

# JURNAL KOMUNIKASI

---

---

Volume 2, Nomor 2, April 2008

ISSN 1907-848X

Halaman 297 - 392

---

---

## DAFTAR ISI

### MENELISIK MEDIA DALAM KACAMATA BUDAYA POPULER

#### Editorial

**Menginterogasi Budaya:  
Memperkarakan Metodologi dalam Kajian Budaya**

*Budi Irawanto*  
( 297 - 304 )

**“Infotainment” : Paradoks Liberalisme dan  
Representasi Moral Darwinisme Sosial**

*Puji Rianto*  
( 305 - 314 )

**Sinetron Religius: Sinetron Islami?**

*Muzayin Nazaruddin*  
( 315 - 330 )

**Konser Musik di Media:  
“Common Culture”, Anti-otentisitas dan Budaya Populer**

*M. Ridha al Qadri*  
( 331 - 340 )

**Melacak Ideologi di Balik Gemuruh “Heavy Metal”**

*Fajar Junaedi*  
( 341 - 352 )

**Hantu Populer di Film Indonesia**

*Zein Mufarrih Muktaf*  
( 353 - 362 )

**Mediasi Batik sebagai Budaya Populer:  
dari Habitus ke Gaya Hidup**

*Fionna Christabella*  
( 363 - 372 )

**Rambut dan Identitas Perempuan:  
Membaca Rambut Perempuan di Media Massa**

*Rina Widiastuti*  
( 373 - 382 )

**“Mannequin/Mankind Culture”:  
Mempertanyakan “Ada” pada Manekin dan Manusia**

*Luthfi Adam*  
( 383 - 392 )

## Hantu Populer di Film Indonesia

*Zein Mufarrih Muktaf*<sup>1</sup>

### **Abstract**

*Ghost myth is popular in Indonesia. Myth specter appears from the primitive to the modern era. Ghost phenomenon increasingly popular after the movies began to spook a lot of pop. There are several factors that emerged a large number of ghost movies in Indonesia today. One of them is the Eastern faith that believes "naturalism" as a faith, capitalism factor, technology and human progress. Ghost has been commodified into beneficial asset. Thus, myth was distorted by capital accumulation. This phenomenon eventually lead to the identity crisis in the community, especially young people as the main target of these movies.*

### **Keywords:**

*Movie, commodification, capitalism, myth, religious*

### **Pendahuluan**

Tahun 1980-an Suzana menjadi bintang film besar setelah sering berperan dalam beberapa film bertema hantu. Perempuan berparas cantik yang sebelumnya lebih dikenal sebagai bintang film panas ini lambat laun mengubah karakter dirinya menjadi bintang spesialis hantu. Film seperti *Bernafas dalam Lumpur* (1970), *Beranak dalam Kubur* (1972), *Malam Satu Suro* (1988) dan *Hantu Ambulance* (2008) adalah beberapa film yang dibintanginya. Lambat laun Suzana akhirnya menjadi bintang besar spesialis peran hantu yang melegenda hingga akhir hayatnya. Total Suzana telah membintangi film sebanyak 42 film.

Film hantu yang dalam istilah filmologinya sebagai *genre* horor diakui tak pernah sepi penonton. Film dengan jenis ini selalu mendapatkan tempat di tengah masyarakat, tak terkecuali di Indonesia. Tidak sedikit orang kemudian memperbincangkan film yang ditontonnya itu di ruang-ruang diskusi masyarakat.

Film bertema horor telah lama dikenal masyarakat Barat sebelum bangsa Indonesia menggarapnya sebagai lahan bisnis tontonan. Menurut Don Shiach (2004: 216) film horor pertama kali dibuat berdasar novel-novel tradisi *gothic* Eropa karya Mary Godwin dan Bram Stoker. Dari sinilah kemudian banyak muncul film-film horor lainnya, dan tentunya laku dipasaran. Film horor yang cukup melegenda seperti *Freaks* (1932), *The Devil Doll* (1936), *Cat People* (1942), *Horror of Dracula* (1950-an), *The Mummy's Shroud* (1967) dan *Exorcist* (1973) memunculkan banyak inspirasi bagi film-film horor selanjutnya. Ada juga yang kemudian direproduksi, seperti *The Omen* (1976) yang diproduksi kembali tahun 2006.

