

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Tabel 2. 1. Penelitian Terdahului

No	Judul Penulis Tahun Universitas	Metode Penelitian	Kesimpulan	Saran	Perbedaan dengan Penelitian Ini
1	Representasi Perempuan dalam Film Horor Indonesia Pada Film "Pengabdian Setan" Karya Joko Anwar (Suvia Agustin, 2019) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU)	Analisis Semiotika	Dalam film Representasi Perempuan dalam Film Horor Indonesia Pada Film "Pengabdian Setan" Karya Joko Anwar menunjukkan tanda-tanda yang mempresentasikan perempuan, bahwa perempuan itu kuat dan dapat menjadi tulang punggung keluarga.	Pendekatan analisis semiotika perlu dikembangkan dalam ranah penelitian sebuah film. Hal ini perlu dilakukan mengingat begitu telitinya analisis ini dalam menganalisis makna dibalik pesan yang terkandung dalam sebuah film. Kedua penulis berharap agar adanya mata kuliah khusus analisis semiotika komunikasi agar dapat membantu mahasiswa yang ingin mengangkat semiotika sebagai penelitiannya. Ketiga bagi para penonton yang menonton film ini diharapkan tidak mencontoh bagian negatifnya, tetapi ambillah pelajaran positif dari film ini. Keempat Agar masyarakat mendukung perfilman Indonesia dengan menonton film karya anak bangsa di layar lebar dan berhenti melakukan pembajakan. Oleh karena itu tidak salahnya jika melakukan saran sebagai berikut : - Berdo'a dalam setiap aktivitas	Penelitian "Representasi Perempuan dalam Film Horor Indonesia pada Film 'Pengabdian Setan' Karya Joko Anwar" (Suvia Agustin, 2019) berfokus pada representasi perempuan dalam satu film spesifik, yaitu 'Pengabdian Setan' (2017), dengan menganalisis bagaimana karakter perempuan digambarkan dalam film tersebut. Sementara itu, penelitian ini "Penggambaran Karakter Tokoh Agama dalam Film Horor Indonesia Era 2000-an" meneliti representasi tokoh agama dalam berbagai film horor Indonesia di era 2000-an. Perbedaan utama terletak pada cakupan penelitian, di mana penelitian sebelumnya hanya berfokus pada satu film, sedangkan penelitian ini mencakup beberapa film horor dalam periode tertentu. Selain itu, objek kajiannya juga berbeda; penelitian sebelumnya membahas karakter perempuan, sementara penelitian ini berfokus pada karakter tokoh agama. Meskipun

No	Judul Penulis Tahun Universitas	Metode Penelitian	Kesimpulan	Saran	Perbedaan dengan Penelitian Ini
				<p>penelitian - Menyiapkan waktu khusus - Memilih obyek yang tepat sesuai kebutuhan dan tujuan - Sering berkonsultasi dan mencari tambahan referensi - Penulisan bahasa penelitian sebaiknya mudah dipahami oleh pembaca</p> <p>Semoga penelitian ini bisa dijadikan sebagai referensi untuk penelitian yang lain, khususnya dalam membedah terkait kritik sosial maupun dalam dunia perfilman.</p>	<p>sama-sama menggunakan metode analisis isi kualitatif, penelitian ini akan memberikan perspektif baru dalam melihat bagaimana film horor Indonesia menggambarkan peran dan citra tokoh agama dalam berbagai konteks.</p>
2	Gambaran Karakter Perempuan Dalam Film Horor (Analisis Isi Kualitatif Karakter Perempuan di Film Horor Indonesia Periode 2017-2022) Adinda Caesa Insani 2024 Universitas Pembangunan Jaya (UPJ)	Analisis Isi Kualitatif	Penelitian ini menganalisis penggambaran karakter perempuan dalam 20 film horor Indonesia terlaris (2017–2022) berdasarkan sub genre, durasi, peran, penokohan, dan citra. Metode yang digunakan adalah analisis isi kualitatif dengan fokus pada satu karakter utama dan dua karakter pembantu per film. Hasil penelitian menunjukkan: (1) sub genre horor bervariasi tanpa dominasi tertentu, (2) karakter utama cenderung memiliki durasi tampil sedang,	<p>Penelitian ini telah menggambarkan karakter perempuan dalam film horor Indonesia, namun masih memiliki keterbatasan yang dapat dikembangkan dalam penelitian selanjutnya. Salah satu cara pengembangannya adalah dengan memperluas indikator penelitian, seperti menambahkan faktor sutradara atau asal tema cerita. Selain itu, penelitian mendatang dapat membandingkan penggambaran karakter perempuan dan laki-laki dalam film horor terlaris untuk memahami perbedaannya dalam konteks budaya patriarki. Studi lebih lanjut juga dapat berfokus pada film horor yang</p>	<p>Penelitian "Gambaran Karakter Perempuan dalam Film Horor" (Adidan Caesa Insani, 2024) berfokus pada representasi karakter perempuan dalam film horor Indonesia periode 2017–2022, dengan analisis terhadap sub genre, peran, durasi, dan citra perempuan. Sementara itu, penelitian ini "Penggabaran Karakter Tokoh Agama dalam Film Horor Indonesia Era 2000-an" meneliti bagaimana tokoh agama direpresentasikan dalam film horor era 2000-an. Meskipun sama-sama menggunakan metode analisis isi kualitatif, penelitian ini lebih menyoroti aspek religius dalam film horor, termasuk peran, atribut, serta konteks budaya dan sosialnya. Dengan demikian, penelitian</p>

No	Judul Penulis Tahun Universitas	Metode Penelitian	Kesimpulan	Saran	Perbedaan dengan Penelitian Ini
			<p>sementara karakter pembantu lebih singkat, (3) peran utama perempuan didominasi sebagai anak, ibu, dan hantu, (4) karakter perempuan lebih sering digambarkan sebagai protagonis, dan (5) citra perempuan masih mengikuti pola lama, meskipun mulai ada upaya menggambarkan citra progresif pada karakter pembantu.</p>	<p>disutradarai oleh perempuan dengan pendekatan teori kritis. Selain itu, metode analisis resepsi dapat digunakan untuk memahami bagaimana penonton memaknai pesan yang disampaikan dalam film-film horor tersebut.</p>	<p>ini memberikan perspektif baru dalam kajian representasi agama dalam film horor Indonesia.</p>
3	Komodifikasi Agama Dalam Film Horor 'Qorin' Sebagai Representasi Seni Islami Stevani Angel Putrigita 2024 Universitas Islam Negeri KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ Jember (UINKHAS)	Analisis Roland Barthes	<p>Film Qorin menggunakan simbol keagamaan untuk menambah elemen supranatural, tetapi maknanya sering terdistorsi dan lebih berfungsi sebagai efek visual atau emosional. Komodifikasi agama dalam film ini dapat memicu diskusi sosial, namun jika hanya untuk kepentingan komersial, berisiko merusak nilai agama. Oleh karena itu, pembuat film perlu lebih berhati-hati dan</p>	<p>Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk menggunakan teori sosiologi dan komunikasi guna memperkuat analisis komodifikasi serta mengeksplorasi konteks sosial dan budaya yang memengaruhi penerimaan film. Sementara itu, bagi sineas, sebaiknya lebih berhati-hati dalam menampilkan simbol agama dalam film horor dengan tetap menjaga nilai-nilai keislaman tanpa menghilangkan maknanya.</p>	

