



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 *Three-Dimensional Character*

Dengan menambahkan teori *Three-Dimensional Character* kedalam sebuah karakter didalam film, karakter akan terdeskripsikan dengan lengkap sehingga cerita dapat menarik. *Three-Dimensional Character* dijelaskan dalam bentuk fisiologi, psikologi, dan sosiologi. Memberikan 3 hal ini kedalam sebuah karakter akan memberikan sebuah kedalaman, karena dengan sebuah kedalaman para penonton akan melihat karakter dari berbagai sisi. Dalam sebuah film, *Three-Dimensional Character* bukan hanya diberikan kepada karakter protagonis, tetapi juga karakter antagonis. Watson (2009, hlm 97) menjelaskan bahwa karakter dalam film *horror* tidak boleh *flat* atau *two-dimensional*, karena jika karakter tersebut *flat* karakter tersebut dalam film akan mudah ditebak.

2.2 Karakter Hantu

Film *Ringu* (1998) menjadi terkenal pada tahun 1998, tahun dimana *VCR* masih digunakan bila ingin menonton film di rumah. Dengan memahami keadaan ini Koji Suzuki memanfaatkan teknologi yang masih sering digunakan oleh masyarakat banyak sebagai sebuah sumber ketakutan dalam novel *horror*nya. Koji Suzuki menggunakan kaset video untuk memunculkan hantu Sadako yang menuntut keadilan melalui kaset video. Jika menonton film *Ringu* (1998) di film tersebut

penulis merasa penasaran bagaimana dan dimana Sadako akan muncul. memang Sadako hanya muncul di akhir film dengan keluar dari televisi. Apabila diperhatikan gerakan Sadako pada saat bergerak ke arah korbannya terlihat sangat aneh, karena gerakan-gerakan ini terinspirasi oleh dari tarian Butoh. Tarian Butoh, adalah tarian yang diciptakan setelah Perang Dunia II.

Sadako sebagai sebuah *vengeful spirit* digambarkan banyak mempunyai kemiripan dengan hantu klasik Jepang yaitu *Yurei*. Sumur juga merupakan hal penting di film *Ringu* (1998). Karena Sadako dibunuh dan mati di sebuah sumur tua. Dari sumur ini pulalah Sadako muncul. Sumur adalah tempat yang gelap, basah, dan dalam dan juga menggambarkan kekuatan wanita (Frey, 2002).

Film *Ringu* (1998) adalah film dengan pendapatan paling besar kurang lebih 13 juta dollar di Jepang (Balmain, 2008 hlm 2) Oleh sebab itu Hollywood membuat ulang film tersebut dengan judul *Ring* (2002), yang juga mendapatkan penghasilan yang besar. di minggu pertama pemutarannya di Amerika film ini mendapatkan 15 juta dollar, dan pendapatan kotor diseluruh dunia adalah 240 juta dollar. (Balmain, 2008 hlm 2)

2.3 Fear (Ketakutan)

Takut adalah sebuah reaksi yang wajar apabila manusia melihat sesuatu yang menakutkan. Ketakutan adalah emosi yang bisa membuat seseorang tetap hidup disituasi yang menakutkan. Tetapi hal itu hanya terjadi secara fisik saja, secara fisik

ketakutan itu hanya reaksi dari tubuh kita terhadap ancaman, baik itu nyata atau imajinatif. Ketakutan sebenarnya berasal dari pikiran manusia. Orang yang ketakutan dapat melakukan tindakan yang irrasional atau tidak menggunakan akal sehat (Watson, 2009 hlm 22). Penyebab ketakutan antara lain adalah: *The Unknown* (tidak diketahui), *Phobias*, *The Shadow Self* (sisi lain manusia), *Death*

2.3.1 *The Unknown*

Dari semua sumber ketakutan yang paling sering di temui adalah *the great unknown*, tidak diketahui secara jelas bagaimana hal ini terjadi sebagai contoh : wabah AIDS.

