

# ANALISIS GENRE FILM HOROR INDONESIA DALAM FILM *JELANGKUNG* (2001)

Oleh: Karis Singgih Angga Permana (071015011) - AB

E-mail: karis.singgih.ap@gmail.com

## ABSTRAK

Penelitian ini merupakan analisis genre film horor Indonesia dalam film *Jelangkung* (2001). Dalam penelitian ini, peneliti mengidentifikasi karakteristik genre film *Jelangkung* (2001) sebagai film horor Indonesia. Peneliti mengidentifikasi karakteristik film menggunakan skema dasar genre atau *repertoire of elements*, untuk melihat bagaimana karakteristik film *Jelangkung* (2001) sebagai film ber-genre horor. *Repertoire of elements* yang akan dianalisis oleh peneliti antara lain *narrative*, *character*, dan *style*. Dari analisis yang peneliti lakukan, ditemukan beberapa karakteristik *genre* yang menjadi konvensi umum di dalam film ber-genre horor. Sebagai film horor pasca orde baru, *Jelangkung* (2001) juga memiliki karakteristik yang berbeda dengan film masa orde baru –dengan berbagai pengaruh sosial-politik yang ada pada masa itu.

**Kata kunci:** *film, genre horor, analisis genre film, Indonesia*

## PENDAHULUAN

Penelitian ini merupakan penelitian analisis genre dalam film horor Indonesia kontemporer. Penelitian ini menurut peneliti menarik karena adanya perbedaan mendasar antara film horor pada masa orde baru dan film horor pasca tahun 1998 (Kusumaryati dalam Imanjaya, 2011, p. 201). *Genre* sebagai sebuah struktur, bersifat dinamis dan dapat berubah-ubah. Salah satunya dikarenakan berkembangnya kondisi masyarakat yang ada (Lacey, 2000, p. 142). Perkembangan tersebut juga dapat ditemui dalam perkembangan film horor di Indonesia. Perubahan terjadi dikarenakan adanya perubahan keadaan sosial politik di Indonesia –runtuhnya rezim Orde Baru ke masa setelah reformasi (Kusumaryati dalam Imanjaya, 2011, p. 217). Salah satunya, adalah longgarnya sensor yang diberlakukan oleh pemerintah. Kelonggaran sensor memberikan perbedaan dalam naratif atau cerita dalam film. Selain itu, globalisasi dan modernisasi yang terjadi pada masa pasca reformasi juga memberikan dampak tersendiri pada film horor Indonesia kontemporer –pasca 1998 (Kusumaryati dalam Imanjaya, 2011, p. 211 & 215).

Sebagai produk media massa dan bagian dari budaya populer, film merupakan produk yang dinamis dan selalu berubah seiring berkembangnya zaman. Imanjaya (2006, p. 30) yang mengutip dari berbagai teori film, mengatakan bahwa film merupakan arsip sosial yang menangkap jiwa zaman (*zeitgeist*) masyarakat saat itu. Pakar film Siegfried Kraucer (dalam Imanjaya, 2006, p. 30) menyatakan bahwa teknik, isi cerita, serta perkembangan film suatu bangsa hanya dapat dipahami secara utuh dalam hubungannya dengan pola psikologis aktual

dari suatu bangsa. Artinya, perkembangan film dari suatu bangsa hanya dapat dipahami jika perkembangan tersebut dilihat melalui hubungannya dengan latar belakang perkembangan sosial budaya dari suatu bangsa. Melihat pernyataan Kraucer di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa film dapat berkembang –termasuk film Indonesia, dan perkembangan tersebut salah satunya dipengaruhi oleh kondisi sosial budaya yang ada di suatu bangsa.

Selain film itu sendiri, genre sebagai jenis film juga bersifat dinamis. Bila dilihat dari arti katanya, genre berasal dari kata dalam bahasa perancis yang artinya jenis –dalam Bahasa Inggris seperti type atau kinds (Sunarto, 2009, p. 102). Lebih khusus lagi, genre adalah pola atau bentuk-bentuk dan struktur-struktur yang menunjukkan produk-produk seni individu, yang menjelaskan konstruksi atau bangunan produksi seni atau film oleh pembuat seni tersebut, serta pembacaannya oleh penonton (Ida, 2011, p. 96).

*Genre* dalam film memiliki ragam yang bervariasi. Sebagian besar film merupakan percampuran antara beberapa jenis *genre*. Namun, dalam sebuah film memiliki satu atau dua *genre* yang dominan (Pratista dalam Devita, 2013, p. 266). Himawan Pratista (dalam Devita, 2013, p. 266) membagi *genre* film ke dalam dua kelompok besar. Dua kelompok *genre* tersebut adalah *genre* induk primer dan *genre* induk sekunder:

**Tabel 1. Genre Induk Primer dan Sekunder**

<b>Genre Induk Primer</b>	<b>Genre Induk Sekunder</b>
Aksi	Bencana
Drama	Biografi
Epik Sejarah	Detektif
Fantasi	Film Noir
Fiksi-Ilmiah	Melodrama
Horror	Olahraga
Komedi	Perjalanan
Kriminal dan Gangster	Roman
Musikal	<i>Superhero</i>
Petualangan	Supernatural
Perang	Spionase
Western	<i>Thriller</i>

*Genre* film yang dinamis terus berubah mengikuti kreatifitas sineas dan penonton film itu sendiri. Sebuah *genre* dapat juga bercampur dengan *genre* yang lain untuk mengatasi kebosanan penonton terhadap satu *genre* film yang itu-itu saja. Prasad (2011, p. 70) menyatakan bahwa semua film populer –baik dalam tingkat yang tinggi atau rendah, merupakan sebuah *hybrids* atau campuran, dari berbagai genre yang ada. Prasad juga menambahkan, bahwa term “*genre mixing*” bukanlah hal yang luar biasa dalam pembuatan film. Aktivitas “*genre mixing*” merupakan aktivitas rutin dalam industri film, dengan

beberapa hasil yang diketahui dan juga mungkin akan memberikan hasil yang tidak terduga (Prasad, 2011, p. 70). Film horor, sebagai salah satu *genre* juga tidak lepas dari perkembangan tersebut.