No	Judul Penulis Tahun Universitas	Metode Penelitian	Kesimpulan	Saran	Perbedaan dengan Penelitian Ini
4	Penggambaran Feminisme pada Karakter Alina & Rengganis di Film Hati Suhita Razzaq Maulana 2024 Universitas Pembangunan Jaya	Analisis Isi Kualitatif	Penelitian ini menganalisis penggambaran feminisme pada tokoh Alina dan Rengganis di film Hati Suhita. Alina merepresentasikan feminisme yang kompromis, sedangkan Rengganis menunjukkan feminisme yang idealis dan tegas. Jenis feminisme yang muncul meliputi psikoanalisis, linguistik, liberal, dan sosialis, dengan pendekatan berbeda pada masing-masing tokoh.	Bagi penelitian selanjutnya, disarankan agar penelitian direplikasi dengan memperluas indikator analisis di luar jenis feminisme, seperti peran sutradara dan dinamika hubungan antar tokoh. Metode lain seperti analisis resepsi dan pendekatan kritis juga dapat digunakan. Secara praktis, temuan ini dapat menjadi acuan bagi sineas, aktris, dan content creator dalam menggambarkan tokoh perempuan secara lebih bermakna.	Perbedaan antara penelitian Razzaq Maulana (2024) dan penelitian ini terletak pada fokus dan objek kajiannya. Penelitian Razzaq menitikberatkan pada penggambaran feminisme melalui dua karakter perempuan, Alina dan Rengganis, dalam film Hati Suhita dengan menganalisis ragam jenis feminisme yang muncul. Sementara itu, penelitian ini berfokus pada representasi tokoh agama dalam sembilan film horor Indonesia periode 2017–2024, dengan menelaah aspek penokohan fisik, sosial, dan psikis, serta peran tokoh agama dalam berbagai sub-genre horor. Meski keduanya menggunakan metode analisis isi kualitatif, penelitian ini menawarkan perspektif baru mengenai konstruksi karakter religius dalam konteks budaya dan spiritual masyarakat Indonesia.

Sumber: Olahan Peneliti

Penelitian-penelitian terdahulu yang dikaji dalam tabel menunjukkan fokus yang beragam dalam mengkaji representasi dalam film horor Indonesia, baik dari aspek gender maupun agama. Agustin (2019) menganalisis representasi perempuan dalam film *Pengabdian Setan* dengan pendekatan semiotika, menemukan bahwa

perempuan digambarkan kuat dan berperan penting dalam keluarga. Insani (2024) mengevaluasi karakter perempuan dalam 20 film horor terlaris, menyimpulkan bahwa peran perempuan masih cenderung mengikuti pola lama, meskipun mulai ada citra progresif. Sementara itu, Putrigita (2024) mengkaji komodifikasi agama dalam film *Qorin*, menyoroti penggunaan simbol keagamaan yang cenderung visual dan emosional. Terakhir, Maulana (2024) menelaah feminisme dalam film *Hati Suhita* dengan mengidentifikasi jenis-jenis feminisme yang direpresentasikan dua karakter utama. Dibandingkan penelitian-penelitian tersebut, penelitian ini menawarkan kontribusi baru dengan menelaah representasi tokoh agama dalam berbagai film horor era 2000-an, mencakup aspek fisik, sosial, psikis, serta peran dalam beragam subgenre, sehingga memperluas cakupan kajian representasi dalam film horor Indonesia.

2.2 Teori Dan Konsep

2.2.1 Media Massa

Media massa adalah sarana komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber ke khalayak melalui berbagai platform seperti surat kabar, radio, televisi, dan film. Media massa memiliki banyak aspek penting. Pertama, menyampaikan pesan dengan simbol atau tanda; kedua, bersifat serempak, yang berarti bahwa pesan dapat diterima secara bersamaan oleh banyak orang; ketiga, bersifat satu arah, di mana komunikator menyampaikan pesan tanpa berbicara dengan penerima; dan keempat, menggunakan media atau alat bantu. Kelima, karena bersifat terbuka, pesan dapat diterima oleh siapa saja tanpa memandang usia, jenis kelamin, atau suku bangsa (McQuail & Deuze, 2020).

Media massa sangat penting bagi industri perfilman dalam hal promosi film dan penyebaran informasi tentang film itu sendiri. Media massa dalam hal ini termasuk televisi, radio, surat kabar, majalah, dan media digital seperti situs berita dan media sosial. Menurut McQuail & Deuze (2020), media massa melakukan peran penting dalam menyediakan informasi, hiburan, dan edukasi kepada masyarakat, termasuk dalam dunia perfilman. Media massa berfungsi sebagai

penghubung antara produsen film dan penonton, membantu menciptakan ekspektasi dan membentuk opini publik tentang film tertentu. Industri film juga menggunakan media massa untuk pemasaran. Kampanye promosi film sebelum, saat, dan setelah perilisannya dapat ditingkatkan dengan memanfaatkan berbagai saluran media. Media sosial seperti Instagram, Twitter, dan TikTok menjadi sangat efektif dalam menarik perhatian pengguna di era internet. Menurut Jenkins, et al (2016), konsep "budaya berpartisipasi" menunjukkan bahwa penonton saat ini tidak hanya menerima pesan secara pasif tetapi juga berpartisipasi dalam penyebaran informasi dan memengaruhi cara masyarakat melihat film.

