

ASPEK FANTASTIK DALAM FILM *GRAVE TORTURE* KARYA SUTRADARA JOKO ANWAR

Indrawan Dwisetya Suhendi

Program Studi Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Mulawarman,
dwisetyaindrawan9@gmail.com

kronologi naskah:

diterima 3 Agustus 2019, direvisi 12 Agustus 2019, diputuskan 21 Agustus 2019

ABSTRAK

Artikel ini bertujuan untuk mengungkapkan aspek fantastik yang terdapat dalam film *Grave Torture* (2012) karya Sutradara Joko Anwar. Teori yang digunakan dalam tulisan ini adalah teori fantastik Howard Phillips Lovecraft. Rasa takut yang dieksplorasi melalui struktur naratif film dan sinematografi menjadi titik berangkat kajian. Dengan menggunakan metode deskriptif, film *Grave Torture* akan didekripsikan berdasarkan aspek struktur naratif dan sinematografinya sehingga tersaji data yang menunjukkan adanya eksplorasi rasa takut. Dari hasil analisis tersebut, satuan cerita, tokoh, ruang, waktu, kostum dan tata rias, teknik pencahayaan, serta efek suara menunjukkan adanya perlintasan dunia manusia sampai dengan alam supranatural sehingga terjadi ketaksaan ruang yang menimbulkan efek yang menyeramkan. Di samping itu, formula horor kultural-religius ditampilkan untuk lebih mengeksplorasi rasa takut dari penonton dengan budaya sama.

Kata kunci: fantastik, naratif, sinematografi, horor.

PENDAHULUAN

Film horor di Indonesia menunjukkan sebuah dinamika yang menarik untuk dikaji. Film *Tengkorak Hidoep* (1941) adalah film horor pertama di Indonesia sekaligus yang terakhir di era 40-70-an. Film horor muncul kembali pada tahun 1971 yang berjudul *Lisa* yang merupakan film horor psikologis. Sejak saat itulah, genre film horor mengalami dinamika dan memberikan kontribusi terhadap peta perkembangan film Indonesia.

Pada tahun 1970-an sampai dengan 1980-an, dapat dikatakan sebagai masa kejayaan film horor Indonesia. Hal tersebut dapat dilihat dari jumlah produksi, penonton, dan hadirnya Suzanna yang memberikan dampak bagi film horor di Indonesia. Periode 1970-an, film horor yang diproduksi mencapai 20 judul film.

Sedangkan, tahun 1980-an, jumlah yang diproduksi mencapai 69 judul film horor (Rusdiarti, 2009: 7-8). Dari jumlah penonton pun, penonton film horor Indonesia di rentang tahun tersebut berkisar 250.000 orang. Selain itu, kemunculan aktris Suzanna turut memberikan warna dalam industri film horor Indonesia periode 70-80-an.

Film horor di Indonesia mengalami stagnasi bahkan kemunduran pada tahun 90-an. Namun, tampaknya hal tersebut berlaku pula bagi genre film yang lain. Stagnasi industri perfilman di Indonesia dekade 90-an dilatarbelakangi oleh munculnya industri pertelevisian dan peran pemerintah yang sangat represif melalui Lembaga Sensor Film-nya.

Film horor Indonesia kontemporer kembali bangkit di era 2000-an yang ditandai dengan munculnya film

Jelangkung (2001) karya sutradara Rizal Mantovani. Film ini berhasil ditonton oleh sekitar 1,5 juta orang (Rusdiarti, 2009: 9). Film horor laris lainnya adalah trilogi *Kuntilanak* (2006, 2007, dan 2008), *Hantu Jeruk Purut* (2006), dan *Hantu Bangku Kosong* (2006). Film horor pada periode 2000-an adalah film horor yang memadukan unsur horor kultural dengan budaya pop.

Geliat dinamika film horor tahun 2010-an ditandai dengan semaraknya film horor yang dikemas dengan bumbu pornografi. Tercatat film-film horor dengan judul yang “menantang”, seperti *Hantu Puncak Datang Bulan* (2010), *Hantu Goyang Karawang* (2011), dan *Hantu Pacar Hantu Perawan* (2011). Film-film horor di rentang 2010-an memang banyak memadukan unsur horor kultural dan cerita-cerita yang cenderung seksis.