“... *it must be remembered that genres ‘continually change, modulate, and redefine themselves’*” (Turner dalam Lacey, 2000, p. 134)

Pernyataan Turner di atas juga menggambarkan bagaimana *genre* yang bersifat dinamis dan berubah secara berkala seiring berjalannya waktu. Lacey (2000, p. 134) juga menegaskan pendapat Turner dengan berkata bahwa *genre* itu berkembang seiring berjalannya waktu dan dengan adanya ‘*generic cycles*’ dari sebuah *genre*. *Cycle* atau siklus dari sebuah *genre* terjadi dalam dua bentuk (Lacey, 2000, p. 225). Kedua bentuk tersebut antara lain *genre’s rise and decline* –atau bangkit dan matinya popularitas sebuah *genre*, membentuk sebuah siklus hidup (*life cycle*).

Sebagai sebuah *genre*, horor merupakan salah satu *genre* utama yang ada diantara 10 *genre* utama lainnya di dalam dunia perfilman. 10 *main genre* tersebut antara lain *action, adventure, comedy, crime & gangster, drama, epics/historical, musical/dance, sci-fi (science fiction), war, dan western*. Film horor sendiri menurut Dharmawan (2008), adalah film yang diancang untuk menimbulkan rasa ngeri, takut, teror, atau horor dari para penontonnya. Dalam plot-plot film horor, berbagai kekuatan, kejadian, atau karakter jahat, terkadang semua itu berasal dari dunia supernatural, memasuki dunia keseharian manusia.

Sebagai sebuah *genre*, film horor merupakan *genre* yang populer di Indonesia. Muncul dominasi film horor di dunia perfilman Indonesia. Hal tersebut dimulai sejak kesuksesan film *Jelangkung* (2001) yang mampu meraup jumlah penonton yang fantastis. Film *Jelangkung* (2001) mampu meraup lebih dari 700.000 penonton. Selama tahun 2000-2007 dominasi film horor ditunjukkan dengan produksi film horor yang berjumlah sekitar 40% dari total film yang diproduksi di Indonesia (Kusumaryati dalam Imanjaya, 2011, p. 200).

Namun, tren produksi film horor film horor bukanlah sesuatu yang baru di dalam dunia perfilman Indonesia. Katinka van Heeren (2007, p. 212) menyatakan bahwa film dengan *genre* horor telah diproduksi pada tahun 1934 saat Indonesia masih dibawah jajahan Belanda. Film itu dibuat oleh The Teng Cun dan diberi judul: *Two Snake Siluman Black and White* atau dalam bahasa Indonesia *Doea Siloeman Oeler Poeti en Item*. Sementara, J.B. Kristanto (dalam Imanjaya, 2011: hal. 202) menuliskan bahwa *Lisa* (1971) merupakan film horor Indonesia pertama disusul pada tahun yang sama oleh film *Beranak Dalam Kubur* (1971).

Sejak awal berkembangnya film horor di Indonesia, *folklore* merupakan materi cerita yang penting (Kusumaryati dalam Imanjaya, 2011, p. 202). Pada film produksi awal –seperti *Doea Siloeman Oeler Poeti In Item* (1934), film tentang siluman mengambil ceritanya berdasarkan kisah-kisah legenda Tionghoa (Arjanto, 2003: hal. 23). Masuk ke masa 70-an, *folklore* lokal masih menjadi unsur penting dalam cerita film horor Indonesia. Hanya saja, *folklore* lokal tersebut diambil dari kisah-kisah yang berasal dari Jawa. Muncullah berbagai sosok karakter horor seperti Nyi Roro Kidul, Kuntilanak, Tuyul, atau Nyi Blorong.

Karl Heider dalam Rusdiarti (2009, p. 11) menyatakan bahwa film horor pada orde baru tidak bisa lepas dari tiga unsur. Tiga unsur tersebut antara lain unsur komedi, seks, dan religi. Ketiga unsur tersebut menjadi resep ampuh yang mampu membuat film horor digemari oleh penonton –pada masa Orde Baru. Sebagai contohnya, karakter seperti Bang Bokir yang sering muncul pada film-film horor yang dibintangi oleh Almarhum Suzanna. Bang Bokir dengan tingkah-tingkah yang lucu menjadi elemen tersendiri dalam film horor yang dapat menghibur penontonnya.

Setelah dekade 1980-an, kesuksesan film ber-*genre* horor mengalami penurunan. Menurut data produksi film horor, pada masa 1980-an produksi film horor mencapai 78 film. Sementara produksi film horor pada dekade 1990-an hanya mencapai 35 judul (Kusumaryati, 2011, p. 200). Pada akhirnya, film horor memasuki periode berikutnya, yakni periode film horor setelah tahun 1998 –atau pasca reformasi.

