

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Pustaka

Penelitian terkait film horor dilakukan dalam berbagai dimensi, salah satunya adalah penelitian yang mengkaji unsur horor itu sendiri. Adiprasetyo (2023), dalam penelitiannya yang berjudul *Deconstructing Fear in Indonesian Cinema: Diachronic Analysis of Antagonist Representations in Half a Century of Indonesian Horror Films 1970-2020*, meneliti perihal representasi karakter antagonis dalam film horor periode 1970 hingga 2020 dapat mengkonstruksi ketakutan audiensnya. Penelitian ini mengungkap bahwa sebuah film horor dari masa ke masa akan berkembang, seturut dengan perkembangan audiens-nya dalam lima dekade terakhir. Film horor berkembang tidak hanya semata-mata sebagai media hiburan, namun lebih daripada itu menjadi sebuah media yang kritis dan dapat menjadi bahan refleksi bagi para audiensnya. Hal ini dipengaruhi oleh keberadaan karakter antagonis yang dikonstruksikan dan berkaitan dengan perkembangan teknologi, dinamika politik, dan gejolak sosial-ekonomi. Unsur budaya dan agama tidak lekang mempengaruhi representasi tokoh antagonis dalam perkembangan film horor Indonesia. Konteks agama dalam film horor Indonesia periode 1970 hingga 2020 dijelaskan sebagai sarana efektif dalam melawan karakter antagonis. Namun adanya modernisasi dan globalisasi membuat unsur agama dalam film horor Indonesia bergeser menjadi hal yang berorientasi terhadap hal-hal yang bersifat individualisme dan permasalahan psikologi.

Penelitian terkait hubungan film horor dengan audiens terdapat pada penelitian lainnya. Gibraltar et al (2023) dalam penelitiannya yang berjudul *The Semiotic Analysis of the Collisions Between Dominant Myths and Counter Myths in Three Indonesian Horror Movies* membahas terkait benturan antara mitos dominan dengan kontra mitos dalam film; *Pengabdi Setan* (2016), *Suzanna: Bernapas Dalam Kubur* (2018), dan *Sebelum Iblis Menjemput* (2018).

Penelitian dengan pendekatan semiotika ini membahas bahwa sebuah film horor tidak serta merta menunjukkan hal-hal yang menakutkan, namun lebih daripada itu film horor Indonesia juga mencerminkan konflik ideologi dan nilai-nilai budaya yang ada di Indonesia. Konflik dalam penelitian ini dijelaskan sebagai mitos dominan dan kontra mitos. Gibraltar dan kawan-kawan menjelaskan bahwa mitos dominan merupakan sebuah cerita masyarakat yang telah melekat dengan masyarakat Indonesia yang berakar dari nilai-nilai budaya, agama, serta sistem sosial tradisional yang bersifat konservatif. Sedangkan kontra mitos dijelaskan sebagai narasi yang berusaha menentang atau memberikan alternatif terhadap mitos dominan. Kontra mitos dalam sebuah film direpresentasikan melalui pandangan, pengalaman, dan ideologi yang bertentangan dengan kondisi faktual yang terjadi di masyarakat.

Penelitian terkait unsur agama dalam sebuah film secara mendalam ditunjukkan pada penelitian lain. Debby et al (2020) dalam penelitian yang berjudul *Desakralisasi Film Horor Indonesia dalam Kajian Reception Analysis*, berusaha mengeksplorasi fenomena desakralisasi yang terjadi dalam film horor Indonesia dapat ditangkap dan diterima oleh audiens. Desakralisasi yang diteliti oleh Debby dan kawan-kawan menjelaskan bahwa dalam sebuah film horor, elemen-elemen suci dalam sebuah budaya atau agama diperlakukan secara profan dengan memanipulasi suatu kepercayaan, ritus agama, serta simbol-simbol agama untuk kebutuhan komersial. Temuan dalam penelitian ini menyatakan bahwa fenomena desakralisasi yang terjadi dalam film horor Indonesia menciptakan dua persepsi. Pertama bagi audiens dengan latar belakang yang lebih modern, akan menganggap bahwa desakralisasi adalah bentuk dari kreativitas sebuah hiburan dan tidak memiliki pengaruh besar terhadap nilai-nilai luhur sebuah agama. Namun bagi kalangan audiens konservatif, menganggap bahwa desakralisasi dalam sebuah film horor sekalipun merupakan tindakan yang dapat merendahkan nilai-nilai religi sebuah agama. Penelitian ini juga menjelaskan bahwa beberapa responden beranggapan, bahwa desakralisasi merupakan bentuk dari kritik sosial. Film horor yang

menampilkan ritual dan simbol agama secara ironi, dianggap oleh audiens sebagai respon kritis sineas terhadap kemunafikan sosial yang terjadi di kehidupan sehari-hari.

Melalui ketiga kajian pustaka tersebut, peneliti dapat menarik kesimpulan dan membuatnya sebagai kebaruan untuk penelitian ini. Pertama Adiprasetyo (2020) secara komprehensif membahas evolusi daripada representasi tokoh antagonis dalam film horor di Indonesia, namun fokus penelitian ini menggunakan pendekatan sinematik dan konten naratif, sehingga penelitian ini sama sekali tidak menyinggung audiens Indonesia secara langsung, dalam melakukan proses interpretasi dan persepsi ketakutan dalam sebuah film horor. Kedua fokus penelitian Gibraltar et al (2023) menitik beratkan pada; (1) pertarungan antara tradisi dengan modernitas, (2) kelas sosial, dan (3) gender, melalui tanda visual serta naratif dalam konsep semiotik Roland Barthes (1968). Namun karena menggunakan pendekatan semiotik, penelitian ini tidak berfokus pada penafsiran yang dilakukan oleh audiens dalam merespon mitos dominan dan kontra mitos dalam film yang diteliti. Ketiga penelitian Deby et al (2020) menyoroti adanya pergeseran tren film horor di Indonesia karena adanya fenomena desakralisasi dalam kontennya, serta menggaris bawahi bahwa *genre* horor bagi film Indonesia kini lebih mengedepankan nilai hiburan, imajinatif, dan bahkan komedi, yang dipengaruhi langsung oleh globalisasi dan budaya film horor barat. Namun penelitian ini justru tidak mengeksplorasi pandangan desakralisasi terhadap film-film horor barat, dan berfokus pada film-film yang dipengaruhi yaitu film horor Indonesia. Secara konten agama penelitian ini berfokus pada film-film yang menunjukkan konten agama mayoritas, yaitu agama Islam. Peneliti mengelaborasi *gap* dari masing-masing penelitian, dan memposisikan penelitian ini untuk fokus terhadap representasi yang dilakukan oleh audiens muslim di Yogyakarta, terhadap film-film utama waralaba The Conjuring Universe.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Film Sebagai Media Massa

Ilmu komunikasi membagi beberapa pendekatan berdasarkan ruang lingkup proses komunikasinya dalam sebuah konteks komunikasi, salah satu diantaranya adalah komunikasi massa. Ruang lingkup komunikasi massa dititik beratkan pada hubungan antara pesan yang dimediasi dengan sebuah budaya (Griffin et al., 2022). Komunikasi massa erat hubungannya dengan personal atau instansi pembuat pesan, medium, dan juga khalayak luas sebagai penerima pesan. Audiens menjadi sangat penting, karena di dalamnya terdapat perilaku masyarakat dan massa yang dapat diukur melalui dampak daripada pesan yang didistribusi (Jones & Holmes, 2011). Perilaku audiens tersebut, dapat menjadi pengelolaan keselarasan, bahkan membantu dalam penelitian administratif dengan tujuan memahami masyarakat secara keseluruhan salah satunya melalui efek pesan yang disampaikan melalui suatu medium. Film memiliki keterkaitan dengan media massa, karena pada dasarnya film merupakan salah satu produk dari media massa. Film memenuhi kriteria sebagai medium mekanis yang mampu mengubah pesan menjadi sebuah sinyal dan dapat disebarkan melalui saluran (Fiske, 2012). Sudut pandang komunikasi massa melihat film sama seperti hubungan manusia dengan sebuah buku, dengan melibatkan audiensnya berperan aktif menginterpretasikan pesan yang terkandung dalam film yang disaksikan (Baran, 2022).

Sebagai salah satu produk media massa, film merupakan produk yang lumrah di Indonesia, sejak masa kolonial Belanda pada awal abad ke-20. Kedekatan Indonesia dengan dunia perfilman dapat dilihat melalui penghormatan terhadap film itu sendiri. Tanggal 30 Maret diperingati sebagai Hari Film Nasional, sebagai penghargaan terhadap para pelaku film di Indonesia (Nurmalia, 2024). Adanya penghormatan tersebut, dilatarbelakangi oleh sejarah panjang kehadiran industri film di Indonesia. Dijelaskan bahwa distribusi film pertama kali dibawa oleh bangsa Eropa ke Batavia pada tahun 1900, dan hanya dapat diakses oleh bangsa

Eropa yang menetap di Batavia sampai dengan tahun 1920-an (Ayu, 2024). Namun pada rentang tahun 1920 hingga 1940-an, film-film yang didistribusikan di Indonesia mayoritas adalah film - film impor dari Eropa atau film-film yang dibuat oleh bangsa Eropa dan Tiongkok yang bermukim di Indonesia (Studio Antelope, 2023). *Film Darah dan Doa* (1950) karya Usmar Ismail merupakan film pertama yang diproduksi oleh orang Indonesia asli. Karya Usmar Ismail tersebut menjadi cikal bakal ditentukanannya Hari Film Nasional, mengikuti tanggal produksi film tersebut pada tanggal 30 Maret (Nurmalia, 2024).

