

REKREASI KETAKUTAN: SEBUAH KAJIAN MENONTON FILM HOROR DI MASA PASCA PANDEMI

TRI WIDYASTUTI SETYANINGSIH

Fakultas Film dan Televisi
Institut Kesenian Jakarta

Tri Widyastuti Setyaningsih, lebih dikenal dengan nama Wiwid Setya. Berpengalaman lebih dari 20 tahun dalam industri film Indonesia dengan profesi sebagai Line Producer/Associate Producer. Terlibat dalam mengelola penyelenggaraan Jiffest dan British Film Festival (BFF) membawa Wiwid memperoleh beasiswa magang manajemen seni di Sydney Film Festival (SFF) sekaligus mendalami ilmu manajemen film di Australian Film Television and Radio School (AFTRS). Selain menjadi dosen pada kekhususan Mata Kuliah Produksi Film di FFTV- IKJ, saat ini Wiwid menjabat sebagai Anggota Lembaga Sensor Film (LSF-RI) periode 2020–2024.

Koresponden Penulis

Tri Widyastuti Setyaningsih | triwidyastuti@ikj.ac.id

Fakultas Film dan Televisi

Institut Kesenian Jakarta

Komplek Taman Ismail Marzuki Jl. Cikini Raya No.73,
RT.8/RW.2, Cikini, Kec. Menteng, Kota Jakarta Pusat,
Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10330

Paper submitted: 13 February 2023

Accept for publication: 28 March 2023

Published Online: 10 April 2023

Rekreasi Ketakutan: Sebuah Kajian Menonton Film Horor di Masa Pasca Pandemi

ABSTRACT

The main purpose of a horror film is to scare and shock its audience using a variety of visual and audio motives and devices. Horror films frequently have successful sales, and even become box office hits. When Indonesia had Covid-19 pandemic, a scary situation in itself, the horror films remained popular. It is interesting to understand why people are keen to watch horror in the post-pandemic era, and what are the effects from watching them? To respond to these queries, the concept of cultural industry is used, along with the logic for industrialization and commercialization of culture. Spectators are positioned as consumers of the cultural industry who carry out commodification and repetition in production. Research shows watching horror films is a recreation of fear, as a human emotional experience derives pleasure from playful involvement with fear-inducing situations. Watching a horror film is a celebration, a rite of passage for recreation of fear in the world of the culture industry, including in the post-pandemic era.

Keywords: *horror movies, horror, film industry*

ABSTRAK

Tujuan utama dari film horor adalah untuk menakut-nakuti dan mengejutkan penonton dengan menggunakan berbagai motif audio visual dan perangkat teknis lainnya. Film horor sering menjadi film yang laris, bahkan meraup box office. Ketika Indonesia dilanda pandemi Covid-19, sebuah kondisi yang menakutkan, film horor tetap menjadi tontonan yang digemari. Mengapa orang menonton film bergenre horor pada masa pascapandemi dan apa efek yang dihasilkan setelah menontonnya, merupakan pertanyaan-pertanyaan yang menarik untuk dibahas. Untuk menjawab pertanyaan tersebut, artikel ini menggunakan konsep industri budaya, dengan logika industrialisasi dan komersialisasi budaya. Penonton diposisikan sebagai konsumen industri budaya yang melakukan komodifikasi dan repetisi dalam produksi. Penelitian menunjukkan bahwa menonton film horor menjadi semacam rekreasi ketakutan, sebagai pengalaman emosional untuk memperoleh kesenangan dari keterlibatan main-main dengan situasi yang menimbulkan rasa takut. Menonton film horor adalah sebuah perayaan, sebuah ritus rekreasi ketakutan di dunia industri budaya, termasuk di masa pascapandemi.

Kata Kunci: *film horor, horor, industri film*

PENDAHULUAN

Mengapa orang menonton dan menikmati menonton film horor serta mengapa pertanyaan ini penting atau berguna untuk diajukan? Tujuan utama dari film horor adalah untuk menakut-nakuti, mengejutkan, dan menjijikkan menggunakan berbagai motif visual, audio dan perangkat, termasuk referensi supranatural, abnormal, mutilasi, darah, penderitaan yang menyakitkan, kematian, deformitas, pembusukan, kegelapan, invasi, mutasi, hingga ketidakstabilan ekstrim.

Horor tumbuh subur meskipun relatif kurang mendapat pengakuan industri formal. Angka-angka dapat ditunjukkan untuk menggambarkan betapa sukses dan populernya film tersebut. Perhatian komersial ini muncul dengan latar belakang antusiasme penggemar yang cukup besar terhadap genre tersebut, sebagaimana dibuktikan juga oleh banyaknya festival film internasional khusus genre tersebut.

Di sisi lain, dunia mengalami pandemi Covid-19 yang mengerikan. Banyak korban jiwa, aktifitas berkurang hingga pembatasan sosial yang menciptakan situasi dan kondisi dunia yang mencekam, menakutkan dan horor.

Dalam kondisi tersebut, antusiasme penonton menikmati horor ternyata tidak berubah. Terlebih dengan perkembangan dan dinamika zaman membuat ilmu pengetahuan dan teknologi semakin meningkat. Hal ini menyebabkan pergeseran moda ekshibisi dan distribusi film horor dari konvensional melalui layar bioskop, berkembang melalui *online/streaming*. Konsumsi penonton terhadap tontonan horor tetap tinggi, dibuktikan dengan capaian *box office* film *KKN di Desa Penari* (2022) yang diputar di bioskop pascapandemi.

Tingginya popularitas dan antusiasme penonton terhadap film horor, memunculkan

pertanyaan mengapa penonton film tertarik pada genre film ini, mengingat sifatnya yang khas, dan mengapa orang masih saja tertarik menontonnya pada masa pascapandemi—suatu kondisi yang sebenarnya sama kualitasnya: horor. Selanjutnya, apa efek yang dihasilkan penonton film horor di masa pandemi.

Untuk mendekatinya, digunakan konsep industri budaya yang memang melahirkan film, bioskop dan genre horor sebagai produknya. Menurut Theodor W. Adorno dalam Robert W. Witkin, industri budaya merupakan sebutan untuk industrialisasi dan komersialisasi budaya di bawah naungan hubungan produksi model kapitalis. Melalui alat berupa modal dan teknologi, budaya dikelola sebagai sebuah industri. Manusia diobjekkan sebagai bentuk modal yaitu berupa pekerja dan konsumen. Industri budaya mengimitasi seni yang tunduk terhadap totalitas industri budaya (Ardiyanti 80).

