

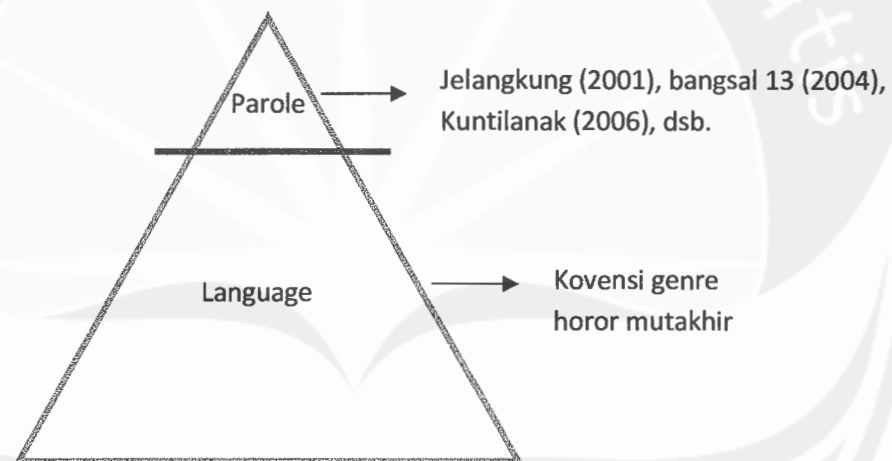
BAB IV : HOROR URBAN

Dari hasil penelitian pada bab 3 sebelumnya, maka diperoleh kovensi rumusan genre horor Indonesia mutakhir sebagai berikut:

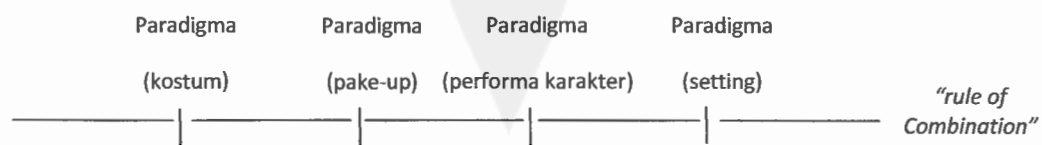
	ELEMENT	GENRE
NARATIF	Tema	Kebodohan orang kota yang melupakan dan menyepelkan mitos-mitos lokal. Irrasionalitas.
	Struktur Narasi	Keseimbangan orang kota dan lokasi/benda keramat → orang kota melanggar mitos → hantu menyorot orang kota → orang kota berusaha menghentikan hantu → usaha gagal atau berhasil dengan perubahan yang bersifat negatif.
	Peristiwa-peristiwa naratif	Pelanggaran mitos, kerasukan, penampakan-penampakan sekilas, manipulasi pikiran, dan kejar mengejar.
	Konflik	Bersifat eksternal dan diekspresikan lewat kekerasan Man vs ghost (baca : disaster/nature).
	Resolusi	Eliminasi (kematian).
	Struktur Plot	Terbuka dan mempertahankan keseimbangan.
KARAKTERISASI	Hero	Karakter utama. Orang kota.
	Villain	Karakter utama itu sendiri (orang kota)
	Donor	Dukun, hantu baik hati, paranormal, pemerhati klinik.
	Princess	Tidak terlalu signifikan.
SETTING	Setting waktu	Tahun 1999 akhir hingga tahun 2000-an
	Setting tempat	Kota (biasanya Jakarta)
	Konteks sosial	Kelas menengah ke atas.
	Lokasi	Kampus, diskotik, rumah mewah, jalan raya, rumah tua, gedung angker, kuburan, hutan.
IKONOGRAFI	Kostum	Gaun putih, baju tidur, kain kafan, pakaian suster dan pasien rumah sakit.
	Make-up	Putih pucat dengan tetesan darah.
	Bintang	Tidak memiliki sorang ikon tertentu, namun wanita selalu menjadi karakter sentral.
	Performa karakter	Wanita yang ketakutan, mengesot, depresi, kerasukan.