Di tahun 1980an ilmu pengetahuan tidak semaju sekarang terutama pengetahuan tentang HIV, karena dari ini rumor menyebar secara luas tentang penyebaran HIV. Seseorang dapat terkena HIV apabila berjabat tangan dengan seseorang yang terjangkit. Semakin berkembangnya pengetahuan dan pemahaman tentang virus ini, pemerintah memberikan banyak informasi ke publik tentang edukasi bagaimana virus ini menyebar, demi memperbaiki informasi yang salah di masyarakat.

Sangat di sayangkan rumor ini disalah artikan dan menjadikan hal yang irrasional, ketakutan yang menyebabkan sebuah kekerasan terhadap yang terjangkit virus ini. Kurang nya pengetahuan akan virus ini menjadikan banyaknya tindakan berlebihan di kehidupan mereka sehari hari (Watson, 2009 hlm 22).

2.3.2 *Phobias*

Phobias adalah sebuah ketakutan pada sesuatu, baik itu terhadap makhluk hidup, benda mati bahkan terhadap tempat. Banyak dari para penulis skenario menjadikan ini sumber inspirasi. Dengan menambahkan elemen *phobia* kedalam karakter utama, dengan hal ini para penonton dapat meyabungkan kemanusiaan mereka, dan dengan ini juga dapat membantu memberikan karakter lebih dalam (Watson, 2009 hlm 23). Contoh dari film ketakutan ini *My Name Is Khan* () dan *Da Vinci Code* ()

2.3.3 *The Shadow Self*

Setiap makhluk hidup di dunia memiliki bayangan nya sendiri bahkan benda mati pun memiliki ini terutama manusia sendiri. *Shadow Self* disini bukan tentang bayangan manusia terhadap sebuah sinar tetapi menjelaskan sisi lain dari sifat asli manusia, setiap manusia memiliki sifat aslinya sendiri tetapi tidak pernah tahu apakah memiliki sifat lain dalam dirinya. Ide tentang manusia adalah musuh terburuk dan monster yang bersembunyi diantara manusia (Watson, 2009 hlm 24). Di dunia film psycho adalah contoh nya.

2.3.4 *Death*

Ketakutan ini adalah yang akan di temui oleh semua makhluk hidup, *Death* (kematian). Manusia takut akan kematian, ketakutan ini membuat seseorang

melakukan tindakan yang tidak pantas seperti reaksi penolakan atau rasa kesiasiaan dan tidak berartinya hidupnya. Walaupun semua makhluk hidup akan meninggal, manusia tidak perlu meninggal dalam keadaan tidak terkontrolnya pikiran dan membuat meninggal dalam keadaan tidak berarti. (Watson, 2009 hlm 24).

2.4 Folklore

Folklore identik sebagai sebuah tradisi yang berkembang pada jaman sejarah dan menyatu dengan masyarakatnya. Indonesia sebagai sebuah negara yang memiliki banyak daerah, budaya, dan etnis membuat setiap daerah memiliki *folklore* nya masing-masing. *Folklore* adalah bagian dari sebuah budaya, tapi terlihat sulit untuk di pahami, mengalir dan terpisah dengan kemajuan intelektual di segi kemanusiaan (Brunvard, 1998).

Folk sendiri memiliki arti sekelompok orang yang memiliki ciri-ciri pengenal fisik, sosial dan kebudayaan sehingga dapat dibedakan. Sedangkan kata *lore* sendiri merupakan tradisi dari *folk*, yaitu sebagian kebudayaan yang diwariskan secara lisan atau melalui suatu contoh yang diikuti dengan gerak isyarat. Oleh karena itu pengertian *Folklore* adalah bagian dari kebudayaan yang disebarkan dan diwariskan secara tradisional, baik dalam bentuk lisan maupun dalam bentuk contoh yang menggunakan gerak isyarat.

Jika dilihat dari segi kemanusiaan penelitian *folklore* lebih menekankan penelitian kepada *lore* dari pada sebuah catatan yang di tulis. Dari segi ilmu sosial

penelitian *folklore* lebih menekankan kepada *folk* (rakyat) daripada antropologi, dan dengan pendekatan penuh kepada tradisi budaya

Sebuah film tanpa sebuah *folklore* mungkin tidak akan ada film dengan tema cerita rakyat. Sebuah film *Candyman* (1992) mengakui akan *folklore* terutama *folklorist* sebagai pengumpul legenda-legenda, karena dengan bantuan dari seorang *folklorist* dapat mengali sebuah film dan televisi (Koven, 2008 hlm 14).