Akibatnya, film dapat mencapai cakupan yang lebih luas dan interaksi yang lebih intens dengan audiens melalui media massa, terutama media digital. Media massa tidak hanya berfungsi sebagai alat pemasaran, tetapi juga menyediakan kritik dan analisis film. Reputasi publik suatu film dipengaruhi oleh kritiknya, baik di media cetak maupun digital. Analisis dan kritik film oleh jurnalis dan kritikus profesional dapat mempengaruhi persepsi penonton dan menentukan apakah film akan sukses secara komersial Bordwell, et al (2016). Kritik yang baik dapat membantu film mendapatkan penghargaan dan pengakuan, sementara kritik negatif dapat menyebabkan film menjadi kurang menarik di pasaran. Sebaliknya, hubungan antara media dan dunia film juga dapat rumit, terutama dalam hal pemberitaan, yang dapat memengaruhi pemahaman umum tentang industri film.

2.2.2 Film Sebagai Media Komunikasi

Salah satu media komunikasi dan seni yang paling signifikan adalah film. Menurut Malisi, et al (2023), film tidak hanya merupakan produk budaya yang berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga berfungsi sebagai sumber pembelajaran, kritik sosial, dan refleksi tentang kenyataan hidup. Film telah mengalami banyak perubahan dalam hal teknologi, narasi, dan gaya. Film telah menjadi medium yang mampu merekam, menyampaikan, dan menginterpretasikan berbagai aspek kehidupan dengan cara yang unik dan mendalam sejak munculnya teknologi sinematografi. Genre film yang berbeda tersedia untuk penonton. Misalnya, film horor mengeksplorasi ketakutan dan ketegangan psikologis, sedangkan genre

drama berkonsentrasi pada konflik dan emosi tokoh. Sebaliknya, tulisan ilmiah memproyeksikan masa depan, yang sering dipengaruhi oleh kemajuan dalam bidang sains dan teknologi. Keanekaragaman genre ini menunjukkan bahwa film dapat menggambarkan berbagai aspek kehidupan manusia, seperti pengalaman emosional, tantangan sosial, dan eksplorasi intelektual.

Dalam buku “Memaksa Ibu Jadi Hantu” halaman 59-60 oleh Larasati & Adiprasatio (2022) yang menuliskan bahwa film merupakan sebuah teks multimodal yang menggabungkan berbagai macam moda untuk mempresentasikan makna, di antaranya citra, tulisan, tata letak, musik, suara, gestur, tuturan dan citra bergerak atau *soundtrack*. Kombinasi moda-moda yang membentuk sebuah ensambel, bertujuan untuk memproduksi wacana-wacana tentang realitas yang ada dilapisansosiokultural Masyarakat di mana teks tersebut diproduksi dan didistribusikan. Hal inilah yang membuat film sebagai teks penting untuk dianalisis karena film merepresentasi wacana yang direproduksi berdasarkan sosiokultural Masyarakat. Kombinasi moda-moda merupakan elemen yang menentukan apakah suatu film horror akan di-*decode* oleh penonton sebagai sesuatu yang layak menakutkan mereka atau tidak. Film memiliki pendekatan yang sangat spesifik dan berbeda bila dibandingkan dengan karya sastra.

Menurut Sundar & Limperos (2016) Industri film berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi. Dalam beberapa dekade terakhir, kemajuan teknologi digital telah mengubah cara produksi dan distribusi film. Efek visual yang lebih realistis dan imajinatif yang dihasilkan oleh teknologi CGI dan platform streaming telah mengubah cara orang menonton film dan menikmatinya. Kemudahan akses ini telah mendorong industri film untuk berkembang, memungkinkan sineas dari berbagai belahan dunia untuk menampilkan film mereka kepada audiens yang lebih luas. Selain itu, film membentuk dan merefleksikan budaya seseorang. Perfilman Indonesia mengalami kemajuan besar dengan semakin banyaknya film yang mengangkat cerita lokal dari segi budaya, sejarah, dan mitologi. Film tidak hanya merupakan ekspresi seni; mereka juga dapat digunakan untuk berbagi budaya dan ideologi. Seringkali, nilai-nilai budaya yang ingin dikenalkan ke dunia dibawa ke dalam film yang diproduksi di dalam negeri. Hal yang sama berlaku untuk film Indonesia, yang dengan cerita-cerita yang kuat dan unik mulai menarik perhatian

dunia. Film bukan hanya alat hiburan, tetapi juga media yang dapat membantu orang belajar lebih banyak dan membangun hubungan antarbudaya. Dari buku Larasati & Adiprasetyo (2022) “Memaksa Ibu Jadi Hantu” menuliskan bahwa sebuah film yang bertujuan untuk meraup keuntungan (berorientasi ekonomis) akan cenderung menampilkan wujud representasi yang cukup menegaskan norma dominan di Masyarakat di mana ruang media tersebut direproduksi.

Ada banyak jenis film sebagai seni, dan setiap jenis memiliki ciri dan tujuan unik. Seperti yang dinyatakan oleh Bordwell, et al (2016), film dapat dikategorikan menjadi beberapa genre utama, termasuk drama, komedi, aksi, horor, dan dokumenter. Setiap genre memiliki karakteristik dan standar yang membedakan film-film tersebut. Film, sebagai jenis seni, memiliki berbagai gaya, tema, dan tujuan pembuatan. Beberapa kategori umum film adalah fiksi, dokumenter, animasi, eksperimental, dan pendek. Setiap jenis film memiliki proses produksi dan penyampaian cerita yang unik. Penonton dapat lebih memahami dan mengapresiasi berbagai film yang dibuat di berbagai belahan dunia berkat pembagian ini. Di industri perfilman, film fiksi adalah jenis film yang paling umum. Film ini mengisahkan cerita berdasarkan imajinasi atau adaptasi dari karya sastra, sejarah, atau peristiwa nyata yang diubah. Dalam film fiksi, elemen seperti plot, karakter, dan dialog digunakan untuk membuat cerita yang menarik bagi penonton (Santoso, 2018).

Beberapa genre film fiksi termasuk drama, horor, komedi, petualangan, dan fantasi. Sebaliknya, film dokumenter menyampaikan kisah atau peristiwa dengan cara yang lebih objektif. Dokumenter sering mengangkat masalah sosial, politik, budaya, dan lingkungan. Mereka lebih banyak menggunakan rekaman asli, wawancara, dan narasi yang berbasis riset daripada film fiksi yang menggunakan skenario buatan dan aktor. Beberapa menggunakan elemen dramatisasi untuk meningkatkan pemahaman penonton. Film animasi menggunakan animasi digital atau tangan. Film ini tidak hanya untuk anak-anak; itu dapat berbicara kepada orang-orang dari semua usia dengan cerita yang menarik dan mendalam. Kemajuan teknologi dalam industri animasi telah menghasilkan produksi yang luar biasa dan menakjubkan dengan penggunaan efek visual yang semakin realistis. Akibatnya, film tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk menikmati hiburan, tetapi juga

berfungsi sebagai media yang memungkinkan orang untuk mempelajari dan merenungkan budaya yang beragam dan kaya (Ramadhani, 2019).

