



ANALISIS GENRE HOROR DALAM FILM *DANUR: I CAN SEE GHOST*

SKRIPSI PENGKAJIAN

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Program Studi Televisi dan Film (S1) dan mencapai gelar Sarjana

Oleh:

Wanodya Ayu Solikhah

NIM 130110401039

PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS JEMBER

2019

PERSEMBAHAN

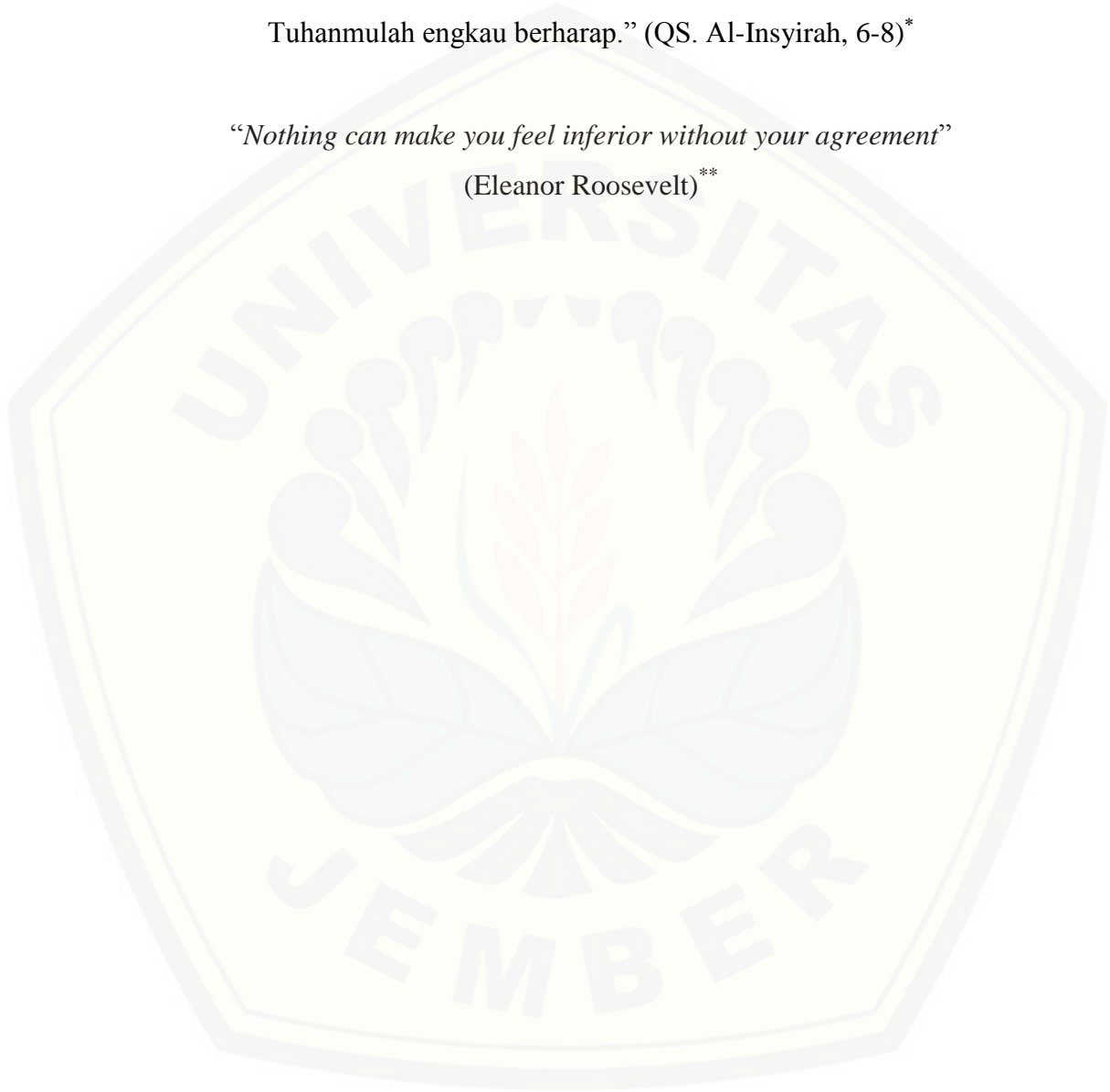
Puji syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi pengkajian dengan judul “Analisis Genre Horor dalam film *Danur: I Can See Ghost*” ini dapat tersusun dengan baik. Semoga skripsi pengkajian ini dapat bermanfaat dan menjadi persembahan yang istimewa untuk :

1. Kedua orang tua tercinta, Nurul Umni dan Djarto yang telah mendoakan dan memberikan dukungan selama ini.
2. Bapak pembimbing yang saya hormati Fajar Aji, S.Sn., M.Sn dan Drs. A Lilik Slamet Raharsono, M.A yang telah bersedia meluangkan waktu membaca , mengoreksi serta membimbing penyusunan skripsi pengkajian sejak awal hingga selesai.
3. Guru-guruku sejak Taman Kanak-kanak hingga perguruan Tinggi.
4. Seluruh teman-teman Program Studi Televisi dan Film yang telah membantu dalam pengerjaan skripsi pengkajian dari awal hingga selesai.
5. Almamater tercinta Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember.

MOTTO

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan, Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap.” (QS. Al-Insyirah, 6-8)*

“Nothing can make you feel inferior without your agreement”
(Eleanor Roosevelt)**



* <http://www.quran30.net/2012/08/surat-alam-nasyrah.html>

** <https://ekspektasia.com/motto->

[hidup/#Motto_Hidup_Tokoh_Dunia_yang_Singkat_Tapi_Bermakna](https://ekspektasia.com/motto-hidup/#Motto_Hidup_Tokoh_Dunia_yang_Singkat_Tapi_Bermakna)

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Wanodya Ayu Solikhah

NIM : 130110401039

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi pengkajian yang berjudul “Analisis Genre Horor dalam film *Danur*” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi mana pun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 17 Januari 2019

yang menyatakan,

Wanodya Ayu Solikhah

NIM 130110401039

SKRIPSI PENGKAJIAN

ANALISIS GENRE HOROR DALAM FILM *DANUR: I CAN SEE GHOST*

Oleh

Wanodya Ayu Solikhah

NIM 130110401039

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Fajar Aji, S.Sn.,M.Sn

Dosen Pembimbing Anggota : Drs. A. Lilik Slamet Raharsono, M.A

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “ Analisis Genre Horor dalam Film *Danur: I Can see Ghost*” karya Wanodya Ayu Solikhah telah diuji dan disahkan pada :

hari, tanggal : Jumat, 17 Januari 2019

tempat : Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember.

Tim Penguji:

Ketua

Anggota I

Fajar Aji, S.Sn.,M.Sn

Drs. A. Lilik Slamet Raharsono, M.A

NIP. 198612092018031001

NIP. 195901251988021001

Anggota II

Anggota III

Soekma Yeni Astuti, S.Sn.,M.Sn

Sigit Setiawan, S.Sn.,M.Sn

NIP. 19801282014042001

NRP.760017065

Mengesahkan
Dekan,

Prof.Dr.Akhmad Sofyan, M.Hum

NIP.196805161992011001

RINGKASAN

Analisis Genre Horor dalam Film *Danur: I Can See Ghost*. Wanodya Ayu Solikhah, 130110401039; 2018:56 halaman; Program Studi Televisi dan Film; Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember.

Genre film serta formulanya tumbuh dalam perkembangan yang dinamis, tidak saja dalam relasi dengan aspek estetis dan historis, tetapi bagaimana menemukan penonton di tengah krisis serta persaingan baru industri lokal dan internasional. Perfilman Indonesia kini makin gencar mencari tempat di hati penonton negerinya sendiri. Genre horor mendominasi pasar melalui film-film horor remaja yang umumnya mengambil mitos atau legenda dari sebuah lokasi angker yang menampilkan makhluk-makhluk gaib khas lokal. Beberapa film populer diantaranya, *Tusuk jelangkung* (2002), *Kuntilanak* (2006), *Terowongan Casablanca* (2007), *Tali Pocong Perawan* (2008), serta *Suster Keramas* (2009). Bahkan Suzanna, sang ratu horor pun sempat bermain dalam hantu *Ambulance* (2008). Pada tahun 2017 tercatat sebagai tahun bangkitnya film horor Indonesia. Sejak semester pertama film *Danur* meraih jumlah penonton terbanyak dengan jumlah mencapai dua juta penonton menyusul perolehan jumlah penonton pada film *Jelangkung* (2001). Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan karakteristik genre dalam film horor melalui skema dasar genre (*repertoire of element*).

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif untuk memahami karakteristik genre film horor melalui skema dasar genre. Metode yang digunakan ialah deskriptif untuk menguraikan seluruh pembahasan. Pembahasan dalam penelitian ini berkaitan dengan konvensi-konvensi yang ada dalam sebuah film khususnya film horor. Teknik pengumpulan data yang digunakan antara lain, observasi deskriptif tak berperan, dokumentasi untuk mengumpulkan data berupa cuplikan berupa gambar maupun tulisan, dan melakukan studi pustaka guna mendapatkan data-data yang mendukung penelitian ini. Penelitian dilakukan selama bulan Agustus 2017 hingga Desember 2018 dan dikerjakan di mana saja, karena tidak terikat dengan tempat. Penyajian hasil analisis berupa paparan dekripsi hasil analisis.

Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagai film horor, *Danur* juga menggunakan konvensi-konvensi film horor pada umumnya. Dari segi plot *Danur* menggunakan struktur linear atau struktur tiga babak di mana pada tahap resolusi keadaan *equilibrium* dikembalikan seperti semula. *Danur* menampilkan karakter *demonic* yang didukung dengan penggunaan *makeup* di dalam cerita naratifnya serta pencahayaan *low-light key* dan penambahan warna merah kehijauan untuk menambah suasana tegang dan mencekam. Dalam aspek pengambilan gambar *Danur* menggunakan pengambilan dengan jarak dekat (*medium close up*, *close up*, dan *medium shot*) menjadi teknik yang sering digunakan untuk menekankan ekspresi takut, cemas, dan tegang pada masing-masing karakter dalam film.

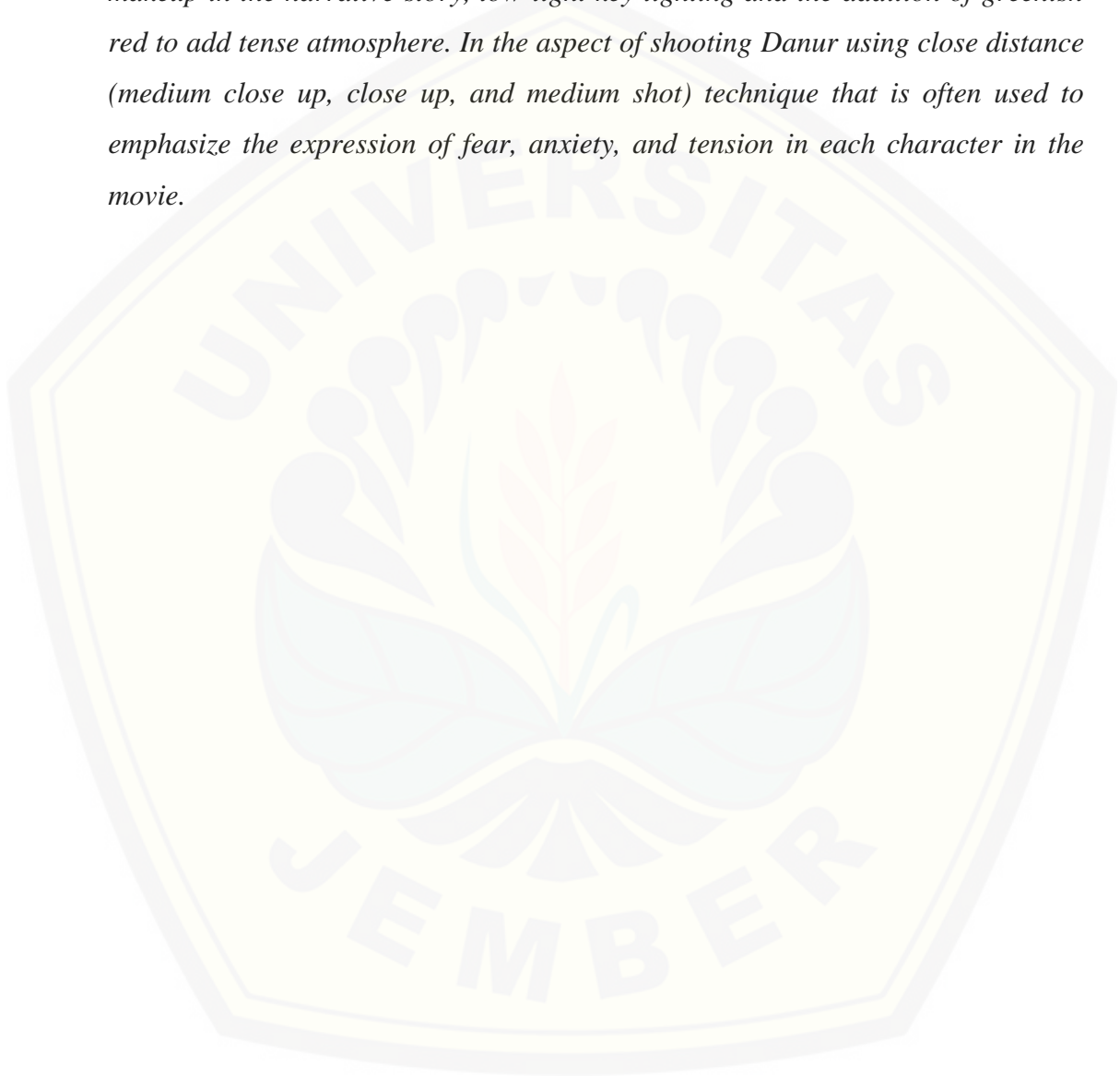
SUMMARY

Horror Genre Analysis on Danur : I Can See Ghost, Wanodya Ayu Solikhah, 130110401039, 2018:56 pages, television and Film Program Studies, Faculty of Cultural Studies, University of Jember.

Movie's genre and formulas was growing in dynamic developments, not only at aesthetic and historical aspects, but how to find audiences in the midst of crises and new competition in local and international industries. Indonesian moviemaking is now increasingly vigorously looking for a place in the hearts of its own audience. Horror genre was dominated the market, through teenage horror movies that generally take myths or legends from a haunted location which displays local unique magical creatures. Some popular movies include, Tusuk jelangkung (2002), Kuntilanak (2006), Lorong Casablanca (2007), Tali Pocong Perawan (2008), and Suster Keramas (2009). Even Suzanna, the horror queen also played in the ghost of Ambulance (2008). In 2017 it was recorded as the year of the rise of Indonesian horror movies. Since the first semester the movie Danur won the highest number of viewers with a total of two million viewers following the number of viewers in the movie Jelangkung (2001). This studies is aiming to describe the characteristics of the genre in horror movies through the repertoire of elements.

The type of research on this studies is qualitative research , its been used to understand the characteristics of the genre of horror movies through the basic scheme of the genre. The method of this studies is descriptive, its been used to describe the whole discussion. The discussion in this study relates to the conventions in a movie, especially horror movies. Data collection techniques used include, descriptive observation does not play a role, documentation to collect data in the form of images footage or writing, and conduct literature studies to obtain data that supports this research. The study was carried out during August 2017 until December 2018 and could be done anywhere, because it was not tied to the place. Presentation of the results is describing the whole aspect of analysis.

The analysis shows that as a horror movie, Danur also uses horror conventions in general. In terms of plot Danur uses a linear structure or three-round structure where at the resolution stage the equilibrium state is restored as before. Danur displays demonic characters that were supported by the use of makeup in the narrative story, low-light key lighting and the addition of greenish red to add tense atmosphere. In the aspect of shooting Danur using close distance (medium close up, close up, and medium shot) technique that is often used to emphasize the expression of fear, anxiety, and tension in each character in the movie.



PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi pengkajian yang berjudul “Analisis Genre Horor dalam Film *Danur: I Can See Ghost*”. Skripsi pengkajian ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Moch. Hasan, M.Sc.,PhD., selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Dr. Akhmad Sofyan, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember
3. Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember, sebagai almamater yang menjadi tempat penulis menuntut ilmu;
4. Drs. A. Lilik Slamet Raharsono, M.A., selaku ketua Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember;
5. Denny Antyo Hartanto, S.Sn, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing Akademik;
6. Fajar Aji, S.Sn. M.Sn., selaku dosen pembimbing I dan Drs. A. Lilik Slamet Raharsono, M.A., selaku dosen pembimbing II, yang telah meluangkan waktu, pikiran serta perhatiannya untuk membimbing penyusunan skripsi pengkajian dari awal hingga selesai;
7. Soekma Yeni Astuti, S.Sn. M.Sn., selaku dosen penguji I dan Sigit Setiawan, S.Sn. M.Sn., selaku dosen penguji II, yang telah meluangkan waktu, memberikan saran dan kritik untuk menjadikan skripsi pengkajian ini lebih baik;
8. Seluruh dosen Program Studi Televisi dan Film yang telah mendidik dan berbagi pengetahuan serta wawasan kepada penulis;
9. Staf Akademik yang telah memberikan pelayanan selama masa perkuliahan

10. Kedua orang tua tercinta, Nurul Umni dan Djarto yang telah bersabar, mendoakan, memberi dukungan serta mencurahkan kasih sayang selama ini;
11. Lintang Fairus yang telah membantu dalam proses penerjemahan selama pengerjaan skripsi, Nurma Ambar Wahyu, Amelia Nurfatimah, Ayu Tri Anita, yang telah memberi semangat dan berjuang bersama dalam kelengkapan data selama proses bimbingan;
12. Nurul Azizah, Sariyati Koyimah, Arita Hesti, Wio Reflia, Yeni .C. Nisa, teman-teman seataap, seperjuangan yang telah memberikan semangat dan motivasi selama proses pengerjaan;
13. Seluruh teman-teman Program Studi Televisi dan Film angkatan 2013 (*4th generation*) yang telah membantu selama masa perkuliahan memberikan perhatian;
14. Keluarga besar PSTF yang senantiasa berbagi ilmu dan pengalaman;
15. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis berupaya menyusun tugas akhir ini dengan sebaik-baiknya. Semoga karya tulis ini bermanfaat bagi pembaca dan khususnya untuk perkembangan Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember.

