

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Legenda Urban (*urban legend*) merupakan kisah misteri yang berkembang dari mulut ke mulut dalam suatu kehidupan masyarakat. Menurut Tucker dan Best (2014), legenda urban adalah kisah yang menyebar melalui saluran informal. Secara tradisional, legenda menyebar dari satu orang kepada orang lainnya, tetapi legenda urban dapat menyebar melalui beberapa komunikasi individu lainnya, seperti telepon, fotokopi, email, atau sebuah pos di media sosial yang kemudian lisah-kisah ini mungkin menerima beberapa liputan di media massa, tetapi saluran tradisional dan pembicaraan mulut ke mulut merupakan pusat penyebaran legenda urban yang sangat pesat. Contohnya seperti kisah Terowongan *Casablanca* dan Hantu Jeruk Purut yang muncul di media-media lokal di Indonesia dan menjadi sebuah kepercayaan. Sedangkan menurut The American Heritage (2018), legenda urban adalah sebuah kisah yang kebenarannya diragukan yang melibatkan insiden - insiden masa lalu, sering kali termasuk unsur-unsur humor dan horor, yang menyebar dengan cepat dan secara umum diyakini benar¹, meskipun pada kenyataannya legenda urban adalah cerita yang terlalu berlebihan untuk dipercaya, karena kisah-kisah tersebut terlalu aneh untuk menjadi sebuah kebenaran mutlak (Brunvand, 1999).

Dalam konteks *folklore*, legenda urban seringkali diciptakan dengan tujuan tertentu, termasuk aspek kultural, politik, hukum, atau estetika². Legenda urban menurut Pamela Donovan (2007) memuat kisah peringatan untuk membuat orang lebih berhati-hati dalam melakukan sesuatu. Sebagai contoh, cerita mengenai asal usul Jepang yang sengaja dibuat untuk mengkonsolidasikan bangsa Jepang dan mendukung kepemimpinan Jinmu Tenno pada abad 660 sebelum masehi lalu muncul kembali di zaman meiji pada abad ke-18. Revitalisasi kisah mitos ini memiliki

angkitkan semangat nasionalisme Jepang dan memulihkan



[s.id/files/disk1/796/jbptunikompp-gdl-kevinsinar-39756-5-](https://id.files/disk1/796/jbptunikompp-gdl-kevinsinar-39756-5-)
pada tanggal 11 oktober 2023

(2013). *Folklor Nusantara: Hakikat, Bentuk, dan Fungsi*. Yogyakarta:

kebesaran kaisar yang sebelumnya terlupakan di bawah pemerintahan Shogun (Brownlee, 2000). Namun legenda urban di Jepang mulai dibicarakan sejak Zaman Edo, legenda urban yang mulai berkembang pada saat itu adalah kisah-kisah mengenai roh-roh penasaran, hantu, dan makhluk gaib lainnya, dan pada mula awal penyebarannya sering diceritakan secara lisan untuk dijadikan sebagai ajaran moral dan hiburan.

Yanagita Kunio (1982) menggunakan istilah '*densetsu*' untuk merujuk pada legenda-legenda Jepang yang memiliki perbedaan dengan legenda-legenda di Eropa. Di Jepang, makhluk-makhluk alam gaib masih dipercayai oleh penduduk setempat, karena ada yang mengklaim telah mengalami pertemuan dengan entitas semacam itu. Akibatnya, banyak cerita rakyat di Barat dianggap sebagai kisah fiksi, tetapi di Jepang tetap dianggap sebagai peristiwa nyata. Oleh karena itu, cerita-cerita tersebut dapat digolongkan sebagai legenda³.

Salah satu legenda urban Jepang yang terkenal adalah *kuchisake-onna* (口裂け女). Secara etimologis, *kuchisake-onna* (口裂け女) bermakna perempuan dengan mulut terbelah. Sosok ini pertama kali muncul pada bulan desember tahun 1978 dan ceritanya dengan cepat menyebar ke seluruh kepulauan Jepang. Gosip tentang *kuchisake-onna* (口裂け女) yang kerap mengganggu siswa sekolah dasar dan menengah menjadi topik hangat di kalangan ibu rumah tangga dan siswa pada masa itu (Danandjaja, 1997). Dalam bukunya, Yoda Hiroko dan Matt Alt (2008) mengkategorikan *kuchisake-onna* (口裂け女) sebagai salah satu jenis dari *yokai* dengan karakteristik '*the sexy and slimy*'.