Daya tarik film-film Hollywood oleh masyarakat Indonesia, dipengaruhi oleh dinamika dunia perfilman yang ada di Indonesia. Studio Antelope (2013) menjelaskan sejarah panjang sinema di Indonesia terbagi menjadi beberapa era, dimulai pada tahun 1970-an dengan berkembangnya produksi film, jumlah bioskop, dan beragamnya film yang diproduksi oleh sineas Indonesia dengan genre yang beragam. Industri perfilman di Indonesia sempat terhenti pada tahun 1990-an, dan kembali bangkit pada awal tahun 2000-an (Studio Antelope, 2023). Turunnya industri perfilman di Indonesia pada tahun 1990-an, dipengaruhi oleh perkembangan teknologi pada masa itu. Media televisi dianggap sebagai saingan langsung bioskop, karena pada rentang tahun tersebut stasiun televisi swasta berkembang di Indonesia, dan mendistribusikan tayangan yang bervariasi seperti; tayangan kebudayaan, mimbar agama, sinetron, dan bahkan film layar lebar dari berbagai negara, terutama Hollywood (Kurnia, 2004). Keberadaan televisi di Indonesia membuat produksi film di Indonesia menurun pada tahun 1990-an. Masyarakat Indonesia dapat mengakses film jauh lebih mudah dan murah melalui televisi, dan film-film Hollywood memiliki gaya penceritaan dan teknologi sinematografi yang jauh lebih maju daripada film-film produksi Indonesia, menjadi salah satu alasan masyarakat Indonesia memilih film produksi Hollywood (Sasono et al., 2011). Junaedi (1994) menjelaskan pada tahun 1990-an, pemerintah Indonesia memberikan banyak keuntungan terhadap distribusi

film Hollywood yang didistribusikan di bioskop, dan berbanding terbalik dengan film produksi Indonesia (Kurnia, 2004).

Film Produksi Indonesia	Film Hollywood
1. Judul film wajib didaftarkan pada Perusahaan Film Nasional Indonesia (Perfin).	1. Judul film tidak harus didaftarkan pada Perfin.
2. Jadwal putar ditentukan oleh Perfin.	2. Jadwal putar bebas.
3. Hanya dapat diputar di satu jalur.	3. Dapat diputar di berbagai jalur.
4. <i>Quota screen</i> dibatasi	4. Bebas <i>quota screen</i> .
5. Terdapat ketentuan jumlah minimal audiens hari pertama, dan hari selanjutnya.	5. Tidak ada ketentuan.
6. Jumlah penonton wajib dilaporkan kepada Perfin.	6. Tidak ada wajib lapor.
7. Hasil penjualan karcis dibayarkan pemilik film berjarak waktu minimal 2 minggu hingga 3 bulan.	7. Menerima pembayaran langsung.
8. Membayar ongkos peredaran sebesar 5% ke Perfin.	8. Tidak dipungut ongkos peredaran.
9. Iklan ditanggung pemilik film.	9. Iklan dibebankan pada bioskop.

Tabel 1. Data Syarat Distribusi Film di Indonesia

(Sumber: Junaedi dalam Kurnia (2004))

Sehingga dapat disimpulkan secara distribusi pemerintah Indonesia melalui Perfin, salah satu faktor yang menyebabkan peredaran film-film Hollywood sangat pesat, bahkan mematikan film-film Indonesia adalah pemberian kebijakan istimewa terhadap film-film Hollywood. Implikasinya adalah pergeseran pangsa pasar perfilman di Indonesia, serta perubahan pola menonton masyarakat Indonesia (Sasono et al., 2011). Kedekatan masyarakat Indonesia dengan film-film Hollywood, membuat kreator film-film di Indonesia mengikuti formula yang sama pada film-film Hollywood terhadap film Indonesia yang diproduksi. Hadibroto & Nurdiansyah (2023) menjelaskan bahwa kepopuleran formula penceritaan, genre, dan teknologi audio visual film-film Hollywood bagi masyarakat Indonesia, membuat kreator film dalam negeri menggunakan rumus yang sama seperti film-film impor. Dijelaskan melalui

pendistribusian film-film Hollywood di Indonesia, membuat masyarakat menjadikan film-film tersebut sebagai standar kualifikasi dalam memilih tayangan yang ingin disaksikan. Maka dapat disimpulkan bahwa masyarakat Indonesia telah ter tradisi untuk menikmati film-film Hollywood sejak stasiun televisi swasta mulai berkembang di Indonesia. Faktor lainnya yaitu distribusi film Hollywood di bioskop yang dipermudah oleh pemerintah, mempermudah akses masyarakat Indonesia untuk menyaksikan film-film Hollywood ketimbang film-film yang diproduksi oleh sineas lokal. Implikasinya adalah audiens Indonesia memiliki kecenderungan untuk terpengaruh dari film-film produksi Hollywood, sebagai acuan dalam menentukan film yang akan disaksikan, baik dalam hal teknis ataupun penceritaan.

Pengaruh Hollywood menjadi salah satu faktor yang membuat industri perfilman Indonesia berkembang. Formula teknis dan naratif yang dimiliki oleh Hollywood, mampu mendorong sineas Indonesia untuk meningkatkan kualitas film yang diproduksi, sehingga dapat bersaing dengan film-film dari berbagai negara (Hadibroto & Nurdiansyah, 2023). Adanya pengaruh teknologi dari Hollywood terhadap kualitas film Indonesia memberikan peningkatan signifikan terhadap jumlah audiens film di Indonesia, dengan mengharuskan industri film di Indonesia menyesuaikan diri karena adanya pandemi COVID-19 dan memaksimalkan platform digital sebagai salah satu sarana distribusi film produksi Indonesia dan meningkatkan sarana-prasarana teknis pemutaran film di bioskop, untuk memenuhi pengalaman menonton audiens film di Indonesia (Patawari & Sugiyanto, 2022). Adanya penyesuaian tersebut membuat jumlah audiens film di Indonesia terhadap film Hollywood dan film-film lokal meningkat, dan dapat dilihat melalui pendapatan yang diperoleh melalui peningkatan dan proyeksi keuntungan penjualan tiket bioskop dari tahun 2017 hingga 2027 (Mustajab, 2023).



Grafik 1. Data Peningkatan Keuntungan Penjualan Tiket Bioskop di Indonesia

Sumber : Mustajab (2023)

Tahun 2023 pendapatan PT. Nusantara Sejahtera Raya TBK atau bioskop Cinema XXI pada akhir bulan September 2023 mencapai Rp3,8 Triliun, dengan rincian: (1) 60% kontribusi pembelian tiket atau setara dengan 59,1 juta audiens, (2) 35,7% kontribusi pembelian makanan dan minuman, (3) 1,7% dari pendapatan iklan, dan (4) 2,1% dari kontribusi *platform* digital (Tanayastri, 2023). Pembelian tiket bioskop di Cinema XXI terus meningkat hingga pertengahan tahun 2024. Akhir bulan September tahun 2024 tercatat bahwa Cinema XXI berhasil memperoleh keuntungan sebesar Rp4,3 Triliun, dengan rincian; (1) 63% berasal dari penjualan tiket atau setara dengan 66,1 juta audiens, dan (2) 34% berasal dari kontribusi penjualan makanan dan minuman (Cinema XXI, 2024).

Sebagai pendistribusi pesan, film menjadi salah satu media massa yang memiliki keunikan dan dapat membangun sebuah perspektif terhadap audiensnya. Film bertanggung jawab penuh kepada audiensnya dalam memenuhi informasi, karena film bergantung penuh pada pembelian tiket oleh audiens secara langsung (Baran, 2022). Karena sifatnya yang representatif, audiens dapat memahami dengan mudah pesan yang terkandung dalam film melalui teknologi audio visual secara linier, sehingga audiens tidak perlu melakukan penggambaran imajinatif dalam memahami pesan yang terkandung di dalamnya

(Wahjuwibowo, 2019). Namun film tidak serta merta menyajikan informasi secara bebas kepada audiensnya. Film dapat membatasi informasi yang dapat diterima oleh audiens, melalui genre yang membentuk film itu sendiri. *Genre* dalam sebuah film berperan aktif sebagai mekanisme yang mengatur film sebagai produsen informasi dan audiens sebagai konsumen informasi, dalam membantu konsumen untuk merencanakan pilihan produsen informasinya (McQuail, 2010). Film merupakan media massa yang unik dengan memberikan kebebasan audiens dalam memilih informasi yang akan dipilih sebagai pusat informasi dan pengetahuan.

Film dapat merubah pandangan seseorang yang mula-mula tidak memahami suatu fenomena atau permasalahan, karena muatan dalam film mencerminkan sebuah realita atau jalinan peristiwa yang tersusun dalam; unsur penceritaan dan unsur sinematik (Pratista, 2018). Baran (2022) menjelaskan bahwa film mula-mula digunakan sebagai medium untuk membuktikan sesuatu yang sifatnya bias dan dapat diperdebatkan. Pada mulanya film merupakan perkembangan daripada teknologi fotografi, di mana tokoh bernama Muybridge menggunakan teknologi tersebut untuk membuktikan; bahwa ketika kuda berlari keempat kakinya akan mengambang di udara. Perkembangan zaman membuat teknologi gambar fotografi berevolusi menjadi gambar bergerak, dengan dimulainya gambar bergerak dengan narasi, hingga menjadi sebuah produk dengan biaya produksi yang besar (Baran, 2022). Berkembangnya zaman membuat medium film memiliki pergeseran fungsi yang cukup signifikan bagi para audiensnya dan tidak hanya terbatas sebagai media hiburan. Film dewasa ini dapat dipandang sebagai media edukator bagi audiensnya, karena film sebagai produk media massa yang dapat mempengaruhi suatu budaya (Griffin et al., 2022). Film fiksi sekalipun, dapat menjadi sarana edukasi bagi para audiensnya. Apabila menilik dari unsur penceritaannya, film fiksi mengandung cerita rekaan. Namun melalui proses pengembangan kreatif, tidak jarang film fiksi terinspirasi dari kisah nyata dan pendekatan dokumenter suatu kejadian (Pratista, 2018). Sebagai media penyalur edukasi, film yang berkembang hingga saat

ini kerap dipengaruhi dengan gejolak sosial dan ekonomi yang dapat mencerminkan kehidupan yang aktual (Petrie & Boggs, 2011).