Jember, Januari 2019

Penulis

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|--|--------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | ii |
| HALAMAN MOTTO | iii |
| HALAMAN PERNYATAAN | iv |
| HALAMAN PENGESAHAN | vi |
| RINGKASAN | vii |
| SUMMARY | ix |
| PRAKATA | xi |
| DAFTAR ISI | xiii |
| DAFTAR TABEL | xv |
| DAFTAR GAMBAR | xvi |
| DAFTAR LAMPIRAN | xviii |
| | |
| BAB 1. PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1.Latar Belakang | 1 |
| 1.2.Rumusan Masalah | 4 |
| 1.3.Tujuan Penelitian | 4 |
| 1.4.Manfaat Penelitian | 4 |
| | |
| BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA | 5 |
| 2.1.Tinjauan Penelitian Terdahulu | 5 |
| 2.2.Landasan Teori | 6 |
| 2.2.1. Film | 6 |
| 2.2.2.Konvensi-konvesi Genre..... | 7 |
| 2.2.3.Genre..... | 10 |
| 2.2.4.Film Horor | 12 |
| 2.3.Film Danur (2017) | 13 |
| 2.4.Kerangka berpikir | 14 |
| | |
| BAB 3. METODE PENELITIAN | 15 |
| 3.1.Jenis Penelitian | 15 |
| 3.2.Tempat & Waktu Penelitian | 16 |
| 3.2.1.Tempat | 16 |
| 3.2.2.Waktu..... | 16 |

| | |
|--|-----------|
| 3.3.Data & Sumber Data | 16 |
| 3.4.Teknik Pengumpulan Data | 17 |
| 3.5.Teknik Analisis Data..... | 18 |
| BAB 4. PEMBAHASAN | 20 |
| 4.1.Gambaran Umum Film <i>Danur</i> | 20 |
| 4.2. Karakteristik Genre Film <i>Danur</i> | 21 |
| 4.2.1.Peristiwa Naratif dalam Film <i>Danur</i> | 21 |
| 4.2.2.Struktur Plot dalam film <i>Danur</i> | 33 |
| 4.2.3.Ikonografi dalam Film <i>Danur</i> | 36 |
| 4.2.4.Karakter dalam Film <i>Danur</i> | 40 |
| 4.2.5. <i>Setting</i> dalam Film <i>Danur</i> | 46 |
| 4.2.6. Lokasi dalam Film <i>Danur</i> | 49 |
| BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN | 51 |
| 5.1.Kesimpulan..... | 51 |
| 5.2. Saran | 52 |
| DAFTAR PUSTAKA | 53 |
| LAMPIRAN..... | 56 |
| Poster Film <i>Danur: I Can See Ghost</i> (2017) | 56 |

DAFTAR TABEL

| | Halaman |
|---|---------|
| Tabel 1.1 Skema Genre Induk Primer dan Sekunder | 11 |



DAFTAR GAMBAR

| | Halaman |
|--|---------|
| Gambar 4. 1 Risa saat ulang tahunnya yang ke-delapan..... | 22 |
| Gambar 4. 2 Risa bermain dengan teman hantunya..... | 23 |
| Gambar 4. 3 Mang Asep memperlihatkan wujud asli dari teman-teman Risa..... | 25 |
| Gambar 4. 4 Risa & Riri kembali ke rumah neneknya. | 26 |
| Gambar 4. 5 Riri mengenalkan Asih, pengasuh baru mereka..... | 27 |
| Gambar 4. 6 Riri bermain dengan Asih. | 28 |
| Gambar 4. 7 Nenek ketakutan melihat Asih. | 28 |
| Gambar 4. 8 Risa mengetahui bahwa Riri diculik oleh Asih ke dunia lain. | 29 |
| Gambar 4. 9 Risa mencoba memanggil teman-temannya untuk mencari Riri. | 30 |
| Gambar 4. 10 Mang Asep mencoba melihat masa lalu dengan sisir milik Asih. . | 30 |
| Gambar 4. 11 <i>Flashback</i> masa lalu Asih. | 30 |
| Gambar 4. 12 Risa dibantu teman-temannya berhasil membawa Riri kembali.... | 31 |
| Gambar 4. 13 Risa dan keluarganya pindah rumah. | 32 |
| Gambar 4. 14 Segmentasi Pola Struktur Tiga Babak..... | 35 |
| Gambar 4. 15 Pengaplikasian <i>makeup special effect</i> pada karakter hantu dalam film <i>Danur</i> | 37 |
| Gambar 4. 16 Penggunaan warna merah dan hijau untuk membangun mood film | 38 |
| Gambar 4. 17 Pengambilan gambar <i>close up, medium closeup, medium shot</i> | 39 |
| Gambar 4. 18 Tokoh utama film <i>Danur</i> | 41 |
| Gambar 4. 19 Karakter pendukung utama dalam film <i>Danur</i> | 41 |
| Gambar 4. 20 Pemeran pembantu (<i>utility</i>) dalam film <i>Danur</i> | 41 |
| Gambar 4. 21 Dengan sabar Risa merawat Neneknya yang sakit..... | 43 |
| Gambar 4. 22 Riri dan bonekanya..... | 43 |
| Gambar 4. 23 Peter Jansen, dan William melarang Risa mendekati pohon di halaman rumahnya. | 44 |
| Gambar 4. 24 Risa dan teman-teman hantunya | 45 |
| Gambar 4. 25 Penampakan sosok <i>demonic</i> dalam film <i>Danur</i> | 45 |
| Gambar 4. 26 Campur tangan karakter keagamaan dalam film <i>Danur</i> | 46 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4. 27 Risa dan Andri mendengar teriakan Riri..... | 47 |
| Gambar 4. 28 Risa berhasil menemukan Riri | 47 |
| Gambar 4. 29 Lokasi dalam film <i>Danur</i> | 50 |



DAFTAR LAMPIRAN

| | Halaman |
|---|---------|
| Poster Film <i>Danur: I Can See ghost</i> | 56 |



BAB 1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Film, secara umum dapat dibagi atas dua unsur pembentuk yakni, unsur - naratif dan unsur sinematik. Dua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah film. Masing-masing unsur tersebut tidak dapat membentuk film jika hanya berdiri sendiri. Bisa dikatakan bahwa unsur naratif adalah bahan (materi) yang akan diolah, sedangkan unsur sinematik adalah cara (gaya) untuk mengolahnya (Pratista, 2017:23).

Film secara umum dapat pula dibagi menjadi tiga jenis, diantaranya dokumenter, fiksi dan eksperimental. Pembagian ini didasarkan atas cara bertuturnya yakni, naratif (fiksi) dan non-naratif (non fiksi). Klasifikasi secara umum juga bisa ditentukan berdasarkan proses produksinya, yakni film hitam-putih dan film berwarna, film bisu, dan film bicara, serta animasi dan non-animasi. Klasifikasi film dapat pula ditentukan dari asal produksi serta cara distribusinya yakni, studio besar dan studio independen, *hollywood* dan non-*hollywod* (Eropa, Asia, atau Amerika Latin), *mainstream*, dan non-*mainstream*, serta *rating* dan non-*rating* (Pratista, 2008:9).

Adapun metode yang paling mudah serta sering kita gunakan untuk mengklasifikasi film adalah berdasarkan genre. Istilah genre berasal dari bahasa Perancis yang bermakna “bentuk” atau “tipe”. Kata genre sendiri mengacu pada istilah biologi, yakni *genus*, sebuah klasifikasi flora dan fauna yang tingkatannya berada di atas spesies dan di bawah *family*. Genre dalam film dapat didefinisikan sebagai jenis atau klasifikasi dari sekelompok film yang memiliki karakter atau pola sama (khas) seperti *setting*, isi, dan subyek cerita, tema, struktur cerita, aksi atau peristiwa, periode, gaya, situasi, ikon, *mood*, serta karakter yang pada akhirnya menghasilkan genre populer seperti aksi, petualangan, drama, komedi, horor, *western*, *thriller*, *film noir*, roman dan sebagainya (Pratista, 20017:39-40).

Hollywood sebagai industri film terbesar di dunia sejak awal dijadikan sebagai titik tolak perkembangan genre-genre besar dan berpengaruh. Genre-genre

besar hingga kini jumlahnya telah mencapai puluhan. Kemudian untuk memudahkan pembahasannya, genre dibagi berdasarkan pengaruh dan sejarah perkembangannya menjadi dua dan merupakan landasan utama pengembangan genre-genre kecil (khusus) di bawahnya yakni, genre induk primer dan genre induk sekunder. Masing-masing genre tersebut memiliki karakteristik serta pola dasar yang berbeda-beda. (Pratista, 2008:11-12)

Genre film serta formulanya tumbuh dalam perkembangan yang dinamis, tidak saja dalam relasi dengan aspek estetis dan historis, tetapi bagaimana menemukan penonton di tengah krisis serta persaingan baru industri hiburan lokal dan internasional (Nugroho, 2015:227). Menurut Kristanto dalam Barker (2011) sejak kebangkitan film Indonesia di tahun 2000, beberapa film mulai *booming* dan jumlah penonton semakin banyak. Tercatat kesuksesan film *Jelangkung* (2001) meraih lebih dari 700.000 penonton, dan selama tahun 2000-2007 produksi film horor Indonesia berjumlah sekitar 40% dari total film yang diproduksi. Genre horor pun mendominasi pasar melalui film-film horor remaja yang umumnya mengambil cerita mitos atau legenda dari sebuah tempat atau lokasi angker yang menampilkan makhluk-makhluk gaib khas lokal, seperti kuntilanak, pocong, genderuwo, suster ngesot, tuyul, dan sebagainya. Beberapa film populer di antaranya, *Tusuk jelangkung* (2002), *Kuntilanak* (2006), *Terowongan Casablanca* (2007), *Tali Pocong Perawan* (2008), serta *Suster Keramas* (2009). Bahkan Suzanna, sang ratu horor pun sempat bermain dalam hantu *Ambulance* (2008).

