

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sejatinya manusia umumnya ingin kehidupannya menjadi lebih baik, untuk menunjang kehidupan lebih baik, Tuhan memberikan satu perangkat yang bernama akal. Dengan akalnya, manusia dapat membuat peradaban yang berkembang hingga sekarang.

Peradaban tentunya semakin hari semakin berkembang. Perkembangan itu tidak mungkin lepas dari peran akal manusia yang ingin hidup lebih baik dan berkemajuan. Salah satu kemajuan peradaban dapat dilihat dari segi teknologi.

Teknologi erat berkaitan dengan sesuatu yang lebih praktis sekaligus efisien, misalkan jaman dahulu orang-orang menonton suatu pertunjukan harus datang ke tempat pertunjukan. Pertunjukan jaman dahulu dikenal dengan nama teater. Asal kata teater diambil dari bahasa Yunani "*theatron*" yang artinya tempat atau gedung pertunjukan yang terbentuk dari kata "*theamai*" yang berarti melihat. Pertunjukan teater menghadirkan berbagai macam kisah. Jaman Yunani kuno kisah yang ditampilkan kebanyakan bertema tentang kisah para dewa, cinta, serta penggambaran kondisi masyarakat saat itu. Di Indonesia teater berkaitan ketoprak, ludruk, wayang, wayang wong (orang), sintren, janger, mamanda, dagelan, sulap, akrobat.¹

¹Eko Santosa, *Pengetahuan Teater 1*, (Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 2013), 4.

Sekarang orang lebih mudah menonton drama melalui televisi ataupun dengan perangkat seluler berbasis android yang terhubung media internet, walaupun kebiasaan menonton drama langsung di tempat pertunjukan masih banyak. Hal itu terbukti dengan adanya tempat pagelaran budaya di tiap kota di Indonesia.

Tampilan di televisi ataupun internet, umumnya disebut dengan film. Genre yang ditampilkan film berbagai macam, ada yang dinamakan film percintaan, horror, animasi (kartun), realita sosial, hingga berkaitan agama.

Film animasi menurut Bustaman adalah suatu proses dalam menciptakan efek gerakan atau perubahan dalam jangka waktu tertentu, dapat juga berupa perubahan warna dari suatu objek dalam jangka waktu tertentu, dan bisa juga dikatakan perubahan bentuk dari suatu objek ke objek lainnya dalam jangka waktu tertentu.²

Menurut Vaughan dan Zeembry film animasi adalah pembuatan gambar atau isi yang berbeda - beda, pada setiap frame (gambar), kemudian dijalankan rangkaian frame tersebut menjadi sebuah *motion* atau gerakan sehingga terlihat seperti sebuah film.³

Zembry menambahkan animasi berasal dari bahasa latin yaitu *Anima* yang artinya jiwa, hidup, semangat. Sedangkan karakter adalah orang, hewan maupun

²Burmansyah Bustaman, *Web design dengan macromedia flash mx 2004*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2001),32-33.

³Zembry, *Animasi web dengan macromedia Flash 8*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2001), 43.

objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar 2D maupun 3D. Sehingga, karakter animasi secara dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah - olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna, dan spesial efek.⁴

Selain film animasi, genre film horor juga banyak diminati. Menelusuri dari sejarahnya, film horor pertama kali dibuat pada tahun 1896 oleh Georges Méliès dengan judul *Le Manoir du Diable (The Manor of the Devil)*.⁵ Kemudian lebih setengah abad kemudian tepatnya pada tahun 1922 lahir film dari Jerman berjudul *Nosferatu* yang diprakarsai oleh F. W. Murnau.⁶ *Nosferatu* tidak jauh berbeda dengan alur film *Le Manoir du Diable*. Sosok setan yang ditampilkan adalah *vampire*. Penonton mulai melihat alur cerita horor sebagai arah perubahan perfilman, sehingga dikemudian hari film horor didominasi oleh setan-setan yang menjadi makhluk mitos berasal dari barat misalkan drakula (*dracula*), monster *frankenstein*, dan manusia serigala (*werewolf*).