Karakteristik utama dari industri budaya adalah adanya komodifikasi dan repetisi dalam produksi. Komodifikasi yaitu proses menjadikan sesuatu yang sebelumnya bukan komoditi sehingga kini menjadi komoditi untuk diperjual-belikan serta menyangkut pula pada proses produksi, distribusi dan konsumsi. Pada komodifikasi terjadi standarisasi, yang bertujuan untuk meningkatkan pendapatan dan modal keuntungan melalui penerapan praktis ke dalam komoditas yang “menjual”. Komoditi yang populer kemudian direpetisi demi kepentingan industri dengan cara melakukan proses *packaging* yang lebih baru dari karya-karya sebelumnya (Ardiyanti 80; Witkin 43).

Produksi film berbeda dengan industri lainnya. Faktor utama yang terkuat dan paling memengaruhi keberhasilan dalam industri film menurut Warren Buckland adalah bagaimana sebuah film mampu “mengaduk-aduk” emosi

penonton. Konsep dalam industri budaya yang digunakan untuk menjelaskan kemampuan film dalam memengaruhi emosi penonton yaitu simulakra dan hiperealitas. Simulakra kurang lebih diartikan sebagai konstruksi pikiran imajiner terhadap sebuah realitas, tanpa menghadirkan realitas itu sendiri secara esensial. Jadi manipulasi kenyataan yang menenggelamkan representasi ke dalam simulasi yang mereduksi keseimbangan antara citra dan realitas, itulah yang disebut simulakra. Simulakra kemudian menciptakan hiperealitas sebagai suatu kondisi yang di dalamnya kepalsuan berbaaur dengan keaslian sehingga kepalsuan seolah-olah hadir menjadi satu kenyataan (Ardiyanti 81; Baudrillard).

Produksi film horor yang meningkat menguatkan signifikansi penulisan ini untuk mengurai lapisan-lapisan yang ada di balik kerja logika industri budaya dalam film. Kualitas film horor sebagai produk estetis yang hadir dalam konteks sosio-kultural masyarakat yang khas membuatnya makin disukai. Terlebih dalam konteks situasi dan kondisi pandemi yang horor, penulisan ini menjadi lorong yang bisa mengarahkan kita lebih jauh memahami dan memaknai fenomena sosial budaya yang terjadi di sekitar kita.

FILM YANG HOROR

Film horor adalah salah satu genre utama dalam film yang berusaha untuk menimbulkan perasaan takut, terkejut dan jijik pada penontonya dengan tujuan menghibur. Film horor merupakan representasi dari tema yang membuat penontonya merasa tidak nyaman, tema yang gelap, agar penontonya merasakan teror, kaget, dan ketegangan. Kata horror berasal dari bahasa Prancis Kuno, *orrer*, yang memiliki arti 'untuk membuat gemetar' atau 'untuk membuat merinding' (Kuhn &

Westwell).

Ceirus juga mendefinisikan horor sebagai "respon spontan terhadap stimulus visual yang mengejutkan" (Martin 3). Dalam interpretasi Kawin,

"horor yang dibayangkan memberikan jalan masuk ke dunia yang dibuat-buat di mana ketakutan meningkat tetapi dapat dikuasai ... itu mengakses inti ketakutan yang mungkin kita bagi sebagai manusia, seperti ketakutan diserang dalam kegelapan ... cara untuk mengkonseptualisasikan, memberi bentuk dan menangani kejahatan dan menakutkan." (Martin 3).

Stone berpendapat, horor "menghadapi kita dengan menjijikkan dan menarik secara bersamaan," (Martin 3).

Dengan definisi tersebut, kita bisa menarik kesimpulan bahwa yang utama dari 'horor' adalah reaksi yang diterima oleh penonton ketika menonton suatu film. Sebuah respon yang bisa saja menimbulkan perasaan takut, ngeri, jijik, kaget, dan teror.

Film horor pertama di dunia dibuat tahun 1896 oleh sutradara Georges Méliès berjudul *Le Manoir du diable* alias Istana Berhantu. Film berdurasi kurang lebih 3 menit ini menceritakan pertemuan iblis dan makhluk kejadian lainnya. Garapannya yang komikal lebih bertujuan menghibur daripada menakuti penonton.

Kelahiran dan perkembangan genre horor saat itu berjalan seiring berkembang luasnya pemikiran pakar psikoanalisis Sigmund Freud tentang hasrat terpendam manusia di bawah alam sadar. Menurut Freud, horor berasal dari sesuatu yang ganjil, ditandai dengan kemunculan imaji dan pikiran dari Id primitif manusia yang sebelumnya tertekan oleh Ego yang beradab. Alhasil, horor mampu mendapat tempat khusus dalam diri manusia.

Menurut Aristoteles, manusia memang senang dengan kisah-kisah seram penuh kekejaman karena bisa membawa katarsis atau kelegaan emosional dalam dirinya. Horor, menurut Jones, menjadi saluran langsung ke dorongan alam bawah sadar yaitu ketakutan, atas cinta, penderitaan, dan kehilangan (Ni'am & Puspitasari, 2).

Film horor selalu menghiasi sejarah perfilman dunia, baik di Eropa maupun Amerika. Di awal perkembangannya, film horor banyak mengadaptasi novel dan naskah drama, semisal *Esmeralda* (1906), *The Hunchback* (1909) di Amerika, *The Love of A Hunchback* (1910) di Inggris, dan *Notre-Dame de Paris* (1911) di Prancis. Selanjutnya J. Searle Dawley mengangkat karakter manusia monster *Frankenstein* (1910) karya Mary Shelley ke dalam film. Sineas Jerman juga mampu menghasilkan film-film horor seperti *Der Student von Prag* (1913), *Nachte des Grauens* (1916), *Homunculus* (1916), *Alraune* (1918), *Nosferatu eine Symphonie des Grauens* (yang diambil dari novel *Dracula* karya Bram Stoker), dan *Cabinet of Dr. Caligari*. Sejak dekade 1930 dan selanjutnya, industri film berkembang pesat di Amerika (Jones 16).

Hikmat Darmawan, mengutip filmsite.org, menjelaskan bahwa film horor:

...are unsettling films designed to frighten and panic, cause dread and alarm, and to invoke our hidden worst fears, often in a terrifying, shocking finale, while captivating and entertaining us at the same time in a cathartic experience.

