



2.22%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 14 JUL 2025, 9:42 PM

Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

IDENTICAL 0.4% **CHANGED TEXT** 1.81% **QUOTES** 0.17%

Report #27483821

BAB I PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Film horor telah lama menjadi bagian dari industri perfilman global, baik di wilayah Barat maupun Asia, menghadirkan berbagai elemen ketakutan, suspense, dan misteri. Menghadirkan berbagai elemen ketakutan, suspense, dan misteri. **5 37** Salah satu aspek yang menarik dalam film horor adalah peran karakter perempuan. Sejak era klasik hingga kontemporer, karakter perempuan dalam film horor sering kali menjadi pusat cerita, baik sebagai korban maupun sebagai tokoh yang berdaya. Penggambaran perempuan dalam film horor juga mencerminkan bagaimana budaya populer memandang gender dan kekuatan perempuan dalam menghadapi situasi ekstrem (Jubran & Kamil, 2019). Dalam banyak film, perempuan tidak hanya berfungsi sebagai elemen dekoratif atau pelengkap cerita, tetapi juga sebagai pendorong utama plot yang dapat mempengaruhi arah dan hasil dari narasi tersebut. Lebih jauh lagi, penggambaran perempuan dalam film horor juga dapat dilihat sebagai cerminan dari perubahan sosial dan budaya yang lebih luas. Dalam beberapa film horor modern, perempuan tidak hanya bertahan hidup, tetapi juga mengambil peran aktif dalam melawan dan mengalahkan ancaman, menunjukkan evolusi peran gender dalam media populer. Dalam beberapa dekade terakhir, penggambaran karakter perempuan dalam film horor telah menjadi fokus penting dalam kajian film dan gender. Karakter perempuan dalam genre ini 1 sering kali ditampilkan melalui berbagai stereotip yang rumit, termasuk peran sebagai



REPORT #27483821

korban, penyintas, atau bahkan antagonis (Clover, 2015). Hal ini mencerminkan dinamika gender yang kompleks, di mana perempuan tidak hanya berfungsi sebagai objek ketakutan, tetapi juga sebagai subjek yang memiliki agensi untuk menghadapi ancaman yang ada. Sebagai contoh, dalam banyak film horor klasik, perempuan sering kali digambarkan sebagai makhluk yang lemah dan rentan, tetapi seiring berjalannya waktu, narasi ini mulai bergeser. Perempuan kini lebih sering digambarkan sebagai karakter yang kuat dan cerdas, yang mampu mengatasi tantangan dan ancaman yang dihadapinya (Clover, 2015). Penggambaran perempuan dalam film telah mengalami perkembangan dari waktu ke waktu, namun masih menunjukkan pola yang mencerminkan norma sosial dan stereotip gender. Karakter perempuan sering kali dikategorikan sebagai sosok yang lemah dan bergantung, kuat dan mandiri, pemberontak atau antihero, serta objek seksual. Seiring meningkatnya kesadaran akan kesetaraan gender, semakin banyak film yang menampilkan perempuan dalam peran lebih beragam dan kompleks (Lauzen, 2020). Dalam banyak film klasik dan modern, perempuan sering digambarkan sebagai sosok yang lemah dan bergantung pada laki-laki, terutama dalam trope damsel in distress. Mereka sering ditempatkan dalam situasi berbahaya tanpa kemampuan menyelamatkan diri dan harus ditolong oleh karakter laki-laki. Meskipun beberapa film mulai mengurangi ketergantungan ini, studi menunjukkan bahwa perempuan masih

mendapatkan lebih sedikit dialog dan peran signifikan dalam alur cerita (Redvall & Christensen, 2021). **43** Banyak film mulai menampilkan karakter perempuan yang kuat dan mandiri. Mereka ditampilkan sebagai pemimpin dengan 2 ketangguhan fisik dan mental, tetapi masih sering dibuat untuk memenuhi standar estetika laki-laki, sehingga unsur objektifikasi tetap ada (Cocca, 2016). Perempuan tidak lagi hanya menjadi protagonis baik atau korban, tetapi juga karakter pemberontak atau antihero dengan moral kompleks. Harley Quinn dalam *Birds of Prey* menunjukkan sisi gelap yang melawan norma sosial, meskipun jumlah karakter perempuan dengan tipe ini masih jauh lebih sedikit dibandingkan laki-laki (Murphy, 2015). Salah satu kritik terbesar terhadap penggambaran perempuan dalam film adalah bagaimana mereka sering dijadikan objek seksual daripada diberikan pengembangan karakter yang mendalam. Dalam banyak film aksi dan komedi, mereka lebih sering ditampilkan dalam pakaian minim atau adegan yang menekankan daya tarik fisik. Konsep male gaze masih dominan dalam produksi film, menunjukkan bagaimana perempuan difilmkan dari perspektif laki-laki untuk konsumsi visual (Yang, 2020). Gambar 1.1 Film Box Office Indonesia yang Paling Banyak Ditonton pada Tahun 2022 (Sumber: filmindonesia.or.id.) Pemilihan Indonesia sangat relevan dan sah, mengingat dominasi genre horor dalam industri film nasional serta peningkatan signifikan dalam produksi film horor selama lima 3 tahun terakhir. Film seperti *Pengabdian Setan* dan *KKN di Desa Penari* telah berhasil masuk dalam daftar film Indonesia terlaris sepanjang masa, bahkan memberikan dampak yang lebih luas dengan menciptakan ikon-ikon pariwisata baru di lokasi syutingnya (Nugroho & Belasunda, 2025). Situasi ini menunjukkan bahwa genre horor tidak hanya mendominasi dari segi kuantitas, tetapi juga memiliki penerimaan yang kuat di kalangan masyarakat. Indonesia mengalami pergeseran preferensi genre, di mana horor menjadi genre favorit yang mengalahkan genre lainnya, menunjukkan potensi besar untuk penelitian mengenai perkembangan budaya, ketakutan kolektif, dan dinamika industri hiburan lokal. Selain Indonesia, wilayah Barat diwakili oleh film produksi Amerika

Serikat-Swedia (Midsommar) yang dipilih karena dominasi industri Amerika Serikat dalam produksi film horor secara global dalam produksi dan distribusi film horor secara global. Antara tahun 2006 hingga 2016, terdapat 117 film horor yang berhasil masuk dalam 100 besar box office domestik Amerika Utara, dengan rata-rata pendapatan sekitar \$65,5 juta dan anggaran produksi rata-rata \$30 juta (Plats & Clasen, 2017). Subgenre horor supranatural mendominasi produksi dengan porsi 38,5%, mencerminkan preferensi pasar terhadap tema-tema tersebut. Selain itu, perusahaan seperti Blumhouse Productions telah merevolusi industri dengan model produksi berbiaya rendah namun menghasilkan pendapatan tinggi, yang semakin memperkuat posisi Amerika Serikat sebagai pusat inovasi dan produksi dalam genre horor. 4 Gambar 1.2 Data Antusiasme Budaya Korea Selatan di Berbagai Negara (Sumber : GoodStats) Selain itu negara terakhir, Korea Selatan sebagai salah satu fokus dalam penelitian ini didasarkan pada dominasi besar Korean Wave atau Hallyu di Indonesia. Fenomena ini telah memberikan dampak signifikan terhadap konsumsi budaya populer Korea, termasuk film, di kalangan masyarakat Indonesia. Berdasarkan data dari GoodStats (2023), Indonesia menduduki peringkat teratas sebagai negara dengan tingkat ketertarikan tertinggi terhadap budaya Korea, mencapai 86,3%. Angka ini menunjukkan bahwa lebih dari delapan dari sepuluh orang Indonesia tertarik pada produk-produk budaya Korea, seperti drama, musik K-Pop, dan film, termasuk genre horor. Ketertarikan ini menjadikan Korea Selatan penting untuk dianalisis, terutama dalam konteks penggambaran karakter perempuan dalam film horor, karena nilai-nilai budaya dan estetika khas Korea semakin dikenal dan berpengaruh dalam wacana budaya populer di Indonesia. Pemilihan film horor dari wilayah Asia dan Barat sebagai objek komparatif dalam penelitian ini didasarkan pada kekuatan representatif masing-masing dalam memproduksi narasi horor yang mencerminkan dinamika budaya, ideologi gender, dan estetika lokal yang berbeda. Wilayah Asia dalam penelitian ini diwakili oleh dua negara, yaitu Indonesia dengan film Pengabdian Setan 2: Communion, dan Korea Selatan dengan film



REPORT #27483821

The Call. Sementara itu, wilayah Barat diwakili oleh film produksi kolaboratif Amerika Serikat dan Swedia, yaitu Midsommar. Tabel 1. 1 Tabel Daftar Negara Penghasil Film Horor Terbaik Berdasarkan Artikel Rakki.id Peringkat Negara Alasan Utama Contoh Film Horor Populer 1 Amerika Serikat Negara dengan industri horor paling dominan secara global, kaya subgenre dan waralaba horor legendaris The Conjuring, Insidious, Halloween 2 Jepang Horor psikologis dan supernatural dengan akar budaya dan mitologi yang kuat Ringu, Ju-On, Noroi 3 Korea Selatan Horor dengan pendekatan psikologis dan sinematografi memukau, mengandung isu sosial The Wailing, Train to Busan, The Call 4 Thailand Horor supranatural dan hantu lokal dengan elemen religi dan budaya yang kental Shutter, Pee Mak, Laddaland 5 Indonesia Horor berbasis kearifan lokal dan folklor, sedang mengalami kebangkitan industri horor nasional Pengabdian Setan, KKN di Desa Penari, Sebelum Iblis Menjemput 6 Inggris Horor klasik gotik hingga modern psikologis, atmosfer mencekam The Woman in Black, 28 Days Later 7 Italia Pionir dalam subgenre giallo dan horor eksperimental Suspiria, Deep Red, The Beyond 8 Prancis Horor ekstrem dan berdarah, banyak mengangkat tema eksistensial dan kekerasan Martyrs, Inside, High Tension 9 Meksiko Horor dengan unsur mitologi dan spiritualitas lokal, berkembang pesat Tigers Are Not Afraid, Kilómetro 31 10 India Horor Bollywood dengan kombinasi elemen budaya, religi, dan musikal Tumbbad, Stree, Pari Sumber: Olahan Peneliti Selain alasan historis dan industri, pemilihan ketiga negara yaitu Amerika Serikat, Korea Selatan, dan Indonesia dalam penelitian ini juga didukung oleh fakta bahwa ketiganya termasuk dalam daftar negara penghasil film horor terbaik di dunia. Dalam 6 laporan yang disusun oleh Rakki.id, Amerika Serikat menempati peringkat pertama sebagai negara dengan produksi film horor paling berpengaruh secara global, ditandai dengan banyaknya waralaba horor legendaris seperti The Conjuring, Insidious, dan Halloween yang mendominasi pasar internasional. Di Asia, Korea Selatan menempati posisi teratas dibanding negara lain seperti Thailand karena kemampuan sinemanya

dalam mengemas horor dengan pendekatan psikologis dan sinematografi yang canggih. Film seperti *The Wailing*, *Train to Busan*, dan *The Call* menunjukkan bahwa Korea tidak hanya kuat dalam genre drama, tetapi juga memiliki pendekatan horor yang menggugah emosi dan reflektif terhadap trauma sosial. Sementara itu, Indonesia juga masuk dalam daftar tersebut berkat kebangkitan genre horor lokal yang sangat signifikan dalam satu dekade terakhir. Artikel tersebut menyoroti Indonesia sebagai satu-satunya negara Asia Tenggara yang mampu memproduksi film horor dengan latar budaya lokal yang kuat, seperti *Pengabdian Setan*, yang tidak hanya sukses secara komersial tetapi juga berhasil merevitalisasi kepercayaan publik terhadap kualitas horor nasional (Safitri, 2025). Dengan demikian, pemilihan ketiga negara ini tidak hanya menggambarkan kekuatan regional dalam produksi film horor, tetapi juga mencerminkan keragaman dan budaya yang sangat relevan untuk dianalisis secara komparatif. Dengan pendekatan ini, penggunaan istilah "Barat dan Asia" dalam judul penelitian dianggap lebih inklusif dan akurat untuk menggambarkan latar produksi film yang diteliti, khususnya karena film *Midsommar* merupakan hasil produksi bersama antara Amerika Serikat dan Swedia. Meskipun film tersebut banyak dikaitkan dengan sinema Amerika, konteks produksi multinasionalnya menjadikannya representasi yang relevan dari sinema Barat secara umum. 7 Ketiganya merepresentasikan ekosistem budaya horor yang unik. Indonesia dengan akar folkloristik dan kepercayaan lokal melalui *Pengabdian Setan 2: Communion*, Amerika Serikat–Swedia dengan struktur industri masif dan pendekatan formulaik berbasis trauma personal dan kolektif melalui *Midsommar*, serta Korea Selatan dengan narasi psikologis yang terjalin erat dengan realitas sosial dan nilai-nilai patriarki Asia Timur melalui *The Call*. Perbandingan ini penting dilakukan karena karakter perempuan dalam film horor sering menjadi arena simbolik yang merefleksikan ketegangan antara kuasa, ketakutan, dan identitas gender dalam konteks budaya masing-masing (Sa'eed & Jubran, 2019). Dengan demikian, pendekatan komparatif ini tidak hanya memperkaya analisis isi secara kuantitatif, tetapi juga membuka

ruang pemahaman lintas budaya mengenai bagaimana perempuan direpresentasikan, dibingkai, dan dimaknai dalam genre horor. Film horor di berbagai negara memiliki ciri khas yang membedakan satu dengan yang lain, meskipun secara umum berbagi formula yang serupa. Di Amerika Serikat, film horor sering kali mengusung elemen slasher atau psychological horror, di mana karakter perempuan menghadapi ancaman dari pembunuh berantai atau entitas supranatural yang menguji batas ketahanan mental mereka. Karakter perempuan dalam film-film di Amerika Serikat ini sering kali digambarkan sebagai "final girl," yaitu satu-satunya yang bertahan setelah menghadapi ketakutan dan teror yang menghantui sepanjang film dan menampilkan protagonis perempuan yang harus berhadapan dengan ancaman yang sering kali melambangkan kekerasan patriarki atau trauma masa lalu (Martin, 2019). Konsep ini telah banyak dianalisis dalam kajian film dan feminisme karena memenggambarakan dualisme antara kelemahan dan kekuatan perempuan dalam menghadapi bahaya (Clover, 2015). "Final girl" sering kali digambarkan sebagai sosok yang cerdas, berani, dan memiliki intuisi yang tajam, yang memungkinkan mereka untuk mengatasi situasi yang tampaknya mustahil (Clover, 2015). Sementara itu, film horor Asia, termasuk Indonesia dan Korea Selatan, lebih menekankan unsur mistis, mitologi, dan trauma psikologis yang mendalam. Film horor Asia cenderung memiliki pendekatan yang lebih filosofis dan simbolis, dengan menampilkan kengerian yang tidak hanya bersumber dari ancaman fisik, tetapi juga dari ketakutan akan hal yang tak terlihat, perasaan bersalah, dan dosa masa lalu yang kembali menghantui. Di Indonesia, film horor memiliki tradisi yang kaya dengan elemen budaya lokal, seperti penggunaan makhluk mitologi dan legenda urban yang sudah dikenal luas dalam masyarakat. Misalnya, film *Pengabdian Setan* (2017) karya Joko Anwar tidak hanya menampilkan sosok hantu ibu yang menyeramkan, tetapi juga menggambarkan bagaimana keluarga berjuang menghadapi trauma dan dosa yang diwariskan dari generasi ke generasi. Film seperti *Sebelum Iblis Menjemput* (2018) juga mengangkat tema perjanjian dengan kekuatan gaib yang berujung pada teror

bagi karakter utamanya (Almwaka, 2021). Di Korea Selatan, film horor banyak mengeksplorasi trauma psikologis dan hubungan antar karakter yang kompleks, sering kali menampilkan tokoh perempuan sebagai individu yang mengalami perubahan drastis akibat pengalaman horor yang mereka alami. Film di Korea Selatan terkadang menggabungkan elemen horor dengan drama keluarga yang sarat akan emosi dan psikologi karakter yang mendalam. Trauma masa lalu menjadi akar dari kengerian yang dialami para tokohnya, menciptakan ketakutan yang lebih bersifat emosional dibanding sekadar jumpscare atau aksi kekerasan fisik. Beberapa film menampilkan unsur kepercayaan dan mitologi lokal Korea dalam narasi 9 horornya, dengan menyoroti ketakutan terhadap makhluk gaib dan praktik perdukunan yang masih dipercaya dalam masyarakat Korea (Almwaka, 2021). Perbedaan pendekatan ini menunjukkan bagaimana budaya dan nilai-nilai sosial berpengaruh terhadap penggambaran perempuan dalam film horor di berbagai negara. Dalam beberapa film horor Indonesia, karakter perempuan sering kali menghadapi ancaman dari entitas supernatural yang berkaitan erat dengan kepercayaan dan mitologi lokal. Mereka kerap digambarkan sebagai korban atau saksi dari peristiwa gaib yang melibatkan roh jahat, santet, atau kutukan keluarga yang harus diselesaikan melalui ritual atau pencarian kebenaran di masa lalu. Sementara itu, dalam film horor Korea Selatan, perempuan sering kali menjadi pusat dari konflik psikologis yang kompleks, di mana mereka harus menghadapi ketakutan yang berasal dari tekanan sosial, keluarga, dan ingatan traumatis yang menyesak. Dengan demikian, perbedaan budaya dan latar belakang historis memainkan peran penting dalam membentuk narasi dan penggambaran perempuan dalam film horor di berbagai belahan dunia (Almwaka, 2021). Gambar 1.3 Karakter Rini (Sumber : Google Images) Salah satu contoh karakter perempuan yang menarik dalam film horor Indonesia adalah Rini dalam *Pengabdian Setan 2: Communion*. Rini digambarkan sebagai sosok perempuan yang 100% penuh kasih terhadap keluarganya, terutama dalam perannya sebagai kakak yang bertanggung jawab atas adik-adiknya setelah kehilangan ibu mereka dalam film pertama.

Keberanian Rini tidak hanya tercermin dalam upayanya melindungi keluarganya dari ancaman makhluk gaib, tetapi juga dalam usahanya mengungkap misteri yang menyelimuti asal-usul sekte yang mengancam mereka. Dalam film ini, Rini tidak sekadar menjadi korban keadaan, tetapi juga berkembang menjadi karakter yang lebih kuat secara emosional dan mental, meskipun tetap dihantui oleh ketakutan dan trauma dari kejadian sebelumnya. Karakternya menggambarkan sosok perempuan dalam film horor Indonesia yang tidak hanya pasif menghadapi kengerian, tetapi juga aktif dalam mencari solusi dan berjuang untuk bertahan hidup. Elemen keluarga yang kuat dalam narasi juga menjadi ciri khas film horor Indonesia, di mana keterikatan dengan orang-orang terdekat sering kali menjadi sumber konflik sekaligus kekuatan bagi karakter utamanya. Gambar 1.4 Karakter Dani (Sumber : Google Images) Di sisi lain, film horor Amerika Serikat sering kali menampilkan karakter perempuan yang mengalami transformasi emosional dan psikologis yang mendalam, terutama ketika mereka harus menghadapi teror yang menguji batas ketahanan mental mereka. Contoh yang menonjol adalah tokoh Dani dalam *Midsommar* (2019), yang pada awal film digambarkan sebagai individu yang rapuh dan terjebak dalam hubungan yang tidak sehat, terutama setelah mengalami kehilangan tragis yang mengguncang hidupnya. Sepanjang film, Dani mengalami perubahan yang kompleks, dari seseorang yang mencari dukungan emosional menjadi individu yang menemukan "keluarga baru" dalam komunitas kultus yang awalnya tampak hangat, tetapi kemudian menunjukkan sisi kelamnya. Transformasi Dani tidak hanya bersifat fisik dalam menghadapi situasi horor, tetapi juga mencerminkan perjalanan psikologis seorang perempuan yang perlahan-lahan melepaskan dirinya dari keterikatan emosional dengan dunia lamanya dan menemukan kekuatan dalam situasi yang bagi banyak orang justru mengerikan. Karakter seperti Dani dalam *Midsommar* menggambarkan bagaimana film horor Amerika sering kali mengeksplorasi trauma pribadi dan transformasi karakter dalam menghadapi ketakutan, dengan latar yang lebih bersifat psikologis dibanding sekadar ancaman fisik atau supranatural. Gambar 1.5 Karakter Seo-yeon &

Young-sook (Sumber : Google Images) Sementara itu, film horor Korea Selatan dikenal dengan narasi kompleks yang sering kali menghubungkan karakter perempuan dengan pengalaman psikologis yang intens serta 12 hubungan interpersonal yang mendalam. **39** Salah satu contoh menarik adalah karakter Seo-yeon dan Yeong-sook dalam *The Call* (2020). Film ini mengisahkan dua perempuan yang hidup di era yang berbeda, tetapi saling terhubung melalui sebuah telepon misterius yang memungkinkan mereka berkomunikasi lintas waktu. Seo-yeon, yang hidup di masa kini, awalnya merasa senang bisa berkomunikasi dengan Yeong-sook, yang tinggal di rumah yang sama pada tahun 1999. Namun, hubungan mereka berubah drastis ketika rahasia kelam Yeong-sook mulai terungkap, dan ia menggunakan koneksi lintas waktu tersebut untuk mengubah masa depan dengan cara yang mengerikan. Karakter perempuan dalam film ini mengalami perubahan psikologis yang sangat drastis, terutama Yeong-sook, yang berkembang dari seorang perempuan yang tampak tertindas menjadi sosok yang kejam dan penuh dendam. Dinamika antara kedua karakter ini mencerminkan bagaimana film horor Korea sering kali menggambarkan ketegangan psikologis sebagai elemen utama, di mana karakter perempuan tidak hanya mengalami ketakutan dari faktor eksternal, tetapi juga dari konflik batin dan trauma yang mereka alami sepanjang cerita. Pemilihan film *Pengabdian Setan 2: Communion* (2022), *Midsommar* (2019), dan *The Call* (2020) sebagai subjek penelitian ini didasarkan pada kenyataan bahwa ketiganya adalah film horor yang menonjolkan karakter perempuan sebagai tokoh utama dan memiliki rating tertinggi di platform IMDb dari negara masing-masing dalam periode 2019 hingga 2025. Ketiga film ini tidak hanya meraih popularitas di pasar domestik, tetapi juga mendapatkan pengakuan internasional berkat kualitas sinematik dan kekuatan narasi karakter yang ditampilkan. *Midsommar*, yang menyoroti karakter Dani sebagai protagonis perempuan yang mengalami krisis psikologis dan spiritual, berhasil meraih rating IMDb 7.1 dan memenangkan 13 penghargaan dari Fangoria Chainsaw Awards 2020 untuk kategori Best Kill, Best Kill, Best Screenplay, Best Wide Release Film, bahkan produsernya Ari Aster pemenang

dari kategori Best Producer. Film ini juga mendapat perhatian luas dari para kritikus karena penggambaran kesedihan dan trauma melalui perspektif horor. *The Call*, film asal Korea Selatan yang menggambarkan konflik lintas waktu antara Seo-yeon dan Young-sook, juga memperoleh rating IMDb 7.1 dan meraih penghargaan Best Actress (Jeon Jong-seo) serta Best Editing di Baeksang Arts Awards ke-57. Di sisi lain, *Pengabdi Setan 2: Communion*, sebagai kelanjutan dari waralaba horor terlaris di Indonesia, menampilkan karakter Rini yang kuat dan bertanggung jawab terhadap keluarganya dalam situasi supranatural. Film ini berhasil menarik lebih dari 6 juta penonton, menjadikannya film horor lokal paling sukses di Indonesia, dan dinominasikan dalam berbagai kategori di Festival Film Indonesia (FFI) 2022, termasuk Pemeran Utama Wanita Terbaik untuk Tara Basro. Dengan mempertimbangkan elemen karakter utama perempuan, pengakuan dari kritikus, pencapaian komersial, serta prestasi penghargaan, ketiga film ini layak dijadikan penggambaran horor modern dari negara masing-masing. Ketiga film yang diteliti dalam studi ini yaitu *Pengabdi Setan 2: Communion* (2022), *Midsommar* (2019), dan *The Call* (2020) memiliki durasi yang cukup panjang, memungkinkan eksplorasi mendalam terhadap narasi karakter utama perempuan. *Pengabdi Setan 2* memiliki durasi 119 menit, *Midsommar* versi teater berdurasi 148 menit (dan versi director's cut mencapai 171 menit), sedangkan *The Call* berdurasi 112 menit. Durasi lebih dari dua jam (dalam kasus *Midsommar*) dan lebih dari 110 menit (pada dua film lainnya) menunjukkan bahwa ketiga film ini bukan sekadar film horor konvensional dengan 14 durasi pendek yang mengandalkan jump scare, melainkan film dengan struktur naratif yang kompleks, berfokus pada pengembangan karakter, serta penyelaman psikologis yang mendalam terhadap protagonis perempuan. Keselarasan ketiga film ini dalam konteks penelitian ini terletak pada bagaimana durasi tayang yang cukup panjang dimanfaatkan untuk menyoroti peran agensial tokoh perempuan dalam menghadapi berbagai bentuk horor, baik yang bersifat supranatural, sosial, maupun psikologis. Hal ini menciptakan ruang analisis yang kaya

dalam konteks penggambaran perempuan sebagai subjek aktif dalam genre yang secara historis sering kali menempatkan mereka sebagai korban pasif. Tabel 1. 2 Tabel Perbandingan Ketiga Film No Aspek Pengabdian Setan 2 Midsommar The Call Keterangan 1 Karakter utama Perempuan (Rini) Perempuan (Dani) Perempuan (Seo-yeon & Young-sook) Persamaan 2 Posisi perempuan dalam narasi Subjek narasi, bukan objek Sentral dalam transformasi Tokoh kunci, baik dan jahat Persamaan 3 Budaya lokal dalam cerita Nilai keluarga & agama Simbolisme kultus & relasi Teknologi & patriarki Persamaan 4 Apresiasi publik & kritikus Nominasi FFI, box office tinggi Masuk banyak daftar film terbaik Menang Baeksang Awards Persamaan 5 Genre / subgenre horor Supranatural klasik Psikologis-folk Thriller sci-fi Perbedaan 6 Negara asal Indonesia Amerika Serikat - Swedia Korea Selatan Perbedaan 7 Latar cerita Apartemen dan keluarga Desa pagan di Swedia Rumah dua masa terhubung Perbedaan 8 Gaya visual horor Gelap, jumpscare, Cerah, simbolik, Cepat, tegang, lintas waktu Perbedaan 15 mistik disturbing 9 Konflik utama Sekte dan keluarga Trauma dan relasi Balas dendam & manipulasi waktu Perbedaan 1 Penokohan perempuan Protagonis tunggal (Rini) Protagonis tunggal (Dani) Protagonis & antagonis Perbedaan Tabel di atas menyajikan persamaan dan perbedaan antara tiga film horor yang diteliti, yaitu Pengabdian Setan 2 (Indonesia), Midsommar (Amerika Serikat), dan The Call (Korea Selatan). Ketiganya memiliki persamaan signifikan, seperti menampilkan karakter utama perempuan, menjadikan perempuan sebagai subjek narasi, serta mengangkat nilai-nilai budaya lokal dalam alur cerita. Di sisi lain, perbedaan muncul dari latar budaya, subgenre horor, gaya visual, serta bentuk konflik dan penokohan perempuan yang khas dari masing-masing negara. Persamaan dan perbedaan inilah yang menjadi dasar pemilihan ketiga film sebagai objek studi komparatif lintas budaya dalam penelitian ini. Dalam kajian yang dilakukan oleh Sri Wijayanti, ditemukan hasil signifikan dari penelitian Adiprasetyo & Larasati (2022) yang berjudul "Obyektifikasi Perempuan dalam Film Horor", yang

menganalisis 559 film horor Indonesia yang dirilis antara tahun 1970 hingga 2019. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa 338 film (60,5%) menampilkan perempuan sebagai karakter utama, sedangkan hanya 86 film (15,4%) yang menyoroti sosok hantu laki-laki dan perempuan sebagai fokus narasi. Penelitian ini juga mengidentifikasi lima pola penggambaran perempuan dalam film horor Indonesia pada periode 1970–1999. Pertama, perempuan sering kali digambarkan sebagai hantu. Kedua, terdapat dominasi adegan yang mengeksploitasi tubuh perempuan sebagai objek hasrat laki-laki. **38** Ketiga, perempuan digambarkan sebagai sosok yang seksi dan agresif. Keempat, perempuan sering kali menjadi korban kekerasan dan dianggap sebagai sumber masalah. Kelima, film horor pada periode tersebut hampir selalu menampilkan paradoks—di mana perempuan di satu sisi menjadi korban, tetapi di sisi lain digambarkan dengan karakteristik yang menyerupai monster. Berdasarkan temuan ini, menarik untuk mengeksplorasi bagaimana penggambaran perempuan dalam film horor Indonesia setelah tahun 2000, terutama dalam konteks di mana perempuan tidak hanya berfungsi sebagai objek atau korban, tetapi juga sebagai karakter utama yang memiliki agensi, kekuatan, dan peran penting dalam menentukan arah cerita film. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki signifikansi dan daya tarik yang tinggi untuk dilakukan dengan menganalisis bagaimana karakter perempuan utama dalam film horor dari wilayah Asia (Indonesia dan Korea Selatan) dan Barat (Amerika Serikat–Swedia) dihadirkan dengan cara yang unik dan berbeda dari stereotip yang selama ini melekat pada perempuan dalam perfilman. Alih-alih digambarkan sebagai sosok yang lemah, pasif, dan tergantung, karakter perempuan dalam film-film horor kontemporer justru menampilkan kekuatan, ketahanan, dan peran sentral dalam menghadapi konflik utama. Fenomena ini membuka peluang baru untuk memahami dinamika penggambaran gender dalam media populer, serta memberikan perspektif lintas budaya yang memperkaya kajian tentang perempuan dalam dunia sinema horor. Untuk mengkaji penggambaran karakter perempuan dalam film horor secara sistematis dan terarah, penelitian ini menggunakan sejumlah indikator yang telah

dirumuskan berdasarkan dimensi-dimensi tematik yang relevan dengan analisis isi kuantitatif. Indikator pertama adalah screentime, yaitu durasi kehadiran karakter perempuan di layar yang mencerminkan seberapa besar keterlibatan mereka dalam perkembangan alur cerita. Indikator kedua adalah karakter 17 utama, yang ditentukan berdasarkan intensitas peran tokoh dalam menggerakkan cerita serta kedalaman penggambaran emosi, pikiran, dan tindakan tokoh (Nurjanah 2024). Indikator ketiga adalah penokohan, yang mengklasifikasikan tokoh perempuan sebagai protagonis atau antagonis berdasarkan posisi mereka dalam konflik cerita dan nilai-nilai yang mereka gambarkan (Nurgiyantoro 2019). Indikator keempat adalah peran perempuan, seperti sebagai ibu, anak, kakak, adik, teman, pacar, atau tetangga, yang mencerminkan konstruksi sosial dan emosional dalam narasi film (Komah 2016; Oğuz 2016; Handyside 2023; Oró-Piqueras 2014; Angelia 2022; As & Parsa 2022; Khayru & Wisnujati 2022). Indikator kelima adalah citra perempuan, yang menggambarkan bagaimana perempuan ditampilkan secara visual, psikis, domestik, maupun sosial, termasuk citra sebagai pigura, pilar, peraduan, pinggan, pergaulan, fisis, psikis, dan sosial (Wijayanti 2023; Irma 2019). Indikator keenam adalah posisi perempuan, yaitu apakah perempuan digambarkan sebagai subjek yang memiliki suara dan agensi dalam cerita, atau sebagai objek yang pasif dalam struktur naratif (Sara Mils). Setiap dimensi di atas digunakan untuk mengurai narasi film melalui kategori makna yang sistematis dan interpretatif. Misalnya, indikator screentime mengukur sejauh mana keterlibatan karakter perempuan dalam alur cerita, yang menjadi dasar dalam menentukan signifikansi peran mereka sebagai karakter utama. Dimensi peran dan citra perempuan membantu mengidentifikasi stereotip atau konstruksi sosial budaya yang dilekatkan pada tokoh, seperti peran sebagai ibu, pacar, atau teman, serta bagaimana mereka digambarkan secara visual dan emosional. Sementara itu, dimensi posisi perempuan (subjek atau objek) digunakan untuk menganalisis relasi kuasa dan agensi perempuan dalam narasi, apakah mereka digambarkan sebagai agen aktif atau sekadar pelengkap dalam dominasi maskulin.