Vincent Pinel dalam bukunya *Genres et Mouvements Au Cinéma* bahwa film horor adalah film dengan eksploitasi unsur-unsur menyeramkan yang

⁴Zembry, *Animasi web dengan macromedia Flash* 8, 43.

⁵Dilihat dari ceritanya, film ini menceritakan tentang vampire yang menetap di istananya. Seandainya kita perhatikan lebih lanjut, film ini dengan teknologi kamera hitam putih dan efek visualnya masih menggunakan pengaturan jeda panggung. *Change Before Going Production*, “*Le Manoir du Diable (The Manor of the Devil)*” dapat dilihat melalui media youtube <https://www.youtube.com/watch?v=OBArxsdF2rs> akses tanggal 21-11-2020 pukul 13.09 Wita

⁶Film ini menggunakan teknik *silent movie*, penonton tidak akan mendengar percakapan dari para pemeran film. Penonton hanya memahami dengan adegan tingkah laku pemeran serta sinopsis alur cerita yang akan ditayangkan tiap latar (*scene*). *Timeless Classic Movie*, “*Nosferatu*” dalam Youtube <https://www.youtube.com/watch?v=FC6jFoYm3xs> tanggal 21-11-2020 pukul 20.22 Wita.

bertujuan membangkitkan ketegangan penonton. Genre ini mencakup sejumlah alur dan tema-tema yang terus berulang, seperti pembunuhan berantai, *vampire*, zombie dan sebagainya, kesurupan, teror makhluk asing (*alien*), kanibalisme, rumah angker, dan sebagainya.⁷ Selain itu film horor selalu menyajikan mitos-mitos kebudayaan berkaitan kepada agama, misalnya tentang penyihir (*witch*) dan paranormal.

Perkembangan film horor di Indonesia sangatlah beragam. Menurut Kusumaryati, alur cerita horor di Indonesia berdasarkan alur *folklore*.⁸ Cerita-cerita yang disajikan bertema cerita rakyat atau mitos masyarakat jaman dulu, misalkan film *Doea Siloeman Oeler Poeti in Item* yang rilis pada tahun 1934. Film itu dibuat oleh The Teng Cun saat Indonesia masih di bawah penjajahan Belanda. Kemudian seiring berkembang mitos siluman, sekitar tahun 70-an tepatnya pada tahun 1971 muncul film *Beranak Dalam Kubur*. Mitos yang diangkat adalah cerita hantu kuntilanak. Berangkat dari alur folklore, berbagai mitos atau kepercayaan masyarakat Indonesia dengan sosok horor yang disajikan makin banyak bermunculan seperti Nyi Roro Kidul, Tuyul, atau Nyi Blorong.⁹

Makhluk astral yang telah disebutkan di atas memang sangat unik dibahas. Kepercayaan masyarakat awal mulanya hanya memunculkan suasana tegang

⁷Vincent Pinel, *Genres et Mouvements Au Cinema*, (Paris: Larousse, 2006.), 124.

⁸Kusumaryati Veronika, *Mau Dibawa ke Mana Sinema Kita?: Beberapa Wacana Seputar Film Indonesia*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2011), 202.

⁹Karis Singgih Angga Permana, "Analisis Genre Film Horor Indonesia dalam Film Jelangkung", *Commoline Departemen Komunikasi*, Vol. 3/ No. 3, 2001, 559-573.

dibalut ketakutan, namun pada beberapa film tidak hanya suasana tegang dimunculkan, melainkan suasana pemujaan terhadap sosok horor juga ditemukan.