---

<sup>1</sup> Pengajar di Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Gambaran film horor menurut Don Shiach (2004: 216) adalah sebetuk mimpi buruk, ketakutan, ketakutan akan keirasionalan dan kemisteriusan, serta ketakutan pada diri sendiri. Seperti halnya Frankenstein dan Dracula dalam mitos klasik film yang direpresentasikan dengan keabnormalan dan juga kemisteriusan seorang manusia. Menurut Widagdo dan Gora (2004: 26) film misteri atau horor adalah sebuah *genre* khusus di dunia perfilman. Dikatakan *genre* khusus karena meski cakupannya sempit, yakni berkisar pada hal yang terkait dengan hantu, misteri, atau kekejaman, tetapi *genre* ini cukup mendapat perhatian lebih dari penonton. Hal ini lebih disebabkan keingintahuan manusia pada sebuah dunia yang membuat mereka selalu bertanya-tanya tentang apa yang sebenarnya terjadi di dunia lain tersebut.

Definisi di atas mempunyai garis merah yang sama dengan definisi yang diutarakan Shiach, yakni film yang identik dengan kemisteriusan, keirasionalan menurut kebanyakan orang dan juga kemungkinan adanya penebar ketakutan dan kengerian. Film horor juga menciptakan banyak kreativitas, seperti munculnya karakter manusia serigala dalam *The Curse of the Werewolf* (1961), *zombie* dalam *Night of the Living Dead* (1968), ciri darah yang selalu menetes di bibir Dracula setelah menghisap darah dari para korbannya dalam *Dracula* (1931), Freddy dengan wajah menakutkan yang selalu menghantui manusia dengan mimpi buruk dalam *A Nightmare on Elm Street* (1984), Jason yang khas dengan goloknya dalam film *Friday the 13th* (1980), pemuda berdarah dingin yang pemalu dan hobi membunuh dalam film *Psycho* (1960), atau seorang manusia pembunuh yang mempunyai ciri khas tato bertuliskan "Love" dan "Hate" di tangannya dalam film *The Night of the Hunter* (1955).

Tak hanya di daratan Eropa ataupun di Amerika Serikat, film horor di Indonesia pun mengalami perkembangan yang cukup signifikan. Tahun 1970-an dan 1980-an film horor banyak bermunculan. Film *genre* horor cepat diterima oleh masyarakat, apalagi hantu yang dipertontonkan adalah hantu yang terinspirasi dari mitos lokal. Bagi para pemodal hal ini jelas menguntungkan mereka (walaupun film bertema horor tidak pernah mendapatkan piala Citra dalam Festival Film Indonesia).

Film *Petualangan Sherina* (2000) secara tidak langsung menjadi tonggak menggeliatnya kembali perfilman Indonesia setelah kurang lebih satu dekade mati suri. Film horor pun tak ketinggalan untuk unjuk gigi kembali menebar kemisteriusan, *Jelangkung* (2001) menjadi fenomena awal bangkitnya film horor Indonesia, yang kemudian diteruskan oleh *Tusuk Jelangkung* (2002) mengikuti kesuksesan film sebelumnya. Zaman yang berbeda membuat film horor pada masa awal 2000-an mengalami banyak perubahan, terutama *effect visual* yang semakin baik dari era sebelumnya.

Kesamaan yang diperlihatkan adalah mistisme yang tetap tidak berbeda dengan film horor pada masa sebelumnya. Tengok saja film berjudul *Terowongan Casablanca* (2007), *Hantu Jeruk Purut* (2006), *Kuntilanak* (2006), *Kuntilanak Beranak* (2009), *Legenda Sundel Bolong* (2007), *Bangku Kosong* (2006), *Pulau Hantu* (2008), *Hantu Jembatan Ancol* (2008), *Pocong* (2008) dan *Tiren* (2008), merupakan film bertema horor yang cukup terkenal dan menjadi film hantu yang menjadi standar tontonan film horor di Indonesia (yang terinspirasi dari mitos lokal). Film tersebut muncul silih berganti menunggu penontonnya di bioskop maupun di rental video.

Seperti yang telah ditulis di atas, film horor era tahun 1980-an dan tahun 2000-an telah banyak mengalami perubahan, terutama isi cerita dan segmentasinya. Walaupun gaya hantunya tetap sama, tetapi cara berceritanya telah jauh berbeda. Dalam film horor era 1970-an dan 1980-an, film horor masih didominasi oleh representasi budaya lokal dan hantu yang merepresentasikan lokalitas. Misalnya, adegan menakutkan yang memanfaatkan aktivitas keseharian sebagai media bercerita (karena esensi hantu dalam film horor Indonesia adalah menakutkan), seperti saat adegan Suzana memakan sate dengan memakan sekaligus sate dan memesan diluar logika manusia biasa, yang kemudian membayarnya dengan daun. Film *Si Manis Jembatan Ancol* versi awal masih memakai pendekatan budaya, seperti *setting* desa yang kuat dan seni budaya lokal yang mengakar.

