

BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

"Horor itu enggak ada matinya!" begitu ujar Dennis Adhiswara, salah seorang *filmmaker* Indonesia. Slogan yang diucapkan Dennis tersebut menggambarkan situasi dunia perfilman kita saat ini yang tengah marak dipenuhi oleh film-film ber-genre horor. Lihat saja di penghujung tahun 2006, bioskop-bioskop Indonesia dipenuhi oleh berbagai film horor, di mana menurut Trudi Santoso keberadaan film-film tersebut terkesan sangat aneh karena kebetulan diliris pada saat yang bersamaan (Santoso, 2006). Sebut saja Kuntilanak, Hantu Bangku Kosong, KM 14, dan Hantu Jeruk Purut, ditambah lagi Pocong 2, yang versi pertamanya tidak lulus sensor dan masih banyak lagi. Jika dijumlahkan keseluruhan produksi film horor di tahun 2006 berjumlah 12 film (Sembilan sudah diputar), yaitu sepertiga dari total keseluruhan produksi film tahun 2006 (Tempo edisi 29 Januari - 4 Februari 2007). Bahkan menurut Kompas (Jumat 15 Desember 2006) ada rumor bahwa di tahun 2007, sekitar 20-an judul film horor lain yang sudah antre untuk diproduksi.

Kebangkitan dunia perfilman kita, yang sebelumnya "mati suri", ditandai dengan antusiasnya penonton pada generasi sineas Mira Lesmana, Riri Riza dan Rudi Sujarwo. Melalui *Petualangan Sherina* (1,5 juta penonton) dan *Ada Apa Dengan Cinta* (2,7 juta penonton), terbesit harapan bahwa perfilman Indonesia akan mulai bernafas dengan diisi oleh genre-genre drama, sejarah atau genre apapun yang menuntut logika. Namun, apa

boleh buat, film Jelangkung arahan Rizal Mantovi dan Jose purnomo meraup jutaan penonton (1,2 juta penonton). Jelangkung pun (2001) menjadi *prototype* (bentuk dasar dari sebuah tren tertentu) yang mendorong perfilman Indonesia memasuki era horor urban. Era di mana film-film horor sekarang berlatar belakang perkotaan dan tidak harus ada ulama atau pendeta, seperti generasi film horor sebelumnya.

Setelah melewati beberapa tahun, semenjak Jelangkung di tahun 2001, genre horor kita mulai bertumbuh dengan tema-tema yang serupa, seperti Tusuk Jelangkung (2003) dan Bangsal 13 (2004). Namun entah kenapa dan tidak dapat diduga, tahun 2006 seperti menjadi klimaks dari genre horor mutakhir. Tahun itu menjadi tahun keemasannya dan seakan-akan sudah mencapai kematangan sebagai sebuah genre yang merepresentasikan wajah bangsa. Penonton kita, akhir tahun 2006, telah melahap rakus film-film horor. Praktis hanya *km 14* yang jeblok di pasar, ditonton kurang dari 100 ribu orang, Selebihnya laris manis. Rumah Pondok Indah yang diputar awal tahun lalu, misalnya, mencatat jumlah 700 ribu penonton, Bangku Kosong mencapai 843 ribu orang, Hantu Jeruk Purut yang ditonton 790 ribu orang, Lentera Merah 300 ribu orang dan Kuntilanak (2006) yang sampai menembus angka 1,5 juta penonton, prestasi yang lumayan karena mengalahkan film pendahulunya Jelangkung (2001) yang hanya ditonton 1,2 juta orang (sumber :Tempo edisi 29 Januari - 4 Februari 2007).

Yang menjadi pertanyaan menarik adalah, ada apa dengan horor Indonesia saat ini?. Menjawab pertanyaan tersebut kita harus bisa melihat dua sudut pandang, yang pertama dari kalangan *moviemaker* yang kedua dari masyarakat sebagai penonton. Para produser

atau *moviemaker* banyak membuat film horor diduga karena produksinya yang gampang dan tidak memerlukan biaya yang besar (Nuswandana, 2006). Dari sejarah perkembangan genre horor di hollywood dan Eropa juga dapat dilihat bahwa memang genre ini telah lama disukai kalangan produser karena menggunakan *low-budged* (Borwell &Thompson, 2003 :122). Berbeda dengan produksi film drama yang memakai pita seluloid, memakai aktor yang handal dan lokasi yang banyak, pembuatan film horor biasanya hanya cukup dengan video, kemampuan bintang yang pas-pasan (karena yang dibutuhkan cuma adegan jerit dan melotot) dan lokasi syuting yang tidak banyak, seperti goa, kamar gelap, rumah angker dan sebagainya. Yang penting dalam produksinya adalah menampilkan monster atau hantu yang didandani menggunakan kain putih dan bedak putih. Tempo menyebutkan bahwa biasanya film horor Indonesia hanya mengeluarkan biaya Rp.1,7 miliar, dan modal itu akan kembali jika ditonton hanya dengan jumlah 300 ribu orang (Musim Panen Film Horor, 2007). Bandingkan dengan data penonton film horor kita di tahun 2006 ini , *Kuntilanak* misalnya, penontonnya mencapai 1,5 juta orang, bisa dibayangkan berapa keuntungannya.

Kalau kita melihat fenomena ini dari sudut pandang masyarakat sebagai penonton, maka faktor latar belakang budaya kita yang kaya dengan takhayul dan mitos-mitos yang irasional, menjadi salah satu peyebab. Legenda, misteri, kabar burung dan mistik bercampur baur dengan sosok sejarah. Lihat saja kisah *kolor ijo* yang menghebohkan dan sempat dibuat sinetronnya. Atau bahkan dari kaum intelektual yaitu menteri agama kita beberapa tahun yang silam yang sempat percaya mimpinya akan harta karun di suatu situs sejarah di bogor.