(...adalah film-film 'menggangu' yang dirancang untuk menakuti atau membuat panik, menimbulkan rasa ngeri dan waspada, dan untuk memancing berbagai ketakutan terburuk kita yang tersembunyi. Sering, pancingan itu ada dalam sebuah akhir kisah yang mengerikan dan membuat shock, sambil sekaligus menghibur

kita dengan memberikan sebuah pengalaman katartik).

Dengan pengertian tersebut, segala desain untuk menakuti atau membikin panik film horor menjadikannya film yang "menggangu". Di saat yang sama, juga menghibur kita. dengannya, film horor menghibur sebagai sebuah pengalaman katartik atau pelepasan/pelampiasan.

FILM HOROR DI INDONESIA

Di Indonesia, film horor merupakan salah satu genre yang banyak digemari oleh masyarakat. Film horor pertama di Indonesia dibuat pada tahun 1934 oleh The Teng Cun dengan judul *Doea Siloeman Oeler Poeti en Item* (Biran 148).

Pada tahun 1941 film *Tengkoerak Hidoep* yang disutradarai oleh Tan Tjoei Hock dan diproduksi oleh The Teng Cun dibawah bendera *Action Film* (perubahan nama dari Cino Motion Pictures) laku keras di pasaran. Di film ini ada trik kuburan disambar petir, keluar api lalu muncul tengkorak yang bisa bergerak, yang membuat penonton suka (Biran 281).

Film horor Indonesia yang diproduksi dengan bantuan dana pemerintah adalah *Lisa* karya sutradara M. Syarieffudin pada 1971. Pada tahun ini pula M. Syarieffudin berhasil memproduksi film *Beranak dalam Kubur* yang meraup keuntungan hingga 72 juta rupiah. Kesuksesan produksi film horor tersebut karena berhasil memanfaatkan kedekatan antara narasi film dengan kondisi masyarakat pada saat itu.

Produser Rapi Films, Gope T. Samtani, menjelaskan bahwa para pembuat film terinspirasi oleh kepercayaan masyarakat Indonesia terhadap hal-hal gaib. Hal tersebut

juga ditampilkan film-film, seperti *Kemasukan Setan*, dan *Setan Kuburan*. Film horor juga menggunakan latar pedesaan karena orang-orang desa kebanyakan lebih percaya terhadap hal-hal gaib (Junaedi dan Asmoro 170).

Selain itu, menurut catatan Baker, ada upaya dari pemerintah Orde Baru untuk mengontrol kondisi masyarakat. Latar pedesaan seringkali dikaitkan dengan kalangan abangan yang mempercayai hal gaib sekaligus mendukung gerakan Partai Komunis Indonesia (PKI). Adanya kaitan tersebut mengharuskan akhir cerita film horor untuk menarasikan kekalahan dari orang-orang yang mempercayai hal gaib dengan dimunculkannya sosok pemuka agama. Sosok tersebut harus dimunculkan untuk menuntaskan kepercayaan terhadap hal gaib yang dikaitkan dengan ateisme dan komunisme (PKI) (Junaedi dan Asmoro).

Masa keemasan film horor Indonesia ditandai dengan tingginya keuntungan produksi film horor (Junaedi dan Asmoro 44). Hal ini juga didukung strategi produser film-film horor untuk melibatkan nama-nama terkenal sebagai artis atau sutradara. Sisworo Gautama Putra dan Suzanna adalah contoh nama terkenal pada masanya yang terlibat dalam banyak film horor yang diproduksi dalam periode 1981-1990. Pada periode ini, sosok dukun juga hadir sebagai orang yang mampu mengatasi berbagai permasalahan dunia gaib. Hal ini tampak dalam film *Ratu Ilmu Hitam* (1981). Film horor berhasil menarasikan kepercayaan masyarakat terhadap hal gaib sesuai dengan kondisi yang sebenarnya.

Pada awal 90-an, kehadiran dan perkembangan stasiun televisi swasta memengaruhi produksi film horor Indonesia karena televisi menayangkan serial cerita horor dan memutar ulang film horor yang pernah tayang di bioskop (Lutfi 188).

Tayangan televisi yang lebih praktis dan murah mengakibatkan antusias masyarakat untuk pergi ke bioskop semakin menurun. Selain itu, terjadi monopoli bioskop oleh Sinepleks 21, perusahaan milik Sudwikatmono-saudara angkat Presiden Soeharto, dengan lebih banyak memutar film impor daripada film horor Indonesia yang dianggap memiliki kualitas dan daya tarik tinggi bagi penonton.

Film horor Indonesia dianggap berkualitas lebih rendah karena banyak menampilkan perempuan seksi berbusana minim hingga adegan seks. Salah satunya dapat dilihat dalam film *Pembalasan Ratu Laut Selatan* (1994) karya Tjut Djalil. Hal itu berbeda bila dibandingkan dengan film horor Indonesia pada periode sebelumnya yang menampilkan hantu berpakaian putih dan panjang, seperti dalam film *Sundelbolong* (1981), *Pengabdian Setan* (1982), *Telaga Angker* (1984), dan *Malam Satu Suro* (1988). Dimunculkannya adegan seks dan perempuan seksi dipengaruhi pula oleh keinginan pembuat film untuk menarik antusiasme penonton serta tidak adanya kecaman dari kelompok agama.

HOROR YANG LARIS

Kebangkitan genre horor di televisi ditandai dengan munculnya acara televisi pada awal 2000-an, yaitu *Dunia Lain* di stasiun Trans TV. Konsepnya uji nyali menghadapi hal-hal gaib di sekitar kita. Sesudahnya, muncul acara sejenis seperti *Ekspedisi Alam Gaib* di TV7, *Pemburu Hantu* di Lativi hingga *Uka-Uka* di TPI.

Tren ini diikuti dengan hadirnya film *Jelangkung* (2001) karya Jose Poernomo dan Rizal Mantovani yang kerap dianggap sebagai titik balik film horor Indonesia abad ke-21. *Jelangkung* berkisah soal empat sekawan asal Jakarta yang penasaran mencari penampakan setan ke desa Angkerbatu, Jawa Barat. Di

sana mereka melakukan ritual jelangkung untuk memanggil arwah yang berujung pada kemunculan berbagai peristiwa mistis dan mencekam. Film ini menelan biaya total produksi sekitar 1 miliar rupiah dan bisa mendatangkan 1,5 juta penonton selama diputar di layar lebar. Bandingkan dengan *Petualangan Sherina* (2000) karya Riri Riza yang menghabiskan biaya 2 miliar rupiah dengan jumlah penonton kurang lebih sama (Paramita).

