

## Diskursus Martabat dan Tragedi Manusia dalam Film Perempuan Tanah Jahanam (2019)

### (The Discourse of Human Dignity and Tragedy in The Movie Perempuan Tanah Jahanam (2019))

**Kukuh Yudha Karnanta**

Departemen Bahasa dan Sastra Inggris, Universitas Airlangga  
Jalan Dharmawangsa Dalam, Gubeng, Surabaya 60286  
Tel: +62(31)5035676  
Surel: kukuhyudha.karnanta@fib.unair.ac.id

**Ni Luh Ayu Sukmawati**

Fakultas Entrepreneurship dan Humaniora, Universitas Ciputra  
Jalan Citraland CBD Boulevard, Sambikerep, Surabaya 60219  
Tel: +62(31)7451699  
Surel: ayu.sukmawati@ciputra.ac.id

Diterima: 3 September 2021

Direvisi: 10 Desember 2021

Disetujui: 22 Desember 2021

#### Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengeksplisitkan aspek naratif dan diskursif film *Perempuan Tanah Jahanam* karya Joko Anwar meliputi aspek penokohan, genre, dan *master genre*, yang berujung pada pemaknaan terhadap film tersebut. Data-data didapatkan dengan teknik simak-catat dari transkripsi dialog dan tangkap layar *scene* film. Data-data dianalisis berdasarkan teori naratif model aktansial Greimas dan puitika film David Bordwell untuk menunjukkan sintaksis naratif, skema aktansial, hingga pada *semiotic square*. Penelitian ini menemukan bahwa, pertama, meskipun dikemas dalam genre horor supranatural dan ditemukan penggunaan naratif tragedi Aristotelian sebagai *master genre*, film ini sesungguhnya berbicara tentang martabat manusia hidup, khususnya martabat perempuan. Hal itu terlihat dari aktan-aktan yang mendominasi sintaksis naratif cerita adalah perempuan dengan premis cerita keinginan mendapatkan harta warisan hingga pada akhirnya mendorong seseorang untuk berjuang mengakhiri misteri dan kutukan keluarga. Tokoh-tokoh perempuan itu digambarkan sebagai subjek bagi tindakan serta tubuhnya, tetapi jauh dari kesan eksploitasi seksual seperti pada film horor Indonesia lainnya. Kedua, pada aspek diskursif, penelitian ini menemukan diskursus eksotifikasi yang ditunjukkan dengan hadirnya kode-kode sinematik tentang stereotipe masyarakat *eastern* yakni irasional, mistis, tradisional, eksotis, dan bahkan masih berperilaku bar-bar.

**Kata kunci:** aktansial, diskursif, naratif, *Perempuan Tanah Jahanam*, tragedi



### Abstract

This study aims to highlight the narrative of the film *Perempuan Tanah Jahanam* by Joko Anwar, covering aspects of characterization, genre, and master genre, which lead to the film's meaning. To achieve these, the researcher operationalizes Greimas' actantial model and Bordwell's film poetics as analytical tools. Data were obtained through notetaking of the film's dialogue and screen capture. Data collection is based on the analysis of story sequences, actantial schemes, to semiotic squares. This research finds that, first, although it is packaged in the supernatural horror genre and finds the use of Aristotelian tragedy as a master of the genre, the film actually talks about the dignity of human life, especially that of women. It is proven that the actants who dominate the story are women. The premise of this film's story is the desire to get an inheritance which eventually pushes someone to fight against the mystery and curse of the family. In addition, this film offers a different perspective in presenting female characters as subjects for their actions and bodies and far from the impression of body objectification and exploitation as in other Indonesian horror films. Second, on the discursive aspect, the emergence of cinematic codes that present the stereotypical nuances of eastern society such as irrational, mystical, traditional, exotic, and even brutal, strengthens the exotification as a point of view of this film.

