">Bambang: "Batalkan. Sudah berminggu-minggu, saya naruh orang tua saya disini. Sekarang saya menyesal. Tempat ini aneh. Kau sopir taksi?"</p> <p data-bbox="689 784 917 822">Panji: "Ya, pak!"</p> <p data-bbox="689 822 1125 860">Bambang: "Orang tuamu Kaya?"</p> <p data-bbox="689 860 1189 898">Panji: "Enggak, cuman tukang masak"</p> <p data-bbox="689 898 1388 1041">Bambang: "Saya juga cuman montir. Ibu saya tukang bersih bersih rumah. Tempat sebesar ini mau menerima orang tua kita tanpa membayar mahal? Padahal banyak penghuni yang kaya-kaya."</p> <p data-bbox="689 1041 1388 1115">Bambang <i>berdiri menunjukk foto yang terpajang di panti jompo...</i></p> <p data-bbox="689 1115 1388 1220">Bambang: "Jendral militer, kita tau dia siapa. Orang dari luar negeri, hobinya main golf. Enggak satupun yang kayak kita. Pasti ada yang nggak beres"</p>

Denotasi

Adegan menampilkan Panji yang sedang duduk, kemudian seorang pria paruh baya bernama Bambang menghampirinya. Bambang bertanya apakah orang tua Panji juga dirawat di sana dan langsung menyarankan, "Batalkan," karena ia sendiri menyesal telah menaruh orang tuanya di tempat yang ia sebut "aneh" tersebut. Bambang lalu mengungkapkan kecurigaannya, membandingkan latar belakang mereka sebagai montir dan tukang masak dengan para penghuni lain yang kaya, seperti jenderal militer dan ekspatriat.

Konotasi

Dialog dan interaksi dalam adegan ini sarat dengan makna konotatif tentang kecemasan dan kesadaran kelas. Pernyataan Bambang, "Saya juga cuman montir," berkonotasi pada sebuah solidaritas kelas pekerja yang merasa asing dan tidak pada tempatnya. Rasa "menyesal" yang ia ungkapkan dapat dimaknai sebagai wujud disonansi kognitif: benturan antara harapan bahwa panti jompo adalah solusi modern yang baik dengan kenyataan ganjil yang ia rasakan. Panti jompo yang megah namun mau menerima mereka "tanpa membayar mahal" menjadi tanda dari sebuah anomali yang mencurigakan, sebuah kompromi moral yang terasa tidak beres.

Mitos

Adegan ini secara tajam membongkar mitos tentang "Inklusivitas dan Kesetaraan Sosial" dalam institusi modern. Di permukaan, panti jompo tersebut menampilkan citra sebagai solusi yang rasional dan terbuka untuk semua kalangan. Namun, melalui dialog Bambang, mitos ini secara perlahan "diretakkan".


Karakter Bambang berfungsi sebagai agen dekonstruksi. Kecurigaannya yang berbasis kelas, dengan mengidentifikasi penghuni lain melalui status ("Jendral militer") dan hobi ("main golf") menjadi sebuah satire sosial terhadap ilusi inklusivitas. Adegan ini menunjukkan bahwa bahkan di dalam institusi perawatan, segregasi dan penanda kelas tetap menjadi realitas yang dominan. Ini menyingkap sebuah kecemasan eksistensial kelas bawah: apakah mereka akan diperlakukan setara dan bermartabat dalam sistem yang begitu jelas menghargai status dan kekuasaan? Dengan kata lain, Adegan ini juga mengilustrasikan bagaimana sistem yang tampak setara justru dapat menegaskan kembali ketidakadilan dan segregasi kelas sosial.

Dengan demikian, Barthes membantu kita melihat bagaimana mitos kesetaraan sosial ini dikonstruksi hanya untuk dipatahkan. Adegan ini tidak hanya menggambarkan percakapan dua orang pria, tetapi juga mengilustrasikan bagaimana sebuah sistem yang tampak inklusif justru dapat memproduksi keterasingan dan menegaskan kembali ketidakadilan struktural yang tersembunyi di balik fasad modernitas.