Film *Grave Torture* yang disutradarai oleh Joko Anwar tampaknya terlepas dari kecenderungan film-film horor seksis. Film tersebut adalah salah satu dari empat film dalam antologi *Silent Terror* yang diproduksi oleh Justin Lin. Proyek *Silent Terror* dibuat untuk menyambut Halloween 2012. Proyek ini melibatkan empat negara, yakni Indonesia, Malaysia, Filipina, dan Jepang. Masing-masing negara harus menampilkan sebuah film pendek (7-10 menit) dengan format film bisu. Selain itu, film-film dalam *Silent Terror* harus menampilkan sebuah kepercayaan lokal.

Film *Grave Torture* menceritakan tentang seorang pembunuh dan anak lakinya. Suatu hari sang pembunuh tewas ditembak pihak kepolisian dan meninggalkan sebuah “warisan” untuk anaknya, yakni sebuah korek api. Sang anak yang merasa kehilangan lantas masuk

ke peti mati ayahnya dan ikut terkubur bersama jenazah ayahnya. Setelah terbangun, sang anak mendapati dirinya dalam ruang yang gelap dan menyalakan korek warisan ayahnya. Sang anak mulai menyalakan korek dan menyaksikan tubuh kaku ayahnya. Korek padam. Saat ia kembali menyalakan koreknya, jenazah ayahnya terbangun. Dalam penerangan yang minim, sang anak menyaksikan ayahnya disiksa oleh malaikat di dalam kubur.

Dari sinopsis tersebut, terlihat bahwa film *Grave Torture* (selanjutnya disingkat GT) adalah film yang melepaskan diri dari arus utama film horor Indonesia saat itu, yakni horor yang seksis. Selain itu, format film yang tidak konvensional pada zamannya, yakni film pendek dan bisu, serta keharusannya mengangkat sebuah kepercayaan lokal Indonesia membuat film ini menarik untuk dikaji. Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan tersebut, penulis memilih film ini sebagai data penelitian.

Salah satu pendekatan yang penulis rasa tepat untuk melihat fenomena mengenai rasa takut dalam film GT adalah pendekatan fantastik. Djokosujatno mengatakan bahwa cerita fantastik adalah cerita yang menyajikan pemunculan secara tiba-tiba suatu peristiwa supranatural dalam dunia nyata (Djokosujatno, 2005:1-2). Mengenai keterikatan cerita fantastik dengan rasa takut, Lovecraft mengatakan bahwa

Dalam pandangan ini sebuah cerita dianggap fantastik hanya bila pembacanya mengalami rasa takut, rasa ngeri bercampur takjub yang disebut fantastik, ketika menghadapi dunia dan kekuatan gaib (Lovecraft dalam Djokosujatno, 2005: 7).

Dengan kata lain, horor atau segala yang menimbulkan ketakutan dan rasa ngeri termasuk ke dalam cerita fantastik dan

dapat pula dikatakan bahwa rasa takut tersebut adalah salah satu aspek fantastik.

Teori Lovecraft mengenai rasa takut tampaknya didasari oleh minatnya sebagai penulis cerita-cerita fantastik yang cenderung menakutkan. Rasa takut memang lekat dalam pribadi Lovecraft. Dalam artikelnya yang berjudul “Supernatural Horror in Literature” (1927), Lovecraft mengatakan bahwa

The oldest and strongest emotion of mankind is fear, and the oldest and strongest kind of fear is fear of the unknown (Lovecraft, 1927: 1).

Mengenai keterkaitan cerita fantastik dengan film atau sinema, Prof. Apsanti Djokosujatno, seorang pakar cerita fantastik, mengatakan bahwa

Sinema ternyata merupakan wadah dan sarana yang tepat untuk cerita fantastik, termasuk kerabat-kerabat dekatnya, dongeng, cerita sains, dan mitologi. Sangat mudah, bahkan terlalu mudah bagi sinema untuk menampilkan bentuk-bentuk dan suasana supranatural atau dunia dongeng. Bahkan ketika peralatan sinematografis masih sangat sederhana, kemampuan sinema yang segera terlihat adalah menampilkan peristiwa-peristiwa *oniris* (yang berhubungan dengan mimpi) dan supranatural dengan sangat baik (Djokosujatno, 2005: 121).

Dengan kata lain, film atau sinema adalah sarana paling tepat untuk menunjukkan aspek fantastik. Film dapat dengan mudah menunjukkan rasa takut, kebimbangan, dunia gaib atau supranatural yang semuanya adalah merupakan aspek-aspek fantastik.