Periode ini diawali dengan diproduksinya film *Jelangkung* (2001) yang digawangi oleh Rizal Mantovani dan Jose Purnomo (Kusumaryati, 2011, p. 210). Sebagai film horor pertama yang diproduksi setelah terjadinya penurunan terhadap produksi film horor di Indonesia, film *Jelangkung* (2001) mendapatkan prestasi tersendiri. Film *Jelangkung* (2001) ini diputar selama berbulan-bulan di Jakarta dan beberapa kota besar lainnya di Jawa. Penonton film *Jelangkung* (2001) ini mencapai 748.003 orang penonton.

Masih sama dengan periode sebelumnya (1970 – 1980), beberapa ciri dan ikonografi masih digunakan oleh film pada periode pasca reformasi. Salah satunya adalah penggunaan hantu-hantu lokal yang khas Indonesia. Hantu-hantu tersebut seperti Pocong, Kuntilanak, Genderuwo, dan lain sebagainya. Meskipun memiliki beberapa persamaan, film horor dalam periode pasca reformasi memiliki ciri estetik dan naratif yang sangat berbeda dengan film horor pada periode sebelumnya –film horor pada periode 80-an. Perbedaan tersebut dikarenakan oleh berbagai faktor. Faktor-faktor tersebut seperti luwesnya sensor pada era pasca reformasi, perubahan sosial-politik-ekonomi di Indonesia, dan masuknya film-film horor dari luar negeri.

Melihat banyaknya deretan film dengan *genre* horor di Indonesia, peneliti memilih film *Jelangkung* (2001) sebagai film yang akan peneliti analisis. Peneliti memilih *Jelangkung* (2001) karena film ini merupakan film yang menjadi titik balik di mana film horor kembali ‘hidup’ setelah mengalami mati suri. Adhithia (2011) mengatakan bahwa film *Jelangkung* (2001) merupakan pionir pembangkit film-film hantu Indonesia ‘*Next Generation*’ –yang sebelumnya sempat tertidur. Ichsan (2013) juga mengatakan hal yang senada. Dalam artikelnya yang berjudul ‘Film Nasional dan Harapan Jadi Tuan Rumah di Negeri Sendiri’, Ichsan (2013) menyatakan kalau film *Jelangkung* (2001) merupakan tonggak tren film horor remaja, setelah munculnya *Petualangan Sherina* (1999) –yang juga menjadi tonggak kebangkitan film Indonesia.

Selain menjadi tonggak dan titik balik bangkitnya film horor di Indonesia, film *Jelangkung* (2001) juga mendapatkan berbagai pencapaian. Dalam Festival Film Bandung di pada tahun 2002, film *Jelangkung* mendapatkan penghargaan dalam kategori Efek Khusus Terpuji (filmindonesia.org, 2014). Selain itu, film *Jelangkung* (2001) merupakan film dengan populer pada masanya. Hal ini dapat dibuktikan dengan jumlah penonton yang menonton film *Jelangkung* (2001). Di Jabodetabek saja, pada Oktober 2001 sampai Januari 2002, film ini mampu meraup penonton sebanyak 748.003 orang penonton (filmindonesia.org, 2014). Di luar Jabodetabek, *Jelangkung* (2001) diperkirakan telah ditonton oleh lebih dari 1 juta penonton di seluruh Indonesia. Film ini mampu bertahan di bioskop selama 7 bulan, sehingga menjadi film yang paling lama ‘bertengger’ di bioskop di Indonesia (2007).

Film *Jelangkung* (2001) sebagai tonggak kebangkitan film horor yang termasuk dalam film horor periode pasca reformasi, tentu saja memiliki karakter yang berbeda dengan periode sebelumnya –film horor periode 70 sampai 80-an. Kondisi sosial-politik-ekonomi yang pada masa itu sedang mengalami perubahan dan masuknya film-film horor dari luar negeri memiliki pengaruh tersendiri terhadap film Indonesia, khususnya film horor Indonesia. Selain kondisi-kondisi tersebut, pengalaman pembuat film *Jelangkung* (2001) –Rizal Mantovani dan Jose Purnomo– dalam membuat video klip dan iklan televisi, juga memberikan pengaruh tersendiri pada film *Jelangkung* (2001). Pengaruh tersebut terlihat pada *style* yang digunakan atau diterapkan oleh Rizal Mantovani dan Jose Purnomo dalam film *Jelangkung* (2001) –yang memiliki *style* seperti video klip.

Berdasarkan pemaparan di atas, melalui penelitian ini, peneliti ingin menganalisis bagaimana skema dasar *genre* atau *repertoire of elements* yang ada dalam film *Jelangkung* (2001) sebagai film horor Indonesia, bersama dengan segala kekhasan yang ada di dalam film. Artinya, upaya untuk menganalisis film tersebut, peneliti memilih metode analisis

*genre*, untuk melihat bagaimana karakteristik film *Jelangkung* (2001) yang *genre*-nya telah ditetapkan sebelumnya sebagai film ber-*genre* horor. Pada penelitian ini, peneliti menganalisis unsur naratif, karakter, dan *style* sebagai bagian dari *repertoire of elements*.

## PEMBAHASAN

### **Narrative dalam Film *Jelangkung* (2001)**

Selain tiga struktur naratif –*initial situation/disruption/resolution*, Todorov memberikan lima *stages* atau fase struktur naratif yang lebih kompleks (Lacey, 2000, p. 29). Lima fase struktur naratif tersebut antara lain: (1) *A state of equilibrium as the outset*; (2) *A disruption of the equilibrium by some action*; (3) *A recognition that there has been a disruption*; (4) *An attempt to repair the disruption*; dan (5) *A reinstatement of equilibrium*.