Alasan lain selain latar belakang budaya kita, juga dikarenakan kalangan remaja kita yang gemar menyaksikan film horor agar ia dan teman-temannya bisa menjerit bersama-sama. Bagi kalangan remaja saat ini menonton film horor bersama-sama menjadi sebuah tren dan aktivitas sosial. Kompas Cybermedia menuliskan bahwa

“biasanya kalau melihat polanya, tema yang seragam membuat orang jadi selektif. Maksudnya, dengan begitu banyak film horor yang dirilis, tentu calon penonton jadi lebih selektif memilih. akan tetapi, pola pikir seperti itu enggak berlaku buat tren horor. Masalah cerita jadi urusan kesekian untuk tren ini. Yang penting bisa teriak-teriak seru di dalam bioskop bareng kawan-kawan lain”. (Nuswandana, 2006)

Film horor sebenarnya menyajikan ketakutan-ketakutan yang kita harapkan untuk dinikmati, seperti halnya ketika menaiki *jet coaster*. Menegangkan, tapi kita menyukainya. Tentunya untuk menghadirkan ketakutan-ketakutan itu perlu sebuah *style* atau gaya terhadap teknik-teknik sinematografi, narasi, *Mise en Scene*, dan unsur film lainnya. Di sinilah film-film horor Indonesia banyak meniru *style* film Jepang dan Korea. Budaya meniru inilah yang sering disebut dengan istilah *latah*. Muji Arso -dalam artikelnya untuk film Kuntilanak- mengatakan

“orang tersedot ke dalam cermin misalnya, sama sekali bukan horor yang pernah kita kenal dalam konteks Indonesia maupun, misalnya, Jawa. Sedangkan hantu muncul dari dalam bath up, dengan rambut panjang terurai ke mana-mana, hanyalah kelatahan generasi filmmaker yang terlalu terpesona dengan estetika horor Jepang “. (Arso, 2006)

Memang sejak munculnya film Jepang berjudul “Ringu” atau “The Ring”, semua hantu dalam film Indonesia seakan-akan seragam, sering divisualisasikan dengan seorang

wanita dengan rambut terurai kusut dan menutupi wajah dengan berjalan mengesot.

Penampilan ini meniru karakter *Sadako* yaitu hantu wanita yang ada dalam film *The Ring*.

Eric Sasono mengatakan

“Jelas hal ini merupakan kemunduran dibandingkan dengan film horor tahun 1980-an ketika Indonesia masih memiliki Suzanna sebagai bintang film horor paling top. Pada waktu itu, penampilan hantu masih beragam dengan referensi visual lebih luas”. (Sasono, 2006)

Karakteristik genre horor kita mengalami banyak perubahan. Ekky menyebutkan genre horor saat ini, seperti *Bangsai 13* (2004), merupakan antitesis dari film-film horor di era 1980-an (Imanjaya, 2006 :153). Setan juga tidak harus dikalahkan atau mengalahkan manusia di akhir cerita, ini lah yang disebut *open ending* seperti dalam film *Bangsai 13* dan *Jelangkung*. Tokoh spritual seperti kiai atau pendeta yang selalu keluar di akhir cerita juga mulai tidak terlihat, seperti di dalam film *Kuntilanak*, *Bangku Kosong* dan *Hantu Pondok Indah*. Tren masyarakat kota dengan segala gaya hidupnya juga selalu ditampilkan. Hantu atau setan pada film-film seperti *Kuntilanak*, *Bangku Kosong*, *Bangsai 13* dan *Hantu Pondok Indah* juga tidak pernah digambarkan terbang, melainkan berjalan menginjak tanah. Padahal dahulu sangat dikenal mitos bahwa hantu, seperti *Kuntilanak*, tidak pernah menginjak tanah.

Jika diamati dari elemen teknik sinematografis film horor kita juga mengalami perubahan seperti jenis shot *extream close-up* sering sekali dipakai. Tidak ketinggalan juga kamera yang dinamis layaknya video klip. Kamera “getar” yang tidak memakai tripod pun

selalu menjadi pilihan, di mana teknik tersebut memberi kesan seakan-akan film tersebut adalah *reality show* dan mencerminkan kepanikan tokoh dan penonton. Sedangkan teknik-teknik psikologi yang diperkenalkan dalam film horor legendaris *psycho* tetap dipakai para *moviemaker*, sebut saja *Jumpy scene* yang berupa kejutan gambar dan musik, *false scare* yaitu dengan membohongi pemirsa, di mana seakan akan ada karakter yang menakutkan dan membelakangi pemirsa, tetapi ternyata bukan hantu melainkan temanya. Ada juga *moment scare*, karakter seseorang yang sedang mengetik, lampu berkedip, suara datang lalu ia menengok dan melihat hantu dengan sekilas. Ada juga pakem yang sangat terkenal yaitu *shower scene* di mana hantu muncul di saat karakter sedang mandi dengan shower.

Studi genre dapat memberikan metode dalam mengidentifikasi dan menganalisis karakteristik dari film-film yang dianggap satu tipe. Ia dapat mengidentifikasi dan menganalisis struktur konvensi dari sebuah genre film. Studi genre juga memiliki semangat kritis sebagai salah satu analisis struktural yang menganalisis mitos tertentu yang selalu ditampilkan di dalam sebuah genre.

Genre, selain merupakan sistem pengklasifikasian ia juga memiliki peran sosial yang merefleksikan mitos tertentu dalam sebuah lingkungan budaya masyarakat. Masyarakat memahami dunia disampaikan lewat narasi, genre mengekang dari struktur narasi. Untuk itu genre bukanlah hanya sebuah instrumen untuk mengklasifikasikan film tetapi juga merefleksikan nilai-nilai yang diyakini oleh masyarakat tertentu.

Berdasarkan hal-hal diatas peneliti terdorong untuk melakukan suatu analisis genre terhadap film-film horor Indonesia paska 2000. Fenomena genre horor akhir-akhir ini diyakini peneliti sangatlah menarik dan berguna untuk diteliti.

B. Rumusan Masalah

Bagaimanakah karakteristik genre film horor Indonesia mutakhir?.

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi, mendeskripsikan dan menganalisis komponen-komponen rumusan genre horor Indonesia mutakhir, melalui film *Jelangkung* (2001), *Bangsai 13* (2004), *Kuntilanak* (2006).

