



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 I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film *horror* di Indonesia selalu di produksi. Para kreator yang terlibat dalam film tersebut selalu mengembangkan cerita dalam film tersebut, atau membuat sesuatu yang baru. Pada awal pemunculannya film *horror* selalu memasukkan unsur animisme yang kuat tetapi film *horror* di Indonesia sekarang terlihat ada perubahan, terlihat ada penyerapan terhadap dari film Jepang, ini terlihat berkurangnya hal-hal yang berbau animisme seperti kemenyan (Dewantary, et al, 2012, hlm 40).

Dalam menonton sebuah film *horror* seorang penonton akan merasakan emosi-emosi. Salah satu emosi yang paling utama adalah ketakutan, emosi ini dimiliki oleh semua manusia. Sebuah film *horror* menyediakan sebuah jalan keluar yang aman bagi yang ingin merasakan sebuah pengalaman menakutkan dengan menonton film *horror* akan merasakan ketakutan tetapi dengan cara aman, lebih aman dari pada mengalamai ketakutan dengan cara *roller coaster* (Watson, 2009 hlm 22). Dari kacamata psikologi, ketakutan itu reaksi dari badan terhadap sebuah ancaman, baik itu ancaman yang nyata atau hanya khayalan. Ketakutan adalah reaksi yang biasa terjadi. Di dalam sebuah film *horror*, ketakutan sering muncul di dalam film *horror* dan sering muncul dalam wujud sebuah hantu.

Hantu menjadi sebuah karakter yang penting dalam sebuah film *horror*. Berbagai negara memiliki hantunya masing-masing dan memiliki karakteristiknya sendiri. Oleh sebab itu film *horror*, disetiap negara berbeda satu sama lain. Film *horror* dari Barat sangat berbeda dengan dengan film *horror* dari Timur. Hantu-hantu dari film *horror* Barat terlihat sangat modis, contohnya *Dracula*. *Dracula* memakai baju bangsawan dan mendiami sebuah kastil. Sedangkan hantu-hantu dari film *horror* dari Timur terlihat sangat sederhana atau tradisional. Hal ini terlihat dari baju mereka yang terlihat kotor dan sering kali tinggal di sebuah pohon atau sebuah rumah kosong yang sudah rusak (Dewantary, et al, 2012, hal 28).

Salah satu film *horror* yang terkenal dari Timur adalah *Ringu* (1998). Film ini dibuat berdasarkan sebuah novel dengan judul yang sama dan sudah dibuat ulang dari Hollywood dengan judul *The Ring* (2002). Di film tersebut terdapat hantu yang bernama Sadako yang memiliki kesamaan fisik dengan hantu Indonesia yaitu kuntilanak. Mereka rambut panjang dan berbaju putih. Jika dilihat dari dua negara yaitu Indonesia dan Jepang, dua negara ini berbeda satu sama lain dari budaya dan kultur tetapi kedua hantu ini memiliki kesamaan dalam film *Ringu* (1998) dan *Telaga Angker* (1984). Berdasarkan uraian diatas penulis ingin membandingkan kedua karakter hantu tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas masalah yang muncul adalah:

Bagaimana perbandingan karakter hantu dalam film *Ringu* (1998) dan film *Telaga Angker* (1984)?

1.3 Batasan Masalah

Pembahasan dalam skripsi ini membatasi hantu dalam film *Ringu* (1998) pada karakter Sadako saja, sedangkan hantu dalam film *Telaga Angker* (1984) di batasi pada tokoh Anita saja.

1.4 Tujuan Skripsi

Tugas akhir ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana perbandingan karakter dalam film *Ringu* (1998) dan *Telaga Angker* (1984).

1.5 Manfaat Skripsi

Manfaat penelitian ini bagi penulis adalah, dengan penelitian ini penulis belajar mengenai kultur dari 2 negara yang berbeda dari 2 karakter tersebut. Sedangkan bagi pembaca adalah dengan membaca penelitian ini dapat menambah memahami perbandingan karakter hantu dalam 2 film tersebut.