Legenda *kuchisake-onna* (口裂け女) pertama kali muncul pada periode Showa (1925 – 1989). Cerita ini mengisahkan seorang wanita yang sangat mempesona, menjadi istri dari seorang samurai yang penuh kecemburuan dan selalu mencurigai perbuatan curang dibelakangnya. Suatu hari, sang samurai bahkan menyakiti istrinya dengan pedangnya hingga terbelah sampai ke telinga.



Legenda mengatakan bahwa arwah sang istri samurai sering muncul di kediamannya di Edo (sekarang adalah Tokyo), dengan cara menutupi mulutnya menggunakan kain kimono tangannya (*ibid*). Legenda urban ini telah menjadi cerita yang berkembang pesat di kalangan masyarakat Jepang. Berkat kemajuan media modern, legenda ini berhasil di adaptasi dalam bentuk *anime*, *manga*, program televisi dan film. Salah satu film yang mengadaptasi kisah *kuchisake-onna* (口裂け女) adalah film yang berjudul *Carved: The Slit-Mouthed Woman* (2007).



Gambar 1.1 Poster Film *Carved: The Slit-Mouthed Woman* (2007)

Sumber: IMDb.com

Carved: The Slit-Mouthed Woman merupakan film horor Jepang yang dirilis pada tahun 2007, menonjol sebagai karya yang memikat dengan kekuatan naratif dan penyajiannya yang menggetarkan. Disutradarai oleh Koji Shiraishi, film ini berhasil memadukan elemen horor psikologis dengan estetika sinematografi yang mengesankan. Karya Shiraishi ini menghasilkan pengakuan dan pujian di dunia perfilman dengan meraih sejumlah penghargaan bergengsi⁴. Sutradara Koji



Shiraishi meraih penghargaan atas kontribusinya terhadap genre horor Jepang, karyanya dalam menciptakan atmosfer yang mempesona dan menegangkan. Film horor dapat dikenali dengan mudah karena dalam

konsepnya memiliki fungsi untuk menakut - nakuti, memberikan rasa tegang dan penasaran bagi yang menyaksikannya, genre horor juga sering bersifat kultural dan historis, serta pada film horor Jepang sendiri umumnya menampilkan kisah hubungan antar keluarga. Film horor Jepang perempuan seringkali dijadikan tokoh utama, yang mana penggambaran perempuan dalam film horor Jepang sangatlah jelas, dalam filmnya sendiri ketika perempuan itu masih hidup perempuan tersebut digambarkan sebagai seorang yang patuh pada suaminya dan seorang ibu yang baik pada anak - anaknya. Namun setelah perempuan ini telah menjadi sosok hantu, maka akan digambarkan sebagai sosok yang sangat menyeramkan, seperti misalnya memiliki rambut yang terurai panjang namun kusut, kulit atau bagian tubuh yang rusak dan berpakaian serba putih⁵.

Perempuan Jepang sering memerankan peran sebagai hantu dalam berbagai pertunjukan, seperti dalam seni tradisional Noh di mana mereka dapat mengambil peran sebagai *waki* (Balmain, 2008). Dalam konteks ini, *waki* adalah karakter yang memiliki kemampuan supranatural dan dapat berinteraksi dengan makhluk dari dunia lain. Pada pertengahan periode Edo (1600-1868), cerita - cerita hantu terkenal muncul, termasuk "*Tokaido Yotsuya Kaidan*" dan "*Botan-doro*". Cerita-cerita ini mengisahkan tentang hantu dengan rambut panjang yang kusut, lengan menjuntai, dan tanpa kaki. Gambaran perempuan hantu semacam ini masih populer hingga saat ini dan sering muncul dalam film-film horor Jepang.