Dalam lingkup akademis, film secara efektif dapat menjadi sarana pedagogis, karena memiliki durasi yang relatif sama dengan membaca bagian buku pembelajaran dengan menjadikan intisari film sebagai bahan diskusi sesama pelajar (Liguori et al., 2020). Sejauh konteks yang dimiliki oleh film dengan materi pembelajaran yang diajarkan sama, film dapat menstimulasi kemampuan pelajar dalam meningkatkan analisis dan mengevaluasi materi-materi yang diberikan dalam ruang belajar (Rosson & Weeks, 2018). Medium film sebagai sarana edukasi dapat dikatakan cukup efektif sebagai sarana pelajar dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan melalui pesan yang terkandung dalam film. Satria dan Rinaldy (2019) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa film dapat memupuk rasa nasionalisme mahasiswa, melalui pesan yang terkandung dalam film *Jenderal Soedirman* (2015). Melalui film tersebut, audiens yang merupakan mahasiswa mendapatkan pengetahuan baru berupa konteks sejarah yang dipengaruhi oleh perasaan emosional yang disampaikan melalui lakon dalam film (Satria & Rinaldy, 2019).

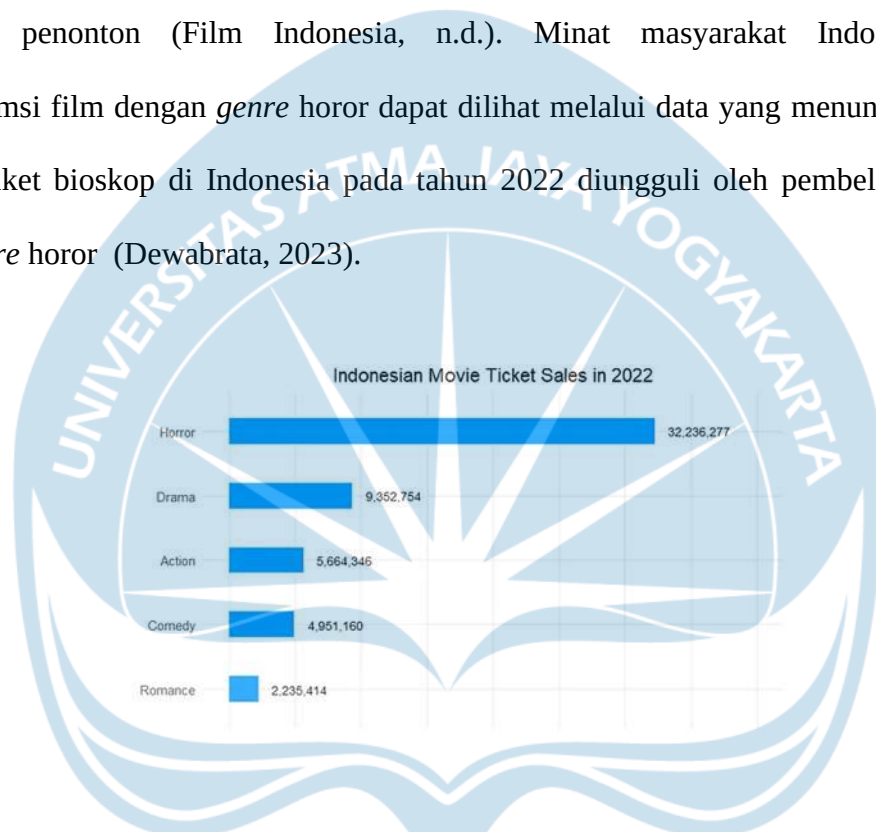
Film horor bertema agama sekalipun, mampu menjadi media pedagogis bagi audiensnya. Craig Detweiler (2009) menjelaskan bahwa dalam sebuah film horor yang memiliki unsur agama, dapat menciptakan ruang refleksi spiritual dan moral, melalui eksplorasi yang disampaikan film terkait ketegangan antara kebaikan dan kejahatan (Lyden, 2009). Film-film Hollywood hingga saat ini kerap menggunakan tema agama, dengan mempertemukan sebuah iman dengan kuasa kejahatan. Pertemuan agama dengan film menjadikannya sesuatu yang bersifat dualistik, dengan memaparkan hal-hal yang kompleks seperti; perihal unsur agama itu sendiri dan topik-topik sulit yang dapat diinterpretasikan sangat luas oleh audiensnya (Meyer, 2024). Laycook & Harrelson (2024) menjelaskan film-film horor yang bertemakan pengusiran setan mampu membentuk sebuah realitas sosial. Film-film

bertema pengusiran setan dapat memberikan kerangka kerja sosial yang dapat dipahami berbeda oleh audiensnya. Penyesuaian tersebut digunakan, untuk memenuhi kebutuhan emosional audiens, sesuai dengan interpretasinya masing-masing (Laycock & Harrelson, 2024). Sehingga, keberadaan agama dalam sebuah film horor kedudukannya tidak mutlak sebagai pesan utama yang terkandung dalam sebuah film, namun dapat diartikan sebagai latar belakang sosial sebuah film. Sehingga audiens film dapat membedakan antara ruang lingkup estetika dan juga pesan yang terkandung dalam sebuah film, guna menjadikannya sebuah kritik atau cerminan yang dapat mempengaruhi pengetahuannya (Sumarno, 2017). Ruang edukasi yang diberikan oleh film tidak hanya terbatas pada ruang belajar saja, namun dapat mempengaruhi pengetahuan masyarakat secara luas. Sebagai medium edukasi, film merupakan produk media massa dengan memposisikan dirinya sebagai objek kontemplasi publik yang dapat dinikmati oleh masyarakat secara luas (Hardiman, 2021). Sehingga masyarakat umum, dapat menjadikan film sebagai sumber informasi yang bersifat edukasi, dengan menarik kesimpulan dari pesan yang diinterpretasikan melalui konten dalam film .

2.2.2 Masyarakat Indonesia dan Film Horor

Apabila melihat dari jenis film-nya, masyarakat Indonesia memiliki kegemaran terhadap beberapa *genre* khusus, salah satunya adalah film dengan *genre* horor. Survei yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik Republik Indonesia pada tahun 2020, menjelaskan bahwa *genre* film horor menempati urutan ketiga, sebagai *genre* film favorit masyarakat Indonesia (Badan Pusat Statistik, 2020). Namun apabila melihat dari sudut pandang kreator film, *genre* film horor dianggap sebagai film yang paling digemari oleh masyarakat Indonesia. Pasca pandemi COVID-19 permintaan film horor di Indonesia meningkat, dan direspon oleh pekerja film dengan mendirikan setidaknya 258 produsen film dengan *genre* horor di Indonesia (Siahaan, 2024). Kegemaran masyarakat Indonesia dengan film horor diperkuat melalui data yang disampaikan oleh Studio Antelope, mengenai judul film terlaris di Indonesia pada tahun

2023 yaitu; *Sewu Dino* (2023) pada peringkat pertama, *Di Ambang Kematian* (2023) peringkat kedua, dan *Waktu Maghrib* (2023) sebagai film terlaris peringkat ketiga, dengan seluruhnya adalah film bergenre horor (Studio Antelope, 2023). Data terbaru yang dipublikasi oleh situs Film Indonesia terkait jumlah penonton film Indonesia dari rentang tahun 2007 hingga 2024 diungguli oleh film horor berjudul *KKN di Desa Penari* (2022) dengan jumlah sebanyak 10.061.033 penonton (Film Indonesia, n.d.). Minat masyarakat Indonesia dalam mengkonsumsi film dengan *genre* horor dapat dilihat melalui data yang menunjukkan, bahwa penjualan tiket bioskop di Indonesia pada tahun 2022 diungguli oleh pembelian tiket film dengan *genre* horor (Dewabrata, 2023).



Grafik 2. Data Pembelian Tiket Bioskop Tahun 2022 Berdasarkan *Genre*

Sumber : Dewabrata (2023)

Film fiksi memiliki keterkaitan dengan klasifikasi jenis konten yang disajikan atau biasa disebut dengan *genre*. Istilah *genre* diambil dari bahasa Perancis yang bermakna “bentuk” atau “tipe”, yang digunakan dalam dunia perfilman untuk mendefinisikan film sesuai dengan karakter dan ciri khas yang terkandung di dalamnya (Pratista, 2018,). Klasifikasi yang dimiliki oleh film melalui *genre* dapat menjadi medium prerogatif audiens dalam memilih tayangannya. Namun sebagai sineas, *genre* dapat digunakan sebagai tolok ukur atau visi dalam menciptakan sebuah film. Dalam menentukan *genre*-nya, sineas atau audiens sekalipun dapat melakukan

analisis sederhana dengan menilik pada bentuk cerita dan gaya penyampaiannya, serta ikon yang muncul dalam sebuah film (Bordwell et al., 2020). Audiens dapat dengan mudah menentukan sebuah *genre* dalam film, melalui standar penceritaan dan gaya penyampaiannya yang dapat mewakili sebuah bentuk film. Audiens dapat pula menganalisis *genre* dalam sebuah film melalui ikon yang telah melekat dalam sebuah film secara mayoritas. Apabila membicarakan film dengan *genre* horor, audiens akan terbiasa dengan gaya penceritaan yang menegangkan, serta gaya sinematik yang menunjukkan pencahayaan yang rendah, namun memiliki kontras yang tinggi.