Mitos hantu muncul dari masyarakat lokal, kemudian mitos tersebut telah menjadi sebuah legenda yang turun-temurun diceritakan kepada generasi berikutnya. Oleh karena itu, hantu yang berangkat dari mitos tradisi akan lebih meyakinkan jika *setting* yang digarap menggunakan *setting* yang tradisional juga. Dari hasil observasi yang penulis lakukan terhadap penggemar film horor Indonesia, mayoritas dari mereka mengatakan bahwa mereka suka menonton film horor Indonesia karena lebih “menyeramkan” (menyeramkan yang dimaksud adalah lebih pada membandingkan bahwa hantu Indonesia lebih menakutkan dari hantu Barat). Pendapat ini adalah bentuk dari ikatan simbolik antara hantu dan mitos tradisi. Apa yang telah menjadi pembicaraan masyarakat yang terus menerus, menyambung sebagai cerita legenda yang kemudian direpresentasikan dalam film, akhirnya sebagian masyarakat tertarik untuk menonton sebagai bentuk legitimasi akan mitos tersebut. Walaupun tidak menafikan jika sebagian orang menonton film horor hanya sebagai bagian dari hobi dan hiburan, tetapi hantu yang dikembangkan dari mitos tradisi jelas sedikit atau banyak memengaruhi persepsi penonton tentang gambaran hantu di dunia nyata. Apalagi, film hantu yang menambah *embel-embel* “terinspirasi dari kisah nyata” atau “berdasarkan kisah nyata” jelas memanfaatkan mitos sebagai jualannya.

Film hantu sekarang ini lebih banyak digambarkan seperti *urban legend* layaknya hantu-hantu gaya Hollywood. Hantu dalam film Indonesia saat ini lebih banyak direpresentasikan sebagai makhluk asing yang datang ke dunia modern, menyebar dendam kesumat (sering diperlihatkan kota besar Jakarta), dan menghantui para remaja-remaja. Walaupun tetap dengan tokoh hantu yang sama, seperti pocong, kuntilanak ataupun sundel bolong, tetapi dalam penyampaian narasinya sudah mulai berubah, film tersebut sudah sangat dekat dengan gambaran dunia metropolitan dan modern. Selain itu, film horor sekarang ini juga telah menjadi bentuk budaya populer dan sarat nuansa hedonistik.

### **Persekutuan Mistisme dan Film**

Walaupun cara berceritanya telah banyak berbeda seperti yang telah ditulis di atas, tetapi film horor Indonesia tetap mempunyai benang merah yang sama tentang definisi apa itu *hantunya orang Indonesia*, yakni bagaimana ciri khas wujud hantunya, ritual yang dilakukan, cerita, pantangannya, hingga sisi-sisi seksualitasnya. Karena

wujud hantu yang direpresentasikan dalam film tidak mengalami perubahan yang signifikan, maka tak salah jika kita coba mulai mengkajinya ditilik dalam hubungannya dengan mitos di masyarakat itu sendiri.

Representasi adalah penggunaan bahasa untuk mengatakan sesuatu yang berarti, atau mempersembahkan lagi, kepada orang lain (Stuart Hall, 1997: 15). Hantu yang digambarkan di film merupakan sebuah representasi dari sebuah mitos. Mitos sendiri adalah sesuatu yang berhubungan dengan kepercayaan primitif tentang kehidupan alam gaib, yang timbul dari usaha manusia yang tidak ilmiah dan tidak berdasarkan pada pengalaman yang nyata untuk dijelaskan dunia atau alam sekitarnya (Ahmad Maulana, dkk, 2003: 315).

Masyarakat Indonesia yang berangkat dari kultur animisme dan dinamisme jelas tidak asing dengan peran mistisme di tengah lingkungan sendiri. Mistisme dianggap sebagai sebuah kekuatan supranatural dan telah menjadi mitos dalam kultur bangsa Indonesia. Dalam proses waktu dan peradaban kemudian film sebagai media audio visual merepresentasikan kembali dalam bentuk yang berbeda, menceritakan kembali dalam bentuk film karena film merupakan media refleksi sekaligus juga sebagai media komunikasi.