Untuk dapat menemukan aspek fantastik dalam film GT dibutuhkan analisis naratif, yakni alur, tokoh, ruang, dan waktu. Selain itu, aspek sinematografis juga diperlukan untuk melihat rasa takut yang dibentuk melalui busana, pencahayaan, dan efek suara.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian dalam penelitian ini adalah deskriptif analisis. Data berupa film GT akan diperekan berdasarkan struktur naratif, aspek sinematografis, dan aspek fantastik yang tercermin dari kedua aspek sebelumnya. Dengan kata lain, struktur naratif dan aspek sinematografis dianalisis untuk melihat kefantastikan yang tercermin dari kedua aspek tersebut.

Deskripsi temuan-temuan tersebut lantas dianalisis dengan teori yang sudah ditentukan, yakni teori fantastik Lovecraft. Lovecraft menganggap bahwa rasa takut adalah efek yang ditimbulkan dari sebuah cerita fantastik. Dalam konteks penelitian ini, akan dianalisis rasa takut tersebut yang dihasilkan dari struktur naratif dan aspek sinematografi film GT.

PEMBAHASAN

STRUKTUR NARATIF FILM *GRAVE TORTURE*

Struktur naratif film GT yang akan dibahas dalam penelitian ini mencakup alur, tokoh, ruang, dan waktu. Berikut adalah analisis Struktur naratif film GT.

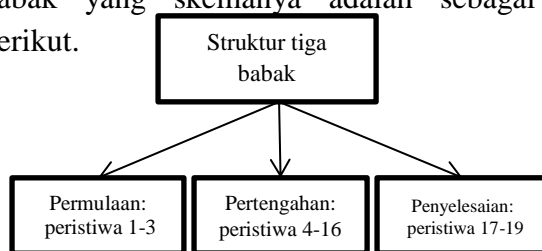
Analisis Alur Film *Grave Torture*

Dalam analisis alur film GT, alur akan ditampilkan berdasarkan satuan-satuan isi cerita. Analisis satuan-satuan isi cerita tersebut lantas akan dikelompokkan menjadi dua bagian, yakni peristiwa natural dan peristiwa supranatural. Berikut adalah satuan-satuan isi cerita film GT.

1. Tindakan tokoh anak berjalan menuju ke arah peti mati.
2. Tindakan tokoh anak membuka peti mati dan masuk ke dalamnya.
3. Tindakan tokoh anak berbaring di samping jenazah ayahnya dan tertidur.
4. Tindakan seseorang menutup pintu peti mati.

5. Peti mati dikuburkan dengan tokoh anak yang ikut terkubur di dalam peti mati.
6. Sang anak terbangun dari tidurnya dan mendapati dirinya berada di sebuah ruang gelap.
7. Tindakan tokoh anak berteriak dan menggedor-gedor peti mati.
8. Tindakan tokoh anak menyalakan korek api.
9. Tokoh anak melihat jenazah ayahnya.
10. Tindakan tokoh anak memadamkan korek api.
11. Tindakan tokoh anak menyalakan korek api untuk kedua kalinya.
12. Tokoh anak menyaksikan jenazah ayahnya yang terbangun.
13. Tindakan tokoh malaikat yang menarik jenazah ke sebuah ruang.
14. Tindakan tokoh malaikat menanyai jenazah dalam bahasa Arab.
15. Tindakan tokoh anak yang menyaksikan jenazah ayahnya disiksa oleh malaikat
16. Tindakan malaikat mengembalikan jenazah ke dalam peti.
17. Tindakan seseorang membuka peti mati.
18. Tindakan seseorang menyentuh pundak tokoh anak.
19. Tindakan tokoh anak memalingkan wajah ke arah seseorang yang menyentuh pundaknya dan memperlihatkan perubahan wajah.

Kesembilan belas satuan isi cerita tersebut membentuk sebuah struktur tiga babak yang skemanya adalah sebagai berikut.



Bagan 1. Skema Struktur Tiga Babak Film *Grave Torture*

Dari bagan tersebut terlihat bahwa babak pertengahan (peristiwa 4—16) merupakan puncak permasalahan atau konflik dalam film GT. Selain itu, dalam babak pertengahan terdapat banyak peristiwa supranatural yang menimbulkan kesan menakutkan sebagaimana yang dikatakan oleh Lovecraft sebagai peristiwa fantastik.