D. Kerangka Teori

D.1. Studi Genre Sebagai Kajian Film

Genre merupakan sistem pengklasifikasian terhadap produk seni, baik itu film sekalipun. Salah satu cara kunci di mana film dikembangkan dan dipasarkan adalah melalui genre film (Stokes,2003:89). Musikal, western, komedi, *film noir*, merupakan jenis-jenis genre yang selalu digunakan Hollywood untuk mengklasifikasikan film-filmnya. Genre sendiri berkembang sejalan dengan waktu, sejalan dengan kreatifitas para *filmmaker* menemukan formula-formula baru (Bordwell, 2003:108). Kalau dulu genre western dan musikal menjadi tren film hollywood klasik, maka sekarang genre *action (science fiction)* booming mengikuti

juga berkembangnya teknologi perfilman. Fenomena genre dan perkembangannya banyak diteliti, terlebih karena genre sendiri memiliki peran sosial di dalam masyarakat. *Western* misalnya telah beberapa kali diteliti, salah satunya yang terkenal oleh Will Wright (*Six Gun and Society*, 1979), yang mengaitkannya dengan mitos Amerika. Genre *western* memang sangat khas mungkin karena selalu menampilkan ikonografi yang sangat kuat.

Kata genre sendiri berasal dari perancis yang memiliki makna simple, yaitu jenis atau tipe. Kata itu berhubungan dengan kata '*genus*' yang selalu digunakan oleh para ahli biologi di dalam mengklasifikasikan tumbuhan dan binatang. *Genus* selalu digunakan untuk menyebutkan species tertentu. Namun istilah *genre* pertama kali muncul dari sejarah seni yang digunakan untuk merujuk pada lukisan-lukisan populer, sebagai lawan dari lukisan-lukisan berselera tinggi.

Teori genre pada film berkembang pada sekitar tahun 1960-an, yang merupakan kritik terhadap *auteur theory* yang sangat berpengaruh di tahun 1950-an. Teori *auteur* mengatakan bahwa film merupakan produk atau karya tunggal dari sang sutradara. Seorang sutradara adalah sosok tunggal yang paling bertanggung jawab atas bentuk, gaya, dan makna sebuah film (Thompson dan Boardwell, 1994 :492). Seorang sutradara dianggap sebagai pengarang seperti di dalam dunia kesusasteraan dan kameranya sebagai penanya untuk menulis sehingga cara bertuturnya akan terlihat sangat personal (Imanjaya, 2006 :157). Namun terjadi perdebatan yang mengatakan bahwa sebuah film bukanlah produksi tunggal sang sutradara, melainkan hasil dari kerja sama puluhan tim produksi yang kompleks. Hingga munculnya teori genre yang mengagaskan bahwa film-film pada

umumnya lebih merupakan produk dari genrenya daripada penulisnya (sutradara) (Stokes,2003:89). Studio-studio Hollywood saat itu memproduksi film secara massal, dengan tipe spesifik dengan pertimbangan kepentingan pemasaran.

Stoke (2003) mengatakan, bahwa dalam kajian-kajian film, penelitian genre mengkaji film dengan mengaitkannya pada film-film lain dalam genre yang sama. Film-film kerap dipelajari menurut genrenya: western, komedi, horor, musikal, dan gangster merupakan kategori-kategori yang kita ketahui dengan sangat baik. Genre juga merupakan produk sistem studio misalnya Hollywood klasik, yang membuat film untuk masing-masing genre -western,musikal, dan komedi- guna menjamin (jumlah) khalayak yang maksimal.

Genre adalah salah satu cara untuk mengklasifikasikan film yang paling mudah diidentifikasi karena telah siap digunakan oleh industri film, demi tujuan-tujuan pemasaran. Gaya dan *iconography* periklanan bagi sinema mengeksploitasi pengetahuan khalayak mengenai genre. Film-film dipasarkan sesuai dengan genre sehingga kita mengetahui apa yang akan kita saksikan saat membeli selebar tiket, film horor jelas teridentifikasi lewat *trailer-trailer*, poster-poster dan publisitas lainnya.

Untuk itu genre sebenarnya mengembangkan hubungan antara pembuat film dan khalayak. Bagi produser yang membuat film genre digunakan sebagai pemasaran, sedangkan bagi khalayak atau penonton, genre memberikan klasifikasi terhadap harapan-harapan penonton. Film genre mengeksploitasi pengharapan-pengharapan ini, membawa kita pada suasana hati yang kita harapkan dengan cepat. Misalnya, genre komedi tentu

diharapkan dapat membawa kegembiraan, meskipun lelucon-lelucon itu bersifat “internal” yang hanya akan dipahami oleh khalayak yang telah akrab dengan genre tersebut. Kesenangan dari film genre adalah juga melihat bagaimana unsur kunci ditafsirkan dan direka ulang untuk kebiasaan-kebiasaan dan nilai-nilai kontemporer, mengingat genre berubah sepanjang waktu.

Genre juga merupakan sebuah kategori semiotik karena di dalamnya terdapat kode-kode dan konvensi-konvensi seperti lokasi, gaya, dan ikonografi. Genre juga merupakan kategori naratif, artinya struktur narasi sebuah film pastilah akan sama dengan film lainnya di dalam satu genre, drama romans misalnya, semua filmnya mengisahkan gadis bertemu jejak.

D.2. Genre dan Masyarakat

Altman (1999) dalam bukunya Stokes (2006 : 91) mengatakan bahwa kesenangan menonton film-film genre bersumber pada penegasan kembali, alih-alih kebaruan. Banyak orang memilih film genre untuk berpartisipasi dalam peristiwa-peristiwa yang tampak familiar. Masyarakat menegaskan kembali konvensi-konvensi terhadap sebuah narasi. Narasi sendiri merupakan bentuk terstruktur yang digunakan suatu cerita/kisah untuk menjelaskan tentang tata cara dunia dan segala permasalahannya. Narasi memberi kita kerangka pemahaman dan aturan mengenai bagaimana tatanan sosial dibentuk. Sedangkan genre menstrukturkan dan mengekang proses narasi; genre meregulasi dengan cara tertentu, menggunakan elemen-elemen tertentu dan kombinasi antar elemen, untuk

menghasilkan koherensi dan kredibilitas. Dengan demikian, genre merepresentasi sistematisasi dan pengulangan masalah dan solusi-solusi dalam narasi (Neale, 1980).