Proses pengangkatan *folklore* menjadi sebuah film dilakukan dengan menelitinya dari beberapa perspektif. Seorang *folklorist* mampu mengamati dan melacak proses dari ekspresi *homogenisasi* kebudayaan ke media massa (Koven, 2008 hlm 14). Layaknya sebuah cerita rakyat yaitu *oral tradition*, yang berarti tidak pernah ada catatan secara tertulis. Itu sebabnya sebuah cerita rakyat sulit untuk dilacak darimana berasal dan kapan berlangsungnya.

2.5 Vengeful Spirit

Vengeful spirit adalah manusia yang meninggal dan memiliki perasaan dendam, amarah, kebencian, dan cemburu, *vengeful spirit* selalu menyerang siapapun yang ia temui. *Vengeful spirit* muncul dalam wujud seperti pada saat ia meninggal, biasanya mereka meninggal karena bencana alam, pembunuhan dan bunuh diri. Pada saat mereka muncul, memperlihatkan luka yang mereka alami sebelum mereka meninggal.

Para *vengeful spirit* meninggal tanpa memiliki kerabat, ini sebabnya mereka meninggal dengan tidak tenang karena tidak ada yang mendoakan. Para *vengeful spirit* sanggup membunuh manusia yang menjadi target nya dengan mudah, akan tetapi *vengeful spirit* lebih suka membunuh dengan cara menyiksa secara perlahan hingga akhirnya meninggal dunia. Salah satu cerita tentang *Vengeful spirit* yang terkenal dari Jepang adalah The Yotsuya Kaidan.

2.5.1 The Yotsuya Kaidan

Yotsuya Kaidan adalah salah satu cerita hantu yang terkenal di Jepang, tema dari cerita ini menyangkut kecemburuan, dendam, dan pembunuhan. Kisah ini ditulis oleh seorang novelis yang hidup di era Bunka Bunsei (1804-1830) yang bernama Tsuruya Nanboku IV (1755-1829).

Yotsuya Kaidan sendiri berkisah tentang Oiwa seorang istri dari seorang samurai dari kelas bawah, yang berubah gila dan menghilang karena mengetahui sang suami menghamili perempuan lain. Di salah satu adegan di pertunjukkan Kabuki Yotsuya Kaidan sang suami menyewa seseorang untuk meracuni Oiwa agar dapat menikah dengan perempuan kaya. Oiwa meninggal dan berubah menjadi *vengeful spirit* dan menghantui suaminya.

2.6 Sejarah Sadako

Sadako memiliki rambut sangat panjang sehingga menutupi mukanya dan memakai gaun putih. Menurut legenda, Sadako meninggal karena bunuh diri di sumur tua, karena itu penampakan Sadako dengan cara merangkak keluar sumur. Diceritakan bahwa orang-orang yang tinggal didekat sumur tua tersebut sering melihat seorang perempuan berbaju putih dengan rambut panjang berdiri dekat sumur tua tersebut. Sadako dalam bahasa Jepang berarti “*chaste child*” (sada: *chaste* dan ko: child).

Roh jahat Sadako adalah *vengeful ghost* atau dalam bahasa Jepang disebut *Onryo*, perempuan yang mati dan memiliki kebencian yang besar. Cerita Sadako berasal dari 2 cerita terkenal dalam pementasan Kabuki berjudul *Banchou Sarayashiki The Dish Mansion at Bancho*. Kemunculan Sadako memiliki banyak kemiripan dengan karakter hantu di pementasan klasik tersebut (Davisson, 2012)

Yuurei, sebutan hantu dalam bahasa Jepang, biasanya berwujud perempuan yang memiliki wajah putih, berambut hitam panjang, dan memakai kimono putih panjang. Ada alasan kenapa *Yuurei* berpenampilan seperti ini karena seperti inilah penampilan wanita Jepang yang meninggal dan di kuburkan. *Yuurei* menggunakan kimono putih yang disebut sebagai *Kyokatabira*. *Kyokatabira* terdiri dari dua kata yaitu *Kyo* yang berarti Buddhist sutra dan *katabira* yang berarti ringan. (Davisson, 2012). di Jepang *Yuurei* muncul dimusim panas atau lebih tepatnya dihari *Obon*, hari yang dipercaya oleh orang Jepang dimana para arwah mereka akan pulang ke rumah

mereka . *Yuurei* memiliki emosi yang tidak terkontrol baik itu amarah,kesedihan dan niat untuk balas dendam. Mereka tidak bersahabat tidak bersahabat dengan para dengan manusia (Yoda & Alt, 2013, hlm 2).