Tema 2: Kritik Mitos Kesejahteraan dalam Kapitalisme

Jika tema sebelumnya membongkar kerapuhan institusi keluarga dan sosial, maka pembahasan berikutnya akan menggali lebih dalam akar permasalahan ideologis yang menyebabkan kerapuhan tersebut: yaitu kritik terhadap mitos kesejahteraan yang beroperasi dalam logika kapitalisme. Serial *Nightmares and Daydreams* secara konsisten menggambarkan bagaimana janji akan kemakmuran dan jalan keluar dari kemiskinan sering kali disajikan sebagai sebuah jebakan yang menuntut korbannya untuk mengorbankan moralitas atau bahkan kemanusiaan mereka. Melalui analisis terhadap episode-episode kunci yang mengangkat tema keputusan ekonomi, sub-bab ini akan menunjukkan bagaimana serial ini menggunakan elemen fiksi ilmiah dan supranatural sebagai alegori untuk mengkritik konsekuensi fatal dari pengejaran buta terhadap mitos kesejahteraan tersebut.

Scene 3 - Kesedihan Seorang Ibu

Cuplikan	Dialog
 <p>Gambar 4. Episode 1 (14.42-15.52)</p> <p>Gambar cuplikan ini menampilkan scene dramatik dimana Ibu Panji menolak untuk ditinggalkan di panti jompo</p>	<p>Panji: "Kalau Ibu disini, akan ada yang menjaga, akan ada yang merawat. Akan ada dokter"</p> <p>Ibu: "Ibu enggak perlu dokter. Ibu hanya mau tiap hari melihatmu, melihat cucu Ibu"</p> <p>Panji: "Biar gizi Ibu terjaga. Mereka akan berikan semua kebutuhan Ibu"</p> <p>Ibu: "Ibu gak perlu. Kalau Ibu sakit, gausah diurus. Akan sembuh sendiri"</p> <p>Panji: "Disini juga ada Pelesir. Bisa naik bus bersama dengan yang lain"</p> <p>Ibu: "Ibu nggak perlu jalan-jalan. Asal Ibu jangan ditinggal, Nak"</p> <p><i>Ibu Panji berlutut memeluk kaki Panji sembari menangis. Panji berusaha menghentikan itu</i></p>

	<p>Panji: “Cukup, Ibu. Cukup” Ibu: “Jangan tinggalkan Ibu, Nak. Maafkan Ibu, Ibu berbuat salah membuat Hagi hampir celaka. Ibu janji akan hati-hati, gak perlu diurus asal Ibu tetap tinggal bersamamu” (sembari menangis) <i>Panji beranjak pergi meninggalkan Ibunya yang menangis memanggil namanya.</i></p>
--	---

Denotasi

Adegan menampilkan konflik verbal dan emosional antara Panji dan Ibunya di panti jompo. Panji berusaha meyakinkan ibunya dengan menyebutkan berbagai fasilitas seperti dokter, gizi terjaga, dan rekreasi. Sang Ibu secara konsisten menolak semua tawaran tersebut dengan dialog seperti, “Ibu enggak perlu dokter. Ibu hanya mau tiap hari melihatmu,” dan “Asal Ibu jangan ditinggal, Nak”. Adegan memuncak saat sang Ibu berlutut memeluk kaki Panji sambil menangis dan meminta maaf atas kesalahan masa lalu. Panji kemudian melepaskan diri dan pergi meninggalkan ibunya yang masih menangis.

Konotasi

Adegan ini secara kuat mengontraskan dua sistem nilai yang berbeda melalui dialog para tokohnya.

- 1) Logika Rasional Panji: Tawaran Panji tentang dokter dan gizi berkonotasi pada sebuah bentuk perhatian yang modern, fungsional, dan terinstitusionalisasi. Panji memaknai "perawatan" sebagai pemenuhan kebutuhan fisik yang terukur.
- 2) Kebutuhan Emosional Ibu: Penolakan sang Ibu berkonotasi pada sistem nilai yang berbeda, di mana "perawatan" dimaknai sebagai kehadiran fisik, keintiman emosional, dan relasi personal. Permintaan maaf sang Ibu atas insiden masa lalu juga menambahkan lapisan makna rasa bersalah, yang mengisyaratkan bahwa ketakutannya untuk ditinggalkan tidak hanya lahir dari rasa sepi, tetapi juga dari keinginan untuk menebus kesalahan.