Melalui gaya penceritaan dan gaya sinematik tersebut, film horor memiliki tujuan agar dapat memberikan pengalaman rasa takut kepada audiensnya (Benshoff, 2014). Melalui sebuah *genre* audiens memiliki hubungan yang lebih intim dengan film, karena pada dasarnya *genre* memiliki kemampuan untuk mempermainkan respon afektif dengan membangkitkan emosi audiens (Silverblatt, 2007). Emosi dalam film horor dapat didefinisikan sebagai rasa takut dan ketegangan. Untuk memenuhi rasa takut yang diberikan oleh film horor terhadap audiensnya, film horor memiliki tradisi yang kuat dengan menghadirkan dua unsur yang saling bertabrakan; antara unsur natural dengan sesuatu yang bersifat adikodrati atau supranatural (Morgan, 2002). Unsur natural dapat dijelaskan sebagai testimoni logis yang dimiliki oleh setiap individu yang bersifat hidup. Unsur yang dapat diukur melalui logika tersebut, kemudian bertabrakan dengan sesuatu yang tidak dapat dibuktikan atau diukur melalui logika. Implementasi budaya perfilman barat dalam menggabungkan unsur natural dengan unsur adikodrati, adalah dengan mempertemukan secara langsung fenomena atau sosok yang mewakili elemen adikodrati dengan kehidupan logis yang terkandung dalam sebuah film horor (Bordwell et al., 2020).

Hal - hal yang bersifat adikodrati erat hubungannya dengan sebuah mitos atau bentuk kepercayaan yang diilhami oleh seorang individu. Mitos dapat dikatakan sebagai adikodrati, karena mitos diilhami sebagai bentuk kebudayaan yang memiliki kedekatan dengan unsur

mistik dan unsur kosmologis untuk mempengaruhi fungsi sosiologis dan pedagogis (Sartini, 2014). Keberadaan sebuah mitos bagi masyarakat dapat dikatakan sebagai salah satu kontrol sosial, yang dapat mempersuasi perilaku dan tatanan sosial masyarakat luas secara efektif. Masyarakat Indonesia mengenal mitos salah satunya melalui cerita rakyat pada masing-masing daerah. Walaupun bersifat lisan cerita rakyat secara turun temurun efektif dalam memberikan nilai serta norma dalam berperilaku, terhadap masyarakat cerita rakyat tersebut muncul (Sufa, 2023). Cerita rakyat berkembang dan terdistribusi secara luas terhadap masyarakat Indonesia, dipengaruhi oleh nilai yang terkandung di dalamnya. Mayoritas cerita rakyat disampaikan secara lisan dengan pola yang masih tradisional, dengan latar cerita yang dekat dengan hal-hal yang berbau; kerajaan, bersifat hiper-realistis, berbahasa klise, serta mengandung adat kepercayaan dan juga hal-hal mistis (Hasibuan & Matondang, 2017). Sehingga masyarakat Indonesia dapat memahami cerita rakyat dengan sangat mudah. Hal ini mempengaruhi kedekatan masyarakat Indonesia terhadap kedekatannya dengan mitos sejak jaman dahulu.

Kecenderungan masyarakat Indonesia dalam memilih jenis film yang akan ditonton, didasari oleh aspek-aspek yang melekat pada setiap individu seperti; (1) tutur dan bahasa yang sesuai dengan individu, (2) aspek budaya yang terdiri dari tradisi dan agama atau kepercayaan, dan (3) kondisi geografis yang ditempati oleh masing-masing individu (Tamsil, 2021). Apabila melihat dari persebaran masyarakatnya, daerah paling padat penduduk adalah pulau Jawa (56,10%) dan Sumatera (21,68%) dari total keseluruhan masyarakat Indonesia (Sekretaris Kabinet Republik Indonesia, 2021). Namun apabila melihat jumlah masyarakat berdasarkan agamanya, mayoritas masyarakat Indonesia memeluk agama Islam sebesar 229,62 juta jiwa atau 87,2 % dari total jumlah penduduk Indonesia (Kementerian Agama Republik Indonesia, 2022). Data terkait persebaran masyarakat dan jumlah masyarakat Indonesia berdasarkan agama yang dipeluk, mengasumsikan bahwa bentuk film horor yang diminati oleh masyarakat Indonesia adalah film-film dengan unsur budaya, sosial, dan agama yang familiar dengan

kondisi geografis dan sosiologis di Indonesia. Sehingga aspek-aspek yang diasumsikan mempengaruhi masyarakat Indonesia dalam memilih tayangan adalah budaya atau tutur yang berkembang, serta agama Islam atau berbagai kepercayaan tradisional di pulau Jawa dan Sumatera. Namun berdasarkan data yang dikemukakan pada tahun 2023 oleh Lembaga Sensor Film Republik Indonesia (LSF RI) bekerjasama dengan Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka (UHAMKA) menjelaskan bahwa masyarakat Indonesia cenderung memilih film impor ketimbang film yang diproduksi dalam negeri, dengan persentase; 52% film yang diproduksi oleh asing dan 45% film yang diproduksi dalam negeri (LSF Republik Indonesia, 2023). Data tersebut menjelaskan bahwa ketertarikan masyarakat Indonesia terhadap sebuah film tidak hanya terbatas pada film yang diproduksi oleh dalam negeri, namun lebih daripada itu film-film impor mendapat perhatian lebih oleh audiens film di Indonesia. Popularitas film impor oleh masyarakat Indonesia dipengaruhi oleh berbagai faktor. Keterpurukan film produksi Indonesia dimulai pada tahun 1900-an dengan; menurunnya kualitas sarana dan prasarana bioskop-bioskop daerah yang memutar film-film lokal, berkembangnya jaringan Bioskop 21 dengan mayoritas film-film impor yang diputar, serta maraknya distribusi VCD (*Video Compact Disc*) dan DVD (*Digital Video Disc*) bajakan yang membuat banyak bioskop-bioskop daerah gulung tikar (Larasati & Adiprasetyo, 2022).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tidak membuat perkembangan cerita yang bersifat adikodrati memudar. Melalui media film, audiens masih dapat menikmati kisah-kisah yang bersifat adikodrati terutama pada film bergenre horor. Era keemasan film horor secara global dimulai pada awal abad ke-20 dan berkembang hingga saat ini. Mayoritas film horor mula-mula memiliki premis yang klise yaitu adanya rumah besar berisikan monster yang ingin mencari korban manusia, dan seiring berjalannya waktu pada abad ke-21 film horor memiliki pendekatan yang lebih luas dan beragam (Bordwell et al., 2020). Perkembangan segi penceritaan dalam film horor tidak lepas daripada pengaruh sastra. Penceritaan dalam film

dapat dikaitkan dengan peralihan sastra lama menjadi sastra modern, di mana perkembangan cerita menyesuaikan perkembangan keadaan sosial secara luas (Hasibuan & Matondang, 2017). Sehingga audiens dewasa ini agaknya jarang menemukan film horor dengan premis yang muncul pada awal abad ke-20. Untuk mendapatkan pengalaman menonton yang lebih realistis, audiens dewasa ini dapat menonton film horor bergaya *found footage* dengan audiens dapat bermain peran seakan-akan menjadi saksi mata langsung kejadian dalam suatu film horor. Dalam film *found footage* audiens akan dibawa pada perspektif orang pertama atau ketiga melalui kamera yang muncul dalam film. Audiens akan dipaksa untuk menduga - duga kejadian yang akan terjadi pada film tersebut, karena keterbatasan perspektif yang diberikan oleh kamera (Benshoff, 2014).

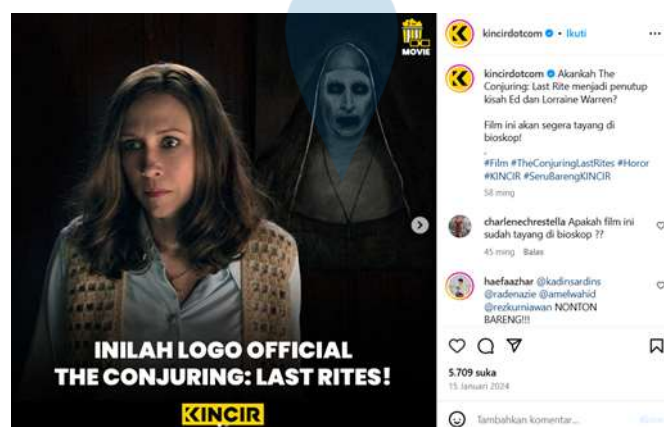
Agama menjadi salah satu tradisi atau kepercayaan yang kerap mendapatkan tempat dalam film horor. Kehadiran konteks agama dalam sebuah film horor dapat dimengerti melalui konsepsi agama itu sendiri, di mana agama mempercayai kuasa gaib yang mempengaruhi perbuatan manusia (Imron, 2015). Secara tidak langsung agama ingin menunjukkan relevansinya sebagai unsur cerita dalam sebuah film horor, karena muatan agama pada dasarnya menjadi sebuah kontrol sosial terhadap perilaku manusia (Maimunah, 2021). Namun keberadaan agama dalam sebuah film horor bertujuan untuk menunjukan bentuk mengerikan yang sebenarnya, di mana film horor ingin memberikan ambivalensi pada audiensnya dengan cara mempertontonkan kekuasaan dan ketiadaan Tuhan di dalamnya (Coody, 2023). Film horor dengan unsur agama di dalamnya, akan memberikan dua interpretasi yang berbeda terhadap audiensnya. Bagi audiens yang memiliki kedekatan dengan suatu agama, akan merasa ketakutan dengan ketiadaan Tuhan dalam film. Sebaliknya, audiens akan semakin mempercayai keberadaan Tuhan, apabila kekuasaan Tuhan muncul dalam sebuah film horor. Terlebih audiens Indonesia akan cenderung memilih film yang memadukan unsur narasi dalam kacamata agama, dengan kisah biografi seseorang (Susilo et al., 2024). Hal tersebut yang

membuat audiens film di Indonesia dapat menerima film-film horor Hollywood dengan tema agama di Indonesia. Terlebih produsen film di negara-negara Asia, termasuk di Indonesia yang terpengaruh dengan gaya film-film horor yang diproduksi oleh Hollywood, mengikuti gerakan *Asian Wave* sejak awal tahun 2000 (Baako, 2023). Melalui gaya populer yang terdapat pada film-film yang terdistribusi di Indonesia, baik produksi Hollywood maupun lokal, dapat menjadi medium untuk menafsirkan dan identitas budaya yang dimiliki masing-masing individu (Hasan et al., 2023). Sehingga dapat disimpulkan bahwa film horor garapan Hollywood ataupun film-film produksi dalam negeri yang mengikuti gaya populer, masih menjadi salah satu media massa yang digemari.