Tabel 23 : Daftar Kovensi Elemen Genre Horor Mutakhir Indonesia

Struktur di atas merupakan kovensi genre horor mutakhir (baca : horor urban) Indonesia paska tahun 2000. Namun perlu dicatat bahwa genre dalam konsep linguistik struktural Saussure merupakan *langue*, sedangkan fim-film horor seperti Jelangkung, Bangsal 13, Kuntilanak dan sebagainya adalah merupakan *parole* (Lacey, 2000 : 239). *Language* merupakan struktur yang bersifat historis, sedangkan *parole*, sebaliknya, ia bersifat ahistoris sehingga *parole* sangat tergantung oleh konteks. Oleh karena itu konvensi di atas hanyalah merupakan struktur yang tidak harus dipatuhi dengan tepat oleh semua film horor kita saat ini. Melainkan tergantung bagaimana tiap film memakai dan mengartikulasikan kovensi tersebut dengan konteksnya masing-masing.



Elemen-elemen tersebut, khususnya ikonografi, merupakan paradigma-paradigma dengan batas-batas toleransi tertentu. Paradigma adalah sekumpulan bentuk tanda homolog yang harus dipilih. Perhatikan struktur generik horor urban di bawah ini:



(Jarak atau batasan kovensional pilihan tanda-tanda dari tiap paradigma)

Gaun putih Putih pucat dengan bercakan darah Hantu wanita mengesot perkotaan

Genre horor mutakhir Indonesia paska tahun 2000 sebenarnya lebih baik disebut sebagai "horor urban". Nama genre tersebut tentu saja diperoleh dari tiap elemennya yang memiliki keterkaitan kuat dengan fenomena masyarakat urban atau perkotaan. Contoh-contoh genre tersebut, di luar tiga film di atas, adalah: Panggil Namaku 3x (2006), Bangku Kosong (2006), Hantu Jeruk Purut (2006), dan lain sebagainya. Secara konvensional karakter-karakter sentral selalu didasarkan oleh perbedaan budaya etnografis, yaitu orang kota (urban) dan orang (berbudaya) desa. Orang-orang kota tersebut melakukan kebodohan-kebodohan dengan melanggar mitos tertentu. Dan acap kali orang-orang yang memberi pencerahan kepada mereka adalah orang-orang desa yang justru lebih menghargai *local knowledge*. Namun akhir narasi (closure) selalu saja bersifat negatif. Artinya tidak ada toleransi kepada siapa saja, khususnya orang kota, jika melanggar mitos tertentu. Kematian atau *eliminasi* selalu menjadi resolusi akhir. Oleh karena itu nilai-nilai yang ditawarkan genre ini sebenarnya adalah perenungan kembali bagi orang kota untuk tidak melupakan nilai-nilai leluhurnya. *Saint* (ilmu pengetahuan) yang dimiliki oleh masyarakat urban ternyata tidak dapat menjawab fenomena-fenomena alam, yang lebih bersifat keillahian. Secara singkat, orang-orang kota (urban) selalu menjadi karakter yang disalahkan di dalam genre ini.

Relasi Kuasa/Pengetahuan dalam Narasi-Narasi Horor Urban

Dalam setiap narasi terdapat wacana-wacana yang mencoba mengkonseptualisasikan objek tertentu. Wacana menyediakan bagi kita cara-cara membicarakan suatu topik tertentu secara sama, dengan motif atau bongkahan-bongkahan ide, praktik-praktik, dan bentuk-bentuk pengetahuan yang diulang-ulang di beberapa wilayah aktivitas (Barker, 2005 : 106). Film-film horor mutakhir kita juga menampilkan wacana-wacana setan/hantu atau nilai-nilai kelokalan. Hantu misalnya, dalam penelitian yang sudah dilakukan, selalu digambarkan tidak pernah kalah dan justru manusia yang takaburlah yang dikalahkan oleh hantu. Wacana tersebut tidak lain adalah pengetahuan yang mencoba bertahan hidup di dalam realitas sosial kita. Wacana mengacu pada produksi pengetahuan yang teregulasi lewat bahasa yang memberi makna pada benda-benda material dan praktik-praktik sosial. Dalam konteks penelitian ini, narasi-narasi film horor urban, lewat bahasa sinematografisnya memproduksi pengetahuan-pengetahuan mana yang boleh dilakukan atau tidak, yang aman dan berbahaya, tawakal dan takabur, atau mendefinisikan dan mengkategorikan mana yang harus dihormati atau disepelekan.