Pada cerita *Kuchisake Onna* (口裂け女) mengisahkan seorang wanita cantik yang dulunya adalah istri atau selir seorang samurai terkenal. Meskipun memiliki kecantikan yang luar biasa, ia terkenal karena sifat angkuhnya dan kebiasaan buruknya selingkuh dengan pria lain di belakang suaminya. Suaminya merasa sangat dikhianati olehnya dan akhirnya menyerangnya dengan kejam, merobek mulutnya dari kuping kanan hingga kuping kiri. Setelah perbuatan mengerikan itu dilakukan, suaminya mengejeknya dengan mengatakan, "Sekarang, siapa lagi yang

... cantik?"



Wajah yang terbelah ini kemudian menjadi gambaran dari sosok hantu yang menakutkan dalam cerita-cerita Jepang dan diadaptasi ke dalam film. Namun, tidak hanya penampilannya yang menyeramkan, kondisi emosionalnya juga tercermin dalam kisah tersebut (Ulpah, 2017). Rasa amarah dan dendamnya tampak jelas, terutama ketika ia mencoba untuk menculik atau bahkan membunuh anak-anak kecil. Sebelum melakukannya, ia akan menanyakan terlebih dahulu kepada anak-anak tersebut dengan pertanyaan, "Apakah aku cantik?".

Film *Carved: The Slit-Mouthed Woman* menggabungkan elemen horor psikologis dengan mitologi Jepang, menciptakan atmosfer yang menegangkan dan menakutkan. Film ini menarik karena menggunakan legenda urban sebagai tema dalam film, menggambarkan keunikan film horor Jepang yang seringkali menjadikan perempuan sebagai tokoh utama serta legenda urban yang dikisahkan telah menjadi hantu perempuan dalam film ini yang mempertanyakan soal kecantikannya. Melalui film ini, peneliti akan mengungkap mengenai legenda urban *kuchisake-onna*(口裂け女) yang direpresentasikan melalui media modern berbentuk film.

Berdasarkan hasil penelusuran, peneliti menemukan beberapa penelitian yang memiliki objek atau analisis yang relevan dengan yang diteliti saat ini. Penelitian yang dilakukan Achmad Deptian Djenuari Rizky, Yully Ambarsih Ekawardhani Program Studi Desain Komunikasi Visual, UNIKOM (2014) yang berjudul "Visualisasi Karakter Kuntilanak Berdasarkan Cerita Legenda Urban Mengenai Tragedi Sakit Hati Perempuan", Jurnal ini menjelaskan tentang legenda urban yang ada pada suatu daerah dan terfokus pada Indonesia, jurnal ini menjelaskan pula bagaimana cerita legenda urban dapat beredar di masyarakat dan menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam kehidupan masyarakat serta berusaha untuk menjelaskan mengenai perwujudan dari cerita legenda urban yang terkenal.

Penelitian kedua adalah penelitian yang dilakukan oleh Mary Diane Cantrell yang



tends : Why Do People Believe Them". Tesis ini membahas sebagian besar orang percaya kepada Legenda Urban dan terus berkembang pesat dalam lingkungan masyarakat, dan mengenai cerita Legenda Urban ini masih diragukan tapi tetap menjadi buah bibir dalam masyarakat, serta tesis ini juga

menjelaskan perbedaan satu legenda dan legenda lainnya serta beberapa teori sosial mengenai Legenda Urban.

Penelitian ketiga adalah penelitian yang dilakukan oleh Diah Meutia Harum yang berjudul “Motif dan Cerita Legenda Urban dalam Masyarakat Lampung”. Jurnal ini mengkaji cerita tentang Legenda Urban yang ada di Lampung yang menjadi sebuah kepercayaan tradisional adat istiadat dan kisah kisah yang melewati generasi demi generasi dan menyebar lewat mulut ke mulut.

Beberapa topik penelitian sebelumnya memiliki objek kajian yang sama dengan apa yang diteliti oleh peneliti saat ini, metode analisis serta teori yang digunakan dalam penelitian juga cukup relevan dengan metode serta teori yang digunakan oleh peneliti, Penelitian ini dilakukan sebagai bentuk kajian untuk memahami Representasi Legenda Urban Kuchisake Onna dalam Film Carved – The Slit Mouthed Woman yang terbagi atas dua permasalahan Rumusan masalah pertama adalah bagaimana Representasi legenda urban kuchisake-onna dalam film Carved - The Slit Mouthed Woman. Rumusan masalah kedua adalah peringatan apa yang disampaikan dalam film Carved - The Slit Mouthed Woman.

