

Kajian Struktur Tanda Dalam Film Horor Indonesia: Film Jelangkung

Hendy Yuliansyah¹, Acep Iwan Saidi,² Intan Rizky Mutiaz³

Institut Teknologi Bandung, Bandung
Corresponding author: hendy@ars.ac.id

Abstrak

Fenomena horor di tanah air, mengukir prestasi dengan larisnya film bergenre horor karya anak bangsa dengan penghargaan yang diraih baik di dalam negeri maupun luar negeri. Revitalisasi konsep horor, membuat Film "Jelangkung" berhasil mengundang 1,5 juta penonton pada tahun 2001. Film "Jelangkung" melakukan perubahan pada aktor dan aktrisnya, pemilihan lokasi syuting, karakter fisik hantu, termasuk tujuan atau motivasi hantu, sekaligus merancang alur cerita yang berbeda, menghadirkan visualisasi yang segar, adanya kebaruan serta cara pandang yang berbeda dalam genre horor film nasional. Dengan patung atau boneka jelangkung sebagai tokoh utama dalam film ini, yang menampilkan beberapa sosok hantu yang berbeda. Kreativitas tidak hanya pada sosok hantu, tetapi juga pemilihan karakter pemain film yang disesuaikan dengan konsep remaja, yang harus berhubungan dengan dunia hantu. Namun bagaimanakah dengan desain scene yang menampilkan kekuatan Film "Jelangkung." Kekuatan sekaligus kebaruan, antara remaja dengan tema horor yang secara tidak langsung mengubah kebiasaan masyarakat tentang horor yang menciptakan wawasan baru tentang hubungan antara pemain dengan hantu. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif, melalui kajian Teori Semiotika - Roland Barthe, penelitian ini bermaksud untuk mengungkap desain visual yang terdapat pada scene terpilih, dengan mempertimbangkan adanya makna yang khusus atau inti tentang horor dalam perspektif masyarakat, yang dijelaskan melalui pengertian signifikansi, denotasi-konotasi, dan pengungkapan mitos terhadap visual-visual film.

Kata Kunci : film, horor, scene, semiotik, tanda.

Abstract

The phenomenon of horror in the country has made achievements with the best-selling horror genre films by the nation's children with awards achieved both domestically and abroad. The revitalization of the concept of horror made the film "Jelangkung" successfully attract 1.5 million viewers in 2001. The film "Jelangkung" made changes to the actors and actresses, the selection of shooting locations, the physical characteristics of the ghost, including the purpose or motivation of the ghost, as well as designing a storyline was different, presenting fresh visualizations, newness, and different perspectives in the national horror film genre. A jelangkung statue or doll is the main character in this film, which features several different ghost figures. Creativity is not only in ghost figures but also in the selection of film characters that are adapted to the concept of teenagers, who must relate to the ghost world. But what about the scene design that showcases the strength of the film "Jelangkung." Strength as well as novelty, between teenagers with horror themes, indirectly change people's habits about horror which creates new insights into the relationship between players and ghosts. By using a qualitative approach, through the study of Semiotics Theory - Roland Barthe, this research intends to reveal the visual design contained in the selected scene, taking into account the existence of a special or core meaning of horror in the perspective of society, which is explained through the meaning of significance, denotations, and revealing myths about film visuals.