Mitos

Pada level mitologis, adegan ini secara tajam mendekonstruksi mitos modern tentang "Kesejahteraan Terukur". Film ini membenturkan ideologi modern, yaitu bahwa kesejahteraan adalah sesuatu yang bisa disediakan oleh institusi melalui fasilitas dan layanan rasional, dengan nilai tradisional yang memprioritaskan afeksi dan kehadiran. Tangisan dan penolakan sang Ibu menjadi kekuatan dekonstruktif yang membuktikan bahwa kebutuhan emosional tidak dapat digantikan oleh logika fasilitas.


Lebih jauh, adegan ini menaturalisasi sebuah dilema sosial yang sangat relevan, yaitu mitos tentang "Beban Generasi Sandwich". Panji diposisikan sebagai simbol dari generasi yang terjepit di antara dua tuntutan moral yang mustahil: tanggung jawab untuk memberikan "perawatan terbaik" (yang dalam logika modern berarti fasilitas yang mahal) dan kewajiban untuk mempertahankan keutuhan emosional keluarga. Dengan tidak memberikan solusi yang mudah, adegan ini secara ideologis menyampaikan bahwa dalam struktur masyarakat modern, konflik antara logika dan afeksi ini adalah sebuah tragedi yang tak terhindarkan, dan kompromi yang diambil pasti akan terasa menyakitkan.

Tema 3: Komodifikasi dan Eksploitasi Tubuh

Pengejaran buta terhadap mitos kesejahteraan dalam logika kapitalisme pada akhirnya bermuara pada konsekuensi yang paling ekstrem dan mengerikan: reduksi nilai manusia hingga ke level paling mendasar, yaitu tubuhnya. Tema puncak dalam analisis ini akan membongkar

bagaimana serial *Nightmares and Daydreams* secara alegoris menggambarkan proses komodifikasi dan eksploitasi tubuh. Melalui analisis mendalam terhadap adegan kunci dari episode “PO Box”, akan ditunjukkan bagaimana tubuh manusia diubah dari subjek yang memiliki agensi menjadi objek pasif yang siap dikonsumsi oleh sistem yang predatoris.

Scene 4 - Wawancara Kerja

Cuplikan	Dialog
 <p data-bbox="204 719 662 752">Gambar 5. Episode 7 (35.29-36.01)</p> <p data-bbox="204 790 707 969">Gambar cuplikan ini menampilkan seorang ahli berlian terjebak bersama beberapa orang yang mau melamar kerja pada hari interview di sebuah perusahaan</p>	<p data-bbox="730 495 1390 819">Orang 1: Ada perusahaan yang cari karyawan, gaji sembilan digit, tapi nggak spesifik butuh karyawan keahlian apa. Kayak mbak ini penyanyi (menunjuk ke salah satu perempuan). Gue, pemain bola Seorang cewek pemain biola: “Jadi bisa dibilang kita disini punya tubuh yang paling terlatih gitu ya. Kayak saya pemain biola, jadi jari saya yang paling terlatih. Mas itu (pemain bola), kaki dan jantung. Kalau mas (seorang cowok) disampingnya” Cowok : “Kalau saya lidah, saya bisa tau makanan apa saja dengan merasainya, walaupun saya nggak melihat” Cewek: “Dan untuk mbak di depan (penyanyi), mungkin pita suara dan diafragma”...</p>

Denotasi

Secara denotatif, adegan ini memperlihatkan sekelompok individu dari beragam latar profesi—penyanyi, pemain bola, pemain biola, dan pencicip makanan yang hadir dalam sebuah forum rekrutmen kerja. Mereka saling memperkenalkan keahlian yang melekat pada bagian tubuh spesifik: jari untuk pemain biola, kaki dan jantung untuk pemain bola, lidah untuk pencicip makanan, serta pita suara dan diafragma untuk penyanyi. Secara permukaan, ini adalah diskusi ringan antar pelamar kerja yang optimis dalam konteks kesempatan kerja dengan iming-iming "gaji sembilan digit".

