

keputusan, serta peran konteks sosial dan budaya. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk membandingkan karakterisasi Murni dalam versi *Ratu Ilmu Hitam* (2019) dengan versi film *Ratu Ilmu Hitam* (1981), guna mengidentifikasi perubahan karakterisasi yang mencerminkan pandangan sosial dan budaya terhadap perempuan.

## **2. STUDI LITERATUR**

Dalam penelitian ini, akan menggunakan berbagai teori sebagai fondasi analisis. Teori-teori tersebut akan membentuk kerangka konseptual untuk memahami dan memaknai karakter Murni dalam film *Ratu Ilmu Hitam* (1981) dan versi *Ratu Ilmu Hitam* (2019) terhadap cara perempuan diposisikan dalam film horor, khususnya pada dua periode yang berbeda.

### **2. 1. MOTIVASI KARAKTER**

Motivasi karakter menurut Field (2005) elemen dasar dalam cerita. Motivasi karakter tidak faktor utama yang mendorong tindakan dan keputusan, tetapi juga merupakan elemen yang menjembatani antara penonton dan karakter. Ketika motivasi karakter didefinisikan dengan jelas, karakter akan terasa nyata dan relevan, sehingga mampu membangun koneksi emosional yang mendalam dengan penonton.

Menurut Field (2005), motivasi karakter adalah dorongan internal atau eksternal yang menjadi alasan utama di balik setiap tindakan yang dilakukan oleh karakter dalam cerita. Motivasi tidak hanya menjawab pertanyaan ‘apa’ yang dilakukan oleh karakter, tetapi juga ‘mengapa’ tindakan tersebut dilakukan. Hal ini memberikan kedalaman pada karakter dan membuat tindakannya terasa logis. Motivasi yang kuat harus memiliki akar yang jelas, relevan dengan cerita, dan dapat dipahami oleh penonton.

Dimana motivasi membantu membangun struktur naratif yang kuat. Jika motivasi karakter tidak cukup kuat atau tidak relevan, maka tindakan mereka akan

terasa tidak autentik, dan cerita kehilangan daya tariknya. Oleh karena itu, perlunya mendefinisikan apa yang diinginkan karakter dalam cerita dan mengapa keinginan tersebut begitu penting bagi karakter. Motivasi karakter sering kali menjadi titik awal yang membimbing plot dan perkembangan cerita secara keseluruhan.

Motivasi karakter, berkaitan dengan tujuan mereka atau yang disebut sebagai *goal*. Tujuan ini adalah sesuatu yang ingin dicapai oleh karakter dan menjadi pendorong utama dalam perjalanan mereka di cerita. Field (2005) menjelaskan bahwa konflik dalam cerita sering kali berasal dari ketegangan antara motivasi karakter dengan rintangan yang mereka hadapi. Rintangan ini dapat berupa hambatan eksternal seperti situasi, tantangan, atau tokoh antagonis, maupun hambatan internal seperti keraguan, ketakutan, atau konflik moral. Konflik ini membuat perjalanan karakter menjadi menarik dan memberikan kesempatan untuk mengembangkan karakter secara mendalam. Motivasi yang kuat memastikan bahwa tindakan karakter terasa logis dan konsisten.

*Backstory* atau latar belakang karakter dalam membangun motivasi yang mendalam dan autentik. *Backstory* mencakup semua pengalaman masa lalu, nilai-nilai, hubungan, dan peristiwa yang membentuk karakter hingga titik di mana cerita dimulai. Field (2005) menekankan bahwa *backstory* memberikan konteks historis dan emosional bagi motivasi karakter, sehingga tindakan mereka memiliki alasan yang dapat dipercaya.

Sebagai contoh, karakter yang mengalami trauma di masa kecil mungkin memiliki motivasi untuk melindungi orang lain dari bahaya. Atau, karakter yang pernah gagal di masa lalu mungkin memiliki dorongan untuk membuktikan diri. Motivasi ini memberikan lapisan kompleksitas pada karakter, memungkinkan audiens untuk memahami alasan di balik tindakan mereka, bahkan jika tindakan tersebut tidak selalu dapat diterima secara moral.