Woodward (1999: 31) menulis dalam bukunya tentang pengalaman dia saat meneliti Islam Jawa di Yogyakarta. Walaupun perubahan menuju kota modern sudah terlihat jelas di Yogyakarta, tetapi pesona tradisional dan aura mistik masih sangat terasa. Banyak warga masyarakat yang mengatakan bahwa tidak ada perubahan yang signifikan sejak Yogyakarta berdiri pada tahun 1755 karena selama ini mereka masih setia meyakini ritual sebagai bentuk mistisme dan soal-soal kekeramatan yang masih terus berlangsung hingga kini.

Mistisme yang dibangun berangkat dari agama tradisional pribumi sebelum Budha, Hindu, Islam dan Kristen masuk ke Nusantara. Agama tradisional dalam gambaran Skorupsi (dalam Woodward, 1999: 34) adalah; (a) bahwa kepercayaan keagamaan tradisional bisa ditafsiran senilai dengan kepercayaan mengenai alam dunia dan prinsip-prinsip dinamika yang mendasarinya, (b) bahwa semua kepercayaan itu tersebar untuk tujuan menjelaskan dan memberikan dasar rasional untuk usaha-usaha mengontrol lingkungan alam, serta bagaimana pun masih diyakini bahwa tujuan-tujuan ini tidak hanya dimengerti meskipun pemikiran keagamaan tradisional bisa dipahami. Woodward menjelaskan kembali bahwa yang dimaksud dengan dunia "alam" adalah dunia supranatural seperti roh, hantu, totem, dukun dan seterusnya.

Kembali kepada esensi dasar agama pribumi atau agama tradisional yang masih menganggap dunia natural sebagai sebuah bentuk keseimbangan, walaupun telah banyak muncul nilai-nilai baru dalam agama modern seperti sekarang ini.

Benturan kepercayaan antara keyakinan modern dan keyakinan tradisi yang digali sebagai keyakinan awal (disebut juga sebagai agama Pagan) tidak pernah terjadi, terutama di tanah Jawa. Maka, kita bisa melihat bahwa keyakinan tradisi masih mengakar kuat hingga saat ini.

Damardjati Supadjar (2000: 156) menyebutnya sebagai Timur/Selatan (agama atau kultur tradisi) dan Barat/Utara (modern), dalam menjelaskan titik temu antara

Barat-Timur atau Utara-Selatan sebagai keserasian budaya dan agama. Supadjar menyebutnya sebagai bentuk konvergensi antara tradisi dan modern, yakni bahwa budaya tradisi akan melakukan penyesuaian terhadap agama modern dan budaya masa lampau akan terus dilestarikan jika itu memang relevan. Maka ritual agama tradisi yang masih langgeng hingga sekarang bisa dianggap sebagai ajaran agama tradisi yang masih relevan sebagai bentuk konvergensi antara Barat dan Timur.

Jika dilihat dari sudut pandang filsafat organisme, sesuatu yang berkesinambungan adalah sesuatu yang berjalan dalam kehidupan tertentu. Maka pelestarian budaya haruslah jelas kaitan maknawinya, sehingga budaya tidaklah menjadi barang yang “mati” (Supadjar, 2000: 156). Budaya mistisme yang telah lama berlangsung di masyarakat dan dipertahankan selama ratusan tahun menjelaskan dengan gamblang bahwa keyakinan tradisi tidak serta merta begitu saja tercerabut dari budaya masyarakat pribumi. Dengan begitu, tak ayal jika film horor kita masih terus berkutat dengan simbol-simbol dan kode-kode yang telah diyakini masyarakat Indonesia selama beratus tahun, serta simbol-simbol dan nilai-nilai yang masih digunakan dianggap masih relevan dengan zaman sekarang ini.

Adapun, merujuk pada aspek sejarah penemuannya, cikal bakal film pertama kali ditemukan oleh Thomas Alfa Edison dengan nama temuannya yang disebut *Kinetoscop*. Lalu Auguste dan Louis Lumiere mulai mengembangkan film menjadi lebih baik, lalu mereka menemukan alatnya yang kemudian mereka menyebutnya sebagai *Cinematographe*. Film awalnya hanyalah cermin realitas, yang mana aktifitas kehidupan sehari-hari direkam dalam pita seluloid untuk kemudian dipertontonkan kembali. Maka, film mulanya hanyalah alat untuk merekam realitas kehidupan sehari-hari, hingga perkembangan film semakin baik setelah seniman film Amerika Serikat mulai mengembangkannya sebagai produk industri. D.W. Griffith pada tahun 1908 menjadi tokoh perfilman Amerika Serikat dengan memperkenalkan cerita (*narrative*) yang kompleks dan editing yang cukup mengesankan (Thompson, 2004: 469-470).