Perfilman Indonesia kini makin gencar mencari tempat di hati penonton negerinya sendiri. Sepanjang tahun 2017 terdapat beberapa hal yang menarik dari perjalanan filmnya, sebagai contoh pada beberapa indikator seperti jumlah layar dan penonton menunjukkan adanya pertumbuhan (Mediarta, 2018). Seolah ingin mengulangi kesuksesan formula di periode 2009-2011, tahun 2017 menjadi tahun bangkitnya film horor Indonesia, para sineasnya berani menyuguhkan perspektif baru nan segar, serta mengangkat kisah di luar ekstrim (Shaidra, 2017). Sejak semester pertama beberapa judul film horor meraih jumlah penonton terbanyak diantaranya film *Danur* dengan jumlah penonton mencapai dua juta penonton. Kenaikan jumlah penonton tersebut dapat dilihat sebagai indikasi atas dua hal.

Pertama, adanya hal baru dan berbeda dalam bentuk karakteristik tema yang ditawarkan. Kedua, adanya peningkatan kualitas dan nilai dalam produksi film. Peningkatan tersebut dapat dilihat persentasenya melalui perbandingan dengan jumlah penonton keseluruhan. Tercatat 24 judul film horor berkontribusi sebanyak 35% dari total jumlah penonton pada tahun ini.

Danur, film horor Indonesia yang dirilis pada 30 maret 2017 telah mengumpulkan satu juta penonton dalam kurang dari dua minggu sejak tanggal pelirisannya. Pada semester pertama tahun 2017 *Danur* meraih jumlah penonton sebanyak 2,7 juta penonton. Film yang disutradarai oleh Awi Suryadi ini mengangkat cerita dari buku karya Risa Saraswati seorang gadis indigo yang menulis buku berdasarkan pengalaman pribadinya. *Danur* mengisahkan tentang Risa, seorang gadis kecil yang meminta teman baru di hari ulang tahunnya yang kedelapan agar ia tak lagi kesepian. Sejak saat itulah Elly, ibunya sering mendapati anaknya tertawa sendiri dan seolah bermain dengan banyak teman. Elly pun mencari jalan untuk memisahkan Risa dari sahabat barunya tersebut yang ternyata adalah hantu. Sembilan tahun berlalu hingga Risa dan adiknya kembali ke rumah itu untuk menjaga neneknya. Kejadian-kejadian aneh kembali terjadi, hingga puncaknya Riri, adik dari Risa menghilang. Risa pun harus menyelamatkan adiknya dari hantu jahat yang berencana membawa Riri ke dunia lain.

Melihat banyaknya deretan film dengan genre horor di Indonesia. Peneliti memilih film *Danur* sebagai film yang dianalisis. Peneliti memilih *Danur* karena film ini merupakan film nomor tujuh terlaris sepanjang masa yang meraih jumlah penonton terbanyak pada semester awal 2017. Shaidra (2017) dalam artikelnya yang berjudul *Kaleidoskop 2017: Momen Bangkitnya Film Horor Indonesia* mengatakan *Danur* mulanya sempat menduduki perolehan penonton tertinggi dengan angka mencapai 2.736.157 penonton dan berani mematahkan mitos yang selama ini erat dengan film horor Indonesia yakni kerap seksi, menggunakan judul bombastis, menyajikan penampakan hantu tanpa perhitungan, dan menggunakan jalan cerita yang tidak masuk logika dengan alasan bahwa ini adalah film setan.

Film *Danur* dianggap pula sebagai titik balik bangkitnya film horor Indonesia setelah sebelumnya dipegang oleh film *Jailangkung* (2011).

Berdasarkan latar belakang di atas, beragamnya genre dan semakin gencarnya perfilman Indonesia dalam memproduksi film yang berkualitas khususnya film horor peneliti tertarik dan memilih untuk fokus melakukan penelitian analisis genre dalam film horor yang berjudul *Danur: I Can See Ghost* dengan mendeskripsikan karakteristik film menggunakan skema dasar genre atau *repertoire of element*. Skema dasar tersebut mempunyai unsur-unsur antara lain *setting*, lokasi, ikonografi, peristiwa-peristiwa naratif, karakter, dan struktur plot.

1.2. Rumusan Masalah

Peneliti merumuskan masalah yang terbentuk dari latar belakang di atas adalah, bagaimana karakteristik film *Danur* dilihat dari skema dasar genre atau *repertoire of element*?

1.3. Tujuan Penelitian

- a. Tujuan penelitian ini adalah, untuk mengetahui karakteristik film *Danur* dilihat dari skema dasar genre atau *repertoire of element*.
- b. Tujuan selanjutnya adalah mendeskripsikan karakteristik film *Danur* melalui skema dasar genre atau *repertoire of element*.

1.4. Manfaat Penelitian

- a. Manfaat akademis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan tambahan referensi bahan pustaka, khususnya penelitian tentang analisis dengan minat pada kajian genre dalam film.
- b. Manfaat praktis, Bagi penulis penelitian yang dilakukan merupakan suatu pengetahuan dan pengalaman yang kemudian diharapkan mampu memberi gambaran tentang karakteristik film horor dengan skema dasar genre yang terdiri dari unsur *setting*, lokasi, ikonografi, peristiwa-peristiwa naratif, karakter, dan struktur plot.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Penelitian Terdahulu

Referensi menjadi sangat penting dalam sebuah penelitian untuk mengembangkan penelitian terdahulu dan menjadi pembanding dan penyempurna bagi penelitian selanjutnya. Adapun informasi yang dikutip dari penelitian terdahulu adalah (1) info data peneliti, (2) tujuan, teori, metode dan hasil penelitian, (3) persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan. Penelitian terdahulu yang menjadi acuan penulis antara lain:

Penelitian terdahulu yang pertama dilakukan oleh Rizki Febriana Hardi mahasiswa Komunikasi Commonline Departemen yang berjudul “*Analisis Genre Film Action Indonesia dalam Film The Raid Redemption (2011) dan The Raid 2 Berandal (2014)*”. Penelitian ini merupakan analisis film genre *action* Indonesia dengan mengidentifikasi karakteristik genre film menggunakan skema dasar genre atau *repertoire of element*. Skema dasar tersebut mempunyai unsur-unsur antara lain narasi, plot, karakter, setting, ikonografi, dan *style* (format). Hasil penelitian tersebut menemukan bahwa film *The Raid redemption* (2011) dan *The Raid 2 Berandal* (2014) termasuk film bergenre *action*, dan drama. Peneliti menggunakan teori yang sama namun menitikberatkan objek pada satu film horor Indonesia yaitu film *Danur*.

Penelitian kedua yaitu skripsi oleh Fransisca Devita Mahasiswi Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Kristen Petra Surabaya yang Berjudul “*Wreck it Ralph*”: *Studi Genre pada Film Disney Animation Studio*”. Penelitian ini menganalisis genre film menggunakan 6 konvensi genre menurut Jane Stokes yaitu, *setting*, lokasi, peristiwa-peristiwa naratif, plot, karakter, ikonografi untuk mengetahui genre apa yang dikonstruksikan dalam film. Hasil penelitian menemukan bahwa “*Wreck it Ralph*” mengonstruksikan genre aksi, drama, dan fantasi dengan campuran 10 genre lain. Peneliti juga menemukan bahwa adanya pergeseran konvensi dari *Disney* pada genre drama dan fantasi. Peneliti kembali

menggunakan teori yang sama dengan penelitian terdahulu dan membedakan objek penelitian yaitu film horor Indonesia yang berjudul *Danur*. Penelitian terdahulu juga melakukan perbandingan konvensi pada film Disney sebelumnya untuk mengetahui pergeseran konvensi yang terjadi pada film populer garapan *Disney*.

Penelitian ketiga yaitu skripsi oleh Vivi Natalia Mahasiswi Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Kristen Petra Surabaya yang Berjudul *Konstruksi Genre dalam film "The Lego Movie*. Penelitian ini menganalisis genre terhadap film "The Lego Movie" menggunakan 6 konvensi genre menurut Jane Stokes yaitu, *setting*, lokasi, peristiwa-peristiwa naratif, plot, karakter, ikonografi untuk mengetahui genre apa yang dikonstruksikan dalam film. Melalui analisis ini peneliti menemukan bahwa "The Lego Movie" mengkonstruksi genre fantasi, aksi, dan dengan 10 genre lain. Peneliti juga menemukan bahwa adanya pergeseran konvensi dan juga *pastiche* pada genre aksi Warner Bros membawa anti-diskriminasi sebagai nilai yang akan diperkenalkan pada penonton yang belakangan menjadi isu penting di Amerika. Peneliti kembali menggunakan teori yang sama dengan penelitian terdahulu dan membedakan objek penelitian yaitu film dengan genre horor.