Keywords: film, ghost, horror, ideology, visual

PENDAHULUAN

Film horor nasional memiliki prestasi yang baik, selain mengundang jutaan penonton domestik, beberapa diantaranya berhasil mewakili di ajang penghargaan film internasional dan dalam Kawasan ASIA dan ASEAN, secara langsung film horor naik levelnya menjadi lebih elit, hal ini disebabkan oleh karena selama ini film horor dianggap kampungan dan kelas bawah (Darmawan, 2020). Hal ini dibuktikan dengan Film Pengabdian Setan yang meraih penghargaan sebagai film horor terbaik di Festival Toronto After Dark Film - Canada (Kompas, 2017) dan Film Makmum yang laris di Negara Malaysia (Tempo, 2019). Film horor lainnya, seperti Modus Anomali yang terbit tahun 2012 mendapatkan Bucheon Award dengan label Asia Terror Cota pada Penghargaan Festival Asian Fantastic Film (CNN Indonesia, 2021). Data Parfi (Persatuan Artis Film Indonesia) menunjukkan bahwa banyak film horor yang mendominasi daftar film yang laris di tonton oleh masyarakat Indonesia. Selain itu, selama pandemi, film horor yang terbanyak yang ditonton oleh masyarakat dunia (Republika, 2020), hal ini di dukung dengan fakta bahwa film horor masuk nominasi Oscar, karena banyak bermunculan film horor dari negara-negara Asia, yang berkonsep tidak sekedar bergantung pada kultur horor yang memvisualkan masalah horor, tetapi juga gambaran eksklusif tentang tradisi, sastra, mistisisme, serta seni pertunjukkan (Garin, 2020).

Genre horor sebagai sub indikator perfilman nasional yang bertujuan membuat atau menciptakan kepuasan bagi penonton yang diwujudkan dengan ekspresi dan emosi (Pratista, 2008). Efek terhadap pikiran, yang secara langsung menjelaskan keadaan alam gaib yang sesungguhnya. *Scene-scene* film horor pada umumnya, terutama Film Jelangkung secara tidak langsung menjelaskan isi dari alam gaib yang berhasil diterka atau direkayasa oleh sutradara, dengan menitikberatkan pada konsep dan unsur hiburan (Perdana, 2001). Menonton film horor dapat memacu adrenalin, ketika perasaan takut muncul, tapi sadar bahwa ketakutan yang tercipta tidak membahayakan dirinya, hal ini yang menyebabkan kesenangan bagi penonton untuk lari dari masalah yang dihadapi dan penggemar film horor lebih banyak laki-laki, karena disebabkan oleh laki-laki yang diasosiasikan sebagai pemberani, dan menyukai tantangan, sehingga laki-laki bangga untuk menunjukkan keberaniannya dengan mengajak pacarnya, serta sebagian besar orang tertarik untuk mengetahui “sisi gelap” yang berbeda dengan realitas kehidupan (Kompas, 2020). Selain itu, intensitas menonton film horor yang tinggi dapat menyebabkan gangguan kesehatan, seperti sulit tidur malam karena mudah terkejut, dan memacu ketakutan serta meningkatkan potensi pingsan (Nyiri, 2019). Perilaku suka menonton film horor yang berlebihan dapat menyebabkan gangguan emosional, kemandirian, kebersihan pikiran (dari hal-hal yang menakutkan) serta keterbukaan yang berimplikasi pada kepercayaan diri (Iskandar, 2020).

Kondisi masyarakat yang menyukai film bergenre horor, umumnya, di dominasi dengan perancangan desain visual dengan hantu-hantu yang khas, dan hal ini sebagai identitas film horor nasional (Anwar, 2020). Visualisasi film horor ditunjang oleh beberapa faktor: tokoh, artis atau aktor, alur cerita, serta kepekaan sutradara dalam

menangkap tren yang berkembang saat ini. Alur dan konsep cerita didasari pada masyarakat desa, pedesaan, pegunungan, kondisi tenang lalu dilanjutkan dengan gangguan pada alur ceritanya adalah beberapa karakter film horor tahun 1970 – 1998, sedangkan tahun 1998 hingga sekarang karakter film horor berubah ke konsep urban, perkotaan, dan alur ceritanya dimulai dari teror hantu lalu beralih ke investigasi hantu serta adanya kemunculan suster ngesot (Kusumaryati, 2010). Film bergenre horor dijadikan hiburan yang digemari masyarakat. Maraknya film bergenre horor yang disukai dan ditonton masyarakat baik dalam negeri maupun negara lain, terutama film horor nasional yang laris menjadi fenomena, perlu untuk dikaji bagaimana sebenarnya desain visual film horor (Budiman, 2009).