Fase pertama, adalah fase yang menceritakan atau menunjukkan kondisi *equilibrium*, atau kondisi awal (*initial situation*) dari sebuah cerita. Fase kedua, adalah fase di mana adanya suatu *disruption* atau gangguan kepada kondisi *equilibrium*. Gangguan terhadap *equilibrium* itu disebabkan oleh beberapa tindakan tertentu –yang dilakukan oleh karakter dalam film. Fase ketiga, adalah fase di mana gangguan *equilibrium* mulai disadari. Fase keempat, adalah fase di mana ada usaha atau respon untuk mengembalikan *equilibrium* yang terganggu, ke dalam kondisi semula, ataupun menciptakan *new equilibrium* –yang berbeda dengan *intial situation*. Fase terakhir, adalah fase ditunjukkannya kondisi *equilibrium* ataupun *newequilibrium* di dalam film.

Di antara perkembangan lima fase naratif di atas, terdapat *story-story* yang memiliki hubungan sebab-akibat. Dalam perkembangan cerita, film *Jelangkung* (2001) sendiri terdiri atas 15 *story*. Fase pertama (*A state of equilibrium as the outset*) dalam film *Jelangkung* terdiri dari *story* 1 dan *story* 2. Fase kedua (*A disruption of the equilibrium by some action*), terdiri dari *story* 3 sampai *story* 8. Fase ketiga (*A recognition that there has been a disruption*), terdiri dari *story* 9 dan *story* 12. Fase keempat (*An attempt to repair the disruption*), terdiri dari *story* 13 dan *story* 14. Fase terakhir (*A reinstatement of equilibrium*), adalah *story* terakhir, yakni *story* 15. Melihat perkembangan *story* di dalam film, peneliti melihat plot utama di dalam film *Jelangkung* (2001) adalah ‘usaha empat remaja untuk menghentikan teror hantu anak kecil yang bangkit karena ritual Jelangkung’.

Selain berdasarkan kelima struktur naratif yang peneliti jabarkan di atas, Kusumaryati dalam Imanjaya (2011, p. 214) memberikan gambaran mengenai perkembangan naratif dan plot film horor Indonesia setelah tahun 1998. Jika disandingkan dengan plot Kusumaryati di atas, film *Jelangkung* memiliki alur kronologis naratif yang berbeda. Namun,

*event* atau peristiwa yang ada di dalam film *Jelangkung* (2001) dapat dikatakan sama atau sesuai dengan konvensi film horor Indonesia yang ada—peristiwa masa lalu, teror dari hantu, pengungkapan peristiwa masa lalu. Perbandingan tersebut dapat dilihat dalam gambar di bawah ini:

Teror dari Hantu → Investigasi Keberadaan Hantu/pengungkapan → Peristiwa Masa Lalu (akibat-sebab)
--

**Gambar 1. Plot Film Horor Indonesia setelah 1998**

Peristiwa Masa Lalu → Teror Dari Hantu → Pengungkapan Peristiwa Masa Lalu (akibat-sebab)
---

**Gambar 2. Plot Film *Jelangkung* (2001)**

Sebagai film horor, film *Jelangkung* (2001) memenuhi konvensi plot naratif dari film horor. Bordwell dan Thompson (2008, p. 330) mengatakan bahwa plot film horor biasanya berisi tentang serangan, ancaman, atau gangguan yang dilakukan oleh sosok *the monster*. Melihat pendapat Bordwell dan Thompson tersebut, hal serupa juga diceritakan di dalam naratif film *Jelangkung* (2001). Dalam film *Jelangkung* (2001), sosok *the monster* diwakili oleh hantu anak kecil yang bangkit karena ritual jelangkung yang dilakukan oleh Soni. Arwah anak kecil yang bangkit kemudian menjadi hantu dan meneror kehidupan Ferdi dan kawan-kawan.

Cerita naratif film *Jelangkung* (2001) diakhiri dengan tokoh Ferdi yang menemukan jasad teman-temannya yang telah mati secara mengenaskan. Di saat yang sama, Ferdi kemudian diserang oleh sang bocah setan—yang telah menghantui karakter film semenjak kedatangan mereka ke angkerbatu. Dari *story* yang ada, usaha Ferdi dan kawan-kawan untuk mencabut Jelangkung serta mengakhiri teror hantu tidak berhasil mereka lakukan. *Initial situation* (kondisi awal) dalam film sebagai *equilibrium*, tidak dapat dikembalikan. Bahkan, tiga karakter utama (Soni, Gembol, dan Gita) terbunuh dan Ferdi disergap oleh sang hantu anak kecil. Akhir film ini melahirkan suatu *new equilibrium* atau situasi baru yang benar-benar berbeda dengan situasi awal.

Menarik untuk dilihat, bahwa bagian akhir film ini berbeda dengan pendapat Lacey (2000, p.27) yang mengatakan bahwa resolusi terhadap suatu *disruption* akan mengembalikan kondisi yang kacau, kembali ke *initial situation*, atau bisa juga mengalami sedikit perubahan—yang Lacey sebut sebagai *situation 2*. Dalam film *Jelangkung* (2001), situasi 2 tersebut memang terbentuk, hanya saja, situasi tersebut benar-benar berbeda dengan *initial condition* di awal film. Akhir film ini berujung pada kematian tiga karakter utama di dalam film dan

Ferdi disergap oleh sang hantu. Kondisi awal film yang menunjukkan kondisi rasa tenang dan bebas teror dari hantu, tidak mampu untuk dikembalikan keempat remaja tersebut. Keberadaan sosok hantu dapat dibilang tidak berhasil dihilangkan oleh keempat remaja tersebut. Cerita diakhiri dengan akhir yang terbuka. Tidak ada upaya *reinstatement*, atau ditunjukkannya suatu *scene* yang menggambarkan suatu penyelesaian yang jelas. Pembuat film seakan menciptakan tanda tanya besar di benak penonton terhadap *ending* film. Film *Jelangkung* (2001) ditutup dengan *scene* hantu anak kecil yang menyergap Ferdi, tanpa memperlihatkan apa yang dilakukan sang hantu terhadapnya.