Hal menarik dari film *Jelangkung* adalah ia tidak lagi menempatkan hal gaib, legenda, dukun, maupun kyai sebagai unsur yang mendominasi dalam ceritanya. Tokoh utama dalam film *Jelangkung* dapat dikalahkan oleh hantu dan peranan orang pintar dalam film ini hanya memberikan solusi saja, bukan menyelesaikan permasalahan. Selain itu, *setting* perkotaan juga lebih banyak diperlihatkan dalam film ini daripada pedesaan. Narasi filmnya berbeda dengan narasi film horor Indonesia lainnya.

Lebih lanjut, Paramita menjelaskan dengan panjang lebar bahwa tren uji nyali anak muda ini terus berlangsung dan memunculkan film-film sejenis seperti *Hantu* (2007) karya Adrianto Sinaga, *Pulau Hantu* (2007) karya Jose Purnomo ataupun *Air Terjun Pengantin* (2009) karya Rizal Mantovani.

Menu lama untuk menambahkan bumbu seks dan komedi di film horor juga kembali digunakan. Wanita seksi dan badut pencair suasana berseliweran di film-film tersebut. Sebut saja Melanie Ariyanto dan Rony Dozer dalam *Jelangkung* (2001), Nia Ramadhani dan Mastur dalam *Suster Ngesot* (2007), serta Dewi Persik dan Rizky Mocil dalam *Setan Budeg* (2008).

Bahkan, beberapa film horor sengaja menampilkan bintang tamu artis porno luar negeri sebagai daya tarik, seperti Rin Sakuragi

dalam *Suster Keramas* (2009), Maria Ozawa dalam *Hantu Tanah Kusir* (2010), Sora Aoi dalam *Suster Keramas 2* (2011), hingga Tera Patrick dan Sasha Grey yang sempat bermain di *Rintihan Kuntilanak Perawan* (2010) dan *Pocong Mandi Goyang Pinggul* (2011).

Film-film horor tersebut sengaja dibuat untuk menyasar pasar anak muda. Ini adalah bagian dari tren global yang bisa ditelusuri jejaknya sejak keberhasilan film *Scream* (1996) karya Wes Craven dan *Ringu* (1998) karya Hideo Nakata. Pengaruh film horor Jepang pun terasa dalam film-film horor lokal seperti *Ada Hantu di Sekolah* (2004) karya Koya Pagayo dan *Mirror* (2005) karya Hanny R. Saputra.

Ongkos produksi murah dan jaminan membludaknya jumlah penonton jadi alasan terus bertahannya film horor anak muda dengan bumbu seks dan komedi. Menurut data harian Kompas pada 2007, rata-rata biaya produksi film horor adalah 2-2,5 miliar rupiah. Bandingkan dengan *Laskar Pelangi* (2008) karya Riri Riza yang menghabiskan biaya sekitar 9 miliar rupiah. Film horor tak perlu memakai artis bertarif mahal, asal bisa akting saja sudah cukup. Toh, biasanya wajah pemeran hantu di *make-up* total. Film horor juga hanya butuh pencahayaan seadanya. "Paling mudah bikin film horor. Digelap-gelapin dan dengan kamera yang tidak terlalu mahal juga bisa," kata Chand Parwez yang membuat film horor *Lantai 13*, di tahun 2007 (Ni'am & Puspitasari 19). Hal ini diamini oleh aktor Dedi Mizwar, HIM Damsyik dan beberapa produser film.

Di sisi lain Manoj Punjabi, Presiden Director MD Entertainment, dan produser Shanker, yang pernah membuat film horor *Terowongan Casablanca*, *Malam Jumat Kliwon* dan *Film Horor*, berpendapat bahwa sebagai bisnis, pertimbangan untuk memproduksi film horor lebih didorong pada selera pasar dan

perhitungan keuntungan yang jelas. Apalagi, kisah yang dibuat berdasarkan cerita yang sudah jadi perbincangan di masyarakat. “Kalau dihitung-hitung paling tinggi hasilnya tetap film horor,” imbuh Shanker yang menyebut film-filmnya ditonton lebih dari 1 juta orang (Ni’am & Puspitasari 19).

Itulah sebabnya film bergenre horor selalu masuk jajaran film terlaris periode waktu tertentu. Hal ini membuktikan prinsip industri budaya ketika salah satu film horor laris banyak ditonton sehingga membuahkan keuntungan bagi produsennya, maka dipastikan logika kapitalisme akan segera berlaku. Ia akan segera menjadi komoditas yang terus diproduksi dan reproduksi atas nama selera atau keinginan masyarakat dan tata jual nilai pasar hiburan.

Satu hal menarik dari fenomena film horor ini adalah pangsa pasarnya mengarah kepada anak muda di era globalisasi yang berasal dari kalangan kelas menengah, hidup di perkotaan, dan berpendidikan, menguasai teknologi dan bergaya hidup modern. Tapi di sisi lain, mereka tertarik dan penasaran (*curious*) pada hal-hal yang bersifat mistis, yang tak bisa dijelaskan oleh logika dan akal sehat. Dan film-film horor menjadi sarana rekreasional (dan dengannya menjadi turistik) terhadap berbagai macam mitos, tabu, larangan (yang belum tentu ada) di tempat-tempat tertentu di bagian-bagian kota.

Imbasnya, para setan pun mulai berurbanisasi. Bermula dari desa Angkerbatu, Jawa Barat, belakangan mereka mulai menemukan rumah di perkotaan, entah di terowongan Casablanca dekat pusat bisnis dan perbelanjaan di Jakarta Selatan, ataupun Taman Lawang yang identik sebagai tempat berkumpulnya waria di Jakarta Pusat. Beberapa tempat wisata misteri lain sempat diangkat pula dalam film, seperti *Hantu Jeruk*

Purut (2006) karya Koya Pagayo, *Rumah Kentang* (2012) karya Jose Poernomo, *Mall Klender* (2014) karya David Poernomo dan Agusti Tanjung, ataupun *Taman Langsat Mayestik* (2014) karya Eka Katili. Apalagi, produksi dan peredaran film Indonesia masih begitu Jakarta-sentris. Alhasil, keberadaan tempat-tempat “wisata” tersebut dapat menekan ongkos produksi para sineas yang berbasis di Jakarta (Paramita).