Film horor yang sukses mengundang jutaan penonton mengindikasikan adanya hasrat atau keinginan terdalam yang ada di dalam setiap diri manusia, di mana manusia masih menginginkan hal-hal yang aneh, dan bernuansa mistis. Horor berasal dari sesuatu yang ganjil, ditandai dengan kemunculan imajinasi yang disertai dengan pikiran-pikiran sederhana bahkan sempit yang umumnya tidak disertai dengan alasan yang jelas dan kuat (Tempo, 2019).

Adapun film-film horor nasional yang sukses, ditandai dengan munculnya Film Jelangkung tahun 2001, yang kemudian diikuti oleh Film Pengabdian Setan tahun 2017, Film Asih tahun 2018, Film Terowongan Casablanca tahun 2007, Rumah Pondok Indah tahun 2013, Ruang 13 tahun 2007, Film Panggil Namaku 3 Kali tahun 2005, Film Mirror tahun 2005. Banyak film horor tidak hanya menghadirkan cerita monolog, tetapi dalam bentuk grup atau komunitas tertentu. Menangkal rasa bosan, dan mengontrol rasa takut dan cemas sebagai alasan menyukai film horor (Kumparan, 2020) Seperti yang diceritakan dalam Film Jelangkung dengan 4 anak muda yang ingin berpetualang, di tambah unsur komedi. Mereka tertantang dengan hal-hal supranatural, dengan menjalankan ritual jelangkung yang membawa kepada suasana yang aneh, dan menakutkan (Dake, 2016) karena kehadiran berupa penampakan makhluk halus atau jin, yang berdampak keasyikan pada penonton.

Visualisasi film horor yang dramatis, yang menggugah dan mengasyikkan masyarakat menjadi pertanyaan besar, apa dan bagaimana sebenarnya visualisasi film horor tersebut. Film Jelangkung versi 2001 yang berdurasi 1 jam 42 menit, 102 detik sebagai objek kajian dalam penelitian ini, dengan beberapa faktor:

- a. Sebagai pelopor film horor nasional yang menerapkan konsep horor baru, karena adanya perbedaan konsep film horor yang diterapkan dari tahun 1970 – 1998, dan setelah tahun 1998 hingga sekarang.
- b. Sebagai film horor pertama yang memberikan unsur *science* agar desain visual film bernuansa ilmiah. Unsur *science* ditunjukkan pada aktor winky yang gemar berfilsafat. Dia ingin membuktikan bahwa hantu/makhluk halus itu tidak jahat (Movieholic, 2014).
- c. Munculnya karakter hantu baru yaitu “suster ngesot” untuk pertama kalinya, dan berhasil menakuti penonton Indonesia pada scene ke 57. 21 menit.
- d. Film horor nasional pertama yang berhasil meraih jumlah sebanyak 1,5 juta penonton.