1.2 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.2.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, maka tujuan dan manfaat penelitian ini adalah:

1. Mengetahui bagaimana representasi legenda urban *kuchisake-onna*(口裂け女) dalam film *Carved: The Slit-Mouthed Woman*.
2. Mengetahui peringatan yang disampaikan dalam Film *Carved: The Slit-Mouthed Woman*.

1.2.2 Manfaat Penelitian



Manfaat dari penelitian ini antara lain:

Pertama, memberikan pemahaman lebih dalam tentang legenda *kuchisake-onna* dalam film *Carved: The Slit-Mouthed Woman* serta gambaran umum tentang legenda urban khususnya legenda *kuchisake onna* yang direpresentasikan dalam sebuah film.

2. Manfaat Praktis, pada penelitian ini baik untuk akademisi maupun masyarakat umum, dapat memberikan informasi berkaitan dengan legenda urban Jepang terkhusus pada legenda urban *kuchisake-onna* yang tergambar melalui film, serta menyediakan masukan dan referensi untuk penelitian selanjutnya terkait topik ini.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Semiotika Roland Barthes

Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda, tanda-tanda yang dipelajari ini memiliki makna yang tersirat didalamnya dan dapat mencerminkan berbagai macam hal, baik itu ide, perasaan, pesan, penilaian dan makna-makna lainnya. Semiotika mempelajari bagaimana manusia memaknai tanda-tanda yang muncul dalam kehidupan sosial atau hal-hal yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam semiotika, tanda-tanda yang bahasa termasuk didalamnya dianggap sebagai pengaturan yang membentuk makna melalui perbedaan bunyi dan konsep yang dipaparkan. Pada awalnya semiotika dipakai dalam ilmu bahasa, tetapi seiring perkembangannya saat ini semiotika dapat dipakai dalam bidang desain komunikasi visual dan seni rupa (Tinarbuko, 2009:15).

Barthes mengembangkan teori ini berdasarkan karya yang ditulis oleh *Saussure*, Barthes melihat kemungkinan bahwa semiotika dapat diterapkan ke berbagai hal. Dalam sebuah tanda yang berbentuk visual ataupun fisik terdapat makna tersembunyi yang ditangkap oleh indra manusia dan kemudian dimaknai.

Roland Barthes membagi semiotika menjadi dua tingkatan: denotasi dan konotasi. Denotasi adalah tingkat pertama yang mengacu pada makna langsung dari suatu tanda terhadap objek. Ini menghasilkan makna yang jelas dan langsung dari realitas. Konotasi, yang merupakan tingkat kedua, merujuk pada makna yang lebih dalam dan tidak langsung dari hubungan antara penanda dan petanda, seringkali subjektif dan kompleks.

2.1.2 Gender dan Feminisme

Gender dapat diartikan sebagai perbedaan peran, status, kegunaan, tingkah laku yang melekat pada laki-laki dan perempuan berdasarkan budaya yang diturunkan dari generasi ke generasi. Gender bukanlah sesuatu yang dimiliki secara alamiah, melainkan sesuatu yang dilakukan secara berulang-ulang melalui tindakan, bahasa, dan norma yang menghasilkan konstruksi sosial yang dibentuk dari praktik budaya.



Lebih dari sekadar perbedaan biologis, gender merupakan konstruksi sosial yang mengatur bagaimana individu diharapkan berperilaku sesuai dengan norma dan harapan masyarakat terkait jenis kelamin mereka. Konsep ini tidak statis, melainkan terus berkembang melalui interaksi sosial, nilai-nilai budaya, serta pengaruh institusi-institusi seperti keluarga, pendidikan, agama, dan media Butler, J. (1990).