**Keywords:** actantial, discursive, narrative, *Perempuan Tanah Jahanam*, tragedy

### PENDAHULUAN

Film *Perempuan Tanah Jahanam* (seterusnya dalam artikel ini disebut film *Jahanam*) adalah film yang oleh sutradaranya, Joko Anwar, disebut sebagai *superna-psycho*—akronim dari *supernatural* dan *psycho* (tempodotco 2020). “Kejahanaman” film ini terindikasi dari penghargaan yang didapatkan, yakni tujuh belas nominasi Piala Citra 2020, yang berlanjut pada enam penghargaan: film, sutradara, pemeran pendukung perempuan, penata suara, sinematografi, dan penyunting gambar terbaik. Di mancanegara, film *Jahanam* diputar di Sundance Film Festival 2020 Amerika Serikat, meraih penghargaan Melies Award for Best Asian Film di Bucheon International Fantastic Film Festival (BIFAN) 2020 di Korea, serta “bergentayangan” di festival-festival lain di Eropa. Film *Jahanam* juga mewakili Indonesia untuk berkompetisi di ajang Academy Awards 2021 (Laraswaty 2020). Meskipun pada akhirnya belum berhasil masuk nominasi Academy Awards, hal itu tidak lantas membuat makna penting film ini berkurang. Sebagaimana judulnya, kejahanaman bisa tumbuh di habitat apa saja: terang atau gelap, lokal atau global, itu tidak jadi soal. Hal yang jadi soal adalah bagaimana dan di mana sebetulnya letak “kejahanaman” film ini.

Sebelum beranjak lebih jauh, diperlukan suatu definisi tentang horor sebagai pijakan awal diskusi dalam artikel ini. Meskipun demikian, harus dikatakan pula bahwa upaya mendefinisikan *horor* atau *film horor* adalah kerumitan yang sama-sama “menakutkan.” Teoretisi horor seperti Carroll (1990, 12) menyebut dua istilah yakni *art-horror* dan *natural-horror*. Kategori pertama merujuk pada efek psikis atas kehadiran makhluk-makhluk mengerikan (*the monstrous*) dalam suatu media seperti film, sementara yang kedua lebih merujuk pada ekspresi takut yang biasa dipakai manusia untuk hal-hal yang bersifat umum (bencana, fobia, dan lain-lain). Definisi itu mendapatkan tanggapan dari teoretisi lain seperti Nickel (2010) dan Smuts (2014). Dari definisi Carroll, Nickel (2010, 15) menambahkan elemen *evil supernatural* dan tokoh psikopat dalam konsep *the monstrous* karena menurutnya psikopat juga dapat membunuh secara *monstrously*.

Smuts (2014, 6) menolak definisi Carroll yang dianggapnya tidak memiliki basis paradigma sambil mengajukan dua jenis kemungkinan elemen horror yakni *supernatural horror* dan *realist horror*. Kemungkinan-kemungkinan definisi itu bisa semakin liar dan angker sebab pengertian *monster*, *evil*, atau *supernatural* ternyata juga bisa sangat lokal (Yoesoef 2003; Bubandt 2012; Wilger 2016). Maka, alih-alih terjebak pada ragam kemungkinan definisi semacam itu, penulis memutuskan sepakat pada Nickel yang memahami film horor sebagai film yang di dalamnya menghadirkan cerita interaksi antara makhluk-makhluk supranatural (*astral*)/*the monstrous* dengan manusia untuk menciptakan nuansa keseraman, ketegangan, dan keterkejutan pada penontonnya. Definisi itu digunakan untuk menelaah fenomena interaksi antara yang-*astral* dan yang-*corporeal* dalam film *Jahanam*, berikut kemungkinan tafsir dan pemaknaan yang dapat diajukan terhadapnya.

Kecuali termuat sebagai resensi film, penulis belum berhasil menemukan telaah mendalam terhadap film *Jahanam* ini. Sulkhan (2019) mengulas sosok-sosok perempuan dalam film, yang menurutnya mengalami penderitaan dan kemalangan bertubi-tubi akibat struktur masyarakat yang berlaku. Putra (2019) memuji plot *Jahanam* yang rapi sembari mengingatkan calon penonton agar hati-hati pada kemunculan *jump scare* yang sukar diduga. Dari mancanegara, Sobczynski (2020) memberi catatan dua hal yang mengganggu dalam film ini, yakni adegan *flashback* saat Maya mendapat penglihatan kejadian di masa lalu, serta *ending* film yang dianggapnya *cheesy*. Di antara ulasan-ulasan singkat itu, Hunter (2020) menggunakan dua istilah penting, yakni *borders and westerners*. “Indonesian horror,” ujar Hunter, “offers a world of magic, demons, and ghostly legends that are previously unknown entities beyond their borders, and the latest from writer/director Joko Anwar might just introduce westerners to even more things that go bump in the night.” Komentar itu membuka kemungkinan diskusi tentang sudut pandang antara *westerners* dengan apa yang ada di luar mereka, yang peneliti coba bahas dalam artikel ini.

Dalam konteks kritik akademis, penulis belum menjumpai kajian terhadap film *Jahanam*. Namun, bila diletakkan dalam lingkup yang lebih luas, kajian tentang film horor Indonesia sudah kerap dilakukan, meskipun bukan tanpa celah. Penulis mencoba mengulas beberapa di antaranya, dengan harapan dapat menempatkan artikel ini berikut pemaknaan terhadap film *Jahanam* di antara kajian-kajian tersebut.