(FILM) HOROR DI MASA PANDEMI

Tapi pandemi terjadi. Pembatasan sosial diterapkan. Aturan diberlakukan. Bioskop harus membatasi jumlah penonton, bahkan ditutup selama beberapa waktu. Orang-orang kemudian menonton film di rumah. Apalagi setelah aplikasi media baru banyak bermunculan. Film-film masih tetap bisa ditonton, termasuk film horor.

Sebelum masa pandemi Covid-19, meskipun aplikasi media baru terus bermunculan, kehadiran media alternatif ini tidak banyak memengaruhi paradigma produksi dan distribusi film horor nasional yang masih menargetkan bioskop sebagai media ekshibisi film-filmnya. Hal ini terlihat dari 90% jumlah *revenue* sebuah film masih berasal dari pemasukan penjualan tiket di jaringan bioskop XXI dengan 1.024.331 layar, sedangkan CGV Cinema dan Cinepolis dengan 239 layar yang tersebar di seluruh Indonesia. Sementara 10% *revenue* masuk ke media *streaming* (Patawari & Sugiyanto 77).

Pembatasan kegiatan menonton film di bioskop di masa pandemi menyebabkan seluruh penonton film yang awalnya terbagi menjadi dua kelompok (konvensional, bioskop dan *online, streaming*) kini berubah sepenuhnya menjadi penonton film *online*. Kondisi ini turut memaksa produsen film yang

awalnya mengutamakan pendistribusian film-filmnya ke jaringan bioskop konvensional kini beralih ke platform digital, baik itu melalui media sosial, website, maupun layanan *streaming* berlangganan.

Data menunjukkan bahwa selama pandemi Covid-19 jumlah penonton *streaming* meningkat tajam. Pada tahun 2020, penonton *video on demand* pada platform *streaming* meningkat 26,5% atau sekitar 13 juta penonton. Peluang pasar tersebut tidak hanya membuat distribusi film beralih ke platform berbasis *online streaming*, tetapi juga beberapa perusahaan dan *Production House* (PH) besar bahkan meluncurkan layanan *streaming*-nya sendiri di masa pandemi ini, seperti *Walt Disney (Disney+Hotstar)*, *Amazon* bahkan membeli studio MGM. Selain itu, tidak ketinggalan juga para pemain lokal mulai bermunculan, seperti Gojek dengan *Goplay* dan Telkomsel dengan layanan *Maxstream* (Patawari & Sugiyanto 77).

Masa tidak menentu akibat pandemi Covid-19 membuat aktivitas operasional bioskop terhenti, tidak hanya di Indonesia, tetapi juga di seluruh dunia mengalami masa-masa terpuruk. Perubahan regulasi dari waktu ke waktu menyebabkan pembukaan serta aktivitas di bioskop mengalami ketidakpastian. Mulai dari pembatasan jam operasional bioskop, ketidakjelasan jadwal buka-tutup, termasuk pengurangan jumlah penonton yang hanya diizinkan 50% dari kapasitas studio.

Berbeda dengan produsen film yang dapat selamat dengan segera beralih pada media *streaming*, bioskop-bioskop di tanah air mengalami nasib yang lebih pahit. Jaringan bioskop CGV mencatat kerugian yang dialaminya pada semester pertama tahun 2020 sebesar 65,73% dari tahun 2019 dengan penghasilan 682,39 miliar kini hanya mendapat 233,83 miliar (Patawari & Sugiyanto 77).

Seiring waktu dan mulai longgarnya aturan

pembatasan sosial membuat bioskop diizinkan dibuka. Hal ini menjadi harapan bioskop-bioskop tanah air dapat bangkit kembali mengingat pengalaman unik menonton di bioskop belum dapat digantikan oleh media apapun, termasuk media *streaming* yang merajai distribusi dan ekshibisi film selama pandemi.

Pandemi tentu saja memengaruhi produksi film horor nasional. Film-film horor memundurkan masa produksinya menaati aturan pembatasan sosial, seperti misalnya film *Inang* karya sutradara Fajar Nugros. Film-film yang sebelum pandemi telah diproduksi, kemudian juga diundur masa tayangnya mengikuti kondisi. Film *Ivanna* karya sutradara Kimo Stamboel menjadi contoh film horor nasional yang diproduksi di masa pandemi dengan protokol ketat.

Setelah dua tahun mengalami pandemi, bioskop dibuka, produksi dilanjutkan, film-film ditayangkan, termasuk film horor nasional. Film-film seperti *Makmum 2* karya sutradara Guntur Soeharjanto menjadi film horor pertama yang diputar saat bioskop mulai buka dan langsung mendapat 1,7 juta penonton. Yang fenomenal tentu saja film *KKN di Desa Penari* karya sutradara Awi Suryadi yang tadinya akan diputar pada tahun 2019, akhirnya baru dirilis pada tahun 2022.

Dari kenyataan tersebut menunjukkan bahwa kondisi pandemi tidak banyak berpengaruh pada ide produksi dan jumlah penonton film horor. Horor masih menjadi daya tarik produksi dan kegiatan menonton film. Alasan produser untuk tetap memproduksi film horor di masa atau pascapandemi dapat kita tengok dari beberapa catatan berikut.

LOGIKA PRODUSER DAN BIOSKOP FILM HOROR DI MASA (DAN PASCA) PANDEMI

King menyebut, “kisah horor yang bagus adalah yang berfungsi pada tingkat simbolis, menggunakan peristiwa fiksi (dan terkadang supernatural) untuk membantu kita memahami ketakutan kita yang sebenarnya terdalam” (Scrivner, Johnson, Kjeldgaard-Christiansen and Klasen). Pandemi dengan berbagai macam kondisi yang ada di dalamnya, di mata para produser, justru dianggap sebagai tema menarik dan bisa menjadi masa depan horor. Sebuah penelitian melansir dua hal tentang virus corona yang terlintas di benak produser yaitu gagasan tentang isolasi—semua karantina paksa dan orang-orang harus berpisah dan tidak dapat terlibat dalam kegiatan sosial. Ada beberapa film horor hebat tentang isolasi. Ini adalah tema yang selalu matang (Andersen, Schjoedt, Price, Rosas, Scrivner and Clasen).