Jika menilik kembali pada masa orde baru, alur cerita dalam film *Jelangkung* (2001) menjadi sangat berbeda dengan film-film horor pada masa orde baru. Simbol keagamaan sebagai *deusexmachina* dalam bentuk pemuka agama –*kyai*, pastur, atau pendeta Hindu– untuk mengatasi segala kejahatan di akhir film, menjadi elemen yang khas pada tahun 1980-an (Suyono & Arjanto dalam Van Heeren, 2007, p. 214). Peran utama dari figur keagamaan dalam film horor merupakan pengaruh dari Kode Etik Produksi Film yang dibentuk oleh Dewan Film Nasional yang bekerja di bawah Menteri Informasi –yang pada saat itu dipegang oleh Jenderal Ali Murtopo. Kode Etik Produksi Film tersebut dibentuk sebagai hasil dari seminar di Jakarta, pada tahun 1981, yang dihadiri oleh insan perfilman Indonesia (Budiman, 2009, p.80). Kode Etik dari Dewan Perfilman dibuat oleh delapan komisi, termasuk komisi 'film dan moral bangsa', komisi film dan kesadaran disiplin nasional, dan komisi 'film dalam hubungannya [dengan] ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa' (Van Heeren, 2007, p. 214).

Seminar tersebut juga, komisi 'film dalam hubungannya [dengan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa]' menyarankan, agar 'Dialog, adegan, visualisasi, dan konflik-konflik antara protagonis dan antagonis dalam alur cerita seharusnya menuju ke arah ketakwaan dan pengagungan terhadap Tuhan YME' (Van Heeren, 2007, p. 214). Kode etik dan sensor yang ketat pada masa itu, pada akhirnya memiliki pengaruh terhadap bagaimana sineas film dalam membentuk naratif film horor di Indonesia. Sensor yang awalnya diberlakukan oleh Dewan Film untuk melindungi masyarakat dari masuknya pengaruh negatif budaya luar –prinsip umum yang tercantum dalam pembukaan Pedoman Sensor Negara (Sen, 2007, p. 141), seakan malah melawan kebebasan pilihan politik dan budaya dari para pembuat film di Indonesia (Sen, 2007, p. 142). Peraturan sensor serta prosesnya, didesain dengan tujuan utama untuk membentuk narasi film Indonesia –menghasilkan film yang menunjukkan kondisi negara dalam kontrol total dan bangsa yang bersatu.

Sebagai pengaruh dari sensor yang berlaku pada masa itu, jalan cerita di dalam film disusun sedemikian rupa sesuai dengan peraturan yang ada agar dapat lolos sensor dan diedarkan ke penonton di Indonesia. Akhirnya, sebagian besar film pada masa Orde Baru dari dekade 1980 dan 1990-an mengikuti pola yang dapat ditebak, yakni kebaikan melawan kejahatan di mana kebaikan selalu menjadi pemenang (Suyono & Arjanto dalam Van Heeren, 2007, p. 214). Termasuk juga film horor Indonesia pada masa itu.

Munculnya akhir cerita yang benar-benar berbeda dengan mayoritas film pada masa orde baru memperlihatkan bagaimana regulasi & peraturan pada masa pasca orde baru yang telah digantikan seiring berjalannya pemerintahan baru pasca Soeharto, dan pada akhirnya membuka ruang lebih bagi sineas untuk menciptakan variasi-variasi alur cerita dan naratif. Pada film ini, variasi itu tampak pada alur cerita yang dibuat terbuka dan cenderung tidak jelas atau meninggalkan pertanyaan dalam benak penonton –bagaimana kondisi Ferdi selanjutnya atau apa yang dilakukan oleh hantu anak kecil terhadap Ferdi. Cerita di dalam film *Jelangkung* (2001) yang diawali dengan kondisi damai, tidak diakhiri secara damai dengan hancurnya teror hantu dan kembalinya hantu ke alamnya –berbeda dengan film horor pada masa orde baru.

#### ***Character dalam Film Jelangkung (2001)***

Sebagian besar karakter di dalam film *Jelangkung* (2001) merupakan seorang remaja. Sementara itu, semua karakter utama di dalam film adalah seorang remaja. Remaja tersebut terdiri atas Ferdi, Soni, Gita, dan Gembol. Terdapat juga karakter lain, seperti Zulfikar, Dion, Ibu Ferdi, Sang Kakek dan Sang Nenek, serta Pak Sakimin yang memberikan peran tersendiri dalam alur cerita film *Jelangkung* (2001).

Sebagai film horor, dalam segi karakter, film *Jelangkung* (2001) memenuhi konvensi film horor yang ada. Menurut Bordwell dan Thompson (2008, p. 329-331), Genre film horor merupakan suatu genre yang bertujuan untuk membuat kaget, jijik, dan untuk menakut-nakuti penontonnya. Tujuan tersebut yang pada nantinya membuat membentuk konvensi-konvensi yang ada di dalam genre horor ini, dalam hal ini segi karakter. Dalam segi karakter, Bordwell dan Thompson (2008, p. 329-331) mengetakan bahwa karakter *the monster* yang memiliki kekuatan melebihi kekuatan manusia pada umumnya adalah karakter menjadi konvensi dalam film horor. Hal tersebut dikarenakan karakter *the monster* lah yang mampumengancam atau meneror kehidupan manusia. Karakter tersebut seperti Frankenstein, Vampir, dan makhluk supranatural lainnya.