DeVito (2015) dalam bukunya "*The Interpersonal Communication Book*" juga menyatakan bahwa film, meskipun sering dianggap sebagai hiburan semata, memiliki fungsi lain seperti mempengaruhi, meyakinkan, dan menginformasikan. Film informasi telah berhasil digunakan di sekolah-sekolah dan organisasi bisnis sebagai alat edukatif. Film adalah salah satu jenis media yang memiliki dampak besar pada kehidupan manusia karena berbagai fungsinya. Film itu dibuat untuk menghibur. Film memberikan pengalaman audiovisual yang memiliki kemampuan untuk menggugah berbagai emosi, mulai dari kegembiraan hingga kesedihan. Misalnya, film horor menimbulkan ketakutan dan ketegangan, sementara film komedi membuat orang tertawa. Seiring dengan kemajuan teknologi dan kebutuhan masyarakat, film telah menjadi bagian penting dari industri kreatif. Film memiliki tujuan pendidikan selain berfungsi sebagai hiburan. Film adalah alat yang sangat baik untuk mengajar karena mereka menyampaikan informasi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Misalnya, ada film dokumenter atau berbasis sejarah yang dibuat untuk mengajarkan penonton tentang peristiwa penting yang terjadi di masa lalu. Santoso (2018) dalam jurnal *Media dan Pembelajaran*, film yang dikemas dengan baik dapat membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih interaktif daripada metode pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, film digunakan sebagai alat pengajaran di banyak lembaga pendidikan.

Film juga berfungsi sebagai cara untuk mengekspresikan budaya dan identitas suatu bangsa. Melalui film, nilai-nilai, tradisi, dan kebiasaan unik suatu masyarakat dapat diungkapkan dan diwariskan kepada generasi berikutnya. Studi Ramadhani (2019) menemukan bahwa film dapat membantu meningkatkan kesadaran budaya dan memperkuat identitas nasional. Film adalah alat penting untuk memelihara dan menampilkan warisan budaya kepada masyarakat di seluruh dunia. Banyak orang yang bekerja di industri film, termasuk aktor, sutradara, penulis skenario, dan karyawan teknis lainnya, memainkan peran penting dalam ekonomi negara. Film Indonesia yang sukses dapat meningkatkan pendapatan negara dengan menarik perhatian penonton lokal dan memasarkannya ke luar negeri. Data yang dikumpulkan oleh Badan Ekonomi Kreatif pada tahun 2019

menunjukkan bahwa industri perfilman Indonesia telah mengalami pertumbuhan yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir, yang telah berkontribusi pada peningkatan PDB negara. Hal ini menunjukkan bahwa film memengaruhi ekonomi selain berfungsi sebagai media seni dan komunikasi.

2.2.3 Genre Film Horor

Menurut Leeder (2018), film horor sengaja dibuat untuk menimbulkan perasaan takut, teror, atau kengerian pada penontonnya. Sejarah film horor dimulai pada awal abad ke-20, dengan pengaruh kuat dari literatur gotik dan cerita rakyat yang menampilkan makhluk gaib dan tema-tema gelap. Genre film mengalami evolusi seiring perkembangan industri film, mengadaptasi berbagai aspek budaya dan teknologi untuk tetap menarik perhatian penonton. Dalam buku Noël Carroll *"Philosophy of Horror: Paradoxes of the Heart"* (1990), dia membagi horor menjadi dua kategori: "art-horror" dan "horror." Art-horror didefinisikan sebagai semua jenis fiksi yang memiliki elemen supranatural dalam ceritanya, termasuk fiksi ilmiah dan horor psikologis.

Tempat biasanya terpencil atau menakutkan, menambah suasana menakutkan. Penggunaan pencahayaan redup, musik menegangkan, dan efek suara mendadak juga menjadi teknik untuk meningkatkan ketegangan. Genre horor memiliki banyak tema, mulai dari ketakutan hidup, ancaman terhadap norma masyarakat, hingga eksplorasi sisi gelap manusia. Beberapa film horor menceritakan ketakutan umum masyarakat, seperti ancaman nuklir atau pandemi, melalui narasi. Subgenre horor telah berkembang dari waktu ke waktu, termasuk horor psikologis yang berfokus pada kondisi mental individu, horor komedi yang menggabungkan ketakutan dan komedi, dan horor sains yang mengaitkan aspek ilmiah dengan ketakutan. Keanekaragaman subgenre ini menunjukkan seberapa fleksibel horor dalam mengikuti preferensi penonton yang berbeda (Rizky, 2024).

Sejarah film horor Indonesia panjang dan unik. Selama tahun 1980-an, film horor Indonesia sering menggabungkan elemen misteri lokal dengan kisah supranatural. Setelah mengalami penurunan popularitas, jenis ini bangkit kembali dengan metode kontemporer dan kualitas produksi yang lebih baik. Teknologi baru

juga mempengaruhi genre horor. Adegan yang lebih menakutkan dan imersif dapat dibuat dengan efek khusus yang lebih realistis, penggunaan CGI, dan teknik sinematografi canggih. Namun, dasar horor tetap pada kemampuan untuk memicu ketakutan, emosi paling dasar manusia. Analisis genre horor mencakup studi sosiologi dan psikologis selain aspek naratif dan teknis. Film horor dapat mencerminkan ketakutan umum, kebiasaan budaya, dan dinamika sosial masyarakat di masa lalu (Rizky, 2024).

Genre horor juga sering melampaui batas budaya dan geografis. Cerita horor yang berasal dari berbagai negara dapat menggabungkan aspek lokal dengan universal, menciptakan pengalaman yang unik namun tetap resonan dengan penonton di seluruh dunia. Meskipun tujuan utama film horor adalah menakut-nakuti, banyak karya horor juga menawarkan kritik sosial atau filosofis mendalam. Misalnya, beberapa film horor menggunakan metafora untuk membahas masalah seperti diskriminasi, ketidakadilan, atau kehancuran identitas. Genre horor memungkinkan penelitian lintas disiplin di bidang akademik. Secara keseluruhan, jenis horor memberikan gambaran yang kompleks tentang ketakutan, prinsip, dan keinginan manusia. Mereka memberi penonton kesempatan untuk melihat sisi gelap kehidupan sambil mengajarkan mereka untuk menjadi berani dan bertahan dalam menghadapi tantangan.