Langkah selanjutnya adalah mengelompokkan peristiwa-peristiwa dalam film tersebut ke dalam dua kelompok, yakni peristiwa natural dan peristiwa supranatural. Berikut adalah bagan klasifikasi peristiwa dalam film GT.

Peristiwa natural	Peristiwa supranatural
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 17, 19	12, 13, 14, 15, 16, 19

Bagan 2. Bagan Klasifikasi Peristiwa Natural dan Supranatural

Dari bagan tersebut terlihat bahwa frekuensi peristiwa natural lebih banyak dari peristiwa supranatural. Hal tersebut menunjukkan bahwa film GT merupakan film yang dapat disebut sebagai fantastik karena sesuai dengan definisinya, yakni sebuah cerita yang memunculkan peristiwa supranatural dalam dunia yang nyata atau natural (Djokosujatno, 2005:1-2). Bila cerita hanya menunjukkan peristiwa natural saja, dapat dikatakan bahwa cerita tersebut adalah sebuah cerita yang realis. Sebaliknya, bila cerita memunculkan peristiwa supranatural saja, dapat dikatakan bahwa cerita tersebut merupakan cerita *marveilleux* (dongeng).

Dengan demikian, analisis alur menunjukkan bahwa film GT adalah film yang menunjukkan adanya peristiwa supranatural dalam dunia yang nyata. Oleh

sebab itulah, dapatlah dikatakan bahwa film GT merupakan sebuah film fantastik yang sangat menunjukkan rasa takut terhadap penontonnya lewat peristiwa-peristiwa supranaturalnya.

Analisis Tokoh Film *Grave Torture*

Dalam film GT terdapat empat tokoh, yakni anak, ayah, malaikat, dan orang-orang. Keempat tokoh tersebut dapat diklasifikasikan menjadi tokoh individual dan tokoh kelompok, tokoh natural dan tokoh supranatural.

Oposisi biner antara natural dan supranatural masih ditunjukkan lewat tokoh dalam film GT. Tokoh anak dan orang-orang adalah representasi tokoh natural yang tetap. Tokoh malaikat merupakan representasi tokoh supranatural yang tetap. Sedangkan, tokoh ayah merupakan tokoh yang mengalami transformasi dari natural ke supranatural. Kematian tokoh ayah dapat dikatakan sebagai transisi dari dunia yang natural ke dunia supranatural.

Tokoh anak adalah tokoh natural yang mengalami peristiwa-peristiwa supranatural. Rasa kehilangan akan kematian ayahnya membuat tokoh anak masuk ke dalam mati dan ikut terkubur. Dari dalam peti mati inilah tokoh anak menyaksikan peristiwa-peristiwa supranatural, seperti terbangunnya jenazah ayahnya, penyiksaan terhadap jenazah ayahnya, dan bahkan menyaksikan langsung sosok malaikat sebagai representasi tokoh supranatural. Lintasan perpindahan dunia nyata ke alam supranatural yang dialami tokoh anak membuktikan bahwa film GT dapat dikatakan sebagai sebuah film dengan cerita fantastik.



Gambar 1. Tokoh Anak
Sumber: Youtube.com

Tokoh ayah adalah tokoh yang mengalami transisi dari dunia nyata ke dunia supranatural. Semasa hidupnya, tokoh ayah adalah seorang pembunuh bayaran. Tokoh ayah tewas setelah ditembak oleh pihak kepolisian. Transgresi atau pelanggaran yang dilakukan tokoh ayah, yakni membunuh dan kematiannya merupakan suatu sarana untuk menyampaikan rasa takut dan aspek fantastik.

Sosok tokoh ayah saat sudah menjadi mayat memberikan efek rasa takut. Tokoh ayah yang dibungkus dengan *pocongan* menunjukkan menimbulkan efek rasa takut yang bersifat kultural, yakni sebuah efek ketakutan yang hanya dapat dikenali oleh pemilik kebudayaan yang menimbulkan rasa takut tersebut. Berikut adalah potongan gambar yang menunjukkan sosok tokoh ayah.