Dua struktur scene dalam narasi horor adalah alur petualangan dan alur hiburan yang mewadahi geografi cerita horor, yang umumnya berupa tempat-tempat marginal, tersembunyi, atau terbengkalai: kuburan, selokan, atau rumah-rumah tua. Seni-horor sebagai salah satu contoh stilasi estetika massal sekaligus hiburan melalui budaya dengan perpaduan kategori, dan kontradiktif (Carrol, 1987). Melalui pengamatan beberapa *scene* Film Jelangkung, maka konsep film menggunakan *horor adventure*, yaitu genre yang memadukan ekspedisi, eksplorasi, tempat eksotis, dan elemen petualangan ke dalam suasana horor (Sauchelli, 2014).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis teks berbasis teori semiotika Roland Barthes. Untuk mendalami visual-visual yang ada pada film horor, fakta-fakta budaya, pengembangannya berupa denotasi dan konotasi. Denotasi berarti makna yang literal (teks) - sesuai dengan kondisi/peristiwa, sedangkan konotasi adalah membaca suatu peristiwa ke dalam pemahaman yang lebih luas (Sutrisno, 2005: 118-119). Makna konotasi diambil dari pemahaman masyarakat yang disebabkan karena adanya berita tentang adat, budaya tentang dunia lain, termasuk doktrin, ajaran yang berkaitan dengan hantu. Dalam perihal teks dan karya, Roland menegaskan bahwa segala sesuatu adalah objek, dan objek itu sendiri tidak lain adalah teks. Teks adalah objek, yang tidak ditetapkan/difungsikan untuk dihitung, oleh karena itu, tidak bermanfaat memisahkan teks dengan karya (2010: 160 – 161). Unsur signifikansi, denotasi-konotasi dan mitos, sehingga diharapkan dapat merumuskan metode yang terdapat pada tanda-tanda visual dalam film horor (Derry, 2009). Kajian ini menitikberatkan pada proses menghadirkan hantu dengan alat utamanya adalah jelangkung. Adapun scene yang dipilih yaitu pada menit ke 57 hingga menit ke 61. Hal ini dikarenakan dramatisasi antara kemunculan hantu dengan pemain film yang dimaknai sebagai titik puncak dari kengerian pada Film “Jelangkung.” (Herlinawati, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ada 6 scene yang menunjukkan makna kengerian yang disebabkan oleh boneka jelangkung. Ke enam scene merupakan urutan kejadian yang menunjukkan seseorang bertemu langsung dengan hantu. Scene ke 57.16, menunjukkan seseorang terkejut akan sesuatu yang ada di belakangnya. Scene ke 57.37, menunjukkan rasa penasaran terhadap apa yang ada di belakangnya. Scene ke 58.01, menunjukkan seseorang merasakan adanya sesuatu yang hadir. Scene ke 58.48 memvisualkan seseorang yang merasakan kehadiran hantu dan ada disuatu tempat. Scene ke 59.34 memvisualkan bagaimana seseorang merasakan kehadiran hantu yang mendekat. Scene ke 61.12 memvisualkan hantu menghampiri seseorang dengan jarak yang sangat dekat.

Makna Denotasi

Gambar 1. Scene 57.16



Sumber: Dokumentasi Pribadi

No	Sign	Signifer	Signified
Scene 57. 16	Satu orang perempuan	Seorang perempuan terjebak di suatu ruangan dan terkejut	Dalam adegan tersebut, perempuan tersebut secara tidak sengaja menolehkan kepalanya ke arah yang lain.
	- Dalam suatu ruangan yang gelap - Menggunakan pakaian hitam - Terdapat cahaya yang masuk ke ruangan		

Makna Konotasi

Teknik kamera menggunakan *frog eye*, dengan memperlihatkan bagian atas yang gelap.

Gambar 2. Scene 57.37



Sumber: Dokumentasi Pribadi

No	Sign	Signifer	Signified
Scene 57. 37	Satu orang dengan pakaian hitam	Seorang perempuan terjebak di suatu ruangan dengan sikap penasaran	Perempuan mengarahkan perhatiannya ke suatu titik yang menjadi perhatiannya
	-	Seorang perempuan terjebak di suatu ruangan dengan memperhatikan bagian tertentu	

Makna Konotasi

Teknik kamera dengan memperlihatkan Sebagian isi ruangan, dengan menempatkan seorang aktris pada bagian tengah. Kilasan cahaya yang menunjukkan kegelapan.

Gambar 3. Scene 58.01



Sumber: Dokumentasi Pribadi

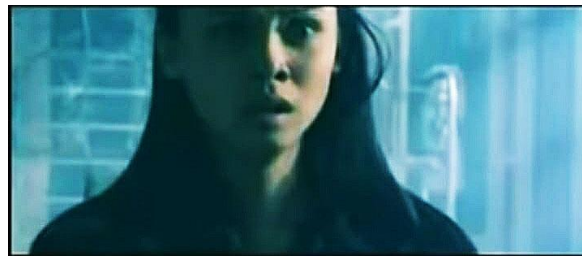
No	Sign	Signifer	Signified
Scene 58.01	Satu orang perempuan	Seorang perempuan	Dalam adegan, perempuan hanya

	melihat ke satu sudut dalam suatu ruangan yang berantakan	terjebak di suatu ruangan dengan memperhatikan bagian tertentu	memandang satu titik yang menjadi perhatiannya
		Ekspresi terkejut atau kaget	

Makna Konotasi

Kamera mengarahkan kepada benda-benda lain, yang menunjukkan kemungkinan hadirnya hantu, karena adanya benda-benda kain berwarna putih.