2.2. Landasan Teori

2.2.1. Film

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (versi *online/daring*), film adalah lakon (cerita) gambar hidup. Menurut definisi film melalui UU No. 8/1992, film adalah karya cipta dan seni yang merupakan media komunikasi masa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan atas sinematografi. Direkam pada pita seluloid, pita video, priringan video dan/atau berhak atas hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis dan ukuran melalui proses kimiawi, elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara yang dapat dipertunjukkan dengan sistem proyeksi mekanik dan lain sebagainya.

Menurut David Bordwell dan Kristin Thompson dalam buku *Film Art: An Introduction*, film adalah sebuah sistem yang terdiri dari elemen-elemen, di mana

dalam setiap elemen terdapat sistem yang bergantung dan mempengaruhi satu sama lain. Adapun elemen-elemen yang membentuk sebuah film adalah bentuk (*form*) dan gaya (*style*). Dalam konteks yang lebih spesifik dikenal pula dengan sistem formal dan gaya (Bordwell & Thompson: 2008 : 329).

Secara singkat, bentuk adalah sebuah sistem yang menghubungkan setiap bagian dalam sebuah film meliputi kemungkinan-kemungkinan dari struktur naratif maupun non-naratif. Sedangkan gaya adalah sebuah sistem yang terkait dengan karakteristik dan penerapan aspek-aspek teknik pada sebuah film. Dalam hal ini, elemen gaya meliputi *mise en scene* (setting, karakter, *lighting*, kostum, *makeup*, properti dan berbagai elemen visual yang terlihat di layar lainnya), sinematografi (karakteristik imaji, gerak kamera, perspektif, pemingkanaan, jarak kamera, subjek, sudut kamera, durasi pengambilan gambar, dan berbagai aspek-aspek fotografik lainnya), editing (hubungan antar *shot*), dan suara (musik, efek, dialog, narasi, *voice over* dan berbagai elemen suara lainnya).

Film berdasarkan jenisnya dibagi menjadi tiga yakni dokumenter, fiksi dan eksperimental. Kita dapat pula membagi jenis film dengan klasifikasi seperti dokumenter dan nondokumenter, atau fiksi dan nonfiksi. Klasifikasi film secara umum juga dapat ditentukan dari proses produksinya, yakni film hitam-putih, dan film berwarna, film bisu dan film bicara, serta animasi dan non animasi. Adapun pembagian paling mudah serta sering kita gunakan ialah klasifikasi berdasarkan genre, seperti aksi, drama, horor, musikal, *western* dan sebagainya (Pratista, 2008:9-10).

Dengan berbagai macam pengelompokan di atas, pembagian yang paling mudah serta sering digunakan ialah klasifikasi berdasarkan genre. Untuk menentukan jenis genre sebuah film diperlukan sebuah konvensi-konvensi / skema dasar genre yang terbentuk berdasarkan unsur-unsur pembentuk film.

2.2.2. Konvensi-konvensi Genre

Studi genre adalah studi dengan melakukan suatu analisis retorik atas sebuah teks atau serangkaian teks. Jenis-jenis hipotesis didasarkan pada sejauh mana teks tersebut mematuhi atau tidak mematuhi konvensi-konvensi genre. Konvensi-

konvensi tersebut mungkin bersifat semiotik, naratif, atau representasional. Studi tekstual genre bekerja dengan melihat konvensi - konvensi genre melalui 6 kategori yaitu, *setting*, lokasi, ikonografi, peristiwa - peristiwa naratif, karakter, dan struktur plot (Stokes, 2007:97).

- a. *Setting*, adalah seluruh latar bersama dengan segala propertinya. Properti dalam hal ini adalah semua benda tidak bergerak. Seperti perabot, pintu, jendela, kursi, lampu, dan sebagainya. *Setting* yang digunakan dalam film, umumnya dibuat senyata mungkin dengan konteks ceritanya. *Setting* yang sempurna prinsipnya adalah *setting* yang otentik. *Setting* harus meyakinkan penontonnya jika film tersebut tampak sungguh-sungguh terjadi pada lokasi dan waktu sesuai konteks ceritanya (Pratista, 2017:98).
- b. Lokasi adalah tempat di mana sebuah adegan dilakukan, baik *indoor* maupun *outdoor* (Tomaric, 2008:258).
- c. Ikonografi, mengacu pada motif-motif visual yang mengizinkan penonton untuk mengidentifikasi film-film tertentu kepada genre tertentu, yang membantu penonton untuk mengerti dengan cepat berbagai informasi tentang karakter, aksi, dan *setting* dari kostum, set, dan objek-objek yang familiar (Taylor & Willis, 1999: 61).
- d. Peristiwa naratif, adalah suatu rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat oleh logika sebab akibat (kausalitas) yang terjadi dalam satu ruang dan waktu. Peristiwa naratif dapat berada di dalam plot dan dapat juga tidak ditampilkan dalam plot (Pratista, 2008:33-34). Todorov dalam Lacey (2009:29) memberikan lima *stages* atau fase struktur naratif yang lebih kompleks diantaranya
 1. *Stages of equilibrium as the outset* (kondisi awal cerita).
 2. *A disruption of the equilibrium by some action* (fase *disruption* atau gangguan pada *equilibrium*).
 3. *A recognition that there has been a disruption* (fase gangguan *equilibrium* mulai disadari).

4. *An attempt to repair the disruption* (fase dimulainya usaha atau respon untuk mengembalikan *equilibrium* yang terganggu ke kondisi semula, atau menciptakan *new-equilibrium*), dan;
 5. *A reinstatement of equilibrium* (fase ditunjukkannya kondisi *equilibrium* ataupun *new-equilibrium*).
- e. Karakter, karakter-karakter dalam film dapat dibedakan dalam 3 karakter utama yaitu, protagonis, antagonis, dan karakter pendukung.
 - f. Struktur plot, adalah rangkaian peristiwa yang disajikan secara visual maupun audio dalam film. Struktur plot ini terbagi kedalam 2 jenis yaitu, pola linier dan pola nonlinier (Pratista, 2008:36-38).

Sebagai sebuah genre, film horor memiliki beberapa konvensi atau formula mencakup setting ruang dan waktu, tokoh, dan alur yang harus dipenuhi. Will Wright, seorang sineas Amerika independen, dalam tulisannya yang berjudul *Understanding Genres: The Horror Films* merinci beberapa konvensi genre film horor sebagai berikut:

- a. Tokoh utama biasanya adalah korban yang mengalami teror atau tokoh pembawa bencana.
- b. Tokoh antagonis atau tokoh kejahatan biasanya terasing atau tersingkir secara sosial atau bukan bagian dari dunia nyata.
- c. Dekor ruang relatif monoton. Misalnya sebuah rumah, kota terpencil, rumah sakit. Dekor waktu didominasi malam hari atau suasana gelap.
- d. Tokoh agama sering dilibatkan untuk menyelesaikan masalah.
- e. Hal-hal supranatural atau takhayul dipakai untuk menjelaskan peristiwa-peristiwa yang tidak dijelaskan secara rasional.
- f. Tokoh anak biasanya memiliki bakat kemurnian jiwa mereka
- g. Adegan kekerasan fisik sering menjadi warna utamanya, misalnya pembunuhan, teror, mutilasi, darah.

- h. Teknologi sering menjadi salah satu pemicu masalah. Kearifan lokal dan kedekatan manusia dengan alam justru menjadi pemenangnya.

Konvensi film horor menurut Will Wright ini memang masih bisa diperdebatkan dan karena sampai hari ini belum ada yang membakukan karakteristik yang membedakan film horor di Indonesia dengan film horor negara lain.

2.2.3. Genre

Genre merupakan istilah yang digunakan untuk mengklasifikasikan teks-teks media kedalam kelompok-kelompok tertentu dengan karakteristik sejenis. Konsep genre ini berguna untuk melihat bagaimana teks media dikategorisasi. Konsep genre mengatakan bahwa terdapat tipe-tipe tertentu dari materi media, yang dapat didasari melalui beberapa elemen yang sama seperti *style*, struktur naratif yang digunakan berulang-ulang untuk membuat genre tertentu (Rayner,2003:54). Konsep genre membantu produser memutuskan film apa yang akan diproduksi. Untuk penonton, genre adalah bagian dari selera mereka (Bordwell dan Thompson, 2013:330). Menurut Jane Stokes, studi tekstual genre bekerja dengan melihat konvensi-konvensi genre melalui 6 kategori yaitu, *setting*, lokasi, ikonografi, peristiwa-peristiwa naratif, karakter, dan struktur plot (Stokes, 2007:97).

Istilah genre berasal dari bahasa Perancis yang bermakna “jenis” atau “macam”. Ini berkaitan dengan kata lain yaitu *Genus* yang digunakan dalam ilmu biologi untuk mengklasifikasikan kelompok tanaman. (Bordwell & Thompson, 2013:329).