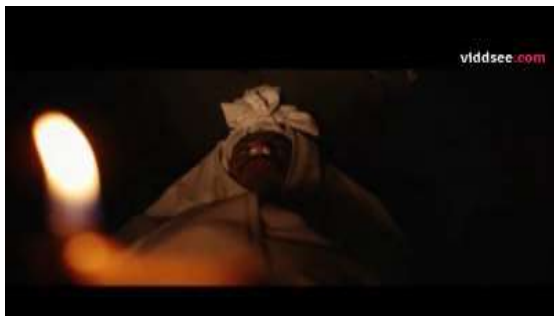
Gambar 2. Tokoh Ayah Saat Masih Hidup
Sumber: Youtube.com



Gambar 3. Tokoh Ayah dalam Sebuah Koran yang menunjukkan Adanya Transgresi
 Sumber: Youtube.com



Gambar 4. Tokoh Malaikat Penyiksa
 Sumber: Youtube.com



Gambar 4. Sosok Ayah dalam *Pocongan*
 Sumber: Youtube.com

Tokoh malaikat adalah representasi tokoh supranatural yang sejati. Tokoh ini berperan sebagai tokoh yang menyiksa tokoh ayah. Tokoh malaikat digambarkan menempati sebuah ruang yang tidak diketahui. Di ruang itulah tokoh malaikat melakukan intrograsi dan penyiksaan terhadap tokoh ayah.

Tokoh malaikat digambarkan sebagai sosok laki-laki berambut panjang yang memiliki seringai menyeramkan dan suara yang bergema. Tugas, sosok, dan suara tokoh malaikat yang demikian menimbulkan sebuah efek rasa takut yang menurut Lovecraft adalah syarat utama sebuah cerita fantastik. Berikut adalah potongan gambar yang menunjukkan tokoh malaikat.

Analisis Ruang Film *Grave Torture*

Djokosujatno mengatakan bahwa ruang dalam cerita fantastik berfungsi menciptakan kesan seram (Djokosujatno, 2005: 61). Hal itu terlihat dalam ruang film GT. Ruang dalam film GT dapat diklasifikasikan menjadi dua: ruang natural dan ruang supranatural. Ruang natural adalah rumah tokoh ayah. Di dalam rumah tersebut, terdapat ruang yang lebih penting dan memiliki fungsi strategis dalam cerita, yakni peti.

Peti merupakan ruang natural tempat tokoh anak menyaksikan penyiksaan ayahnya oleh malaikat. Peti mati yang terkubur juga merupakan sebuah ruang pembatas antara ruang natural dan ruang supranatural tempat malaikat menyiksa tokoh ayah.

Dalam film GT, terdapat sebuah celah dalam peti mati yang menghubungkan dunia natural dengan dunia supranatural. Dari celah itulah, tokoh malaikat mengambil jenazah tokoh ayah untuk disiksa di ruang supranatural murni yang sulit diidentifikasi karena ruang tersebut tidak muncul dalam *mise un scene*. Peneliti menamai ruang tersebut dengan ruang supranatural karena di ruang tersebut tokoh ayah mengalami penyiksaan oleh malaikat sebagai representasi tokoh

supranatural sejati. Berikut adalah potongan gambar yang menunjukkan ruang peti mati.



Gambar 5. Peti Mati sebagai Ruang
Sumber: Youtube.com

Ruang peti mati dan ruang supranatural menunjukkan kesan fantastik yang menakutkan. Hal tersebut juga sesuai dengan teori fantastik Lovecraft yang menyatakan bahwa ketakutan adalah unsur utama cerita fantastik. Dengan kata lain, ruang peti dan ruang supranatural menunjukkan fungsi utamanya sebagai pembentuk ketakutan karena berkaitan dengan kematian, alam kubur, penyiksaan, dosa, dan neraka.

a. Analisis Waktu Film *Grave Torture*

Waktu fantastik adalah juga waktu yang durasinya tidak masuk akal (Djokosujatno, 2005:63). Ketidakmasukakalan ini menunjukkan kebingungan bagi pembaca atau penonton mengenai berapa lama peristiwa tersebut terjadi. Dalam konteks film GT, hal tersebut ditunjukkan saat tokoh anak masuk ke dalam peti mati sampai tokoh anak ditemukan kembali.

Saat tokoh anak ditemukan oleh seseorang yang membuka peti mati dan

menepuk pundak tokoh anak, tokoh anak digambarkan sudah mengalami perubahan wajah yang sangat signifikan, yakni wajah polosnya berubah menjadi menakutkan dan keriput. Hal tersebut menunjukkan bahwa peristiwa yang berlangsung dalam peti menunjukkan waktu yang relatif lama. Namun, di satu sisi, hal tersebut juga membingungkan karena bagaimana mungkin seorang anak dapat bertahan selama itu dalam peti yang terkubur.