Film *Jelangkung* (2001) memunculkan karakter *the monste*. Kehadiran *the monster* diwakili dengan munculnya karakter makhluk supranatural atau hantu. Hantu tersebut antara

lain hantu anak kecil dan suster ngesot. Selain hantu anak kecil dan suster ngesot, boneka jelangkung sebagai medium ritual, juga menjadi sosok hantu tersendiri yang juga meneror kehidupan empat remaja di dalam film. Boneka yang awalnya hanya sebagai medium, menjadi hidup bersamaan dengan bangkitnya arwah bocah setan. Boneka tersebut pada akhirnya meneror Soni di beberapa *scene* di dalam film.

Masih sama dengan unsur naratif, film *Jelangkung* (2001) sebagai film horor Indonesia yang pertama muncul setelah masa orde baru, menunjukkan karakter yang berbeda dengan film horor orde baru. Kehadiran karakter keagamaan pada film horor orde baru, sama sekali tidak tampak di dalam film *Jelangkung* (2001). Sementara, pada masa orde baru, dapat dikatakan kalau karakter keagamaan merupakan faktor mutlak yang harus ada di dalam film horor. Kehadiran tokoh agama dalam film merupakan simbol ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan menjadi elemen penting dalam film agar film tersebut boleh ditayangkan. Karakter keagamaan berfungsi sebagai *deus ex machina* yang membantu protagonis untuk mengakhiri teror hantu dan mengembalikan kondisi ke dalam kondisi semula –yang damai bebas dari teror hantu.

Pengaruh diangkatnya tokoh keagamaan dalam film horor, dapat dilihat melalui pengalaman dari Ali Tien dan Ferry Angriawan (Kusumaryati, 2007, p. 214). Ali Tien, mantan produser dari rumah produksi film, PT. Cancer Mas, mengatakan bahwa semenjak 1981, BSF (Badan Sensor Film) memerintahkan agar film horor harus memiliki *religious mission* atau dakwah. Sementara, Ferry Angriawan dari Virgo Putra Film, mengatakan bahwa film horor pada tahun 1980-an yang tidak menampilkan sosok *Kyai* di akhir cerita, akan dicegah dan tidak dapat ditayangkan.

Berbeda dengan film horor masa orde baru, film *Jelangkung* (2001) sebagai film horor pasca orde baru, sama sekali tidak menggunakan karakter keagamaan dalam alur cerita yang mampu menyelesaikan konflik. Ferdi, Soni, Gita, dan Gembol berusaha dengan tangan mereka sendiri kembali ke Angkerbatu untuk mencabut jelangkung yang ditancapkan oleh Soni di kuburan bocah setan. Bahkan, saat Ferdi dan kawan-kawan meminta pertolongan, mereka meminta seorang paranormal untuk membantu menyelesaikan masalah teror hantu. Namun, Pak Sakimin (sebagai sang paranormal) tidak mampu berbuat apa-apa karena teror hantu yang melanda Ferdi dan kawan-kawan adalah akibat dari perbuatan mereka sendiri.

Sekali lagi, dapat dilihat bagaimana regulasi & peraturan pada masa pasca orde baru yang telah berubah pasca pemerintahan rezim Soeharto, memberikan kebebasan bagi sineas untuk menciptakan variasi-variasi dalam membuat film. Dalam hal ini pemilihan karakter di dalam film. Dari alur cerita yang berkembang di dalam film *Jelangkung* (2001), alih-alih

menjadi sesuatu yang wajib muncul dalam film sebagai tokoh yang menyelesaikan masalah (*deus ex machina*), karakter keagamaan sama sekali tidak muncul di dalam film.

### **Style dalam Film *Jelangkung* (2001)**

Pada film *Jelangkung* (2001) terdapat *style* yang dibentuk oleh pembuat film dengan menerapkan beberapa aspek *mise-en-scene* dan beberapa teknik sinematografi. Aspek-aspek tersebut antara lain *makeup*, *lighting*, *camera shot*, dan *camera motion*. Aspek pertama, yakni *makeup* yang digunakan dalam film *Jelangkung* (2001). *Makeup* digunakan untuk menciptakan sosok hantu yang menyeramkan. *Makeup* dapat dilihat pada sosok hantu anak kecil dan suster ngesot yang ada di dalam film.

Aktor anak kecil pemeran hantu, dirias dengan wajah yang pucat, kulit yang rusak menghitam, lingkaran mata tebal berwarna hitam, dan warna mata yang putih penuh –tanpa titik hitam. *Makeup* yang dipergunakan sedemikian rupa tersebut menghasilkan sosok karakter hantu yang menyeramkan (hantu anak kecil dan suster ngesot). Selain penggunaan *makeup* pada sosok hantu, *heavy makeup* juga digunakan kepada Gita, Gembol, dan Soni, saat ketiga karakter tersebut mati secara mengenaskan di akhir bagian film. Namun, pada *scene-scene* lain, *makeup* pada karakter remaja tidak terlalu menonjol dan terkesan biasa saja.