Dalam konteks yang lebih luas, gender tidak hanya membahas perbedaan antara laki-laki dan perempuan, tetapi juga mencakup kajian multidisiplin, termasuk psikologi, sosiologi, antropologi, dan feminisme. Psikologi, misalnya, meneliti bagaimana identitas gender terbentuk dalam diri individu, sementara sosiologi dan antropologi mengkaji peran gender dalam struktur masyarakat dan budaya. Feminisme, di sisi lain, seringkali mengkritik ketimpangan gender yang muncul akibat sistem patriarki yang menempatkan laki-laki sebagai kelompok dominan. Proses pembentukan peran gender dalam kehidupan sosial bersifat dinamis dan membutuhkan waktu yang panjang karena melibatkan negosiasi, dialog, dan perubahan perilaku secara kolektif (Hidayat, 2014). Dengan demikian, gender bukanlah sesuatu yang alamiah, melainkan hasil dari kesepakatan sosial yang terus-menerus diperdebatkan dan direkonstruksi seiring perkembangan zaman. Pemahaman mendalam tentang gender penting untuk mengidentifikasi ketidakadilan sosial dan menciptakan kesetaraan yang lebih inklusif di masa depan.

2.1.3 Legenda Urban

Legenda urban (urban legend) adalah sebuah bentuk cerita rakyat fiksi yang memiliki alur naratif tentang suatu kejadian misterius atau menyeramkan dalam kurun waktu tertentu, seringkali disertai pesan moral atau peringatan yang tersirat. Kisah-kisah semacam ini biasanya terinspirasi dari insiden nyata di masa lalu, namun telah mengalami distorsi dan pengembangan seiring penyebarannya, sehingga menjadi lebih dramatis dan sulit dibedakan antara fakta dan fiksi. Legenda urban umumnya berkisar pada tema horor, mistis, atau kejadian aneh yang sulit dijelaskan secara logis, seperti hantu, kutukan, atau kejadian supernatural lainnya. Salah satu



variasi yang seolah-olah terjadi pada "teman dari teman" atau dikenal secara langsung, sehingga menciptakan kesan bahwa terjadi meskipun tidak ada bukti konkret.

Legenda urban awalnya terjadi secara lisan, dari mulut ke mulut, dengan perkembangan teknologi, medium penyebarannya pun meluas. Jika

dahulu cerita-cerita semacam ini disampaikan dalam obrolan santai atau melalui surat, kini mereka menyebar dengan cepat melalui pesan berantai di telepon, surel, forum internet, dan terutama media sosial. Bahkan, beberapa legenda urban mendapatkan sorotan dari media massa, seperti koran atau acara televisi, yang turut memperkuat keyakinan masyarakat akan kebenarannya. Namun, terlepas dari seberapa meyakinkannya sebuah legenda urban, kebenarannya tetap dipertanyakan karena ceritanya seringkali terlalu absurd atau tidak memiliki sumber yang dapat diverifikasi.

Menurut Jan Harold Brunvand (1999), legenda urban pada dasarnya adalah produk budaya yang mencerminkan ketakutan, kecemasan, atau nilai-nilai tertentu dalam masyarakat. Meskipun tidak benar secara faktual, kisah-kisah ini tetap bertahan karena kemampuannya menyesuaikan diri dengan konteks sosial yang berbeda dan memanfaatkan ketidakpastian manusia terhadap hal-hal yang tidak dapat dijelaskan. Dengan demikian, legenda urban bukan sekadar hiburan, melainkan juga alat untuk menyampaikan pesan sosial, peringatan, atau bahkan kritik terhadap fenomena tertentu. Meski kebenarannya diragukan, daya tariknya tetap kuat karena memanfaatkan rasa penasaran dan ketakutan manusia akan hal-hal yang misterius dan tidak terduga.

2.1.4 Legenda Urban dalam Masyarakat

Legenda urban berfungsi sebagai cermin budaya yang secara efektif menangkap nilai-nilai masyarakat serta kecemasan kolektif yang muncul seiring perkembangan zaman. Seperti yang diungkapkan Brunvand (1981), narasi-narasi ini pada dasarnya merupakan respons budaya terhadap berbagai perubahan sosial dan kemajuan teknologi yang seringkali menimbulkan ketidaknyamanan psikologis dalam masyarakat. Lebih dari sekadar cerita penghibur, legenda urban mengandung dimensi edukatif yang penting. Champion-Vincent (2005) menegaskan bahwa cerita-cerita semacam ini berperan sebagai media pendidikan informal yang menyampaikan pesan moral dan peringatan tentang berbagai perilaku berisiko.



dilihat pada legenda hantu jalanan yang muncul di tempat-tempat sepi. Legenda urban juga berfungsi sebagai himbauan agar masyarakat lebih berhati-hati di malam hari demi keselamatan pribadi.