Ketiadaan penunjuk waktu inilah yang menunjukkan sebuah kefantastikan film GT. Kebimbangan dan ketakutan ditampilkan dari ketiadaan penunjuk waktu dalam GT. Ketakutan dan kebingungan merupakan kesan yang lazim ditimbulkan oleh cerita fantastik pada pembacanya (Djokosujatno, 2005: 8). Dengan demikian, aspek fantastik juga ditunjukkan lewat ketiadaan penunjuk waktu dalam film GT.

SINEMATOGRAFIS SEBAGAI PENANDA ASPEK FANTASTIK FILM *GRAVE TORTURE*

Selain struktur naratif, analisis sinematografis tidak kalah pentingnya dan bahkan merupakan aspek utama untuk menganalisis film. Dalam analisis sinematografis, analisis akan difokuskan pada analisis analisis kostum dan tata rias, tata cahaya, dan efek suara.

a. Analisis Kostum dan Tata Rias dalam Film *Grave Torture*

Kostum dalam film GT akan difokuskan terhadap kostum tokoh ayah saat sudah meninggal, yakni *poongan*. Kostum tokoh ayah yang sudah meninggal sebagaimana tradisi Islam, yakni dibungkus dengan selempar kain kafan atau biasa disebut *poongan* dalam tradisi Jawa.

Kain kafan yang membungkus tokoh ayah adalah sebuah penanda bahwa tokoh ayah adalah seorang yang beragama Islam. Sebagaimana dalam kepercayaan orang Islam, apabila seseorang yang semasa hidupnya melakukan dosa, setelah meninggal ia akan di-*hisab* atau dihitung dosanya untuk menentukan kadar hukuman yang akan ia terima kelak di neraka. Tokoh ayah semasa hidupnya adalah seorang pembunuh berantai, kemudian ia tewas ditembak pihak kepolisian.

Pocongan yang dikenakan oleh tokoh ayah menimbulkan rasa takut karena dalam kepercayaan orang Jawa, Sunda, dan Melayu; dikenal adanya hantu pocong atau hantu bungkus. Hantu pocong merupakan unsur horor kultural yang menurut Rusdiarti (2009) adalah salah satu unsur horor yang paling banyak frekuensinya dalam film horor di Indonesia. Berikut adalah potongan gambar yang menunjukkan kostum *pocongan*.

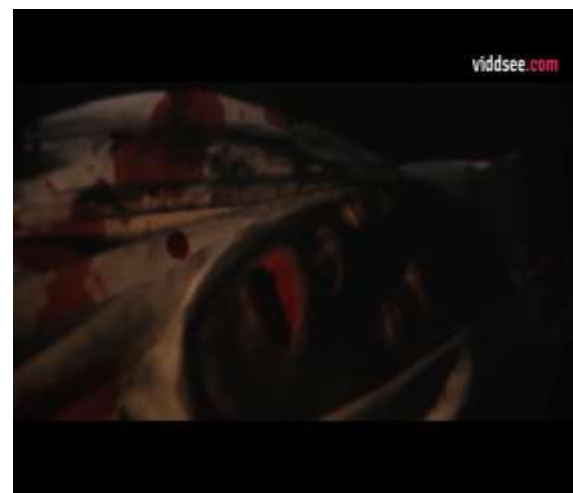


Gambar 6. Kostum *Pocongan*
Sumber: Youtube.com

Unsur kostum *pocongan* yang dikenakan oleh tokoh ayah adalah selembar kain kafan putih yang membungkus seluruh tubuh kecuali bagian

wajah. Selembar kain tersebut lantas disimpul di bagian kepala dan di bagian kaki. Simpul tersebut dinamakan *kunchung*. Lubang hidung tokoh ayah juga disumpal oleh kapas.

Kostum *pocongan* tersebut masih terlihat bersih dan putih saat tokoh ayah masih berada di peti mati. Namun, saat tokoh ayah disiksa oleh malaikat, kain *pocongan* tersebut tampak dilumuri oleh darah yang berasal dari tubuh tokoh ayah sendiri. Darah dalam hal ini juga menimbulkan efek menyeramkan dan menjijikan. Selain itu, tampak perubahan dalam wajah tokoh ayah yang merupakan efek tata rias. Wajah yang semula bersih, lalu berubah menghitam seakan mengalami luka bakar yang cukup parah. Efek tata rias pada wajah tokoh ayah memberikan kesan yang menakutkan, siksaan yang berat, hangus, dan mengerikan. Berikut adalah potongan gambar yang menunjukkan hal tersebut.