Gambar 4. Scene 58.48



Sumber: Dokumentasi Pribadi

No	Sign	Signifer	Signified
Scene 58.48	Seorang perempuan melihat dan tertuju pada satu titik	Ekspresi terkejut atau kaget	Perempuan merasakan kehadiran makhluk lain, yang berbeda darinya
	Ruangan yang tidak ditata dengan baik		

Makna Konotasi

Kamera memperlihatkan wajah pucat seseorang karena merasakan kehadiran hantu.

Gambar 5. Scene 59.34



Sumber: Dokumentasi Pribadi

No	Sign	Signifer	Signified
Scene 59.34	Seorang perempuan melihat dan tertuju pada satu titik di ruangan yang berantakan	Ekspresi ketakutan	Perempuan merasakan kehadiran sosok hantu yang mendekatinya

Makna Konotasi

Kamera memperlihatkan ekspresi seseorang yang merasakan kengerian, karena kehadiran hantu yang mendekatinya.

Gambar 6. Scene 61.12



Sumber: Dokumentasi Pribadi

No	Sign	Signifer	Signified
Scene 61.12	Seorang perempuan merasakan kehadiran hantu	Perasaan yang mengerikan	Perempuan merasakan kehadiran sosok hantu yang sangat dekat.

	hantu berada di belakang perempuan		
--	------------------------------------	--	--

Konotasi

Kamera memperlihatkan sosok hantu yang menghampiri seseorang, yang berdampak pada ketakutan.

Tanda-tanda yang digunakan pada keenam scene pada Film “Jelangkung” versi 2001, memvisualkan rekayasa hantu beserta karakternya. Jika pada manusia dengan seluruh tubuhnya, lengkap dengan kulit, baju, kondisi wajah, kaki, serta berjalan pada umumnya, namun tidak pada visualisasi hantu, dimana hantu yang digambarkan berbeda dengan manusia, walaupun mengacu kepada konsep tubuh manusia (Ellis, 2001).

Tanda-tanda yang digunakan pada keenam scene mengacu kepada keterciptaan hubungan yang khusus, dengan penggambaran yang utuh, dan disesuaikan dengan kondisi kehidupan manusia, sehingga tampak bagaimana seorang perempuan dengan hantu yang muncul secara bertahap sebagai indikasinya (Reich, 2017). Sekaligus bagaimana visual hantu yang dirancang mengacu terhadap bayangan, imajinasi yang dapat ditangkap dan dipahami oleh masyarakat penonton (Weeks, 2010). Dampak kengerian pada film ini, tercipta dengan menghadirkan hantu, dan ditanggapi dengan serius oleh seorang perempuan dengan tangisan, rintihan yang mengindikasikan ketakutan (Dewi, 2017). Ketakutan terhadap hantu sebagai inti dari film ini, dengan kreativitas terhadap visualisasi hantu baik dari postur anak kecil, remaja, dan dewasa yang digambarkan dengan ketidaksempurnaan seperti layaknya manusia pada umumnya.

KESIMPULAN

Film “Jelangkung” dengan kreativitasnya mampu mendobrak kebiasaan-kebiasaan dalam film-film horor sebelumnya. Dengan pengubahan pada lokasi, tokoh, jalan cerita, mampu dimaksimalkan dengan konsep urban dengan kondisi hantu yang diundang. Hantu yang diundang sebagai konsep inti dari film ini. Kreativitas tanda dihadirkan dengan rekayasa hantu sehingga seolah-olah dekat dan tidak menyerang, namun menakutkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar. 2020. <https://www.bbc.com/indonesia/majalah-54916920>.
Barthes, Roland. 2010. *Imaji Musik Teks*. Yogyakarta: Jalasutra.
Budiman, Kris. 2011. *Semiotika Visual*. Jalasutra: Yogyakarta.
Carroll, Noel. 1987. “The nature of Horror”. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Vol. 46, No. 1, pp. 51-59 Published by: Blackwell Publishing on behalf of The American Society for Aesthetics.