Salah satunya film dengan nuansa horor dibalut tokoh superhero yaitu pada serial John Constantine. tokoh ini mungkin bagi kalangan pencinta *DC Comic's* bukanlah sosok yang sering muncul pada layar lebar seperti teman seperjuangannya sesama superhero, antara lain Batman, Superman, Wonder Woman dan Cyborg. Tetapi bagi pencinta keseluruhan dunia *DC Comic's*, karakter John Constantine merupakan sosok superhero nyentrik dengan keahlian supranatural yang dikatakan mampu memberantas kejahatan dari dimensi gaib.

Gaya John Constantine dalam memberantas kejahatan dimensi gaib berbeda dengan karakter para agamawan melakukan ritual. Terkadang hal-hal yang dilarang dalam agama John lakukan, agar makhluk gaib tidak memasuki dimensi alam manusia.

Beberapa alur cerita John Constantine juga memunculkan hal-hal kontroversial yaitu menentang terhadap apa yang telah menjadi takdir Tuhan. Misalkan perkataan John bahwa Tuhan tidak berlaku adil terhadap dirinya, Sehingga John Constantine menjadi buruan para malaikat.

Alur lain menampilkan John Constantine sering mempelajari *Black Magic* maupun *white magic*. Sehingga pada keseluruhan cerita, kita akan menjumpai simbol-simbol satanisme modern ataupun kuno.¹⁰

¹⁰Simbol-simbol satanisme yang sering mengiringi sekuel John Constantine erat berkaitan kepada sebuah sekte bernama "*Church Of Satan*" yang didirikan oleh Anton Szandor Lavey

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis tertarik untuk mengkaji lebih dalam dan berupaya menggambarkan secara lugas, sehingga penulis mengangkat masalah ini dalam sebuah penelitian yang tertuang dalam skripsi berjudul: “**NILAI-NILAI SATANISME DALAM FILM JOHN CONSTANTINE**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka penulis akan meneliti permasalahan dengan perumusan sebagai berikut:

1. Apa saja simbol satanisme yang ditampilkan dalam Film John Constantine?
2. Bagaimana nilai satanisme yang ada dalam film John Constantine?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan unsur satanisme yang ada pada film John Constantine, baik dari kemunculan simbol, ataupun karakter iblis yang dipanggil oleh John Constantine.
2. Untuk mendeskripsikan kajian satanisme yang pada sepanjang alur cerita John Constantine.

D. Signifikansi Penelitian

Adapun signifikansi penelitian ini adalah:

1. Sebagai bahan informasi ilmiah bagi seluruh kalangan akademisi, tidak saja akademisi Fakultas Ushuluddin dan Humaniora, akan tetapi akademisi yang berada di luar Fakultas Ushuluddin dan Humaniora yang tertarik menelusuri tentang pemujaan setan di dalam film-film yang bertema horor.
2. Sebagai bahan pelengkap dan penunjang perkuliahan bagi jurusan Studi Agama-Agama dalam berbagai mata kuliah yang berhubungan tentang okultisme dan satanisme. Kebiasaannya kajian ini dibahas dalam ilmu kristologi yaitu kajian tentang gerakan sempalan pada agama Kristen.
3. Sebagai suatu masukan penelitian bagi para peneliti selanjutnya yang ingin melakukan objek penelitiannya tentang unsur satanisme dalam sebuah film.

E. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap penelitian ini, khususnya mengenai masalah yang akan di bahas maka perlu ditegaskan maksud judul dari penelitian ini.

1. Nilai

Nilai yang dimaksud dalam penelitian adalah suatu perangkat keyakinan atau perasaan yang diyakini oleh suatu identitas. Nilai tersebut memberikan corak khusus kepada pola pikiran, perasaan maupun perilaku.¹¹

2. Satanisme

Satanisme (*Satanism*) yang dimaksud di sini secara singkat dapat diartikan pemikiran yang menjadikan setan sebagai objek dipuja atau disembah seakan-akan sebagai Tuhan.¹² Satanisme merupakan musuh bagi kalangan penganut agama, dalam penelitian ini satanisme dimasukkan dalam alur cerita film John Constantine.