Genre memiliki fungsi sosial sebagai sebuah ritual masyarakat. Genre merupakan drama ritual yang menggantikan perayaan hari libur yang menyenangkan sebab menegaskan kembali nilai-nilai kultural tertentu. Ia mengeksploitasi nilai-nilai dan perilaku sosial yang ambivalen (Bordwell, 2004 : 117). Newbold menyebutkan bahwa genre film dan televisi dapat dipandang sebagai ritual sebagaimana orang pergi ke gereja, di mana orang datang mendengarkan nilai-nilai dan kepercayaan di dalamnya sebagai pengukuhan kultur tertentu, tidak hanya disebabkan bagaimana mereka membentuk karakteristik, tetapi juga dilihat merefleksikan nilai-nilai yang mendalam pada masyarakat. Mereka menyetujui dalam konteks tertentu di mana ada nilai dan asumsi-asumsi (Newbold, 1998 : 183).

D.3. Genre dan Mitos Kultural

Cawelti, dari bukunya Lacey (2000), menyebutkan bahwa genre dibentuk dari apa yang disitilarkannya dengan "rumusan pola dasar" (formulaic archetypes) atau fantasi-fantasi moral : "petualangan", "misteri", "melodrama", dan sebagainya (Lacey, 2000 : 215). Artinya, semua film-film genre dipengaruhi oleh ketidaksadaran kolektif akan pola-pola nilai tertentu (mitos-mitos purba) seperti penggambaran seorang *hero* atau *villain*. Teori ini tentu sangat dipengaruhi oleh Carl Jung dengan konsep "ketidaksadaran kolektif" nya.

Dari pendekatan lain, genre juga dipandang merupakan sistem makna yang tentunya merefleksikan konteks historis dan sosial tempat di mana ia diciptakan dan

berkembang (Bennet, Slater, & Wall, 2006 : 45). Di dalam pendekatan struktural genre setara dengan *language* yang sifatnya dipengaruhi oleh konteks historis. Untuk itu sebuah genre tentunya juga merupakan sebuah struktur nilai yang hidup di dalam masyarakat tertentu. Jadi sebuah genre sangat dekat dengan mitos kultural tertentu.

Di samping itu, dalam konsep film dikenal istilah *zeitgeist*, di mana menurut beberapa teori film, film adalah arsip sosial yang menangkap jiwa zaman (*zeitgeist*) masyarakat saat itu (Imanjaya, 2006 : 30). Lacey mengatakan perubahan genre sejalan dengan perubahan masyarakat (Lacey, 2000 : 228). Bennet juga mengatakan bahwa sebuah genre populer dapat merefleksikan ketertarikan dan *neorosis* zaman.

D.3. Sejarah dan Teori Genre Horor

Film horor sangat dikenal karena ia sangat fokus di dalam mempengaruhi emosi (ketakutan) penonton. Kata horor (*horror*) sendiri dalam kamus diartikan sebagai perasaan yang sangat besar akan ketakutan, keterkejutan dan kejjikan (Microsoft® Encarta® 2007. © 1993-2006 Microsoft Corporation. All rights reserved). Untuk menampilkannya, genre horor haruslah memiliki konvensi yang khusus dibandingkan dengan genre lainnya. Ia selalu menampilkan konvensi karakter: sesuatu yang menakutkan seperti *unnatural monster* (Bordwell, 2004:121). Sebagai contoh, kingkong, zombie, vampire, alien, atau cerita Dr.Jekyll yang meminum racun dan berubah menjadi Mr.hyde yang seperti setan. Bordwell (2004) juga mengatakan bahwa plot horor selalu dimulai dari penyerangan monster terhadap kehidupan yang normal. Lalu karakter lain harus menemukannya dan memahaminya secara keseluruhan, dan kemudian menghancurkannya (dalam kasus lainnya, jika karakter

diposisikan sebagai iblis, maka karakter lain akan menyelamatkan atau menyembukannya).

Plot ini kemudian dapat dikembangkan dengan berbagai jalan, misalnya, monster memulai film dengan adegan menyerang, dengan menempatkan manusia, yang dengan otoritasnya, menentang kepercayaan akan keberadaan monster tersebut, atau dengan menggagalkan usaha karakter ketika ingin membunuh monster itu.

Karakteristik dari tema genre horor juga berakar dari respon yang diharapkan pada genre tersebut. Jika monster membuat kita takut dikarenakan ia melanggar hukum alam yang kita tau, artinya genre dikemas dengan baik untuk menegaskan tentang keterbatasan apa yang diketahui manusia. Adalah penting juga mengamati bahwa karakter yang selalu bersifat skeptis akan keberadaan monster itu adalah selalu ilmuwan. Atau dalam banyak kasus, para ilmuwan itu sendirilah yang malah melepaskan atau menghidupkan monster tersebut secara tidak sengaja lewat eksperimennya yang beresiko. Tipe plot dari konvensi yang lazim ini selalu memiliki karakter yang menyimpulkan bahwa ada sesuatu yang tidak diketahui atau dimengerti oleh manusia. Tema lainnya dari genre ini berkisah tentang ketakutan akan lingkungan, seperti ketika kecelakaan nuklir dan malapetaka lainnya yang dibuat manusia dengan terciptanya monster, seperti semut raksasa dalam film *Them*.

Ikonografi film horor sendiri selalu berupa setting di mana monster selalu diharapkan bersembunyi dan mengawasi. Make-up yang berat (*heavy make-up*) atau rumit (menakutkan) juga menjadi ikonografi dari genre horor. Sebut saja seperti kisah manusia srigala (*werewolf*) atau drakula.