Sejarah yang cukup panjang, apabila membicarakan keterlibatan agama sebagai konten dalam film horor. Peter Malone (2009) menjelaskan bahwa Katolik Roma telah bersinggungan secara langsung dengan dunia perfilman sejak tahun 1967, bahkan hingga saat ini abad ke-21 (Lyden, 2009). Secara tahun perilisan, film berjudul *The Exorcist* (1973) karya William Friedkin adalah film horor dengan konten Katolik Roma tertua dan terlaris yang pernah ada. Cerita dalam film *The Exorcist* (1973) sesuai dengan judulnya, di mana usaha dua pastor Katolik Roma untuk membantu seorang gadis yang kerasukan roh jahat (Friedkin, 1973). Salah satu kesuksesan daripada film *The Exorcist* (1973) adalah peran teknologi dalam penggarapannya. Audiens dapat merasakan kegugupan yang mendalam melalui pengalaman baru yang diberikan oleh sound design dalam film *The Exorcist* (1973) (Bordwell et al., 2020). Kemunculan film horor dengan tradisi Katolik Roma di dalamnya berkembang hingga tahun 2000-an. Salah satu film yang cukup digemari yaitu *The Conjuring* (2013) masuk kedalam *Top Horror Movies-2010s* menurut IMDb (IMDb, 2019). Cerita dalam film-film *The Conjuring Universe* kurang lebihnya hampir sama dengan *The Exorcist* (1973), dimana dua pasangan paranormal terkenal harus menangani pengusiran iblis pada keluarga di Harrisville (Wan, 2013).

Audiens film Indonesia memiliki ketertarikan khusus pada film horor yang diproduksi oleh Hollywood. Di antaranya adalah film-film horor yang mengandung unsur religi seperti *The Exorcist* (1973), *The Omen* (1976), dan film-film utama dalam waralaba *The Conjuring Universe* (Tridanti, 2024). Penerimaan film horor religi Hollywood oleh audiens film di Indonesia dapat dilihat melalui beberapa indikator. Media digital memberikan fasilitas kepada audiens film di Indonesia untuk menunjukkan perkembangan dan hal-hal menarik dalam sebuah waralaba film horor garapan Hollywood, seperti menunjukkan runtutan film-film suatu waralaba yang dapat ditonton oleh audiens film (CNN Indonesia, 2023), menunjukkan berita terkait perkembangan film-film yang akan diproduksi oleh suatu waralaba (Syaifullah, 2024). Selain secara langsung mempromosikan film horor Hollywood, media turut serta meliput kejadian unik yang terjadi selama pemutaran suatu film yang dapat dijadikan oleh pemilik lisensi sebuah film sebagai ajang promosi (Ivani, 2021).

Minat audiens film Indonesia, terhadap film-film horor Hollywood dapat dilihat melalui media sosial. Contohnya ketika film *The Conjuring 4* (2025) melalui Instagram @kincirdotcom mengunggah informasi bahwa film tersebut sedang dalam tahap produksi dan telah merilis logo terbaru untuk filmnya.



Gambar 1. Postingan Terhadap Bocoran logo film *The Conjuring Last Rite* (2025)

Instagram: @kincirdotcom

Melalui jumlah *like* masyarakat Indonesia mengenai bocoran logo film *The Conjuring Last Rite* (2025), dapat disimpulkan bahwa masyarakat Indonesia mengikuti perkembangan dari film-film waralaba *The Conjuring Universe*. Bing Liu (2020) menjelaskan bahwa pandangan seseorang berupa; pendapat, sentimen, evaluasi, serta sikap dan emosi terhadap sebuah topik maupun peristiwa, dapat ditemukan melalui kolom komentar dalam sebuah media sosial. Selain melalui postingan Instagram yang memuat proses produksi film-film *The Conjuring Universe*, masyarakat Indonesia menyukai film-film *The Conjuring Universe* karena latar belakang film yang didasari oleh kisah nyata, serta kelanjutan dari kisah-kisah sampingan yang menciptakan alam semesta (Rostanti, 2021). Film pertama yang berjudul *The Conjuring* (2013) berhasil mendapatkan penganugerahan sebagai Film Impor Horor Terpuji dari Festival Film Bandung (Oktavianus, 2020). Alasan film *The Conjuring* (2013) memperoleh predikat terpuji oleh Festival Film Bandung, merupakan hak prerogatif juri yang menilai. Walaupun demikian, juri perlu meninjau film-film yang memang dapat disaksikan dan dekat dengan audiens di Indonesia (Ali, 2015).

2.2.3 Kondisi Penonton Film di Yogyakarta

Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) dapat dikatakan sebagai salah satu daerah yang dekat dengan dunia perfilman di Indonesia. Perkembangan industri perfilman di Yogyakarta dipengaruhi oleh masyarakatnya yang suportif terhadap proses kreatif dan apresiasi film. Kondisi sosial Yogyakarta mendukung lingkungan kerja produksi film, melalui berbagai komunitas film yang membantu meningkatkan antusiasme audiens untuk menyaksikan film-film yang diproduksi oleh sineas Indonesia, dengan mengadakan pemutaran umum yang berkonsep layar tancap di berbagai daerah di DIY (Bekti et al., 2021). Selain keberadaan komunitas film, kehadiran festival film di Yogyakarta memberikan dinamika pada industri film nasional terkhusus di DIY. Dyan Herlina Suwanto (2024) menyatakan bahwa keberadaan festival film dapat diharapkan tidak hanya sebagai ruang diskusi dan apresiasi karya film,

namun dapat menjadi ajang dalam menyerap tenaga kerja kreatif (Nurshafa & Pradana, 2024). Beragam festival film di Yogyakarta tidak lekang dengan upaya golongan pelajar dalam melakukan pemutaran dan eksibisi alternatif film di Yogyakarta. Pergerakan mula-mula pada awal tahun 1990an yang dilakukan oleh golongan pelajar di Yogyakarta adalah dengan menggunakan medium pemutaran alternatif yang diselenggarakan di dalam maupun di luar kampus, dalam rangka resistensi dominasi film di Indonesia, dengan terjun langsung kepada daerah-daerah di Yogyakarta yang memiliki potensi budaya, agar mendapatkan sorotan dari berbagai pelaku industri film untuk mengangkat dan mengeksplorasi lokalitas yang terdapat pada sudut-sudut Yogyakarta (Arifianto & Junaedi, 2014). Upaya resistensi tersebut, berkembang bertransformasi menjadi berbagai festival film dalam bentuk pemutaran dan penganugerahan film yang digerakan oleh berbagai kalangan pelajar, mulai dari sekolah menengah, hingga mahasiswa (Suwanto, 2017). Pernyataan terkait festival film sebagai penggerak ekonomi kreatif di Yogyakarta, merupakan sebuah kesahihan. Upaya untuk menjadikan festival film sebagai penggerak roda industri kreatif dalam mengikutsertakan segala lapisan masyarakat, telah menjadi tradisi yang terjaga hingga saat ini. Adanya motivasi perkembangan pariwisata dan kebudayaan menjadi faktor penting dalam mengembangkan industri kreatif di Yogyakarta (Sari et al., 2020). Film sebagai produk kreatif bagi masyarakat Yogyakarta, dapat dimaknai sebagai medium yang memberikan manfaat bagi pihak kreator film, penikmat film, dan bahkan masyarakat Yogyakarta itu sendiri.

Interpretasi akan sebuah pesan film oleh audiens Yogyakarta berkembang pula atas interaksi sosial terhadap sesama masyarakat Yogyakarta, dengan segala perbedaan kepercayaannya, serta masyarakat yang bermigrasi ke Yogyakarta. Perpindahan penduduk atau migrasi ke Yogyakarta setiap tahunnya selalu meningkat. Perkembangan migrasi ke Yogyakarta setiap tahun terus meningkat. Bahkan pada tahun 2023 sebanyak 72.282 orang bermigrasi ke DIY (Badan Perencanaan Pembangunan Daerah DIY, n.d.). Salah satu alasan

masyarakat bermigrasi ke Yogyakarta adalah untuk mengenyam pendidikan. Survei yang dilakukan oleh Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (BAPPEDA) DIY pada tahun 2023 menunjukkan bahwa Yogyakarta menjadi daerah pilihan tertinggi untuk mengenyam pendidikan tinggi, dengan jumlah mahasiswa-mahasiswi sebesar 640.658 orang yang di dalamnya termasuk mahasiswa perantauan, dengan presentase; (1) Yogyakarta sebesar 70%, (2) Bandung sebesar 45%, (3) Jakarta sebesar 44%, (5) Surabaya sebesar 20%, (6) Malang sebesar 19%, (7) Semarang sebesar 12%, (8) Solo sebesar 8%, (9) Medan sebesar 3%, dan (10) Makassar sebesar 3% (Khalid, 2023). Dengan tingginya berbagai masyarakat Indonesia yang bermigrasi ke Yogyakarta, mempengaruhi individu dalam bersikap terhadap sebuah kebudayaan baru. Adanya interaksi sosial yang terjadi antara masyarakat Yogyakarta dengan para masyarakat migran menciptakan sebuah adaptasi kebudayaan, yang dapat memberikan dampak bagi masing-masing individunya dalam pemahaman kebudayaan yang semakin kompleks, serta memberikan suasana lingkungan bermasyarakat yang lebih inklusif (Amalia et al., 2024).

