



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. Genre

*De genre* menurut Lewis (2014) berasal dari bahasa Perancis yang berarti kategorisasi film. Lewis menjelaskan dalam pembelajaran terhadap genre film, analisa dimulai dengan melakukan kategorisasi kelompok film yang memiliki elemen naratif, *visual style* dan efek emosional yang sama. Kategorisasi dalam karya seni untuk membentuk genre sudah dilakukan pertama kali oleh Aristoteles pada 350SM. Fokus utama Aristoteles saat itu adalah bentuk dasar seni drama dan lirik puisi. Ia kemudian mengategorikan menjadi dua bentuk komprehensif yaitu komedi dan tragedi (hlm. 42-43).

##### 2.1.1. *Splatter*

Film *splatter* menurut Ochoa (2011) merupakan sub genre dari film *horror*. Ochoa menjelaskan bahwa sub genre *splatter* adalah visualisasi perusakan tubuh manusia yang ekstrim. Untuk memvisualisasikannya orang sering menerapkan *special effects*. Film sub genre *splatter* seringkali diidentifikasi sebagai permainan *special effects* (hlm. 57). Hal ini juga dibenarkan oleh Massing (2013). Menurut Massing film sub genre *splatter* merupakan film *horror* modern yang memvisualkan kerentanan tubuh manusia lewat simulasi kekerasan (hlm. 2).



Gambar 2.1. Film *Splatter*

(<https://www.google.co.id/webhp?sourceid=chrome-instant>)

Terminologi *splatter* pertama kali digunakan oleh Herschell Gordon Lewis untuk menjelaskan film pertamanya berjudul *Blood Feast* (1963). Film ini menampilkan adegan dengan darah dan bagian tubuh terpotong-potong serta *special effects* berupa daging manusia. Dari sinilah terminologi *splatter* berevolusi menjadi sub genre baru dengan munculnya empat film karya George A. Romero. Karya-karya tersebut antara lain *Night of the Living Dead* (1968), *Dawn of the Dead* (1978), *Day of the Dead* (1985) dan *Land of the Dead* (2005). Sub genre ini

juga diperkaya dengan film serupa dari Jepang berjudul *In the Realm of the Senses* karya Nagisa Oshima (1976) (Joseangeles, 2000).

### **2.1.2. Ikonografi**

Ikonografi menurut Straten (1994) berasal dari bahasa Yunani yaitu *eikon* dan *graphein* yang berarti gambar dan tulisan. Ikonografi kemudian diartikan sebagai salah satu atribut terpenting dalam pembuatan karya seni (hlm.1).

Menurut Grant (2007), terminologi ikonografi dikemukakan pertama kali oleh Erwin Panofsky. Grant menjelaskan bahwa ikonografi adalah tema dalam sebuah karya seni atau konsep seni yang diekspresikan dalam bentuk simbol-simbol visual baik obyek maupun kejadian. Ide ikonografi ini kemudian dipakai oleh kritikus genre bernama Lawrence Alloway untuk mengadaptasi ide ini ke dalam media bernama *cinema* (hlm. 11-12).

### **2.2. Senjata**

Menurut Bardale (2011) senjata adalah alat mekanik yang dipakai untuk mengenai tubuh manusia akan mengakibatkan luka dan kematian. Senjata bisa digunakan untuk membela diri dengan cara melukai lawan, baik hewan atau manusia. Bardale juga menjelaskan senjata terbagi menjadi berbagai jenis yaitu:

1. Keras dan tumpul :

- a. Berdasarkan bobotnya terdiri dari ringan, sedang dan berat.
- b. Berdasarkan permukaannya terdiri dari halus dan kasar tidak beraturan
- c. Berdasarkan bahan dasarnya terdiri dari fleksibel dan non fleksibel

2. Alat potong bersudut tajam :

- a. Berdasarkan bobotnya terdiri dari ringan, sedang dan berat
- b. Berdasarkan sudut matanya terdiri dari mata satu dan mata dua
- c. Berdasarkan ujungnya terdiri dari tajam dan tumpul