Sementara pengetahuan bagi Foucault memungkinkan beroprasinya kekuasaan. Kehendak untuk mengetahui menjadi proses dominasi terhadap objek-objek dan terhadap manusia. Artinya karena pengetahuan mampu mendefinisikan realitas objek tertentu, maka ia dapat mengubah konstelasi sosial. Secara singkat kekuasaan dan pengetahuan saling membentuk. Dalam konteks penelitian ini, tentu pengetahuan yang didapat dari wacana-wacana dalam narasi juga sarat akan kekuasaan.

Sebelum lebih jauh, kita harus membedakan perbedaan pengetahuan (*knowledge*) dan ilmu pengetahuan (*science*). Ilmu pengetahuan (*science*) di sini merupakan produk narasi-narasi besar dari rasionalisasi modernitas. Fisika, psikologi dan ilmu-ilmu modern di dalamnya merupakan contoh konkret. Sedangkan pengetahuan sendiri dipandang lebih luas, yaitu sangat terkait dengan wacana-wacana apa saja yang mencoba memahami objek. Artinya ilmu pengetahuan (*science*) juga merupakan pengetahuan, namun agama atau norma-norma tradisional lainnya adalah pengetahuan yang bukan termasuk ilmu pengetahuan (*science*), karena tidak terikat dengan rasionalitas. Foucault sendiri memang mencoba memahami relasi kekuasaan di dalam pengetahuan, namun secara khusus ia lebih intens menganalisis ilmu pengetahuan (*science*), sebagai bentuk kritik terhadap narasi-narasi besar modernitas yang sarat akan politik kekuasaan. Namun, Foucault juga mencoba memahami fenomena agama sebagai institusi pemroduksi kekuasaan.

Dalam ketiga narasi di atas terdapat oposisi antara *science* dan *local knowledge*. Selama ini narasi-narasi modern selalu memosisikan biner *local knowledge* sebagai subordinat dibandingkan *science*. Namun, pada narasi-narasi film horor saat ini terjadi pembalikan yang mengkategorikan bahwa justru *local knowledge* lah yang lebih unggul atau dominan. Sebuah pengetahuan yang tentunya juga sarat akan kekuasaan, karena kekuasaan sendiri didasarkan atas perbedaan-perbedaan (oposisi biner). Oposisi antara kota (*urban*) dan desa (*rural*) juga menjadi benang merah dari keseluruhan narasi-narasi. Orang kota selalu digambarkan sebagai orang yang takabur, sombong, atau "kemelelet", sedangkan orang desa selalu menempati peran donor yang bijaksana dan pemberi hukuman kepada orang kota yang sombong. Bangsal 13 (2004)

misalnya mengajarkan bagaimana orang kota harus bersikap dan berperilaku terhadap nilai-nilai leluhur. Mina dan Natasha merupakan gadis Jakarta yang datang ke sebuah desa (perbatasan kota) dan menyepelkan semua mitos-mitos tabu di sana. Padahal ia sudah beberapa kali diperingatkan oleh pak tua penjaga rumah sakit. Akibat mereka tidak mendengarkan saran orang desa tersebut mereka akhirnya harus mengalami penderitaan yang tragis.

Narasi tersebut mencoba menyampaikan pengetahuan kepada orang kota untuk lebih menghargai dan tidak melupakan nilai-nilai leluhur, di mana tentu saja penonton bioskop saat ini kebanyakan adalah orang kota karena bioskop-bioskop yang masih beroperasi saat ini adalah Cineplex 21 yang berada di pusat-pusat perbelanjaan.