Gambar 7. Kain *Pocongan* yang Berlumuran Darah
Sumber: Youtube.com

Kostum dan tata rias tersebut sangat menimbulkan efek yang menakutkan bagi penonton. Hal itu merupakan salah satu aspek utama cerita fantastik bila mengacu kepada teori yang

dikemukakan oleh Lovecraft. Jadi, dapatlah dikatakan bila kostum dan tata rias dalam film GT memberikan kesan menyeramkan sebagai aspek fantastik.

Analisis Tata Cahaya Film *Grave*

Torture

Dalam film GT, cahaya memegang peranan yang sangat penting. Sumber cahaya utama film GT adalah api kecil yang berasal dari sebuah korek api. Sumber cahaya utama tersebut seolah hanya memberikan penerangan terhadap objek utama seperti wajah tokoh anak dan jenazah tokoh ayah, sehingga ruang yang tidak disinari cahaya api kecil tersebut menjadi gelap gulita. Hal tersebut dilakukan untuk mempertegas raut wajah ketakutan tokoh anak, ekspresi sakit yang luar biasa saat tokoh ayah disiksa, dan seringai menyeramkan tokoh malaikat. Berikut adalah potongan gambar yang menunjukkan hal tersebut.



Gambar 8. Pemantik Api sebagai Sumber
Pencahayaannya
Sumber: Youtube.com

Efek yang ditimbulkan dari sumber cahaya yang minim tersebut tentu saja adalah adanya perbedaan mencolok atau kontras antara area gelap dan terang (*low-key lighting*). Kekontrasan area gelap dan terang tersebut biasa digunakan dalam film

horor (Pratista, 2008:77). Efek yang ditimbulkan tentu saja memberikan kesan menyeramkan, terlebih dalam film ini, sumber utama pemberi rasa takut, yakni sosok pocong ayah disorot langsung oleh sumber cahaya seperti tampak pada gambar 8. Jadi, seperti pendapat Djokosujatno, aspek sinematografi adalah salah satu cara untuk mendapatkan kesan fantastik yang paling baik Djokosujatno, 2005: 121). Hal tersebut terlihat dari analisis di atas bahwa cahaya sangat membangun rasa takut penonton yang merupakan syarat utama sebuah cerita fantastik menurut Lovecraft.

Analisis Efek Suara Film *Grave Torture*

Walau pun berformat film bisu, dalam film GT masih terdapat suara-suara. Setidaknya terdapat tiga suara (tuturan) dalam film GT, yaitu suara tokoh anak yang berteriak meminta tolong sambil menggedor peti mati, suara tokoh ayah yang mengerang kesakitan saat disiksa, dan suara malaikat saat menanyai tokoh ayah. Selain itu, terdapat efek-efek suara lain yang juga menambah kesan menyeramkan.

Efek suara pertama dalam film GT adalah teriakan tokoh anak saat menyadari dirinya ikut terkubur bersama jenazah ayahnya. Saat menyadari dirinya terkubur bersama jenazah ayahnya, tokoh anak berteriak “Wooooooyy. Wooooooyy.” Tokoh anak berteriak sambil menggedor-gedor peti mati. Tuturan tersebut menunjukkan rasa takut yang dialami tokoh anak dan memiliki efek yang menakutkan bagi penonton karena teriakan tersebut terjadi secara tiba-tiba di tengah heningnya ruang peti mati yang terkubur. Berikut adalah potongan gambar yang menunjukkan hal tersebut.



Gambar 9. *Scene* Tokoh Anak Berteriak
Sumber: Youtube.com

Efek suara kedua adalah erangan tokoh ayah saat mengalami penyiksaan dari malaikat. Suara erangan kesakitan tersebut menimbulkan efek ketakutan karena didukung juga oleh visualisasi yang menunjukkan sesosok tubuh berbalutkan *poongan* yang tengah disiksa oleh malaikat. Berikut adalah potongan gambar yang menunjukkan hal tersebut.