Perkembangan film sangat pesat, dari gaya dan cara bercerita hingga kekuatan teknologi yang digunakan. Film kemudian bukan hanya sebagai media refleksi, tetapi juga seni dan praktik sosial.

Film adalah sebuah media. Menurut Claire Johnston dalam Irawanto (1999: 15), menjelaskan dalam perspektif Marxian, bahwa film sebagai institusi sosial dianggap memiliki aspek ekonomis sekaligus ideologis. Ia menjelaskan bahwa kajian budaya Marxist melihat film dalam fokus hubungannya dengan produksi, daripada melihatnya dalam konteks konsumsi. Sebab, film sebagai produksi makna melibatkan pembuat maupun penontonnya.

Film horor Indonesia telah menerapkan kaidah budaya tradisi yang sangat ideologis. Yakni, selalu membangun wacana dan isu yang terkait dengan kultur dan tradisi setempat, terlepas dari tambahan-tambahan yang sifatnya temporer. Menurut Althusser (2005: 39), ideologi tidak berhubungan langsung dengan realitas, tetapi mengimplikasikan pada realitas. Sebuah konstruksi akan tafsir untuk mengungkapkan realitas dunia di balik representasi dunia itu (ideologi yang berarti ilusi atau kiasan).

Mistisme yang berkolaborasi dengan film sebagai teknologi modern merupakan wujud baru pelanggengan budaya tradisi dalam sebuah sinergi. Budaya tradisi yang

diwakili oleh para hantu dalam film sebagai media massa modern, memperkuat ideologi tradisi yang sudah mengakar kuat dalam keyakinan masyarakat Indonesia.

### **Komodifikasi Hantu sebagai Budaya Massa**

Film komedi berjudul *Kok Hantunya Beneran* (2008) adalah sebuah fenomena betapa hantu sangat populer di masyarakat Indonesia. Film tersebut yang saya juluki sebagai jenis film komedi-misteri ini menggunakan hantu sebagai bahan komedi untuk menghibur penonton.

Sementara, remaja kini telah menjadi golongan di masyarakat yang mendapat terpaan film horor paling strategis. Film berjudul *Bangku Kosong* (2007), *Lawang Sewu* (2008) atau *Pulau Hantu* (2008) merupakan beberapa film horor yang diperankan oleh bintang muda dengan gaya film yang dinamis khas anak muda. Lingkungan dan gairah anak muda sangat terlihat dalam film-film tersebut. Mencoba menganalisis film-film tersebut, sepertinya film horor Indonesia memilih segmentasi remaja sebagai lahan pasar yang paling cocok untuk meraup keuntungan.

Kebanyakan remaja Indonesia masa kini (terutama masyarakat kota) telah bisa dikatakan sebagai generasi *hyper-consumption* (Ibrahim, 1997: 208). Masa remaja merupakan adalah masa ketika mereka sangat banyak mempunyai waktu senggang. Begitu juga situasi mereka yang tidak terlihat cukup produktif dan menyukai serta memimpikan kenikmatan. Mereka juga menyukai konsumsi di luar nilai-nilai kegunaan, sehingga identitas menjadi yang utama untuk kemudian membangun kelas sosial dengan nilai-nilai yang absurd. Imajinasi dan fantasi kemudian merujuk pada keterasingan diri terhadap nilai-nilai luhur kemanusiaan dan kultural. Hasilnya adalah krisis prestasi, yang kemudian memunculkan generasi manja dan tidak kompetitif. Tak jarang kita melihat segerombolan ABG (anak baru gede) bersama teman-temannya di *mall*, lalu berbelanja bersama, nonton bersama, berteriak bersama dan tertawa bersama. Begitu juga saat mereka *nongkrong* di sebuah tempat untuk sekadar berkumpul membuang waktu.

Komodifikasi hantu merupakan dampak lanjutan dari fenomena tersebut. Budaya massa dan populer mampu mengontrol sifat konsumsi remaja, yang berarti mengajak remaja agar terus konsumtif. Akhirnya, sebagai bisnis tontonan horor, hantu dituntut untuk selalu *up to date* dan terus dimodifikasi agar selalu nikmat ditonton kalangan remaja. Tak dapat dipungkiri kepentingan pasar mendominasi hal tersebut. Mistisme yang semula merupakan fenomena agama tradisional/pribumi disulap menjadi komoditas yang dijual dalam bentuk media film. Representasi hantu diubah menjadi sangat modern, seperti hantu yang bisa masuk dalam televisi atau hantu yang bisa menggunakan *sms* atau telepon. Fenomena ini membuktikan bahwa cerita mistis tradisional bisa dimodifikasi dalam dunia modern, yang menunjukkan hal tersebut dekat dengan kehidupan para penonton.