Pembalikan oposisi biner, seperti yang sudah dijelaskan di atas, baik secara sadar maupun tidak sadar sejalan dengan semangat Foucault di dalam mendekonstruksi ilmu pengetahuan (science). Mitos ilmu pengetahuan yang tak terbantahkan selama ini akhirnya diruntuhkan di dalam narasi-narasi film horor urban. Local knowledge yang justru irasional dipandang justru harus lebih diperhatikan karena berkaitan dengan masalah hidup dan mati. Orang kota yang takluk dengan orang desa merupakan wujud konkret dari pertentangan-pertentangan tersebut. Orang kota merupakan pahlawan-pahlawan palsu yang selalu gagal diakhir cerita (berdasarkan analisis sebelumnya). Desa merupakan situs dimana *local knowledge* masih dipelihara dengan subur, sedangkan kota merupakan tempat dimana science, melalui motor globalisasi tentunya, melakukan pengikisan tradisi dan budaya lokal.

Namun, wacana tersebut juga merupakan pengetahuan yang sarat dengan kekuasaan dan perlu juga untuk dipandang kritis. Meskipun ia adalah pengetahuan tandingan dari pengetahuan mainstream selama ini (mitos ilmu pengetahuan). Pengetahuan dari narasi-narasi horor kita saat ini menjadikan orang kota sebagai “objek penyelidikannya”. Melalui praktik-praktik pemisahan antara mana yang dianggap tabu dan tidak, berbahaya atau aman, dihormati atau dispelekan, manusia tawakal dengan takabur, dan banyak lagi dualisme sikap yang diajarkan, penonton di jadikan objek kekuasaan oleh pengetahuan tersebut.

Hantu sendiri dalam konsep kekuasaan Foucault merupakan teknologi-teknologi pendisipliner yang dimetaforakan dengan penjara panopticon. Orang akan takut untuk melanggar mitos tertentu karena mereka merasa selalu diawasi oleh hantu-hantu yang tidak kelihatan, meskipun ia sama sekali belum pernah melihat hantu. Ancaman ini menjadi sebuah alat yang sangat efektif di dalam lingkaran mekanisme kekuasaan-pengetahuan tersebut.

Lembaga produksi yang sangat terkait dengan pengetahuan ini sebenarnya adalah norma-norma lokal masyarakat yang sangat dekat dengan agama. Karena pengetahuan dari narasi-narasi tersebut bukanlah lagi memisahkan mana yang baik atau jahat, tetapi lebih merupakan pertentangan antara rasional dengan irasionalitas. Film-film horor urban saat ini tidak lagi menceritakan bahwa hantu adalah makhluk jahat yang harus kalah di akhir cerita, melainkan bagaimana kekalahan seorang kota yang berbekal ilmu pengetahuannya terlalu sombong dan menyepelkan mitos-mitos yang tidak irasional. Peran kiai yang selalu mengalahkan hantu pada film-film horor di tahun 80-an sebenarnya sejalan dengan wacana film-film horor saat ini. Pada film horor

urban, hantu selalu menang karena manusia selalu berusaha mencari resolusi narasi dengan ilmu pengetahuan atau mitos rasional lainnya, bukan dengan mitos yang irasionalitas. Sedang Pada film horor sebelumnya hantu akhirnya kalah karena para Kiai sendiri adalah representasi dari mitos irasionalitas, dimana mereka merupakan pemimpin sebuah agama yang menawarkan nilai-nilai irasional . Artinya kita tidak akan pernah menjumpai film-film horor seperti *Ghostbuster* yang mengalahkan hantu melalui ilmu pengetahuan, melainkan dengan ayat-ayat suci yang juga merupakan bagian dari mitos irasional. Ciri rasionalitas menurut sztompka adalah subjektivisme yang menolak peran agama sebagai kekuatan yang menjadikan manusia hanya sebagai objeknya (Sztompka, 2004 : 42). Untuk itu, Mitos kultural kita mau tidak mau masih lebih menghargai irasionalitas dari pada rasionalitas yang datang dari negeri barat.