Di sisi lain, legenda urban juga sering menjadi media untuk menyampaikan kritik sosial yang tajam terhadap berbagai institusi dan

sistem yang ada dalam masyarakat. Banyak legenda modern yang menyelipkan sindiran halus namun mendalam terhadap praktik korupsi di lingkungan pemerintahan atau eksploitasi yang dilakukan oleh korporasi besar. Kritik-kritik ini biasanya disampaikan melalui narasi yang dramatis dan hiperbolis, namun tetap mempertahankan inti kebenaran sosial yang ingin disampaikan. Misalnya, munculnya legenda tentang hantu koruptor yang terus menghantui gedung-gedung pemerintahan dapat diinterpretasikan sebagai bentuk protes masyarakat terhadap praktik korupsi yang sulit diberantas. Demikian pula, cerita-cerita mistis tentang kutukan terhadap perusahaan yang merusak lingkungan mencerminkan keresahan publik terhadap eksploitasi sumber daya alam yang tidak bertanggung jawab.

Fenomena ini menunjukkan bahwa legenda urban bukan sekadar produk imajinasi kolektif, melainkan juga merupakan bentuk resistensi budaya terhadap berbagai ketidakadilan sosial. Melalui pendekatan naratif yang khas, legenda urban mampu menyampaikan kritik sosial yang mungkin sulit diungkapkan secara langsung karena berbagai keterbatasan dan hambatan struktural. Dengan memanfaatkan elemen supernatural dan dramatisasi, pesan-pesan sosial yang berat pun dapat disampaikan dengan cara yang lebih mudah dicerna dan diingat oleh masyarakat luas. Inilah yang membuat legenda urban tetap relevan dan terus berkembang di berbagai masyarakat, meskipun bentuk dan medium penyampaiannya mungkin telah berubah seiring perkembangan teknologi komunikasi modern.

2.1.5 Film sebagai Media Komunikasi

Komunikasi, secara etimologis, berasal dari kata Latin "*communicato*" yang berakar pada istilah "*communis*", yang berarti "sama makna". Hal ini menunjukkan bahwa esensi komunikasi terletak pada upaya menciptakan kesepahaman antara pihak-pihak yang terlibat. Dalam konteks yang lebih luas, komunikasi dapat dipahami sebagai proses penyampaian pesan, informasi, atau simbol dari seorang komunikator (pengirim) kepada komunikan (penerima) melalui suatu media tertentu dengan tujuan tertentu, baik untuk menginformasikan, menghibur, memengaruhi,



adalah satu bentuk media komunikasi yang efektif dan memiliki pengaruh yang mendalam. Sebagai produk budaya modern, film tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana penyampaian pesan yang efektif. Film menggabungkan unsur visual, audio, dan naratif untuk menciptakan pengalaman yang mendalam bagi penonton.

Film dapat dikategorikan sebagai media komunikasi karena memenuhi kriteria sebagai saluran (media) yang menghubungkan komunikator (pembuat film) dengan komunikan (penonton) secara massal. Berbeda dengan komunikasi antarpribadi yang bersifat langsung dan terbatas, film mampu menjangkau khalayak dalam skala besar, bahkan lintas budaya dan generasi. Setiap alur cerita dalam film dirancang untuk menyampaikan informasi, nilai, atau ideologi tertentu, baik secara eksplisit maupun implisit. Proses ini melibatkan berbagai elemen teknis, seperti pengambilan gambar dengan kamera, penyuntingan (editing), penulisan skenario, tata suara, dan efek visual, yang kesemuanya berperan dalam membentuk pesan yang ingin disampaikan. Dengan demikian, film tidak hanya sekadar tontonan, melainkan juga medium yang mampu membentuk persepsi, memengaruhi emosi, dan bahkan mengubah pandangan penonton terhadap suatu isu.