3. Film

Film menurut kamus bahasa Indonesia diartikan kepada dua pengertian. Pertama, film merupakan selaput tipis yang dibuat dari *seluloid* untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan dibioskop). Yang kedua, film diartikan sebagai lakon (cerita) gambar hidup.¹³

Film dalam artian industri adalah sesuatu yang merupakan bagian dari produksi ekonomi suatu masyarakat dan ia mesti dipandang dalam hubungannya dengan produk-produk lainnya. Sebagai komunikasi

¹¹Zakiah Daradjat, *Dasar-Dasar Agama Islam*, (Jakarta: Bulan Bintang, 1992), 260.

¹²Wikipedia, "Satanisme" dalam <http://id.m.wikipedia.org/wiki/setanisme> di akses pada tanggal 10 November 2020, pukul 04.10 Wita

¹³Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1990), 242.

(*communication*), film merupakan bagian penting dari sistem yang digunakan oleh para individu dan kelompok untuk mengirim dan menerima pesan.¹⁴ Film selalu mempengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan muatan pesan di baliknya, film akan menangkap gambaran realita yang tumbuh dan berkembang pada masyarakat, hasil gambaran itu kemudian diproyeksikan ke dalam layar.¹⁵

Film John Constantine menjadi sebuah representasi bagi unsur-unsur satanisme yang terkandung di dalamnya. Bentuk simbol simbol yang tidak lazim pada umumnya akan menjadi alur utama dalam penelitian ini.

F. Penelitian Terdahulu

Setelah mencari di perpustakaan dan internet, penulis menemukan penelitian berupa skripsi ataupun jurnal yang berkaitan tentang satanisme. Berikut ini beberapa temuan hasil dari penelitian:

1. Skripsi dari Paidillah Rijani mahasiswa jurusan Perbandingan Agama fakultas Ushuluddin IAIN Antasari tahun 2013 yang berjudul “Gereja Setan dan Propagandanya dalam Dunia Hiburan”. Penelitian ini mengkaji sejarah kemunculan denominasi satanisme yang bernama Gereja Setan yang dipimpin oleh Magus Peter H. Gilmore. Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan yang referensinya diambil langsung dari kitab suci

¹⁴Idy Subandy Ibrahim, *Budaya Populer sebagai Komunikasi; Dinamika Popscape dan Mediascape di Indonesia Kontemporer*, (Yogyakarta: Jalasutra, 2011), 190

¹⁵Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2006), 127

penganut satanisme yaitu *The Satanic Bible* dan *The Satanic Ritual* serta situs resmi *website* <http://www.churchofsatan.com>. Bagi penulis, skripsi ini mirip dengan yang akan diteliti penulis, akan tetapi mempunyai perbedaan objek penelitian yaitu skripsi Paidillah Rijani secara orisinil mengkaji awal pembentukan ideologi satanisme hingga menjadi sebuah kelembagaan bernama Gereja Setan, sedangkan objek penelitian ini mengkaji salah satu karakter superhero ahli magis bernama John Constantine yang diduga berkaitan memakai simbol satanisme Gereja Setan.

2. Skripsi dari M. Sadyono Prihtiyatno mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi Fakultas Komunikasi dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta tahun 2014 yang berjudul “Representasi Maskulinitas dan Satanisme pada Musik Black Metal (Analisis Semiotika Representasi Maskulinitas dan Satanisme pada Video Musik *Black Metal* “*Carving A Giant*” dan “*Possessed by Satan*” oleh Gorgoroth). Penelitian ini mengkaji tentang simbol satanisme yang berjumlah 21 simbol pada video musik beraliran *Black Metal* oleh grup band Gorgoroth. Simbol itu antara lain Dimensi Maskulinitas (Ciri Fisik dan Sifat), Pentagram, Salib Terbalik, Kepala Kambing, Simbol *Satanic* (Iblis, Jin), Gaya Hidup Hedonis, Seksualitas. Simbol satanisme tersebut selalu identik dengan aliran musik beraliran *Black Metal*. Penulis melihat perbedaan objek kajian yang akan diteliti. Sadyono meneliti kepada musik *Black Metal* sedangkan penulis akan mengkaji tokoh karakter dalam film. Selain itu,

skripsi Sadyono mempunyai kesamaan dalam memahami simbol satanisme yang diyakini oleh penganut satanic.