Daftar Pustaka

- Arso, M. (2006, oktober 30). *Kutilanak : Usaha Membumikan Hantu*. Retrieved Januari 10, 2007, from layarperak: <http://www.layarperak.com/news/reviews/2006/index.php?id=1162244121>
- Barrett, O. B. (Ed.). (1995). *Approaches to Media : A Reader*. London: Arnold.
- Bennet, P., Slater, J., & Wall, P. (2006). *A2 Media Studies :The Essential Introduction*. New York: Routledge.
- Berger, A. A. (1999). *Media Analysis Techniques*. (S. Budi, Trans.) Yogyakarta: Penerbitan Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Bordwell, David & Thompson, Kristin. (2004). *Film Art : An Introduction* (Seventh ed.). Newyork: McGraw - Hill Companies.
- Budiman, K. (1999). *Kosa Semiotika*. Yogyakarta: LkiS.
- Burton, G. (2007). *Membincangkan Televisi*. (L. Rahmawati, Trans.) Yogyakarta & Bandung: Jalasutra.
- Creed, B. (1993). Dark Desire. In S. Cohan, & I. Hark (Eds.), *Screening the Male*. London: Routledge.
- Fiske, J. (2006). *Cultural and Communiactin Studies : Sebuah Pengantar Paling Komperhensif*. (I. S. Ibrahim, Ed., Y. Iriantara, & I. S. Ibrahim, Trans.) Yogyakarta: Jalasutra.
- Hartono, B. S. (2003). Dasar-Dasar Psikoanalisis Freudian. In A. Moesono (Ed.), *Psikoanalisis dan Sastra*. PPKBI UI.
- Haryatmoko. (2005). *Etika Politik*. Yogyakarta: Bentang.
- Haryatmoko. (2002, Januari-Februari). Kekuasaan Melahirkan Anti-Kekuasaan. *Basis Nomor 01-02, Tahun ke 51* .
- Hayward, S. (1996). *Key Concepts in Cinema Studies*. London & Newyork: Routledge.
- Imanjaya, E. (2006). *A to Z About Indonesian Film*. bandung: Mizan.
- Jabrohim. (1996). *Pasar: Dalam Prespektif Greimas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Kristanto, J. (2004). *Nonton Film Nonon Indonesia*. Jakarta: Penerbit Buku Kompas.
- Lacey, N. (2000). *Narrative and Genre*. New York: Palgrave.
- Manurung, P. H. (2007). Psikoanalisis dan Membaca Film. *Pelatihan Membaca Film*. FOCUSO UAJY.
- Moleong, L. J. (2000). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosdakarya.
- Musim Panen Film Horor. (2007, Februari 4). *Tempo*, p. 59.
- Nelmes, J. (Ed.). (1996). *An Introduction to Film Studies*. New York: Routledge.
- Newbold, C. (1998). Analysing the Moving Image. In A. Hansen, S. Cottle, R. Negrine, & C. Newbold, *Mass Communication Research Methods*. London: Macmillan Press LTD.
- Nuswandana, A. (2006, Desember 18). *Kelar Cinta Remaja, Dikejar Hantu Jadi Pilihan*. Retrieved Januari 10, 2007, from Kompas Cybermedia: www.kompas.com
- Santoso, T. (n.d.). *Film Indonesia Mengerikan*. Retrieved 12 06, 2006, from Merah Putih: <http://merahputih.wordpress.com>
- Sasono, E. (2006, Juni 8). *Lentera Merah : Gagal Jadi Penerang*. Retrieved Januari 15, 2007, from Layarperak: <http://www.layarperak.com/news/reviews/2006/index.php?id=1149732981>
- Shopana, A. (2006, November 17). *Polling detikhot : Jelangkung Mahluk Paling Halus*. Retrieved 01 26, 2007, from Detikhot: www.detikhot.com
- Stoke, J. (2006). *How To Do Media and Cultural Studies*. (S. I. Astuti, Trans.) Yogyakarta: Bentang.
- Sunardi, S. (2004). *Semiotika Negativa* (2 ed.). Yogyakarta: Buku Baik.
- Titscher, S. (2000). *Methods of Teks and Discourse Analysis*. London: Sage.