Konotasi

Pada tingkat konotatif, adegan ini berubah menjadi sangat mengganggu saat konteks cerita (bahwa mereka akan dijadikan santapan) dipahami. Uraian tentang "alat tubuh" tidak lagi berkonotasi pada kompetensi profesional, melainkan pada literalitas daging yang siap untuk dikonsumsi. Hal ini menciptakan disonansi ironis yang gelap: tubuh yang mereka banggakan sebagai sumber keahlian justru menjadi dasar "penilaian kuliner". Adegan ini secara kuat menyiratkan sebuah proses dehumanisasi, di mana nilai manusia direduksi menjadi sekumpulan fungsi biologis yang siap dieksploitasi hingga ke level paling terakhir.

Mitos

Pada level mitologis, adegan ini bekerja untuk membongkar dan mengkritik dua lapis mitos modern secara bersamaan. Pertama, ia secara satir menyerang mitos tentang "Meritokrasi dan Kesejahteraan Kapitalis". Janji "gaji sembilan digit" berfungsi sebagai mitos modern yang tampak adil, siapa pun dengan keahlian (merit) bisa sukses, namun sesungguhnya menyembunyikan struktur kekuasaan predatoris. Simbolisme kanibalisme menjadi representasi ekstrem dari logika sistem ini: para pekerja dijanjikan kemakmuran hanya untuk kemudian "dikonsumsi" hingga habis oleh sistem itu sendiri.

Kedua, dan yang lebih halus, adegan ini mengkritik mitos tentang "Personal Branding dan Objektivikasi Diri yang Sukarela" dalam budaya pasca-modern. Para tokoh dengan antusias "memasarkan" bagian tubuh mereka sebagai aset, sebuah cerminan dari budaya media sosial di mana individu secara sadar mengubah dirinya menjadi komoditas demi validasi pasar. Mereka telah menginternalisasi logika eksploitasi sebagai sesuatu yang wajar dan bahkan membanggakan. Ini adalah contoh sempurna dari cara kerja mitos modern yang tidak lagi memaksa secara terang-terangan, tetapi menyusup secara persuasif ke dalam cara kita memandang dan menilai diri kita sendiri.

Selain komodifikasi tubuh secara fisik seperti dalam adegan wawancara kerja, serial ini juga mengeksplorasi bentuk komodifikasi lainnya. Dalam episode 3 ("Poems and Pain"), misalnya, trauma dan pikiran seorang penulis dieksploitasi dan diubah menjadi produk sastra. Sementara dalam episode 6 ("Hypnotized"), kemampuan mental seorang teknisi dieksploitasi demi keuntungan ekonomi, menunjukkan bahwa dalam logika kapitalisme ekstrem, setiap bagian dari diri manusia dapat direduksi menjadi aset.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa serial *Nightmares and Daydreams* merupakan teks budaya kontemporer yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai medium representasi ideologi yang kompleks. Melalui pendekatan semiotika kritis Roland Barthes, ditemukan bahwa serial ini secara sistematis membongkar mitos-mitos sosial yang beroperasi dalam masyarakat Indonesia urban masa kini, khususnya mitos kesejahteraan dan komodifikasi tubuh. Kritik sosial dalam serial ini disampaikan secara implisit melalui struktur tanda visual dan naratif yang berlapis, sehingga memungkinkan pembacaan ideologis yang mendalam.

Salah satu temuan utama dalam penelitian ini adalah bahwa serial tersebut menggunakan genre fiksi ilmiah-supranatural sebagai wadah strategis untuk mengartikulasikan kritik sosial. Dalam konteks penelitian ini, istilah fiksi ilmiah-supranatural tidak digunakan dalam pengertian konvensional, melainkan didefinisikan sebagai hibriditas genre yang menggabungkan tiga pendekatan naratif utama: (1) fiksi ilmiah, yang mengeksplorasi dampak teknologi dan modernitas terhadap kondisi manusia; (2) supranatural, yang menghadirkan elemen-elemen non-rasional sebagai cara defamiliarisasi realitas sosial; dan (3) realisme psikologis, yang menyoroti pengalaman afektif individu dalam menghadapi tekanan struktural. Ketiga pendekatan ini saling bertautan dan menciptakan ruang ekspresi yang memungkinkan serial ini menyampaikan kritik ideologis secara metaforis namun tajam. Oleh karena itu, klarifikasi terminologi ini menjadi penting untuk menghindari ambiguitas konseptual dan untuk menjelaskan kerangka bacaan yang digunakan sepanjang analisis.