Penelitian ini menggunakan potongan adegan sebagai unit analisis utama untuk mengkaji penggambaran karakter utama perempuan dalam film horor lintas negara. Pemilihan potongan adegan dilakukan karena bentuk ini memungkinkan peneliti untuk menangkap penggambaran karakter secara utuh melalui visual, yang menjadi sumber makna dalam struktur naratif film. Dalam genre horor, adegan-adegan sering kali memuat simbolisme kuat yang mencerminkan posisi perempuan sebagai korban, penyintas, atau agen perubahan, sehingga sangat relevan dianalisis untuk memahami bagaimana film membentuk atau menantang konstruksi gender berdasarkan budaya negara asalnya. Sementara itu, unit pengamatan dalam penelitian ini difokuskan pada dua aspek utama dalam setiap adegan: (1) teks naratif atau dialog dalam scene yang menampilkan karakter utama perempuan, dan (2) elemen visual seperti ekspresi wajah membingkai tokoh dalam situasi tertentu. Beberapa studi lain yang mengeksplorasi penggambaran karakter perempuan dalam film horor dijadikan acuan dalam penelitian ini untuk membangun landasan teoretis yang kokoh. Penelitian oleh Wijayanti (2023) yang berjudul Pengemasan Karakter Perempuan di Film Horor Indonesia Terlaris Periode 2017-2022 juga menunjukkan pola yang serupa, di mana perempuan masih sering digambarkan sebagai korban dalam film horor. Meskipun terdapat kemajuan dalam penggambaran karakter perempuan yang lebih berani dan aktif dalam menghadapi ancaman supernatural, film horor Indonesia masih mempertahankan stereotip perempuan yang lemah dan memerlukan perlindungan. Penelitian ini menyoroti bagaimana faktor komersialisasi dan preferensi pasar turut memengaruhi penggambaran perempuan dalam film horor, di mana karakter perempuan yang kuat mulai mendapatkan perhatian tetapi tetap terjebak dalam narasi yang berfokus pada ketakutan dan penderitaan mereka. Beberapa penelitian lain yang mengkaji penggambaran karakter perempuan dalam film horor dijadikan referensi dalam studi ini untuk membangun dasar teoretis yang kuat. Penelitian oleh Smith (2023) berjudul *The Evolving Depiction of Female Characters in the Horror Film Genre* juga menunjukkan pola yang serupa, di mana perempuan bertransformasi

dari sosok yang pasif menjadi lebih aktif dan kompleks dalam menghadapi ancaman. Penelitian ini menekankan bagaimana perubahan budaya, gerakan feminis, dan dinamika industri film memengaruhi penggambaran perempuan dalam film horor, sehingga karakter perempuan tidak lagi hanya digambarkan sebagai korban, tetapi juga sebagai protagonis yang berdaya. Temuan Smith menunjukkan bahwa meskipun ada kemajuan yang signifikan, elemen ketakutan dan penderitaan tetap menjadi bagian penting dalam narasi film horor, menciptakan ketegangan antara pemberdayaan dan eksploitasi dalam penggambaran perempuan. Beberapa penelitian lain yang mengkaji penggambaran karakter perempuan dalam sastra dijadikan referensi dalam studi ini untuk membangun dasar teori yang kuat. ¹² Penelitian oleh Irma (2019) berjudul ² "ANALISIS CITRA PEREMPUAN TOKOH UTAMA DALAM NOVEL ANTARA CINTA DAN RIDHA UMMI KARYA ASMA NADIA (KAJIAN FEMINISME) ¹² menunjukkan bahwa citra perempuan dalam novel tersebut mencerminkan kompleksitas peran dan perjuangan mereka dalam menghadapi norma sosial. Meskipun ada penggambaran tokoh perempuan yang mandiri dan berdaya, penelitian ini juga mengungkapkan adanya konflik antara tradisi dan modernitas yang masih memengaruhi karakterisasi perempuan. Penelitian ini menyoroti bagaimana 20 nilai-nilai feminis dapat terlihat dalam narasi, meskipun masih ada tantangan dalam mengubah stereotip yang ada. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam memahami dinamika gender dalam sastra kontemporer, serta bagaimana penggambaran perempuan dapat dipengaruhi oleh konteks sosial dan budaya. Oleh karena itu dari penjabaran di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam film horor Amerika Serikat, karakter perempuan sering kali ditempatkan dalam posisi yang menekankan kontras antara ketidakberdayaan dan kekuatan. Konsep "final girl" yang populer dalam film slasher menggambarkan karakter perempuan yang bertahan hingga akhir, sering kali dengan mengalahkan antagonis utama (Clover, 2015). Sebaliknya, dalam film horor Korea Selatan dan Indonesia, karakter perempuan sering kali menghadapi ancaman yang lebih berbasis psikologis dan supernatural. Hal ini mencerminkan perbedaan budaya dalam cara film horor di berbagai

negara membangun ketegangan dan konflik dalam cerita mereka yang dimana adalah menjadi alasan penelitian ini dilaksanakan mengenai bagaimana penggambaran karakter utama perempuan dalam film horor dari dua kawasan budaya berbeda, yaitu Barat dan Asia. Secara umum, perempuan dalam film horor dapat berperan sebagai korban atau pahlawan. Namun, penggambaran ini sering kali tidak terlepas dari eksploitasi visual dan psikologis.

Beberapa film menggunakan elemen seksualisasi terhadap karakter perempuan untuk meningkatkan daya tarik visual, sementara yang lain menggunakan mereka sebagai simbol kelemahan atau ketakutan yang harus ditaklukkan. Di sisi lain, ada juga perkembangan dalam genre horor yang menghadirkan karakter perempuan dengan lebih kompleks. Tokoh-tokoh seperti Dani dalam *Midsommar* atau Rini dalam *Pengabdian Setan* tidak hanya menjadi korban, tetapi juga mengalami perkembangan karakter yang kuat. Hal ini mencerminkan bagaimana film horor dapat menjadi wadah untuk mengeksplorasi isu-isu gender dan dinamika sosial dalam berbagai budaya (Creed, 2023). 9 1.2 Rumusan

Masalah Berdasarkan judul dan latar belakang masalah yang telah dijabarkan, rumusan masalah terkait penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut

3 “bagaimana komparasi penggambaran karakter utama perempuan dalam film horor Barat dan Asia 13 . Untuk menjawab pertanyaan tersebut secara lebih

mendalam, maka rumusan masalah dijabarkan ke dalam beberapa pertanyaan khusus sebagai berikut: 1. Bagaimana penggambaran screen time karakter Rini (*Pengabdian Setan 2*), Dani (*Midsommar*), serta Seo-yeon dan Young-sook (*The Call*) dalam narasi film masing-masing? 2. Bagaimana perbandingan peran sosial yang ditampilkan oleh masing-masing karakter dalam cerita? 3.

Bagaimana penokohan masing-masing karakter utama perempuan dilihat dari segi fungsi protagonis atau antagonis dalam struktur cerita? 4. Bagaimana citra perempuan digambarkan dalam ketiga film melalui karakter-karakter tersebut? 5. Bagaimana posisi perempuan sebagai subjek atau objek dalam narasi tergambar pada masing-masing karakter utama? 1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memahami dan membandingkan penggambaran karakter utama perempuan dalam film horor Barat dan Asia, khususnya

melalui analisis 22 terhadap film Pengabdi Setan 2: Communion, Midsommar, dan The Call.

47 Tujuan utama penelitian ini adalah: 1. Untuk mengetahui bagaimana bentuk komparasi penggambaran karakter utama perempuan dalam film horor Barat dan Asia. 2. Untuk mengetahui komparasi penggambaran screen time karakter Rini (Pengabdi Setan 2), Dani (Midsommar), serta Seo-yeon dan Young-sook (The Call) dalam narasi film masing-masing. 3. Untuk mengetahui perbandingan peran sosial yang ditampilkan oleh masing-masing karakter utama perempuan dalam cerita. 4. Untuk mengetahui perbandingan penokohan masing-masing karakter utama perempuan berdasarkan fungsi protagonis atau antagonis dalam struktur cerita. 5. Untuk mengetahui perbandingan citra perempuan yang digambarkan dalam ketiga film melalui karakter-karakter utama tersebut. 6. Untuk mengetahui perbandingan posisi perempuan sebagai subjek atau objek dalam narasi melalui penggambaran karakter utama di masing-masing film.

2.3 1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dalam kajian studi film dan representasi gender dengan memperkaya pendekatan pengukuran terhadap penggambaran karakter utama perempuan dalam film, khususnya dalam genre horor. Melalui analisis isi kuantitatif dan perbandingan lintas budaya, penelitian ini turut memperluas referensi akademik yang dapat digunakan untuk menelaah bagaimana karakter perempuan dikonstruksikan dalam narasi sinematik berdasarkan nilai-nilai sosial dan budaya suatu negara. Dengan demikian, penelitian ini memperkuat landasan teoritis dalam pengembangan studi feminisme media, serta membuka ruang kajian baru untuk memahami evolusi citra perempuan dalam sinema global.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat menjadi rujukan strategis bagi sineas, content creator, maupun penulis skenario dalam merancang representasi karakter utama perempuan yang adil, tidak bias gender, dan kontekstual secara budaya. Temuan dari penelitian ini memberikan wawasan mengenai pola-pola penggambaran perempuan dalam film horor yang dapat dijadikan acuan untuk menciptakan karakter yang lebih kompleks, inklusif, dan relevan dengan audiens masa kini. Selain itu, penelitian ini juga

bermanfaat bagi lembaga kebudayaan, komunitas kreatif, maupun aktivis gender dalam mendorong praktik produksi media yang lebih setara dan reflektif terhadap realitas sosial.

45 24 BAB II TINJAUAN PUSTAKA 2.1 Penelitian

Terdahulu Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu N o Judul I Penulis I Tahun Metode Penelit ian Kesimpula n Saran Perbedaan dengan Penelitian Ini 1 Pengema san Karakter Perempu an di Film Horor Indonesia Terlaris Periode 2017- 2022, Wijayanti (2023) Analisis Isi Film horor Indonesia modernmasi h sering menggambar kan perempuan sebagai korban, namun terdapat indikasi perubahan dengan munculnya lebih banyak karakter perempuan yang berperan aktif dalam melawan ancaman supernatural . Perkembang an ini menunjukka Penelitian ini merekomendasi kan agar penelitian selanjutnya mengeksplorasi perbedaan penggambaran perempuan dalam berbagai subgenre horor, seperti horor psikologis dan horor supernatural. Penelitian ini berpotensi untuk mengungkap bagaimana masing-masing subgenre membentuk karakter perempuan dengan cara yang berbeda, Penelitian sebelumnya lebih menekankan pada film horor yang diproduksi di Indonesia, sedangkan studi ini mengadopsi pendekatan komparatif dengan menganalisis film horor dari Amerika Serikat dan Korea Selatan. Tujuan dari perbandingan ini adalah untuk mengungkap perbedaan dan kesamaan dalam penggambaran 25 n usaha untuk memberikan peran yang lebih kuat dan bervariasi bagi perempuan dalam genre horor, meskipun stereotip tradisional masih tetap ada. serta apakah terdapat pola tertentu dalam penggambaran peran dan dinamika mereka dalam narasi. perempuan di ketiga negara tersebut, serta untuk memahami bagaimana faktor budaya berkontribusi terhadap penggambaran karakter perempuan dalam genre horor. 2 The Evolving Depiction of Female Characte rs in the Horror Film Genre, Claire Lympus (2024) Analisis Isi Penelitian ini mengkaji bagaimana penggambar an perempuan dalam film horor Amerika mengalami perubahan dalam lima dekade terakhir, dengan fokus pada film Carrie, The Silence of the Lambs, Midsommar, dan The Penelitian ini merekomendasi kan agar studi lanjutan mengkaji hubungan antara perkembangan karakter perempuan dalam film horor dengan evolusi persepsi masyarakat

terhadap gender dan kekuasaan, serta mempertimbangkan bagaimana Penelitian ini berfokus pada perubahan lintas waktu dalam film horor Amerika saja, sedangkan penelitian ini memperluas lingkungannya dengan membandingkan penggambaran perempuan dalam film horor dari beberapa negara untuk memahami pengaruh 26 Menu. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggambaran perempuan berkembang dari karakter korban atau antagonis menjadi sosok yang lebih kompleks, mandiri, dan berdaya. Faktor eksternal seperti gelombang feminisme, perubahan sosial, serta faktor internal seperti arketipe dan respons neurologis terhadap rasa takut berkontribusi pada perubahan ini. Perbedaan budaya dan media baru (seperti media sosial) mempercepat atau mengubah tren ini. Faktor budaya terhadap penggambaran karakter perempuan.

3 Analisis Citra Deskriptif Novel Antara Cinta

Penelitian ini merekomendasikan Berbeda dengan 27 Perempuan Tokoh Utama dalam Novel Antara Cinta dan Ridha Umami Karya Asma Nadia (Kajian Feminisme), Irma (2019) Kualitatif dan Ridha Umami karya Asma Nadia menampilkan sosok perempuan tangguh, seimbang, dan berdaya melalui tokoh utama Umami Aminah. Ia digambarkan tidak hanya sebagai ibu dan istri, tetapi juga sebagai da'iyah dan teladan masyarakat. Penggambaran ini menunjukkan bahwa perempuan, khususnya muslimah, mampu berkontribusi di ruang publik tanpa meninggalkan nilai religius dan kultural. Karakterkan agar penelitian selanjutnya menyelidiki penggambaran perempuan dalam karya sastra dari berbagai genre dan latar budaya, termasuk novel-novel dengan genre realis urban, fantasi religius, dan fiksi spekulatif. Kajian mendatang juga dapat membandingkan citra perempuan dalam karya penulis pria dan wanita, untuk memahami sejauh mana perspektif gender memengaruhi penggambaran karakter. Selain itu, pendekatan interdisipliner penelitian sebelumnya yang berfokus pada penggambaran perempuan dalam karya sastra feminis bernuansa religius, studi ini menggunakan pendekatan komparatif lintas negara dan budaya dalam konteks film horor. Tujuannya adalah mengidentifikasi perbedaan dan persamaan penggambaran perempuan di Indonesia, Amerika Serikat, dan Korea Selatan. Penelitian ini menyoroti

bagaimana budaya dan genre horor membentuk karakterisasi perempuan serta peran 28 Ummi mencerminkan perubahan pandangan terhadap peran perempuan yang melampaui stereotip tradisional dan mendukung tatanan sosial yang adil dan harmonis. yang menggabungkan kritik sastra feminis dan studi budaya akan memperdalam pemahaman tentang kompleksitas identitas perempuan dalam narasi sastra kontemporer. mereka dalam menghadapi ancaman dan kekerasan, sehingga memungkinkan analisis lebih mendalam terhadap konstruksi gender dalam narasi visual. Sumber: Data Olahan Peneliti Tiga penelitian sebelumnya menunjukkan perkembangan penggambaran perempuan dalam media seperti film dan sastra. Wijayanti (2023) menganalisis karakter perempuan dalam film horor Indonesia terpopuler 2017–2022. Melalui analisis isi, ditemukan bahwa meski perempuan masih kerap digambarkan sebagai korban, mulai muncul karakter yang lebih aktif dan berdaya melawan ancaman supernatural. Hal ini mencerminkan respons terhadap tuntutan zaman, meski stereotip tradisional masih bertahan dalam narasi horor. Claire Lympus (2024) mengkaji perkembangan karakter perempuan dalam film horor Amerika selama lima dekade. Ia mencatat pergeseran dari sosok pasif menjadi figur kompleks, dominan, dan berdaya. Film seperti *Carrie*, *The Silence of the Lambs*, dan *Midsommar* menjadi contoh penting. Lympus menekankan pengaruh feminisme, dinamika sosial-politik, serta media sosial dalam membentuk arketipe perempuan modern di film horor. Irma (2019), meski tidak membahas film horor, menawarkan perspektif relevan melalui analisis citra perempuan dalam novel *Antara Cinta dan Ridha* karya Asma Nadia. Tokoh Ummi Aminah digambarkan sebagai perempuan muslimah yang kuat dan aktif, berperan sebagai ibu, istri, serta agen perubahan sosial. Narasi ini mematahkan stereotip dalam masyarakat religius dan patriarkis. Penelitian ini mengadopsi pendekatan komparatif terhadap film horor dari Indonesia, Amerika, dan Korea Selatan. Dengan membandingkan karakter Rini (*Pengabdian Setan 2*), Dani (*Midsommar*), serta Seo-yeon dan Young-sook (*The Call*), penelitian ini mengeksplorasi pengaruh budaya terhadap peran dan dinamika perempuan dalam menghadapi

horor. Pendekatan lintas budaya dan genre ini memberi gambaran mendalam mengenai konstruksi citra perempuan dalam narasi visual kontemporer. 2.2 Teori dan Konsep 2.2.1 Media Massa Media massa berperan utama dalam distribusi informasi dan pembentukan opini publik. 18 Melalui televisi, radio, surat kabar, dan internet, media membentuk persepsi sosial, termasuk soal gender, budaya, dan politik. McQuail menyatakan media bukan hanya saluran komunikasi, tetapi juga agen sosialisasi yang membentuk pemahaman masyarakat terhadap realitas sosial dan nilai-nilai yang ada (McQuail & Deuze, 2020). Salah satu dimensi penting media adalah kemampuannya membentuk dan memperkuat stereotip. Penggambaran berulang dalam media memengaruhi cara individu memahami kelompok tertentu, termasuk perempuan dalam film. Windahl dan McQuail 30 menjelaskan bahwa media tidak hanya mencerminkan realitas, tetapi juga menciptakan dan memperkuat narasi sosial yang bertahan lama (McQuail & Windahl, 2015). Dalam film, media menjadi cerminan sekaligus pembentuk budaya populer. Film tak hanya menghibur, tapi juga menyampaikan pesan sosial yang membentuk pandangan terhadap isu seperti peran perempuan. Proses ini dikenal sebagai teori agenda-setting, di mana media menentukan isu yang dianggap penting, termasuk dalam menggambarkan perempuan di film horor (McQuail & Deuze, 2020). Media memiliki dampak kognitif dan afektif yang kuat. Paparan berulang terhadap gambaran tertentu memengaruhi sikap dan keyakinan individu. Dalam film horor, perempuan sering digambarkan sebagai korban atau entitas supernatural, membentuk persepsi tertentu mengenai kekuatan dan kelemahan perempuan. Windahl dan McQuail menekankan bahwa efek ini dapat dijelaskan melalui model kultivasi yang menunjukkan bagaimana paparan jangka panjang membentuk realitas sosial audiens (McQuail & Windahl, 2015). Karena itu, pemahaman terhadap media massa penting dalam menganalisis penggambaran perempuan dalam film horor lintas budaya. Media tak hanya mendistribusikan konten, tetapi juga membentuk pemahaman kolektif tentang peran perempuan. Dalam penelitian ini, film sebagai produk budaya populer memainkan peran penting dalam membentuk citra perempuan utama dalam film horor dari berbagai negara.

Film horor yang tersebar luas menjadi bagian dari sistem komunikasi massa yang bukan hanya menghibur, tetapi juga memengaruhi persepsi publik tentang peran gender. Penggambaran perempuan dalam film horor Indonesia, Amerika Serikat, dan Korea Selatan tak lepas dari konstruksi media yang mencerminkan sekaligus mereproduksi nilai budaya, sosial, dan ideologis masing-masing 31 negara. Memahami media massa menjadi kunci untuk menganalisis bagaimana karakter perempuan dibentuk dan ditampilkan secara sistematis dalam film.

2.2.2 Film

Film adalah seni visual yang menggabungkan cerita, sinematografi, dan penggambaran karakter untuk menciptakan pengalaman mendalam bagi penonton. Selain sebagai hiburan, film juga menjadi media penyampai pesan sosial, politik, dan budaya yang memengaruhi cara pandang masyarakat. Film memiliki struktur kompleks yang melibatkan aspek teknis dan kreatif dalam membentuk makna (Bordwell, Thompson, & Smith, 2019). Kajian film mengenal dua pendekatan utama: formalistik, yang fokus pada aspek teknis seperti pencahayaan dan penyuntingan, serta kontekstual, yang menelaah film dalam kaitannya dengan faktor sosial, budaya, dan sejarah. Keduanya sering dipadukan untuk memahami interaksi film dan masyarakat (Lapsley & Westlake, 2024). Narasi adalah elemen penting yang menyusun alur cerita dan mengarahkan perhatian penonton pada karakter dan konflik. Struktur naratif umumnya mencakup eksposisi, konflik, klimaks, dan resolusi, meskipun film eksperimental kadang menyimpang dari pola ini (Bordwell, Thompson, & Smith, 2019). Sinematografi berperan penting dalam menciptakan suasana dan emosi. Teknik seperti pencahayaan, sudut kamera, dan pergerakan kamera memengaruhi persepsi penonton. Dalam film horor, pencahayaan redup dan kamera goyah digunakan untuk membangun ketegangan (Lapsley & Westlake, 2024). Film juga membentuk dan mencerminkan budaya populer. Penggambaran karakter, tema, dan simbol dipengaruhi norma sosial. Dalam film horor, citra perempuan sebagai korban, penyintas, atau sosok 32 supranatural mencerminkan pemahaman budaya tentang gender dan kekuatan. Film tidak hanya hiburan, tetapi juga alat analisis dinamika sosial dan konstruksi realitas (Bordwell, Thompson, &

Smith, 2019). Dalam studi ini, film dipahami sebagai media utama dalam membentuk citra perempuan, khususnya dalam genre horor yang penuh simbolisme visual. Melalui struktur naratif dan elemen sinematik seperti sinematografi dan mise-en-scène, film horor menampilkan beragam citra perempuan—korban, penyintas, atau ancaman. Karena itu, memahami film sebagai teks budaya penting untuk menafsirkan bagaimana perempuan digambarkan secara visual dan naratif. Film-film dari Indonesia, Amerika Serikat, dan Korea Selatan dianalisis untuk mengungkap bagaimana budaya membentuk karakter perempuan dalam konflik horor khas masing-masing negara. 1. Genre Film Genre adalah klasifikasi film berdasarkan tema, alur, teknik sinematografi, dan elemen visual. Genre membentuk ekspektasi penonton terhadap alur, konflik, dan resolusi, serta penting dalam strategi pemasaran karena selera penonton dipengaruhi minat dan pengalaman (Penuju, 2019).

24 Genre utama mencakup aksi, drama, komedi, horor, fiksi ilmiah, fantasi, thriller, dan dokumenter.

Aksi menampilkan adegan intens seperti perkelahian atau kejar-kejaran, sedangkan drama fokus pada emosi dan pengembangan cerita. Komedi menghibur dengan humor, dan horor menakut-nakuti lewat suasana mencekam dan unsur supranatural atau psikologis (Penuju, 2019). Terdapat pula sub-genre yang menggabungkan beberapa elemen, seperti aksi-fiksi ilmiah atau komedi romantis. Genre berkembang mengikuti perubahan budaya dan teknologi, seperti munculnya mockumentary atau found footage. Ini menunjukkan genre bersifat fleksibel dan adaptif terhadap tren dan kebutuhan pasar (Penuju, 2019). Pemilihan genre memengaruhi pendekatan sinematik. Setiap genre memiliki ciri khas dalam penyutradaraan, pencahayaan, warna, dan tata suara. Misalnya, thriller memakai pencahayaan redup dan sudut kamera dinamis untuk menciptakan ketegangan, sedangkan komedi memakai pencahayaan terang dan gambar stabil untuk menonjolkan ekspresi karakter. Genre memengaruhi konten dan visualisasi film (Penuju, 2019).

1 4 2. Fungsi Film Film tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana ekspresi artistik untuk menyampaikan gagasan dan pandangan terhadap realitas. Film mencerminkan nilai budaya suatu masa dan dapat mengangkat isu-isu sosial

seperti ketidakadilan atau konflik kelas (Pratista, 2017). Film juga berperan dalam pendidikan. Banyak film dibuat untuk menyampaikan informasi sejarah, ilmu pengetahuan, atau nilai moral. Dokumenter misalnya, digunakan untuk meningkatkan kesadaran terhadap isu tertentu, dan film sejarah memperkenalkan peristiwa masa lalu dengan cara yang menarik (Pratista, 2017). Selain itu, film bisa menjadi alat komunikasi dan propaganda. Sepanjang sejarah, film sering dipakai untuk membentuk opini publik dan mendukung agenda politik. Pemerintah atau organisasi dapat menggunakannya untuk menyampaikan pesan ideologis atau membangun identitas nasional. Film bertema patriotisme bisa membangkitkan nasionalisme, sementara film propaganda dapat membentuk citra suatu kelompok (Pratista, 2017).

3. Elemen Film Film terdiri dari berbagai elemen yang saling mendukung untuk menciptakan pengalaman sinematik. Narasi adalah struktur cerita yang melibatkan karakter, latar, dan konflik, yang dapat disajikan secara linear atau non-linear. Sinematografi meliputi teknik pengambilan gambar, pencahayaan, dan pergerakan kamera, serta elemen seperti warna, sudut pandang, dan kedalaman bidang yang memengaruhi emosi dan interpretasi penonton (Bordwell, Thompson, & Smith, 2019). Penyuntingan menyusun adegan untuk membangun ritme dan menciptakan efek tertentu. Teknik ini dapat meningkatkan ketegangan atau menciptakan ilusi waktu dan ruang. Suara termasuk dialog, musik latar, dan efek suara menambah informasi, memperkuat emosi, dan memperjelas motif karakter. Elemen penting lainnya adalah *mise-en-scène*, meliputi tata panggung, kostum, riasan, serta ekspresi dan gerakan aktor. *Mise-en-scène* membentuk identitas visual film dan memperkuat karakterisasi. Kombinasi semua elemen ini menciptakan pengalaman visual dan naratif yang bermakna bagi penonton (Bordwell, Thompson, & Smith, 2019).

1. Durasi Durasi film merujuk pada lamanya waktu karya audiovisual ditayangkan, biasanya diukur dalam menit. Durasi mencakup keseluruhan narasi, mulai dari pembukaan, konflik, klimaks, hingga resolusi.

21 Film panjang umumnya berdurasi 90–120 menit, sementara film pendek kurang dari 40 menit (Marievskaya, 2015). Durasi tidak hanya menjadi acuan

teknis, tetapi juga memengaruhi struktur naratif dan ritme cerita. Durasi 35 panjang memungkinkan eksplorasi karakter, konflik, dan latar secara mendalam, sedangkan durasi singkat menuntut efisiensi penceritaan. Pemilihan durasi berkaitan erat dengan visi sutradara dan kebutuhan genre (Marievsckaya, 2015). (a Screen Time (Indicator) Selain durasi total film, terdapat konsep penting lain yaitu screen time atau durasi tayang karakter, yakni lamanya tokoh muncul di layar. Screen time memengaruhi seberapa besar peran karakter dalam cerita. Karakter utama biasanya memiliki durasi tayang terbanyak karena mereka menggerakkan narasi, sedangkan karakter pendukung atau figuran tampil lebih singkat. Durasi tayang juga mencerminkan proporsi dan kedalaman penggambaran tokoh. Dalam kajian gender, screen time menjadi indikator untuk menilai sejauh mana perempuan mendapat ruang seimbang dalam narasi. Tokoh perempuan dengan durasi tayang signifikan dan keterlibatan aktif dalam konflik biasanya digambarkan lebih kompleks dan memiliki posisi penting dalam cerita (Marievsckaya, 2015). Dalam penelitian ini, durasi tayang menjadi elemen kunci dalam mengevaluasi penggambaran karakter perempuan utama di film horor. Lamanya penampilan perempuan mencerminkan posisi naratif sekaligus ruang visual yang diberikan. Karakter dengan durasi tayang panjang cenderung tampil lebih aktif, kompleks, dan berkontribusi besar terhadap konflik dan resolusi. Karena itu, analisis screen time memungkinkan penilaian terhadap sejauh mana perempuan digambarkan sebagai subjek utama atau sekadar pelengkap dalam film horor dari tiga budaya berbeda. 36

2.2.3 Karakter dalam Film Karakter dalam film adalah entitas fiktif dengan kepribadian, latar belakang, dan motivasi yang membentuk dinamika cerita. Mereka menjadi elemen kunci yang menggerakkan alur dan menciptakan hubungan emosional dengan penonton. Karakter yang dibangun dengan baik membantu penonton memahami motif, konflik, dan perkembangan tokoh sepanjang film (Chatman, 2019). Terdapat dua jenis utama karakter: statis, yang tidak mengalami perubahan signifikan, dan dinamis, yang berkembang sebagai hasil dari pengalaman dalam cerita. Perbedaan ini menentukan kontribusi

karakter terhadap narasi dan bagaimana penonton dapat mengenali serta memahami perjalanan mereka (Cohen, 2017). Unsur karakterisasi meliputi dialog, ekspresi wajah, gerak tubuh, dan latar sosial-psikologis yang disajikan oleh sutradara dan penulis. Teknik sinematik seperti pencahayaan, sudut kamera, dan musik turut memperkuat interpretasi karakter. Kekuatan karakter tidak hanya tergantung pada naskah, tetapi juga pada visualisasi dalam medium audiovisual (Chatman, 2019). Aspek teknis ini berkaitan erat dengan teori identifikasi karakter, yang menjelaskan bagaimana penonton membangun koneksi emosional dengan karakter. Identifikasi memungkinkan penonton merasakan emosi, memahami sudut pandang, dan belajar dari pengalaman karakter—baik protagonis, antagonis, maupun tokoh pendukung (Cohen, 2017). Karena itu, karakter adalah fondasi penting dalam membentuk narasi dan pengalaman sinematik. Karakter yang dirancang dengan baik mampu menciptakan ikatan emosional yang kuat dan memberikan wawasan tentang isu sosial dan psikologis yang diangkat film.

3.7.2.2.3.1 Penokohan

Penokohan adalah elemen penting dalam struktur naratif, baik dalam sastra maupun film. Istilah ini merujuk pada cara penulis memperkenalkan karakter melalui deskripsi fisik, dialog, tindakan, dan pemikiran (Nurgiyantoro, 2019). Penokohan tidak hanya menjelaskan siapa tokohnya, tetapi juga bagaimana karakter mereka dibentuk dan berkembang sepanjang cerita. Karakter dibedakan menjadi tokoh datar (flat) yang tidak mengalami perubahan signifikan, dan tokoh bulat (round) yang memiliki kompleksitas dan dinamika psikologis lebih dalam (Nurgiyantoro, 2019). Penokohan bisa dilakukan secara langsung (telling), yaitu dengan menjelaskan sifat tokoh secara eksplisit, atau tidak langsung (showing), melalui tindakan dan interaksi tokoh.

29 Penokohan yang kuat menciptakan ikatan emosional dengan penonton atau pembaca. Karakter yang meyakinkan menghidupkan alur cerita dan memberi makna lebih dalam pada konflik, baik yang berasal dari hubungan antar tokoh maupun dari pertarungan nilai dalam diri tokoh (Nurgiyantoro, 2019).