Dalam hubungan dengan psikoanalisis, aksi monster dalam genre horor dianggap merupakan personifikasi atas libido manusia (Dick,1998:122). Cook (1985:99) mengatakan bahwa monster-monster yang ada dalam genre horor merpresentasikan diri kita sendiri, bukan diluar kita. Personifikasi dari id atau hasrat manusia. Akibat dari penekanan hasrat-hasrat tertentu yang tidak dapat dibicarakan. Seperti seksual (dalam film drakula) atau psikologi. Hanya saja libido monster dalam film-film horor mungkin jauh lebih aktif karena keluwesan atas kontrol alasan atau motivasi dari monster tersebut.

D.6.1 Horor Klasik

Bernard Dick -dalam bukunya (1998)- menjelaskan, bahwa horor klasik selalu bercerita tentang metamorphosis: dari seorang individu bertransformasi menjadi binatang (phanter, kera), serangga terbang, *semihuman* (manusia srigala), *antihuman* (manusia tidur, ghou, mayat hidup, vampire), antiself (Dr. Jekyll), *Shrunkeself* (manusia kerdil), atau, seperti dalam tema Frankenstein, seekor monster ciptaan yang hidup. Benda mati sering juga dikisahkan menjadi objek yang mengalami transformasi : sebuah rumah dapat berubah dari tempat tinggal manusia menjadi tempat tinggal hantu (*The Uninvited*, 1944), bahkan rumah atau benda mati itu dapat menyerap sifat-sifat iblis yang mempengaruhi setiap orang yang tinggal distu. (*Burn Offerings*, 1976; *The Amityville horror*, 1979).

Cerita-cerita hantu bahkan bisa saja mengalami transformasi yang sebaliknya, di mana hantu atau setan-setan yang malah bertransformasi sebaliknya memiliki sifat atau karakter seorang manusia. Hantu atau setan bisa saja bersikap ramah dan bersahabat atau bisa juga menyimpan dendam tertentu. Kedua tipe tersebut ditampilkan dalam *The*

Unintived. Jika mereka –hantu atau setan- tidak beristirahat, mereka akan terus mengganggu kehidupan manusia sampai mereka dibersihkan atau dibereskan. (sebagai contoh hantu ibu-ibu dalam *lady ini white* (1988) yang tidak dapat dipersatukan dengan putrinya di alam baka hingga sampai pembunuh putrinya ditahan.

Bentuk dasar film horor adalah *The Cabinet Of Dr.Caliagri* (1919), dan diikuti oleh *Dr. Frankenstein* (1931), menjadi standar dan acuan film horor klasik. Tipe dasar film horor - hantu, monster, kepribadian ganda, dan ilmuwan gila- banyak diproduksi di tahun 1930-1940, dengan konvensi: *low-key lighting*, bayangan di permukaan air, transisi *dissolve*, laboratorium bawah tanah dengan dipenuhi botol-botol percobaan, pohon-pohon yang diselimuti kabut, rumah-rumah besar berhantu dan format hitam putih yang sangat kontras (eksklusif untuk genre horor pada saat itu) ,tanpa abu-abu, hanya hitam dan putih yang pekat.

D.6.2 Sub-Genre Horor

Menurut Hayward (1996:175) genre horor memiliki tiga ketegori besar:

1. **The 'unnatural'**, yang meliputi cerita tentang vampir, hantu, *demonology* (ilmu tentang setan), penyihir, *body horror* (mis. Dr,frankenstein, alien).
2. **Psychological horror**, selalu berisi tentang orang-orang yang mengalami gangguan kejiwaan dan meneror orang lain. contohnya film *Peeping Tom* (1959) dan *psycho*(1960) yang melegenda itu.

3. **Massacre movies**, menampilkan cerita pembunuhan masal yang kejam. Misalnya *The Texas Chainsaw Massacre* (1974). Sub kategori ini dan psychological horror di atas sering disebut sebagai *horror-thriller* atau sering juga dikenal sebagai *slasher movies*.

Kategori pertama, khususnya *body horror*, sangatlah berkaitan dengan era pos-1950-an, yaitu mental pos-nuklir. Kalau era sebelumnya, 1920-an, *body horror* selalu bercerita tentang mutasi manusia menjadi makhluk buas (misal Dr jekyll n Mr hyde), maka ditahun 1950-an, mutilasi, penghancuran, dan pemotongan badan atau tubuh menjadi tren film saat itu, yang disadari sebagai akibat dari pengaruh ilmu pengetahuan sesungguhnya terhadap tubuh manusia (jatuhnya bom atom di Hiroshima dan Nagasaki). Sedang ditahun 1980-an sampai 1990-an tipe film ini dilanjutkan dengan mengekspresikan kegelisahan akan tubuh sebagai tempat bersarangnya penyakit atau virus (*The Thing*,1981; *Alien*, 1992). Dan ini tren pada masa tersebut sangat dipengaruhi oleh politik kesehatan, yaitu ketakutan akan invansi substansi yang tidak terlihat (*cancer*, AIDS).

D.4. Narasi dalam Equilibrium Todorov

Struktur narasi bagi Todorov tidaklah sesederhana seperti apa yang disampaikan Aristotle lewat apa yang disitilangkanya dengan "*struktur dramatic teks*" (Lacey, 2000 : 27). Aristotle lewat konsepnya tersebut mengatakan bahwa setiap sturktur narasi haya terdiri dari tiga bagian yakni *beginning* (permulaan) yang terdiri dari pengenalan karakter-

karakter, *middle* (pertengahan) di mana konflik terjadi dan *end* (akhir) yang menceritakan bagaimana konflik diselesaikan.

Todorov menjelaskan bahwa sebenarnya dasar dari kovensi struktur narasi adalah dimulai dari kesimbangan mula-mula (*state equilibrium*) yang diusik oleh gangguan (*disruption*), kemudian timbul konsuekensinya yang berupa *recognition*, dan muculah usaha untuk mengembalikan kesimbangan yang telah rusak tersebut (*repair*), pada akhirnya sebuah resolusi akan berupa keseimbangan yang baru (*new equilibrium*). Todorov juga menekankan hubungan sebab akibat dari sebuah narasi yang biasanya dimulai dari konflik-konflik antar karakter di dalamnya dan diakhiri dengan sebuah resolusi bagi kedua kubu yang bertentangan. (Lacey, 2000 ; Newbold, 1998 ; Nelmes, 1996)

D.5 Gaya Hidup Masyarakat Urban dan Konsumerisme

Chaney mengatakan bahwa gaya hidup merupakan ciri sebuah dunia modern, atau yang biasa juga disebut modernitas. Maksudnya adalah siapapun yang hidup dalam masyarakat modern akan menggunakan gagasan tentang gaya hidup untuk menggambarkan tindakannya sendiri maupun orang lain. Gaya hidup adalah pola-pola tindakan yang membedakan antara satu orang dengan orang lain (Chaney, 2006 : 40). Perkotaan saat ini menjadi situs di mana modernitas tumbuh subur, sehingga masyarakat kota (urban) selalu identik dengan permasalahan gaya hidup.