Salah satu aspek penting dalam pembahasan Field adalah transformasi motivasi karakter selama perjalanan cerita. Motivasi karakter tidak harus statis; sebaliknya, ia dapat berkembang seiring dengan konflik yang dihadapi karakter.

Perubahan motivasi ini sering kali mencerminkan perjalanan emosional karakter dan menambahkan dimensi pada cerita.

Misalnya, seorang karakter mungkin memulai cerita dengan motivasi untuk membalas dendam, tetapi di akhir cerita, mereka mungkin menemukan bahwa pengampunan adalah solusi yang lebih memuaskan. Perubahan ini tidak hanya menunjukkan kedalaman karakter tetapi juga membantu menyampaikan tema utama cerita. Transformasi motivasi harus organik, muncul sebagai respons terhadap konflik yang dihadapi karakter, dan mencerminkan perkembangan emosional dan psikologis mereka.

## **2. 2. NARRATIVE FORM (CAUSE & EFFECT)**

Naratif berdasarkan Bordwell, Thompson, dan Smith (2024) dapat dipahami sebagai serangkaian peristiwa yang saling berkaitan melalui hubungan sebab-akibat dan berlangsung dalam ruang dan waktu. Naratif, yang sering disebut sebagai cerita, melibatkan sebuah proses yang diawali dengan situasi awal, kemudian terjadi serangkaian perubahan berdasarkan pola sebab-akibat dan akhirnya menghasilkan situasi baru yang menandai akhir dari naratif. Keterlibatan penonton dengan naratif sangat bergantung pada kemampuan mereka untuk memahami pola perubahan dan stabilitas, hubungan sebab-akibat, serta dinamika ruang dan waktu dalam cerita.

Naratif biasanya berkembang dari situasi awal, melalui rangkaian peristiwa yang dipicu oleh konflik, hingga mencapai penyelesaian konflik tersebut. Walaupun naratif bergantung pada unsur kausalitas, ruang, dan waktu, bukan berarti elemen formal lain tidak bisa mengatur jalannya film. Naratif juga dapat mengarahkan penonton untuk membuat kesejajaran antara karakter, latar, situasi, waktu, atau elemen-elemen lainnya yang ada di dalam cerita.

Bordwell, Thompson, dan Smith (2024) juga berpendapat bahwa ketika pengetahuan penonton terbatas pada sudut pandang satu karakter, ketegangan dalam naratif dapat meningkat, karena penonton hanya memperoleh informasi baru

dalam hubungannya dengan karakter tersebut. Naratif yang sama dapat disajikan dengan berbagai cara yang berbeda atau yang disebut sebagai plot yang berbeda dan setiap variasi penyajian cerita ini akan memberikan efek yang berbeda pada penonton.

Berdasarkan Bordwell, Thompson, dan Smith (2024), dalam film naratif, karakter memainkan peran utama dalam hubungan sebab-akibat melalui aksi dan reaksi terhadap suatu peristiwa. Karakter umumnya digambarkan sebagai orang atau setidaknya entitas tertentu, yang menjadi pusat kausalitas dalam film, baik fiksi maupun dokumenter. Dalam alur cerita film, karakter menciptakan penyebab yang menghasilkan efek tertentu. Melalui tindakan dan respons karakter terhadap situasi, karakter berkontribusi besar terhadap keterlibatan penonton dengan naratif. Tidak seperti karakter dalam novel, karakter dalam film biasanya diwujudkan dalam bentuk fisik yang terlihat nyata. Ini adalah konvensi dasar dalam perfilman, meskipun pada prinsipnya masih bisa diperdebatkan.