1. Penokohan Protagonis

Protagonis adalah karakter utama yang menjadi pusat cerita dan menggerakkan alur melalui

konflik yang dihadapinya. Ia menyampaikan pesan dan nilai moral, serta menjadi simbol perjuangan dan kompleksitas hidup (Nurgiyantoro, 2019). Tokoh ini berperan besar dalam membentuk relasi dengan karakter lain dan mengarahkan perkembangan cerita. Protagonis tidak harus selalu "baik" secara absolut, yang penting adalah memiliki tujuan jelas dan mengalami perkembangan psikologis atau ideologis sepanjang cerita 38 (Nurgiyantoro, 2019). Dalam beberapa kasus, protagonis bisa berupa tokoh kolektif atau kelompok yang merepresentasikan perjuangan bersama. Apa pun bentuknya, protagonis selalu memegang peran sentral dalam cerita, membawa misi, menghadapi tantangan, dan mengalami perubahan. 35

2. Penokohan Antagonis

Antagonis adalah karakter atau elemen yang menjadi lawan protagonis. Ia menciptakan konflik yang harus dihadapi tokoh utama, baik melalui perbedaan nilai, hambatan langsung, atau kekuatan yang menghalangi tujuan protagonis (Nurgiyantoro, 2019). Antagonis bisa berupa manusia, lembaga, kekuatan alam, atau konflik batin protagonis. Tokoh antagonis sering digambarkan kuat dan bahkan bisa lebih menonjol dari protagonis karena perannya sebagai sumber ketegangan dalam cerita. Meski kerap diasosiasikan dengan “penjahat,” antagonis tidak selalu negatif. Dalam beberapa cerita, antagonis bisa tampak benar dari sudut pandang tertentu (Nurgiyantoro, 2019). Peran antagonis sangat penting karena konflik antara protagonis dan antagonis mendorong alur cerita. Tanpa antagonis, tidak akan ada konflik atau perkembangan karakter yang signifikan. Dalam penelitian ini, fokus utama adalah mengukur dan membandingkan penggambaran karakter perempuan dalam film horor berdasarkan indikator yang dapat dianalisis secara sistematis. Penelitian mencakup aspek verbal dan nonverbal yang dikodekan ke dalam unit analisis kuantitatif, seperti dialog, durasi kemunculan, dan jenis peran. Penokohan dan karakterisasi perempuan dianalisis untuk melihat bagaimana identitas dan peran sosial mereka 39 dikonstruksikan, serta sejauh mana mereka mencerminkan nilai-nilai sosial dan budaya terkait gender. Melalui pendekatan kuantitatif dengan analisis isi, penelitian ini mengkaji representasi karakter perempuan protagonis dan antagonis—baik manusia

maupun entitas supranatural—dalam adegan-adegan tertentu. Tujuannya adalah mengidentifikasi pola, frekuensi, serta persamaan dan perbedaan penggambaran karakter perempuan utama dalam film horor dari Indonesia, Amerika Serikat, dan Korea Selatan.

2.2.4 Perempuan Dalam Film Penggambaran perempuan dalam film memiliki peran penting dalam analisis ideologis media massa, khususnya dalam bagaimana perempuan dikonstruksi secara visual dan naratif. Film sebagai produk budaya tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga membentuk pandangan masyarakat terhadap perempuan. Sering kali, perempuan digambarkan bukan sebagai subjek aktif yang menggerakkan cerita, melainkan sebagai objek pasif yang mendukung narasi laki-laki atau memperindah visual (Nurhayati, 2018). Stereotip perempuan dalam film umumnya muncul dalam karakter lemah, emosional, tergantung, dan mudah dipengaruhi. Karakterisasi ini merupakan hasil konstruksi sosial dan budaya patriarkal yang telah berlangsung lama. Perempuan sering ditampilkan dengan sifat keibuan, empatik, dan penurut, sedangkan laki-laki digambarkan sebagai pemimpin, agresif, dan rasional. Pola ini terus diulang di berbagai genre, memperkuat persepsi sosial yang tidak setara antara gender (Nurhayati, 2018). Film juga memperlihatkan bagaimana norma sosial terhadap perempuan dijaga melalui karakter yang sesuai dengan ekspektasi masyarakat. Karakter perempuan yang vokal atau 40 mandiri kerap mengalami “hukuman” dalam cerita, sebagai koreksi moral atas penyimpangan dari norma feminin. Ini menunjukkan bahwa film bukan hanya cerminan realitas, tetapi juga alat ideologis untuk mempertahankan dominasi nilai patriarki (Nurhayati, 2018). Namun, tidak semua film memperkuat stereotip ini. Beberapa justru menampilkan perempuan sebagai tokoh utama dengan agensi kuat, mandiri, dan bebas dari otoritas laki-laki. Penggambaran semacam ini membuka ruang bagi penonton untuk melihat alternatif realitas, di mana perempuan tidak selalu berada dalam posisi tertekan. Oleh karena itu, representasi perempuan dalam film dapat mencerminkan dinamika sosial dan politik masyarakat (Nurhayati, 2018).

2.2.4.1 Peran Perempuan dalam film sering kali ditampilkan dalam berbagai peran sosial yang tidak hanya

mencerminkan posisi mereka dalam tatanan masyarakat, tetapi juga menunjukkan cara perempuan dikonstruksi melalui medium film. **17** Berikut adalah beberapa peran yang sering diambil oleh karakter perempuan: 1. Ibu Peran ibu dalam film sering digambarkan penuh pengorbanan, kasih sayang, dan menjadi pusat emosional keluarga. Ia menjadi simbol nilai moral dan etika, penjaga keharmonisan, serta tempat berlindung saat konflik. Karakter ini kerap memperkuat narasi tokoh laki-laki atau anak. Namun, ibu juga bisa menjadi sumber konflik jika melanggar ekspektasi sosial (Komah, 2016). 41

2. Anak Perempuan sebagai anak sering digambarkan dalam pencarian identitas atau tertekan oleh tradisi keluarga. Tokoh ini berada antara kepatuhan dan pemberontakan terhadap orang tua. Peran ini menyoroti konflik internal dan sosial dalam budaya patriarkal, dan bisa tampil sebagai tokoh coming-of-age atau sekadar karakter pasif (Oğuz, 2016). 3. Adik Adik perempuan biasanya digambarkan manja, lembut, dan butuh perlindungan. Peran ini memperkuat emosi karakter utama laki-laki, baik sebagai motivasi maupun elemen drama. Ia mencerminkan dinamika kekuasaan dan gender dalam keluarga, namun sering tak berkembang mandiri karena ditempatkan sebagai sosok bergantung (Handyside, 2023). 4. Kakak Kakak perempuan digambarkan dewasa dan bertanggung jawab, kadang menjadi pengganti ibu atau penasihat. Ia bisa menjadi sumber dukungan atau tampil antagonistik jika cemburu atau otoriter. Peran ini mengeksplorasi dinamika psikologis antar saudara, baik perempuan maupun laki-laki (Oró-Piqueras, 2014). 5. Teman Sebagai teman, karakter perempuan berperan mendukung tokoh utama atau menggerakkan cerita secara tidak langsung. Dalam film remaja atau drama, ia bisa menjadi tempat curhat, motivator, atau pengkhianat. Peran ini mencerminkan solidaritas atau konflik sosial, namun sering disajikan secara stereotip (Angelia, 2022). 6. Pacar 42 Sebagai pasangan romantis, perempuan sering digambarkan sebagai objek cinta—tujuan atau rintangan bagi protagonis laki-laki. Meski kadang diberikan peran aktif, ia sering tetap dinilai dari kesetiaan, kecantikan, dan kemampuannya menyesuaikan diri dengan dunia laki-laki (As & Parsa, 2022).

7. Tetangga Perempuan sebagai tetangga memiliki peran sosial penting: penyampai informasi, mediator, atau penggoda. Ia mencerminkan stereotip seperti suka ikut campur, cemburuan, atau cerewet. Meskipun tampak kecil, peran ini memperkuat konteks sosial dalam cerita (Khayru & Wisnujati, 2022). Penelitian ini berfokus pada analisis mendalam terhadap penggambaran perempuan dalam film. Dengan menyoroti karakter perempuan utama dalam film horor dari Indonesia, Amerika Serikat, dan Korea Selatan, studi ini mengeksplorasi bagaimana peran, karakteristik, dan posisi perempuan dibentuk melalui narasi dan elemen visual. Beragam peran sosial—seperti ibu, anak, pacar, dan tetangga—menjadi indikator penting untuk memahami ideologi gender dalam teks film. Karena itu, konsep penggambaran perempuan digunakan untuk menilai sejauh mana perempuan ditampilkan secara aktif, kompleks, dan setara dalam genre horor yang kerap dipenuhi stereotip.

1. Posisi Perempuan Posisi perempuan yang diambil dari pandangan Sara Mills dan diterapkan dalam konsep penggambaran perempuan di media, khususnya dalam serial drama yang beroperasi dalam budaya patriarki, membagi peran perempuan menjadi dua kategori: subjek dan objek. Dalam posisi sebagai subjek, perempuan tidak hanya dilihat sebagai objek yang diobservasi, dianalisis, atau didefinisikan oleh orang lain, tetapi juga memiliki kemampuan untuk mengakui dan mengekspresikan posisinya sendiri melalui pemikiran, perasaan, dan pengalaman yang dimilikinya. Dalam konteks ini, perempuan berperan sebagai agen aktif dalam proses penggambaran, bukan sekadar karakter yang ditafsirkan oleh struktur sosial patriarkal (Natasha, 2024).

2.2.5 Karakter Perempuan Karakter perempuan dalam konteks psikologis dan budaya sering diidentikkan dengan sifat lembut dan empatik. Salah satu ciri yang umum diasosiasikan adalah ketergantungan, mencerminkan kecenderungan bergantung pada orang lain serta naluri merawat. Karakter ini lahir dari pola sosial yang mendorong perempuan berperan sebagai pengasuh dalam keluarga dan masyarakat. Meski tidak mutlak, sifat ini melekat akibat peran tradisional sejak dini (Nurhayati, 2018). Perempuan juga sering digambarkan sebagai pribadi yang mengalah, menyetujui,

dan beradaptasi demi menjaga keharmonisan. Pola asuh dan norma sosial membatasi mereka agar tidak bersikap agresif atau dominan. Mereka didorong untuk menghindari konflik, menyenangkan orang lain, dan jarang mengekspresikan ketidaksetujuan. Hal ini mencerminkan ekspektasi sosial terhadap kesopanan dan kelembutan sebagai kualitas utama perempuan (Nurhayati, 2018). Karakter lain yang lekat adalah sifat emosional dan kecenderungan menangis. Perempuan lebih terbuka mengekspresikan emosi seperti sedih atau takut, dipengaruhi faktor biologis seperti hormon serta norma sosial sejak kecil. Anak perempuan diperbolehkan menangis, sedangkan anak laki-laki diajarkan menahan emosi (Nurhayati, 2018). Perempuan juga kerap dipandang penakut dan sensitif, terutama dalam situasi asing atau menantang. Sejak kecil, mereka lebih dilindungi dan dibatasi, berbeda dari anak laki-laki yang didorong menjelajah. Ini menumbuhkan kehati-hatian dan kepekaan terhadap lingkungan, serta respons emosional yang tinggi terhadap orang lain (Nurhayati, 2018). Selain itu, perempuan dipersepsikan mudah dipengaruhi atau dibujuk, terutama dalam pengambilan keputusan. Ini berakar dari kecenderungan mempertimbangkan dampak sosial dan emosional suatu tindakan. Sifat ini bukan kelemahan, melainkan bentuk empati dan kehati-hatian. Perempuan cenderung menghindari konfrontasi dan memilih kompromi demi menjaga harmoni (Nurhayati, 2018). Karakteristik lain adalah kemampuan ekspresif dan peka terhadap komunikasi non-verbal. Perempuan dinilai lebih mampu memahami ekspresi wajah, intonasi, dan gestur, memungkinkan mereka cepat membangun relasi dan memahami emosi dalam komunikasi. Ekspresivitas ini memperkuat kemampuan mereka mengekspresikan perasaan secara verbal maupun non-verbal (Nurhayati, 2018). Dalam penelitian ini, pemahaman karakter perempuan menjadi dasar untuk menganalisis tokoh utama perempuan dalam film horor. Ciri-ciri seperti ketergantungan, emosional, sensitif, dan mengalah merupakan konstruksi sosial yang direproduksi lewat media. Dengan menelaah bagaimana karakteristik ini ditampilkan dalam dialog, ekspresi, dan tindakan tokoh di film horor dari Indonesia, Amerika Serikat, dan Korea Selatan, penelitian ini

mengungkap sejauh mana stereotip perempuan dipertahankan atau dilawan.

Konsep ini membantu mengukur apakah tokoh perempuan hanya simbol

kelemahan atau subjek aktif yang menghadapi horor secara mandiri dan kuat 45 2.2 1 2 6

Citra Perempuan Dalam penelitian 1 “Pengemasan Karakter Perempuan di Film

Horor Indonesia Terlaris Periode 2017–2022 1 2 , Sri Wijayanti mengidentifikasi

lima citra utama perempuan: pigura, pilar, peraduan, pinggan, dan

pergaulan (Wijayanti, 2023). Kelima citra ini menjadi kerangka dalam

memahami posisi perempuan dalam media, khususnya film, serta bagaimana

persepsi masyarakat terhadap peran dan identitas perempuan dibentuk. Citra

pigura menampilkan perempuan sebagai sosok feminin, cantik, dan anggun—objek

estetika yang harus menjaga penampilan. Fokus pada kecantikan fisik

mencerminkan stereotip perempuan sebagai makhluk visual dan memperkuat

nilai-nilai tradisional (Wijayanti, 2023). Citra pilar menggambarkan perempuan

sebagai pengelola rumah tangga atau hubungan, dengan peran stabil dan

bertanggung jawab dalam ranah domestik. Citra ini membatasi peran

perempuan pada pengasuhan dan dukungan terhadap pasangan, memperkuat

pandangan konservatif bahwa tempat perempuan adalah di rumah (Wijayanti,

2023). Citra peraduan menunjukkan perempuan sebagai objek pemuas hasrat

laki-laki. Tubuh perempuan dieksploitasi secara visual dan naratif,

menghilangkan otonomi mereka dan menempatkannya sebagai pelengkap karakter

laki-laki dalam narasi patriarkis (Wijayanti, 2023). Citra pinggan

menggambarkan perempuan dengan beban domestik, seperti mengurus dapur, yang

diwariskan secara turun-temurun. Sedangkan citra pergaulan menyoroti perempuan yang terus merasa cemas akan penampilan dan bergantung pada kosmetik

untuk mempertahankan daya tarik. Kedua citra ini menunjukkan tekanan

sosial terhadap perempuan di ranah privat maupun publik (Wijayanti,

2023). 46 Dalam studi ini, konsep citra perempuan digunakan untuk

menganalisis bagaimana karakter utama perempuan dalam film horor dibentuk

melalui simbol visual dan naratif. Dengan mengacu pada lima kategori

citra dari Wijayanti, penelitian ini mengamati bagaimana film horor dari

Indonesia, Amerika Serikat, dan Korea Selatan menggambarkan perempuan dalam

peran domestik, estetika tubuh, serta beban sosial. Setiap citra mengungkap norma dan harapan gender yang terus diulang dalam budaya film. Selain itu, Sugihastuti dalam Irma (2020) menyebutkan bahwa citra perempuan dalam konteks sosial sering dilihat melalui dua peran utama: di keluarga dan masyarakat. Peran tersebut menunjukkan bagaimana seseorang menyesuaikan diri dengan situasi sosial. Citra perempuan dapat dianalisis dari tiga aspek: fisik, psikologis, dan sosial. 1. Citra Perempuan dalam Aspek Fisik Aspek fisik menggambarkan kondisi tubuh perempuan yang berkaitan dengan peran gender dan pengalaman biologis seperti menstruasi, kehamilan, hingga menyusui. Sugihastuti dalam Irma (2019) menekankan bahwa fisik perempuan tidak hanya mencerminkan biologis semata, tetapi juga memengaruhi relasi sosial, karena perbandingan fisik dengan laki-laki kerap menimbulkan diskriminasi, baik di lingkungan keluarga maupun masyarakat (Irma, 2019). 1. Citra Perempuan dalam Aspek Psikis Citra psikis menyoroti karakter emosional dan mental perempuan, termasuk perasaan, pemikiran, serta hasrat yang membentuk identitas psikologisnya. Menurut Sugihastuti dalam Irma (2019), perempuan memiliki kecenderungan kuat terhadap kasih sayang, empati, dan kemampuan menerima, yang memperkuat citra feminitas serta menunjukkan nilai emosional dan sosial khas perempuan (Irma, 2019).

19 2. Citra perempuan dalam Aspek Sosial Aspek sosial menggambarkan peran perempuan dalam lingkup keluarga dan masyarakat. Sugihastuti dalam Irma (2019) menyatakan bahwa citra ini berkaitan erat dengan norma dan nilai sosial yang berlaku. Di keluarga, perempuan dapat berperan sebagai ibu, istri, atau anak, sementara di masyarakat mereka tampil dalam ranah profesional, sosial, dan budaya, yang semuanya turut membentuk persepsi sosial terhadap perempuan (Irma, 2019). 2.2.8 Penggambaran Karakter Perempuan Dalam Film Horor Karakter perempuan dalam film horor sering digambarkan dalam beberapa tipe yang mencerminkan dimensi ketakutan dan ketegangan. Salah satu tipe yang menonjol adalah Final Girl, yakni tokoh perempuan yang bertahan hidup hingga akhir cerita karena dianggap bermoral lebih tinggi dan menunjukkan ketahanan fisik serta mental

(Clover, 2015). Di sisi lain, perempuan juga sering digambarkan sebagai korban yang lemah, tidak mampu melawan, dan menjadi objek pengorbanan, yang memperkuat stereotip perempuan sebagai sosok rentan (Harrington, 2017). Selain sebagai korban atau penyintas, perempuan juga kerap digambarkan sebagai entitas supranatural seperti hantu, yang identitasnya terkait trauma, pengkhianatan, atau dendam. Figur ini menunjukkan pergeseran dari korban menjadi subjek teror yang menantang norma sosial. Teknik sinematik seperti sudut kamera, pencahayaan gelap, dan musik latar berkontribusi 48 memperkuat citra perempuan sebagai objek horor, baik dalam bentuk korban maupun teror (Harrington, 2017). Dalam studi ini, penggambaran karakter perempuan dalam film horor dianalisis melalui kategori Final Girl, korban, dan entitas supranatural dari film Indonesia, Amerika Serikat, dan Korea Selatan. Penelitian menyoroti bagaimana tiap budaya menampilkan perempuan dalam konteks ancaman, serta bagaimana teknik visual memperkuat atau menantang stereotip gender. Analisis ini penting untuk mengidentifikasi pola representasi dan melihat apakah film horor masih mempertahankan penggambaran perempuan yang pasif atau mulai menghadirkan representasi yang lebih berdaya.

2.2.9 Konstruksi Realita Perempuan di Media

Media berperan penting dalam membentuk pemahaman masyarakat tentang perempuan dan peran sosial mereka.

23 Penggambaran perempuan dalam media sering dipengaruhi oleh norma dan harapan sosial yang telah ada selama bertahun-tahun. Media tak hanya mencerminkan realitas, tetapi juga membentuk narasi yang bisa memperkuat atau menantang norma gender. Dalam banyak kasus, media mengonstruksi realitas perempuan dengan menempatkan mereka dalam peran-peran budaya seperti ibu rumah tangga, pasangan romantis, atau objek visual (Bonvillain, 2021). Salah satu pola umum dalam media adalah kecenderungan menggambarkan perempuan dalam ruang terbatas dibanding laki-laki.

14 Perempuan sering ditampilkan sebagai sosok emosional, bergantung, dan terikat pada peran domestik, sedangkan laki-laki digambarkan lebih rasional, kuat, dan memimpin. Pengulangan ini menciptakan persepsi kolektif bahwa perempuan cocok untuk 49 peran tertentu, sementara laki-laki lebih bebas mengakses ruang publik (Gergen, 2022).

15 Perkembangan teknologi dan media digital membuka peluang bagi perempuan untuk membentuk narasi yang lebih inklusif tentang identitas mereka. Melalui media sosial dan platform konten, perempuan dapat mengekspresikan diri tanpa kendali penuh dari institusi media tradisional. Ini memungkinkan mereka mendefinisikan diri di luar stereotip media arus utama. Meski begitu, bias gender tetap hadir di ruang digital, dengan tantangan seperti diskriminasi online, standar kecantikan, dan ekspektasi sosial yang berlanjut (Bonvillain, 2021). Selain visual, cara media membingkai isu perempuan juga memengaruhi pemahaman publik tentang hak dan peran mereka. Isu seperti kesetaraan upah, pelecehan seksual, dan hak reproduksi bisa diberitakan sebagai urgensi perubahan kebijakan, atau justru dimanipulasi untuk menyalahkan perempuan. Media tak hanya menampilkan perempuan, tetapi juga membentuk opini publik tentang posisi mereka dalam masyarakat (Gergen, 2022). Secara keseluruhan, konstruksi perempuan di media terus berkembang; meski masih mempertahankan norma lama, era digital memberi peluang baru bagi perempuan mengendalikan narasi mereka. Dalam studi ini, konsep representasi perempuan dalam media menjadi dasar untuk meninjau bagaimana film, sebagai bagian dari media massa, menggambarkan perempuan dalam film horor. Film horor dari Indonesia, Amerika Serikat, dan Korea Selatan tak hanya menampilkan tokoh perempuan, tetapi juga menyusun cerita yang bisa mencerminkan atau menantang pandangan umum tentang perempuan dalam tiap budaya. Melalui analisis isi kuantitatif, penelitian ini membandingkan tampilan perempuan dalam adegan-adegan yang memuat simbol, ekspresi, 50 dan pola narasi. Tujuannya adalah melihat apakah film horor memperkuat atau justru menentang pandangan patriarkal.

2.2.10 Perbedaan Budaya Indonesia, Amerika Serikat, dan Korea Selatan Budaya merupakan sistem nilai, norma, dan praktik sosial yang membentuk cara masyarakat berinteraksi dan memahami lingkungannya. 30 Setiap negara memiliki ciri budaya khas yang dipengaruhi oleh sejarah, kepercayaan, dan struktur sosial. Indonesia, Amerika Serikat, dan Korea Selatan menunjukkan perbedaan budaya yang mencolok, terutama dalam hal kolektivisme vs. individualisme, pandangan

terhadap hierarki, dan gaya komunikasi (Ting-Toomey, 2018). Di Indonesia, budaya kolektifis menekankan nilai kebersamaan, harmoni sosial, dan penghormatan terhadap hierarki. Hubungan keluarga dan komunitas diprioritaskan, dan keputusan sering mempertimbangkan kepentingan kelompok. Sikap sopan dan patuh terhadap yang lebih tua atau berstatus tinggi menjadi norma sosial (Irwin, 2020). Sebaliknya, Amerika Serikat menjunjung tinggi individualisme, dengan penekanan pada kebebasan, inisiatif pribadi, dan pencapaian individu. Sistem sosialnya meritokratis, dan komunikasinya cenderung langsung serta terbuka, tanpa terlalu memedulikan hierarki. Korea Selatan juga kolektifis, namun lebih dipengaruhi Konfusianisme. Konsep jeong (ikatan emosional) dan nunchi (kepekaan situasional) penting dalam interaksi sosial. Hierarki sosial dan usia sangat dihormati, serta komunikasi cenderung tidak langsung demi menjaga harmoni (Spring, 2017). Perbedaan budaya ini memengaruhi komunikasi, cara kerja, dan produksi serta konsumsi media. Pemahaman lintas budaya penting di era globalisasi untuk membangun hubungan yang efektif (Lee et al., 2020). Dalam penelitian ini, konteks budaya digunakan untuk menganalisis penggambaran karakter perempuan dalam film horor. Budaya kolektifis seperti Indonesia dan Korea Selatan cenderung menggambarkan perempuan sebagai penjaga harmoni dan penghormatan hierarki, sementara budaya individualis seperti AS menampilkan perempuan yang lebih mandiri dan ekspresif. Pemahaman ini penting untuk mengeksplorasi perbedaan penggambaran perempuan dalam film horor lintas negara secara kontekstual. Studi ini mendasarkan analisis pada perbedaan budaya Indonesia, Amerika Serikat, dan Korea Selatan untuk memahami penggambaran karakter perempuan utama dalam film horor. Budaya kolektifis seperti Indonesia dan Korea cenderung menampilkan perempuan sebagai penjaga harmoni dan hierarki, sedangkan budaya individualis seperti Amerika menonjolkan perempuan yang mandiri dan ekspresif. Konteks budaya ini membantu mengeksplorasi perbedaan penggambaran perempuan lintas negara secara lebih mendalam.

2.3 Kerangka Berpikir

2.1 Kerangka Berpikir

Fenomena yang melatarbelakangi penelitian ini adalah masih dominannya

penggambaran perempuan sebagai karakter pendukung yang lemah dan bergantung pada laki-laki. Representasi ini mencerminkan ketidakadilan dalam konstruksi karakter perempuan di media, yang membuat mereka jarang menempati posisi sentral dalam narasi maupun pengambilan keputusan. Penelitian ini merespons hal tersebut dengan menyoroti perempuan sebagai tokoh utama dalam film horor, guna mengeksplorasi dampak perubahan posisi terhadap konstruksi dan representasi mereka. Rumusan masalahnya adalah: “bagaimana komparasi penggambaran karakter utama perempuan dalam film horor Barat dan Asia? . Penelitian ini mencakup konsep-konsep seperti media massa, film, karakter, perempuan dalam film, citra perempuan, konstruksi realitas di media, serta perbedaan budaya Indonesia, Amerika Serikat, dan Korea Selatan. Metode yang digunakan adalah Analisis Isi Kuantitatif. Seluruh kerangka berpikir ini mengarah pada penelitian berjudul "Komparasi Penggambaran Karakter Utama Perempuan di Film Horor Barat dan Asia. 53 BAB III METODOLOGI PENELITIAN 3.1 Pendekatan Penelitian Metode penelitian dalam sebuah studi harus disesuaikan dengan tujuan dan topik yang ingin diteliti. Dalam penelitian ini, pendekatan kuantitatif digunakan karena bertujuan untuk membandingkan penggambaran karakter perempuan utama dalam film horor dari tiga negara: Indonesia, Amerika Serikat, dan Korea Selatan. Pendekatan kuantitatif memungkinkan peneliti untuk mengukur dan menghitung elemen-elemen seperti durasi kemunculan tokoh, jumlah dialog, jenis peran, dan posisi tokoh dalam cerita. Semua data dikumpulkan dalam bentuk angka yang dapat dianalisis secara sistematis menggunakan metode analisis isi kuantitatif (Sugiyono, 2020). Dengan cara ini, hasil penelitian bisa dilihat secara lebih objektif dan terukur. Paradigma positivisme adalah cara pandang dalam penelitian yang percaya bahwa pengetahuan bisa diperoleh dengan mengamati langsung sesuatu yang terjadi dan mencatatnya secara teliti. Dalam pandangan ini, kenyataan dianggap bisa diukur dan dijelaskan dengan data yang bisa dilihat, dihitung, atau dicatat. 28 Pendekatan ini biasanya menggunakan angka dan perhitungan statistik untuk menjawab pertanyaan penelitian. Dalam ilmu komunikasi, cara ini sering dipakai untuk melihat bagaimana media

menampilkan sesuatu, misalnya bagaimana perempuan digambarkan dalam film (Sundaro, 2022) Dalam penelitian ini, pendekatan positivisme diterapkan dengan menggunakan metode analisis isi kuantitatif. Artinya, 54 melihat bagaimana tokoh perempuan ditampilkan di film horor dari Indonesia, Amerika, dan Korea Selatan berdasarkan data yang jelas, seperti durasi kemunculan di layar (screentime), peran dalam cerita, penokohan, citra perempuan, dan posisi perempuan. Semua itu dicatat adegan demi adegan (scene-by- scene) dan kemudian dihitung dengan bantuan coding atau pengkodean. Dengan cara ini, hasilnya bisa lebih jelas dan bisa dicek atau diulang oleh orang lain. Pendekatan seperti ini sangat cocok jika kita ingin melihat pola atau perbandingan yang bisa diukur secara nyata, dan itulah yang menjadi dasar dari paradigma positivisme (Sundaro, 2022). Alasan utama pemilihan metode kuantitatif dalam penelitian ini adalah karena pendekatan ini memungkinkan data yang diambil dari film bisa diukur secara jelas dan objektif. Film sebagai produk budaya tidak hanya menyampaikan cerita, tetapi juga memperlihatkan nilai-nilai dalam masyarakat yang bisa dilihat dari frekuensi kemunculan tokoh, jumlah dialog, serta jenis peran yang dimainkan oleh karakter perempuan. Oleh karena itu, analisis karakter perempuan dalam film horor dapat dilakukan dengan cara mengumpulkan data dari adegan-adegan tertentu, lalu mengkategorikan dan menghitungnya berdasarkan indikator yang sudah ditentukan. Dengan metode kuantitatif, penelitian ini dapat menemukan pola penggambaran karakter perempuan berdasarkan data yang bisa dihitung, seperti durasi munculnya tokoh, posisi mereka dalam konflik, serta peran sosial yang ditampilkan dalam cerita (Sugiyono, 2020).

3.2 Metode Penelitian

Metode analisis isi kuantitatif digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur dan membandingkan representasi karakter perempuan dalam film horor dari Indonesia, Amerika Serikat, dan 55 Korea Selatan. Analisis isi adalah teknik yang digunakan untuk meneliti konten pesan komunikasi secara sistematis dan objektif, baik dalam bentuk teks, gambar, maupun media audio-visual. Dalam konteks penelitian ini, objek yang dianalisis adalah

film, dengan fokus pada elemen-elemen seperti frekuensi kemunculan tokoh perempuan, jenis peran (protagonis/antagonis), interaksi dengan karakter lain, serta indikator visual dan simbolik yang dapat dihitung secara numerik (Pratama et al., 2021). Pemilihan metode analisis isi kuantitatif didasarkan pada tujuan penelitian yang ingin mengukur sejauh mana karakter perempuan ditampilkan dalam film, bukan hanya memaknainya secara interpretatif. Film sebagai objek kajian mengandung struktur dan elemen visual yang dapat dikategorikan dan dikodekan untuk memperoleh data kuantitatif. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menyajikan hasil secara statistik dan membandingkan pola penggambaran antarfilm dari tiga negara yang berbeda (Pratama et al., 2021). Salah satu keunggulan dari metode ini adalah kemampuannya untuk memberikan gambaran yang obyektif melalui data numerik yang terukur, seperti frekuensi kemunculan karakter dalam adegan tertentu, durasi kemunculannya, serta jumlah interaksi yang dilakukan dengan karakter lain. Dalam penelitian ini, analisis isi kuantitatif akan difokuskan pada kategori seperti durasi kemunculan karakter perempuan utama, frekuensi peran aktif atau pasif dalam narasi, serta simbol-simbol visual yang terkait dengan karakter perempuan. Pendekatan ini memungkinkan analisis yang bersifat komparatif dan sistematis antarfilm dan antarbudaya (Pratama et al., 2021). Dalam pelaksanaannya, setiap film akan dibagi menjadi unit-unit analisis, seperti adegan atau potongan naratif yang relevan, kemudian dikodekan berdasarkan indikator yang telah ditentukan. Data akan dikumpulkan oleh dua coder secara 56 independen untuk memastikan objektivitas, dan hasil pengkodean akan diolah secara kuantitatif untuk mengidentifikasi pola yang muncul. Proses ini dilakukan secara sistematis untuk memastikan validitas dan reliabilitas data, serta kesesuaian antara indikator analisis dengan tujuan penelitian (Pratama et al., 2021).