Chaney juga menjelaskan bahwa gaya hidup modern, orang kota khususnya, selalu diasumsikan berdasarkan organisasi sosial konsumsi (Chaney, 2006 : 40). Konsumsi di sini mengacu pada seluruh tipe aktivitas sosial yang orang lakukan sehingga bisa kita pakai untuk mencirikan dan mengenali mereka. Ronny agustinus dalam sebuah artikel mengatakan bahwa pada umumnya keadaan masyarakat urban di Jakarta mempunyai keterkaitan yang kuat dengan komersialisasi produk-produk yang disebarkan oleh kekuatan pasar dan sifat konsumerisme yang kuat dalam masyarakat (www.karbonjournal.org). Gaya hidup konsumerisme sangat melekat kuat pada dinamika masyarakat perkotaan.

Potensi abstrak dari kegemaran konsumen terbentuk melalui pembangunan pusat-pusat kota sebagai tempat-tempat hiburan yang berlebih-lebihan – fantasi taman-taman kenikmatan abad ke-18 diubah kembali menjadi dunia ilusi yang lebih wah. Dikenalnya sistem penerangan listrik dan transportasi publik bermakna bahwa batas-batas tradisional yang membedakan siang dan malam boleh jadi tidak dipakai lagi. Dan kerumunan pelanggan yang tertarik dihibur oleh beraneka ragam tempat santap makanan yang baru, bar-bar dan salon-salon yang mewah dan mengagumkan, dengan teater-teater yang besar dan bioskop-bioskop terkini dengan serta merta dikenal sebagai istana-istana impian dan melalui bentuk-bentuk baru pameran dengan menggunakan fasilitas layar kaca, pencahayaan elektrik, konstruksi baja dan beton, serta segenap sumber daya tontonan arsitektural untuk menstranformasikan ruang publik.

Di atas segalanya itu, era baru budaya konsumen ditandai dan dilembagakan dengan lahirnya pusat-pusat perbelanjaan. Istana yang selalu berlimpah barang ini

menawarkan kebebasan baru dan kesempatan untuk kegemaran. Belanja ditransformasikan dari persediaan kebutuhan atau negosiasi personal terhadap kepemilikan baru. Dalam anonimitas impersonal pameran utopia ini para pembelanja sama sekali bebas untuk mengembara seperti dan sebagaimana yang mereka harapkan serta memanfaatkan fasilitas-fasilitas tanpa batas untuk memenuhi cita rasa pribadi dan merancang program-program perjalanan pribadi. Namun, di samping untuk membuka kesempatan baru bagi massa urban, pusat perbelanjaan juga memerlukan disiplin sosial yang baru. Meskipun dalam hal ini gerai swalayan hampir seratus tahun kemudian memerlukan para pelanggan untuk mempelajari tanggung jawab baru dan pertimbangan bersama, sehingga pusat perbelanjaan memperingkas bentuk baru disiplin kerumunan dan ketidakacuhan dengan rasa hormat.

D.6. Kekuasaan Dalam Pandangan Michael Foucault

Menurut Foucault kekuasaan itu terlaksana bukan pertama-tama melalui kekerasan atau dari hasil persetujuan, tetapi seluruh struktur tindakan yang menekan dan mendorong tindakan-tindakan lain melalui rangsangan, persuasi atau bisa juga melalui paksaan dan larangan. Kekuasaan pertama-tama bukan represi atau pertarungan kekuatan dan bukan juga fungsi dominasi suatu kelas yang didasarkan pada penguasaan atas ekonomi, atau manipulasi ideologi. Tetapi, tentang kekuasaan ini Foucault mengatakan kekuasaan bukan suatu institusi, dan bukan struktur, bukan pula kekuatan yang dimiliki tetapi nama yang diberikan pada suatu situasi strategis kompleks dalam suatu masyarakat. Kekuasaan ada dimana-mana; bukannya bahwa kekuasaan mencakup semua, tetapi kekuasaan datang dari mana-mana.

Bagi Foucault, kuasa muncul dari perbedaan (binary opposition). Contohnya dalam diskursus seksualitas, Foucault menempatkannya dalam bingkai hubungan kekuasaan antara laki-laki dan perempuan. Dalam diskursus lainnya seperti anak muda dan orang dewasa, orang tua dengan anak, pendidik dengan murid, pemuka agama dengan umat, pemerintah dengan penduduk. Perbedaan ini terjadi dan dibentuk di keluarga, tempat kerja, sekolah, rumah sakit, dan lembaga-lembaga lainnya. Lembaga-lembaga tersebut melakukan pengelompokan.

Sekali lagi, hubungan kekuasaan tersebut tidak menunjuk dominasi suatu kelas namun beragam kekuatan, bidang, dan organisasi (terjadi dalam institusi sosial, ketidaksetaraan ekonomi, bahasa, pengetahuan sampai tubuh). Dalam hubungan kekuasaan ini selalu terjadi pelawanan (pertarungan terus menerus).

Kekuasaan itu produktif melalui dukungan dari individu dan pengetahuan, kekuasaan menghasilkan kebenaran. Kekuasaan tidak bisa dipisahkan dari pengetahuan. Contohnya, wawancara atau tes psikologi, melalui proses ini individu kemudian dikategorisasi sebagai pribadi tertentu dan dalam satu pekerjaan tertentu. Ia juga mengatakan bahwa yang terlibat dalam suatu wujud praktek kekuasaan bukan hanya satu pihak. Artinya kekuasaan itu menormalisir.