Tingginya minat masyarakat Indonesia dari berbagai daerah untuk bermigrasi di Yogyakarta, mempengaruhi demografi masyarakat Yogyakarta terutama pada latar belakang agama. Indonesia merupakan negara kesatuan yang memiliki beragam suku, ras, kebudayaan, dan agama / aliran kepercayaan di dalamnya. Namun apabila melihat jumlah masyarakat berdasarkan agamanya, mayoritas masyarakat Indonesia memeluk agama Islam. Berdasarkan data yang dikelola oleh Kementerian Agama Republik Indonesia, pemeluk agama Islam di Indonesia sebesar 229,62 juta jiwa atau 87,2 % dari total jumlah penduduk Indonesia (Kemenag RI, 2022). Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan salah satu provinsi di Indonesia, dengan jumlah pemeluk agama islam sebagai masyarakat mayoritas dengan jumlah pemeluknya sebesar 3.417.174,00 jiwa pada tahun 2023 (BAPPEDA DIY, 2024).

No.	Agama	Jumlah
1	Agama Islam	3.417.174,00

2	Agama Kristen Protestan	89.538,00
3	Agama Katolik	164.415,00
4	Agama Hindu	3.421,00
5	Agama Budha	3.062,00
6	Agama Konghucu	68,00
	JUMLAH PEMELUK AGAMA	3.677.678,00

Tabel 2. Data Pemeluk Agama di Daerah Istimewa Yogyakarta

Sumber: BAPPEDA DIY (2024)

Sebagai daerah yang memiliki beragam suku, agama, dan ras yang tinggal berdampingan, perbedaan tidak dapat dihindari dan harus dipahami oleh masing-masing umat beragama di Yogyakarta. Agama apapun mengajarkan toleransi dengan saling mengenal, tolong menolong, tidak mengganggu antar umat beragama, bahkan tidak memaksakan keyakinan kepada pemeluk agama lain (Safitri, 2020). Dengan kata lain, toleransi merupakan sebuah upaya untuk membangun suasana masyarakat majemuk yang aman, tentram, dan damai. Umat antar agama di Yogyakarta mampu mentransformasi nilai agama yang mula-mula menjadi sebuah identitas individu, menjadi identitas yang bersifat kemasyarakatan. Rahmawati & Haryanto (2020) menjelaskan bahwa masyarakat Yogyakarta mampu menjadikan sebuah tradisi sosial keagamaan yang mulanya bersifat eksklusif untuk sesama golongannya, menjadi ajang untuk silaturahmi dan menghilangkan sekat antar umat beragama.

Kehadiran organisasi Islam seperti Muhammadiyah dan Nahdlatul Ulama (NU) memiliki pandangan yang berbeda dalam interpretasi media massa. Nasikhin dan kawan-kawan (2022) menjelaskan bahwa perbedaan pandangan moderasi antara organisasi Muhammadiyah dan NU mempengaruhi masyarakat muslim dalam menanggapi fenomena sosial yang terjadi pada kehidupan bermasyarakat maupun yang ditampilkan melalui media. Moderasi yang dilakukan oleh Muhammadiyah dititik beratkan pada pemahaman kritis pada sebuah media massa. Penekanan tersebut merupakan langkah Muhammadiyah untuk

memberikan ruang diskusi masyarakat Islam di Indonesia untuk melakukan dialog berdasarkan nilai-nilai Islam, terhadap fenomena yang terjadi dan dapat menentukan sikap secara rasional (Suara Muhammadiyah, 2024). Kedua moderasi yang dilakukan oleh NU dititik beratkan pada media massa sebagai fondasi yang memperkuat nilai-nilai tradisional dalam konteks modern. Fuad (2020) menjelaskan moderasi yang dilakukan oleh NU merupakan upaya untuk menekan dampak buruk globalisasi yang dipaparkan oleh media massa terhadap masyarakat muslim di Indonesia. Media massa yang terdistribusi di Indonesia diharapkan menjadi medium perubahan masyarakat muslim di Indonesia, dan dapat terhindar dari pemikiran Islam yang transnasional yang cenderung membawa paham radikalisme. Sebagai salah satu daerah dengan pemeluk agama Islam terbesar di Indonesia, Muhammadiyah menjadi organisasi terbesar di Yogyakarta, disusul oleh NU. Yogyakarta merupakan basis salah satu organisasi Islam terbesar di Indonesia. Organisasi Muhammadiyah yang didirikan oleh K.H. Ahmad Dahlan pada tahun 1912 di Yogyakarta, berfokus pada pengkaryaan terhadap bidang pendidikan dan pelayanan masyarakat umum hingga saat ini (Echo, 2023). Melalui survei yang dilakukan pada acara Sholat Ied tahun 2024, sebanyak 718.000 jamaah di DIY mengikuti Sholat Ied di titik dan masjid-masjid milik Muhammadiyah (Firmansyah, 2024). Organisasi kedua adalah NU, organisasi Islam yang berbasis di Surabaya dan didirikan pada 31 Januari 1923 oleh para ulama (NU Online, n.d.). Organisasi NU memiliki sumbangsih dalam membantu program pemerintah DIY, dalam bidang kesehatan dan sosial (Warta Jogjakota, 2018). Organisasi NU di Yogyakarta sangat dekat dengan seni dan budaya. Organisasi NU melalui Pengurus Wilayah Lembaga Seni dan Budaya Muslim Indonesia Nahdlatul Ulama (PW Lesbumi NU) DIY, kerap melakukan diskusi publik budaya dalam menyambut Hari Kemerdekaan Indonesia di Universitas Nahdlatul Ulama (UNU) Yogyakarta (Nugroho, 2024).

Dengan kondisi tersebut, asumsi terkait audiens film beragama muslim di Yogyakarta memiliki bentuk interpretasi yang berbeda-beda oleh masing-masing individu.

Namun dengan adanya adaptasi budaya yang terjadi di Yogyakarta, audiens film secara lebih luas dapat menginterpretasikan pesan yang ada di dalam film dengan mempertimbangkan budaya sosial yang dialami sendiri oleh audiens. Adanya hubungan sosial antar umat beragama dan antar daerah yang terjadi di Yogyakarta, dapat mempengaruhi interpretasi audiens terhadap pesan yang terkandung dalam sebuah film, karena adanya pengaruh dalam perkembangan persepsi dalam hal kebudayaan, latar belakang yang dianut, serta singgungan dengan pengalaman masa lalu (Astuti & Mustofa, 2020). Latar belakang individu yang majemuk mempengaruhi interpretasi yang terdapat dalam sebuah film. Albar Siregar (2011) menjelaskan bahwa film merupakan produk komunikasi yang kompleks, sehingga masing-masing individu memiliki interpretasi yang bervariasi sesuai dengan latar belakang sosial dan budaya yang dimiliki masing-masing. Adapun kemajemukan dalam bermasyarakat dapat mempengaruhi interpretasi individu terhadap sebuah film. Interpretasi film oleh individu dalam sebuah masyarakat majemuk akan berkembang, ketika pengalaman ataupun cara pandang pribadi bertemu dengan tatanan sosial budaya suatu masyarakat (Fitriana, 2024).

2.2.4 Tuhan dan Iblis

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Tuhan dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat dipuja, diyakini, dan disembah sebagai yang Mahakuasa (Kamus Besar Bahasa Indonesia, n.d.). Sedangkan definisi iblis menurut KBBI merupakan makhluk halus yang berusaha menyesatkan manusia dari Tuhan (Kamus Besar Bahasa Indonesia, n.d.). Berbagai kebudayaan dan kepercayaan di seluruh dunia, memiliki implementasi dan bentuk penggambaran Tuhan dan Iblis yang berbeda-beda. Namun adanya kepercayaan terhadap keberadaan Tuhan dan iblis didasari oleh pemahaman mistisme oleh masing-masing individu ataupun golongan. Jeff Kripal (1998) menjelaskan bahwa manusia dapat memahami dan mempercayai mistisme, apabila individu ataupun kelompok mengalami sendiri hal-hal yang berada dalam ruang spiritual dalam konteks budaya tertentu (Segal, 2006). Dapat dikatakan

bahwa mistisme merupakan fenomena yang tidak dapat relevan pada sebagian masyarakat, karena pengalaman mistis merupakan hal yang bersifat relatif dan sangat personal. Namun ada beberapa bentuk seseorang dalam berhubungan dengan hal-hal mistis di antaranya; (1) Ritualistik, (2) Interaksi, (3) Visualisasi, dan (4) Karakter (Ridwan & Vera, 2019). Praktik populer masyarakat dalam berhubungan dengan hal-hal mistis pada dasarnya dapat ditemukan pada ajaran-ajaran agama ataupun kepercayaan yang ada di seluruh dunia. Ajaran agama berusaha menciptakan atau menggabungkan berbagai dimensi mistisme, menjadi sebuah pedoman spiritual bagi manusia (Pentury, 2020).