3.3 Unit Analisis

Dalam penelitian ini, unit analisis merujuk pada potongan adegan (scene) dalam film horor yang memenuhi dua kriteria utama, yaitu menampilkan karakter utama perempuan secara jelas dan berkaitan langsung dengan narasi utama film. Potongan adegan dipilih

sebagai unit analisis karena memungkinkan peneliti untuk menangkap representasi karakter perempuan dalam konteks naratif, visual, dan simbolik secara menyeluruh. Adegan yang dianalisis mencakup interaksi dengan karakter lain, dialog penting, ekspresi emosional, serta elemen visual yang memperkuat peran karakter dalam alur cerita (Pratama et al., 2021). Pemilihan film dilakukan dengan mempertimbangkan beberapa kriteria, yaitu film tersebut merupakan film horor populer yang berasal dari Indonesia, Amerika Serikat, dan Korea Selatan, dirilis antara tahun 2019 hingga 2025, serta memiliki tokoh utama perempuan yang memegang peran sentral dalam narasi. Film yang dianalisis dalam penelitian ini meliputi Pengabdian Setan 2: Communion dengan karakter Rini, Midsommar dengan karakter Dani, serta The Call yang menampilkan karakter Seo-yeon dan Young-sook. Total analisis mencakup 262 adegan dari ketiga film dengan durasi kumulatif selama 292 menit. Proses analisis dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif analisis isi. Selain unit analisis, penelitian ini juga menggunakan unit pengamatan, yaitu elemen-elemen rinci yang diamati dalam setiap adegan. Unit pengamatan tersebut meliputi narasi atau dialog yang disampaikan oleh karakter perempuan, serta aspek visual seperti ekspresi wajah, gestur tubuh, dan interaksi dengan lingkungan atau tokoh lain. Dengan membedakan antara unit analisis dan unit pengamatan, proses pengumpulan dan interpretasi data dalam penelitian ini dapat dilakukan secara lebih fokus, sistematis, dan konsisten. Tabel 3.1 Tabel Unit Analisis Aspek Keterangan Unit Analisis Potongan adegan (scene) yang menampilkan karakter utama perempuan secara jelas. Kriteria Adegan Adegan yang memperlihatkan keterlibatan karakter utama perempuan dalam konteks naratif. Pembatasan Film Film horor dari Indonesia, Amerika Serikat, dan Korea Selatan yang dirilis tahun 2019–2025, populer secara rating atau pencapaian, dan memiliki tokoh utama perempuan. Film & Karakter Pengabdian Setan 2 (Rini), Midsommar (Dani), The Call (Seo-yeon & Young-sook). Total Data 262 adegan, 292 menit durasi total. Unit Pengamatan 1. Narasi atau dialog yang diucapkan karakter perempuan. 2.

Visual, termasuk ekspresi wajah (misal: senyum, menangis, takut, marah, terkejut) dan gestur tubuh (misal: menghindar, menyerang, melindungi diri). Sumber: Olahan Peneliti Untuk memperjelas bagaimana masing-masing karakter utama perempuan digambarkan dalam film, berikut disajikan Tabel 3.2 yang memuat unit analisis berdasarkan penjabaran karakter. Tabel ini disusun untuk memberikan gambaran sistematis terkait peran, penokohan, citra, dan posisi perempuan dalam struktur naratif masing-masing film. 58

Tabel 3.2
Tabel Unit Analisis Karakter No . Karakter Scene 1 Dani digambarkan sebagai sosok perempuan yang rapuh secara emosional, namun menyimpan keteguhan dalam dirinya. Di awal cerita *Midsommar* , ia tampak mengalami trauma mendalam akibat tragedi keluarga yang menimpanya, membuatnya sering merasa terisolasi dan tidak dipahami, terutama oleh pasangannya. Meski tampak lemah, Dani perlahan menunjukkan sisi keberanian dan kepekaannya dalam menghadapi lingkungan yang asing dan penuh simbolisme, hingga akhirnya ia menemukan makna baru tentang rasa memiliki dan kekuatan diri dalam situasi yang tidak terduga. 59

2 Rini merupakan sosok kakak yang tangguh, penuh tanggung jawab, dan selalu berusaha melindungi adik-adiknya setelah kepergian orang tua mereka. Dalam *Pengabdian Setan 2: Communion* , Rini digambarkan sebagai karakter yang berani namun tetap realistis dalam menghadapi teror supranatural yang terus menghantui keluarganya. Meski sering kali diliputi rasa takut dan kebingungan, ia tidak pernah kehilangan akal atau menyerah, bahkan ketika dihadapkan pada kenyataan yang sulit diterima. Kepekaannya terhadap lingkungan serta instingnya sebagai kakak membuat Rini menjadi pusat ketegangan sekaligus harapan di tengah situasi yang mencekam. 60

3 Seo-yeon adalah perempuan muda yang tertutup dan diliputi rasa kehilangan akibat kematian ayahnya dan hubungan dingin dengan ibunya. Dalam *The Call* , ia mengalami perubahan emosional setelah menemukan panggilan dari masa lalu yang bisa mengubah takdir. Cerdas namun impulsif, Seo-yeon terjebak dalam dilema memperbaiki masa lalu. Meski dilanda rasa bersalah, ia tetap menunjukkan keteguhan saat menghadapi konsekuensi dari pilihannya. 4 Yeong-sook awalnya

tampak sebagai remaja kesepian yang mencari teman, namun berubah menjadi sosok manipulatif dan kejam. Dalam *The Call*, ia menunjukkan sisi psikopat yang tak segan membunuh demi keinginannya. Trauma masa kecil dan hubungan abusif dengan ibunya memicu sisi gelapnya. Karakter Yeong-sook mencerminkan pribadi penuh luka yang haus kendali dan rela menghancurkan siapa pun demi mengubah takdirnya. **8 Sumber: Olahan Peneliti 3.4**

Teknik Pengumpulan Data Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data melalui dokumentasi, yang mencakup data primer dan sekunder. Dokumentasi adalah teknik yang digunakan untuk mengumpulkan informasi dari berbagai sumber tertulis dan audiovisual yang relevan dengan objek penelitian. Data yang diperoleh meliputi potongan adegan dari film serta referensi akademik yang mendukung analisis mengenai penggambaran karakter perempuan dalam film horor dari Indonesia, Amerika Serikat, dan Korea Selatan. Pemilihan teknik dokumentasi ini didasarkan pada kesesuaiannya dengan pendekatan analisis isi kuantitatif, yang menekankan pada pencatatan dan penghitungan data dalam teks visual dan naratif yang terdapat dalam film (Chatra, et al., 2023). Data primer dalam penelitian ini diperoleh dari cuplikan adegan dalam film horor yang menjadi fokus kajian. Film yang dianalisis dipilih berdasarkan kriteria tertentu, yaitu memiliki karakter perempuan sebagai tokoh utama dan berasal dari tiga negara yang berbeda: Indonesia (Pengabdian Setan 2: 62 Communion), Amerika Serikat (Midsommar), dan Korea Selatan (The Call). Setiap cuplikan yang dianalisis mengandung elemen penting dalam penggambaran karakter perempuan, termasuk peran mereka dalam alur cerita, interaksi dengan karakter lain, serta simbolisme budaya yang terkait dengan karakter tersebut. Metode dokumentasi yang digunakan untuk mengumpulkan data primer memungkinkan penelitian ini melakukan analisis mendalam terhadap karakter perempuan berdasarkan adegan-adegan kunci dalam film. Setiap adegan akan dikategorikan berdasarkan indikator penelitian, seperti cara perempuan digambarkan dalam situasi ketakutan, perjuangan, atau pengambilan keputusan yang krusial bagi perkembangan cerita. Dengan demikian, penelitian ini dapat mengidentifikasi pola penggambaran perempuan



dalam film horor berdasarkan karakteristik naratif dan visual yang muncul di masing-masing negara (Chatra, et al., 2023). Selain mengandalkan data primer yang diperoleh dari film, penelitian ini juga mengumpulkan data sekunder dari berbagai sumber akademik, termasuk jurnal ilmiah, skripsi, dan buku yang membahas tentang kajian film, studi gender, serta analisis budaya dalam media. Data sekunder ini berfungsi untuk memperkuat dan memperdalam analisis mengenai penggambaran perempuan dalam film horor. Sumber-sumber tersebut akan berkontribusi dalam memahami teori-teori yang relevan, seperti teori penggambaran, konstruksi gender dalam media, dan analisis budaya dalam konteks film horor. Pemilihan data sekunder bertujuan untuk menyediakan kerangka teoritis dan konteks akademik yang diperlukan dalam analisis yang dilakukan. **25** Buku dan jurnal yang dipilih harus relevan dengan topik penelitian dan berasal dari sumber yang terpercaya. Dengan merujuk pada penelitian sebelumnya, studi ini dapat membandingkan hasil yang diperoleh dengan kajian- 63 kajian sebelumnya, serta mengidentifikasi kontribusi baru yang dapat ditawarkan dalam bidang studi film dan gender (Chatra, et al., 2023). Metode dokumentasi yang digunakan dalam pengumpulan data ini memungkinkan penelitian untuk memperoleh informasi yang mendalam mengenai penggambaran karakter perempuan dalam film horor. Dengan membandingkan data primer dari potongan adegan film dengan data sekunder dari referensi akademik, penelitian ini dapat menghasilkan analisis yang lebih menyeluruh tentang bagaimana perempuan digambarkan dalam film horor dari berbagai budaya. Pendekatan ini juga berperan dalam mengembangkan pemahaman yang lebih luas mengenai bagaimana media membentuk persepsi masyarakat terhadap peran dan identitas perempuan dalam genre film horor (Chatra, et al., 2023).

3.5 Metode Pengujian Data

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan untuk menguji data adalah uji reliabilitas, yang bertujuan untuk memastikan bahwa hasil penelitian tidak dipengaruhi oleh subjektivitas peneliti, melainkan sepenuhnya berasal dari data yang telah dikumpulkan dan dianalisis secara kuantitatif. Uji reliabilitas merupakan salah satu kriteria penting dalam penelitian kuantitatif yang menekankan

pada objektivitas dan konsistensi dalam pengolahan data. Dengan menerapkan metode ini, penelitian dapat menunjukkan bahwa kesimpulan yang dihasilkan bersifat netral dan tidak dipengaruhi oleh bias pribadi peneliti (Niam, Rumahlewang, Umiyati, Dewi, & Atiningsih, 2024). Dalam penelitian ini, konfirmabilitas diukur menggunakan rumus Holsti, yang merupakan teknik untuk menghitung reliabilitas antar-koder dalam analisis isi. Rumus ini berfungsi untuk menilai sejauh mana dua atau lebih peneliti sepakat dalam menginterpretasikan data yang sama. Gambar 3.1 Rumus Holsti

Keterangan : M : Jumlah coding yang disetujui masing-masing coder N1
: Jumlah coding yang dibuat coder 1 N2 : Jumlah coding yang dibuat coder 2

Proses perhitungan dilakukan Dengan membandingkan jumlah kesepakatan antara koder dengan total unit analisis yang telah dikodekan. Hasil dari perhitungan ini menunjukkan tingkat kesepakatan antara peneliti, sehingga dapat meningkatkan objektivitas dalam analisis isi yang dilakukan dalam penelitian ini (Niam, Rumahlewang, Umiyati, Dewi, & Atiningsih, 2024) Dalam rumus Holsti, reliabilitas berkisar antara 0 hingga 1, di mana nilai mencerminkan tidak adanya kesepakatan di antara para pengkode, sedangkan nilai 1 menunjukkan kesepakatan yang sempurna. Semakin tinggi jumlah kesepakatan yang tercapai, semakin tinggi pula nilai reliabilitas yang diperoleh. Dalam konteks rumus Holsti, nilai reliabilitas minimum yang dapat diterima adalah 0,7 atau setara dengan 70%. **16** Hal ini berarti bahwa jika perhitungan menunjukkan nilai reliabilitas di atas 0,7, maka alat ukur tersebut dapat dianggap sebagai alat yang reliable. Proses pengujian data menggunakan rumus Holsti dilakukan melalui beberapa langkah. Pertama, dua peneliti 65 independen diberikan data yang sama, yaitu potongan adegan dari film horor yang menjadi fokus penelitian. Kedua, masing-masing peneliti melakukan pengkodean terhadap adegan tersebut berdasarkan indikator yang telah ditetapkan, seperti peran dalam narasi, interaksi dengan karakter lain, dan simbolisme budaya. Ketiga, hasil pengkodean dari kedua peneliti dibandingkan, dan tingkat kesepakatan dihitung menggunakan rumus Holsti. Jika nilai kesepakatan yang diperoleh tinggi, maka data yang

dikodekan dapat dianggap valid dan objektif dalam analisis (Niam, Rumahlewang, Umiyati, Dewi, & Atiningsih, 2024) . Alasan pemilihan metode ini adalah karena uji reliabilitas memungkinkan peneliti untuk memastikan bahwa hasil analisis tidak hanya berdasarkan penilaian individu, tetapi juga dapat diuji dan diverifikasi oleh pihak lain. Dalam penelitian kuantitatif yang menggunakan analisis isi, penting untuk memastikan bahwa data dapat dianalisis secara konsisten oleh lebih dari satu peneliti. Oleh karena itu, metode ini diterapkan untuk meningkatkan objektivitas dan akurasi dalam penelitian, khususnya dalam studi yang melibatkan kategori, frekuensi, dan pengkodean data dari film (Niam, Rumahlewang, Umiyati, Dewi, & Atiningsih, 2024). Dengan mengimplementasikan rumus Holsti, penelitian ini dapat menjamin bahwa proses pengkodean terhadap penggambaran karakter perempuan dalam film horor dilakukan secara sistematis dan dapat diuji kembali oleh peneliti lain. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan kualitas penelitian, tetapi juga memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode analisis isi kuantitatif dalam kajian film dan studi gender. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih terukur dan obyektif mengenai penggambaran perempuan dalam film horor dari 66 berbagai budaya (Niam, Rumahlewang, Umiyati, Dewi, & Atiningsih, 2024). Unit analisis dalam penelitian ini adalah potongan adegan dari tiga film horor yang berasal dari negara yang berbeda, yaitu Pengabdian Setan 2: Communion (Indonesia), Midsommar (Amerika Serikat), dan The Call (Korea Selatan). Adegan-adegan tersebut dipilih berdasarkan tingkat keterlibatan karakter utama perempuan dalam menghadapi konflik utama film, baik yang bersifat supranatural maupun psikologis. Setiap potongan adegan dianalisis dengan pendekatan kuantitatif, menggunakan indikator verbal (jumlah dialog) dan nonverbal (frekuensi ekspresi wajah, gestur tubuh, serta elemen sinematik seperti pencahayaan dan sudut pengambilan gambar) untuk mengukur penggambaran karakter utama perempuan dalam genre horor. Dalam proses pengujian data, penelitian ini melibatkan dua coder untuk memastikan keandalan analisis isi. Coder kedua dipilih berdasarkan

kualifikasi yang relevan, yaitu memiliki pengalaman dalam penelitian sebelumnya yang menggunakan metode pengujian reliabilitas antar-coder. Dengan latar belakang sebagai peneliti yang memahami teknik analisis isi dan pengujian reliabilitas, coder kedua diharapkan dapat memberikan pengkodean yang konsisten dan obyektif terhadap data. Prosedur ini dilakukan untuk memastikan bahwa kategori dan indikator analisis dapat diterapkan secara stabil oleh lebih dari satu analis. Tingkat keandalan antar-coder diukur menggunakan rumus Holsti, yang umum digunakan dalam penelitian kuantitatif berbasis analisis isi. Hasil perhitungan dari kedua coder akan disajikan dalam bentuk tabel yang menunjukkan frekuensi kemunculan indikator serta persentase kesepakatan antar-coder, sebagai bagian dari uji validitas data kuantitatif dalam penelitian ini. 67 Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini dirancang berdasarkan dua studi sebelumnya yang relevan dan memiliki pendekatan serupa dalam menganalisis penggambaran perempuan dalam media audio-visual. **1 2** Penelitian pertama adalah karya Sri Wijayanti berjudul **1** "Pengemasan Karakter Perempuan di Film Horor Indonesia Terlaris Periode 2017–2022" **1**, yang menerapkan indikator seperti durasi tayang, peran perempuan, penokohan, dan citra perempuan untuk mengevaluasi bagaimana karakter perempuan disajikan dalam film. Indikator-indikator ini berfungsi untuk mengukur sejauh mana keterlibatan karakter perempuan dalam narasi, peran mereka dalam alur cerita, konstruksi karakter yang dibangun, serta gambaran sosial atau simbolik yang melekat pada tokoh perempuan tersebut. Di sisi lain, penelitian kedua adalah karya Dyan Natasha berjudul "Penggambaran Bias Gender Pada Karakter-Karakter Perempuan Di Serial Gadis Kretek", yang menekankan posisi perempuan sebagai salah satu indikator utama. Indikator ini mengacu pada konsep Sara Mills mengenai objek dan subjek. Dengan mengintegrasikan indikator-indikator dari kedua penelitian ini, alat ukur dalam penelitian ini menjadi lebih menyeluruh dalam menangkap penggambaran perempuan dari berbagai aspek, baik dari segi kuantitas keterlibatan dalam cerita maupun kualitas penggambaran gender yang dapat diukur melalui indikator numerik. Tabel berikut menunjukkan hasil perhitungan analisis isi kuantitatif,

termasuk tingkat reliabilitas antar-coder (coder 1 dan coder 2). Tabel 3.1 Tabel Hasil Pengujian Reliabilitas Antar-Code Dimensi Unsur Coder 1 Coder 2 $CR = 2M / (N1+N2) \times 100\%$ Persentase Screen Time Panjang 4 4 2(4)/(4+4) $\times 100\%$ 100% Pendek 2(0)/(0+0) $\times 100\%$ 0% Peran Ibu 2(0)/(0+0) $\times 100\%$ 0% Anak 86 86 2(86)/(86+86) $\times 100\%$ 68 100% Adik 2(0)/(0+0) $\times 100\%$ 0% Kakak 24 24 2(24)/(24+24) $\times 100\%$ 100% 100% Teman 105 105 2(105)/(105+105) $\times 100\%$ 100% Pacar 19 19 2(19)/(19+19) $\times 100\%$ 100% Tetangga 29 29 2(29)/(29+29) $\times 100\%$ 100% Penokohan Protagonis 223 223 2(223)/(223+223) $\times 100\%$ 100% Antagonis 39 39 2(39)/(39+39) $\times 100\%$ 100% Citra Perempuan Citra Pigura 1 1 2(1)/(1+1) $\times 100\%$ 100% Citra Pilar 66 65 2(65)/(66+65) $\times 100\%$ 99,24% Citra Peraduan 2(0)/(0+0) $\times 100\%$ 0% Citra Pinggan 5 5 2(5)/(5+5) $\times 100\%$ 100% Citra Pergaulan 2(0)/(0+0) $\times 100\%$ 0% Citra Fisis 2(0)/(0+0) $\times 100\%$ 0% Citra Psikis 158 159 2(158)/(158+159) $\times 100\%$ 99,7% Citra Sosial 32 32 2(32)/(32+32) $\times 100\%$ 100% 100% Posisi Perempuan Subjek 215 215 2(215)/(215+215) $\times 100\%$ 100% Objek 47 47 2(47)/(47+47) $\times 100\%$ 100% Sumber: Olahan Peneliti Uji antar-coder telah dilaksanakan untuk menilai keandalan lembar pengkodean yang digunakan dalam penelitian ini. Tabel di atas menunjukkan bahwa semua nilai keandalan melebihi 70%, yang sesuai dengan standar Holsti. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa lembar pengkodean tersebut memberikan hasil yang konsisten dan dapat diandalkan, sehingga data yang diperoleh dan dikumpulkan sepenuhnya dapat dipercaya.

3.6 Metode Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis isi kuantitatif sebagai metode untuk menganalisis data, dengan tujuan untuk mengidentifikasi pola atau frekuensi tertentu dalam penggambaran karakter perempuan di film horor. Analisis isi kuantitatif adalah teknik yang diterapkan dalam penelitian kuantitatif, yang berfokus pada pencatatan, penghitungan, dan pengukuran elemen-elemen tertentu dari data, baik itu teks, dialog, maupun elemen visual. Dalam penelitian ini, metode tersebut digunakan untuk mengukur pola penggambaran karakter perempuan melalui adegan-adegan

kunci dalam film horor dari Indonesia, Amerika Serikat, dan Korea Selatan. Proses analisis dilakukan dengan mengkodekan setiap adegan berdasarkan indikator yang telah ditentukan sebelumnya, seperti peran dalam narasi, interaksi dengan karakter lain, simbolisme budaya, serta teknik sinematik yang digunakan dalam membangun karakter perempuan (Adelliani et al., 2023). Setiap indikator tersebut dihitung frekuensinya untuk mengetahui seberapa sering elemen-elemen tersebut muncul dalam film. Langkah-langkah analisis mencakup pengumpulan data visual dan verbal dari film, pengkodean menggunakan lembar coding, perhitungan jumlah kemunculan tiap indikator, dan interpretasi hasil dalam bentuk angka atau persentase. Metode ini sering diterapkan dalam penelitian kuantitatif karena memungkinkan peneliti untuk menyajikan hasil yang terukur, sistematis, dan dapat diuji ulang oleh peneliti lain. Tabel kategorisasi berfungsi sebagai alat bantu utama dalam menganalisis hasil penelitian. Tabel ini memuat kategori-kategori indikator yang telah ditetapkan untuk mengelompokkan data serta menafsirkan hasilnya dalam bentuk kuantitatif.. Tabel 3.2

Tabel Kategorisasi 70 No Dimensi Indikator Definisi Referensi 1

Screen time Panjang Karakter tampil di layar dalam durasi yang panjang, menunjukkan keterlibatan yang signifikan dalam alur dan perkembangan cerita. Karakter yang memiliki waktu tayang yang lama umumnya menyumbang lebih dari 30% dari total durasi film. Sebagai contoh, dalam film yang berdurasi 120 menit, ini berarti mereka muncul lebih dari 36 menit. Karakter dengan waktu tayang seperti ini dianggap sebagai karakter utama atau pusat dari cerita, karena kehadiran mereka sangat dominan dalam alur narasi. Meskipun mereka tidak selalu tampil secara terus-menerus, peran mereka tetap menjadi fokus utama dalam perkembangan cerita dari awal hingga akhir. Sumber olahan peneliti Pendek Karakter hanya muncul dalam waktu yang terbatas dan tidak mendominasi alur utama. Durasi tayang yang singkat mencerminkan peran yang lebih pasif atau sekadar pelengkap dalam struktur naratif. Sebagai contoh, karakter yang memiliki 71 Mereka sering kali berfungsi sebagai peran minor, pendukung kecil,

atau bahkan sekadar cameo. Meskipun waktu tayang mereka terbatas, beberapa karakter dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap alur cerita, tergantung pada cara peran tersebut dirancang.

2 Karakter Utama Karakter utama dalam film berperan sebagai inti dari alur cerita, berfungsi sebagai penggerak utama narasi serta penggambaran dari emosi, pemikiran, dan tindakan yang membentuk makna keseluruhan cerita. Dalam analisis linguistik film, karakter utama dipahami melalui proses mental seperti persepsi, afeksi, dan kognisi yang tercermin dalam perilaku dan dialog mereka. Dengan demikian, karakter utama bukan sekadar objek pasif dalam cerita, melainkan agen aktif yang menciptakan perubahan dan membentuk dinamika cerita melalui interaksi emosional dan intelektual.

Nurjannah (2024) 3 Penokoh n Protagonis Karakter utama yang menjadi pusat konflik dan penggerak cerita. Protagonis biasanya mengalami perkembangan psikologis dan moral serta menjadi penggambaran nilai atau pesan utama yang ingin disampaikan film.

Nurgiyantoro (2019) 72 Antagonis Karakter atau elemen yang menjadi lawan dari protagonis dan menjadi sumber konflik dalam cerita. Peran antagonis tidak selalu bersifat jahat, namun menantang tujuan atau nilai yang dipegang oleh tokoh utama.

Nurgiyantoro (2019) 4 Peran Perempuan n Ibu Perempuan yang digambarkan sebagai sosok penuh kasih, pengayom, dan penjaga nilai moral dalam keluarga. Peran ini sering dihubungkan dengan simbol pengorbanan dan pusat keharmonisan rumah tangga.

Komah (2016) Anak Perempuan muda yang sedang berada dalam proses pencarian identitas diri dan sering mengalami tekanan dari nilai tradisional atau keluarga. Karakter ini biasanya menjadi simbol konflik antara kepatuhan dan kebebasan.

Oğuz (2016) Adik Perempuan yang digambarkan sebagai sosok yang manja, lembut, atau membutuhkan perlindungan. Peran ini kerap digunakan untuk menambah kedalaman emosional tokoh utama dan memperkuat ikatan keluarga.

Handyside (2023) Kakak Sosok perempuan yang lebih dewasa dan sering memikul tanggung jawab dalam keluarga atau kelompok sosial. Kakak perempuan dapat berperan sebagai pelindung, penasehat, atau bahkan antagonis dalam relasi saudara.

Oró-Piqueras (2014)

73 Teman Perempuan yang hadir sebagai pendukung tokoh utama atau sebagai sahabat yang memberi motivasi, konflik, atau pengkhianatan. Peran ini mencerminkan dinamika sosial dan solidaritas antarperempuan dalam narasi. Angelia (2022) Pacar Perempuan yang menjadi pasangan romantis dalam cerita, sering kali digambarkan sebagai objek cinta atau hasrat yang terikat pada ekspektasi laki-laki. Karakter ini bisa pasif atau aktif, tergantung pendekatan naratif film. As & Parsa (2022) Tentang Sosok perempuan yang berada di lingkungan sosial dekat karakter utama dan kerap berperan sebagai informan, mediator konflik, atau sumber masalah. Peran ini sering diwarnai dengan stereotip sosial tertentu. Khayru & Wisnujati (2022) 5 Citra Perempuan an Citra Pigura Penggambaran perempuan sebagai sosok yang feminin, anggun, dan menarik secara visual. Penampilan fisik menjadi fokus utama, mencerminkan bagaimana media memosisikan perempuan sebagai objek estetika. Wijayanti (2023) Citra Pilar Perempuan digambarkan sebagai penopang rumah tangga dan relasi, yang bertanggung jawab atas urusan domestik serta menjaga stabilitas emosional dalam keluarga atau hubungan. Wijayanti (2023) 74 Citra Peraduan Perempuan yang dikonstruksi sebagai objek pemuas hasrat laki-laki dalam konteks visual maupun naratif. Eksploitasi tubuh dan sensualitas menjadi ciri dominan dari citra ini. Wijayanti (2023) Citra Pinggan Perempuan direpresentasikan dalam peran domestik yang terbatas pada pekerjaan rumah tangga, khususnya dalam hal dapur dan urusan konsumsi rumah. Citra ini menekankan beban gender yang bersifat tradisional. Wijayanti (2023) Citra Pergaulan Perempuan yang ditampilkan dalam tekanan sosial untuk selalu tampil menarik dan menjaga citra diri di ruang publik. Citra ini menunjukkan bagaimana perempuan terus diukur dari penampilan dan gaya hidup. Wijayanti (2023) Citra Fisis Citra fisis perempuan mencakup gambaran tubuh dari bayi hingga dewasa, termasuk pengalaman khas seperti menstruasi, kehamilan, dan menyusui. Aspek ini berkaitan dengan perilaku gender dan sering memicu diskriminasi dalam relasi sosial. (Irma, 2019). Citra Psikis Citra psikis menggambarkan perasaan, pemikiran, dan aspirasi

perempuan, termasuk emosi seperti kasih sayang dan empati. Feminitas menjadi elemen penting yang menonjolkan nilai-nilai emosional dan sosial perempuan. (Irma, 2019). 75 Citra Sosial Citra sosial mencakup peran perempuan di keluarga (ibu, istri, anak) dan masyarakat (profesional, sosial, kultural), yang erat dengan norma dan nilai sosial yang berlaku. (Irma, 2019). 6 Posisi Perempuan sebagai Subjek Perempuan sebagai subjek bukan hanya dilihat atau didefinisikan oleh pihak lain, tetapi juga mampu menyuarakan pikiran, perasaan, dan pengalamannya sendiri. Dalam posisi ini, perempuan menjadi agen aktif dalam penggambaran, bukan sekadar tokoh pasif dalam struktur patriarki. Sara Mills Objek Posisi sebagai objek menggambarkan perempuan yang direpresentasikan secara pasif dan dikendalikan oleh sudut pandang maskulin. Dalam posisi ini, suara perempuan sering dibungkam dan perannya dibatasi pada konstruksi sosial yang mendukung dominasi patriarki. Media, termasuk serial drama, kerap mereproduksi bias ini melalui narasi yang menempatkan perempuan dalam posisi subordinat

Sumber: Olahan Data 3.7 Keterbatasan Penelitian Penelitian ini memiliki keterbatasan pada beberapa aspek yang tidak termasuk dalam unit pengamatan, sehingga tidak dianalisis secara mendalam. Salah satu aspek tersebut adalah 76 elemen suara dan musik, yang memainkan peran krusial dalam film horor untuk menciptakan suasana, menekankan emosi karakter, serta memperkuat makna dalam adegan. Analisis terhadap efek suara, latar musik, dan penggunaan keheningan sebagai elemen pendukung penggambaran karakter perempuan tidak termasuk dalam penelitian ini. Selain itu, aspek kostum atau properti pendukung yang mungkin memiliki simbolisme gender dalam narasi visual film juga tidak dianalisis. Oleh karena itu, meskipun fokus penelitian ini adalah pada visual, gestur, dialog, dan teknik kamera, masih ada peluang untuk pengembangan lebih lanjut melalui kajian multimodal yang lebih komprehensif terhadap elemen sinematik lainnya.

77 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN Bagian ini akan memberikan gambaran umum mengenai subjek penelitian serta temuan diskusi terkait karakter perempuan yang digambarkan dalam film horor dari Indonesia, Amerika, dan

Korea Selatan. Data penelitian akan disajikan dalam pembagian yang sesuai dengan kerangka berpikir yang digunakan. Selain menyajikan data, peneliti juga akan menjelaskan data tersebut dan memberikan rangkuman hasil penelitian. Hal ini bertujuan agar hasil penelitian lebih mudah dipahami oleh pembaca. Pembagian akan dimulai dengan penjelasan singkat mengenai deskripsi film yang menjadi subjek penelitian, yaitu Pengabdi Setan 2 (Indonesia), Midsommar (Amerika), dan The Call (Korea Selatan), kemudian dilanjutkan dengan pembahasan tema-tema yang akan ditafsirkan. Pemilihan tema saat ini disesuaikan dengan kerangka berpikir dan rumusan masalah penelitian. Pembagian penjelasan akan diakhiri dengan penjabaran hasil penelitian.

4.1 Gambaran Umum Subjek Penelitian Pada bab ini, akan diuraikan secara umum gambaran dari subjek penelitian serta hasil pembahasan yang berkaitan dengan penggambaran karakter perempuan dalam film horor yang diteliti. Peneliti akan menganalisis bagaimana karakter perempuan, yaitu Rini, Dani, Seo-yeon dan Young-sook, digambarkan dalam konteks budaya masing-masing negara. Data hasil penelitian ini akan dijelaskan sesuai dengan kerangka berpikir yang digunakan oleh peneliti. Peneliti akan menyajikannya dalam bentuk pendataan, kemudian melakukan interpretasi data di akhir pemaparan. Setelah penjabaran, 78 peneliti akan menyimpulkan hasil agar lebih mudah dipahami oleh pembaca. Selanjutnya, peneliti akan menganalisis scene- scene yang menampilkan karakter perempuan dalam film horor, termasuk analisis screentime, penokohan, peran, citra, posisi. Untuk itu, setiap film akan diuraikan sinopsis cerita, poster film, perbandingan durasi dalam film, perbandingan adegan, serta perbandingan karakter perempuan dan laki-laki dalam film hingga ke pembahasan. Peneliti akan memilih tema yang sesuai dengan rumusan masalah penelitian. Pembabakan data juga akan diakhiri dengan penjabaran dari temuan penelitian.