Heeren (2012; 2019) menyediakan satu bagian khusus dalam bukunya untuk membahas film horor. Dalam buku yang juga merupakan karya disertasinya itu, ia mengatakan diskursus mengenai formula film horor mengisyaratkan dinamika proses pencarian *image* yang bisa mewakili bangsa Indonesia modern. Berangkat dari teori diskursif, analisis Herren merangkul beragam isu seperti politik, sejarah, identitas, budaya, termasuk Islam, yang dipertajam dengan teori-teori lain. Namun, jika dicermati, kajian itu memiliki celah: tanpa melalui analisis naratif yang ketat, kajian ini mengklaim adanya fenomena pergeseran formula naratif dalam film horor bioskop seiring peralihan rezim politik. Herren (2012; 2019) seperti menganggap analisis naratif dapat dilakukan bersamaan melalui analisis diskursif, tanpa menjelaskan dan membedakan prosedur penerapannya. Secara metodologis, sulit dibayangkan bagaimana bisa temuan pergeseran formula naratif disampaikan tanpa didahului dengan analisis naratif yang ketat.

Absennya analisis naratif secara ketat juga tampak dalam kajian Pangastuti (2019). Segendang sepenarian dengan Heeren, analisis naratif dalam kajian Pangastuti lebih mirip sinopsis singkat, alih-alih dilakukan secara serius dan teliti. Pangastuti juga menemukan pergeseran: bila

perempuan dalam film horor Orde Baru digambarkan sebagai sosok yang pasrah dan dependen pada laki-laki, di pasca-Orde Baru, perempuan digambarkan sebagai penyintas yang lebih mandiri, independen, aktif, tetapi tetap tidak bisa benar-benar dapat meloloskan diri dari budaya patriarki.

Jika dicermati, terdapat fenomena sebagian besar kajian-kajian tentang film di Indonesia, khususnya film horor, cenderung hanya selintas pandang dalam pembacaan naratif, untuk secepatnya bergerak menjadikan politik berikut implikasinya pada aspek sosial-budaya sebagai konteks utama—untuk tidak mengatakan satu-satunya konteks—yang wajib dirujuk dan dijadikan basis pemaknaan. Konteks politik dan sosial budaya tentu penting dan mustahil dilepaskan dari kritik film. Peneliti sepakat dan tidak meragukan itu. Namun, apakah itu berarti kritik film boleh selintas pandang saja dalam memeriksa struktur naratif, peneliti meragukannya. Juga, apakah pembabakan politik di Indonesia menjadi preferensi terpenting untuk memaknai film-film Indonesia termasuk film horor, penulis tidak sependapat dengan hal sedemikian itu.

Politik memang memungkinkan elaborasi dalam suatu kritik film menjadi kontekstual. Bagaimanapun, film diproduksi dan dihadirkan di depan penonton pertama-pertama sebagai suatu cerita (Bordwell 1985, 30; 1997, 2; 2008, 85), cerita dalam pengertian sebagai naratif (Barthes 1977, 79; Greimas 1983) yang karenanya film dapat dikenali atau dipahami sebagai sesuatu yang bermakna. Maka, kritik film pada level paling mula adalah pembacaan secara dekat pada aspek naratifnya. Kritik film yang selayang pandang saja mengulas naratif serta tergesa memberi penekanan/porsi lebih pada konteks, dalam beberapa hal, boleh jadi malah merendahkan martabat film dan sutradara itu sendiri. Dengan begitu, seakan cerita dalam film-film Indonesia adalah cermin yang memantulkan begitu saja realitas yang menjadi latarnya; seolah sutradara hanya operator mesin sablon yang menyalin atau paling hebat memodifikasi *template-template* kenyataan menjadi, meminjam istilah Barker (2011) dan Sutandio (2014), alegori yang diaplikasikan dalam karyanya.

Sebagai karya seni, film memiliki puitika atau elemen-elemen fundamental (Bordwell 2008, 23-24) di mana prinsip kesalinghubungan antarelemen berikut efek-efek apa yang dimunculkan tidak lantas bisa begitu saja dikaitkan dengan realitas sosial-politik. Sebagai bagian dari praktik diskursif, film mengusung suatu gagasan yang menanggapi, menentang, atau bahkan menguatkan diskursus tertentu melalui cerita yang dibangun dalam elemen-elemen tersebut.