Secara industri, film horor di Indonesia mengalami pertumbuhan pesat dalam kurun waktu 2017 hingga 2024. Pada tahun 2017, tercatat sebanyak 19 film horor dirilis. Jumlah ini meningkat menjadi 22 film pada 2018 dan bertambah lagi menjadi 25 film pada tahun 2019. Namun, pada tahun 2020, terjadi penurunan drastis akibat pandemi COVID-19, sehingga hanya 14 film horor yang berhasil diproduksi dan dirilis. Situasi mulai pulih pada tahun 2021 dengan 18 film horor yang tayang, dan kemudian melonjak signifikan pada tahun 2022 dengan total 32 film. Tren ini berlanjut pada 2023 dengan dirilisnya 42 film horor, dan mencapai puncaknya di tahun 2024 dengan 45 film dirilis di berbagai platform. Lonjakan ini menunjukkan bahwa genre horor telah menjadi salah satu tulang punggung industri perfilman nasional, dengan daya tarik kuat baik dari sisi produsen maupun penonton (Wahid & Agustina, 2021).

Film horor tidak berdiri sebagai satu kategori tunggal, melainkan berkembang ke dalam berbagai sub-genre yang memiliki ciri khas masing-masing, baik dari segi narasi, gaya visual, maupun tema yang diangkat. Beberapa sub-genre horor yang umum ditemukan dalam perfilman Indonesia dan dunia antara lain: horor supranatural, horor religius, horor psikologis, horor tubuh (*body horror*), horor tradisional atau *folk horror*, horor apokaliptik, hingga horor kriminal. Horor supranatural biasanya menampilkan makhluk gaib seperti hantu atau roh gentayangan Muktaf (2016), sedangkan horor religius menekankan pertarungan antara kekuatan baik dan jahat yang dikaitkan dengan kepercayaan agama, seperti pengusiran setan atau ritual eksorsisme Arwani & Bakti (2024). Di sisi lain, horor psikologis mengeksplorasi sisi gelap kejiwaan manusia dan seringkali menggunakan pendekatan realis tanpa makhluk gaib, melainkan menitikberatkan pada gangguan mental atau trauma Thrash & Mercadante (2024). Selain itu, *body horror* menampilkan deformasi atau transformasi tubuh yang mengerikan, sementara horor kriminal menyatukan elemen penyelidikan dengan suasana mencekam. Sub-genre horor tradisional atau *folk horror* mengangkat mitos lokal dan kepercayaan budaya sebagai sumber ketakutan Nur (2016), sedangkan horor apokaliptik menggambarkan kehancuran masyarakat akibat wabah, kutukan, atau kekuatan jahat besar.

Sub-genre horor juga sering beririsan satu sama lain dalam satu film. Misalnya, film horor religius Indonesia seperti *Qodrat* (2022) dan *Khanzab* (2023) tidak hanya mengandalkan elemen supranatural, tetapi juga menggabungkannya dengan konteks sosial dan psikologis karakter Arwani & Bakti (2024). Dalam film *Bayi Ajaib* (2023), unsur tradisi lokal, magi hitam, dan simbol budaya Batak dipadukan dalam bentuk horor *folk* (Nur, 2016). Kehadiran berbagai sub-genre ini memperkaya pendekatan sinematik dalam genre horor, memungkinkan eksplorasi tema-tema mendalam seperti kepercayaan, identitas budaya, gangguan kejiwaan, hingga konflik sosial dan spiritual Muktaf (2016). Dengan demikian, film horor tidak hanya menghadirkan sensasi takut, tetapi juga menjadi medium reflektif terhadap realitas dan nilai-nilai dalam masyarakat.

2.2.1 Karakter

Menurut Wijayanti (2023) dalam film, sastra, dan media lainnya, karakter agama sering digambarkan sebagai orang yang bijak, santai, dan religius. Karakter tokoh agama biasanya berfungsi sebagai pendidik moral dan menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh tokoh lain dalam cerita. Namun, karakter mereka sering dianggap sebagai representasi yang kuat dari iman dan cara untuk menghubungkan manusia dengan dimensi ketuhanan. Mereka sekarang digambarkan sebagai orang yang suci dan sempurna, tetapi mereka juga memiliki masalah dan konflik yang manusiawi. Misalnya, karakter agama seringkali menjadi pahlawan terakhir dalam film horor untuk menghadapi makhluk ghaib yang mengancam. Mereka disebut memiliki kekuatan spiritual yang dapat melawan kekuatan jahat melalui doa, ritual agama, atau metode eksorsisme. Karakter ini, bagaimanapun, seringkali ditampilkan dengan sisi lain yang lebih rumit, seperti memiliki latar belakang masa lalu yang hitam atau keraguan terhadap keyakinannya sendiri. Karena itu, cerita menjadi lebih menarik karena menunjukkan bahwa sosok religius juga merupakan manusia yang mengalami kesulitan dan perubahan.

Karakter agama sering muncul dalam drama sosial dan sejarah, bukan hanya dalam film horor. Mereka sering dianggap sebagai representasi moralitas dan kebijaksanaan di tengah konflik sosial atau politik. Misalnya, karakter agama dalam film sejarah dapat berperan sebagai guru moral yang berusaha menyatukan orang, menawarkan nasihat moral, atau bahkan berpartisipasi dalam perjuangan melawan ketidakadilan. Bagaimana agama membentuk peradaban dan nilai-nilai masyarakat selain ritual menunjukkan kehadiran karakter ini dalam cerita. Karakter tokoh agama dalam berbagai film dan karya sastra menjadi semakin beragam dan kompleks seiring perkembangan media dan cara bertutur dalam cerita. Mereka tidak lagi hanya berfungsi sebagai simbol moralitas atau penyelesaian konflik supranatural; mereka juga dapat menjadi tokoh penting dengan pengalaman pribadi yang mendalam. Masyarakat menunjukkan bagaimana agama mempengaruhi kehidupan sehari-hari mereka dengan menggambarkan karakter agama dalam cerita yang lebih realistis dan manusiawi. Ini menunjukkan betapa pentingnya media

dalam mengubah persepsi publik terhadap figur keagamaan (Saputra & Sulistyani, 2019).