3. Senjata api :

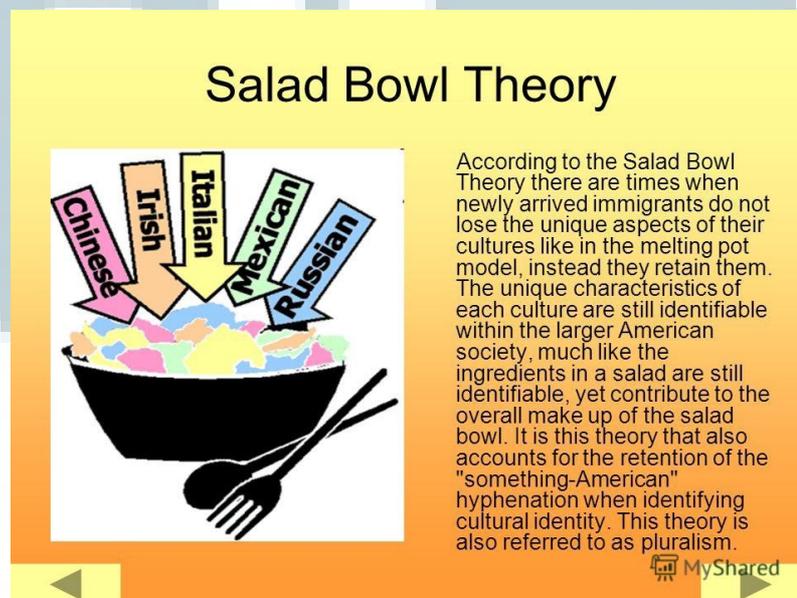
- a. Berdasarkan jenis *barrel* terdiri dari pistol dan laras panjang
- b. Berdasarkan panjang yaitu sebahu dan setelapak tangan (hlm. 252).

### 2.3. Tinjauan Budaya

Budaya menurut Kalman (2009) adalah ras, gender, agama, sejarah dan kelompok sosial yang dianut oleh seseorang untuk menunjukkan identitas sosial yang ia miliki (hlm. 4-5). Sedangkan menurut Davis (1994), budaya dikaitkan dengan konteks sosial merupakan simbol-simbol visual yang secara universal menunjukkan status dan cara hidup seseorang. Simbol visual tersebut teraplikasi dalam bentuk fisik. Contohnya cara berpakaian. Davis mencontohkan bahwa status sosial dan cara hidup seseorang bisa dilihat dari jenis pakaian seperti bahan pakaian, warna pakaian, pola yang digunakan dan alasan menggunakan pakaian. Contohnya baju berwarna gelap yang dipakai dalam beberapa acara tertentu bersifat formal dan bisnis. Sedangkan baju berwarna terang memiliki arti informal dan santai (hlm. 4-6).

### 2.3.1. Budaya Amerika

Menurut Naylor (1998) budaya Amerika Serikat berasal dari slogan *University and Diversity* dengan arti kesatuan dalam keragaman. Keragaman di dalam budaya Amerika Serikat disebabkan banyak orang dari banyak negara. Sehingga Amerika Serikat menjadi tempat peleburan atau *melting point* dari banyak budaya menjadi satu yang disebut juga asimilasi budaya (hlm. 43).



Gambar 2.2. Teori Asimilasi Budaya di Amerika Serikat

(images,myshared.ru/5/433058/slide\_7.jpg)

Naylor juga menjelaskan bahwa keragaman ini kemudian membentuk banyak kelompok budaya berdasarkan individu etnis yang tersebar dan menjadi satu keutuhan atau *university* (hlm. 53).

Keberanian dalam budaya Amerika Serikat menurut Likins (2011) adalah sebuah kebutuhan untuk mengambil risiko dari diri sendiri dan mendedikasikan

diri pada prinsip atau ideologi. Likins menjelaskan bahwa keberanian juga merupakan prinsip menantang diri untuk melangkahi rasa takut terbesar (hlm. 150).

Keadilan dalam budaya Amerika Serikat menurut Aladjem (2008) merupakan wujud permintaan untuk patut menerima penghukuman. Di mana keadilan ini merupakan tuntutan terdalah dari ekspresi reaktif terhadap kerugian yang ditimbulkan oleh orang lain. Dia menjelaskan keadilan yang dimaksud adalah keadilan rasional yang bersifat penghukuman (hlm. 25).

Dalam membahas budaya Amerika Serikat penulis memfokuskan penelitian pada :

### **1. Budaya Senjata Api**

Budaya senjata api menurut Kohn (2004) merupakan kepentingan sosial, ekonomi dan politik dengan menitik beratkan pada senjata atau *guns*. Dia menjelaskan bahwa budaya pada senjata api lebih mengarah pada karakteristik kepemilikan terhadap senjata api. Kepemilikan ini terbagi berdasarkan tata letak geografis yang dapat berupa area pedalaman yang belum terjamah maupun daerah perkotaan dengan pandangan politik yang lebih konservatif dan ketat. Lebih dalam Kohn menjelaskan bahwa kepemilikan senjata api dalam area pedalaman dapat dicontohkan pada daerah Amerika Selatan di mana penduduknya lebih banyak melakukan kegiatan berburu. Maka dapat dikatakan penduduknya menggunakan senjata api khas untuk berburu dan memiliki teleskop. Berbeda lagi dengan daerah perkotaan di mana kasus kriminal lebih tinggi maka penduduk

lebih memilih senjata api dengan bentuk yang simpel dan ringan seperti pistol atau *revolver* (hlm. 1-2).