Fungsi utama sebuah genre adalah untuk memudahkan klasifikasi sebuah film. Kebanyakan genre film dimulai dengan meminjam konvensi dari media lain. Namun media film selalu membentuk ulang dan mengadopsi genre (Bordwell dan Thompson,2016:333). Film yang diproduksi sejak awal perkembangan sinema hingga kini telah jutaan jumlahnya. Genre membantu kita memilah film sesuai dengan spesifikasinya (Pratista, 2017:39-40).Dari masa ke masa film semakin

berkembang demikian pula genre. Genre-genre besar dibagi menjadi 2 kelompok yaitu genre induk primer dan genre induk sekunder. Berikut skema genre induk primer dan sekunder.

Tabel 1.1 Skema Genre Induk Primer dan Sekunder

| No | Genre Induk Primer | Genre Induk Sekunder |
|-----|-----------------------|----------------------|
| 1. | Aksi | Bencana |
| 2. | Drama | Biografi |
| 3. | Epik Sejarah | Detektif |
| 4. | Fantasi | Film <i>Noir</i> |
| 5. | Fiksi-Ilmiah | Melodrama |
| 6. | Horor | Olahraga |
| 7. | Komedi | Perjalanan |
| 8. | Kriminal dan Gangster | Roman |
| 9. | Musikal | <i>Superhero</i> |
| 10. | Petualangan | Supernatural |
| 11. | Perang | Spionase |
| 12. | <i>Wesrtern</i> | <i>Thriller</i> |

Genre Induk Primer

Genre induk primer merupakan genre-genre pokok yang telah ada dan populer sejak awal perkembangan sinema era 1900-an hingga 1930-an. Bisa dikatakan bahwa setiap film pasti mengandung satu unsur genre induk primer, namun lazimnya sebuah film merupakan kombinasi dari berbagai genre induk sekaligus.

Genre Induk Sekunder

Genre induk sekunder adalah genre-genre populer yang merupakan perkembangan atau turunan dari genre induk primer. Genre induk primer memiliki ciri-ciri karakter yang lebih khusus dibandingkan dengan genre induk primer.

2.2.4. Film Horor

Karl Heider (1991) menyebut bahwa film horor adalah bentuk film yang paling sering muncul dalam perfilman Indonesia. Film jenis ini terbukti selalu menguasai layar lebar ketika film Indonesia mengalami masa jaya ataupun krisis. Film horor pertama yang diproduksi Indonesia adalah *Deoa Siloeman Oeler Poeti en Item* (1934). Kisah ini diambil dari kisah klasik Tiongkok. Sejak itu film horor sangat diminati penonton film Indonesia.

Film jenis ini sering kali dianggap “benar-benar” menampilkan budaya nasional karena kerap menampilkan legenda, hantu lokal, cerita rakyat, dan kekuatan supranatural. Oleh karena itu, segala hal yang masuk akal tidak boleh ditampilkan di film horor (Herder, 1991). Ada aneka makhluk gaib yang sering tampil di film Indonesia, seperti kuntilanak (arwah perempuan), pocong, sundel bolong, Nyi Roro Kidul, Nyi Blorong, siluman, genderuwo, wewe dan leak. Selain makhluk gaib, cerita tentang orang sakit jiwa (psikopat) dan praktek perdukunan juga sering diceritakan (Kusumaryati, 2011). Bagi banyak penonton, film horor Indonesia lebih “mencekam” daripada film horor asing karena kedekatan para hantu itu dengan hidup mereka sehari-hari.

Film horor memiliki tujuan utama memberikan efek takut, kejutan, serta teror yang mendalam bagi penontonnya. Plot film horor umumnya sederhana, yakni bagaimana usaha protagonis untuk melawan kekuatan jahat yang biasanya berhubungan dengan dimensi supranatural atau sisi gelap manusia. Film horor umumnya menggunakan tokoh antagonis non manusia yang berwujud fisik menyeramkan. Pelaku teror biasa menggunakan sosok supernatural, seperti makhluk gaib, vampir, *werewolf*, lalu makhluk hasil uji coba ilmiah seperti zombi, mutan, hingga seorang psikopat atau pembunuh serial. Film horor umumnya memiliki suasana setting gelap atau suram dengan dukungan ilustrasi musik yang mencekam dan efek suara yang mengagetkan. Target penonton film horor biasanya ditujukan untuk kalangan remaja dan dewasa (Pratista, 2017:48-49).

Seorang kritikus film Amerika, Charles Derry (2007) dalam bukunya *Dark Dreams: A Psychological History of the Modern Horror Film* (1997:97)

mengklasifikasikan film horor ke dalam tiga sub-genre, yaitu *horror of personality* (horor psikologis), *horror of armagedon* (horor bencana), dan *horror of demonic* (horor hantu). Horor jenis pertama adalah ***Horror-of-personality*** atau horor psikologis, yang tidak lagi menjadikan tokoh-tokoh mitos, seperti vampir, iblis, dan monster sebagai tokoh utamanya. Dalam horor jenis ini, kita berhadapan dengan tokoh-tokoh manusia biasa yang tampak normal, tetapi di akhir film mereka memperlihatkan sisi “iblis” atau “monster” mereka. Biasanya mereka adalah individu-individu yang “sakit jiwa” atau terasing secara sosial.

Jenis kedua jenis ***Horror-of-the-Armageddon*** atau horor bencana adalah jenis film horor yang mengangkat ketakutan laten manusia pada hari akhir dunia, atau hari kiamat. Manusia percaya bahwa suatu hari dunia akan hancur dan umat manusia akan binasa. Di dalam film horor bencana ini kehancuran dunia bisa disebabkan oleh banyak faktor, seperti peristiwa alam (tabrakan meteor, tsunami, atau ledakan gunung berapi), serangan makhluk asing, serangan binatang, atau kombinasi semua faktor.

Horor jenis terakhir adalah ***Horror-of-the-Demonic***, atau horor hantu yang paling dikenal dalam dunia perfilman horor. Film horor jenis ini menurut Derry, menawarkan tema tentang dunia (manusia) yang menderita ketakutan karena kekuatan setan menguasai dunia dan mengancam kehidupan umat manusia. Kekuatan Setan itu dapat berupa penampakan sosok spiritual jahat, seperti dalam *Don't Look Now* (1973) karya Nicolas Roeg, atau dapat pula muncul dalam sosok hantu, penyihir jahat, iblis, setan, dan sebagainya. Beberapa film yang termasuk dalam kategori ini adalah *Nightmare on Elm Street*, *Child's Play*, dan *Friday 13th*.

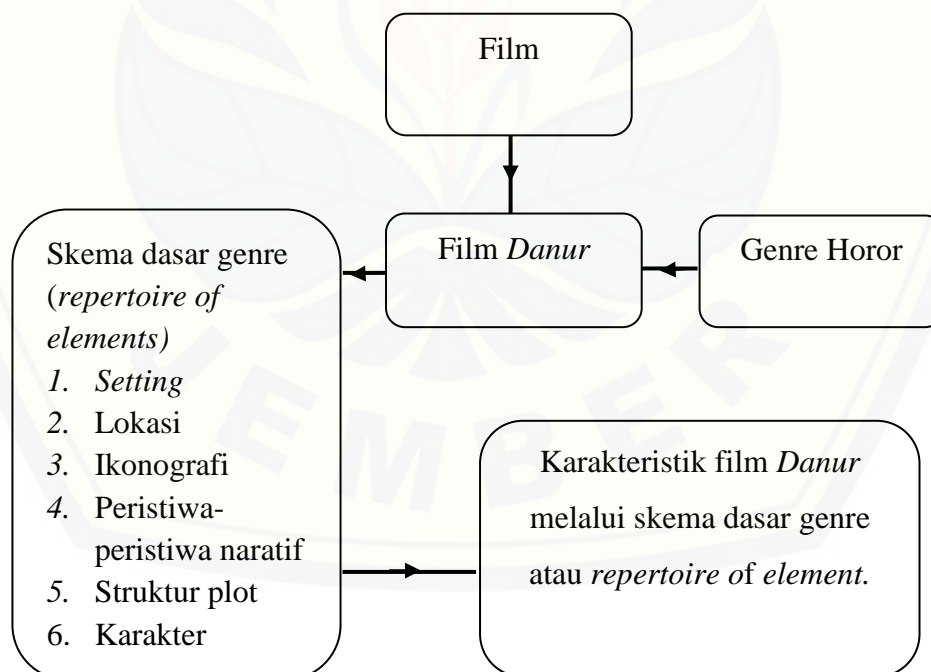
2.3. Film Danur (2017)

Film *Danur* dapat di kategorikan sebagai film horor yang memiliki tujuan memberikan efek takut, kejutan, serta teror yang mendalam bagi penontonnya. Salah satu contoh di dalamnya ketika adegan Risa dewasa menyelesaikan permainan piano untuk memanggil teman-teman dari dunia gaibnya, penonton dibuat tegang dengan efek suara yang diberikan dan terkejut dengan suara deritan

pintu yang tiba-tiba. Penonton akan terus diteror dengan penampakan-penampakan sosok makhluk yang di mana dalam film tidak disadari keberadaannya oleh Risa. Kemudian film *Danur* masuk kedalam sub-genre *horor of demonic* (horor hantu), yaitu film horor yang menyajikan hantu sebagai sosok yang menyeramkan dan mengganggu kehidupan manusia di mana manusia disini merupakan tokoh protagonis yang tertekan dan teraniaya oleh kehadiran hantu yang menyeramkan. Berdasarkan ciri-ciri di atas peneliti akan mendeskripsikan lebih lanjut dengan skema dasar genre (*repertoire of element*) melalui 6 kategori yaitu, *setting*, lokasi, ikonografi, peristiwa - peristiwa naratif, karakter, dan struktur plot pada bab pembahasan.