Dunia remaja dianggap sebagai masa yang paling indah dan menarik. Namun, menarik bukan karena potensi keremajaan, tetapi lebih karena pasar. Melihat jumlah remaja yang tidak sedikit, maka semua pemasaran produk budaya massa yang ada akan mereka habiskan berbarengan dengan gaya hidup nikmat dan bertambahnya waktu luang (*leisure time*) (Ibrahim, 1997: 226).

Selain sebagai target dari konsumsi film hantu, para remaja dipengaruhi juga secara mentah-mentah untuk meyakini mistisme sebagai sebuah pengetahuan yang penting. Pengaruh ini jelas membahayakan konsep pencerahan dalam idealisme modernisme sesungguhnya. Remaja yang tidak menyadari adanya hegemoni kapitalistik ini akan melihat dunia hantu sebagai dunia yang penting, menakutkan, kuat, sakti dan harus ditakuti. Semangat pencerahan akan runtuh kembali jika cara pandang generasi muda di era modern ini kembali lagi ke masa primitif yang mempercayai mitos secara *saklek* dan bisa jadi mengarahkan kita kembali pada masa kegelapan.

Theodor Adorno merupakan tokoh dari Frankfurt School yang sangat keras mengkritik budaya massa. Budaya massa dianggap merupakan produk dari penafsiran kapitalisme yang keliru terhadap semangat pencerahan. Kebudayaan massa yang Adorno sebut sebagai budaya yang berorientasi kepada komoditi dan keuntungan sebagai tujuan akhir merupakan sistem atau hukum yang melibatkan kaum borjuis-kapitalis (Piliang, 2003: 87). Budaya massa menurut Adorno adalah produk nyata dari cara berfikir mekanistik, instrumental dan fasis dari pencerahan semu kapitalisme.

Adapun, film adalah salah satu bentuk media massa. Media massa secara sederhana adalah suatu organisasi yang terdiri dari susunan yang sangat kompleks dan lembaga sosial yang penting dari masyarakat, selain juga sebagai suatu mekanisme yang sederhana yang digunakan untuk menyebarkan informasi (Junaedi, 2007: 27). Berbeda dengan masa lalu, media massa sekarang ini telah berubah menjadi apa yang digambarkan Goerge Gerbner sebagai “agama resmi” masyarakat industri. Media massa telah turut andil dalam memoles kenyataan sosial. Media tidak hanya memenuhi kebutuhan manusia akan informasi atau hiburan, tetapi juga ilusi dan fantasi yang mungkin belum pernah terpenuhi lewat saluran-saluran komunikasi tradisional lainnya (Latif dan Ibrahim, 1997: 143). Film horor di Indonesia secara tidak langsung melanggengkan mistisme masuk dalam ranah media audio visual dengan berbagai tindakan kompromis demi tercapainya keuntungan semata. Tindakan kompromis yang dimaksud adalah menerapkan hantu sebagai objek yang dipertontonkan dengan perhitungan sederhana, yang lebih mengedepankan ketegangan, keseraman, keabnormalan demi tercapainya keuntungan materi.

Hantu sebagai produk komoditas yang dipertontonkan dan segmentasinya yang mengerucut kepada remaja merupakan fenomena yang cukup memprihatinkan. Konsep-konsep pencerahan kaum modernis seperti yang diutarakan oleh Adorno luluh lantak oleh arus budaya populer dan massa yang lebih identik dengan kapitalisme.

Adorno dan Horkheimer (dalam Piliang, 2003: 87) menuliskan:

“Dalam pengertian pemikiran progresif yang sangat umum, Pencerahan selalu ditujukan untuk membebaskan rasa takut dan membangun kekuasaannya. Akan tetapi, bumi yang sepenuhnya dicerahkan memancarkan kekuasaan yang menimbulkan bencana. Program Pencerahan menjadi program kekecewaan, penghancuran mitos-mitos dan penukaran pengetahuan dengan imajinasi ringan.”