4.1.1 Karakter Perempuan di Film Pengabdi Setan 2 : Communion, Midsommar, dan The Call

No.	Karakter	Scene	Keterangan
79	1 Dani		Dani digambarkan sebagai perempuan yang rapuh secara emosional namun

memiliki keteguhan batin. Trauma keluarga membuatnya merasa terisolasi, terutama dari pasangannya. Meski tampak lemah, ia perlahan menunjukkan keberanian dan kepekaan dalam menghadapi lingkungan asing, hingga menemukan makna baru tentang rasa memiliki dan kekuatan diri. 80 2 Rini Rini adalah sosok kakak tangguh dan penuh tanggung jawab yang selalu melindungi adik- adiknya setelah kepergian orang tua mereka. Dalam Pengabdi Setan 2: Communion , ia digambarkan berani namun realistis dalam menghadapi teror supranatural. Meski diliputi ketakutan, Rini tetap berpikir jernih dan tidak menyerah, menjadikannya pusat harapan di tengah situasi mencekam. 81 3 Seo-yeon Seo-yeon adalah perempuan muda yang tertutup dan diliputi duka setelah kehilangan ayahnya dan renggangnya hubungan dengan sang ibu. Dalam The Call , ia mengalami perubahan emosional saat menemukan panggilan dari masa lalu yang bisa mengubah takdir. Cerdas namun impulsif, Seo-yeon tetap teguh menghadapi konsekuensi dari pilihannya meski dilanda rasa bersalah. 82 4 Young-sook Yeong-sook awalnya tampak sebagai remaja kesepian yang mendambakan teman, namun perlahan berubah menjadi sosok manipulatif dan kejam. Dalam The Call , trauma masa kecil dan hubungan abusif dengan ibunya memicu sisi psikopatnya. Ia haus kendali dan rela menghancurkan siapa pun demi mengubah takdirnya Sumber: Olahan Peneliti 83 Tabel diatas merupakan kelima karakter perempuan yang akan dijadikan unit analisis oleh peneliti. Terdapat nama, visual serta karakter singkat dari setiap perempuan. Karakter pada table diatas menjadi gambaran umum para pembaca agar mengetahui bagaimana karakter kelima perempuan tersebut, Rini (Pengabdi Setan 2), Dani (Midsommar), Seo-yeon (The Call), Young-sook (The Call).

4.1.2 Sinopsis Film 1. Pengabdi Setan 2 : Communion

Gambar 4.1 Poster Pengabdi Setan 2 : Communion Film berdurasi 119 menit ini, Pengabdi Setan 2: Communion , melanjutkan kisah Rini (Tara Basro) dan keluarganya yang kini tinggal di rumah susun setelah tragedi supranatural yang menimpa mereka di film sebelumnya. Berharap bisa memulai hidup baru, mereka justru kembali dihantui oleh kejadian-kejadian aneh yang

mengarah pada teror dari masa lalu. Rini, sebagai anak sulung, terus berusaha melindungi adik-adiknya sambil menyimpan kecurigaan bahwa rumah susun tempat mereka tinggal menyimpan rahasia kelam. Ketegangan semakin meningkat saat kematian misterius mulai terjadi di gedung tersebut, dan Rini menemukan 84 bahwa peristiwa itu berkaitan dengan sebuah sekte pemuja setan yang kembali mengincar keluarganya. Di tengah ketakutan, Rini dihadapkan pada pilihan sulit antara melawan kekuatan jahat atau menerima nasib yang tampaknya sudah digariskan. Dengan atmosfer mencekam dan simbolisme keagamaan yang kuat, film ini menampilkan bagaimana trauma, keteguhan, dan ikatan keluarga diuji dalam situasi penuh horor dan pengkhianatan yang tak terduga.

2. Midsommar Gambar 4.2 Poster Midsommar Film berdurasi 147 menit ini, Midsommar, mengisahkan perjalanan Dani (Florence Pugh), seorang perempuan muda yang baru saja mengalami tragedi keluarga dan tengah terjebak dalam hubungan yang dingin dengan kekasihnya, Christian. Dalam upaya mengalihkan diri dari duka dan kehampaan emosional, Dani ikut dalam perjalanan ke Swedia bersama Christian dan teman-temannya untuk menghadiri festival musim panas di sebuah desa terpencil bernama Hårga. Awalnya, mereka disambut dengan hangat dan dikelilingi oleh pemandangan yang indah serta tradisi unik. Namun, suasana perlahan berubah saat ritual-ritual yang dijalani menjadi semakin aneh, brutal, dan mengganggu. Dani, yang 85 rapuh namun perlahan menemukan kekuatan batin, mulai melihat sisi gelap dari hubungan dan lingkungannya. Ketika teman-teman satu per satu menghilang, dan kenyataan tentang sekte pagan yang mereka datangi mulai terungkap, Dani dihadapkan pada krisis identitas dan pilihan hidup yang ekstrem. Midsommar menyuguhkan horor psikologis dalam balutan cahaya siang hari, mengeksplorasi trauma, kehilangan, dan pencarian makna akan rasa memiliki di tengah lingkungan yang memanipulasi kepercayaan dan emosi manusia. 86

3. The Call Gambar 4.3 Poster The Call Film berdurasi 112 menit ini, The Call (2020), adalah thriller misteri asal Korea Selatan yang mengisahkan tentang Seo-yeon (Park Shin-hye), seorang perempuan muda yang

kembali ke rumah lamanya di pedesaan dan secara tak sengaja menemukan telepon rumah tua.

7 Saat mengangkat telepon tersebut, ia terhubung dengan Yeong-sook (Jeon Jong-seo), seorang perempuan yang ternyata hidup di masa lalu, tepatnya 20 tahun sebelumnya, di rumah yang sama. Koneksi aneh lintas waktu ini membuka peluang bagi keduanya untuk saling memengaruhi nasib satu sama lain. Awalnya, hubungan mereka terasa menyenangkan dan penuh harapan, namun berubah menjadi mimpi buruk saat Yeong-sook menunjukkan sisi gelapnya sebagai sosok manipulatif dan kejam. Obsesi Yeong-sook untuk mengubah masa depannya membuatnya melakukan berbagai tindakan berbahaya, sementara Seo-yeon harus berjuang menyelamatkan hidupnya di masa kini dari ancaman yang datang dari masa lalu. Dengan alur yang kompleks dan atmosfer yang tegang, *The Call* mengeksplorasi tema takdir, trauma, dan konsekuensi dari pilihan yang tampaknya sederhana. Film ini 87 menyuguhkan pertarungan psikologis yang mencekam antara dua perempuan di dua garis waktu berbeda yang saling terkait dengan cara yang tak terduga. 88

4.2 Hasil Penelitian Berdasarkan data yang telah ditemukan, akan dilakukan analisis durasi dari munculnya sang karakter dalam film-film yang menjadi subjek penelitian ini yaitu Rini dalam *Pengabdian Setan 2*, Dani dalam film *Midsommar*, Seo-yeon dan Young-sook dalam film *The Call*. Sebelumnya, peneliti telah mengolah data dan menguji reliabilitas bersama dengan coder 2. Data perbandingan durasi akan disajikan melalui diagram untuk penjelasan lebih lanjut. Peneliti akan memulai dengan menyajikan data dalam bentuk diagram.

4.2.1 Perbandingan Durasi Screentime Karakter Utama Perempuan dalam 3 film dari 3 negara yang berbeda (Indonesia, Amerika, dan Korea Selatan)

Indikator screentime dalam penelitian ini merujuk pada durasi panjang dan pendek karakter perempuan yang digambarkan dalam keseluruhan film. Jika termasuk durasi panjang apabila karakter yang memiliki waktu tayang yang lama umumnya menyumbang lebih dari 30% dari total durasi film. Sebagai contoh, dalam film yang berdurasi 120 menit, ini berarti mereka muncul lebih dari 36 menit. Sedangkan jika durasi pendek apabila karakter yang memiliki waktu tayang singkat umumnya hanya

mendapatkan kurang dari 5% dari total durasi film, yang berkisar antara 1 hingga 6 menit dalam film berdurasi 120 menit. Hal ini menjadi penting karena ingin melihat bagaimana karakter perempuan digambarkan. Screentime ini dapat diukur dalam berbagai satuan, pada penelitian ini menggunakan satuan menit untuk menunjukkan durasi karakter perempuan di ketiga film yaitu Rini dari Pengabdian Setan 2, Dani dari Midsommar, Seo-yeon dan Young-sook dari film The Call. 89 Tabel 4.2 Tabel Screentime Penggambaran Karakter Utama Perempuan dalam film Pengabdian Setan 2, Midsommar, dan The Call Karakter Perempuan Kategori Panjang (menit) Kategori Pendek (menit) Rini 40 - Dani 124 - Seo-yeon 71 - Young-sook 57 - Sumber: Olahan Peneliti Tabel 4.2 menggambarkan karakter utama perempuan dalam tiga film yang berbeda, yaitu Pengabdian Setan 2, Midsommar, dan The Call. Karakter-karakter yang ditampilkan— Rini, Dani, Seo-yeon, dan Young-sook—merupakan tokoh utama dari masing-masing film. Berdasarkan indikator yang digunakan dalam penelitian ini, durasi kehadiran karakter dibagi menjadi dua kategori, yaitu durasi panjang dan pendek. Semua karakter yang ditampilkan dalam tabel termasuk dalam kategori durasi panjang, karena mereka memiliki waktu tampil yang signifikan selama film berlangsung. Ini menunjukkan bahwa mereka memiliki peran utama dalam membentuk alur cerita dan konflik utama dalam setiap film. Rini dalam film Pengabdian Setan 2 memiliki waktu tampil terpanjang dengan total 169 menit, menjadikannya karakter yang paling dominan secara visual di layar. Di sisi lain, Seo-yeon dan Young-sook dari film The Call masing-masing memiliki durasi tampil 71 menit dan 57 menit. Dani, sebagai tokoh utama dalam film Midsommar, juga ditampilkan dengan durasi panjang sebesar 40 menit. Meskipun durasi Dani adalah yang terendah dibandingkan dengan karakter utama lainnya namun tetap termasuk dalam kategori panjang sesuai dengan klasifikasi dalam 90 penelitian ini. Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa keempat karakter utama perempuan ini memiliki porsi kehadiran yang signifikan dalam film masing-masing, yang memperkuat posisi mereka sebagai pusat narasi dalam struktur cerita

film. Rini; 33.6%/ 100% Film Pengabdi Setan 2; 66.4%/100% Perbandingan Jumlah Screentime Karakter Rini dan Keseluruhan Film Pengabdi Setan 2

Gambar 4.4 Tabel Screentime Penggambaran Karakter Utama Perempuan Rini

Gambar di atas memperlihatkan perbandingan jumlah waktu tayang karakter Rini dengan total durasi film Pengabdi Setan 2. Berdasarkan data yang disajikan dalam diagram lingkaran, Rini muncul selama 40 menit dari total durasi film yang mencapai 119 menit. Dengan demikian, persentase kemunculan Rini dalam film adalah 33,6%, sedangkan 66,4% sisanya diisi oleh kemunculan karakter lain, latar belakang, serta adegan yang tidak melibatkan Rini secara langsung. Perbandingan ini memberikan gambaran yang jelas tentang seberapa besar porsi visual yang diberikan kepada karakter Rini dalam keseluruhan alur film. Persentase 33,6% ini menunjukkan bahwa Rini memiliki peran yang sangat penting dan sentral dalam perkembangan cerita Pengabdi Setan 2. Meskipun tidak muncul sepanjang durasi film, kehadiran Rini dalam lebih dari sepertiga waktu tayang menunjukkan bahwa ia merupakan fokus utama dalam 91 pengembangan cerita dan konflik yang disajikan. Porsi waktu tayang yang cukup signifikan ini juga mencerminkan bahwa narasi film banyak bergantung pada sudut pandang dan pengalaman yang dialami oleh Rini sebagai karakter utama. Dengan demikian, Rini tidak hanya berfungsi sebagai tokoh sentral secara naratif, tetapi juga secara visual lebih dominan dibandingkan karakter lain sepanjang film.

Dani; 72.5%/100% Film Midsommar; 27.5%/100% Perbandingan Jumlah Screentime Karakter dani dan Keseluruhan Film midsommar

Gambar 4.5 Tabel Screentime Penggambaran Karakter Utama Perempuan Dani

Gambar ini menunjukkan perbandingan antara jumlah waktu tayang karakter Dani dengan total durasi film Midsommar. Dalam film tersebut, Dani tampil selama 124 menit dari total durasi film yang mencapai 171 menit. Jika dihitung dalam persentase, kemunculan Dani mencakup sekitar 72,5% dari total waktu tayang film, sedangkan 27,5% sisanya diisi oleh adegan- adegan yang tidak menampilkan Dani secara langsung atau melibatkan karakter lain. Persentase ini menunjukkan bahwa karakter Dani mendominasi sebagian besar

alur film dari awal hingga akhir. Kemunculan Dani yang melebihi dua pertiga dari total durasi film menandakan bahwa ia adalah pusat utama dalam pengembangan narasi Midsommar. Porsi waktu tayang yang begitu besar mencerminkan bahwa perjalanan emosional dan 92 psikologis karakter Dani menjadi fokus utama dalam membangun konflik, suasana, serta pesan yang ingin disampaikan oleh film. Dengan waktu tampil selama 124 menit, Dani tidak hanya berperan sebagai tokoh protagonis, tetapi juga menjadi jembatan bagi penonton untuk memahami transformasi, tekanan, dan dinamika yang terjadi dalam cerita. Dominasi visual ini semakin menegaskan posisinya sebagai karakter utama yang sentral dalam keseluruhan struktur cerita film. Seo-yeon; 63.4%/100% Film The Call; 36.6%/100%

Perbandingan Jumlah Screentime Karakter seo-yeon dan Keseluruhan Film the call Gambar 4.6 Tabel Screentime Penggambaran Karakter Utama Perempuan Seo-Yeon Gambar ini menunjukkan perbandingan antara jumlah waktu tayang karakter Seo-yeon dan total durasi film The Call. Dalam film ini, Seo-yeon muncul selama 71 menit dari total durasi film yang mencapai 112 menit. Berdasarkan perhitungan persentase, kemunculan Seo-yeon mencakup sekitar 63,6% dari keseluruhan waktu tayang film, sedangkan sisanya sebesar 36,6% diisi oleh adegan-adegan yang tidak menampilkan dirinya secara langsung. Angka ini menunjukkan bahwa karakter Seo-yeon memiliki peran yang dominan secara visual dalam film tersebut. Dengan lebih dari separuh durasi film menampilkan karakter Seo-yeon, dapat disimpulkan bahwa ia merupakan pusat utama dalam struktur naratif The Call. Porsi kemunculannya yang signifikan ini mengindikasikan bahwa cerita banyak berfokus 93 pada sudut pandangnya, interaksinya dengan karakter lain, serta pergulatan yang dialaminya sepanjang alur film. Dominasi waktu tayang sebesar 63,6% juga menunjukkan bahwa perkembangan emosi dan tindakan Seo-yeon menjadi penggerak utama dalam membentuk konflik dan ketegangan yang terjadi. Hal ini memperkuat posisinya sebagai tokoh protagonis yang vital dalam keseluruhan perjalanan cerita film. Young-sook; 50.9%/100% Film The Call; 49.1%/100% Perbandingan Jumlah Screentime

Karakter young-sook dan Keseluruhan Film the call Gambar 4.7 Tabel Screentime Penggambaran Karakter Utama Perempuan Young-sook Gambar ini menunjukkan perbandingan antara jumlah screentime karakter Young-sook dan total durasi film The Call. Dalam film ini, Young-sook muncul selama 57 menit dari total durasi film yang mencapai 112 menit. Berdasarkan perhitungan, kemunculan Young-sook menyumbang sekitar 50,9% dari keseluruhan durasi film, sedangkan 49,1% sisanya diisi oleh adegan-adegan lain yang tidak melibatkan dirinya secara langsung. Dengan proporsi waktu tampil yang hampir seimbang dengan total durasi film, karakter Young-sook memiliki posisi yang sangat signifikan dalam perkembangan cerita. Kemunculan Young-sook selama lebih dari setengah durasi film menunjukkan bahwa ia merupakan salah satu karakter utama yang berperan penting dalam membentuk narasi The Call. Persentase sebesar 50,9% menunjukkan bahwa tokoh ini tidak hanya hadir secara visual dalam banyak adegan, tetapi juga memainkan peran besar dalam membangun konflik dan ketegangan dalam alur cerita. Bersama dengan karakter Seo-yeon, Young-sook menjadi pusat dinamika yang kompleks dan saling terkait, sehingga porsi screentime-nya mencerminkan bagaimana film ini mengedepankan dua tokoh utama yang saling berhadapan dan saling memengaruhi jalannya peristiwa secara intens.

4.2.2 Penokohan Karakter Utama Perempuan dalam 3 film dari 3 negara yang berbeda (Indonesia, Amerika, dan Korea Selatan)

Penokohan merupakan elemen penting dalam membangun struktur naratif sebuah karya fiksi, baik itu film maupun sastra. Penokohan mengacu pada cara karakter digambarkan melalui dialog, tindakan, pemikiran, dan deskripsi fisik yang membentuk identitas tokoh dalam cerita (Nurgiyantoro, 2019). Melalui penokohan, karakter tidak hanya diperkenalkan dari segi "siapa" mereka, tetapi juga bagaimana mereka berkembang dan berinteraksi sepanjang alur cerita. Dalam penelitian ini, penokohan dibagi menjadi dua kategori utama berdasarkan peran sentral dalam narasi, yaitu protagonis dan antagonis. Pembagian ini relevan untuk menganalisis dinamika peran perempuan dalam genre film horor dari tiga negara yang berbeda, sebagai bagian dari refleksi budaya

dan nilai-nilai gender yang dihadirkan oleh tokoh-tokoh tersebut. Dalam penelitian ini, pembahasan mengenai tokoh protagonis sejalan dengan konsep tokoh utama dalam teori pengkajian fiksi, yaitu karakter yang menjadi fokus utama dalam 95 perkembangan alur cerita. Tokoh protagonis perempuan digambarkan sebagai pusat konflik dan pendorong cerita yang mengalami perkembangan psikologis dan ideologis seiring berjalannya narasi. Baik sebagai individu maupun kolektif, karakter protagonis menyampaikan pesan moral dan nilai-nilai sosial tertentu yang ingin disampaikan oleh pembuat film. Tokoh ini biasanya memiliki perjalanan karakter yang kompleks dan ditampilkan dalam durasi yang dominan dalam film, mengarahkan berbagai peristiwa penting serta membentuk relasi dengan karakter lainnya. Sebaliknya, karakter antagonis dalam film horor memiliki peran yang sama pentingnya dalam menciptakan ketegangan dan konflik naratif. Antagonis bisa berupa sosok manusia, entitas supranatural, atau bahkan konflik internal yang menghalangi tujuan protagonis (Nurgiyantoro, 2019). Karakter ini berfungsi sebagai penyeimbang narasi dengan menciptakan rintangan dan pertentangan nilai yang menguji kekuatan karakter utama. Meskipun sering diasosiasikan dengan peran jahat, karakter antagonis tidak selalu digambarkan secara hitam-putih. Dalam beberapa film, antagonis justru menunjukkan kedalaman karakter dan motif yang dapat dipahami secara manusiawi, menjadikannya sosok yang kuat dan berpengaruh terhadap arah perkembangan cerita. Penelitian ini menyoroti pentingnya analisis karakter perempuan, baik sebagai tokoh utama maupun antagonis, untuk mengevaluasi bagaimana identitas, konflik, dan penggambaran gender dibangun dalam film horor lintas budaya. Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, karakter dianalisis melalui pengkodean sistematis terhadap indikator-indikator yang dapat diukur, seperti frekuensi kemunculan karakter, jenis peran, intensitas interaksi dengan karakter lain, serta bentuk ekspresi verbal dan nonverbal. Tujuan dari analisis ini adalah untuk 96 mengidentifikasi pola-pola penggambaran yang berulang dalam narasi film, sehingga dapat disimpulkan sejauh mana film horor berfungsi sebagai sarana untuk

mereproduksi atau merefleksikan nilai-nilai sosial dan budaya yang berkaitan dengan perempuan. Tabel 4.3 Penokohan Karakter Utama Perempuan dalam film Pengabdian 2, Midsommar, dan The Call Karakter Perempuan Penokohan Protagonis Perse n Antagonis Banyak Scene Rini 40 100% 0% Dani 54 96.43 % 2 3.57% Seo-yeon 97 100% 0% Young-sook 32 46.38 % 37 53.62% Sumber: Olahan Peneliti Tabel 4.3 menunjukkan hasil klasifikasi penokohan karakter utama perempuan berdasarkan kategori protagonis dan antagonis dalam tiga film yang diteliti, yaitu Pengabdian 2: Communion, Midsommar, dan The Call. Penokohan dalam konteks ini merujuk pada fungsi karakter dalam struktur naratif, yaitu apakah karakter berperan sebagai penggerak utama cerita (protagonis) atau sebagai penghambat dan sumber konflik (antagonis). Klasifikasi ini diperoleh melalui proses pengkodean kuantitatif oleh dua coder independen yang menganalisis setiap adegan menggunakan indikator yang telah ditentukan sebelumnya. Hasil pengkodean tersebut kemudian dihitung dan dibandingkan untuk memperoleh data numerik yang menggambarkan proporsi serta distribusi peran karakter perempuan dalam ketiga film yang dianalisis. Karakter Rini dari film Pengabdian 2 muncul dalam 40 adegan dengan penokohan yang secara konsisten diklasifikasikan sebagai protagonis. Rini berfungsi sebagai pusat narasi yang mengalami konflik dan menjadi gambaran nilai moral yang diperjuangkan dalam film. Tidak ada adegan yang menunjukkan 97 karakter Rini sebagai antagonis, sehingga penokohan protagonis bersifat dominan dan konsisten sepanjang film. Demikian pula dengan karakter Seo-yeon dalam film The Call, yang dalam 71 adegan dikategorikan sepenuhnya sebagai protagonis. Karakter ini menjadi korban sekaligus tokoh utama yang menghadapi konflik besar dalam cerita. Berdasarkan analisis, tidak ada indikasi bahwa karakter Seo-yeon memainkan peran antagonis dalam film ini, menjadikannya sebagai penggambaran protagonis yang kuat dan stabil dari awal hingga akhir cerita. Karakter Dani dalam film Midsommar menggambarkan dinamika penokohan yang lebih rumit. Dari 56 adegan yang dianalisis, 54 adegan dikategorikan sebagai protagonis, sedangkan 2 adegan

disepakati oleh coder 1 dan 2 menunjukkan sisi antagonis dari karakter Dani. Dua adegan ini menunjukkan tindakan Dani yang cenderung manipulatif dan membingungkan secara moral, terutama di bagian akhir film ketika ia membuat keputusan yang berakibat fatal. Namun, secara keseluruhan, karakter Dani tetap dianggap sebagai protagonis karena dominasi penokohan positif yang lebih kuat dan konsisten dalam narasi utamanya. Demikian juga karakter Seo-yeon dalam film *The Call*, yang dalam 71 adegan sepenuhnya dikategorikan sebagai protagonis. Karakter ini berfungsi sebagai korban sekaligus tokoh utama yang menghadapi konflik besar dalam alur cerita. Berdasarkan analisis, tidak terdapat indikasi bahwa karakter Seo-yeon berperan sebagai antagonis dalam film ini, sehingga menjadikannya penggambaran protagonis yang kuat dan konsisten dari awal hingga akhir cerita. Sementara itu, karakter Young-sook dari film *The Call* menyajikan konfigurasi penokohan yang paling ambivalen dan kontras. Berdasarkan analisis coder, Young-sook memiliki 32 adegan yang menunjukkan sisi protagonis, tetapi terdapat 37 98 adegan yang jelas menampilkan dirinya sebagai antagonis. Dalam film ini, karakter Young-sook berkembang dari sosok yang tampak lemah dan tertindas menjadi sosok yang kejam dan manipulatif, bahkan menjadi ancaman utama dalam alur cerita. Oleh karena itu, meskipun ada sisi kemanusiaan dalam dirinya, secara keseluruhan Young-sook diklasifikasikan sebagai karakter antagonis karena dominasi adegan yang menggambarkannya sebagai pelaku utama konflik. Dengan demikian, tabel ini tidak hanya menegaskan peran perempuan sebagai tokoh sentral dalam ketiga film, tetapi juga menunjukkan keragaman kompleksitas karakter yang tidak selalu bersifat monolitik. Beberapa tokoh tampil sebagai protagonis murni, sementara yang lain menunjukkan ambiguitas moral yang memperkaya analisis naratif dan gender dalam film horor lintas budaya.

4.2.3 Peran Karakter Utama Perempuan dalam 3 film dari 3 negara yang berbeda (Indonesia, Amerika, dan Korea Selatan)

Peran adalah elemen kunci dalam membentuk identitas karakter di film, terutama dalam konteks penggambaran perempuan. Peran tidak hanya mencerminkan posisi sosial karakter dalam

alur cerita, tetapi juga mencerminkan struktur budaya dan nilai-nilai yang dianut oleh masyarakat (Komah, 2016). Dalam dunia sinema, perempuan sering kali ditampilkan melalui peran-peran tertentu yang telah terinstitusionalisasi, seperti ibu, anak, saudara, teman, hingga pasangan romantis. Setiap peran ini dipenuhi dengan konstruksi sosial yang mencerminkan ekspektasi gender, serta berfungsi sebagai alat naratif yang menggerakkan cerita dan membentuk dinamika antar karakter. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, peran 99 perempuan dianalisis secara sistematis untuk memahami bagaimana film, sebagai produk budaya, berkontribusi dalam membentuk dan mereproduksi makna tentang perempuan. Peran sebagai ibu, misalnya, sering kali diasosiasikan dengan nilai-nilai kasih sayang, pengorbanan, dan moralitas. Karakter ibu dalam film tidak hanya berfungsi sebagai penopang emosional keluarga, tetapi juga sebagai simbol stabilitas sosial. Namun, ketika karakter ibu menyimpang dari norma-norma yang melekat padanya, ia dapat menjadi sumber konflik atau bahkan ancaman terhadap tatanan yang ada (Komah, 2016). Ini menunjukkan bahwa peran bukanlah kategori yang tetap, melainkan bersifat dinamis dan kontekstual. Begitu pula, karakter anak perempuan sering digambarkan dalam fase pencarian identitas, terjebak antara tradisi dan kebebasan, mencerminkan tekanan budaya patriarkal yang kompleks (Oğuz, 2016). Peran ini digunakan untuk mengeksplorasi transformasi psikologis dan sosial dalam cerita, terutama dalam genre coming-of-age atau drama keluarga. Lebih jauh, peran sebagai saudara perempuan—baik sebagai adik maupun kakak—menyuguhkan nuansa emosional dan psikologis yang memperkaya narasi. Adik perempuan sering kali digambarkan sebagai sosok yang lemah, bergantung, atau menjadi pemicu empati bagi tokoh utama. Di sisi lain, kakak perempuan ditampilkan sebagai figur yang lebih dewasa dan bertanggung jawab, kadang berfungsi sebagai pengganti ibu atau bahkan sebagai rival emosional (Handyside, 2023; Oró-Piqueras, 2014). Kedua peran ini mencerminkan hubungan kekuasaan dan dinamika afeksi yang dapat memperkuat atau menantang struktur keluarga tradisional. Perempuan juga

dapat muncul sebagai teman atau pasangan romantis yang tidak hanya mendukung tokoh utama, tetapi juga mencerminkan stereotip relasi sosial yang melekat pada perempuan—baik sebagai 100 sahabat setia maupun objek cinta yang dinilai dari segi loyalitas dan kecantikan (Angelia, 2022; As & Parsa, 2022). Bahkan peran minor seperti tetangga pun berkontribusi pada konstruksi naratif dengan memperkuat konteks sosial dan dramatik dalam cerita (Khayru & Wisnujati, 2022). Penelitian ini menganggap penting untuk menelaah berbagai peran yang dimainkan oleh tokoh perempuan dalam film horor dari Indonesia, Amerika Serikat, dan Korea Selatan, karena melalui peran-peran itulah film mengonstruksi identitas perempuan di tengah ketegangan naratif dan konflik budaya. Pendekatan ini tidak hanya bertujuan untuk mengklasifikasikan fungsi karakter berdasarkan hubungan sosial, tetapi juga untuk mengungkapkan bagaimana penggambaran perempuan diposisikan secara aktif atau pasif dalam genre yang sering kali sarat dengan stereotip. Dengan demikian, analisis peran dalam penelitian ini menjadi kerangka penting dalam membaca ulang ideologi gender dan konstruksi perempuan dalam sinema lintas budaya.

Tabel 4.4 Peran Karakter Utama Perempuan dalam film Pengabdian 2, Midsommar, dan The Call

Karakter	Total Scene
Anak	6
Kakak	24
Teman	10
Tetangga	40
Dani	1
Seo-yeon	35
Young-sook	27
Sumber: Olahan	69

Peneliti Analisis mengenai peran karakter utama perempuan dalam film Pengabdian 2: Communion, Midsommar, dan The Call menunjukkan bagaimana penggambaran sosial perempuan dibentuk melalui distribusi peran seperti anak, kakak, teman, atau tetangga. Berdasarkan hasil kategorisasi yang terdapat dalam Tabel 4.4, dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan penilaian antara Coder 1 dan Coder 2, yang mencerminkan 101 tingkat kesepahaman yang tinggi dalam mengidentifikasi peran-peran sosial yang dimainkan oleh masing-masing karakter utama perempuan. 1. Rini – Pengabdian 2: Communion (Indonesia) Rini muncul dalam 40 scene, dengan dominasi peran sebagai kakak sebanyak 24 scene. Ini

menunjukkan bahwa posisi Rini dalam struktur keluarga sangat menonjol sebagai sosok yang bertanggung jawab dan pengganti figur ibu dalam narasi, terutama karena absennya orang tua dalam berbagai momen penting. Selain itu, Rini juga diperankan sebagai anak dalam 6 scene, yang memperlihatkan interaksinya dengan figur orang tua atau tokoh otoritatif. Ia tidak memiliki peran sebagai ibu, adik, teman, atau pacar. Namun, Rini juga berperan sebagai tetangga dalam 10 scene, yang menegaskan keterlibatannya dalam dinamika sosial di komunitas atau lingkungan rumah susun tempat tinggalnya.

2. Dani – Midsommar (Amerika Serikat) Dani tampil dalam 56 scene dengan dominasi peran sebagai teman sebanyak 36 scene, yang memperlihatkan posisinya sebagai sosok yang berada dalam posisi emosional yang lemah dan cenderung membutuhkan dukungan dari pihak lain, khususnya dalam hubungannya dengan pasangan dan kelompok pertemanannya. Ia juga berperan sebagai pacar dalam 19 scene, menggambarkan dinamika relasi dengan karakter Christian yang dimana adalah pacarnya yang terkadang terlihat cuek kepada Dani. Dani juga muncul sebagai anak dalam 1 scene, namun tidak ditemukan peran sebagai ibu, adik, kakak, atau tetangga. Peran-peran ini menyoroti transisi karakter Dani yang awalnya rentan menjadi lebih berdaya.

102

3. Seo-yeon – The Call (Korea Selatan) Seo-yeon memiliki jumlah kemunculan tertinggi, yaitu dalam 97 scene, dan dominan diperankan sebagai anak dalam 52 scene. Ini menekankan relasi intensnya dengan ibu serta penekanan pada dinamika keluarga dalam narasi. Seo-yeon juga memiliki peran sebagai teman dalam 35 scene, memperlihatkan interaksinya dengan Young-sook yang awalnya bersifat positif. Selain itu, terdapat 11 scene yang menempatkan Seo-yeon sebagai tetangga, mengingat lokasinya yang berhubungan dengan rumah Young-sook melalui sambungan telepon lintas waktu. Seo-yeon tidak diperankan sebagai ibu, adik, kakak, atau pacar, dan hal ini memperkuat penempatan dirinya sebagai individu yang mengalami konflik internal dan eksternal tanpa ketergantungan pada relasi romantis.