2.2.2 Penggambaran Karakter Dalam Film Horor

Menurut Yasim & Yahya (2024), gambaran agama karakter dalam film horor sering berubah sesuai dengan dinamika sosial di masyarakat dan waktu. Dalam film horor, karakter agama sering digambarkan sebagai orang yang menghadapi kekuatan supranatural; mereka memiliki pemahaman tentang dunia gaib dan memiliki kemampuan untuk mengeluarkan makhluk halus atau jin yang mengganggu orang lain. Namun, penggambaran karakter agama dalam film horor telah berubah dari karakter yang serba tahu yang selalu berhasil mengatasi kejahatan menjadi karakter yang lebih manusiawi, memiliki kelemahan, dan terkadang juga memiliki konflik batin dengan fenomena. Tokoh agama dalam film horor sering digunakan sebagai representasi moral, selain menawarkan perlindungan atau mengusir roh jahat. Mereka menjadi simbol ketabahan dan keyakinan yang teguh, seringkali bertentangan dengan orang lain yang skeptis terhadap hal-hal gaib. Namun, beberapa film justru menampilkan karakter agama dengan sisi gelap, seperti menyalahgunakan kekuatan mereka atau melakukan hal-hal yang bertentangan dengan iman mereka. Hal ini menunjukkan bahwa tokoh agama di dunia nyata tidak selalu benar dan suci orang-orang ini juga manusia biasa yang bisa salah (Khatimah, 2018).

Tokoh agama dalam film horor kontemporer, terutama di Indonesia, tidak hanya berperan sebagai penyelesai masalah tetapi juga menjadi bagian dari konflik. Menurut Khatimah (2018) dalam beberapa film, karakter agama mempertanyakan iman mereka saat menghadapi teror supranatural. Peran ini menunjukkan bahwa ketakutan dan kejahatan dalam film horor tidak selalu dapat disembuhkan dengan doa atau praktik keagamaan; itu juga memerlukan keberanian, kekuatan mental, dan pemahaman yang lebih baik tentang moralitas dan kehidupan spiritual. Metode ini tidak hanya membuat film horor menimbulkan ketegangan dan kengerian, tetapi juga membuat penonton berpikir tentang bagaimana iman dan agama dapat membantu mereka menghadapi tantangan hidup. Bagaimana karakter agama

digambarkan dalam film horor juga mencerminkan bagaimana orang melihat peran agama dalam kehidupan sehari-hari. Tokoh agama terus memainkan peran penting sebagai penghubung antara dunia nyata dan dunia gaib dalam budaya yang masih terikat dengan tradisi dan kepercayaan supranatural. Namun, karakter agama dalam film horor sering digambarkan sebagai orang yang menghadapi tantangan besar dalam mempertahankan keyakinannya di tengah berbagai peristiwa yang sulit dijelaskan dengan logika di masyarakat modern yang semakin rasional (Debby, et al, 2020).

2.2.4 Konstruksi Realitas Sosok Tokoh Agama di Media

Realitas tokoh agama di media dipengaruhi oleh bagaimana media memilih, menafsirkan, dan menyampaikan informasi. Proses ini dipengaruhi oleh banyak variabel, termasuk nilai-nilai budaya, ekonomi, dan politik. Menurut teori konstruksi sosial yang dikembangkan oleh Berger & Luckmann Thomas (2018), interaksi manusia membentuk realitas sosial. Selain itu, realitas sosial dibentuk oleh persepsi dan interpretasi individu terhadap lingkungan mereka. Dalam dunia media massa, konstruksi realitas ini tercermin dalam cara media memilih dan menyiarkan berita tentang tokoh agama, yang pada gilirannya mempengaruhi persepsi publik terhadap mereka. Media massa memiliki kemampuan untuk membentuk opini publik melalui pemilihan dan penekanan tertentu dalam berita mereka. Misalnya, pemberitaan media yang lebih sering menekankan hal-hal kontroversial atau negatif tentang tokoh agama dapat menyebabkan persepsi publik yang kurang positif terhadap mereka. Sebaliknya, pemberitaan yang menekankan pekerjaan baik yang dilakukan tokoh agama untuk masyarakat dapat meningkatkan citra mereka di mata masyarakat. Oleh karena itu, media tidak hanya menyampaikan fakta tetapi juga membentuk realitas sosial melalui agenda dan framing (Coman & Coman, 2017; Khatimah, 2018).

Selain itu, situasi sosial dan politik yang mempengaruhi bagaimana tokoh agama ditampilkan di media juga mempengaruhinya. Media dapat menggunakan kelompok agama tertentu berdasarkan kepentingan tertentu dalam situasi tertentu. Ini menunjukkan bahwa representasi tokoh agama di media tidak selalu objektif,

tetapi dapat dipengaruhi oleh berbagai kepentingan dan bias masyarakat. Sangat penting bagi masyarakat untuk memahami bahwa representasi tokoh agama di media massa adalah hasil konstruksi yang dipengaruhi oleh banyak faktor. Kritik terhadap pemberitaan dan pemahaman tentang bagaimana realitas dibuat dapat membantu orang menganalisis informasi secara kontekstual daripada secara langsung menerimanya. Oleh karena itu, masyarakat dapat memahami peran dan kontribusi orang-orang agama dalam kehidupan sosial secara lebih adil dan jujur (Syaputra, et al, 2023).

2.2.5 Peran dan Penampilan Tokoh Agama

Tokoh agama ditampilkan dalam film horor Indonesia mencerminkan kompleksitas karakter tokoh agama melalui dua dimensi utama: **Penampilan Fisik**, dan **Gaya Komunikasi**

1. Aspek **Penampilan Fisik** mencakup penampilan luar tokoh, seperti pakaian religius, atribut keagamaan, dan ekspresi wajah. Dalam banyak film, tokoh agama digambarkan dengan busana khas, seperti jubah atau peci, yang menegaskan identitas spiritual mereka. Namun, beberapa film juga menampilkan tokoh agama dengan penampilan yang lebih kasual atau bahkan lusuh, untuk menunjukkan sisi ambiguitas moral atau konflik internal (Yasim & Yahya, 2024).
2. Aspek **Gaya Komunikasi** meliputi peran dan status tokoh agama dalam komunitas serta interaksi mereka dengan karakter lain. Tokoh agama sering kali berperan sebagai pemimpin yang memiliki sifat tenang, berwibawa, dan mampu menghadapi situasi yang mencekam. (Debby, et al, 2020).