Penelitian ini menemukan bahwa terdapat tiga tema besar yang mendasari kritik ideologis dalam serial ini. Pertama, dekonstruksi institusi keluarga dan sosial, sebagaimana direpresentasikan dalam episode "Old House," mengungkap bahwa nilai-nilai kekeluargaan dalam masyarakat modern mengalami pergeseran makna akibat tekanan ekonomi dan fragmentasi sosial. Kedua, mitos kesejahteraan dalam kapitalisme dikritik secara eksplisit dalam episode "Hypnotized" dan "The Orphan," yang menunjukkan bagaimana janji kemakmuran seringkali menuntut pengorbanan kemanusiaan individu. Ketiga, komodifikasi tubuh ditampilkan secara ekstrem dalam episode "PO Box," yang memperlihatkan bahwa tubuh manusia dapat direduksi menjadi aset ekonomis, bahkan hingga titik dehumanisasi total.

Secara mitologis, penelitian ini mengungkap bahwa *Nightmares and Daydreams* membongkar cara kerja ideologi yang menaturalisasi sejarah dan struktur ketimpangan melalui narasi personal yang tampaknya netral. Serial ini memperlihatkan bahwa ideologi kapitalis

tidak selalu hadir secara eksplisit, melainkan menyusup melalui simbol, perasaan bersalah, dilema moral, dan internalisasi nilai-nilai dominan oleh individu. Dalam konteks ini, kritik sosial yang ditawarkan serial tidak bersifat konfrontatif langsung, tetapi justru efektif karena dibungkus dalam alegori, absurditas, dan suasana surreal yang memancing interpretasi reflektif.

Dengan demikian, serial ini tidak hanya merepresentasikan realitas sosial, tetapi juga mengintervensi cara pandang penonton terhadap ide-ide dominan yang mengatur kehidupan sehari-hari. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa genre fiksi ilmiah-supranatural bukanlah sekadar gaya naratif, melainkan merupakan strategi retorik yang memungkinkan hadirnya wacana kritis dalam ruang budaya populer yang semakin dikendalikan oleh logika pasar. Serial ini memosisikan dirinya sebagai ruang kontestasi makna, di mana hiburan dan kritik sosial dapat hidup berdampingan secara dialektis. Penelitian ini menegaskan bahwa kajian semiotik terhadap teks populer semacam ini penting untuk membaca kerja ideologi dalam media kontemporer. *Nightmares and Daydreams* bukan sekadar produk hiburan Netflix, melainkan sebuah teks budaya yang merefleksikan kecemasan masyarakat Indonesia atas kapitalisme, disintegrasi sosial, dan krisis kemanusiaan. Dengan membaca dan membongkar mitos-mitos yang disisipkan dalam narasi dan visualnya, kita dapat memahami bagaimana media turut serta dalam membentuk (atau menantang) cara berpikir kolektif kita terhadap struktur sosial yang sedang berlangsung.

Saran untuk Penelitian Selanjutnya

Diharapkan penelitian di masa depan dapat dikembangkan ke beberapa arah. Pertama, mengingat penelitian ini berfokus pada analisis tekstual, studi selanjutnya sangat dianjurkan untuk menggunakan pendekatan analisis resepsi untuk mengkaji bagaimana audiens dari berbagai latar belakang menerima dan menegosiasikan kritik sosial yang disajikan dalam serial *Nightmares and Daydreams*. Kedua, untuk mengatasi batasan cakupan, analisis komparatif terhadap karya-karya Joko Anwar lainnya atau serial Indonesia lain dengan genre serupa dapat dilakukan untuk melihat apakah pola kritik dan mitos yang sama direproduksi secara lebih luas.