3. Jurnal dari Handi Oktavianus mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Kristen Petra Surabaya tahun 2015 yang berjudul *Penerimaan Penonton Terhadap Praktek Eksorsis Di Dalam Film Conjuring*. Jurnal ini mempunyai pendekatan kualitatif deskriptif serta berdasarkan pengalaman beberapa orang yang pernah mengalami kejadian eksorsis (pengusiran setan). Orang yang pernah mengalami pada jurnal ini antara lain berprofesi sebagai pendeta, teman dekat dan keluarga. Ada perbedaan alur eksorsis antara gereja dengan tampilan pada film *Conjuring*.
4. Jurnal Filsafat Vol.19, Nomor 1, April tahun 2009 oleh Yanti Kusuma Dewi. Jurnal itu berjudul “Simbol-Simbol Satanisme Dalam Perspektif Teori Simbol Ernest Cassirer”. Penelitian pada jurnal berfokus kepada teori simbol yang dipaparkan oleh Ernest Cassier. Cassier berpendapat bahwa simbol terbentuk atas aspek-aspek yang disebut sebagai *form*, yaitu bahasa, mitos, religi, seni, ilmu pengetahuan. *Form* tersebut saling berhubungan satu sama lain. Dengan adanya aspek-aspek yang membentuk simbol, maka akan ada makna yang membuat simbol tersebut menjadi dipahami oleh manusia. Kemudian teori simbol yang disebut *Form* oleh Yanti Kusuma Dewi direpresentasikan kembali kepada simbol satanisme sebagaimana yang dikembangkan oleh pimpinan Gereja Setan Anton Szandor Lavey.

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian dan Pendekatan

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif terhadap film, Penelitian deskriptif bermaksud untuk memberikan gambaran mengenai suatu fenomena tertentu yang menjadi fokus perhatian yang ingin dijelaskan. Jenis penelitian deskriptif bertujuan membuat deskripsi secara sistematis tentang fakta - fakta dan fenomena - fenomena dari objek yang diteliti.¹⁶

Penelitian tentang sosok John Constantine dengan penelitian deskriptif sangat efektif. Karena dapat menggali dari fenomena satanisme yang terkandung di dalamnya. Objek dalam penelitian ini yaitu John Constantine dapat menunjukkan data orisinal secara luas melalui penelitian deskriptif.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Ibrahim dalam bukunya “metode pendekatan kualitatif” pendekatan kualitatif adalah suatu cara kerja penelitian yang menekankan pada aspek pendalaman data agar mendapatkan kualitas dari hasil penelitian. Dengan kata lain, pendekatan kualitatif lebih mengandalkan uraian deskriptif. Pendekatan kualitatif mempunyai kedalaman data yang luas hingga tak terbatas walaupun objeknya terbatas.¹⁷

¹⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Afabeta, 2011), 69

¹⁷ Ibrahim, *Metedologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 55

Situs-situs di dunia maya banyak literatur berkaitan tentang John Constantine, dengan uraian deskriptif, penulis dapat menelusuri banyak data dengan kemungkinan kecil ada batasan data. Walaupun penulis akan dituntut secara spesifik terhadap pemilihan data. Penulis harus dapat memilih data literatur dari sumber resmi maupun data yang hanya berupa asumsi.