Menurut Khatimah (2018) penampilan tokoh karakter agama dalam film horor Indonesia berubah, menunjukkan perubahan sosial dan budaya. Tokoh agama seperti ustadz sering digambarkan sebagai dewa yang mampu mengalahkan kekuatan jahat, mewakili kemenangan kebaikan atas kejahatan, dan bertindak sebagai perpanjangan tangan negara untuk menjaga ketertiban selama era Orde Baru yang dicantumkan dalam artikel xpresi.com. Setelah Orde Baru runtuh, gambaran figur agama menjadi lebih sakral. Misalnya, karakter kiai dalam remake

film "Pengabdi Setan" (2017) ditampilkan dengan lemah dan bahkan kehilangan nyawanya karena tidak dapat membedakan antara anaknya dan makhluk halus. Selain itu, dalam "Ruqyah: The Exorcism" (2017), metode ruqyah digambarkan sebagai metode eksorsisme Islami; bagaimanapun, keefektifannya dipertanyakan, dan kritik tersebut menunjukkan pemahaman agama yang salah (Agustin, 2019).

Dalam film horor Indonesia, penokohan tokoh agama sering kali merefleksikan nilai-nilai budaya dan kepercayaan masyarakat setempat. Misalnya, dalam film "Pengabdi Setan 2: Communion" (2022), tokoh ustaz digambarkan kurang berkarisma dan tidak efektif dalam menghadapi kekuatan supranatural, yang mencerminkan kritik terhadap peran pemuka agama dalam konteks modern. Sementara itu, "Ruqyah: The Exorcism" (2017) menampilkan praktik ruqyah sebagai metode eksorsisme Islami, menyoroti pentingnya keimanan dan ibadah dalam menghadapi gangguan gaib. Menurut, Novianto & Mukhyar (2024) dalam "Kuasa Gelap" (2023), eksorsisme Katolik menjadi fokus, dengan penggunaan simbol-simbol seperti salib dan air suci, yang menunjukkan pengaruh budaya Katolik dalam narasi horor. Sedangkan menurut Arwani & Bakti (2024) film "Qodrat" (2022) mengilustrasikan komodifikasi agama melalui penggambaran ritual dan atribut Islami, mencerminkan bagaimana elemen keagamaan diadaptasi untuk kepentingan sinematik. Setiap film tersebut merefleksikan unsur budaya dari suku dan komunitas yang berbeda di Indonesia, seperti budaya Jawa dalam "Pengabdi Setan" dan "Ruqyah: The Exorcism", serta budaya Batak dalam "Bayi Ajaib" (2023). Penokohan tokoh agama dalam film-film ini tidak hanya berfungsi sebagai elemen naratif, tetapi juga sebagai cerminan dinamika sosial dan keagamaan dalam masyarakat Indonesia (Yasim & Yahya, 2024).

Tokoh agama dalam film horor Indonesia memainkan dua fungsi utama yang membentuk konstruksi naratif, yakni sebagai penyelamat dan pendamping. Tokoh agama sebagai penyelamat biasanya menjadi karakter sentral yang memiliki kemampuan spiritual tinggi, seperti melakukan ruqyah atau eksorsisme untuk mengusir kekuatan gaib. Contoh tokoh agama sebagai penyelamat ditunjukkan melalui Ustadz Qodrat dalam film *Qodrat* (2022), yang berperan aktif dalam penyelesaian konflik spiritual utama dalam cerita. Sebaliknya, tokoh agama sebagai pendamping memiliki peran yang lebih simbolik dan fungsional. Mereka hadir

sebagai penasehat spiritual atau sebagai figur religius yang memberikan dukungan moral, tetapi tidak secara langsung berkonfrontasi dengan entitas supranatural. Tokoh ustadz dalam *Pengabdian Setan 1* dan *Khanzab* adalah contoh yang menunjukkan bagaimana tokoh agama bisa menjadi elemen pendukung yang memperkuat pesan religius namun tidak memegang peran kunci dalam alur cerita.

Penampilan tokoh agama dapat dianalisis melalui dua pendekatan utama, yakni penampilan fisik dan gaya komunikasi. Penampilan fisik merujuk pada busana, atribut keagamaan, serta gestur atau ekspresi yang mempertegas peran spiritual mereka. Beberapa tokoh tampil dengan jubah, sorban, peci, atau salib yang menandai identitas religius secara visual. Tokoh seperti Romo Thomas dalam *Kuasa Gelap* secara visual digambarkan dengan simbol Katolik yang kuat. Sementara itu, gaya komunikasi tokoh agama merujuk pada cara mereka berbicara, menyampaikan pesan, dan berinteraksi dengan tokoh lain. Tokoh agama yang digambarkan sebagai penyelamat biasanya memiliki gaya komunikasi yang kuat, tegas, dan didaktik. Sebaliknya, tokoh agama yang berperan sebagai pendamping cenderung memiliki gaya komunikasi yang lembut, simbolik, dan penuh empati, seperti terlihat dalam karakter ustadz dalam *Bayi Ajaib*.

2.2.6 *Screen time*

Menurut Yasim & Yahya (2024) *Screen time* merujuk pada lamanya waktu kemunculan seorang karakter di layar selama film berlangsung, dan merupakan indikator penting dalam menilai signifikansi naratif dari tokoh tersebut. Dalam konteks penelitian ini, *screen time* digunakan untuk mengukur seberapa besar porsi visual yang diberikan kepada tokoh agama dalam narasi film horor Indonesia. *Screen time* dibagi menjadi tiga kategori: **pendek** (0–30 menit), **sedang** (31-60 menit), dan **panjang** (lebih dari 61 menit). Kategori ini memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi sejauh mana tokoh agama tampil secara aktif dalam cerita, serta menilai intensitas keterlibatan mereka dalam konflik supranatural. Perbedaan ini relevan karena *screen time* sering kali mencerminkan posisi karakter dalam hierarki naratif dan tingkat dominasi mereka dalam mempengaruhi alur cerita (Debby, et al, 2020). Adapun menurut Bordwell, et al (2016), *screen time* dalam