Berikutnya adalah gagasan kehilangan kendali. “Jika Anda memberi tahu orang-orang 12 bulan yang lalu bahwa akan ada virus ini dan itu akan membuat seluruh dunia berhenti dan mengubah setiap aspek kehidupan normal, mereka akan mengabaikan Anda. Tetapi gagasan bahwa ada sesuatu di luar sana yang dapat menyebar dan, pada saat ini, di luar ilmu pengetahuan kita, di luar sistem sosial kita dan di luar kemampuan kita untuk menahannya, sangat menakutkan,” kata Joan Kendrick, seorang produser film horor.

Hal ini menjadi dasar ide bagi produksi film horor yang hebat seperti yang pernah dilakukan oleh film *The Purge (2013)*, *High-Rise (2015)*, *10 Cloverfield Lane (2016)* dan *It Comes at Night (2017)* yang berpusat pada kehancuran masyarakat. Di satu sisi hal ini menjadi inspirasi mengenai suatu keadaan darurat telah mampu menciptakan suatu

produk karya film horor yang menarik, bahkan membentuk suatu genre film.

Kegiatan menonton film horor di masa pandemi, *suspense* dan resolusi *suspense* adalah dua komponen penting dari horor dan respon kita terhadap film horor. Hal ini didefinisikan sebagai “kekhawatiran akut, ketakutan tentang peristiwa menyedihkan yang mengancam protagonis yang disukai” dan “pengalaman ketidakpastian yang sifat hedonisnya dapat bervariasi dari berbahaya hingga menyenangkan” (Zillmann 108). Ketegangan yang tercipta selama perasaan tegang dapat muncul dari peristiwa-peristiwa yang menandakan konflik, disonansi, dan ketidakstabilan (Lehne and Koelsch).

Salah satu teori kenikmatan horor, teori transfer eksitasi, Zillmann berpendapat, bahwa kita memperoleh kenikmatan film horor dari perasaan ketegangan ini (teori ini mungkin juga menjelaskan kenikmatan film non-horor yang melibatkan ketegangan). Ketika sebuah ancaman diselesaikan, pengaruh negatif kita berubah menjadi euforia dan ketegangan berakhir. Aspek penting dari teori ini adalah bahwa kenikmatan berasal dari tingkat afek negatif yang terbentuk selama paparan film horor dan dari afek/reaksi positif yang dihasilkan dari resolusi ancaman.

Meski pandemi dan film horor menciptakan ancaman yang sama, tapi keberhasilan melewati (baca: menonton film horor) menjadi suatu kenikmatan dan unsur resolutif tersendiri. Kesadaran ini dipahami betul oleh para produser dan pemilik modal jaringan bioskop yang bekerja atas dasar dalil industri budaya. Kondisi ini merupakan sebuah modal kapital yang tidak hanya berbentuk uang yang bernilai ekonomis, tapi modal budaya, sifat dan sikap komunal masyarakat bisa menjadi sebuah dasar kerja produksi dan reproduksi nilai dalam industri budaya.

Maka muncul film-film horor yang ditonton oleh banyak orang. Pada saat yang sama, bioskop juga berhasil melewati masa krisis. Pergeseran konstelasi bisnis bioskop yang membuat banyak usaha bioskop gulung tikar di daerah, membuat persebaran film sebagian besar berpusat di kota-kota besar. Lebih dari separuh jumlah bioskop di seluruh Indonesia terletak di Jakarta. Bioskop yang ada di daerah sangat terbatas jumlahnya, itu pun sebagian besar merupakan jaringan 21.

Sebagai penguasa jaringan distribusi film horor, bioskop melakukan perbaikan manajemen dan adaptasi teknologi yang menyebabkan kegiatan menonton film di bioskop menjadi lebih nyaman. Adaptasi teknologi seperti proyektor digital, perangkat audio visual, pembayaran tiket *online*, hingga teknologi 3D berhasil menarik penonton film untuk kembali ke bioskop.

Walaupun telah digempur teknologi digital dan media *streaming*, bioskop bertahan dengan melakukan inovasi digital mulai dari memperbarui teknologi proyektor dan teknologi perangkat suara, menyediakan pembayaran dan pemesanan tiket online, hingga memberi kenyamanan lebih dalam ruang bioskop (Patawari & Sugiyanto 77).

Bioskop merupakan salah satu bentuk hiburan yang memfasilitasi kebutuhan manusia untuk saling berinteraksi satu sama lain. Bertemu banyak orang saat mengantre tiket, berkumpul bersama keluarga, berkenalan dengan individu atau kelompok sesama penggemar film merupakan interaksi sosial yang dapat terjadi di bioskop. Bagi para penggemar dan penggiat film, mengunjungi bioskop bukan hanya sekadar sebagai sarana mendapatkan hiburan, melainkan juga sebagai bagian dari ritus untuk menemukan spirit film itu sendiri.

Menerka praktik menonton film-film ini kita

bisa melihat bahwa film horor menghadirkan tiga hal bagi penonton, yakni kesenangan, memberi makna bagi keberadaan kebudayaan horor (atau mistik), dan terutama, memberi identitas sosial bagi masyarakat penonton Indonesia (Na'im dan Paramita 20).

Sebagai motif pencarian kesenangan, Jason Sit mengidentifikasi tiga motif pencarian hiburan di kalangan anak muda di tengah maraknya pusat hiburan atau mall yaitu *escapism* (menghindar dari masalah atau rutinitas), sosialiasi, dan *thrill-seeking* (mencari ketegangan). Sit mengelompokkan 'anak mall' tersebut ke dalam 2 kelompok, yaitu *movie-goers* (orang yang pergi ke pusat hiburan untuk menikmati film bioskop) dan *food-lovers* (orang yang mengutamakan kepuasan pada pengalaman kuliner). Temuan Sit menunjukkan bahwa *movie-goers* cenderung memiliki motivasi *thrill seeking* yang lebih besar dibandingkan *food lovers*. Baik *movie-goers* maupun *food-lovers* relatif sama dalam hal kebutuhan eskapis dan bersosialisasi ketika pergi ke mall. Ketika dihadapkan pada motif menonton film bioskop, kelompok *movie-goers* tetap pada motif *thrill seeking* sedangkan *food lovers* menganggap itu sebagai aktivitas bersosialisasi (Na'im dan Paramita 20).

Alasan-alasan mereka datang ke bioskop untuk menonton film horor yang menjamin dinamika produksi, distribusi dan ekshibisi film horor nasional di bioskop. Pertanyaannya kemudian apa yang kemudian mereka dapatkan setelah menonton film horor di masa pascapandemi? Apakah ketakutan mereka menjadi ganda: ditakuti hantu dan ditakuti ancaman virus Covid-19 yang masih belum hilang dalam kehidupan?