Ketika karakter dalam film ditampilkan dengan berbagai sifat yang mungkin saling bertentangan, ia sering kali dianggap sebagai karakter yang kompleks, tiga dimensi, atau karakter yang terbangun dengan baik. Kecenderungan manusia untuk ingin mengetahui orang lain tercermin dalam minat kita terhadap karakter dalam film. Penonton secara naluriah akan memberikan atribut atau sifat tertentu pada karakter yang ditampilkan di layar, suatu proses yang biasanya juga dibantu oleh struktur dan penggambaran naratif dalam film.

Adapun menurut Bordwell, Thompson, dan Smith (2024) sebagian besar karakter dalam film menampilkan sifat mereka secara lebih terbuka dibandingkan dengan orang dalam kehidupan nyata. Alur cerita dirancang untuk menyajikan situasi yang dengan cepat mengungkapkan karakter kepada penonton. Namun, plot dalam film juga dapat memandu penonton untuk menyimpulkan hubungan sebab-akibat yang pada akhirnya membangun naratif secara keseluruhan. Sebagai contoh, film horor dan fiksi ilmiah sering kali membuat penonton tidak tahu kekuatan apa yang tersembunyi di balik peristiwa tertentu. Ketika sebuah film menciptakan

sebuah misteri, plot di awal biasanya menekan penyebab kejadian dan hanya menunjukkan efek atau dampak yang membingungkan.

### **2. 3. PEREMPUAN DALAM FILM HOROR SEBAGAI CERMINAN MASYARAKAT**

Film merupakan sebuah representasi dari realitas sosial, seperti yang dijelaskan oleh Turner (2007), film lebih dari sekedar merefleksikan kondisi sosial, agama, dan politik di masyarakat. Film menggambarkan realita kehidupan sehari-hari masyarakat dengan menampilkan cerita, karakter, dan situasi yang sering kali terinspirasi dari pengalaman nyata. Sebagai contoh, sebuah film dapat menggambarkan contoh isu sosial seperti penindasan, kesenjangan sosial, atau konflik agama, hingga pemerkosaan yang terjadi di antara individu terutama perempuan dalam masyarakat.

Menurut Adiprasetyo & Larasati (2022), karakter perempuan dalam film horor Indonesia sering kali digambarkan sebagai sosok yang melakukan perlawanan terhadap ketidakadilan yang menimpa mereka, baik secara individu maupun akibat struktur patriarki yang dominan. Perlawanan ini biasanya digambarkan melalui dua pola. Pertama, perlawanan secara fisik, seperti dengan tindakan memukul, menusuk, atau mencekik pelaku. Kedua, perlawanan psikologis yang terwujud dalam bentuk menghantui dan meneror orang-orang yang telah mencelakakan mereka. Karakter perempuan yang muncul sebagai hantu dalam film horor umumnya berupaya membalas dendam atas ketidakadilan yang mereka alami karena status mereka sebagai perempuan, menunjukkan bahwa ketidakadilan berdasarkan gender dapat menciptakan dorongan untuk melawan, bahkan setelah kematian.

Tidak hanya itu, Adiprasetyo & Larasati (2022) juga menjelaskan bahwa film horor seringkali menampilkan kontradiksi dalam penggambaran karakter perempuan. Di satu sisi, mereka dikonstruksikan sebagai korban yang lemah, namun di sisi lain, mereka juga diberikan sifat-sifat seperti monster. Pada awalnya, perempuan digambarkan sebagai korban yang menderita, namun kemudian berubah

menjadi sosok hantu yang menonjolkan sifat monster yang mengerikan dan menakutkan.

Seperti yang dijelaskan oleh Kusumaryati (2016), representasi sosok monster dalam film horor Indonesia sebagian besar dipengaruhi oleh penampilan fisik dan motivasi dari transformasi monster tersebut. Tubuh perempuan merupakan bagian integral dari penggambaran 'ke-monster-an.' Hal ini terlihat jelas dari banyaknya karakter perempuan yang berakhir menjadi sosok monster, seperti hantu. Dalam hal ini, bisa disimpulkan bahwa karakter perempuan dalam film horor selalu diakhiri dengan transformasi menjadi hantu. Perempuan dalam film horor sering kali diperlakukan sebagai entitas fisik, di mana penampilan luar mereka memainkan peran utama dalam membentuk karakter mereka.