2. Data dan Sumber Data

a. Data

Pengertian data menurut Ibrahim adalah segala bentuk informasi, fakta dan realita yang terkait atau relevan dengan apa yang diteliti.¹⁸ Data-data yang di perlukan dalam penelitian ini adalah data mengenai John Constantine yang mana data tersebut meliputi dari seluruh film yang menceritakan sosok John Constantine, baik itu film serial animasi bersama *Justice League, live action*, maupun serial TV bersambung (*TV Series*). Adapula mengenai data tentang kandungan nilai-nilai satanisme menurut Anton Szandor LaVey didalam bukunya yang berjudul *The Satanic Bible*, serta membandingkan simbol satanisme yang ada di film John Constantine dengan simbol gerakan kelompok *Anti Christ* yang dipelopori Anton LaVey. Dan juga tentang ritual eksorsis difilm John Constantine dan akan dibandingkan dengan nilai-nilai satanisme di buku Anton LaVey yang berjudul *The Satanic Rituals*.

¹⁸ Ibrahim, *Metedologi Penelitian Kualitatif*, 69

b. Sumber data

Untuk memperoleh data di dalam penelitian ini penulis menggali dari dua sumber, yaitu:

1) Sumber data primer, yaitu literatur yang berhubungan langsung dengan judul penelitian antara lain Film koleksi milik penulis dan mengambil data film *streaming* dari Platform resmi seperti Netflix sedangkan alur cerita John Constantine, penulis mengambil cerita original (*Origins Story*) dalam situs <https://www.dccomics.com/>.

Film tersebut berjudul:

- a) *Constantine Live Action* tahun 2005
 - b) *Constantine TV Series season I* tahun 2014 dengan jumlah 13 Episode
 - c) *Justice League Dark* (animasi) tahun 2017
 - d) *Constantine: City of Demons* (animasi) tahun 2018
 - e) *Dc Legend's of Tomorrow season 4 – 5* tahun 2018 dan 2020 sebanyak 31 episode
 - f) *Justice League Dark Apokolips War* (animasi) tahun 2020.
- 2) Sumber data sekunder, yaitu literatur yang berhubungan dan mendukung sumber data primer, yang terdiri dari :
- a) Karangan Anton Szandor LaVey (*"The Satanic Bible"* kitab suci Gereja Setan) 1969
 - b) Karangan Anton Szandor LaVey (*The Satanic Rituals*) 1969

- c) Karangan Anton Szandor Lavey (*The Devil's Notebook*)
- d) Karangan Aleister Crowley (*Magick*)
- e) Karangan Aleister Crowley (*Konx Om Pax*)
- f) Karangan Aleister Crowley (*The Soul of Osiris a History*)
- g) Karangan Aleister Crowley (*The Equinox*)
- h) Karangan Artawijaya (*Jaringan Yahudi Internasional Di Nusantara*) 2010
- i) Karangan Dr. Surya Kusuma, S. Th., M. Min (*Okultisme: Antara Budaya VS Iman Kristen*) 2010
- j) Karangan Hanu Lingga (*Sejarah Setan: Membongkar Sepak Terjang Setan Dan Aliran-Aliran Pemuja Setan*) 2011
- k) Karangan Karen Armstrong (*Sejarah Tuhan, Kisah Pencarian Tuhan Yang Dilakukan Oleh Orang-Orang Yahudi, Kristen, dan Islam Selama 4000 Tahun*) 2002
- l) Ferdi Godjali (*Menghancurkan Kerajaan Iblis dalam Diri Kita*) 2011.

3. Teknik Pengumpulan Data

Dalam mendapatkan data penelitian ini, penulis menggunakan teknik studi studi film, yaitu menggali data dengan cara mengkaji dan menelaah film-film John Constantine dari media elektronik yang ada kaitannya dengan masalah yang ditulis oleh peneliti, baik dari sumber data primer maupun sekunder.