Gambar 10. *Scene* Tokoh Ayah yang Disiksa Malaikat
Sumber: Youtube.com

Efek suara ketiga adalah tuturan malaikat saat menanyai tokoh ayah. Dalam kepercayaan agama Islam, bila seseorang dikuburkan, akan datang malaikat yang akan menanyai si mati mengenai siapakah Tuhan yang disembahnya semasa hidup. Bila si mati tidak dapat menjawab, malaikat akan menghantamkan godam kepada si mati.

Dalam film GT, hal tersebut juga dimunculkan. Tokoh malaikat menarik masuk tokoh ayah ke ruang supranatural dan ia lantas bertanya "Man Rabbuka?" yang berarti "Siapa Tuhanmu?" Tuturan tersebut juga disertai efek gema. Efek gema ditimbulkan karena dua hal, yakni karena keterbatasan ruang dan penanda supernatural.

Di samping itu, efek gema dalam tuturan tokoh malaikat mengandung aspek fantastik. Efek gema seakan meneguhkan kesupranaturalan tokoh malaikat. Pun fungsi tuturan tersebut yang merupakan pertanyaan kepada si mati dalam agama Islam menunjukkan bahwa tuturan tersebut memiliki daya fantastik religius. Sayangnya saat tokoh malaikat melakukan tuturan tersebut, ruang yang digunakan merupakan ruang supranatural yang tidak dimunculkan dalam film sehingga potongan gambarnya tidak dapat disertakan.

KESIMPULAN

Setelah melakukan analisis film GT berdasarkan struktur naratif dan sinematografinya, didapat simpulan sebagai berikut.

1. Struktur naratif film GT menunjukkan aspek fantastik, yakni rasa takut sesuai dengan konteks teori yang digunakan dalam penelitian ini, yakni teori rasa takut sebagai cerita fantastik dari Loveraft. Alur cerita menunjukkan adanya oposisi peristiwa natural dan

- supranatural. Tokoh menunjukkan adanya oposisi tokoh natural, supranatural, dan tokoh yang mengalami transisi dari natural ke supranatural. Ruang memiliki fungsi sebagai dekor yang menunjukkan rasa takut. Ketiadaan penunjuk waktu juga menimbulkan kebingungan dan ketakutan.
2. Aspek sinematografi yang terdiri dari kostum, tata rias, tata cahaya, dan efek suara juga menunjukkan bahwa kefantastikkan ditampilkan lewat rasa takut. Kostum *pocongan* memiliki aspek horor kultural yang mengerikan, terutama bagi masyarakat Sunda, Jawa, Melayu, dan umat Islam. Tata cahaya yang minim menunjukkan kegelapan dan kontras terhadap objek juga turut menyumbangkan kesan menyeramkan. Efek gema tuturan malaikat juga menunjukkan daya supranatural dan menimbulkan kesan menakutkan bagi penonton. Hal tersebut juga sejalan dengan pendapat Lovecraft yang menyatakan bahwa sebuah cerita dapat dikatakan fantastik bila menimbulkan kesan yang menakutkan dan menakjubkan.
- Lovecraft, H.P. (1927). *Supernatural Horror in Literature (1927, 1933 - 1935)*. Tersedia di adika.com. Diunduh pada tanggal 5 Desember 2016.
- Lutfi, M dan Trilaksana, Agus. (2013). Perkembangan film horor Indonesia tahun 1981-1991. *Jurnal Avatara*. Volume 1, Nomor 1.
- Pratista, H. (2008). *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Prihatmi, Th.S.R. (1993). *Cerkan-cerkan fantastik Putu Wijaya (Disertasi)*. Fakultas Sastra UI, Depok.
- Rusdiarti, S.R. (2009). *Film horor Indonesia: dinamika genre*. Makalah pada Program Studi Ilmu Susastra UI. Depok: Tidak diterbitkan.
- The YOMYOMF Network. (2012). *Grave Torture (Silent Terror)*. Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=672iO9Qh3-M>. Diakses tanggal 5 Desember 2016.

DAFTAR PUSTAKA

- Djokosujatno, A. (1990). *Cerita fantastik dan bentuk-bentuk antaranya: telaah bandingan tiga cerita pendek perancis dengan tiga cerita pendek indonesia (Disertasi)*. Fakultas Sastra UI, Depok.
- Djokosujatno, A. (2005). *Cerita Fantastik dalam Perspektif Genetik dan Struktural*. Jakarta: Djambatan.