Aspek kedua, adalah *lighting* atau pencahayaan di dalam film. Manipulasi sumber pencahayaan mampu menciptakan berbagai teknik pencahayaan, salah satunya adalah teknik pencahayaan *low-key lighting*. Teknik *low-key lighting* adalah upaya sinematografer untuk menciptakan bayangan kontras yang tajam dan kuat, dengan menggunakan pencahayaan yang kuat, namun mengurangi pencahayaan dari *fill light*, atau bahkan tidak menggunakannya sama sekali (Bordwell & Thompson, 2008, p. 130). Beberapa manipulasi pencahayaan menjadi karakteristik yang melekat pada *genre* tertentu. Beberapa teknik pencahayaan menjadi ciri-ciri yang biasa digunakan di dalam film horor –atau menjadi sebuah konvensi. Teknik-teknik tersebut antara lain efek siluet, arah pencahayaan *underlighting*, dan teknik pencahayaan *low-key lighting*.

Efek siluet yang dihasilkan dengan menggunakan teknik arah pencahayaan *backlighting* (Bordwell & Thompson, 2008, p. 126), digunakan untuk mengkomunikasikan nuansa seram kepada penonton (Derry, 2009, p. 220). Arah pencahayaan *underlighting* dengan *distort feature* yang dihasilkan, sering kali digunakan untuk menciptakan *dramatic horror effects* pada suatu *scene* (Bordwell & Thompson, 2008, p. 127). Penggunaan teknik *low-key lighting* biasa dipakai pada *scene-scene* suram atau misterius, yang merupakan hal umum dalam film dengan *genre* horor (Bordwell & Thompson, 2008, p. 130).

Pada film *Jelangkung* (2001), penggunaan pencahayaan tersebut juga digunakan di dalam film, bahkan menjadi *style* yang kuat di dalam film *Jelangkung* (2001). Efek siluet adalah salah satu *style* dominan yang ada di dalam film. Penggunaan siluet dalam film *Jelangkung* (2001) digunakan dalam berbagai *scene*.



**Gambar 3. Penggunaan Teknik Siluet di dalam Film**

Sementara itu, penggunaan teknik pencahayaan *underlighting* untuk menciptakan *dramatic horror effects* juga ada di beberapa *scene* di dalam film *Jelangkung* (2001). *Dramatic horror effects* semakin terasa saat teknik ini digunakan pada sosok hantu yang ada di dalam film. *Scene* tersebut seperti *scene* saat munculnya bayangan suster ngesot pada kaca di toilet yang ada di rumah sakit tua.



**Gambar 4. Penggunaan Teknik *underlighting* di dalam Film**

Penggunaan teknik pencahayaan *low-key lighting* juga digunakan dalam film *Jelangkung* (2001). Penggunaan *low-key lighting* ini digunakan untuk menciptakan efek suram dan misterius di dalam film. Dengan menggunakan *low-key lighting*, bayangan-bayangan yang tercipta semakin banyak, dan menciptakan efek seram pada beberapa *scene*.



**Gambar 5. Penggunaan Teknik Pencahayaan *Low-key Lighting***

Selain penggunaan teknik-teknik pencahayaan tersebut, Rizal Mantovani dan Jose Purnomo yang sudah memiliki pengalaman dalam membuat video musik di Indonesia, juga memberikan pengaruh *style* dalam film yang menurut peneliti mampu menjadikan film

*Jelangkung* (2001) menjadi unik dan berbeda dengan film horor Indonesia lainnya. *Style* tersebut adalah *style* yang biasa digunakan oleh Rizal Mantovani dan Jose Purnomo dalam membuat video musik. Penggunaan sumber cahaya yang dapat dikatakan tidak alami menjadi salah satu *style* yang sama dengan *style* video musik yang biasa digunakan oleh Rizal Mantovani dan Jose Purnomo.

Sumber cahaya (*source of lighting*) yang tidak alami tersebut adalah penggunaan titik cahaya yang tidak berasal dari sumber-sumber cahaya yang ada di dalam film. Sebagai contoh cahaya lilin, matahari, bulan di malam hari, senter, dan lain sebagainya. Di dalam film *Jelangkung* (2001) terdapat banyak sumber cahaya yang dapat dikatakan tidak alami, yang diletakkan di bagian belakang (*backlighting*) yang terkesan sama dengan pencahayaan studio –yang biasa digunakan saat membuat video musik.

Beralih dari aspek pencahayaan, peneliti masuk ke aspek berikutnya, yakni kamera *shots*. Tujuan film horor untuk ‘meraih’ sisi emosional dengan menciptakan perasaan takut, cemas, dan kaget pada diri penonton, mempengaruhi konvensi-konvensi yang ada di dalam *genre* film horor –termasuk aspek *camera shots*. Seperti uraian Bordwell dan Thompson (2008, p. 329):

“...horror genre is most recognizable by its intended emotional effect on the audience. The horror film aims to shock, disgust, repel-in short, to horrify. This impulse is what shapes the genre's other conventions.”  
(Bordwell & Thompson, 2008, p. 329)

Di dalam film *Jelangkung* (2001), penggunaan *medium close up*, *close up*, *big close up*, dan *extreme close up* menjadi teknik pengambilan gambar yang sering digunakan. Fungsi dari teknik pengambilan gambar tersebut, membuat teknik itu sering digunakan di dalam film *Jelangkung* (2001). Fungsi pengambilan gambar tersebut adalah untuk menciptakan kedekatan dengan menampilkan emosi yang dirasakan oleh karakter. Dengan jarak yang dekat, penonton akan mampu melihat bagaimana ekspresi takut yang dirasakan oleh karakter. Dengan melihat ekspresi tersebut –ditambah dengan bantuan efek suara, pencahayaan, dan suasana *setting* yang seram, diharapkan penonton terpengaruh dan ikut merasakan ketakutan yang dirasakan oleh karakter. Selain teknik pengambilan gambar dengan jarak yang dekat, pengambilan gambar dengan jarak jauh juga digunakan di dalam film *Jelangkung* (2001). Teknik pengambilan gambar ini digunakan untuk mendapatkan suasana *setting* yang menyeramkan secara lebih luas dan lengkap.