REKREASI KETAKUTAN

Seorang penonton mengaku momen yang paling dia tunggu ketika menonton film horor tentu saja ketika sosok hantunya muncul di layar. Namun, di saat yang sama, dia akan langsung menutup mukanya. Cerita itu hanya salah satu gambaran cara penonton menikmati film horor. Tapi adakah orang yang suka ditakuti, mengeluarkan uang hanya untuk merasakan sensasi ketakutan, sebagai sebuah rekreasi?

Menonton film horor di masa pandemi, tentu saja menjadi suatu hal yang menarik dicermati. Pandemi pada titik tertentu menciptakan suatu sensasi horor yang menakutkan terkait kondisi yang tidak menentu, pembatasan sosial dan juga korban-korban yang berujung kematian. Suasana tentangnya merupakan suatu kondisi horor tersendiri. Dengannya, menonton film horor di masa atau pasca pandemi, menegaskan logika tentang sebuah rekreasi ketakutan dalam konteks industri budaya.

Menonton film horor menjadi rekreasi ketakutan yang dijelaskan sebagai pengalaman emosional campuran antara ketakutan dan kesenangan. Dengan definisi ini, terdapat spektrum fenomena yang luas di mana manusia memperoleh kesenangan dari keterlibatan main-main dengan situasi yang menimbulkan rasa takut. Keterlibatan tersebut berkisar dari kegiatan yang menakutkan, seperti film horor dan atraksi berhantu, yang tetap menonjol dalam budaya populer (Scrivner, Kjeldgaard-Christiansen, Johnson & Clasen).

Sebuah penelitian yang dilakukan menjelaskan selama bertahun-tahun, para ahli telah berspekulasi tentang berbagai penjelasan untuk fenomena rekreasi ketakutan. Misalnya, ada pemikiran bahwa konsumsi horor mungkin merupakan konfrontasi ambivalen dengan keinginan yang ditekan, suatu bentuk stimulasi

diri melalui gairah yang diinduksi secara artifisial, atau suatu bentuk masokisme jinak (Scrivner, Kjeldgaard-Christiansen, Johnson & Clasen).

Studi semacam ini sering berfokus pada peran pencarian sensasi. Para peneliti horor berspekulasi bahwa gagasan tentang rekreasi ketakutan dapat dianggap sebagai bentuk permainan. Gagasan penting di sini adalah bahwa rekreasi ketakutan, seperti hiburan horor, memberikan konteks di mana individu dapat memiliki pengalaman yang murah dan bebas risiko dengan rasa takut dan emosi negatif terkait. Pemirsa film horor, misalnya, menanggapi film dengan ketakutan, kecemasan, ketakutan, dan jijik tanpa berada dalam bahaya yang sebenarnya. Seperti seorang anak yang merespon dengan kegembiraan yang menegangkan karena dikejar-kejar oleh pengasuhnya, penonton film horor terlibat secara main-main dengan bentuk simulasi ancaman (Scrivner, Kjeldgaard-Christiansen, Johnson & Clasen).

Penelitian yang dilakukan mencontohkan film tentang pandemi. Film pandemi memberi pemirsa akses murah ke informasi penting yang sulit atau berbahaya untuk ditemukan di dunia nyata. Misalnya, bagaimana orang lain bertindak dalam menghadapi pandemi? Apakah peristiwa seperti itu cenderung mendorong perilaku kooperatif atau egois pada orang lain? Bagaimana seseorang dapat menavigasi lanskap sosial yang berubah dari dunia pandemi? Seperti apa dunia ini ketika institusi yang menjadi landasan kehidupan sehari-hari tidak lagi beroperasi seperti biasa? Jika pandemi pernah terjadi, informasi ini bisa sangat berharga (Scrivner, Johnson, Kjeldgaard-Christiansen and Klasen).

Bagian terpenting dari banyak cerita mungkin bukan kesamaan literalnya dengan kehidupan nyata, tetapi makna yang dapat

diambil darinya dan diterapkan pada situasi dunia nyata (Scriver, Johnson, Kjeldgaard-Christiansen and Klasen). Meskipun *zombie* tidak ada dan dengan demikian tidak mewakili ancaman nyata bagi manusia, situasi yang terjadi di film *zombie* (baca: horor, catatan dari penulis) dapat dianalogikan dengan situasi yang akan terjadi di dunia nyata. Kekacauan yang terjadi dalam film *zombie* (baca: horor, catatan dari penulis) dalam banyak hal mirip dengan kekacauan yang dapat terjadi dalam bencana dunia nyata. Dengan demikian, informasi yang kita peroleh dari kiamat *zombie* dapat membantu kita menyikapi dunia nyata.

Hal ini bisa dicontohkan dalam popularitas film *Contagion* di minggu-minggu awal pandemi Covid-19. Meskipun film ini berusia hampir satu dekade, dengan cepat ia menjadi salah satu film yang paling banyak diputar di Amerika. Hal ini karena film tersebut memberikan contoh realistik tentang apa yang terjadi selama pandemi.

Individu dengan sifat penasaran yang tinggi menjadi jauh lebih tertarik pada film bertema pandemi pada minggu-minggu awal wabah Covid-19. Melalui kecenderungan yang lebih besar untuk mengumpulkan informasi tentang fenomena berbahaya, individu dengan rasa ingin tahu lebih memperoleh pengetahuan dan strategi penanganan yang akan berguna dalam situasi berbahaya (Scriver, Johnson, Kjeldgaard-Christiansen and Klasen).

Penonton film horor menggunakan strategi regulasi emosi, yang dapat menyebabkan peningkatan keterampilan mengatasi emosi. Menonton film horor dapat menyebabkan berkurangnya ketergantungan pada mekanisme penghindaran dalam menanggapi ketakutan tertentu, termasuk wabah virus (Scriver, Johnson, Kjeldgaard-Christiansen and Klasen). Fiksi horor memungkinkan orang untuk dengan aman dan sering mengalami

ketakutan, yang biasanya dialami di hadapan bahaya nyata. Dengan memunculkan rasa takut dalam suasana yang aman, fiksi horor menghadirkan kesempatan bagi penonton untuk mengasah keterampilan regulasi emosi mereka (Scriver, Johnson, Kjeldgaard-Christiansen and Klasen). Keterampilan regulasi emosi, pada akhirnya, telah terbukti terkait dengan peningkatan ketahanan psikologis (Scriver, Johnson, Kjeldgaard-Christiansen and Klasen).