Pencerahan gaya kapitalisme adalah melakukan komodifikasi terhadap sesuatu yang layak menjadi komoditas walaupun itu adalah mitos yang telah lama mengakar di

dalam masyarakat. Pencerahan kapitalisme mengajak masyarakat untuk keluar dari kungkungan mitos yang telah mengekang mereka, kemudian masyarakat yang bebas tersebut diboyong kembali ke dalam ruang baru dan lebih nyata, yakni ruang komoditi. Hal ini yang menurut Adorno menyalahi apa yang dimaksud dengan Pencerahan yang sesungguhnya.

Hantu adalah salah satu eksek dari fenomena tersebut. Pocong, sundel bolong, kuntilanak, tuyul dan lainnya sesungguhnya merupakan mitos yang berkembang dalam tradisi masyarakat yang telah mengakar jauh hari sebelum teknologi komunikasi dan informasi pesat menerjang masyarakat Indonesia. Arus media komunikasi dan informasi yang makin pesat membuat hantu kemudian menjadi komoditas yang menguntungkan bagi sebagian pemodal. Hantu pun kemudian bermetamorfosis menjadi agen modernisme, bergesekan langsung dengan masyarakat modern dengan segala aktivitasnya, dengan kata yang lebih santun, bahwa hantu terusir dan tengah hijrah ke kota.

Remaja sebagai segmen pasar film hantu menjadi korban dari arus "agama modern" kapitalistik. Remaja dimanjakan dengan tontonan yang membodohkan, praktis, sederhana, menegangkan, menghibur dan sarat akan seksualitas. Remaja ditawarkan dengan dunia hedonis, hura-hura, konsumtif, yang dibalut dengan film hantu yang menghibur sekaligus menegangkan. Remaja yang menonton akan berteriak tegang, kemudian tertawa bersama-sama. Nilai-nilai dari budaya populer tertanam dari apa yang berada di frame film tersebut. Secara tidak langsung remaja diperkenalkan dengan dunia lain yang lebih gemerlap lewat film hantu tersebut.

Hantu yang telah termodernkan menggambarkan tentang status film tersebut, yakni penyesuaian segmentasi serta nilai-nilainya, yang oleh Berger disebut kemudian sebagai "semesta simbolik kemodernan". Fenomena negara berkembang sering memandang kemajuan identik dengan tumbuh kembangnya gedung-gedung megah seperti *mall*, *real estate*, *pubs*, makanan *junkfood* berlabel korporasi multinational, yang Dennis McQuaill sebut sebagai "industri kesadaran" (Ibrahim, 1997: 226). Industri kesadaran yang dimaksud adalah perubahan yang tak disadari oleh karena terpaan media dan lingkungan yang mengkondisikan hal tersebut.

Dengan begitu, film hantu (horor) pada masa kini merupakan komodifikasi yang didasari oleh kepentingan kapitalistik, kala mitos dari agama tradisi/pribumi tercerabut dari asalnya dan kemudian ditransformasi dalam ideologi kapitalistik. Lalu, komodifikasi hantu dipasarkan kepada para remaja yang membutuhkan sensasi dari kenikmatan dalam pola hidupnya yang telah terkonstruksi oleh budaya massa dan populer untuk dinikmati bersama dengan gerombolannya di dalam waktu luangnya.

Sifat para remaja pun berakhir pada Pencerahan yang bermuara pada kapitalistik, yang jelas-jelas menjebak remaja dalam ranah berfikir praktis dan sederhana. Hantu yang dipercaya sebagai mitos yang telah diubah demi kepentingan komodifikasi dalam payung modernitas ala kapitalis. Lambat laun bisa jadi budaya tradisi runtuh karena proses frontal kapitalis terhadap kekayaan budaya tradisi. Akhirnya, hantu menjadi badut yang dipertontonkan di film dan teraleniasi dalam lingkungan modern yang absurd.

## Penutup

Film horor Indonesia banyak didominasi oleh film hantu yang banyak diangkat dari mitos-mitos tradisi seperti kuntilanak, sundel bolong, hingga pocong. Film horor yang diangkat dari budaya lokal tersebut dianggap mempunyai daya jual yang tinggi daripada film horor yang diangkat dari hantu-hantu dari luar (Barat).

Film horor yang diangkat dari legenda pribumi dianggap lebih mempunyai kedekatan secara kultural dengan masyarakat setempat daripada hantu yang diimitasi dari luar negeri. Kedekatan kultural inilah yang membuat para penonton kecanduan untuk menonton.