4. Young-sook – The Call (Korea Selatan) Young-sook tampil dalam 69 scene, didominasi oleh peran

sebagai anak sebanyak 27 scene, yang menunjukkan posisinya sebagai sosok yang berada dalam tekanan ibunya, dengan dinamika relasi penuh kekerasan dan konflik. Ia juga berperan sebagai teman dalam 34 scene, terutama dalam fase awal hubungan dengan Seo-yeon yang ditampilkan hangat sebelum berubah drastis menjadi antagonistik. Peran sebagai tetangga muncul dalam 8 scene, memperlihatkan interaksi Young-sook sebagai bagian dari masyarakat atau ruang domestik yang saling berdekatan dengan tokoh utama lainnya. Tidak ditemukan peran sebagai ibu, adik, kakak, atau pacar pada karakter ini, yang memperkuat karakterisasi Young-sook sebagai individu yang terisolasi dan kompleks. 103 Dengan demikian, setiap karakter perempuan utama dalam film-film tersebut menunjukkan kecenderungan peran yang bervariasi sesuai dengan konteks budaya, naratif, dan konflik utama film. Analisis ini menunjukkan bahwa peran sosial seperti anak, kakak, teman, dan tetangga sangat berpengaruh dalam membentuk penggambaran karakter perempuan dalam genre horor lintas negara.

4.2.4 Citra Karakter Utama Perempuan dalam 3 film dari 3 negara yang berbeda (Indonesia, Amerika, dan Korea Selatan)

Citra perempuan adalah konsep yang sangat penting dalam menganalisis penggambaran perempuan di media, terutama dalam film. Penggambaran ini tidak hanya mencerminkan peran yang diberikan kepada perempuan, tetapi juga membentuk persepsi sosial yang memengaruhi konstruksi identitas gender dalam masyarakat. Salah satu kerangka yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada konsep citra perempuan yang dikembangkan oleh Sri Wijayanti (2023), yang membagi citra perempuan ke dalam lima kategori utama: pigura, pilar, peraduan, pinggan, dan pergaulan. Konsep ini relevan untuk menganalisis bagaimana perempuan digambarkan melalui simbol-simbol naratif dan visual, baik sebagai individu yang mandiri maupun sebagai objek yang terikat pada konstruksi patriarkal. Citra pigura menekankan perempuan sebagai gambaran estetika, dengan fokus pada aspek visual seperti kecantikan, kelembutan, dan feminitas yang dominan. Karakter perempuan dalam kategori ini sering kali dijadikan objek pandangan, bukan subjek naratif. Di sisi lain, citra pilar menggambarkan perempuan sebagai

penopang kehidupan domestik, seperti ibu rumah tangga 104 atau pasangan yang setia. Citra ini menempatkan perempuan sebagai pusat stabilitas emosional dan moral dalam ruang privat. Sementara itu, citra peraduan menyoroti eksploitasi tubuh perempuan sebagai alat pemuas hasrat laki-laki dalam struktur cerita. Dalam konteks ini, perempuan kehilangan otonomi naratif dan direduksi menjadi pelengkap erotis bagi karakter pria. Lebih lanjut, pendekatan lain dalam memahami citra perempuan diungkapkan oleh Sugihastuti dalam Irma (2020), yang melihat citra perempuan dari tiga dimensi: fisik, psikis, dan sosial. Aspek fisik merujuk pada tubuh perempuan sebagai entitas biologis yang mengalami pengalaman khas perempuan seperti menstruasi atau kehamilan, sekaligus menjadi objek kontrol sosial dan diskriminasi. Aspek psikis memandang perempuan sebagai makhluk dengan kedalaman emosional dan karakter, yang kaya akan nilai-nilai seperti empati dan kasih sayang. Sedangkan aspek sosial menempatkan perempuan dalam relasi-relasi sosial, baik dalam lingkup keluarga maupun masyarakat luas, dengan peran yang terus berkembang dan dinamis. Dengan menggabungkan dua pendekatan ini, penelitian ini tidak hanya berusaha mengungkap bagaimana tokoh perempuan dalam film horor dibentuk dan diposisikan, tetapi juga menelaah bagaimana penggambaran tersebut menginternalisasi serta mereproduksi struktur sosial yang lebih luas. Citra-citra perempuan yang dianalisis diharapkan dapat memberikan gambaran kritis mengenai ideologi gender dalam narasi film lintas budaya, dan bagaimana film horor menjadi ruang simbolik yang merefleksikan sekaligus mempertanyakan norma-norma gender yang dominan. Tabel 4.5 Citra Karakter Utama Perempuan dalam film Pengabdian Setan 2, Midsommar, dan The Call

Karakter	Fisik	Psikis	Sosial
Pillar	105	105	105
Pinggan	105	105	105
Rini	40	1	29
Dani	56	30	3
Seo-yeon	16	6	97
Young-sook	4	76	17
Sumber: Olahan Peneliti	69	3	57

Sebagai lanjutan dari analisis konseptual tentang citra perempuan, tabel 4.5 menyajikan data kuantitatif yang berkaitan dengan penggambaran karakter utama perempuan dalam tiga film horor yang berbeda: Pengabdian Setan 2,

Midsommar, dan The Call. Data ini dikodekan oleh dua coder independen untuk mendapatkan validitas interpretasi terhadap kategori citra yang muncul.

11

Terdapat delapan kategori citra perempuan yang digunakan dalam analisis ini, yaitu pigura, pilar, peraduan, pinggan, pergaulan, fisis, psikis, dan sosial.

Pengkodean ini bertujuan untuk mengidentifikasi distribusi kategori citra yang paling dominan pada setiap karakter perempuan, serta membandingkan pola-pola penggambaran antarfilm dan antarkode. 1. Rini (Pengabdi Setan 2) Karakter Rini muncul dalam 40 adegan, dengan dominasi yang kuat pada citra pilar sebanyak 29 adegan. Ini menunjukkan bahwa penggambaran Rini difokuskan sebagai perempuan yang memikul tanggung jawab rumah tangga, terutama setelah kehilangan sosok orang tua. Sebagai kakak sulung, Rini digambarkan sebagai sosok yang memegang kendali emosional dan logistik dalam melindungi adik-adiknya dari ancaman supranatural. Citra pinggan muncul dalam 2 adegan, menandakan keterlibatannya dalam tugas domestik ringan seperti memasak atau merawat rumah, yang melengkapi penggambaran perannya sebagai figur rumah tangga. Citra psikis juga muncul dalam 8 adegan, menunjukkan bahwa 106 karakter Rini mengalami tekanan emosional yang mendalam, terutama terkait trauma masa lalu dan kejadian mistis yang menimpa keluarganya. Tidak ada kehadiran citra pigura, peraduan, fisik, pergaulan, maupun sosial, yang menunjukkan bahwa konstruksi karakter Rini jauh dari objektifikasi seksual atau tekanan sosial yang bersifat estetika, dan lebih menekankan pada peran fungsional serta kekuatan emosional dalam konteks keluarga. 2. Dani (Midsommar) Dani muncul dalam 56 adegan dan menjadi tokoh utama dalam narasi horor psikologis film Midsommar. Citra pilar terlihat dalam 30 adegan, menggambarkan Dani sebagai wanita yang berusaha menjaga keharmonisan hubungan, terutama dengan pasangannya Christian, serta beradaptasi dengan lingkungan sosial baru di komunitas Harga. Peran ini mencerminkan sosok perempuan yang tetap berusaha stabil dan peduli, meskipun berada dalam situasi krisis. Citra psikis muncul dalam 16 adegan, menunjukkan dinamika emosional dan tekanan mental yang kuat, termasuk kesedihan mendalam akibat

kehilangan keluarganya, perasaan diabaikan, dan pergolakan batin selama mengikuti ritual komunitas. Munculnya 3 adegan citra pinggan menandakan adanya keterlibatan kecil dalam aktivitas domestik, namun tidak signifikan. Sementara itu, citra pigura, peraduan, fisik, dan pergaulan tidak ditemukan, menunjukkan bahwa karakter Dani tidak difokuskan sebagai sosok estetis atau objek seksual, tetapi lebih pada eksplorasi trauma, hubungan interpersonal, dan krisis identitas sebagai individu.

3. Seo-yeon (The Call) Seo-yeon muncul dalam 97 adegan, menjadikannya karakter wanita dengan waktu tayang terbanyak di antara 107 tokoh lainnya. Citra dominan yang terlihat adalah citra psikis dalam 76 adegan, yang menunjukkan bahwa film The Call sangat menekankan aspek emosional dan tekanan psikologis dari karakter ini. Seo-yeon digambarkan sebagai wanita yang mengalami trauma berlapis, menghadapi rasa bersalah, kehilangan, dan ketakutan akan masa lalu yang terus berubah akibat hubungannya dengan Young-sook. Citra sosial muncul dalam 17 adegan, menggambarkan keterlibatannya dalam hubungan dengan karakter lain, seperti ibunya, polisi, dan tokoh antagonis, yang semuanya berkontribusi dalam membentuk ketegangan utama cerita. Citra pilar hanya muncul dalam 4 adegan, dan tidak ada citra pigura, peraduan, pinggan, pergaulan, maupun fisik, yang semakin memperkuat kesan bahwa karakter ini dibangun secara mendalam dari sisi psikologis dan relasional, bukan dari peran domestik atau fisik.

4. Young-sook (The Call) Young-sook tampil dalam 69 adegan, dan meskipun berperan sebagai antagonis, ia tetap mendapatkan penggambaran citra yang kompleks. Dominasi citra psikis dalam 57 adegan menunjukkan bahwa karakter ini tidak hanya digambarkan sebagai penjahat satu dimensi, tetapi juga sebagai individu dengan latar belakang trauma dan tekanan psikologis yang mendalam. Film ini memberikan ruang untuk memahami konflik batin yang dialami Young-sook, termasuk masa lalunya yang kelam dan hubungan disfungsi dengan ibunya. Citra sosial muncul dalam 9 adegan, mencerminkan keterlibatan Young-sook dalam relasi sosial yang turut memperkuat konflik cerita, terutama melalui interaksi lintas waktu dengan

Seo-yeon. Citra pilar hanya muncul dalam 3 adegan, menunjukkan bahwa meskipun sempat ditampilkan dalam konteks 108 hubungan domestik atau keluarga, karakter ini tetap lebih difokuskan pada dimensi emosional. Tidak ada kemunculan citra pigura, peraduan, pinggan, pergaulan, maupun fisis, yang menandakan tidak adanya eksplorasi terhadap aspek estetika maupun peran domestik tradisional. 4.2.5 Posisi Karakter Utama Perempuan dalam 3 film dari 3 negara yang berbeda (Indonesia, Amerika, dan Korea Selatan) Posisi perempuan dalam narasi film dan serial drama adalah aspek yang sangat penting dalam kajian penggambaran gender, terutama ketika dianalisis melalui lensa teori naratif kritis yang dikembangkan oleh Sara Mills. Dalam pendekatan ini, posisi perempuan tidak hanya dilihat dari kehadiran mereka dalam cerita, tetapi juga dari cara perempuan ditampilkan sebagai subjek aktif atau objek pasif dalam struktur narasi. Konsep ini sangat relevan dalam konteks budaya patriarki yang masih mendominasi produksi dan konsumsi media populer, termasuk dalam genre film horor. Dalam penelitian ini, posisi perempuan dianalisis untuk memahami sejauh mana karakter perempuan memiliki agensi terhadap narasi, serta bagaimana peran mereka mencerminkan atau menantang konstruksi sosial yang menempatkan perempuan dalam posisi subordinat. Dengan demikian, pendekatan ini tidak hanya memandang perempuan sebagai elemen cerita, tetapi juga sebagai penggambaran dari dinamika kekuasaan dan relasi gender yang lebih luas. Dalam posisi sebagai subjek, perempuan ditampilkan memiliki kesadaran diri serta kapasitas untuk bertindak, merasa, 109 dan berpikir secara mandiri. Mereka tidak hanya menjadi objek pengamatan dari tokoh lain, tetapi juga menjadi pusat dari pengalaman dan konflik yang mereka alami sendiri. Posisi ini menunjukkan bahwa perempuan mampu mengartikulasikan identitasnya, membuat keputusan, dan bahkan memengaruhi arah perkembangan narasi secara signifikan. Dalam konteks film horor, karakter perempuan yang menempati posisi subjek sering kali tidak hanya menjadi korban, tetapi juga agen perubahan yang mendorong alur cerita menuju klimaks dan resolusi. Karakter seperti ini mencerminkan perlawanan terhadap

narasi dominan patriarkal dan membuka ruang bagi pembacaan yang lebih kritis terhadap dinamika kekuasaan dalam gambaran media. Perempuan dalam posisi ini menjadi simbol dari suara yang tidak dibungkam, serta narator dari kisah mereka sendiri. Sebaliknya, perempuan yang berperan sebagai objek sering kali ditampilkan secara pasif, tanpa memiliki kendali atas narasi, dan menjadi bagian dari konstruksi simbolik yang dimiliki oleh tokoh laki-laki atau struktur sosial patriarkal. Dalam posisi ini, perempuan sering kali direduksi menjadi ornamen visual atau alat penggerak motivasi tokoh laki-laki, tanpa mendapatkan kesempatan untuk mengartikulasikan subjektivitasnya. Mereka tidak diberikan ruang untuk membentuk makna atas pengalaman mereka sendiri, melainkan hanya hadir sebagai penerima makna dari pihak lain. Posisi ini memperkuat ideologi patriarki dalam narasi media, di mana suara perempuan dibungkam, tubuh mereka dieksploitasi sebagai objek visual, dan eksistensi mereka ditentukan oleh relasi kuasa dengan tokoh laki-laki (Natasha, 2024; Irma, 2019).

Dalam genre horor, posisi ini sering terlihat melalui karakter perempuan yang menjadi korban tanpa latar belakang naratif yang kuat atau motivasi pribadi, sehingga keberadaan mereka hanya berfungsi sebagai pemicu ketegangan atau horor semata. Dengan membedakan posisi perempuan sebagai subjek dan objek, penelitian ini bertujuan untuk mengungkap bagaimana film horor dari tiga negara berbeda membingkai perempuan dalam narasinya. Pendekatan ini memungkinkan analisis yang lebih mendalam terhadap relasi kuasa, penggambaran gender, serta dinamika sosial budaya yang melekat pada karakter perempuan dalam film. Melalui pembacaan kritis ini, peneliti tidak hanya mengkaji keberadaan tokoh perempuan dalam cerita, tetapi juga bagaimana mereka diberikan atau tidak diberikan ruang untuk menyuarakan pengalaman, membentuk identitas, dan mengklaim posisi mereka dalam struktur narasi. Dengan demikian, posisi perempuan dalam film bukan sekadar elemen estetika atau dramatis, melainkan bagian integral dari konstruksi sosial yang mencerminkan dan mereproduksi relasi gender dalam masyarakat kontemporer. Tabel 4.6 Posisi Karakter Utama Perempuan



dalam film Pengabdian 2, Midsommar, dan The Call Karakter Perempuan
Total Scene Posisi Perempuan Subjek Objek Rini 40 37 3 Dani 56
36 20 Seo-yeon 97 82 15 Young-sook 69 60 9 Sumber: Olahan Peneliti

Tabel 4.7 menunjukkan hasil analisis posisi karakter utama perempuan dalam tiga film horor lintas budaya, yaitu Pengabdian 2, Midsommar, dan The Call, dengan merujuk pada teori posisi perempuan sebagai subjek dan objek yang diungkapkan oleh Sara Mills. Analisis ini bertujuan untuk meneliti bagaimana masing-masing karakter perempuan ditampilkan dalam struktur narasi film, apakah mereka berperan aktif sebagai agen (subjek) atau hanya sebagai bagian dari konstruksi visual dan naratif yang bersifat pasif (objek). Data diperoleh dari total jumlah adegan yang melibatkan karakter utama perempuan, kemudian 111 diklasifikasikan berdasarkan dominasi posisi mereka dalam setiap adegan. Karakter Rini dalam film Pengabdian 2 muncul dalam total 40 adegan. Dari jumlah tersebut, sebanyak 37 adegan menunjukkan bahwa Rini menempati posisi sebagai subjek, di mana ia secara aktif mengambil peran penting dalam alur cerita, menyuarakan keputusan, serta memiliki kontrol terhadap tindakannya sendiri. Hanya 3 adegan yang menempatkan Rini sebagai objek, yang menunjukkan bahwa karakter ini secara dominan digambarkan sebagai perempuan yang berdaya dan memiliki agensi dalam menghadapi konflik horor yang mengelilinginya. Keseimbangan ini menunjukkan kecenderungan film Pengabdian 2 untuk menampilkan karakter perempuan yang kuat dan aktif dalam proses naratif. Di sisi lain, Dani dalam film Midsommar muncul dalam 56 adegan. Sebanyak 36 adegan menunjukkan Dani sebagai subjek, sementara 20 adegan lainnya memperlihatkan posisi Dani sebagai objek. Proporsi ini menunjukkan bahwa meskipun Dani memiliki kapasitas sebagai subjek, terdapat ketimpangan signifikan yang menandakan bahwa karakter ini sering terjebak dalam narasi yang masih dikendalikan oleh dominasi laki-laki. Ketidakeimbangan ini memperlihatkan dinamika emosional dan psikologis Dani yang kompleks—di satu sisi ia berupaya untuk membangun kembali kontrol terhadap hidupnya setelah trauma, tetapi di sisi lain masih terperangkap

dalam lingkungan dan relasi yang menempatkannya secara pasif. Karakter Seo-yeon dalam film *The Call* muncul paling dominan dengan total 97 scene. Dari jumlah tersebut, 82 scene menunjukkan Seo-yeon sebagai subjek. Ini berarti ia sangat aktif dalam mengendalikan alur cerita, membuat keputusan penting, dan mengambil tindakan krusial untuk menghadapi ancaman dari masa lalu yang mengganggu hidupnya. Hanya 15 scene yang 112 menempatkannya sebagai objek, yang menunjukkan bahwa karakter ini memiliki kekuatan agensi dan keterlibatan yang tinggi dalam membentuk jalannya cerita. Posisi subjek yang kuat ini menunjukkan bahwa film *The Call* memberikan kesempatan besar bagi perempuan untuk mengekspresikan identitas dan pengalaman mereka secara mandiri. Sementara itu, karakter Young-sook, yang juga berasal dari film *The Call*, muncul dalam 69 scene. Dalam 60 scene, ia berperan sebagai subjek, dan hanya 9 scene yang menempatkannya sebagai objek. Posisi subjek yang tinggi ini memperkuat gambaran Young-sook sebagai karakter yang memiliki kontrol kuat atas tindakannya, meskipun dalam konteks antagonistik. Ia tidak hanya menjadi pelengkap dalam narasi, tetapi juga merupakan pusat konflik yang menggerakkan alur cerita. Meskipun berperan sebagai antagonis, analisis ini menunjukkan bahwa Young-sook tetap memiliki kekuatan naratif sebagai karakter perempuan yang aktif dan tidak bisa dipandang hanya sebagai korban atau pelengkap cerita. Secara keseluruhan, analisis ini menunjukkan bahwa sebagian besar karakter perempuan dalam ketiga film tersebut berperan sebagai subjek, meskipun ada variasi dalam proporsinya. Hal ini mencerminkan usaha para sineas untuk memberikan lebih banyak ruang bagi perempuan agar dapat berperan sebagai agen aktif dalam narasi film horor, melampaui stereotip pasif yang selama ini melekat pada genre ini. Namun, masih terdapat ketimpangan dalam beberapa karakter, seperti Dani, yang menunjukkan bahwa dominasi patriarki dalam penggambaran media belum sepenuhnya hilang, tetapi masih menjadi bagian dari dinamika yang perlu terus dikritisi dalam kajian penggambaran gender 113

4.3 Pembahasan

Setelah pada sub-bab sebelumnya dipaparkan hasil penelitian yang memuat

data kuantitatif terkait penggambaran karakter perempuan dalam film melalui indikator-indikator seperti screentime, penokohan, peran, citra perempuan, dan posisi perempuan, maka pada sub-bab ini akan dilakukan pembahasan secara lebih menyeluruh dan terstruktur berdasarkan masing-masing karakter utama perempuan yang dianalisis. Pendekatan ini bertujuan untuk merangkum dan menyatukan temuan yang telah diperoleh, sehingga setiap karakter dapat dipahami secara utuh melalui indikator-indikator yang relevan dengannya. Dengan demikian, analisis akan disusun berdasarkan urutan karakter, di mana tiap karakter akan dibahas mulai dari aspek screentime hingga posisi yang ditampilkan dalam alur cerita, guna memberikan gambaran menyeluruh mengenai konstruksi peran dan posisi perempuan dalam ketiga film horor yang diteliti. 1. Rini (Pengabdi Setan 2) Rini merupakan tokoh utama perempuan dalam film Pengabdi Setan 2: Communion yang digambarkan sebagai sosok kakak yang bertanggung jawab, penuh perhatian, dan protektif terhadap adik-adiknya. Setelah kehilangan ibu dan mengalami peristiwa horor sebelumnya, Rini mengambil alih peran sebagai pengganti orang tua. Ia digambarkan memiliki karakter yang kuat, mandiri, namun tetap emosional dan rentan ketika menghadapi teror supernatural yang mengancam keluarganya. Sepanjang film, Rini menunjukkan keberanian dalam menghadapi ancaman, menjadikannya simbol keteguhan dan daya juang perempuan di tengah situasi yang mengancam keselamatan dan kestabilan keluarga. 114 a. Screentime Karakter Rini dalam film Pengabdi Setan 2: Communion tercatat memiliki durasi kemunculan selama 40 menit dari total durasi film yang mencapai 119 menit. Jika dihitung, persentase screentime Rini adalah sebesar 33,6% dari keseluruhan durasi film. Berdasarkan klasifikasi yang digunakan dalam penelitian ini, karakter yang muncul lebih dari 30% dari total durasi film digolongkan ke dalam kategori screentime panjang. Dengan demikian, Rini secara kuantitatif masuk dalam kategori tersebut. Porsi waktu tayang yang cukup besar ini menandakan bahwa Rini bukan hanya karakter penting dalam struktur narasi, tetapi juga merupakan pusat perhatian visual dalam pengembangan cerita.

Kemunculannya yang konsisten dan signifikan menunjukkan bahwa sudut pandang cerita dan dinamika konflik dalam film sebagian besar dibangun melalui kehadiran karakter ini. b. Penokohan Berdasarkan indikator penokohan, karakter Rini secara konsisten dikategorikan sebagai tokoh protagonis dalam semua kemunculannya di 40 adegan. Penokohan ini menunjukkan bahwa Rini berfungsi sebagai pusat narasi yang mengalami konflik, berusaha mengatasi tantangan, dan menjadi saluran utama untuk penyampaian nilai moral dalam cerita. Tidak ada satu pun adegan yang menempatkan Rini dalam posisi antagonis, sehingga penokohan protagonis yang melekat padanya bersifat dominan dan tetap sepanjang film. Konsistensi ini memperkuat identitas Rini sebagai tokoh yang tidak hanya mendorong jalannya cerita, tetapi juga sebagai penggambaran nilai-nilai kebaikan dan ketahanan dalam 115 menghadapi ketakutan serta tekanan psikologis, yang menjadi elemen utama dalam genre horor film ini. Gambar 4.8 Rini berhadapan dengan ayah dengan adiknya Dalam adegan ini, Rini muncul sebagai sosok yang mempertahankan keberanian, rasionalitas, dan komitmen terhadap kebenaran dalam situasi yang kritis, yang semakin menegaskan perannya sebagai karakter utama. Ketika ia dan yang lainnya berhadapan dengan sosok ayahnya di lantai 10, Rini dengan tegas mempertanyakan identitas dan maksud sosok tersebut. Melalui dialog seperti "Pak, tolong biarkan kami... jangan ganggu kami serta "Semua yang keluar dari mulut bapak itu adalah kebohongan", Rini tidak hanya menunjukkan keberaniannya dalam menghadapi otoritas (dalam hal ini, figur ayah), tetapi juga menunjukkan insting pelindung terhadap orang-orang di sekitarnya. Ia berusaha mengungkap kebohongan dan potensi ancaman dari sosok yang mereka temui, yang secara visual dan naratif memang disiratkan sebagai tidak sepenuhnya manusia. Sikap kritis dan keberaniannya dalam menghadapi ancaman gaib serta kebingungan kelompok menjadikan Rini sebagai pusat moral dan rasional dalam cerita. Dengan demikian, dalam adegan ini Rini kembali menegaskan posisinya sebagai protagonis yang melawan ancaman, 116 melindungi kelompoknya, dan tetap berpijak pada akal sehat serta rasa tanggung jawab. c. Peran Dalam

indikator peran, karakter Rini paling dominan digambarkan sebagai kakak. Dari total 40 scene yang melibatkan Rini, sebanyak 24 scene menunjukkan dirinya menjalankan peran tersebut. Jumlah ini mencerminkan lebih dari separuh keterlibatannya dalam narasi, yang menegaskan posisi Rini sebagai sosok yang bertanggung jawab dalam struktur keluarga, khususnya setelah absennya figur orang tua. Peran sebagai kakak yang dominan juga menempatkan Rini sebagai tokoh yang menjalankan fungsi pengasuhan, pengambilan keputusan, serta pelindung bagi adik-adiknya dalam berbagai situasi krisis yang terjadi sepanjang film. Selain itu, Rini juga tampil sebagai anak dalam 6 scene, yang memperlihatkan interaksinya dengan tokoh orang tua atau pihak yang memiliki otoritas. Sementara itu, ia tidak ditampilkan dalam peran sebagai ibu, adik, teman, maupun pacar. Namun, keterlibatannya sebagai tetangga dalam 10 scene menunjukkan bahwa Rini tidak hanya berperan dalam lingkup internal keluarga, tetapi juga memiliki peran sosial dalam komunitas tempat tinggalnya. Hal ini memperkuat gambaran bahwa Rini adalah tokoh yang memiliki posisi penting dalam lingkup relasi interpersonal, baik di dalam maupun di luar keluarganya.

117 Gambar 4.9 Rini menegaskan ingin mencari adiknya dahulu sebelum pergi Pada adegan 25 (durasi 1:29:10–1:29:46), Rini dengan jelas menunjukkan perannya sebagai kakak yang bertanggung jawab dan peduli. Dalam situasi yang menegangkan dan memerlukan keputusan cepat untuk menyelamatkan diri, Rini memilih untuk mencari adiknya, Bondi, yang hilang terlebih dahulu. Hal ini terlihat dari dialog seperti “Gue nggak akan pergi tanpa adik gue dan “Kita harus cari Bondi , yang menegaskan bahwa keselamatan adiknya adalah prioritas utama baginya sebelum ia sendiri mencari tempat yang aman. Keputusan ini mencerminkan nilai pengorbanan, kasih sayang, dan naluri protektif seorang kakak, terutama dalam konteks keluarga yang sedang terancam. Dengan demikian, adegan ini memperkuat dominasi peran Rini sebagai kakak yang berfungsi sebagai pengganti figur orang tua dalam keluarga, terutama saat menghadapi krisis.

d. Citra Perempuan Dalam indikator citra perempuan, karakter Rini secara jelas

tergambarkan melalui citra pilar. Dari total 40 adegan yang melibatkan Rini, sebanyak 29 adegan menunjukkan penggambaran dirinya sebagai sosok yang memikul tanggung jawab rumah tangga, khususnya dalam perannya sebagai kakak tertua yang menggantikan posisi orang tua yang telah tiada. Citra pilar dalam konteks ini mencerminkan sosok perempuan yang tegas, protektif, dan tangguh secara emosional, terutama saat menghadapi kondisi keluarga yang terancam oleh kekuatan supranatural. Rini tidak hanya berperan sebagai pelindung, tetapi juga sebagai pengambil keputusan dalam situasi kritis, yang memperlihatkan kemampuannya dalam mengelola konflik, menjaga kestabilan kelompok, serta merawat ikatan keluarga di tengah situasi yang mencekam. Dominasi citra pilar ini menunjukkan bahwa penggambaran Rini dalam film sangat terfokus pada peran fungsional dan nilai-nilai keperempuanan yang mengedepankan tanggung jawab dan keteguhan hati, bukan sekadar aspek emosional atau estetika. Gambar 4.10 Rini menegaskan bahwa adiknya tidak boleh ditinggalkan. Dalam adegan ini, Rini kembali menunjukkan dominasi citra pilar melalui sikap dan ucapannya yang mencerminkan tanggung jawab, kepemimpinan, dan solidaritas keluarga. Pernyataan seperti “Itu adik kita”, “Kita bawa dia pergi”, dan “Kalau dia anak setan, kita semua anak setan” mencerminkan sikap tegas dan emosional seorang kakak yang menolak untuk meninggalkan adiknya meskipun berada dalam situasi ekstrem dan penuh kecurigaan. Penggambaran ini menempatkan Rini sebagai sosok perempuan yang memikul beban moral dan tanggung jawab atas keutuhan keluarganya. Ia tidak hanya mengambil alih peran pengambilan keputusan, tetapi juga memegang kendali atas arah tindakan kelompok dalam menghadapi dilema yang menyangkut keselamatan dan nilai kekeluargaan. Tindakan Rini untuk tetap melindungi dan membawa adiknya pergi merupakan cerminan jelas dari citra pilar—yakni perempuan yang kuat, penyayang, dan menjaga integritas keluarga sebagai prioritas utama dalam kondisi krisis. Dengan demikian, adegan ini memperkuat konstruksi Rini sebagai perempuan dengan citra pilar yang dominan, yang perannya tidak hanya hadir secara emosional tetapi juga aktif dalam

membentuk keputusan kolektif di tengah tekanan dan bahaya. e. Posisi Perempuan Dalam indikator posisi perempuan, karakter Rini secara dominan berperan sebagai subjek. Dari total 40 adegan yang melibatkan Rini, sebanyak 37 adegan menunjukkan bahwa ia berada dalam posisi aktif, memiliki kontrol atas tindakannya, serta memainkan peran penting dalam menentukan arah cerita. Rini digambarkan sebagai perempuan yang tidak pasif dalam menghadapi teror, melainkan mengambil inisiatif, menyuarakan keputusan, dan terlibat langsung dalam penyelesaian konflik. Posisi ini menegaskan keberdayaan karakter Rini sebagai subjek utama yang menjalankan aksi dan membentuk jalannya narasi. Dominasi posisi subjek ini memperkuat konstruksi karakter perempuan yang memiliki agensi dalam menghadapi situasi horor, di mana Rini tidak hanya menjadi bagian dari korban ketakutan, tetapi justru menjadi motor penggerak dalam mengatasi ketegangan dan menyelamatkan keluarganya. Dengan demikian, film ini menunjukkan kecenderungan untuk menampilkan perempuan dalam peran yang kuat dan berpengaruh, yang secara aktif hadir dalam struktur naratif . 120 Gambar 4.11 Rini mengarahkan adik-adiknya untuk mencari Bondi Dalam adegan ini, Rini dengan jelas mengambil peran sebagai subjek melalui tindakan dan ucapannya yang menunjukkan inisiatif serta kontrol terhadap situasi. Dialog seperti "Sisiri dari atas sampai bawah. Aku tidak mau pergi tanpa Bondi" menunjukkan bahwa Rini tidak hanya menyampaikan keputusan, tetapi juga mengambil alih kepemimpinan dalam pencarian adiknya. Ia tidak bersikap pasif menunggu arahan atau bantuan dari karakter lain, melainkan menjadi penggerak utama yang menentukan langkah kelompok. Penggambaran ini menegaskan bahwa Rini adalah karakter yang memiliki agensi penuh dalam cerita—ia merancang strategi, menetapkan tujuan, dan memandu aksi. Dengan demikian, adegan ini memperkuat posisi Rini sebagai perempuan subjek yang aktif, berdaya, dan memiliki pengaruh nyata terhadap jalannya narasi. Ketegasannya untuk tidak meninggalkan Bondi juga mencerminkan kekuatan emosional dan tanggung jawabnya, yang memperkuat posisi subjeknya tidak hanya secara naratif, tetapi juga secara moral dalam struktur cerita film. 2. Dani (Midsommar) Dani adalah

karakter utama perempuan dalam film *Midsommar* yang digambarkan sebagai sosok yang emosional, rentan, namun mengalami perkembangan karakter yang signifikan sepanjang cerita. Di awal film, Dani digambarkan sebagai wanita yang mengalami trauma mendalam akibat tragedi keluarga, serta terjebak dalam hubungan yang dingin dan tidak mendukung. Ketika ia ikut dalam perjalanan ke Swedia bersama pacarnya dan teman-temannya, Dani perlahan mengalami transformasi psikologis. Di tengah komunitas pagan yang penuh ritual, ia beralih dari sosok yang pasif menjadi lebih tegas dan menemukan rasa kepemilikan serta kekuasaan atas dirinya sendiri. Perjalanan Dani mencerminkan dinamika kehilangan, pencarian identitas, dan upaya penyembuhan melalui cara yang gelap dan tidak konvensional.