Tujuan dan sasaran kekuasaan adalah tubuh dan kepatuhan. Inilah yang diistilahkannya dengan bio-politik. Melalui normalisasi dengan cara pengawasan. Penjara

panoptik dijadikan sebagai ilustrasi konsep pendisiplinan kekuasaan Foucault yang selalu mengancam dan mengawasi.

E. Definisi Konsep

E.1. Horor Mutakhir Indonesia

Tempo edisi 29 Januari - 4 Februari 2007 menyebut film-film horor paska tahun 2000 sebagai horor mutakhir. Sebuah sub-genre horor yang diawali oleh film Jelangkung (2001) dan menjadi tren pada film-film horor sesudahnya. Genre ini secara sekilas ditandai dengan narasi-narasi horor yang menyajikan setting masyarakat urban (kota). Hal ini berbeda dengan sebelumnya di mana genre horor Indonesia selalu menampilkan setting pedesaan. Selain itu teks pada genre ini juga sudah tidak lagi terpaku pada nilai-nilai klasik, hantu atau setan sudah tidak harus kalah dan peran kiai yang selalu muncul pada film-film horor sebelumnya sudah tidak ada lagi.

Namun, istilah “mutakhir” sebenarnya pada penelitian ini memiliki kelemahan karena keterbatasan definisi. Kata “mutakhir” sendiri secara denotasi diartikan sebagai “terkini”. Pengertian tersebut tentu tidak terikat pada periode atau tren genre tertentu. Artinya bisa saja di masa depan kelak muncul sub genre horor baru dan juga disebut sebagai genre horor mutakhir karena kabarnya di masa itu. Untuk itu diperjelas bahwa konsep genre horor mutakhir pada penelitian ini, sejauh ini, adalah genre dari film-film horor dari tahun 2000-2007, yang diantaranya adalah Jelangkung (2001), Bangsal 13 (2004), dan

Kuntulanak (2006). Adapun penamaan lain tentunya dimungkinkan dan akan disebut dan menjadi butir penting pada bagian kesimpulan nantinya.

Penamaan genre dan pengkategorian ketiga film tersebut tentu berasal dari asumsi-asumsi umum yang kebanyakan berasal dari media. Asumsi umum dianggap perlu untuk tahap awal dalam mengkategorikan sebuah genre. Ini sesuai dengan yang diungkapkan Newbold (1999 :166) :

“Problem pertama -dalam penelitian genre- adalah definisi atau kompleksitas untuk membangun sebuah genre. Pertama kita harus memisahkan isinya, dan kita hanya dapat melakukan ini hanya jika sudah membangun kriteria tertentu sebelumnya. Ambil contoh, kita ingin menunjukkan genre horor yang kita perlukan untuk menguji jenis-jenis tertentu film, tapi bagaimana kita mengetahui film mana yang akan di isolasikan sementara kita baru mempertanyakan apa itu film horor? Studi dapat menjawab hal ini dengan mengumpulkan data sejumlah asumsi-asumsi umum yang sudah dibangun dengan tujuan mengidentifikasi sebuah genre tertentu dan mengembangkan sejumlah analisis detail-detail dari sana. Seperti yang sudah kita lihat sebelumnya, adalah penting untuk mengandalkan asumsi-asumsi, pemikiran umum (bersama), atau persetujuan bersama, dalam rangka menyediakan sebuah titik awal -penelitian genre”

E.2. Story, Plot dan Narasi

Semua kejadian, baik itu yang disimpulkan atau dihadirkan dalam suatu narasi, diartikan sebagai sebuah story. Sedangkan plot adalah bagian dari narasi, substansi dari story yang diceritakan lewat tayangan audiovisual, disamping penambahan material seperti musik, grafis, dan credit (Newbold, 1998 :143). Jadi mungkin saja sebuah film akan menampilkan story yang sangat sederhana namun plotnya sangat rumit. Sebagai contoh film Orson Welles' Citizen Kane (1941) mungkin saja hanya memiliki cerita/story yang

sederhana –seorang anak mewarisi kekayaan, menjalankan bisnis koran, dan menjadi seorang penyendiri dan meninggal- namun plotnya sendiri sangatlah kompleks di dalam pengkonstruksianya, dengan kerumitannya bergerak di dalam waktu dan ruang. Plot yang merupakan salah satu bagian dari struktur narasi dibentuk oleh kode sinematografis atau tata bahasa.

F. Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Bodgan dan Taylor (Moleong, 1996:3) mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan. Sejalan dengan Kirk dan Miller (Moleong, 1996 :3) mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial. Secara fundamental bergantung pada pengamatan manusia dan kawasannya sendiri dan juga berhubungan dengan orang-orang tersebut. Data yang dikumpulkan dalam penelitian kualitatif berupa kata-kata dan atau gambar, bukan angka-angka.

F.1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan *tipologis*, di mana teks media dipikirkan sebagai bagian dari sebuah tatanan atau tipe (Stokes, 2006:85). Adapun jenis-jenis penelitian *tipologis* adalah : *kajian genre*, *studi bintang (star)* dan *sutradara (Auteur)*, di mana kesemuanya itu bersumber dari kajian film. Namun, semuanya tetap bisa diterapkan

pada wilayah kajian media dan kultural lainnya. Stokes (2006) merujuknya sebagai pendekatan *tipologies* karena kesemuannya berkenaan dengan penelitian atas film-film sesuai dengan kesamaan karakteristik tertentu : kepenulisan (Auteurship), genre, atau penampil (performer). Pendekatan tipologis memfokuskan diri pada paradigma teks yang dipakai pada film.

F.2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah analisis genre. Metode ini mengkaji film dengan mengkaitkannya pada film-film lain dengan genre yang sama (Stokes 2006 : 90). Oleh karena itu analisis genre mencoba untuk mengkategorisasikan dan mengklasifikasikan film-film yang dianggap satu tipe. Mencoba memahami tipe dari sebuah tipe. Dalam metode ini identifikasi dan analisis daripada struktur bahasa yang membentuk film-film dalam sebuah genre akan menjadi kegiatan utama.