Dengan sering terlibat dengan pengalaman fiksi yang menakutkan, penggemar horor dan individu yang sangat ingin tahu dapat mengumpulkan informasi dan mempraktikkan keterampilan pengaturan emosi yang dapat bermanfaat bagi mereka dalam skenario dunia nyata yang berbahaya. Berkenaan dengan Covid-19, individu yang telah menghabiskan lebih banyak waktu untuk mensimulasikan pengalaman menakutkan atau distopia di masa lalu berpeluang mengalami lebih sedikit tekanan psikologis selama pandemi. Demikian juga, mereka yang termotivasi untuk mencari informasi berbahaya (yaitu, mereka yang sangat ingin tahu) berpeluang mengalami ketahanan yang lebih besar selama pandemi.

KESIMPULAN

Dari uraian berbagai konsep tersebut maka kita dapat menyimpulkan bahwa keberhasilan sebuah film ditentukan oleh kemampuannya dalam menciptakan simulasi yang mampu menghadirkan simulakra-simulakra yang akhirnya mampu menciptakan hiperealitas bagi penonton. Untuk itu, para produsen film perlu mempersiapkan proses produksi yang kontekstual sesuai waktu, situasi dan kondisi psikis-sosio-kultural calon penontonya.

Dalam konteks pandemi yang terjadi, film horor yang diproduksi dan ditonton oleh

masyarakat dimaknai sebagai sebuah rekreasi ketakutan yang dapat dianggap sebagai bentuk permainan. Seperti bermain, yang secara luas dianggap sebagai aktivitas yang dimotivasi secara internal dan menyenangkan bagi individu, penonton film horor juga merasakan tingkat kenikmatan yang tinggi. Kenikmatan tersebut secara signifikan terkait dengan motivasi internal untuk menonton film horor.

Hal ini masih membuka penelitian lanjutan baik dari segi materi film horor macam apa, dampak medis atau psikologi macam apa hingga struktur logika macam apa yang bisa menjadi pondasi kerja produksi film horor yang lebih "berkualitas" di masa pascapandemi. Yang pasti, kini menonton film horor adalah sebuah perayaan, sebuah ritus rekreasi ketakutan di dunia industri budaya, di masa pascapandemi.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Biran, Misbach Yusa. *Sejarah Film 1900-1950: Bikin Film Di Jawa*, Depok: Komunitas Bambu, 2009

Jones, Alan. *The Rough Guide To Horror Movies*. London: Rough Guides. 2005

Junaedi, Fajar, dan Danu Asmoro (Ed.). *Elegi Dunia Perfilman Indonesia*. Yogyakarta: Atma Jaya. 2010

Kuhn, Annete and Guy Westwell. *A Dictionary of Film Studies* (1st ed.). Oxford University Press. 2012

Witkin, Robert W. *Adorno On Popular Culture*. London: Routledge. 2003

Jurnal

Andersen, Marc Malmdorf, Uffe Schjoedt, Henry Price, Fernando E. Rosas, Coltan Scrivner and Mathias Clasen. "Playing With Fear: A Field Study In Recreational Horror". *Psychological Science*, pp 1-14 © The Author(S). 2020. sagepub.com/journals-permissions, DOI: 10.1177/0956797620972116, www.psychologicalscience.org/PS

Ardiyanti, Handrini. "Perfilman Indonesia: Perkembangan dan Kebijakan Sebuah Telaah Dari Perspektif Industri Budaya". *Kajian* Vol. 22 No. 2 Juni 2017

Baker, Thomas Alexander Charles. "A Cultural Economy Of The Contemporary Indonesian Film Industry". Thesis S2 Philosophy Department Of Sociology National University Singapore. 2011

Lehne, M., and Koelsch, S. "Toward a general psychological model of tension and suspense". *Front. Psychol.* 6:79, 2015.. doi: 10.3389/fpsyg.2015.00079

Lutfi, Muhammad. "Perkembangan Film Horror Indonesia Tahun 1981-1991". *Avatara E-Journal Pendidikan Sejarah*, Vol. 1, No.1, 2013

Martin, G. Neil. "(Why) Do You Like Scary Movies? A Review of the Empirical Research on Psychological Responses to Horror Films". *Frontiers in Psychology* | www.frontiersin.org - October 2019 | Volume 10 | Article 2298

Patawari, Muhammad Yunus dan Dyah Rachmawati Sugiyanto. "Pergeseran Paradigma Distribusi Film Pada Masa Pandemi Covid-19 Dan Prediksi Eksistensi Bioskop Pascapandemi Covid-19". *Jurnal Urban* Vol 5, No. 2 Oktober 2021 - Maret 2022, pp. 77 - 158

Scrivner, Coltan, John A. Johnson, Jens Kjeldgaard-Christiansen and Mathias Clasen. "Pandemic Practice: Horror Fans And Morbidly Curious Individuals Are More Psychologically

Resilient During The Covid-19 Pandemic". Personality And Individual Differences 168 (2021) 110397. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2020.110397>

Zillmann, D., Weaver, J. B., Mundorf, N., and Aust, C. F. "Effects of an opposite-gender companion's affect to horror on distress, delight, and attraction". *J. Pers. Soc. Psychol.* 51, 1986, pp. 586–594. doi: 10.1037/0022-3514.51.3.586

Website

Baudrillard, Jean. "Simulations", English Edition Translated By Paul Foss Et Al., (Online), https://la801605.us.archive.org/19/items/Simulations1983/Baudrillard_Simulations.Pdf

Darmawan, Hikmat. "Mengapa Film Horor". https://perfilman.perpusnas.go.id/Kliping_Artikel/Detail/357,

Meydhalifah, Tita. "Perubahan Produksi Film Horor Indonesia Periode 1971-2001". [Histma.fib.ugm.ac.id/2018/01/31/Perubahan-Produksi-Film-Horror-Indonesia-Periode-1971-2001](http://histma.fib.ugm.ac.id/2018/01/31/Perubahan-Produksi-Film-Horror-Indonesia-Periode-1971-2001). 2018

Ni'am, Maulin dan Nella A. Puspitasari. "Film Horor Indonesia: Menertawakan Ketakutan". *Academia.Edu*, 2014

Paramita, Viriya. "Jejak Film Horor Indonesia". <https://cinemapoetica.com/Jejak-Film-Horror-Nusantara/>. 2016