Manusia dapat mengenal Tuhan dan iblis sesuai dengan kepercayaan atau melalui agama yang dianut masing-masing (Umar, 2019). Namun untuk mendefinisikan entitas iblis, masyarakat Indonesia menyebutnya sebagai setan yang dikenal sebagai makhluk yang suka melakukan kejahatan, bertentangan dengan ajaran Tuhan, dan digambarkan sebagai sosok yang menyeramkan dan berbahaya (Gunardi, 2020). Berbagai penyebutan dan jenis setan ada di Indonesia dan salah satu yang paling populer adalah Kuntilanak. Setan ini terlahir dari roh korban penganiayaan, dan kerap mengganggu manusia untuk membalas dendam kepada siapapun (Frolova & Luneva, 2019). Adapun jenis setan yang populer di Indonesia lainnya adalah Pocong. Setan ini dipercaya tidak hanya sebagai sosok yang kerap mengganggu manusia, namun entitas ini dipercaya kerap menjadi penglaris usaha, dengan menggunakan air liur daripada Pocong itu sendiri (Wicaksono, 2017). Penggambaran iblis atau setan bagi masyarakat Indonesia dapat dikatakan sebagai entitas yang dipercaya secara mutlak berlawanan dengan Tuhan.

Film-film horor di Indonesia secara populer menunjukkan Tuhan dan iblis dengan tema yang dekat dengan masyarakat Indonesia, dengan menggambarkan Tuhan melalui perspektif agama Islam, dan menunjukkan eksistensi iblis dengan menunjukkan praktik perdukunan, kepercayaan terhadap tempat bertuah, serta makhluk astral dalam kebudayaan Indonesia

(Esfandari, 2016). Tema lokalitas yang dibawakan oleh film-film horor produksi Indonesia memberikan daya tarik tersendiri bagi audiens film hingga saat ini seperti; eksplorasi tema-tema yang beresonansi dengan budaya lokal, mengubah rasa takut menjadi sebuah medium hiburan yang menyenangkan, merupakan bentuk film yang sangat fleksibel dan dapat dipadukan dengan permasalahan nyata yang dialami oleh masyarakat (Harsono & Sulistyani, 2024).

Kehadiran agama dalam sebuah film horor Hollywood telah berlangsung sejak tahun 1970-an, dengan menghadirkan unsur agama Katolik di dalamnya, melalui kesuksesan film *The Exorcist* (1973) (Bordwell et al., 2020). Film tersebut merupakan film horor produksi Hollywood pertama yang menggunakan tema agama Katolik yang berhasil meraup keuntungan di box office sebesar \$ 400 juta, dan kerap dirilis ulang dan dilakukan pemutaran utama selama beberapa dekade, sejak tahun rilis pertamanya (Losonczy, 2024). Tema agama Katolik hingga saat ini, masih menjadi formula yang kerap digunakan oleh Hollywood dalam memproduksi film-film horor. Hal ini memiliki hubungan dengan jumlah pemeluk agama di Amerika Serikat yang didominasi oleh agama Kristiani, dengan persentase; 20,8% warga Amerika Serikat yang memeluk agama Katolik dan sebesar 49,8% warga Amerika Serikat yang memeluk agama Kristen dengan berbagai denominasi, membuat banyak warga di Amerika Serikat sangat akrab dengan konteks citra agama Katolik yang mengusung tradisi kekristenan (Aris, 2019). Peter Malone (2009) menjelaskan alasan agama Katolik kerap menjadi bagian dalam film-film horor di Hollywood. Dijelaskan bahwa agama Katolik memiliki kekayaan tematik, sejarah historis, ikon keagamaan yang kuat, serta pengajaran kasih yang dekat dengan penggambaran interaksi kebaikan dan kejahatan. Tema-tema tersebut sangat mudah untuk dieksplorasi, sehingga audiens dapat menyikapinya sebagai cerminan perubahan sikap bermasyarakat secara iman, moralitas, dan kondisi sosial manusia.

Penggunaan konteks Tuhan dan iblis melalui agama Katolik oleh film-film Hollywood digambarkan secara kompleks, dengan menunjukan berbagai elemen-elemen religius dalam agama Katolik seperti; air suci, rosario, tanda salib, ritus doa, dan gereja sebagai bentuk kehadiran Tuhan dalam melawan kejahatan yang dibawa oleh iblis (Aris, 2019). Scott Derrickson seorang sutradara film horor Hollywood dalam wawancaranya, menjelaskan bahwa keberadaan elemen-elemen agama Katolik dalam sebuah film horor dapat menjadi mekanisme yang mengundang kedalaman iman, meningkatkan gairah keimanan, dan moral (Greydanus, 2014). Film-film horor Hollywood dengan yang membawa unsur-unsur agama Katolik akan menunjukan kekuatan iblis untuk memperkuat eksistensi ilahi yang dimiliki oleh Tuhan (Cressler, 2022). Hal tersebut dapat dilihat melalui gaya penceritaan dalam film-film horor Hollywood yang memunculkan unsur agama Katolik di dalamnya. Arran Crawley (2024) menjelaskan bahwa pada bagian awal film, penonton akan menyaksikan kengerian yang dibawa oleh hantu dan iblis pada karakter-karakter dalam film, dan mulai pada pertengahan hingga akhir film, hantu dan iblis dapat dikalahkan melalui kekuatan baik yang jauh lebih kuat dibandingkan teror yang dibawa oleh hantu dan iblis dalam sebuah film.

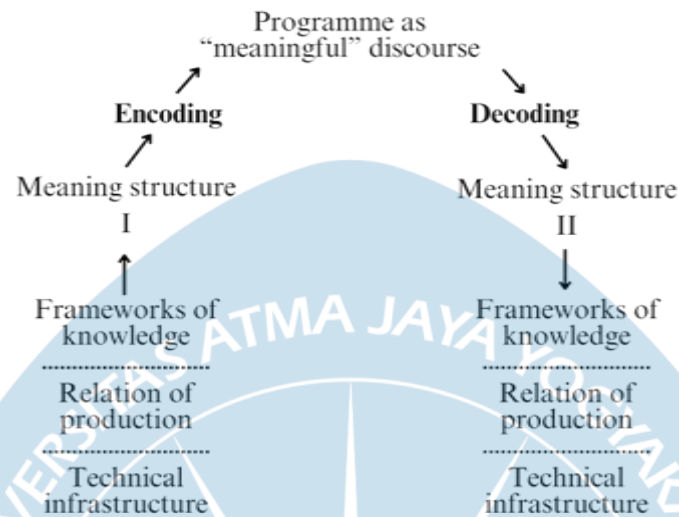
Maka dapat disimpulkan bahwa Tuhan dan iblis dalam sebuah film memiliki perbedaan, tergantung pada tempat film tersebut diproduksi. Film-film Indonesia menggambarkan Tuhan dan iblis dengan hal-hal yang dekat dengan budaya dan kepercayaan mayoritas masyarakat Indonesia. Sedangkan film-film Hollywood menggambarkan Tuhan dan iblis melalui perspektif agama Katolik sebagai tema yang ditunjukkan. Film *The Conjuring* (2013), *The Conjuring 2* (2016), dan *The Conjuring: The Devil Made Me Do It* (2021) merupakan film horor Hollywood yang menghadirkan Tuhan dan iblis dalam penceritaannya (Heller, 2023).

2.2.5 Pemaknaan Pesan dalam Film

Komunikasi merupakan produksi pertukaran makna dengan kode, dan berfokus terhadap interaksi pesan terhadap komunikator untuk menghasilkan sebuah pemaknaan (Fiske, 2012). Komunikasi massa melihat medium sebagai pesan, di mana perkembangan teknologi memiliki implikasi terhadap audiens dalam mempengaruhi pola pikir dan pemahaman terkait sebuah informasi (Griffin et al., 2022). Pemaknaan pesan dalam sebuah media massa bergantung pada audiens itu sendiri, dengan melihat seberapa jauh pengalaman atau latar belakang yang dimiliki oleh audiens terkait pesan yang akan disampaikan. Audiens akan memahami rasa takut dalam sebuah film horor, bukan sekedar karena timbul atas sebuah fenomena sosial stimulus dan respon fisik-psikologi. Lebih daripada itu, ketakutan adalah bagian daripada konstruksi sosial, kondisi budaya, serta dengan siapa audiens hidup secara komunal (Lyden, 2009).

Teori resepsi audiens pada dasarnya merupakan upaya transparansi sistem penyiaran dan distribusi media yang bersifat satu arah. Stuart Hall (1980) berpendapat bahwa proses produksi dan distribusi pesan bergerak secara dinamis, dengan melibatkan produsen pesan dengan audiensnya (Jones & Holmes, 2011). Teori resepsi audiens pada dasarnya memiliki orientasi terhadap interpretasi teks yang dipengaruhi oleh ekspektasi atau harapan audiens dalam menafsirkan pesan yang terkandung dalam sebuah teks (Chandler & Munday, 2020). Interpretasi yang dilakukan oleh audiens terhadap pesan sebuah media massa tidak serta merta dapat diterima secara penuh oleh audiensnya. Stuart Hall (1980) menyatakan bahwa audiens dapat menjadi pembatas informasi, sesuai dengan ideologi yang dimilikinya (Griffin et al., 2022). Stuart Hall mengilustrasikan interpretasi pesan oleh audiens ke dalam model *encoding-decoding*, dengan memposisikan film sebagai *encoding* dan audiens sebagai *decoding*. Sebagai produsen pesan, film memiliki kemampuan mengadaptasikan sebuah genre dengan diskursus ataupun wacana yang memungkinkan untuk diinterpretasikan oleh audiensnya (Chandler &

Munday, 2020). Untuk memahami kerangka konsep encoding - decoding oleh Stuart Hall, dapat melihat skema berikut;



Skema 1. Model encoding - decoding oleh Stuart Hall tahun 1980

Sumber: Jones & Holmes (2011)

Penggambaran pada Skema 1 menjelaskan bahwa sebuah media massa mula-mula berada pada proses *encoding*, yaitu tahapan teks media massa diproduksi. Tahap *encoding* merupakan suatu tahap, disertakannya makna ke dalam teks media massa dan disebut sebagai *meaning structure 1* (struktur makna pertama). Ketika teks media massa telah dikonsumsi oleh konsumen media, makna yang terdapat pada teks tersebut secara bebas akan dirangkai dan membentuk *meaning structure 2* (struktur makna kedua) (Hall, 2005). Dapat diartikan, bahwa proses *encoding* merupakan proses produksi teks yang meliputi aktivitas produsen media dalam menyusun makna melalui kode-kode, dan proses *decoding* merujuk pada proses penerjemahan kode-kode yang telah disusun produsen oleh para konsumen media (Pujarama & Yustisia, 2020). Makna yang diproduksi oleh produsen media dapat diproses berbeda oleh konsumen, karena adanya ketidaksetaraan aspek penyusun kode yang dimiliki oleh produsen dan konsumen (Hall, 2005). Apabila dikaitkan dengan film fiksi dengan *genre* horor, proses

encoding mengungkapkan bagaimana sebuah film horor diproduksi oleh produsen, beserta dengan pesan dan makna yang dibuat dalam suatu film. Sedangkan proses *decoding* merupakan tahapan audiens dapat memaknai film yang telah disaksikan.