Secara historis, film muncul sebagai bentuk media komunikasi setelah media cetak, yang mengandalkan tulisan dan gambar statis. Kehadirannya menandai evolusi media dari bentuk teks ke bentuk audio-visual yang lebih dinamis. Berbeda dengan media cetak yang bisa diakses kapan saja, film termasuk dalam kategori media yang hanya muncul pada periode tertentu, keberadaannya tidak terus-menerus ada, melainkan hadir dalam kurun waktu tertentu, seperti saat diputar di bioskop atau ditayangkan di televisi. Selain itu, film tergolong sebagai media elektronik karena sangat bergantung pada teknologi listrik, baik dalam proses produksi, distribusi, maupun konsumsinya. Hal ini menjadikan film sebagai salah satu produk kemajuan teknologi komunikasi yang mampu menyajikan pesan dengan cara yang lebih atraktif dan imersif.

Menurut Surwati (2012), film merupakan salah satu media penyampai pesan dalam komunikasi massa karena memiliki lingkup penyebaran yang luas dan mampu menjangkau berbagai lapisan masyarakat. Melalui film, pesan-pesan sosial, politik, budaya, bahkan propaganda dapat disampaikan dengan cara yang lebih halus namun efektif. Misalnya, film dokumenter dapat digunakan untuk menyuarakan isu-



mentara film fiksi dapat membangun narasi tertentu tentang suatu bangsa. Bahkan, dalam konteks komersial, film sering lat pemasaran untuk mempromosikan produk atau gaya hidup segala potensinya, film tidak hanya merefleksikan realitas juga turut membentuknya, menjadikannya sebagai media yang berpengaruh di era modern. Oleh karena itu, memahami

film tidak hanya sekedar menikmati ceritanya, tetapi juga menganalisis pesan-pesan yang terkandung di dalamnya serta dampaknya terhadap khalayak.

Film adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa yang dapat dipandang dan didengarkan yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita video, piringan video, dan bahan-bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis, serta dalam pembuatannya melalui proses elektronik, atau proses lainnya yang dapat dibuat dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan serta ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik dan beberapa bentuk penayangan lainnya, (Pratista, 2008) menyebutkan ada beberapa jenis film yaitu :

1. Film dokumenter adalah jenis film yang biasanya dibuat dan disajikan dalam bentuk fakta dan data. Dengan kata lain, film dokumenter dibuat untuk mendokumentasikan suatu kenyataan dan tidak mengandung cerita fiktif. Untuk itu, film dokumenter dibuat dan digunakan untuk mempresentasikan kenyataan dan menampilkan kembali sebuah fakta yang ada di kehidupan. Dalam film dokumenter, unsur hiburan tidak terlalu ditonjolkan. Selain itu, film dokumenter juga digunakan untuk menyampaikan pesan khusus dari tema yang telah ditentukan. Film dokumenter juga sering dijadikan sebagai media untuk menyampaikan kritik karena tujuan pembuatannya.
2. Film fiksi merupakan jenis film yang paling sering kita jumpai dan yang paling banyak dipertontonkan kepada banyak kalangan. Sama seperti makna fiksi pada umumnya film fiksi berarti film yang dibuat tidak berdasarkan pada sebuah cerita nyata atau sebuah cerita di luar kejadian aslinya. Pada film fiksi, biasanya memiliki 2 kriteria pemeranan yaitu protagonis dan antagonis. Selain itu, film fiksi terbentuk dari adegan yang sudah dibentuk dalam skenario dan menjadi sebuah awal dari pembuatan film. Berbeda halnya dengan sebuah film dokumenter yang tidak begitu menampilkan unsur hiburan, film fiksi merupakan sarana untuk hiburan semata yang menjadikannya jenis film yang paling disukai.



mental merupakan jenis film yang berbeda dari kedua jenis film eksperimental ini tidak mempunyai plot akan tetapi memiliki struktur ini sangat dipengaruhi oleh insting sutradara atau orang yang membuat film dimana didalamnya meliputi ide, gagasan, emosi, dan imajinasi batin. Selain itu film ini umumnya tidak bercerita tentang

apapun bahkan kadang menentang kausalitas. Bisa dikatakan bahwa film eksperimental ini berbentuk abstrak dan tidak mudah dipahami.