Saran untuk Masyarakat

Sebagai implikasi dari penelitian ini, masyarakat diarahkan untuk membangun kesadaran kritis dalam menyikapi representasi yang ditawarkan oleh media populer, khususnya dalam serial *Nightmares and Daydreams*. Literasi media yang tidak hanya bersifat informatif tetapi juga reflektif menjadi kunci untuk memahami bagaimana narasi visual berperan dalam membentuk pemaknaan atas realitas sosial. Dalam konteks ini, individu perlu dilatih untuk tidak sekadar menikmati tayangan sebagai bentuk hiburan, melainkan turut serta menggali lapisan ideologis dan nilai tersembunyi yang dapat memengaruhi persepsi terhadap isu seperti ketimpangan sosial, relasi kekuasaan, serta konstruksi nilai kemanusiaan. Ruang diskusi publik baik dalam komunitas maupun platform digital dapat difungsikan sebagai sarana dialog yang mendorong pembacaan ulang atas teks budaya secara kritis. Selain itu, partisipasi aktif masyarakat dalam menciptakan atau mengapresiasi narasi yang bersifat hegemonik dan mereduksi kompleksitas kemanusiaan. Dengan demikian, keterlibatan masyarakat tidak hanya berhenti pada level konsumsi, melainkan berkembang menjadi agen transformatif dalam ekosistem budaya populer.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliany, L., & Hermiati, H. (2021, May). Peran media film dalam pembelajaran sebagai pembentuk pendidikan karakter. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Asmawati, A., Ulya, R., & Jasril, J. (2023). A sociological and mimesis studies on the forms of social issues and critique in Indonesian novels. *Al-Ishlah Jurnal Pendidikan*, 15(3), 2674–2689. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i3.3159>
- Damayanti, I. K. (2022). Makna Terhadap Mitos dalam Lirik Lagu “Takut” Karya Idris: Kajian Semiotika Roland Barthes. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 9(1), 31–35.
- Hasjim, M., Hasyim, M., Lukman, L., Kaharuddin, K., Rabiah, S., & Nadaring, H. (2024). The impact of social media usage among teenagers on the Indonesian language in the digital era. *Journal of Ecohumanism*, 3(8). <https://doi.org/10.62754/joe.v3i8.5093>
- Hifzurahman. (2024). *Review Serial: Joko Anwar's Nightmares and Daydreams*.
- Karmila, P., & Budimansyah, D. (2022). *Digital racism: a new form of racism, a threat to the integrity of the nation*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220108.054>
- Khairunnisa. (2024). *Sinopsis Nightmares and Daydreams, Serial Netflix Teranyar Garapan Joko Anwar*.
- Latifah, N. (2021). Representasi Ideologi dalam Media Populer. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Politik*, 18(2), 233–247.
- Nasirin, C., & Pithaloka, D. (2022). Analisis Semiotika Roland Barthes Konsep Kekerasan Dalam Film *The Raid 2 Berandal*. *Journal of Discourse and Media Research*, 1(01), 28–43. <https://journal.rc-communication.com/index.php/JDMR/article/view/14>
- Nofia, V. S. S., & Bustam, M. R. (2022). Analisis Semiotika Roland Barthes Pada Sampul Buku *Five Little Pigs* Karya Agatha Christie. *MAHADAYA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya*, 2(2), 143–156.
- Prasetya, L. T. (2022). Representasi Kelas Sosial Dalam Film *Gundala* (Analisis Semiotika Roland Barthes). *Jurnal Audiens*, 3(3), 91–105. <https://doi.org/10.18196/jas.v3i3.12697>
- Sofyan, M. R. (2021). Representasi Makna Solidaritas Dalam Film *IT Chapter Two*. *SEMIOTIKA: Jurnal Komunikasi*, 15(2), 119.
- Tarnoto, N., Yuniawati, R., Wijayanti, R., & Herdian, H. (2023). Social media use and various factors affecting Indonesian mental health during the COVID-19: a pathway to remember. *International Journal of Public Health Science (Ijphs)*, 12(4), 1694. <https://doi.org/10.11591/ijphs.v12i4.22390>
- Wati, M. L. K., Rohman, F., & Yuniawan, T. (2023). Analisis Semiotika Roland Barthes dan Nilai Moral dalam Film Pendek *Tilik 2018* Karya Wahyu Agung Prasetya. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 9(2), 1306–1315. <https://doi.org/10.30605/onoma.v9i2.3023>

Wibisono, P., & Sari, Y. (2021). Analisis Semiotika Roland Barthes Dalam Film Bintang Ketjil Karya Wim Umboh Dan Misbach Yusa Bira. *Jurnal Dinamika Ilmu Komunikasi*, 7(1), 30–43.

Zaimar, R. (2020). *Semiotika dan Wacana Ideologis dalam Film*. Komunika Press.