Ketakutan adalah sensasi dalam menonton film horor selain tertawa dan menangis. Menurut Don Shiach (2004), sebagian orang menyukai sensasi ketakutan, dan ketakutan ini yang kemudian dimanfaatkan oleh para pemodal untuk menciptakan sebuah tontonan yang menghibur sekaligus menakutkan.

Popularitas karakter hantu lokal telah mengalahkan karakter hantu global seperti *vampire* dan *zombi*. Ideologi yang sudah mengakar kuat di benak mayoritas masyarakat Indonesia tentang mitos hantu telah mengalahkan pandangan hantu yang dibentuk masyarakat Barat.

Konsep keyakinan yang ada di masyarakat Timur berbeda seperti keyakinan yang diyakini oleh masyarakat Barat. Seperti yang telah diutarakan di atas, bahwa Barat yang diidentikkan sebagai "modern" dan Timur yang diidentikkan sebagai "tradisi", tidaklah kemudian terjadi benturan. Sebaliknya, dua pandangan teologis ini melakukan sinergi dan keselarasan dalam pengaplikasiannya. Maka yang terjadi adalah, jika tradisi masih sangat relevan untuk dilakukan, maka hal tersebut tidak perlu dihapus. Justru itu akan berdampak dengan keyakinan modern yang juga dianut.

Keyakinan yang dianut masyarakat Indonesia adalah keyakinan teologis yang masih menganggap agama pribumi atau tradisi berjalan sesuai dengan kodratnya. Seperti dalam studi kasus masyarakat Jawa, Suseno F.M. (dalam Supadjar, 2000: 159) menjelaskan bahwa,

"Rasa merupakan kata kunci Jawa, rasa berarti merasakan dalam segala dimensi. Maka, rasa sekaligus berarti *eling*, ingat akan asal usul sendiri, Yang Ilahi. Dalam rasa orang Jawa mencapai *kawruh sangkan paraning dumadi*, pengertian tentang asal dan tujuan segala makhluk."

Masyarakat Jawa sangat sulit untuk melepaskan sifat budayanya yang sudah mentradisi, melepaskan konsep ketuhanannya, hingga melepaskan mitos-mitos yang sudah langgeng selama ratusan tahun.

Modernisme dalam konteks kapitalisme datang membawa wacana kebebasan. Membangun peradaban modern dengan berorientasi keuntungan. Kapitalisme kemudian mengobrak-abrik kebudayaan pribumi dan meramunya menjadi komoditas yang dijual. Lalu, muncullah komoditas berbasis kultur lokal meski telah kehilangan roh kelokalannya.

Film hantu masih sangat diminati oleh masyarakat, terutama oleh para remaja. Walaupun bergaya modern, seperti gaya baju, *tongkrongan*, hingga gaya berbicaranya

yang memperlihatkan sisi peradaban modern, tetapi gaya berfikirnya masih sejalan dengan tradisi setempat. Inilah yang kemudian oleh Whitehead (dalam Supadjar, 2000: 158) disebutnya sebagai “manusia modern yang kehilangan Tuhan dan sedang mencari-Nya”.

Dengan demikian, film hantu Indonesia saat ini merupakan fenomena masyarakat modern yang mengalami krisis identitas, haus akan mistisme, kejenuhan akan modernitas yang pragmatis dan oportunistik.

### **Daftar Pustaka**

- Berger, Arthur Asa. 2000. *Media Analysis Techniques*. Yogyakarta: Penerbitan Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Brodwell, David dan Kristin Thompson. 2004. *Film Art*. New York: McGraw-Hill.
- Hall, Stuart. (Ed.). 1997. *Representation*. London: Sage Publications.
- Irawanto, Budi. 1999. *Film, Ideologi dan Militer*. Yogyakarta: Media Pressindo.
- Junaedi, Fajar. 2007. *Komunikasi Massa*. Yogyakarta: Santusta.
- Maulana, Ahmad. (dkk.). 2003. *Kamus Ilmiah Populer*. Yogyakarta: Absolut.
- Piliang, Yasraf Amir. 2003. *Hipersemiotika*. Yogyakarta: Jala Sutra.
- Rakhmat, Jalaluddin. (dkk.). 1997. *Hegemoni Budaya*. Yogyakarta: Bentang.
- Shiach, Don. 2004. *Movie Classics*. London: Hermes House.
- Supadjar, Damardjati. 2000. *Filsafat Ketuhanan*. Yogyakarta: Fajar Pustaka.
- Woodward, Mark R. 1999. *Islam Jawa*. Yogyakarta: LKiS.