Proses *encoding-decoding* merupakan proses yang berbeda, namun memiliki tiga aspek kerangka yang sama dalam membentuk sebuah pemaknaan teks media massa, yaitu (1) *framework of knowledge* (kerangka pengetahuan), (2) *relations of production* (relasi produksi), dan (3) *technical infrastructure* (infrastruktur teknis) (Hall, 2005). Ketiga aspek tersebut dijelaskan oleh Davis (2004), bahwa *framework of knowledge* merupakan kerangka yang merujuk pada pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki oleh *encoder* ataupun *decoder*. *Relation of production* merupakan aspek yang merujuk pada relasi yang terjalin antara *encoder* dan *decoder*, seperti halnya kondisi sosio-ekonomi, serta pengaruh ideologi maupun kepentingan golongan tertentu. Terakhir adalah *technical infrastructure* merujuk pada relasi *encoder* dan *decoder* terhadap sarana teknis dalam menciptakan struktur makna, seperti pemilihan lokasi, biaya produksi, penggunaan alat produksi, dan lain sebagainya.

Audiens film pada tahap decoding cenderung tidak melihat aspek teknis, dan berfokus pada konten yang terkandung dalam media massa film. Sehingga audiens film sebagai *decoder* tidak perlu menafsirkan dan memahami teks persis seperti yang diproduksi oleh produsen pesan sebagai *encoder* (Davis, 2004). Teori resepsi audiens yang dikemukakan Stuart Hall (1980) memposisikan audiens media massa dalam tiga konsumen media yang berbeda yaitu; (1) *dominant-hegemonic practice*, (2) *negotiatlional practice*, dan (3) *oppositional practice* (Griffin et al., 2022).

a. *Dominant-hegemonic practice*

Audiens akan mengkonsumsi pesan yang diproduksi oleh media, karena dilatar belakangi oleh faktor personal berupa; kesukaan dan kesesuaian ideologi.

b. *Negotiatlional practice*

Audiens akan mengasimilasi ideologi yang disampaikan oleh media massa, namun dalam beberapa kasus tertentu akan menentang penerapan ideologi yang dipaparkan.

c. *Oppositional practice*

Audiens mengungkapkan penolakan terhadap interpretasi yang diproduksi oleh produsen media.

Posisi audiens film dapat berada di posisi *negotiation* ataupun *oppositional* karena adanya kekeliruan audiens dalam memaknai suatu teks. Hal ini disebabkan karena audiens tidak beroperasi secara utuh dalam kode dominan yang telah diproduksi oleh produsen pesan (Davis, 2004).

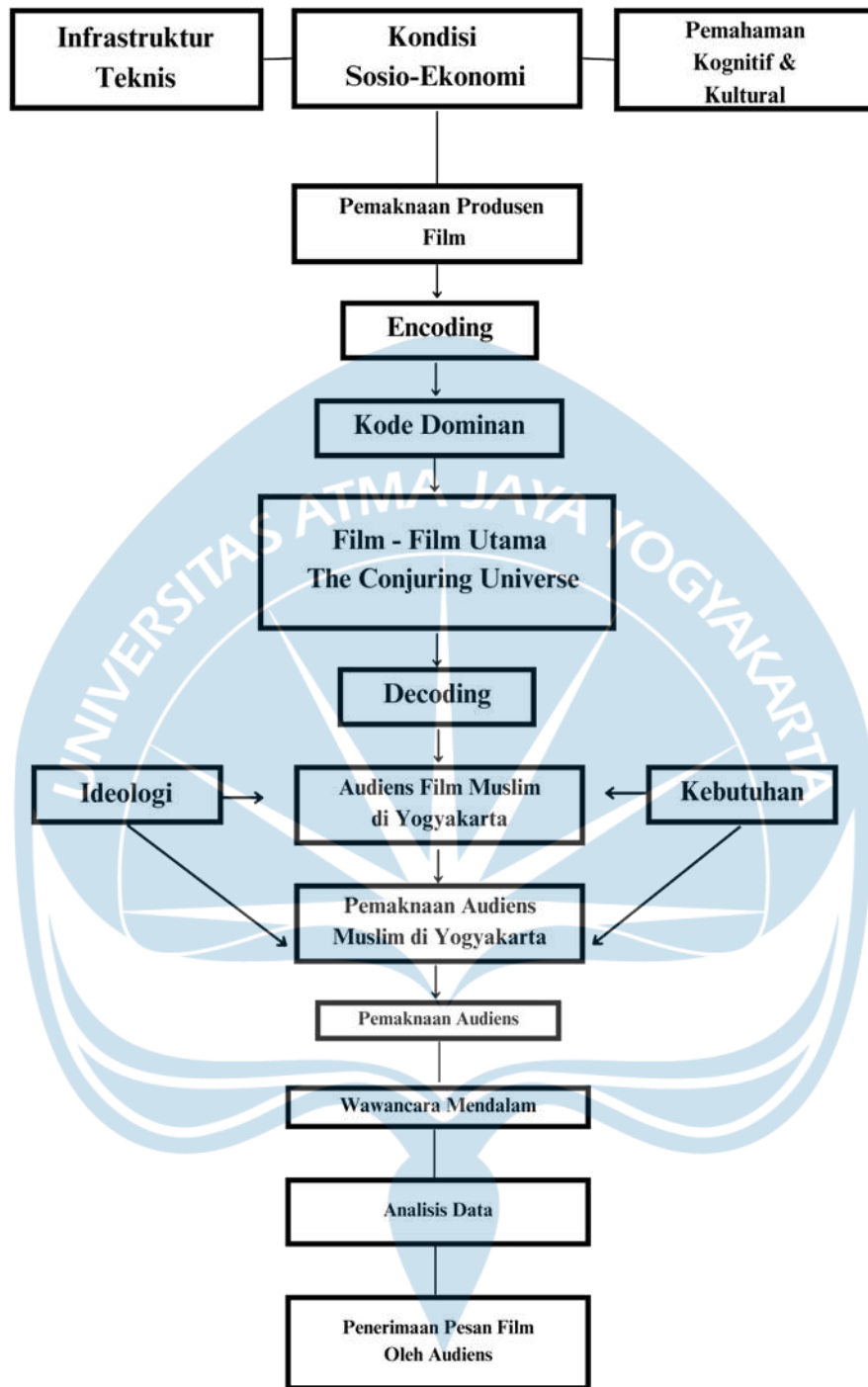
2.2.6 Kerangka Pemikiran

Melalui landasan teori yang telah dikemukakan, peneliti menentukan kerangka berpikir penelitian untuk menemukan jawaban dari permasalahan yang muncul dalam penelitian ini. Kerangka berpikir merupakan dasar pemikiran sekaligus panduan peneliti agar penelitian dapat terarah dengan baik. Kerangka berpikir membantu secara konsisten dalam melakukan identifikasi terhadap berbagai dimensi yang akan diteliti berdasarkan teori yang berkaitan.

Peneliti menemukan fenomena bahwa masyarakat Indonesia memiliki kedekatan dengan film impor dengan *genre* horor, serta kemampuan media film sebagai media massa berperan aktif menjadi media edukator bagi para audiensnya. Peneliti menemukan sebuah permasalahan dari fenomena-fenomena tersebut, berupa perbedaan ideologi dan preferensi produsen film dengan audiens film di Indonesia beragama Islam. Permasalahan yang diberikan atas perbedaan ideologi dan preferensi antara audiens dengan produsen film adalah perbedaan definisi Tuhan dan iblis yang dimiliki oleh produsen dan audiens film. Perbedaan definisi tersebut memberikan dua dampak, pertama dengan adanya perbedaan nilai agama dalam sebuah film akan menimbulkan kontroversi. Audiens film akan mempertanyakan esensi sebuah

ritual suatu agama dan juga menimbulkan berbagai stigma negatif terhadap agama dan bahkan industri perfilman itu sendiri. Teori utama dalam penelitian ini adalah teori resepsi audiens. Peneliti menggunakan teori *uses and gratification* serta *reading position* sebagai teori penunjang dalam penelitian ini. Teori *uses and gratification* dapat memberikan kejelasan terhadap latar belakang audiens dalam mengkonsumsi sebuah film, sedangkan teori *reading position* dapat membantu peneliti dalam menentukan klasifikasi penerimaan pesan film oleh audiens.

Peneliti akan menggunakan metode wawancara mendalam, untuk melakukan proses pengambilan data, untuk mendapatkan pandangan audiens dalam menerima pesan eksorsisme dalam film-film waralaba The Conjuring Universe. Data yang terkumpul selanjutnya akan masuk dalam tahap pengolahan data, untuk menemukan jawaban dari rumusan masalah penelitian yang telah disampaikan.



Skema 2. Olahan Peneliti