Pendekatan strukturalisme menjadi pendekatan utama penelitian ini. Tentunya karena metode yang paling berpengaruh di dalam menganalisis teks realis pada abad terakhir ini adalah strukturalisme. Dilahirkan dari perkawinan yang sukses antara linguistik dan antropologi, teori strukturalis dan aplikasinya kepada teks (di dalam semua mode dan genre) telah mendominasi studi narasi. Melalui strategi pengidentifikasian elemen kunci yang saling berhubungan sebagai sebuah sistem utuh, seperti oposisi biner dengan kombinasi sintagmatik. Tujuan daripada strukturalisme secara efektif adalah mengidentifikasi bentuk dari model penting (language), yang pra-eksis dan pencatatan atas setiap relasi semiotiknya (parole).

F.3. Objek Penelitian

Film yang menjadi objek pada penelitian ini adalah Jelangkung (2001), Bangsal 13 (2004), dan Kuntilanak (2006). Penulis memilih ketiga film tersebut dengan asumsi bahwa film yang menjadi objek analisis tersebut mewakili perkembangan film horor Indonesia dan bertemakan horor konteks lokal. Berdasarkan apa yang dikatakan Newbold (1998 : 166) masing-masing film dipilih berdasarkan asumsi umum, yaitu film horor yang dianggap populer dan merepresentasikan genre. Dalam pooling internet yang dilakukan Detikhot didapati bahwa tiga besar film horor terseram Indonesia adalah Jelangkung (2001) sebanyak 54,55%, Kuntilanak (2006) sebanyak 21,14% dan Bangsal 13 (2004) sebanyak 12,68% (Shopana, 2006).

Alasan lain adalah karena Jelangkung (2001) merupakan pelopor genre horor mutakhir Indonesia dan ditonton sebanyak 1,2 juta orang. Sebuah prestasi yang cukup membanggakan di saat itu. Kuntilanak (2006) sendiri merupakan film horor terlaris yang pernah ada semenjak tahun 2000 dengan ditonton 1,5 juta orang. Sedangkan Bangsal 13 (2004) merupakan salah satu film horor terseram yang diproduksi pada pertengahan selisih tahun kedua film tersebut, sehingga ketiganya mewakili pertumbuhan tahun ke tahun genre horor mutakhir.

- a) Jelangkung (2001) disutradarai oleh Rizal Mantovani dan Jose Purnomo, diproduksi oleh PT Reginema Multimedia Pratama. Penulis naskah, Rizal Mantovani, Jose Purnomo dan Adi Nugroho. Film ini seakan-akan menjadi prototype bagi genre horor Indonesia paska 2000.

- b) *Bangsai 13* (2004) disutradarai oleh Ody C. Harahap, diproduksi oleh PT Reginema Multimedia Pratama dengan penulis skenario Gunnar Nimpuno dan Ody C. Harahap. Film ini digembar-gemborkan sebagai film terseram sesudah *Jelangkung* saat itu.
- c) *Kuntilanak* (2006). Disini Rizal Mantovani kembali berperan sebagai sutradara dan penulis naskah. Film ini juga diproduksi oleh PT Reginema Multimedia Pratama.

F.4. Wilayah Subjek Penelitian

Stokes dalam bukunya menyebutkan bahwa wilayah subjek penelitian media dapat dibagi menjadi tiga, yaitu : *teks* yang memfokuskan analisis terhadap isi daripada produk media, *industri* yang memfokuskan analisisnya pada industri-industri media dalam memproduksi produk media, dan *khalayak* yang memfokuskan analisisnya dari respon khalayak terhadap produk-produk media.

Penelitian ini mengambil wilayah subjek penelitian hanya pada teks yang artinya penelitian hanya akan mengamati dan menganalisis tanda (elemen kunci) dalam film-film yang telah disebutkan diatas.

F.5. Tahap-Tahap Penelitian

Lacey (2000) mengatakan bahwa ketika berusaha untuk mengidentifikasi teks ke dalam sebuah genre, cara terbaik memulainya adalah membuat daftar (list) elemen-

elemennya. Adapun elemen-elemen utama genre menurut Lacey (2000) maupun Chandler (1997) adalah *setting, karakterisasi, naratif, ikonografi, dan style/teknik film* (Lacey, 2000 : 136; Chandler, 1997).

- Setting : konteks ruang dan waktu
- Karakterisasi : tipe-tipe karakter (terkadang stereotip), aturan, kepribadian, motivasi, tujuan, dan perilaku)
- Naratif : plot, struktur, situasi yang dapat ditebak, sekuen, konflik dan resolusi)
- Ikonografi : elemen-elemen yang sangat familiar dan merepresentasikan genre, termasuk kostum, objek, make-up, dan sebagainya.
- Style/ teknik film : konvensi formal dari kerja kamera, lighting, penggunaan warna, rekaman suara dan editing.

Untuk itu elemen-elemen tersebut nantinya akan diidentifikasi pada masing-masing film (*Jelangkung, Bangsal 13, Kuntilanak*). Setelah itu tiap elemen genre akan dianalisis satu persatu melalui berbagai pendekatan. Pada tahap akhir kesemua elemen yang sudah diidentifikasi akan disatukan menjadi sebuah daftar konvensi formula genre.

Namun, perlu dicatat bahwa elemen *style/teknik film* tidak akan diidentifikasi dan dianalisis pada penelitian ini. Peneliti berasumsi elemen tersebut tidak signifikan pada penelitian genre horor mutakhir Indonesia. Hal ini dikarenakan *style/teknik film* pada film-

film horor mutakhir tidak memiliki keseragaman dan tergantung dari gaya sutradaranya masing-masing. Oleh karenanya, elemen tersebut lebih tepat diteliti melalui studi *auteur*. Alasan lain adalah bahwa analisis *style/teknik film* lebih bertujuan mempelajari segi estetis film yang tentu sifatnya lebih formal, padahal penelitian ini ditujukan untuk tugas akhir studi sosial politik, tepatnya ilmu komunikasi yang lebih menekankan aspek kultural dan sosiologis.