(a) *Screentime* Karakter Dani dalam film *Midsommar* tercatat memiliki durasi kemunculan selama 124 menit dari total durasi film yaitu 171 menit. Berdasarkan perhitungan, Dani hadir dalam 72,5% dari keseluruhan waktu tayang film. Persentase ini menunjukkan bahwa Dani termasuk dalam kategori *screentime* panjang, karena melebihi ambang batas 30% dari durasi total film yang digunakan dalam klasifikasi penelitian ini. Dengan dominasi visual yang sangat tinggi, dapat disimpulkan bahwa karakter Dani memegang peranan sentral dalam narasi *Midsommar*. Kemunculannya yang mendominasi hampir tiga perempat bagian film tidak hanya menunjukkan bahwa ia adalah tokoh utama, tetapi juga menandai bahwa seluruh dinamika cerita—mulai dari konflik, ketegangan, hingga transformasi psikologis—bertumpu pada perjalanan pribadi Dani. Karakter ini menjadi poros emosional sekaligus panduan naratif bagi penonton dalam memahami makna dan simbolisme yang kompleks dalam film. Oleh karena itu, dari segi indikator *screentime*, karakter Dani menempati posisi dominan sebagai pusat visual dan emosional dari keseluruhan struktur cerita.

(b) *Penokohan* Dalam indikator penokohan, karakter Dani dalam film *Midsommar* secara konsisten dibangun sebagai tokoh protagonis. Dari total 56 adegan yang dianalisis, sebanyak 122 54 adegan menunjukkan Dani dalam posisi protagonis. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar tindakan, keputusan, serta konflik

yang dihadapinya bertujuan untuk membangun simpati penonton dan mendukung alur narasi utama dari awal hingga akhir. Penokohan ini menempatkan Dani sebagai tokoh sentral yang mengalami tekanan emosional, kehilangan, dan transformasi pribadi yang mendalam. Dominasi sebagai protagonis yang muncul dalam hampir seluruh adegan memperkuat posisi Dani sebagai pusat konflik dan resolusi dalam film. Ia tidak hanya mendorong alur cerita, tetapi juga menjadi tokoh yang menghubungkan tema-tema besar film seperti kesedihan, identitas, dan pelepasan. Meskipun terdapat dinamika emosional yang kompleks dalam perjalanan karakternya, secara keseluruhan, Dani tetap digambarkan sebagai karakter yang berjuang menghadapi penderitaan dan berusaha menemukan makna atas trauma yang dialaminya. Oleh karena itu, secara naratif, Dani tetap menempati posisi protagonis yang dominan dalam keseluruhan struktur cerita Midsommar. Gambar 4.12 Dani menelpon temannya bercerita takut merepotkan Christian Pada adegan 2 (durasi 06:13–07:12), Dani menampilkan karakternya sebagai tokoh protagonis melalui ekspresi emosional yang mendalam dan rangkaian dialog yang mencerminkan pergulatan batinnya. Dalam keadaan penuh 123 kecemasan setelah menerima email dari saudarinya, Dani menelepon temannya mengenai dirinya dengan Christian sebagai pacarnya sambil menangis dan mengatakan, “Aku selalu meminta bantuannya! Hari ini aku meneleponnya sambil menangis karena saudariku menulis email yang bodoh dan mengerikan . Ia juga mengungkapkan rasa bersalah dan kekhawatiran diri melalui kalimat seperti, “Bagaimana jika aku membuatnya takut? dan “Ya, bagaimana jika aku membutuhkannya terlalu sering... seolah itu adalah tugasnya? . Dialog ini menunjukkan sisi manusiawi Dani yang sedang berjuang menghadapi trauma, serta memperkuat posisinya sebagai pusat simpati dalam narasi. Sebagai protagonis, Dani muncul sebagai karakter yang mengalami tekanan emosional, mencari dukungan, dan menjadi poros utama dalam perkembangan konflik film. Dengan demikian, adegan ini menegaskan dominasi penokohan protagonis pada karakter Dani, yang menghubungkan penonton dengan lapisan emosional cerita sejak awal. (c Peran Dalam indikator peran, karakter Dani dalam film Midsommar secara jelas ditampilkan sebagai

seorang teman. Dari 56 adegan yang melibatkan dirinya, sebanyak 36 adegan menempatkan Dani dalam peran ini. Dominasi tersebut menunjukkan bahwa posisi sosial dan emosional Dani dalam film lebih banyak berfokus pada dinamika pertemanan, khususnya dalam kelompok yang ia ikuti bersama Christian dan teman-teman Christian lainnya. Peran sebagai teman mencerminkan bagaimana Dani cenderung berada dalam posisi yang rentan, mencari penerimaan, dan berusaha menyesuaikan diri dengan lingkungan yang kurang memberinya rasa aman secara 124 emosional. Ia sering kali tampak ragu, diam, atau berusaha untuk tidak menjadi beban, sekaligus mencoba mempertahankan hubungan sosial di tengah tekanan batin yang ia alami. Dalam konteks ini, Dani digambarkan sebagai sosok yang mengalami isolasi emosional meskipun berada dalam kelompok, dan hal ini memperkuat karakterisasi dirinya sebagai individu yang sedang mencari ruang untuk diterima dan didengar. Oleh karena itu, dominasi peran sebagai teman menegaskan bahwa konflik internal dan perjalanan psikologis Dani dalam film banyak dibingkai melalui relasinya dengan orang-orang di sekitarnya, bukan sebagai figur otoritatif, melainkan sebagai individu yang mengalami krisis keterikatan dan membutuhkan dukungan sosial. Gambar 4.13 Dani berbincang dengan teman-temannya di mobil Pada adegan 11 (durasi 25:26–27:38), Dani memperlihatkan perannya sebagai teman dalam interaksi sosialnya dengan kelompok Christian saat mereka berada di dalam mobil menuju lokasi festival di Hårga, Swedia. Dalam suasana informal dan percakapan santai tersebut, Dani aktif berpartisipasi dengan mengajukan pertanyaan seperti, “Berapa lama perjalanan ini? dan “Tesis apa yang sedang kau kerjakan? , yang menunjukkan usahanya untuk terlibat dan terhubung dengan teman-temannya. Meskipun masih dalam kondisi psikis yang rentan, Dani berusaha untuk mempertahankan hubungan sosial dan menyesuaikan diri 125 dalam lingkungan yang belum sepenuhnya memberikan kenyamanan emosional baginya. Keterlibatannya dalam percakapan kelompok ini menegaskan posisinya sebagai bagian dari komunitas pertemanan, menunjukkan bahwa ia masih berusaha membangun dinamika sosial dengan orang-orang di sekitarnya, meskipun dalam posisi

yang cenderung pasif dan penuh penyesuaian. (d Citra Perempuan Dalam indikator citra perempuan, karakter Dani digambarkan secara dominan menampilkan citra pilar, yang tercermin dalam 30 dari total 56 adegan yang melibatkan dirinya. Citra pilar merujuk pada penggambaran perempuan sebagai sosok yang memikul tanggung jawab emosional dan menjaga kestabilan dalam hubungan sosial. Dani secara konsisten ditampilkan sebagai perempuan yang berusaha mempertahankan keharmonisan dengan pasangannya, Christian, meskipun sering kali diabaikan dan tidak mendapat dukungan emosional yang ia butuhkan. 126 Dalam berbagai adegan, Dani menunjukkan kepedulian dan keinginan untuk tetap menjadi bagian dari lingkaran sosial yang membingungkannya, seperti saat ia mencoba memahami topik pembicaraan, mendengarkan, dan menyesuaikan diri dengan budaya komunitas Harga. Usaha untuk tetap tenang, sopan, dan peduli terhadap orang lain dalam situasi krisis emosional juga memperkuat citra ini. Oleh karena itu, dominasi citra pilar dalam karakter Dani mempertegas konstruksi dirinya sebagai sosok perempuan yang kuat secara emosional, penuh pengorbanan, dan mengedepankan stabilitas relasional, bahkan di tengah tekanan mental yang berat. Gambar 4.14 Dani menelpon Christian Pada adegan 1 (durasi 02:35–06:12), Dani dengan jelas menunjukkan citra pilar melalui sikapnya yang berusaha menjaga kestabilan emosional dan keharmonisan hubungan dengan Christian. Meskipun ia sedang berada dalam situasi cemas karena tidak mendapat kabar dari saudarinya yang mengirimkan email mencurigakan, Dani tetap berbicara dengan penuh pertimbangan dan kelembutan saat berkomunikasi dengan Christian. Ia mengatakan, “Aku meneleponmu... cuma ingin tahu jika kau masih ingin bertemu nanti , yang mencerminkan keinginannya untuk menjaga kedekatan emosional dengan pasangannya tanpa menuntut atau menekan. 127 Selain itu, ketika Christian merespons dengan agak pasif, Dani tetap mencoba menenangkan dirinya dan bahkan menyalahkan diri sendiri dengan berkata, “Aku tahu, aku tahu, kau benar, kau benar. Aku cuma butuh diingatkan, terima kasih . Ungkapan ini memperlihatkan sikapnya yang mengutamakan keharmonisan hubungan dan cenderung meredam konflik, sekalipun ia sendiri sedang berada dalam

kondisi emosional yang labil. Dengan demikian, adegan ini memperkuat dominasi citra pilar pada karakter Dani, di mana ia digambarkan sebagai sosok perempuan yang berusaha menjaga keseimbangan hubungan interpersonal, tetap perhatian, dan mengorbankan kestabilan emosinya demi mempertahankan keharmonisan dalam relasi asmaranya. (e Posisi Perempuan Dalam indikator posisi perempuan, karakter Dani dalam film *Midsommar* secara jelas menempati posisi sebagai subjek. Dari total 56 adegan yang dianalisis, sebanyak 36 adegan menunjukkan Dani secara aktif berperan sebagai penggerak dalam narasi. Sebagai subjek, Dani memiliki inisiatif untuk menyampaikan keinginannya, mengungkapkan perasaannya, dan membuat keputusan yang mempengaruhi jalannya alur cerita. Dominasi posisi subjek ini terlihat ketika Dani, meskipun berada dalam kondisi psikologis yang rapuh akibat kehilangan keluarganya, tetap berusaha mempertahankan hubungan, menegosiasikan emosinya, serta beradaptasi dengan lingkungan sosial baru di komunitas Harga. Dalam berbagai adegan, ia secara eksplisit mengungkapkan kebutuhan emosionalnya, meminta kejelasan, serta menyuarakan perasaannya terhadap Christian dan teman-teman mereka. Ini menunjukkan bahwa Dani bukan sekadar karakter pasif yang digerakkan oleh pihak lain, melainkan tetap memiliki kontrol atas narasinya, terutama dalam memperjuangkan kestabilan dirinya di tengah tekanan psikologis yang berat. Dengan demikian, meskipun secara keseluruhan masih terdapat beberapa momen di mana Dani ditempatkan dalam posisi objek, dominasi sebagai subjek memperlihatkan bahwa karakter Dani diberikan ruang untuk menampilkan agensi personalnya, terutama dalam konteks perjalanan transformasi emosional yang menjadi inti dari film *Midsommar*. Gambar 4.15 Dani mengajak Christian untuk pergi dari tempat komunitas Harga Pada adegan 32 (durasi 1:28:54–1:32:33), Dani dengan jelas menunjukkan posisinya sebagai subjek yang aktif dalam pengambilan keputusan. Dalam dialognya seperti, “Ini sangat tak beres. Kita harus pergi dan “Kumohon, ini seperti zaman dulu. Aku tak mau itu. Aku mau pergi , Dani secara langsung menyampaikan keinginannya, menolak keadaan yang membuatnya tidak nyaman, serta mendesak Christian

untuk mengikuti keputusannya. Dani dengan sadar mengevaluasi situasi yang dihadapinya di komunitas Harga, menunjukkan kemampuan analisis, penilaian risiko, dan keberanian untuk menyatakan pendapat. Kalimat “Kuliah antropologi-mu cuma jadi alasan saja menunjukkan bahwa Dani mampu mengkritik motif 129 dan keputusan Christian yang menurutnya tidak lagi sesuai dengan kondisi berbahaya yang mereka hadapi. Melalui sikap vokal dan ketegasan ini, Dani tidak hanya menjadi karakter yang dipandu atau diarahkan oleh orang lain, tetapi juga berperan sebagai pengambil keputusan aktif dalam konflik yang sedang berlangsung. Adegan ini memperkuat penggambaran dominan Dani dalam Posisi Subjek, di mana ia memiliki kekuasaan atas keputusan dan tindakannya sendiri, serta mengarahkan jalannya narasi di tengah situasi krisis.

3. Seo-yeon (The Call) Seo-yeon adalah karakter utama wanita dalam film The Call yang digambarkan sebagai sosok yang cerdas, emosional, dan penuh rasa ingin tahu. Ia mengalami konflik batin yang mendalam ketika secara tidak sengaja terhubung dengan masa lalu melalui sebuah telepon rumah. Di awal cerita, Seo-yeon digambarkan sebagai sosok yang terluka akibat hubungan yang renggang dengan ibunya dan kehilangan ayahnya. Namun, seiring berjalannya cerita, ia menunjukkan ketangguhan dan keberanian saat harus menghadapi konsekuensi dari perubahan waktu yang mengancam hidupnya. Karakter Seo-yeon mencerminkan perjuangan antara keinginan untuk memperbaiki masa lalu dan kenyataan pahit dari dampak perubahan tersebut. (a Screentime Dalam film The Call, karakter Seo-yeon muncul selama 71 menit dari total durasi film yang mencapai 112 menit. Jika dihitung dalam proporsi, kemunculan Seo-yeon mencakup sekitar 63,6% dari total waktu tayang film, sedangkan 36,4% sisanya diisi oleh adegan-adegan yang tidak menampilkan dirinya secara langsung. Angka ini 130 menunjukkan bahwa Seo-yeon memiliki peranan yang cukup dominan secara visual dalam narasi film. Dominasi kemunculan visual ini menegaskan posisi Seo-yeon sebagai pusat utama cerita. Sebagian besar alur diceritakan dari sudut pandangnya, memperlihatkan bagaimana ia terlibat secara langsung dalam konflik, mengambil keputusan penting, serta mengalami pergulatan emosional

yang intens. Kehadiran Seo-yeon yang mendominasi hampir dua pertiga film menegaskan bahwa pengembangan alur cerita, pembentukan ketegangan, serta dinamika hubungan antartokoh sangat bergantung pada perjalanan karakter ini. Dengan porsi tayang yang signifikan ini, transformasi emosional Seo-yeon dari rasa penasaran, ketakutan, hingga perjuangannya untuk bertahan hidup menjadi penggerak utama dalam membangun ketegangan dan klimaks cerita. Hal ini menunjukkan bahwa karakter Seo-yeon tidak hanya hadir sebagai tokoh pendukung atau pelengkap, melainkan sebagai protagonis sentral yang membawa keseluruhan perkembangan narasi *The Call*.

(b Penokohan Dalam film *The Call*, karakter Seo-yeon muncul dalam 71 adegan yang sepenuhnya menampilkan perannya sebagai protagonis. Sepanjang alur cerita, Seo-yeon digambarkan secara konsisten sebagai tokoh utama yang menghadapi serangkaian konflik dan ancaman besar. Perjalanan emosionalnya sebagai korban dari kekuatan supranatural menjadi fokus utama dalam menciptakan ketegangan film. Tidak ada adegan yang menunjukkan Seo-yeon sebagai antagonis, sehingga menegaskan konsistensi karakter ini sebagai figur protagonis yang dominan. Sebagai tokoh sentral, Seo-yeon tidak hanya berjuang untuk 131 keselamatannya sendiri, tetapi juga berusaha mengambil keputusan dan mengatasi berbagai krisis yang dihadapinya. Konsistensi peran protagonis ini menunjukkan kekuatan karakter Seo-yeon dalam menggerakkan narasi film, serta memperkuat posisinya sebagai penggerak utama jalannya cerita hingga akhir. Gambar 4.16 Seo-yeon bertemu dengan ayahnya Pada adegan 51 (durasi 33:13–34:34), Seo-yeon menampilkan perannya sebagai tokoh utama melalui momen yang penuh emosi saat ia berkeliling dan memasuki rumah kaca yang dipenuhi dengan tanaman yang indah. Di lokasi ini, Seo-yeon bertemu dengan kedua orang tuanya yang sedang berbincang seolah tidak ada masalah yang terjadi. Momen ini menggambarkan sisi kemanusiaan dan kerentanan Seo-yeon sebagai karakter utama yang sedang menghadapi realitas baru dalam hidupnya akibat intervensi perjalanan waktu. Ketika Seo-yeon mulai merenung dan meneteskan air mata, lalu memeluk ayahnya sambil menangis, penonton diajak untuk merasakan dilema

emosional yang ia hadapi — yaitu antara kebahagiaan karena bisa bertemu kembali dengan orang tuanya dan kesadaran bahwa semua ini terjadi akibat konsekuensi besar yang sedang ia hadapi. Perjuangan emosional ini menegaskan posisinya sebagai tokoh utama yang memikul beban utama alur cerita, di mana konflik pribadi dan perjalanan batin Seo-yeon menjadi penggerak utama narasi film *The Call*. (c Peran Dalam film *The Call*, karakter Seo-yeon muncul dalam total 97 adegan, di mana peran utamanya adalah sebagai anak dalam 52 adegan. Posisi ini menunjukkan betapa kuatnya fokus film terhadap dinamika hubungan Seo-yeon dengan orang tuanya, terutama ibunya, yang menjadi pusat utama dari konflik emosional dan perkembangan karakternya. Hubungan ibu-anak ini tidak hanya berfungsi sebagai latar belakang personal bagi Seo-yeon, tetapi juga memicu serangkaian peristiwa penting dalam narasi, terutama ketika masa lalunya mengalami perubahan drastis akibat interaksi lintas waktu dengan Young-sook. Dengan proporsi kemunculan sebagai anak yang sangat signifikan, karakter Seo-yeon digambarkan sebagai individu yang sangat terhubung dengan kondisi keluarganya, baik secara emosional maupun dalam motivasi tindakannya dalam cerita. Konflik batin Seo-yeon, mulai dari rasa bersalah, harapan untuk memperbaiki masa lalu, hingga trauma kehilangan, semuanya berpusat pada posisinya sebagai anak yang berusaha menyelamatkan keluarganya. Dominasi peran ini menunjukkan bahwa konflik yang dihadapi Seo-yeon bersifat personal dan sangat intim, menjadikannya sebagai penggerak utama dari ketegangan dan perkembangan alur dalam film. Gambar 4.15 Seo-yeon berada di makam ayahnya 133 Pada adegan 8 (durasi 6:56–7:10), Seo-yeon digambarkan tengah mengunjungi makam ayahnya dengan ekspresi sedih dan penuh kerinduan. Momen ini memperlihatkan betapa kuatnya hubungan emosional Seo-yeon terhadap sosok ayahnya, bahkan setelah kepergiannya. Tindakan mengunjungi makam ayah secara simbolis menunjukkan bahwa peran Seo-yeon sebagai anak tidak hanya sekadar status biologis, tetapi juga mencerminkan kedalaman ikatan batin dan trauma yang masih membekas. Kesedihan yang ia tunjukkan di makam tersebut menjadi fondasi emosional yang kuat bagi

konflik-konflik selanjutnya dalam film, terutama saat ia berusaha memperbaiki masa lalu demi menyelamatkan orang tuanya. Dengan demikian, adegan ini memperkuat dominasi peran Seo-yeon sebagai anak yang menjadi pusat narasi emosional film *The Call*. (d Citra Perempuan Karakter Seo-yeon dalam film *The Call* muncul dalam 97 adegan, dengan dominasi citra psikis yang sangat mencolok dalam 76 adegan. Ini menegaskan bahwa penceritaan film secara mendalam menggali sisi emosional, mental, serta pergulatan batin dari karakter wanita ini. Sepanjang film, Seo-yeon digambarkan sebagai sosok yang terus berjuang menghadapi trauma masa lalunya, tekanan psikologis akibat perubahan waktu, serta ketidakpastian yang mempengaruhi hubungan keluarganya. Citra psikis ini muncul melalui berbagai ekspresi kesedihan, ketakutan, rasa bersalah, hingga kecemasan yang berulang kali mewarnai tindakannya dalam setiap konflik yang dihadapi. Dengan menempatkan citra psikis sebagai elemen utama, *The Call* menunjukkan kedalaman karakter wanita yang tidak hanya hadir sebagai sosok pendamping atau estetika visual semata, tetapi juga sebagai pusat dari pergulatan 134 emosional cerita. Seo-yeon menjadi penggambaran perempuan yang kompleks secara psikologis, di mana setiap tindakannya dibentuk oleh trauma, kehilangan, dan harapan untuk memperbaiki masa lalunya. Dominasi citra psikis ini juga menunjukkan bagaimana film ini memberikan ruang naratif yang luas untuk mengeksplorasi dinamika batin karakter perempuan, sekaligus memberikan kritik halus terhadap tekanan psikologis yang sering dihadapi perempuan dalam kehidupan pribadi dan sosialnya. Gambar 4.17 Seo-yeon merasakan panik ketika seketika ayahnya mulai menghilang Pada adegan 112 (durasi 68:04–69:04), citra psikologis karakter Seo-yeon sangat menonjol saat ia mengalami panik yang ekstrem. Dalam situasi yang penuh ketegangan, Seo-yeon berteriak memanggil ayahnya: “Ayah? Ayah? AYAH! AYAH! dengan nada yang semakin putus asa dan emosional. Ketika kaca depan mobil tiba-tiba pecah dan semua benda berterbangan, Seo-yeon berteriak panik: “Aaargh!” berulang kali sambil berusaha bertahan dalam kekacauan. Ungkapan emosional berikutnya seperti “Ayah! Tidak! Ayah, jangan pergi! Tidak! semakin

menunjukkan kondisi mental Seo-yeon yang mengalami tekanan psikologis berat akibat kehilangan dan ketidakpastian yang ia hadapi. Adegan ini secara nyata menggambarkan betapa dominannya aspek psikologis dalam membentuk karakter Seo-yeon. Perasaan takut kehilangan, ketidakmampuan 135 mengendalikan situasi, serta trauma masa lalunya menjadi inti penggambaran emosional film. Dengan menunjukkan reaksi intens Seo-yeon terhadap perubahan drastis yang terjadi di sekitarnya, film *The Call* menegaskan citra perempuan psikis sebagai fondasi utama dalam pengembangan karakter utamanya. (e Posisi Perempuan Dalam film *The Call*, karakter Seo-yeon muncul sebagai subjek yang dominan dengan total 82 dari 97 adegan yang dianalisis. Posisi subjek yang kuat ini menunjukkan bahwa Seo-yeon adalah penggerak utama dalam alur cerita. Ia aktif dalam membuat keputusan, menghadapi konsekuensi dari perubahan waktu, serta berusaha mengatasi konflik dan ancaman yang timbul akibat interaksinya dengan masa lalu. Perannya sebagai subjek menjadikan Seo-yeon sebagai tokoh yang memiliki kendali penuh atas tindakannya, bukan sekadar mengikuti alur yang ditentukan oleh karakter lain. Dominasi posisi subjek ini menunjukkan bahwa film *The Call* menempatkan perempuan sebagai figur yang berdaya dan mandiri dalam menghadapi berbagai tantangan emosional maupun fisik. Seo-yeon tidak hanya menjadi saksi atas perubahan yang terjadi, tetapi juga menentukan jalannya cerita melalui keberanian dan keteguhan dalam mencari solusi atas masalah yang dihadapinya. Penggambaran ini menegaskan adanya penguatan posisi perempuan sebagai individu yang memiliki agensi dan kapasitas untuk mengendalikan narasi hidupnya sendiri. 136 Gambar 4.18 Seo-yeon mencari informasi mengenai Young Sook untuk menjalankan rencana Pada adegan 74 (durasi 43:20–43:28), Seo-yeon secara aktif mengambil inisiatif untuk mencari informasi tentang ‘Oh Young Sook’ melalui media sosial di laptopnya. Tindakan investigatif ini menunjukkan bagaimana Seo-yeon berperan aktif dalam mengungkap kebenaran terkait situasi yang dihadapinya. Keputusan untuk mencari tahu sendiri, tanpa bergantung pada orang lain, menegaskan posisinya sebagai subjek yang mengendalikan jalannya cerita.

Seo-yeon memperlihatkan kemampuan pengambilan keputusan yang mandiri serta keberanian untuk menghadapi misteri yang mengintai hidupnya, yang semakin memperkuat dominasi peran aktifnya sebagai subjek dalam narasi The Call.

4. Young-sook (The Call) Young-sook adalah tokoh antagonis utama dalam film The Call, yang pada awalnya terlihat sebagai gadis yang kesepian dan ramah saat pertama kali berinteraksi dengan Seo-yeon melalui telepon lintas waktu. Namun, seiring berjalannya cerita, sisi gelapnya mulai terungkap. Ia digambarkan sebagai sosok yang manipulatif, agresif, dan memiliki kecenderungan psikopat. Masa lalunya yang dipenuhi dengan kekerasan, termasuk hubungan toksik dengan ibunya yang terlibat dalam praktik perdukunan, membentuk kepribadian Young-sook menjadi penuh dendam dan haus akan kendali. Karakter ini berkembang menjadi sosok yang kejam dan tidak terduga, menjadikan Young-sook sebagai ancaman besar bagi Seo-yeon dan keseimbangan waktu itu sendiri. (a) *Screen Time Karakter Young-sook dalam film The Call muncul selama 57 menit dari total durasi film 112 menit, yang berarti sekitar 50,9% dari keseluruhan waktu tayang. Angka ini menunjukkan bahwa Young-sook adalah salah satu karakter utama dengan porsi kemunculan yang sangat signifikan. Proporsi waktu tayang yang hampir seimbang dengan total durasi film menegaskan posisi sentral Young-sook dalam narasi. Dominasi kehadiran Young-sook dalam lebih dari separuh film menandakan peran aktifnya dalam membentuk konflik, ketegangan, dan perkembangan cerita. Ia tidak hanya berfungsi sebagai karakter pendukung, tetapi juga memainkan peran kunci dalam hubungan kompleks yang terjalin dengan Seo-yeon sebagai tokoh utama lainnya. Kehadiran Young-sook yang intens secara visual ini menunjukkan bagaimana alur cerita The Call dibangun melalui interaksi dan benturan antara dua karakter utama, di mana Young-sook menjadi pusat dari ketegangan dan eskalasi konflik yang mendominasi jalannya film.* (b) *Penokohan Dalam film The Call, karakter Young-sook menunjukkan dominasi yang kuat sebagai antagonis. Berdasarkan analisis yang dilakukan, terdapat 37 adegan yang menampilkan peran Young-sook sebagai tokoh antagonis yang aktif dalam*

menciptakan konflik utama dalam narasi. Meskipun di awal cerita karakter ini sempat digambarkan sebagai sosok yang rentan, seiring dengan perkembangan alur, Young-sook bertransformasi menjadi pribadi yang 138 kejam, manipulatif, dan sangat ambisius dalam mengendalikan kehidupan orang lain, terutama melalui interaksinya dengan Seo-yeon. Transformasi Young-sook menjadi ancaman utama semakin menegaskan perannya sebagai pusat konflik dan ketegangan dalam film. Tindakannya yang ekstrem, termasuk pembunuhan dan manipulasi lintas waktu, menunjukkan bagaimana ia mendominasi jalannya cerita sebagai pelaku utama kejahatan. Oleh karena itu, meskipun ada momen-momen yang menunjukkan sisi kemanusiaannya, dominasi peran antagonis yang terus berlanjut hingga klimaks film mengukuhkan posisi Young-sook sebagai karakter yang memiliki peranan sentral dalam menciptakan konflik utama dalam *The Call*. Gambar 4.18 Young-sook memukul ayah dari Seo-yeon dengan pemadam api Pada adegan 111 (durasi 68:02–68:03), karakter Young-sook dengan tegas menunjukkan dominasi perannya sebagai antagonis. Dalam momen ini, ia melakukan tindakan kejam dengan menyemprotkan gas pemadam kebakaran ke arah ayah dari Seo-yeon kecil. Aksi agresif ini menegaskan niat jahat Young-sook yang tanpa ragu melakukan kekerasan fisik demi mencapai tujuannya. Tidak ada keraguan atau dilema moral yang ditunjukkan oleh 139 Young-sook, melainkan ekspresi dingin dari kekuasaan dan kontrol atas korban-korbannya. Tindakan brutal tersebut merupakan bagian dari rangkaian eskalasi kekejaman Young-sook sepanjang film *The Call*. Ia berkembang dari sosok yang tampak rapuh di awal menjadi sosok predator yang sangat manipulatif dan berbahaya. Adegan ini memperlihatkan bagaimana Young-sook menggunakan kekerasan secara langsung untuk mengubah jalannya peristiwa lintas waktu, mempertegas posisinya sebagai sumber utama konflik dan ancaman dalam cerita. Oleh karena itu, scene ini semakin memperkuat penokohan Young-sook sebagai sosok antagonis yang kejam, dingin, dan penuh perhitungan. (c Peran Dalam film *The Call*, Young-sook muncul dalam 69 adegan dengan peran sebagai teman yang mendominasi sebanyak 34 adegan. Ini menunjukkan bahwa di awal cerita, hubungan Young-sook dengan Seo-yeon

dibangun dalam suasana keakraban dan saling mendukung. Young-sook berfungsi sebagai sosok pendengar, pemberi semangat, serta rekan bicara bagi Seo-yeon, terutama saat mereka pertama kali menyadari kemampuan untuk berkomunikasi lintas waktu. Kehadiran Young-sook sebagai teman menciptakan kedekatan emosional yang cukup kuat antara kedua karakter utama, bahkan terkadang tampak memberikan penghiburan kepada Seo-yeon yang sedang merasakan kesepian dan kesedihan akibat kehilangan keluarganya. Namun, peran sebagai teman yang awalnya positif ini juga berkontribusi dalam membangun ketegangan dramatis sepanjang film, ketika hubungan tersebut berubah menjadi sumber konflik yang besar. Dinamika pertemanan mereka 140 menjadi dasar utama yang membuat pengkhianatan dan perubahan Young-sook ke arah antagonistik terasa lebih tajam dan dramatis. Oleh karena itu, meskipun perjalanan karakter Young-sook berkembang ke arah yang lebih gelap, dominasi peran sebagai teman dalam 34 adegan menegaskan pentingnya hubungan emosional awal antara kedua karakter sebagai fondasi alur cerita.