Dalam konteks sejarah, penggambaran perempuan sebagai hantu atau monster sering digunakan untuk membenarkan pembatasan terhadap kebebasan perempuan. Berdasarkan penelitian dari Adiprasetyo & Larasati (2022), citra perempuan sebagai hantu atau monster menyiratkan bahwa jika perempuan keluar dari norma-norma masyarakat, mereka akan digambarkan sebagai hewan yang menakutkan atau monster yang tidak diterima secara sosial. Karakter hantu perempuan dalam film horor biasanya ditampilkan sebagai korban pemerkosaan yang akhirnya dibunuh, atau menjadi perempuan dalam keadaan hamil yang ditelantarkan oleh laki-laki yang tidak mau bertanggung jawab atas perbuatannya. Pada akhirnya, pelaku membunuh korban atau korban bunuh diri.

Pandangan Creed (2024) mengenai perempuan dalam film horor sering digambarkan sebagai sosok yang menakutkan dan jahat, terutama dalam peran sebagai penyihir. Dalam film-film horor modern, penyihir sering kali menjadi simbol kekuatan yang tidak terkendali dan mengancam tatanan sosial yang didominasi oleh laki-laki. Dalam film horor, penyihir sering digambarkan sebagai sosok jahat dengan kekuatan supernatural yang menggunakan kekuatannya untuk menghancurkan tatanan sosial. Dalam teori psikoanalitik Campbell (1976) dalam Creed (2024), penyihir sering dihubungkan dengan konsep 'ibu sadistik' dan 'wanita falik,' yaitu perempuan yang dianggap mengancam tatanan sosial yang

didominasi laki-laki. Penyihir digambarkan sebagai sosok yang ‘abjek,’ yaitu sosok yang menjijikkan dan mengganggu batas-batas antara yang rasional dan irasional.

Sementara itu, Kusumaryati (2016) menyoroti bahwa struktur naratif film horor tahun 1970-an biasanya dibuka dengan gambaran dusun Pancasilais, sebuah komunitas yang damai di mana tokoh utama perempuan tinggal. Misalnya digambarkan seorang karakter antagonis laki-laki akan muncul dan merusak kehidupan tokoh utama perempuan. Karakter antagonis (laki-laki) akan berusaha untuk menyingkirkan protagonis, yang digambarkan sebagai perempuan yang memiliki moral, iman, dan kecantikan serta kekasihnya, yang sering digambarkan sebagai seorang laki-laki Eurasia yang tampan dan memiliki sifat-sifat kepahlawanan. Ketika karakter antagonis berusaha memperkosanya, karakter perempuan akan dibunuh. Setelah kematiannya, karakter utama perempuan berubah menjadi hantu dengan kemampuan gaib yang membalaskan dendam dengan membunuh orang-orang jahat dan mencabik-cabik mayat mereka untuk meminum darahnya. Di akhir cerita, seorang pemuka agama Islam (Ulama) muncul untuk menyelamatkan jiwanya dari siksaan neraka dan mengembalikannya ke surga, sesuai dengan keyakinan Islam.

Setelah runtuhnya kediktatoran Orde Baru, evolusi film horor di Indonesia berubah drastis. Reformasi mengakibatkan pelonggaran sensor dari pemerintah, sehingga memungkinkan adanya variasi alur cerita dan kisah yang lebih luas dalam film horor. Menurut Kusumaryati (2016), peran globalisasi dan modernisasi yang berkembang selama masa Reformasi membentuk film horor kontemporer Indonesia setelah tahun 1998. Dengan hilangnya peran politik pemerintah pada masa Reformasi, perfilman horor Indonesia mulai menerapkan gaya naratif baru yang berbeda dari era Orde Baru. Para pembuat film sekarang diizinkan untuk membuat film horor yang tidak berpusat pada konflik antara yang baik dan yang jahat dan tidak bergantung pada pemuka agama seperti kyai atau pendeta untuk memerangi roh jahat (setan).