## KESIMPULAN

Sebagai film horor, film *Jelangkung* (2001) juga memakai konvensi naratif film horor pada umumnya. Film *Jelangkung* (2001) bercerita mengenai bangkitnya arwah anak kecil – sebagai sosok *monster*, yang meneror kehidupan sekelompok remaja. Dari segi naratif, plot utama film *Jelangkung* (2001) adalah usaha empat orang remaja (Ferdin, Gita, Gembol, dan Soni) untuk menghilangkan teror hantu anak kecil yang bangkit karena ritual jelangkung.

Segi karakter sebagai film horor menunjukkan karakter *the monster* sebagai konvensi dalam *genre* film horor. Sebagai salah satu film ber-*genre* horor, karakter *the monster* hadir di dalam film horor meneror kehidupan Ferdin dan kawan-kawan. Di dalam film *Jelangkung* (2001), karakter *the monster* diwakili dengan hadirnya beberapa makhluk supranatural. Makhluk tersebut adalah hantu anak kecil, suster ngesot, dan boneka jelangkung yang dapat melayang dan bergerak dengan sendirinya.

Berdasar segi *style*, beberapa aspek *mise-en-scene* dan teknik sinematografi yang dapat diasosiasikan dengan *genre* horor digunakan di dalam film *Jelangkung* (2001). Aspek tersebut antara lain *makeup*, *lighting*, dan teknik pengambilan gambar. Penggunaan *heavy makeup* digunakan sedemikian rupa untuk menciptakan tampilan menyeramkan –hantu, luka-luka, dan lain sebagainya. Dalam segi *lighting*, efek siluet untuk mengkomunikasikan nuansa seram kepada penonton, arah pencahayaan *underlighting* untuk menciptakan *dramatic horror effects* pada suatu *scene*, serta penggunaan teknik *low-keylighting* yang dipakai pada *scene-scene* suram atau misterius, dipakai juga di dalam film *Jelangkung* (2001). Bahkan penggunaan siluet menjadi *style* dominan dan banyak sekali digunakan di dalam film. Aspek terakhir yang ketiga, adalah penggunaan teknik pengambilan dengan jarak yang dekat (*medium close up*, *close up*, *big close up*, dan *extreme close up*) menjadi teknik yang sering digunakan untuk memperlihatkan ekspresi takut, cemas, dan tegang dari karakter yang ada di dalam film.

Sebagai film horor Indonesia pasca orde baru, film *Jelangkung* (2001) menunjukkan berbagai karakteristik yang berbeda dengan film-film pendahulunya di masa orde baru. Tampak bagaimana sineas menggunakan variasi-variasi yang dulunya tidak mampu dibuat karena ketatnya regulasi dan peraturan yang ada di masa orde baru. Hal ini juga menunjukkan bagaimana kondisi sosial politik mempengaruhi bagaimana dibuatnya sebuah film –dalam segi cerita, karakter, dan lain sebagainya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bordwell, D., & Thompson, K. 2008. *Film Art: An Introduction*. New York: McGraw-Hill.
- Cheng Khoo Ghaik, Barker Thomas, Imanjaya Ekky (Ed. Edisi Bahasa Indonesia), Kusumaryati Veronika. 2011. *Mau Dibawa ke Mana Sinema Kita?: Beberapa Wacana Seputar Film Indonesia*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Devita, Francisca. 2013. "Wreck It Ralph": Studi Genre Pada Film Disney Animation Studios. *Jurnal E-Komunikasi*, Vol.1, No.2. Diakses dari <<http://studentjournal.petra.ac.id/index.php/ilmu-komunikasi/article/download/911/811>>, pada tanggal 28 Oktober 2013.
- Ida, Rachmah. 2011. *Metode Penelitian Kajian Media dan Budaya*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Imanjaya, Ekky. 2006. *A to Z About Indonesian Film*. Bandung: Mizan.
- Lacey, Nick. 2000. *Narrative and Genre: Key Concept in Media Studies*. London: Macmillan Press.
- Prasad, M. Madhava. 2011. *Genre Mixing As Creative Fabrication*. *BioScope*, vol. 2, no. 1, pp. 69-81. SAGE Publications. Diakses dari: <<http://bio.sagepub.com/content/2/1/69.full.pdf>>
- Rusdiati, SR. 2009. *Film Horor Indonesia: Dinamika Genre*. Diakses pada 18 September 2013. Diakses dari: <<http://staff.ui.ac.id/system/files/users/suriella/publication/filmhororindonesia.pdf>>
- Sen, K. & Hill T. D. 2007. *Media, Culture, and Politics in Indonesia*. Jakarta: Equinox Publishing Indonesia.
- Sunarto. 2009. *Televisi, Kekerasan, & Perempuan*. Jakarta: Kompas
- Dharmawan, Hikmat. 2008. *Mengapa Film Horor (1)*. Diakses dari: <<http://new.rumahfilm.org/artikel-feature/mengapa-film-horor-1/>>, diakses pada tanggal 15 September 2013.
- Van Heeren, Katinka. 2007. 'Return of the Kyai: Representations of Horror, Commerce, and Censorship in Post-Suharto Indonesian Film and Television'. *Inter-Asia Cultural Studies*, vol. 8, no. 2, pp. 211-226. Dari: <<http://dx.doi.org/10.1080/13583880701238688>>.