2.4. Kerangka berpikir

Penelitian ini menganalisis karakteristik genre film horor *Danur* dilihat dari skema dasar genre (*repertoire of element*). Maka dalam bagian kerangka berpikir dapat dinyatakan sebagai berikut:



Gambar 2.2. Kerangka berpikir karakteristik film horor Indonesia *Danur* melalui skema dasar genre (*repertoire of element*)

BAB 3. METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian kualitatif. Kahija (2006) dalam Rokhmah (2014:1-2) mengartikan penelitian kualitatif ialah proses yang mendeskripsikan dan memahami dunia pengalaman subjek atau partisipan dengan berpangkat pada tradisi-tradisi dan rancangan penelitian kualitatif tertentu. Kahija yang menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah suatu proses dekriptif didukung oleh Mukhtar (2013) yang mengartikan penelitian kualitatif deskriptif sebagai metode yang digunakan untuk menemukan pengetahuan terhadap subjek pada suatu saat tertentu. Selain mendiskusikan kasus yang sifatnya umum tentang berbagai fenomena sosial yang ditemukan, juga harus mendeskripsikan hal-hal yang bersifat spesifik yang dicermati dari sudut *kemengapaan* dan *kebagaimanaan* terhadap suatu realitas yang terjadi baik perilaku yang ditemukan di permukaan lapisan sosial, maupun perilaku yang tersembunyi dibalik sebuah perilaku yang ditunjukkan. Kirk dan Miller (1986) dalam Fatchan (2011) juga menjelaskan bahwa:

Penelitian kualitatif bermula dari suatu pengamatan yang bersifat kualitatif yang mencatat segala yang terjadi dalam alam dan kehidupan manusia secara alamiah. Dicatat dengan menggunakan uraian kata-kata dalam suatu kalimat tertentu. Tidak menggunakan gradasi atau tingkatan angka (misal, persentase, rerata, kai kuadrat, korelasi, patch analisis atau berbagai jenis statistik lainnya) (Rokhmah, 2014:2-3).

Penelitian terhadap film *Danur* ini ingin mengetahui karakteristik genre film tersebut, dengan mendeskripsikan karakteristik film menggunakan skema dasar genre atau *repertoire of element* dan mengelompokan berdasar unsur-unsur antara lain *setting*, lokasi, ikonografi, peristiwa-peristiwa naratif, karakter, dan struktur plot.

3.2. Tempat & Waktu Penelitian

3.2.1. Tempat

Penelitian dilakukan di area Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember dan di tempat kediaman peneliti karena peneliti akan mengamati objek secara langsung dan berulang-ulang.

3.2.2. Waktu

Waktu yang digunakan dalam penelitian ini terhitung mulai bulan Agustus 2017 sampai dengan Desember 2018. Dalam kurun waktu 2 bulan pertama, peneliti mencari objek penelitian yang kemudian dalam bulan berikutnya dikaji dengan teori yang digunakan.

3.3. Data & Sumber Data

Data merupakan sesuatu yang paling penting dalam proses penelitian, karena hanya dengan mendapatkan data yang tepat maka proses penelitian akan berlangsung sampai peneliti mendapatkan jawaban dari perumusan masalah yang sudah ditetapkan (Sarwono 2006:123).

3.3.1. Data Primer

Data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data (Sugiyono, 2009:137). Mendukung pendapat Sugiyono, Kriyantono mengatakan (2010:41) data primer adalah data yang diperoleh dari sumber data pertama. Berdasarkan pendapat yang ada, penulis menyimpulkan bahwa data primer merupakan data utama yang didapatkan dari apa yang akan diteliti. Data primer dalam penelitian ini ialah film/video film *Danur* yang diakses melalui website ataupun DVD yang sudah dirilis dan berdurasi sekitar 78 menit.

3.3.2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau dokumen (Sugiyono, 2010:137). Peneliti mengumpulkan bacaan yang relevan mengenai studi genre dan skema

dasar genre, serta artikel-artikel terkait secara online maupun buku cetak di perpustakaan untuk menguatkan dan memperjelas hasil analisis.

3.4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menurut Sugiyono (2010) merupakan langkah yang strategis dalam penelitian karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang sesuai standar data yang ditetapkan (Rokhmah, 2014:21). Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

- a. Observasi deskriptif tak berperan, yaitu melakukan pengamatan pada objek secara mendalam menggunakan panca indera untuk mendapatkan informasi yang diperlukan dengan berada di luar objek penelitian dan tidak ikut dalam kegiatan-kegiatan yang objek lakukan (Hikmat, 2011:76) sehingga kehadiran peneliti sama sekali tidak diketahui oleh subjek yang diamati dalam proses observasi (Sutopo, 2006:75). Pengamatan dilakukan dengan menonton film horor *Danur* secara berulang-ulang untuk memahami dan mendeskripsikan karakteristik film berdasarkan skema dasar genre yaitu *setting*, lokasi, ikonografi, peristiwa naratif, karakter-karakter, dan struktur plot. Setelah menonton film proses pencatatan diperlukan untuk kemudian mengelompokkan sesuai unsur skema dasar genre.
- b. Studi dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan mengumpulkan dokumen yang berkaitan dengan objek yang akan diteliti (Hikmat, 2011:83). Peneliti mengumpulkan data-data berupa gambar maupun tulisan hasil observasi untuk kemudian mengelompokkan sesuai dengan teori yang digunakan.
- c. Studi kepustakaan ialah usaha peneliti dalam mengumpulkan buku-buku yang relevan dan mengkaji jurnal-jurnal penelitian terdahulu untuk mengambil data yang mendukung penelitian ini. Peneliti

menitikberatkan objek penelitian pada karakteristik film horor *Danur* dilihat dari skema dasar genre atau *repertoire of element*.

3.5. Teknik Analisis Data

Milles dan Hubberman memberikan model teknik analisis data berlangsung atau mengalir (*flow model analysis*) yaitu pendekatan melalui, pengumpulan data, reduksi data, *display* data, *verifikasi/* menarik kesimpulan (Rokhmah, 2014:43-44).

1. Pengumpulan data merupakan proses instrumen yang telah berlangsung sepanjang penelitian, dengan menggunakan seperangkat instrument yang telah disiapkan guna memperoleh informasi data melalui observasi dan wawancara. Peneliti mengumpulkan data dengan menonton film *Danur* dan memperhatikan setiap scene untuk memahami dan mendeskripsikan karakteristik yang sesuai dengan skema dasar genre (*repertoire of element*).
2. Reduksi data menunjukkan proses menyeleksi, memfokuskan, menyederhanakan, mengabstraksikan, dan mentransformasi data mentah yang muncul dalam penulisan catatan lapangan. Pada tahap ini peneliti memilih dan mengelompokan tiap data yang berkaitan dengan skema dasar genre tersebut.
3. Display data adalah usaha merangkai informasi yang terorganisir dalam upaya menggambarkan kesimpulan dan mengambil tindakan. Biasanya bentuk display (penampilan) data kualitatif menggunakan teks narasi. Pada tahap ini peneliti akan menarasikan data hasil temuan pada reduksi data untuk kemudian menarik kesimpulan pada tahap selanjutnya.
4. Verifikasi / menarik kesimpulan merupakan aktifitas analisis, di mana pada awal pengumpulan data, seorang analis mulai memutuskan apakah sesuatu bermakna atau tidak mempunyai

keteraturan, pola, penjelasan, kemungkinan, konfigurasi, hubungan sebab akibat, dan proposisi.



BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang bertujuan untuk mengetahui Karakteristik film horor Indonesia *Danur* melalui skema dasar genre (*repertoire of element*). Penelitian ini disusun berdasarkan data yang telah dikumpulkan. Data yang terkumpul dari penelitian terdahulu berupa jurnal dan skripsi, buku pendukung, artikel serta seluruh sumber lain yang relevan. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan data yang berhasil dikumpulkan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

Sebagai film horor, film *Danur* juga memakai konvensi film horor pada umumnya. Film *Danur* termasuk jenis film horor *demonic* yang menampilkan sosok setan yang mengancam kehidupan umat manusia.