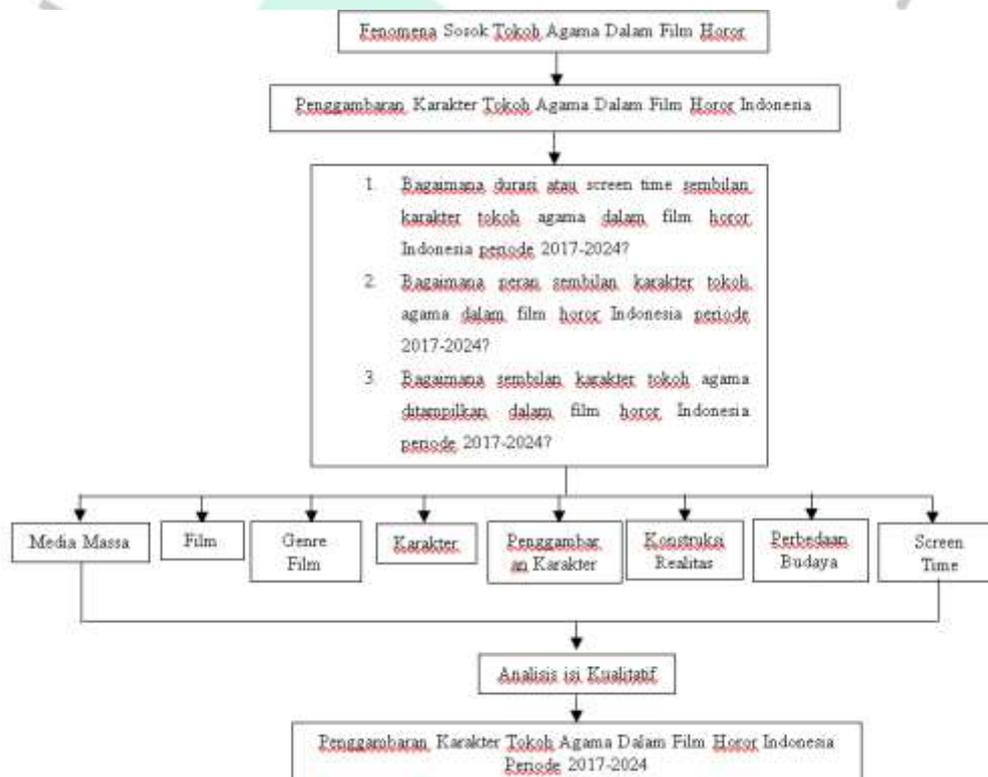
film dapat menjadi peran penting dalam menahami naratif dan juga tempo pemvisualisasi yang digunakan oleh para sutradara, oleh karena itu durasi dapat dibagi menjadi tiga kategori untuk mempermudah analisis.

1. **Durasi Pendek (0–30 menit):** Karakter dengan durasi ini biasanya memiliki peran minor atau simbolik dalam cerita. Meskipun kemunculannya singkat, karakter ini dapat memberikan dampak signifikan, seperti memicu konflik atau memberikan informasi penting. Dalam film horor, tokoh agama dengan durasi pendek mungkin muncul sebagai penasihat atau pemberi peringatan, namun tidak terlibat langsung dalam penyelesaian konflik.
2. **Durasi Sedang (31–60 menit):** Karakter dengan durasi ini memiliki peran pendukung yang lebih substansial. Mereka mungkin terlibat dalam beberapa adegan penting dan berinteraksi dengan karakter utama, memberikan kontribusi signifikan terhadap perkembangan plot. Dalam konteks film horor, tokoh agama dengan durasi sedang mungkin membantu karakter utama dalam menghadapi ancaman supranatural, namun tidak menjadi pusat dari konflik tersebut.
3. **Durasi Panjang (lebih dari 61 menit):** Karakter dengan durasi ini biasanya merupakan tokoh utama atau memiliki peran sentral dalam cerita. Mereka terlibat secara aktif dalam alur cerita dan sering kali menjadi penggerak utama dari konflik dan resolusi. Dalam film horor, tokoh agama dengan durasi panjang mungkin menjadi protagonis yang memimpin upaya untuk mengatasi ancaman supranatural, menunjukkan peran dominan dalam narasi.

Dalam penelitian ini, *screen time* dihitung berdasarkan akumulasi menit kemunculan tokoh agama di layar. Perhitungan dilakukan dengan cara memutar ulang film dan mencatat setiap kemunculan tokoh agama baik secara visual maupun suara (*on-screen and audible presence*). Ini dilakukan untuk memastikan validitas data dan menghindari kesalahan interpretasi peran berdasarkan persepsi semata. Metodologi pengukuran ini penting karena tidak semua tokoh agama ditampilkan dengan intensitas yang sama. Misalnya, Ustadz Qodrat dalam film Qodrat tampil hampir di seluruh bagian film, menunjukkan dominasi *screen time*. Sebaliknya,

ustadz dalam Pengabdian Setan 2 hanya muncul beberapa menit sebagai simbol moral, tanpa memberikan kontribusi langsung terhadap penyelesaian konflik utama. *Screen time* juga menunjukkan bagaimana para sineas memposisikan tokoh agama dalam struktur naratif film horor. Tokoh dengan durasi panjang umumnya membawa perubahan besar dalam cerita, sedangkan tokoh berdurasi pendek berfungsi sebagai pengingat nilai religius atau latar belakang budaya. *screen time* menjadi alat analisis penting dalam membedah posisi dan signifikansi tokoh agama dalam film.

2.3 Kerangka Berpikir



Gambar 2. 1. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir ini disusun untuk menelusuri bagaimana representasi tokoh agama digambarkan dalam film horor Indonesia. Penelitian berangkat dari fenomena munculnya tokoh-tokoh agama dalam film horor sebagai figur yang memiliki peran penting dalam menyelesaikan konflik supranatural. Tokoh agama yang dimaksud meliputi ustadz, kyai, maupun pastor. Kemunculan tokoh agama ini

tidak hanya sebagai pelengkap, namun memiliki narasi tersendiri dalam pengembangan cerita. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan untuk mengkaji bagaimana karakter tokoh agama digambarkan dalam film horor Indonesia, khususnya dalam kurun waktu 2017 hingga 2024.

Untuk menggali hal tersebut, penelitian menggunakan metode analisis isi kualitatif yang memecah penggambaran karakter tokoh agama dalam beberapa kategori, yaitu: sub genre film horor tempat tokoh agama muncul, durasi kemunculannya dalam film, peran yang dimainkan (tokoh utama, pendukung, atau sampingan), serta aspek penokohan yang mencakup kepribadian, gaya bicara, latar belakang, dan karakter fisik. Kelima kategori ini kemudian digunakan untuk mengkonstruksi kesimpulan mengenai citra tokoh agama di film horor Indonesia pada periode yang ditentukan. Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan mampu memberikan pemahaman yang mendalam terhadap peran dan representasi tokoh agama dalam industri film horor lokal.