Gambar 4.19 Young-sook sedang berbicara dengan Seo-yeon membahas tentang musik Pada adegan 30 & 31 (durasi 20:45–23:29), Young-sook dengan jelas menunjukkan perannya sebagai sahabat melalui percakapan yang akrab dan terbuka dengan Seo-yeon. Dalam dialog lintas waktu ini, Young-sook dengan rasa ingin tahu menanyakan berbagai hal tentang teknologi di masa depan, seperti "Apakah di dalam telepon akan ada komputer?" dan "Bagaimana dengan mendengarkan lagu? Apakah kau memiliki Walkman?" Interaksi ini menciptakan suasana persahabatan yang hangat, di mana kedua karakter saling berbagi informasi, tertawa bersama, dan mulai membangun kepercayaan satu sama lain. Kedekatan emosional juga terlihat saat mereka mulai membahas kehidupan pribadi masing-masing. Young-sook menceritakan latar belakang traumatis hubungannya dengan ibunya: "Ibuku berkata aku memiliki nasib yang 141 sangat buruk. Dia mengatakan nasibku sangatlah brutal dan mengerikan. Percakapan ini semakin memperkuat hubungan mereka, di mana Seo-yeon juga membalas dengan berbagi kisah kehilangan ayahnya, menciptakan rasa empati dan kedekatan di antara mereka. Melalui dialog yang penuh kehangatan dan saling berbagi beban

emosional ini, Young-sook tampil sebagai teman yang aktif dalam membangun relasi interpersonal yang terbuka. Perannya sebagai teman di fase awal ini menjadi fondasi penting sebelum dinamika hubungan mereka berubah secara drastis di paruh kedua film. (d Citra Perempuan Dalam film The Call, karakter Young-sook muncul dalam 69 adegan, dengan dominasi citra psikis yang sangat kuat dalam 57 adegan. Penggambaran ini menunjukkan bahwa meskipun berperan sebagai antagonis, Young-sook bukanlah tokoh jahat yang datar, melainkan sosok yang kompleks, dipenuhi dengan trauma dan pergulatan batin. Citra psikis Young-sook tercermin melalui tekanan emosional akibat hubungan yang buruk dengan ibunya, masa lalu yang kelam, serta ketidakstabilan psikologis yang mendorongnya untuk melakukan berbagai tindakan ekstrem. Film ini memberikan ruang yang cukup luas untuk mengeksplorasi kondisi mental Young-sook, memperlihatkan bagaimana luka masa lalunya mempengaruhi perkembangan karakter dan tindakannya sepanjang cerita. Melalui sorotan pada trauma, rasa terisolasi, kemarahan yang terpendam, hingga kebutuhan akan penerimaan, citra psikis Young-sook membangun sebuah narasi yang menunjukkan sisi kemanusiaannya meskipun ia bertransformasi menjadi antagonis utama. 142 Dengan dominasi citra psikis ini, The Call tidak hanya menampilkan sosok antagonis perempuan sebagai pelaku kejahatan, tetapi juga sebagai individu yang dihantui oleh luka batin dan ketidakstabilan emosional yang mendalam. Inilah yang menjadikan karakter Young-sook kompleks, sekaligus memperkuat dinamika psikologis yang menjadi inti dari ketegangan film. Gambar 4.20 Young-sook memakan makanannya sambil bersedih dan penuh rasa iri dengan Seo-yeon Pada adegan 64 (durasi 38:43–38:55), citra psikis Young-sook sangat jelas terlihat melalui ekspresi kesedihannya saat ia duduk sendirian, makan sambil menunduk, dalam suasana emosional yang kelam. Kesedihan ini muncul ketika Seo-yeon, yang sebelumnya merupakan satu-satunya teman dan penghubung emosional baginya, kini tampak sibuk menikmati waktu bersama keluarganya di masa depan. Momen ini menunjukkan bagaimana perasaan terabaikan dan kesepian kembali menghantui Young-sook, memicu kembali luka batin dan

trauma emosional yang selama ini ia sembunyikan. Ketika Young-sook menyadari bahwa kebahagiaan yang ia impikan tampaknya hanya dimiliki oleh Seo-yeon, ia mulai menunjukkan tanda-tanda kekecewaan yang mendalam. Rasa iri, penolakan, dan keterasingan emosional inilah yang perlahan-lahan mendorong transformasi psikologisnya menuju tindakan-tindakan ekstrem di paruh kedua film. Adegan ini dengan sangat efektif menggambarkan dominasi citra psikis pada karakter Young-sook, di mana konflik batin dan kesepian menjadi dasar dari perkembangan karakter antagonisnya. (e Posisi Perempuan Karakter Young-sook dalam film *The Call* muncul dalam 69 adegan, dengan dominasi sebagai subjek dalam 60 adegan. Dominasi ini menunjukkan bahwa Young-sook adalah karakter yang secara aktif mengendalikan tindakannya sendiri, bahkan ketika ia berperan sebagai antagonis. Sebagai subjek, Young-sook tidak hanya bereaksi terhadap peristiwa, tetapi juga menjadi penggerak utama konflik yang menentukan arah cerita. Dalam sebagian besar adegan, Young-sook menunjukkan kemampuan dalam pengambilan keputusan, pengendalian situasi, serta memanipulasi alur waktu dan nasib orang-orang di sekitarnya, termasuk Seo-yeon. Ia merancang strategi, melakukan tindakan kekerasan, bahkan mengubah jalannya masa depan demi memenuhi keinginannya sendiri. Meskipun berperan sebagai tokoh antagonis, dominasi posisi subjek ini menegaskan bahwa Young-sook adalah karakter perempuan yang memiliki agensi kuat dalam narasi film. Ia tidak hanya diposisikan sebagai korban, objek, atau pelengkap cerita, tetapi menjadi tokoh sentral yang aktif dalam menggerakkan konflik secara mandiri. Dengan demikian, film *The Call* menyajikan penggambaran karakter antagonis perempuan yang kompleks, di mana kekuatan naratif Young-sook sebagai subjek memperkaya dinamika konflik sekaligus menunjukkan kapasitas perempuan dalam mengambil peran sentral, bahkan dalam dimensi karakter yang gelap. Gambar 4.20 Young-sook menkonfrontasi ibunya mengenai kenapa ia ingin membunuh dirinya Pada adegan 84 (durasi 48:39–49:12), Young-sook dengan jelas menunjukkan posisinya sebagai subjek yang aktif dalam mengendalikan tindakannya. Dalam situasi konfrontasi yang penuh emosi dengan ibunya,

Young-sook dengan suara keras menuntut: “Jawab aku. **4** Kenapa kau melakukan itu? Kenapa kau membunuhku? KENAPA KAU MEMBUNUHKU? JAWAB AKU! JAWAB! Teriakan dan desakan ini menunjukkan bahwa Young-sook tidak pasrah atau sekadar menerima perlakuan ibunya, melainkan menuntut penjelasan dengan penuh amarah. Puncak dari pengambilan kontrol ini terlihat ketika Young-sook secara sadar memilih untuk membunuh ibunya dengan menusukkan pisau, disertai dengan ledakan emosional yang sangat intens. Tindakan kekerasan ini tidak hanya menunjukkan penguasaan fisik atas situasi, tetapi juga menegaskan bahwa pengambilan keputusan sepenuhnya ada di tangannya sendiri, memperkuat dominasinya sebagai subjek dalam alur cerita. Melalui adegan ini, Young-sook muncul sebagai tokoh yang sepenuhnya aktif dalam menentukan arah hidupnya, meskipun keputusan tersebut membawa cerita ke jalur 145 kejahatan dan kekejaman. Inilah wujud dominasi posisi subjek Young-sook dalam film *The Call*, di mana ia berperan sebagai penggerak utama konflik dengan kontrol penuh atas pilihannya.

Tabel 4.7 Tabel Besar Perbandingan Karakter Utama Perempuan dalam film *Pengabdian Setan 2*, *Midsommar*, dan *The Call*

Indikator Rini (*Pengabdian Setan 2*) Dani (*Midsommar*) Seo-yeon (*The Call*) Young-sook (*The Call*)

Screen Time	40 menit	124 menit	71 menit	57 menit
Penokoh	an	Protagonis (40 scene)	Protagonis dominan (54 scene)	Antagonis (2 scene)
Protagonis	(97 scene)	Antagonis dominan (37 scene)	Protagonis (32 scene)	Peran Sosial
Kakak (24), Anak (6), Tetangga (10)	Teman (36), Pacar (19), Anak (1)	Anak (52), Teman (35), Tetangga (11)	Anak (27), Teman (34), Tetangga (8)	Citra Perempuan
Pilar (29), Psikis (8), Pinggan (2), Pigura (1)	Pilar (30), Psikis (16), Pinggan (3)	Psikis (76), Sosial (17), Pilar (4)	Psikis (57), Sosial (9), Pilar (3)	Posisi Perempuan
an Subjek (37), Objek (3)	Subjek (36), Objek (20)	Subjek (82), Objek (15)	Subjek (60), Objek (9)	Sumber: Olahan Peneliti

146 BAB V PENUTUP 5.1

Kesimpulan Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan membandingkan penggambaran karakter utama perempuan dalam film horor Barat dan Asia, melalui studi kuantitatif terhadap tiga film: *Pengabdian Setan 2*; *Communion*

(Indonesia), Midsommar (Amerika Serikat), dan The Call (Korea Selatan). Dengan menggunakan lima indikator analisis—screen time, peran, penokohan, citra perempuan, dan posisi perempuan dalam narasi—penelitian ini mengungkap pola-pola visual dan naratif mengenai bagaimana karakter perempuan digambarkan dalam konteks lintas budaya. Pada indikator screen time, semua karakter utama perempuan tampil cukup dominan secara durasi, namun terdapat variasi. Dani dari Midsommar menempati porsi tertinggi dengan screen time sebesar 124 menit dari total 171 menit (72,5%), menjadikannya pusat narasi yang mengalami transformasi signifikan. Seo-yeon dalam The Call tampil selama 71 menit dari 112 menit (63,6%), menempatkannya sebagai motor penggerak konflik utama. Young-sook sebagai antagonis pun mendapatkan screen time yang cukup besar, yaitu 57 menit (50,9%). Sementara itu, Rini dari Pengabdian Setan 2 muncul selama 40 menit dari total 119 menit (33,6%), tetap menunjukkan bahwa dirinya merupakan pusat naratif dalam kisah horor domestik khas Indonesia. Indikator peran menunjukkan latar budaya yang turut membentuk fungsi sosial karakter. Rini lebih dominan dalam peran sebagai kakak (24 dari 40 adegan), serta juga sebagai anak dan tetangga, menandakan posisinya sebagai pengganti orang tua dalam struktur keluarga patriarkal. Dani banyak tampil 147 sebagai teman (36 adegan) dan pacar (19 adegan), mencerminkan dinamika relasi afektif dan sosial khas budaya Barat. Seo-yeon tampil menonjol sebagai anak (52 adegan) dan teman (35 adegan), memperlihatkan tekanan relasi personal dan keluarga yang kuat dalam konteks sosial Korea. Young-sook, meski antagonis, juga berperan sebagai anak (27 adegan) dan teman (34 adegan), namun digambarkan lebih terisolasi dan keluar dari norma sosial, menjadi pemicu konflik utama dalam film. Pada indikator penokohan, ketiganya—Rini, Dani, dan Seo-yeon—digambarkan sebagai tokoh protagonis yang kuat, dengan nilai moral dan rasionalitas yang stabil. Dani memiliki dua adegan ambivalen secara moral di bagian akhir film, namun secara keseluruhan tetap ditampilkan sebagai tokoh yang mengalami transformasi personal yang kuat. Sebaliknya,

Young-sook sebagai antagonis utama dalam 37 adegan tidak digambarkan sebagai tokoh jahat satu dimensi, melainkan sebagai karakter yang memiliki latar psikologis kompleks. Hal ini memperlihatkan bahwa dalam horor Asia, tokoh antagonis perempuan pun tetap diberikan kedalaman naratif yang bermakna. Indikator citra perempuan mengungkap keragaman aspek psikologis dan sosial dari masing-masing karakter. Rini menonjol dalam citra pilar (29 dari 40 adegan), memperkuat posisinya sebagai pengganti orang tua yang rasional dan protektif dalam konteks keluarga. Dani juga memiliki dominasi citra pilar (30 dari 56 adegan), menggambarkan ketahanan dirinya dalam menjalin relasi interpersonal di tengah trauma. Selain itu, ia juga memiliki 16 adegan yang menggambarkan citra psikis, memperdalam dimensi emosionalnya. Seo-yeon sangat kuat dalam citra psikis (76 dari 97 adegan), memperlihatkan tekanan batin, rasa bersalah, dan perjuangannya melawan takdir. Young-sook, meski antagonis, juga sangat dominan dalam citra psikis (57 dari 69 148 adegan), yang menunjukkan dampak traumatis dan tekanan budaya yang membentuk jalan ekstrem yang ia tempuh. Pada indikator posisi dalam narasi berdasarkan konsep subjek-objek dari Sara Mills, keempat karakter perempuan umumnya digambarkan sebagai subjek aktif. Rini muncul sebagai subjek dalam 37 dari 40 adegan (92,5%), memperlihatkan kontrol tinggi atas jalannya cerita. Seo-yeon pun sangat dominan sebagai subjek dalam 82 dari 97 adegan (84,5%), menandakan bahwa ia bukan sekadar korban, tetapi juga pengambil keputusan utama. Young-sook, meski sebagai tokoh antagonis, tetap tampil sebagai subjek dalam 60 dari 69 adegan (87%), memperlihatkan agensinya dalam menciptakan konflik naratif. Dani berada dalam posisi subjek dalam 36 dari 56 adegan (64,3%), namun tetap ada 20 adegan di mana ia diposisikan sebagai objek dalam relasi yang didominasi laki-laki, memperlihatkan kompleksitas posisi perempuan dalam sistem relasi sosial patriarkal. Secara umum, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa penggambaran karakter perempuan dalam film horor Barat dan Asia semakin mengarah pada konstruksi yang aktif, kompleks, dan berdaya. Ketiga film yang dianalisis

menunjukkan bahwa perempuan kini tidak hanya hadir sebagai korban atau objek ketakutan, tetapi sebagai pengendali ketakutan itu sendiri. Di Indonesia, karakter Rini menjadi simbol kekuatan perempuan dalam struktur keluarga dan komunitas. Di Amerika Serikat, Dani memperlihatkan bagaimana perempuan bisa mengalami transformasi dari individu lemah menjadi tokoh sentral dengan kontrol penuh atas dirinya. Sementara itu, dalam film Korea, penggambaran tokoh Seo-yeon dan Young-sook menyuguhkan dua sisi yang sama-sama kuat: protagonis yang tangguh secara emosional dan antagonis yang lahir dari luka sosial dan budaya. Kelima indikator dalam penelitian ini saling melengkapi dalam menggambarkan pergeseran paradigma film horor dalam 149 memosisikan perempuan. Horor kini menjadi ruang simbolik tempat perempuan membentuk narasi mereka sendiri, menghadapi trauma, mengatur ulang relasi kekuasaan, dan melawan batasan sosial yang telah lama mengkerangkeng posisi mereka. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggambaran karakter utama perempuan dalam film horor Barat dan Asia telah berkembang menjadi semakin dinamis dan memberdayakan—mewakili perempuan bukan sebagai objek pasif, melainkan sebagai agen aktif dengan kekuatan emosional, moral, dan naratif yang signifikan.

5.2 Saran 5.2.1 Saran Akademis Penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan bagi kajian film lintas budaya dari sudut pandang gender.

Peneliti selanjutnya disarankan untuk: 1. Menggunakan metode analisis isi kualitatif atau semiotik, untuk mengeksplorasi makna simbolik dari visual, suara, dan narasi yang menggambarkan identitas perempuan dalam film horor, khususnya dalam konteks mitos dan ideologi. 2. Menerapkan pendekatan analisis resepsi, untuk memahami bagaimana audiens di berbagai budaya menginterpretasikan dan menafsirkan penggambaran karakter perempuan dalam film horor.

5.2.2 Saran Praktis Bagi para pembuat film dan industri perfilman: 150 1. Penelitian ini dapat memberikan wawasan bagi para sineas dalam menciptakan representasi karakter perempuan yang lebih adil dan kuat dalam film horor. Dengan menganalisis bagaimana film Pengabdian Setan 2, Midsommar, dan The Call menjadikan tokoh perempuan sebagai

subjek utama dalam alur cerita, bukan sekadar objek penderita. Sineas lainnya dapat mempertimbangkan pendekatan serupa dalam membangun narasi yang menempatkan perempuan sebagai tokoh yang aktif, berdaya, dan memiliki pengaruh terhadap perkembangan cerita. Ini tidak hanya memperkaya kualitas naratif, tetapi juga mencerminkan kemajuan perspektif gender yang lebih setara dalam industri film. 2. 151 DAFTAR PUSTAKA BUKU Bonvillain, N. (2021). *Women and Men: Cultural Constructs of Gender*. Lanham: Rowman & Littlefield.

27 36 Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2019). 27 36 44 *Film Art: An Introduction*. 10 27 44 50 New York: McGraw-Hill Education. Chatman, S. (2019). *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. 32 40 54 New York: Cornell University Press. Chatra, M. A., Achjar, K. A., Ningsi, Rusliyadi, M., Zaenurrosyid, A., Rumata, N. A., . . . Abadi, A. (2023). *METODE PENELITIAN KUALITATIF : Panduan Praktis untuk Analisis Data Kualitatif dan Studi Kasus*. Jakarta: Prenada Media. Clover, C. J. (2015). 3 48 *Men, Women, and Chain Saws; 3 Gender in the Modern Horror Film - Updated Edition*. 3 40 41 Princeton: Princeton University Press. Cocca, C. (2016). *Superwoman: Gender, Power, and Representation*. London: Routledge. Cohen, J. (2017). *Defining Identification: A Theoretical Look at the Identification of Audiences With Media Characters*. London: Routledge. 3 Creed, B. (2023). *The Monstrous-Feminine: Film, Feminism, Psychoanalysis*. 3 London: Routledge. Gergen, K. J. (2022). *An Invitation to Social Construction: Co-Creating the Future*. Los Angeles: SAGE. Harrington, E. (2017). 3 *Women, Monstrosity, and Horror Film*. London: Routledge. Irwin, H. (2020). *Communicating with Asia: Understanding People and Customs*. London: Routledge. Komah, R. I. (2016). *Contrasting Woman Characters in Mama Movie*. Institutional Repository UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta . Lapsley, R., & Westlake, M. (2024). *Film Theory: An Introduction*. 31 32 53 Manchester: Manchester University Press. McQuail, D., & Deuze, M. (2020). 51 *McQuail's Media and Mass Communication Theory*. London: SAGE. Mcquail, D., & Windahl, S. (2015). 31 *Communication Models for the Study of Mass Communications*. London: Taylor & Francis. Niam, M. F., Rumahlewang, E., Umiyati, H., Dewi, N. P., & Atiningsih, S. (2024). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Widina. 17

26 Nurhayati, E. (2018). 17 26 33 Psikologi Perempuan dalam Berbagai Perspektif. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

26 33 Penuju, R. (2019). Film sebagai Film Kreatif. Surabaya: Universitas Dr. Soetomo Press. 152 Pratama, B. 10 20 I., Anggraini, C., Pratama, M. R., Illahi, A. K., & Ari, D. P. (2021). 10 20 Metode Analisis Isi (Metode Penelitian Populer Ilmu-ilmu Sosial). Jakarta: Prenada Media.

52 Pratista, H. (2017). Memahami Film - Edisi 2. Yogyakarta: Buku Mojok.

Prof. Dr. Dede Rosyada, M. (2020). Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu Pendidikan. Jakarta: Kencana. Redvall, E. N., & Christensen, K. B. (2021). SCREENWRITING FOR CHILDREN AND YOUNG AUDIENCES. Intellectbooks .

Spring, J. (2017). The Intersection of Cultures: Multicultural Education in the United States and the Global Economy. New York: Routledge.

Stella Ting-Toomey, T. D. (2018). Communicating Across Cultures. 32 41 49 New York: The Guilford Press. 34 Sugiyono. (2020). 34 42 Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

JURNAL Almwaka, M. (2021). Complex Female Agency, the "Final Girl" trope, and the Subversion. 46 Journal of International Women's Studies .

Jubran, H. S., & Kamil, M. (2019). The Representation of Women in the Horror Movies: A Study in Selected Horror Movies. Communication and Linguistics Studies .

Khayru, R. K., & Wisnujati, N. S. (2022). Women's Emancipation and Role in Community Development. SciSpace , 35-38.

6 Lee, Y. L., Jung, M., Nathan, R. J., & Chung, J.-E. (2020). Cross-National Study on the Perception of the Korean Wave and Cultural Hybridity in Indonesia and Malaysia Using Discourse on Social Media. MDPI , 12(15).

Luoying Yang, Z. X. (2020). Measuring Female Representation and Impact in Films over Time. ACM Journals , 1-14.

Murphy, J. N. (2015). The role of women in film: Supporting the men -- An analysis of how culture influences the changing discourse on gender representations in film. Journalism Undergraduate Honors Theses .

Sundaro, H. (2022). Positivisme dan post positivisme: Refleksi atas perkembangan ilmu pengetahuan dan perencanaan kota dalam tinjauan filsafat ilmu dan metodologi penelitian. Modul, Universitas Diponegoro.

Natasha, D. (2024).

Penggambaran Bias Gender pada Karakter-Karakter Perempuan di Serial Gadis Kretek (Analisis Isi Kualitatif Karakter Dasiyah, Arum, Rukayah, Purwanti, dan Roemaisa pada Episode 1-5). Repositori Universitas Pembangunan Jaya.

Oğuz, A. (2016). Female identity in George Orwell's A Clergyman's Daughter. *International Journal of Social Sciences and Education Research* .

Oró-Piqueras, M. (2014). Challenging stereotypes? The older woman in the TV series *Brothers & Sisters*. *Journal of Aging Studies* . 153

Saeed, M. K., Jubran, H. S. Y. (2019). The Representation of Women in the Horror Movies: A Study in Selected Horror Movies. *Communication and Linguistic Studies* . 5(1): 14-17.

Steel, J. Towards a 'transnational regional' cinema: the francophone Belgian case study. *Transnational Cinemas* . 7(1): 50-66.

5 22 Wijayanti, S. (2023). 5 22 Pengemasan Karakter Perempuan di Film Horor Indonesia Terlaris Periode 2017-2022. 22 Jurnal Mahardika Adiwidya , 30.

SUMBER DARING

Angelia, C. (2022). Adopting and Challenging Traditional Gender Roles in 90s Sitcom *Friends*. *Kata Kita* . As, E., & Parsa, A. F. (2022). The Representation of Women in Feminist Cinema: Fried Green Tomatoes as a Revolt Against Patriarchal System. IGI Global .

Handside, F. (2023). From Sisterhood to Matrophobia: Reading the Family Romance in the Films of Celine Sciamma. *French Screen Studies* .

Lauzen, D. M. (2020). It's a man's (celluloid) world: Portrayals of female characters in the top grossing films of 2018. *forfilmssake* .

Marievskaya, N. E. (2015). Time in Cinema. *Russian Studies in Philosophy* .

Martin, G. N. (2019). (Why) Do You Like Scary Movies? A Review of the Empirical Research on Psychological Responses to Horror Films. *Frontiers in Psychology* .

Safitri, F. N. (2025). 10 negara penghasil film horor terbaik di dunia, ada Indonesia! Rakki.id. <https://www.rakki.id/negara-penghasil-film-horor-terbaik/> 154 155

REPORT #27483821

Results

Sources that matched your submitted document.

 IDENTICAL  CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	0.24% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/9343/9/BAB%20I.pdf	
INTERNET SOURCE		
2.	0.16% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/9343/10/BAB%20II.pdf	
INTERNET SOURCE		
3.	0.1% www.inmujeres.gob.es https://www.inmujeres.gob.es/publicacioneselectronicas/documentacion/Revis...	 
INTERNET SOURCE		
4.	0.08% irje.org https://irje.org/irje/article/download/2251/1612/10642	
INTERNET SOURCE		
5.	0.08% repository.unpkediri.ac.id https://repository.unpkediri.ac.id/15101/10/RAMA_88201_2014040053_0007075...	 
INTERNET SOURCE		
6.	0.08% pdfs.semanticscholar.org https://pdfs.semanticscholar.org/9165/ab5a29f3462f6f08b95db071aaddcfe5b7c...	
INTERNET SOURCE		
7.	0.08% psikogenesis.org https://psikogenesis.org/the-call-2020-menggali-trauma-melalui-telepon-dari-m..	
INTERNET SOURCE		
8.	0.07% repository.upi.edu http://repository.upi.edu/27266/6/S_IKOM_1205054_Chapter3.pdf	
INTERNET SOURCE		
9.	0.07% repository.upi.edu http://repository.upi.edu/132619/2/S_PEA_2109097_Chapter1.pdf	



REPORT #27483821

INTERNET SOURCE		
10. 0.07%	kc.umn.ac.id https://kc.umn.ac.id/21784/2/DAFTAR_PUSTAKA.pdf	● ●
INTERNET SOURCE		
11. 0.07%	www.academia.edu https://www.academia.edu/83597293/Citra_Perempuan_Dalam_Media	●
INTERNET SOURCE		
12. 0.07%	repository.ubt.ac.id https://repository.ubt.ac.id/repository/15601020024_Irma.pdf	●
INTERNET SOURCE		
13. 0.06%	repository.upi.edu http://repository.upi.edu/3830/4/T_PKKH_0908274_Chapter1.pdf	●
INTERNET SOURCE		
14. 0.06%	eprints.ums.ac.id https://eprints.ums.ac.id/114127/1/REPRESENTASI%20KEKERASAN%20SEKSUAL..	●
INTERNET SOURCE		
15. 0.06%	jurnal.mediaakademik.com https://jurnal.mediaakademik.com/index.php/jma/article/download/1223/1054...	●
INTERNET SOURCE		
16. 0.06%	repository.uinjkt.ac.id https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/82916/1/Skripsi%20..	●
INTERNET SOURCE		
17. 0.06%	ejournal.uin-suska.ac.id https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/komunikasiana/article/viewFile/1779...	● ●
INTERNET SOURCE		
18. 0.05%	103.142.62.240 http://103.142.62.240/perpus/index.php?p=show_detail&id=1014650	●
INTERNET SOURCE		
19. 0.05%	eprints.ums.ac.id https://eprints.ums.ac.id/112906/1/NASKAH%20PUBLIKASI.pdf	●
INTERNET SOURCE		
20. 0.05%	online-journal.unja.ac.id https://online-journal.unja.ac.id/titian/article/view/43043?articlesBySimilarityPa..	● ●



REPORT #27483821

INTERNET SOURCE		
21. 0.05%	repository.unpas.ac.id http://repository.unpas.ac.id/63000/3/BAB%20II.pdf	●
INTERNET SOURCE		
22. 0.05%	jws.rivierapublishing.id https://jws.rivierapublishing.id/index.php/jws/article/view/1230	● ●
INTERNET SOURCE		
23. 0.05%	repository.radenfatah.ac.id http://repository.radenfatah.ac.id/40189/4/BAB%20II..pdf	●
INTERNET SOURCE		
24. 0.04%	pdfs.semanticscholar.org https://pdfs.semanticscholar.org/c08d/b9399cdc04b9f4e29d62a37b8aaebc3a6f...	●
INTERNET SOURCE		
25. 0.04%	journal.uinsgd.ac.id https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/jis/article/download/26766/pdf/81808	●
INTERNET SOURCE		
26. 0.04%	jurnal.usahid.ac.id https://jurnal.usahid.ac.id/mahardikaadiwidia/article/view/2001	● ●
INTERNET SOURCE		
27. 0.04%	ejournal.unesa.ac.id https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/Commercium/article/download/56987/4...	● ●
INTERNET SOURCE		
28. 0.04%	repository.mediapenerbitindonesia.com http://repository.mediapenerbitindonesia.com/338/1/Naskah%20Fix%20K%202...	●
INTERNET SOURCE		
29. 0.04%	nokenstudio.com https://nokenstudio.com/filem-pemantik-emosi-cermin-budaya-dan-pembentu...	●
INTERNET SOURCE		
30. 0.04%	www.rakki.id https://www.rakki.id/negara-penghasil-film-horor-terbaik/	●
INTERNET SOURCE		
31. 0.04%	repository.petra.ac.id https://repository.petra.ac.id/19098/2/Publikasi4_96022_7071.pdf	●



REPORT #27483821

INTERNET SOURCE		
32. 0.04%	artography.edcp.educ.ubc.ca <i>https://artography.edcp.educ.ubc.ca/?page_id=123</i>	●
INTERNET SOURCE		
33. 0.03%	jurnal.staiddimakassar.ac.id <i>https://jurnal.staiddimakassar.ac.id/index.php/adrsb/article/view/127</i>	● ●
INTERNET SOURCE		
34. 0.03%	prin.or.id <i>https://prin.or.id/index.php/JURRIPEN/article/download/4384/3443/13616</i>	●
INTERNET SOURCE		
35. 0.03%	www.brilio.net <i>https://www.brilio.net/ragam/macam-macam-penokohan-dalam-teater-berdas...</i>	●
INTERNET SOURCE		
36. 0.03%	ifrelresearch.org <i>https://ifrelresearch.org/index.php/seniman-widyakarya/article/download/1100...</i>	●
INTERNET SOURCE		
37. 0.03%	jurnal.uns.ac.id <i>https://jurnal.uns.ac.id/hsb/article/download/96014/50644</i>	●
INTERNET SOURCE		
38. 0.03%	theconversation.com <i>https://theconversation.com/dominasi-hantu-perempuan-dalam-film-horor-ind...</i>	●
INTERNET SOURCE		
39. 0.03%	etheses.iainponorogo.ac.id <i>https://etheses.iainponorogo.ac.id/26415/1/1.1%20Full%20Text%20Skripsi%20...</i>	●
INTERNET SOURCE		
40. 0.03%	www.academia.edu <i>https://www.academia.edu/85021044/KREATIVITAS_and_KEBANGSAAN_Seni_M...</i>	● ●
INTERNET SOURCE		
41. 0.03%	www.academia.edu <i>https://www.academia.edu/51360014/Prosiding_e_Kolokium_Pembelajaran_Se...</i>	● ●
INTERNET SOURCE		
42. 0.02%	openjournal.unpam.ac.id <i>https://openjournal.unpam.ac.id/index.php/PSM/article/view/44809?articlesByS..</i>	●



REPORT #27483821

INTERNET SOURCE		
43. 0.02%	ejournal.uit-lirboyo.ac.id https://ejournal.uit-lirboyo.ac.id/index.php/IJHSS/article/download/5735/1787/...	●
INTERNET SOURCE		
44. 0.02%	journal.unnes.ac.id https://journal.unnes.ac.id/nju/imajinasi/article/download/41994/13841	● ●
INTERNET SOURCE		
45. 0.02%	eprints.umm.ac.id https://eprints.umm.ac.id/6956/3/BAB%20II.pdf	●
INTERNET SOURCE		
46. 0.01%	scholar.google.com https://scholar.google.com/citations?view_op=top_venues&hl=en&vq=soc_fem...	●
INTERNET SOURCE		
47. 0.01%	digilib.uinsgd.ac.id https://digilib.uinsgd.ac.id/72097/4/BAB%20I%20AAS%20ASIAH.pdf	●
INTERNET SOURCE		
48. 0.01%	en.wikipedia.org https://en.wikipedia.org/wiki/Men,_Women,_and_Chain_Saws	●
INTERNET SOURCE		
49. 0.01%	ejournal.unesa.ac.id https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/character/article/download/41520/35741..	●
INTERNET SOURCE		
50. 0.01%	digitalcommons.csp.edu https://digitalcommons.csp.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1029&context=com..	●
INTERNET SOURCE		
51. 0.01%	publication.petra.ac.id https://publication.petra.ac.id/index.php/ilmu-komunikasi/article/view/4942/45...	●
INTERNET SOURCE		
52. 0.01%	ejournal3.undip.ac.id https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/interaksi-online/article/download/4863...	●
INTERNET SOURCE		
53. 0.01%	www.academia.edu https://www.academia.edu/83496431/Dislokasi_Identitas_Agama_dan_Budaya..	●



REPORT #27483821

INTERNET SOURCE

54. **0.01%** www.academia.edu

https://www.academia.edu/41356815/ICLESS_ISBN_FIX



● QUOTES

INTERNET SOURCE

1. **0.07%** eprints.upj.ac.id

<https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/9343/10/BAB%20II.pdf>

INTERNET SOURCE

2. **0.05%** repository.ubt.ac.id

https://repository.ubt.ac.id/repository/15601020024_Irma.pdf

INTERNET SOURCE

3. **0.03%** repository.upi.edu

http://repository.upi.edu/132619/2/S_PEA_2109097_Chapter1.pdf

INTERNET SOURCE

4. **0.01%** summerandrewchoi.wordpress.com

<https://summerandrewchoi.wordpress.com/2012/12/12/ff-nothing-on-you-chap...>

INTERNET SOURCE

5. **0%** repository.upi.edu

http://repository.upi.edu/3830/4/T_PKKH_0908274_Chapter1.pdf