Artikel ini mencoba menawarkan model kritik film sedemikian itu terhadap film *Jahanam*. Dua hal utama yang menjadi fokus pembahasan adalah, pertama, aspek naratif dan visual untuk menampilkan premis, skema, dan genre yang diacu; kedua, aspek diskursif, yakni pemaknaan lebih lanjut terhadap naratif dan visual tersebut.

## METODE

Penelitian ini berjenis deskriptif kualitatif dengan sumber data utama adalah film *Perempuan Tanah Jahanam* (2019) yang disutradarai oleh Joko Anwar. Data dikumpulkan dengan teknik simak-catat dari transkripsi dialog dan tangkapan layar scene film.

Prosedur analisis yang digunakan berasal dari teori naratif Greimas (1982; 1983) meliputi konsep *three spheres of opposed* sebagai berikut: (1) subjek-objek, (2) pengirim-penerima, (3) pembantu-penentang. Operasionalisasi teori naratif Greimas dapat diformulasikan dalam tiga poin kunci yakni: (1) *struktur tekstual* yang meliputi struktur permukaan dan struktur dalam, (2)

*struktur sintaksis-naratif*, meliputi tokoh-tokoh (aktan) dalam kalimat dasar cerita, (3) *isotopi*, yakni suatu kesatuan semantik berbentuk segi empat semiotik (*semiotic square*). Dengan prosedur itu, dimungkinkan adanya pembacaan lurus dan mendalam sehingga organisasi makna yang implisit dalam teks dapat dieksplisitkan (Karnanta 2015).

Selain itu, peneliti juga memanfaatkan prosedur analisis *six P-words* oleh Bordwell (2008, 24), yakni *particulars, patterns, purposes, principles, practices*, dan *processing* yang digunakan bersamaan dengan teori naratif Greimas, mulai struktur permukaan (*surface structure*) hingga struktur dalam (*deep structure*). Prosedur penggunaan keenam prinsip tersebut tidak bersifat hierarkis, melainkan cair dan terbuka untuk dioperasionalkan dengan konsep-konsep dalam teori-teori lain, sepanjang hal itu mengakselerasi upaya pemahaman terhadap fundamen film. Temuan-temuan itu kemudian ditelaah lebih lanjut sebagai suatu praktik diskursif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Film menampilkan diri sebagai sesuatu yang bermakna karena ia bercerita: seperangkat peristiwa yang saling berkaitan, seringkali kausal, yang digerakkan dan menggerakkan tokoh-tokoh. Cerita itu kemudian diaransemen sedemikian rupa dalam naratif tertentu. Analisis naratif penting sebagai pintu paling awal dalam memaknai suatu film untuk, salah satunya, menampilkan makna suatu cerita. Bordwell (1991, 105) menyebutnya sebagai *semantic fields*, yakni struktur konseptual (*clusters, doublets, proportional series*, dan *hierarchies*) yang menjadi dasar pemaknaan di level selanjutnya. Di bagian ini, saya menggunakan teori struktur naratif model aktansial yang dirancang A. J. Greimas (1983)—yang juga diadopsi oleh Bordwell (1991, 118)—sebagai peranti analisis untuk menguak kemungkinan pola naratif yang diacu serta makna film *Jahanam* ini.

Sintaksis naratif penggerak cerita mewujudkan melalui aktan-aktan yang dapat berupa makhluk hidup maupun tak-hidup. Konsep aktan, sesuai namanya (*act*), menitikberatkan pada tindakan/aksi sesuai dengan fungsinya, dan dalam satu cerita suatu aktan dapat berganti/berpindah menempati lebih dari satu fungsi

Subjek penggerak cerita film *Jahanam* adalah tokoh Maya, dengan sintaksis naratif jenis *performatif* (penyelenggaraan) berbunyi, “Kayaknya gue mau pergi seminggu, nih.” Seperti namanya, kelak tokoh utama ini akan mengalami peristiwa-peristiwa ulang-alik antara maya ke nyata dan nyata ke maya, di mana batas antara yang maya dan yang nyata dimainkan begitu rupa. Apa yang dicari Maya merupakan objek penting. Sambil menunjukkan selebar potret keluarga dengan latar rumah kuno berukuran besar, Maya berkata pada sahabatnya, Dini, bahwa dia ingin mencari tahu tentang harta warisan peninggalan orang tua yang tidak sempat dikenalnya. Maya kemudian pergi ditemani Dini yang akhirnya memang mati lebih dini dalam cerita.