Gambar 2.3. Pistol P229

([i.ytimg.com/vi/OyWWPW\\_H4b0/hqdefault.jpg](http://i.ytimg.com/vi/OyWWPW_H4b0/hqdefault.jpg))

Kepemilikan ini kemudian menurut Chambliss (2011) diatur dalam undang-undang Amerika Serikat tahun 1789 dan disahkan pada tahun 1791. Undang-undang ini menegaskan kepemilikan senjata api disahkan dan dilegalkan sebagai hak setiap individu untuk melindungi dirinya sendiri. Pengesahan itu memunculkan anggapan bahwa Amerika Serikat merupakan negara yang tidak aman. Seperti adanya *black market* atau penjualan senjata api secara ilegal yang diselundupkan secara diam-diam, pembunuhan di jalan raya, perampokan bersenjata dan aksi kriminal lainnya yang menyebar ancaman (hlm. 114-116).

Menurut Kohn (2004), senjata api kemudian disebut sebagai kekuasaan baik secara simbolik maupun arti harafiah. Dia menjelaskan bahwa siapapun pengguna yang memegang senjata api, dialah yang memegang kekuasaan. Kohn

juga menjelaskan lebih lanjut bahwa senjata api dapat memberikan dampak buruk terhadap kelompok sosial lain dan dengan keberadaan senjata api sama saja dengan membuka peluang bagi orang-orang yang memiliki kepentingan untuk menguasai dibawah kelompok atau ras tertentu (hlm. 144-145).

## 2. *Zombie*

Menurut Moreman dan Rushton (2011), arti *zombie* adalah jiwa orang mati yang digunakan oleh penyihir untuk keperluan ilmu hitam. Mereka menjelaskan bahwa jiwa yang dimaksud adalah makhluk astral atau roh. Namun dalam imajinasi orang Barat, jiwa orang mati yang disebut *zombie* merupakan bentuk fisik dari jasad manusia mati dan dapat hidup kembali. Moreman dan Rushton juga menjelaskan bahwa keberadaan *zombie* sendiri tidak bisa lepas dari cerita rakyat orang Haiti. Di mana disebutkan bahwa rakyat Haiti percaya *zombie* erat kaitannya dengan tukang sihir dan ilmu hitam (hlm. 3).



Gambar 2.4. *Zombie* di Amerika

(<https://stigmatophiliablog-files.wordpress.com>)

Menurut Kay (2008), istilah *zombie* dari waktu ke waktu berkembang dan berevolusi berdasarkan film yang ada. Seperti pada film *Night of the Living Dead* karya George A. Romero (1968) *zombie* diartikan sebagai jasad berjalan lamban dengan tubuh berwarna ungu atau biru sedangkan pada film *28 Days Later* karya Danny Boyle (2002) *zombie* diartikan sebagai makhluk buas kanibal yang dapat berjalan cepat bahkan berlari dan tidak selalu berwujud manusia. Kay juga menjelaskan bahwa *zombie* tidak dapat mati jika ditembak pada bagian tubuhnya. *Zombie* hanya dapat mati jika kepalanya terbelah dua atau ditembak kepalanya (hlm. 53).

### **2.3.2. Budaya Jepang**

Budaya Jepang menurut Moore (1967) tidak lepas dari peran *Budhism* yang dibawa oleh Shotoku Taishi pada tahun 593 Setelah Masehi. Ideologi *Budhism* yang dibawa Shotoku merupakan ideologi dari Mahayana dan Ekayana. Ideologi ini kemudian dipraktikkan dalam kehidupan masyarakat kelas atas seperti keluarga kaya yang memiliki kepentingan tertentu terhadap ekonomi dan status sosial (hlm. 5-6).

Ideologi Mahayana dan Ekayana juga dibenarkan menurut Varley (2000). Varley menjelaskan ide Maha merujuk pada tujuan religius seorang *buddhis* yaitu menjadi *Bodhisatva Samasambodhi* atau Buddha sempurna. Varley menjelaskan aliran ini tidak memikirkan diri sendiri untuk mencapai kesucian dan kesempurnaan. Namun berusaha membantu orang lain untuk mencapai kesucian dan kesempurnaan itu. Di dalam ideologi Mahayana terdapat tiga bentuk Buddha

yaitu *Yakushi* atau buddha penyembuh, *Miroku* atau buddha masa depan dan *Amida* atau buddha terang. Transformasi ketiga bentuk ini diasumsikan sebagai Gautama dalam kehidupan manusia di bumi (hlm. 21-22).