- a. Naratif film *Danur* bercerita tentang seseorang yang tinggal di rumah yang cukup terasing dan kehidupannya diganggu oleh sosok *demonic*.
- b. Segi plot sebagai film horor, *Danur* menggunakan struktur linear atau struktur tiga babak yang pada awal cerita dimulai dengan serangan monster, kemudian pada tahap resolusi keadaan *equilibrium* dikembalikan seperti semula.
- c. Berdasar segi ikonografi, *Danur* menampilkan aspek-aspek yang dimunculkan secara berulang. Diantaranya aspek karakter *demonic* yang didukung dengan penggunaan *makeup* , erta pencahayaan *low-light key* dan melakukan permainan cahaya khususnya klimaks di alam roh. Penambahan warna merah kehijauan yang secara sederhana dan tanpa disadari mempengaruhi emosional, fisik, bahkan psikologi penontonnya. Selain itu penggunaan tensi musik (*backsound*) yang naik, serta dimulainya senandung lagu *Boneka Abdi* ketika penampakan sosok hantu dimunculkan menambah suasana tegang di film ini. Pada aspek pengambilan gambar *Danur* menggunakan pengambilan dengan jarak

- d. dekat (*medium close up*, *close up*, dan *medium shot*) untuk menekankan ekspresi takut, cemas, dan tegang pada masing-masing karakter dalam film.

5.2. Saran

Sering berkembangnya media, terutama dalam dunia perfilman menjadikan penelitian ini meluas dan memiliki berbagai celah untuk diteliti lebih lanjut. Penelitian ini dapat dilanjutkan dengan melihat apakah hal yang sama terjadi juga pada film-film horor maupun film genre lainnya. Setelah film *Danur*, film-film yang diangkat dari novel karya Risa Saraswati terus diproduksi. Dengan demikian penelitian genre yang dilakukan peneliti bisa menjadi titik tolak bagi penelitian genre berikutnya. Penelitian pada film *Danur* pun dapat dilakukan lagi menggunakan metode lain, misalnya analisis isi maupun analisis lebih mendalam melalui salah satu konvensi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, T.N. 2014. <https://sinaukomunikasi.wordpress.com/2014/04/14/film-bahasa-dan-semiotik/> diakses pada tanggal 28 agustus pukul 10.03 am.
_____ <https://sinaukomunikasi.wordpress.com/2014/04/24/film-bahasa-dan-semiotik-2/> diakses pada tanggal 28 agustus pukul 10.05 am.
- Aji, F. 2012 Sejarah Genre Film horor di Indonesia (Masa Keemasan Genre Film Horor Dekade 1980-an dan 2000an. academia.edu/4028225/Sejarah_genre_film_horor_indonesia_masa_keemasan_genre_film_horor_dekade_1980-an_dan_2000-an_diajukan_oleh. [Diakses pada tanggal 3 November 2017].
- Alwi, H. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat*. Jakarta: PT. Balai Pustaka
- Barker, T., Imanjaya, E. 2011, *Mau di Bawa Kemana Sinema Kita?*, Cetakan Pertama, Jakarta: Salemba Humanika
- Bordwell, D., Thompson, K. 2013, *Film Art: An Introduction, 10th Edition*, Cetakan Keempat, New York: McGraw-Hill Companies.
- Carrol, N. 2004, *The Philosophy of Horror(Paradoxes of the Hearf)*, Cetakan Kedua, London: Routledge 11 New Fetter Lane
- Derry, C. 1997, *Dark Dream: A Psychological History of the Modern Horror Film*, Ohio: A.S. Barnes Noble.
- Devita, F. 2013. *Wreck it Ralph: Studi Genre pada Film Disney Animation Studio*. Universitas Kristen Petra Surabaya. 1(2): 264-275.
digilib.mercubuana.ac.id/manager/n!@file_skripsi/Isi3867642834642.pdf diakses tanggal 21/09/2017 pukul 19.55.
- Fatchan. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif*. Surabaya: Jenggala Pustaka Utama.
- Hardi, R F. 2016. Analisis Genre Film Action Indonesia dalam Film *The Raid Redemption* (2011) dan *The Raid 2 Berandal* (2014). Commonline Departemen Komunikasi. 4(2): 110-121.
- Harislenon. 2011. Harislenon.blospot.com/2011/10/genre-film.html diakses pada tanggal 8 oktober 2018 08.03
- Hayward, S. 2000, *Cinema Studies The Key Concept Second Edition*, Cetakan Kedua, London: Routledge 11 New Fetter Lane.
- Heider, Karl. 1991. *Indonesian Cinema. National Culture on Screen*. Honolulu: University of Hawaii Press.
- Hikmat, Mahi M. 2011, *Metode Penelitian dalam Perpektif Ilmu Komunikasi dan Sastra*, Bandung: Graha Ilmu.
http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/542/jbptunikompp-gdl-srideviayu-27080-6-unikom_s-i.pdf diakses tanggal 15 april 2018 pukul 18.11.
- <http://goodminds.id/arti-warna/> diakses pada tanggal 25 Oktober 2018 pukul 21.32
- <http://library.binus.ac.id/eColls/eThesisdoc/Bab1HTML/2011200799MCBab1001/page8.html>. diakses tanggal 15 april 2018 pukul 17.52.
- <https://google.com/hype.idntimes.com/entertainment> di akses tanggal 19 november 2017 pukul 22.40.
- <https://www.kbbi.web.id/film> diakses tanggal 18 maret 2018 pukul 23.06.

- <https://www.pusatsinopsis.com/2017/06/film-Danur-2017.html> diakses tanggal 13 maret 2018 pukul 22.00
- <https://www.thepeople'smediacompany.com/Understanding-Genres:-the-Horors-Films> diakses tanggal 15 desember 2018 –ukul 21.28.
- hype.idntimes.com/entertainment di akses tanggal 19 november 2017 pukul 22.40
- Kristanto, JB. 2004, *Nonton Film Nonton Indonesia*, Cetakan Pertama, Jakarta: Kompas Media Nusantara.
- Kriyantono, R. 2010. *Teknik Praktis Riset Komunikasi: disertai contoh praktis riset media, public relation, advertising, komunikasi organisasi, komunikasi pemasaran*. Jakarta: Kencana.
- Lacey, Nick. 2000. *Narrative and Genre: Key Concept in Media Studies*. London: Macmillan Press.
- Mediarta, Agus. 2018 *Kaleidoskop 2017: Mengukur detak jantung Industri Film Indonesia*. filmindonesia.or.id/article/kaleidoskop-2017-mengukur-detak-jantung-industri-film-indonesia#.W5O7QtIzBIU diakses pada tanggal 27 agustus 2018 pukul 19.14
- Mukhtar. 2013. *Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif*. Jakarta: GP Press Group.
- Margono. 2003
- Mulyana, D. 2001. Metodologi Penelitian Kualitatif. PT. Remaja Rosdakarya divisi umum. (9):29-44.
- Natalia, V. 2014. Konstruksi Genre dalam Film *The Lego Movie*. Universitas Kristen Petra Surabaya. 2(3): 1-12.
- Ni'am, M. Puspitasari N A. 2012. Film Horor Indonesia: Menertawakan Ketakutan. academia.edu/7906150/_film_horor_indonesia:_menertawakan_ketakutan. [diakses pada tanggal 3 November 2017].
- Nugroho, G., Herlina, S D. 2015, *Krisis dan Paradoks Film Indonesia*, Cetakan Pertama, Jakarta: Kompas Media Nusantara.
- Permana, K S A. 2014. Analisis Genre Film Horor Indonesia dalam Film *Jelangkung* (2001). Universitas Airlangga.
- Pratista, Himawan. 2008, *Memahami Film*, Cetakan kedua, Yogyakarta: Homarian Pustaka.
- _____. 2017, *Memahami Film Edisi Kedua*, Cetakan pertama, Sleman Yogyakarta: Montase Press.
- Rayner, P., Peter W. & Stephen K. 2004. *AS media studies: The essential introduction*. New York: Routledge.
- Rokhmah, D., Nafikadini, I., Istiaji, E. 2014, *Metode Penelitian Kualitatif*, Jember: UPT Penerbitan Unej.
- Rusdiarti, S R. 2007. Film Horor Indonesia: Dinamika Genre. Program Studi Ilmu Susastra FIB UI.
- Sarwono, J. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Shaidra, A, 2017, <https://seleb.tempo.co/read/1045354/kaleidoskop-2017-momen-bangkitnya-film-horor-indonesia/full&view=ok> diakses pada tanggal 27 agustus 2018 pukul 20.15.

- Sembiring, I.G.N. 2017, *Film "Danur" Hampir Menembus 3 Juta Penonton*, <https://entertainment.kompas.com/read/2017/05/22/161150710/film.Danur.menembus.3.juta.penonton> diakses pada tanggal 28 agustus 00.49.
- Stokes, J. 2007, *How to Do Media and Cultural Studies: Panduan untuk melaksanakan penelitian dalam kajian media dan budaya*. Yogyakarta: Bentang.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutopo. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: UNS.
- Suwandi, S. 2008, *Semantik Pengantar Kajian Makna*. Yogyakarta: Media Perkasa.
- Taylor, L. Willis, A. 1999. *Media Studies: Text, Institutions, and Audiences*. Wiley.
- Tomaric, J. 2008, *The Power Filmmaking Kit*, Burlington USA: Elsevier.
- Universitas Jember. 2016, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Jember*, Jember: Jember University Press.
- Widianto, R. 2015, <https://ejournal.unsrat.ac.id>. diakses tanggal 28 agustus pukul 10.20 am.
- Wright, W. *Understanding Genres: The Horror Films*. [www.the people's media company.com](http://www.thepeople'smedia.com). Diakses pada tanggal 29 Agustus 2017. Pukul 21.45.

LAMPIRAN

Poster Film *Danur: I Can See Ghost* (2017)