- Darmawan. 2020. <https://www.bbc.com/indonesia/majalah-54916920>.
- Derry, Charles. 2009. *Dark Dreams: A Psychological History of The Modern Horror Film from the 1950s to the 21st Century*. McFarland: America.
- Dake, Dennis M. 2016. The Visual Definition of Visual Creativity
P. (100-104) Feb 2016. <https://doi.org/10.1080/23796529.1991.11674461>
- Dewi Ratih Permatasari, Shita dan Widisanti, Ni Made. Hantu Perempuan sebagai “Produk Gagal” dalam dua Film Horor Indonesia: Pengabdian Setan (2017) dan Asih (2018)
Media Bahasa, Sastra, dan Budaya Wahana, Vol. 25, No.1 2019.
- Ellis, Robert. 2001. *Movies and Meaning*. Research Article. June 1,
<https://doi.org/10.1177/001452460111200905>.
- Herlinawati. 2020. “Persepsi Masyarakat Terhadap Perfilman Indonesia” – Pusat Penelitian Kebijakan – Kemendikbud, 1 – 47.
- Iskandar, Suhendar. “Pengaruh Perilaku Gemar Menonton Film Horor Terhadap Gangguan Emosional Anak Menjelang Usia Baligh di SDN 11 Limboto’. Jurnal Pembelajaran. Vol. 4, no. 1 April 2020. 42 – 48.
- Kompas. 2020. <https://lifestyle.kompas.com/read/2020/10/12/120359020/ini-dampak-positif-dan-negatif-film-horor-bagi-kesehatan?page=3>.
- Kumparan. 2020. <https://kumparan.com/berita-update/nonton-film-horor-ini-alasan-kenapa-banyak-suka-1uUiQZvHsZ1>.
- Kusumaryati, Veronica. 2010. Hantu-Hantu dalam Film Horor Indonesia. Agustus 2021 at 21.25 AM.
- Karis Singgih Angga Permana. 2001. “Analisis Genre Film Horor Indonesia Dalam Film Jelangkung (2001).” *Commonline Departemen Komunikasi*. Vol. 3/ No. 3. P. 563 – 566.
- Movieholic. 2014. <https://www.movieholic.id/2014/08/editorial-fakta-menarik-dibalik-film.html>.
- Nyíri, Kristóf. 2019. *Visual Meaning - Essays on Wittgenstein, Image, and Time*, Dunabogdány: Hungary.
- Nugroho, Garin. 2020. <https://www.bbc.com/indonesia/majalah-54916920>. 26 October 2021 at 20. 34 AM.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian.
- Parfi: <https://www.parfi.or.id/2021/05/daftar-film-indonesia-terlaris-sepanjang-masa/>.
- Putra, Heddy Shri Ahimsa. 2001. *Strukturalisme Levi Strauss*. Yogyakarta: Galang Press.
- Republika. 2020. <https://www.republika.co.id/berita/qyqxum425/film-horor-jadi-primadona-selama-pandemi>).
- Reich, John. 2017. *Exploring Movie Construction and Production What's so exciting about movies?* New York: Open SUNY Textbooks.
- Tempo. 2019. *Fenomena Film Horor Indonesia dari Babi Ngepet hingga Jelangkung*. tempo publishing: Jakarta.
- Weeks, Marcus. 2010. *How Philosophy Works – The Concept Visually Explained*- Penguin Random House.



Wiji Luluk Agustina. 2016. *Mitos dan Sensualitas Dalam Perkembangan Film Horor Indonesia*. Patrawidya, Vol. 17, No. 3, P. 193 – 196..