Film juga terbagi menjadi beberapa genre, genre atau tipe dalam film merupakan sebuah klasifikasi atau jenis dari film yang dibuat, genre berasal dari bahasa Prancis yang memiliki makna "bentuk" atau "tipe". Umumnya, genre film berfungsi untuk mempermudah memilih film yang sesuai dengan alur yang diinginkan, itulah sebabnya genre juga dikatakan dapat menjadi sarana antisipasi bagi penonton untuk menyaksikan film yang akan dipilih.

2.1.6 Film Horor

Film horor adalah film yang berisi tentang hal-hal yang menyeramkan yang dapat memberikan rasa ketakutan atau kengerian kepada para penonton karena memang itulah tujuan dari penciptaan film horor tersebut. Semakin takut penonton saat menyaksikan film horor tersebut maka dapat dianggap semakin baguslah film horor tersebut. Namun tentu saja ada saja kekurangannya, yang mana ketakutan yang disebabkan oleh film horor tadi dapat berefek secara psikologis selama bertahun-tahun. Film horor adalah salah satu genre dalam film. Di Indonesia sendiri film horor nya cenderung diangkat dari ritual, tradisi, adat yang menampilkan keadaan yang sebenarnya dan dialami langsung oleh masyarakat setempat (Baksin, 2013).

Menurut Webster (2004), horor memiliki tiga pengertian. Pertama, kengerian, ketakutan, dan kecemasan yang menyakitkan dan begitu hebat. Kedua, kejijikan yang luar biasa. Ketiga sesuatu yang menakutkan. Dimana ketiga pengertian horor tersebut berlandaskan pada aspek emosi dari para penonton. Yang mana jika disimpulkan pengertian dari film horor adalah film yang dirancang untuk untuk menerbitkan teror, rasa takut, kengerian atau bahkan jijik dari para penontonnya. Will Wright menyatakan bahwa film horor adalah film yang paling memungkinkan para



membuat adegan apa saja, dari yang paling rasional sampai nasuk akal (Darmono, 2009). Film horor adalah film-film dirancang untuk menakuti atau membuat panik, menimbulkan ada, dan untuk memancing berbagai ketakutan terburuk kita. Sering pancingan itu ada dalam sebuah akhir kisah yang membuat shock, sambil sekaligus menghibur kita dengan

memberikan sebuah pengalaman (Rumahfilm Org, 2008). Menurut Seorang kritikus film Amerika, Charles Derry dalam bukunya *Dark Dreams: A Psychological History of the Modern Horror Film* (1977: 97) membagi genre horor dalam tiga bentuk:

1. Horror-of-personality adalah jenis film horor yang tak lagi menokohkan karakter-karakter mitis sebagai sumber horornya. Dalam horor jenis ini, objek horor bukan lagi sosok berciri monster, melainkan manusia biasa yang terlihat normal dan biasanya baru pada bagian akhir cerita tampak tabiatnya yang mengerikan. Secara tipikal, film-film jenis ini memberikan tekanan pada tema-tema psikologi aliran Freud dan seks. Contoh film dari horor ini adalah film Hanibal, Nyata Dukun AS (Misteri Kebun Tebu) dan Misteri Banyuwangi (Dukun Santet).
2. Horror-of-the-Armageddon adalah jenis film horor yang memetik model atau kisah kisah/mitologi biblikal tentang kiamat. Namun, dalam film, model ini diambil melewati rute perkembangan film-film fiksi ilmiah (science-fiction) pada 1950-an, Contoh Film horor yang berkaitan dengan tragedi tsunami, kiamat 2012.
3. Horror-of-the-Demonic adalah film yang menawarkan tema Jelangkung, Pocong, Suster Ngesot, dan Kuntilanak (Darmono, 2009), tentang dunia yang buruk karena kuasa Setan ada di dunia, dan selalu mengancam kehidupan manusia. Kuasa Setan atau kejahatan itu bisa hanya berupa penampakan spiritual belaka. Contoh film dari subgenre horor ini adalah *Child's Play*, *Nightmare On Elm's Street*, *The Exorcist* dan *The Omen*.Melihat dari ceritanya, film horor Indonesia menggunakan subgenre Horror-of-the-Demonic karena film-film horor Indonesia selalu mengisahkan tentang kekuasaan dari setan itu sendiri, contohnya adalah film *Tengkorak Hidup*, *Dendam Nyi Roro Kidul*.