4. Pengolahan dan Analisis Data

a. Pengolahan Data

- 1) Data yang telah di diperoleh selanjutnya diedit (diseleksi) dengan cermat kejelasannya, relevansinya dan ketepatannya sebagai bahan-bahan yang sah digunakan untuk memberikan diskripsi yang akurat.
- 2) Data yang sudah berhasil disaring selanjutnya akan diklarifikasi sesuai dengan permasalahan dan keperluan penelitian.

b. Analisis Data

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari sumber data, penulis menggunakan analisis deskriptif kualitatif untuk dapat menghasilkan gambaran detail tentang simbol-simbol satanisme yang terdapat dalam film John Constantine, baik mengacu pada tinjauan umum tentang aliran satanisme dengan interpretasi penulis menggunakan pendekatan semiotik, untuk kemudian didapatkan kesimpulan bagaimana relevansi antara sosok John Constantine dengan ajaran satanisme.

H. Tahapan-Tahapan Penelitian

Dalam prosedur penelitian ini, penulis membagi kepada 4 tahapan yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Pendahuluan

- a. Mencari referensi film untuk menetapkan fokus masalah

- b. Konsultasi dengan dosen pembimbing untuk menyusun desain proposal
 - c. Membuat desain proposal skripsi
 - d. Mengajukan desain proposal skripsi serta mohon persetujuan judul kepada Dekan Fakultas Ushuluddin dan Humaniora melalui Biro Skripsi Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Antasari Banjarmasin.
2. Tahap Persiapan
- a. Mengadakan persiapan
 - b. Melakukan seminar proposal skripsi yang sudah disetujui oleh pihak Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Antasari Banjarmasin.
 - c. Merevisi proposal skripsi yang berpedoman kepada hasil seminar dan petunjuk dari Bapak/ibu pembimbing skripsi.
 - d. Menyiapkan data-data penunjang tentang penelitian berupa film, documenter dari youtube, dan buku-buku yang berhubungan dengan penelitian.
3. Tahap Pelaksanaan
- a. Mengkaji film *origin* John Constantine versi serial dengan mengambil pembahasan yang berkaitan simbol-simbol satanisme dan mengkaji dan menelaah buku-buku atau dokumenter dari media elektronik yang berhubungan dengan film John Constantine.

- b. Mengumpul, mengolah, dan menganalisis data, menarik kesimpulan, dan didapatkan hasil akhir
 - c. Menyusun dan menganalisis data yang sudah diperoleh.
4. Tahap Penyusunan Hasil Akhir
- a. Penyusunan semua analisis data hasil dari penelitian yang telah dibuat.
 - b. Menyusun analisis hasil penelitian dalam bentuk skripsi sesuai dengan aturan dan kaidah yang berlaku, kemudian diserahkan kepada Bapak/ibu dosen pembimbing untuk dikoreksi dan disetujui.
 - c. Setelah Bapak/ibu pembimbing menyatakan seetuju, selanjutnya naskah diperbanyak sesuai dengan kebutuhan.
 - d. Setelah semuanya siap, naskah skripsi dibawa ke sidang munaqasah untuk diuji dan dipertahankan didepan Tim penguji Sidang Skripsi Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Antasari Banjarmasin.

I. Sistematika Penulisan

Penelitian ini berjumlah lima bab dengan uraian sebagai berikut:

Bab pertama, berisi pendahuluan yang membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, definisi istilah, penelitian terdahulu, metode penelitian dan sistematika penulisan.

Bab kedua, berisi landasan teori yang memuat tentang pengertian dan sejarah satanisme, pandangan agama tentang satanisme, simbol-simbol satanisme, dan pengkultusan simbol, sakral dan profan.

Bab ketiga, berisi kajian dan pemetaan pokok bahasan yang memuat tentang Profil John Constantine, alur film John Constantine beserta unsur satanismenya.

Bab keempat, berisi analisis yang memuat tentang relevansi film John Constantine dan ajaran satanisme

Bab kelima, adalah penutup, yang memuat simpulan dan saran-saran berdasarkan penyajian data.