Gambar 2.1 gambaran Yuurei Okiku yang terkenal dari cerita Banchou Sarayashiki.
Sumber : (<http://www.jetaanc.org/Ringu> (1998)/)



Gambar 2.2 Gambar Yoshitoshi tentang Hantu Okiku (tengah)
Sumber:(<http://www.jetaanc.org/Ringu> (1998)/)

2.6.1 Sarayashiki

Sarayashiki adalah sebuah pentas Kabuki yang ceritanya berdasarkan sebuah cerita rakyat tentang seorang pelayan yang bernama Okiku dan majikannya yang jahat. Pada saat sang majikan Okiku merayunya dan Okiku menolak. Hal ini membuat majikannya berpura-pura menghilangkan salah satu piring mahalny dan menyalahkan Okiku atas kehilangan ini. Okiku panik mencari piring tersebut. Sang majikan yang tahu Okiku mencari piring tersebut pun mengatakan kepada Okiku,

sang majikannya menawarkan pengampunan bila Okiku mau menjadi kekasihnya. Tetapi Okiku kembali menolak tawaran tersebut. Majikan Okiku marah dan membunuhnya serta membuangnya ke dalam sumur. Karena hal inilah roh Okiku bergentayangan di rumah majikannya dan terus mencari piring yang hilang tersebut (Robert, 2010, hlm 101).

2.7 Folklore Kuntilanak

Dimasyarakat Indonesia banyak beredar cerita tentang hantu, salah satunya adalah Kuntilanak. Masyarakat Indonesia mengenal hantu Kuntilanak sejak lama. Kuntilanak sering digambarkan sebagai sosok hantu perempuan bergaun putih dengan tawa yang menyeramkan.

Hantu kuntilanak dulunya adalah seorang wanita yang mati pada saat sedang hamil. Sebagian masyarakat Indonesia beranggapan bahwa Kuntilanak itu adalah roh perempuan yang mati penasaran (Browning & Caroline, hlm, 2009). Kuntilanak (Pontianak) berdasarkan cerita rakyat dari mitologi Melayu, yang digambarkan sebagai hantu wanita yang sangat mengerikan. Nama Pontianak berasal dari “*Pon*” atau Puan dari kata perempuan, dan “*ti*” dari kata mati. Kuntilanak sering bergentayangan di rawa, hutan dan pohon pisang. Kuntilanak muncul karena mendengar suara bayi menangis dan berubah wujud menjadi wanita cantik serta menakuti para korbannya yang pada umumnya pria.

Kuntilanak dikategorikan sebagai memedi, hantu yang hanya menakuti orang dan tidak melukai (Geertz,1976, hlm, 17). Memedi sering muncul di malam hari terutama di tempat gelap dan sepi. Para memedi sering mengambil wujud anak kecil dan orang tua. Contoh Memedi pria sering dikenal dengan Genderuwo dan memedi wanita sering di kenal dengan Wewe Gombel.

Kemunculan Kuntilanak umumnya ditandai dengan terciumnya wangi bunga kamboja diikuti dengan wangi yang sangat tidak sedap. Tangisan dari kuntilanak sendiri dari banyak orang bilang, apabila tangisan kuntilanak itu terdengar pelan berarti kuntilanak itu dekat dengan korbannya begitu juga dengan sebaliknya.

Tiyanak adalah hantu yang berasal dari Filipina memiliki kemiripan dengan kisah Kuntilanak, perbedaannya jika Kuntilanak dari melayu berwujud wanita tetapi *Tiyanak* berwujud bayi.