Dalam membahas budaya Jepang, penulis memfokuskan penelitian pada :

### 1. **Katana**

Katana merupakan kata dari bahasa dari Jepang “ka-ta-na”. Kata Katana sering dipakai untuk mendefinisikan pedang berbentuk bengkok yang sering dipakai Samurai dalam peperangan.



Gambar 2.5. Katana  
([wallpaperwide.com/katana-wallpapers.html](http://wallpaperwide.com/katana-wallpapers.html))

Menurut Turnbull (2010) pedang Katana adalah pedang tahap akhir yang dipakai oleh Samurai dan diakui sebagai senjata paling hebat dalam sejarah militer dunia (hlm. 4). Sedangkan menurut Park dan Love (2010), Katana

merupakan pedang yang memiliki panjang 60 cm dan digunakan dengan kedua tangan (hlm. 18).

Menurut Toler (2012) Katana memiliki simbol keberanian yang ada pada diri seorang Samurai. Keberanian ini diambil dari kepercayaan Konfusius yang masuk pada era Meiji pada tahun 1868 (hlm. 348). Selain simbol keberanian, Katana juga memiliki simbol kebenaran dan keadilan. Hal ini dibenarkan oleh Hawley (1964). Dia menjelaskan bahwa pedang Katana dapat diperlakukan seperti kekuatan dan keadilan karena memiliki kekuatan untuk mengontrol dunia dan keadilan untuk membawa kepekaan hati terhadap yang menggunakannya (hlm. 22).

## 2. Samurai



Gambar 2.6. Samurai

(<https://selfdefenseinsider.files.wordpress.com>)

Menurut Turnbull (2010), Samurai adalah orang yang memegang dan menggunakan Katana sebagai alat perang dan sebagai simbol dari kehidupan pada pangkat militer Jepang. Samurai kemudian pada jaman diktator Jepang disebut sebagai *Shogun* (hlm. 4).

Samurai menurut Varley (2000), memiliki konsep kesetiaan dan kehormatan, di mana konsep setia ini merupakan komitmen terhadap satu tuan tanah dan konsep hormat terhadap perintah tuan tanah tanpa mempedulikan benar atau salah (hlm. 212). Sementara itu menurut Till (2005), Samurai memiliki konsep keberanian. Keberanian di mata Samurai adalah kemampuan untuk mengeluarkan pedang dari sarungnya. Di mana arti filosofi ini adalah siap untuk mati daripada tertangkap hidup-hidup. Samurai sejati akan melakukan *seppuku* jika tertangkap oleh musuhnya.. *Seppuku* adalah metode bunuh diri dengan memotong *abdomen* pada perut (hlm. 9).

### **3. Mutan**

Keberadaan mutan tidak lepas dari adanya istilah *Yokai* dan sejarahnya. Menurut Foster (2008), *Yokai* adalah sesuatu yang melebihi akal sehat dan tidak dapat dijelaskan secara sains dan ilmu pengetahuan. *Yokai* secara harafiah orang Barat disebut juga monster. Foster menjelaskan monster dalam cerita rakyat Jepang sudah ada sejak era Tokugawa. Pada saat itu apa yang dimaksud *Yokai* adalah *bakemono* yang berarti sesuatu yang dapat berubah. Sesuatu di sini menitikberatkan pada bentuk manusia atau hewan dengan sifat supranatural. Contohnya, siluman rubah dan bola api (hlm. 3-6).

Sedangkan istilah mutan menurut Tsuitsui (2006) ada setelah Perang Dunia ke Dua. Tsuitsui menjelaskan keberadaan mutan pertama kali diawali dengan adanya film *Gojira: The King of Monsters* yang dikeluarkan oleh Toho Studio pada tahun 1954. *Gojira* adalah monster berbentuk kadal yang terkena radioaktif dan menyerang kota Tokyo. *Gojira* kemudian menjadi *pop culture* di Jepang dan menciptakan genre baru dalam dunia perfilman yaitu *monster film*. Di dalam *monster film*, *Gojira* dan *Japanese Nightmare* datang dari trauma rakyat setelah terjadinya perang dan ketakutan terhadap Perang Dingin (hlm. 2-3).

UMMN