- Maya : Desa Harjosari Madiraja. Gua uda cari tau dan gue uda nemu.  
          Ini solusi biar kita bisa hidup lagi  
Dini : Gue ikut  
Maya : Nggak  
Dini : Eh May, lo tuh sahabat gue, gak mungkin lah gue biarin lo  
          pergi ke sana sendirian..

Di desa, mereka bertemu Nyi Misni, nenek misterius yang mana dari dirinya segala peristiwa supranatural berawal dan berjejalin semakin sadis dan kompleks. Maya menjadi target buruan seluruh warga desa karena dianggap kutukan.

Bambang : Bapak-bapak ibu-ibu, perempuan yang kita cari selama 20 tahun sekarang ada di desa ini. Tahu kan dia seperti apa? Tahu kan? Sikat. Tutup semua jalan dari desa ini. Cari perempuan kota itu. Tutup seluruh jalan. Waktunya kita bebas dari kutukan 20 tahun ini

Meskipun demikian, tidak semua penduduk desa menolak Maya dan Dini. Ada Ratih yang menolong Maya, serta menjadi orang pertama yang menceritakan asal mula kutukan di desa itu.

Ratih : Sejak hari itu, desa ini terkutuk. Setiap bayi yang lahir di desa ini, seluruhnya lahir tanpa kulit

Ratih : Ki Saptadi bilang untuki memutuskan kutukan ini, anak pertama yang mendapatkan kutukan tersebut, harus dikuliti

Maya : dan dijadikan wayang

Ratih : Kenapa orang-orang percaya aja apa yang dikatakan Ki

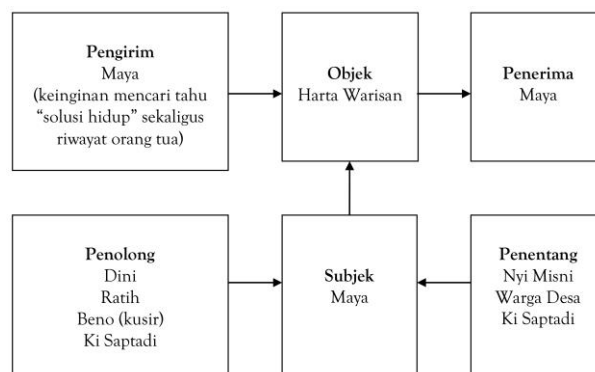
Ratih : Saptadi?

Siapa lagi yang harus didengarkan di desa ini?

Mbah saya bilang, kalau orang bikin perjanjian dengan setan, dan muncul kutukan, kutukannya *ndak* akan hilang. Akan cuma muncul kutukan baru. Makanya aku *ndak* percaya, kalau bunuh kamu itu akan ngilangin kutukan itu.

Ratih merupakan aktan penolong yang perannya signifikan. Dalam satu *scene* dan dialog di atas, Ratih mengambil alih posisi narator, yang dari sudut pandangnya menceritakan riwayat keluarga Maya. Pada akhirnya, Maya memang tertangkap, dan nyaris disembelih. Kalau bukan karena bantuan ayah biologisnya, yaitu Sang Dalang sekaligus algojo bernama Ki Saptadi, mustahil Maya dapat pergi dari desa jahanam itu hidup-hidup. Ki Saptadi yang pada sekuen-sekuen sebelumnya berfungsi sebagai penentang, di akhir cerita berpindah sebagai penolong. Memberikan perhatian pada transisi fungsi ini sangat penting, terlebih bila suatu kajian berfokus pada relasi antara lelaki dan perempuan. Pada film *Jahanam*, meskipun tidak mendapat porsi signifikan sebagai penggerak cerita, tokoh lelaki ternyata tetap menjadi penolong, penyelamat tokoh utama, Maya.

Dari pembacaan struktur permukaan di atas, dapatlah diidentifikasi premis film ini adalah “keinginan mendapatkan harta warisan mendorong seseorang pada perjuangan mengakhiri misteri dan kutukan keluarga.” Menurut Bordwell (2008, 110), premis merupakan suatu skema generatif yang darinya seluruh cerita, peristiwa, konflik, dan tokoh bergerak. Premis tersebut menggerakkan aktan-aktan sesuai fungsinya seperti dalam skema di bawah ini.



Bagan 1. Aktansial Film Perempuan Tanah Jahanam

Premis tersebut disusun dalam leksikon (pengidentifikasi) penceritaan yang umum dipakai dalam horor Indonesia: warga kota yang pergi ke desa, lantas merasakan segala keasingan, kengerian, dan ketakutan. Tampaknya memang demikian leksikon cerita film-film horor di Indonesia. Leksikon yang sama dapat dijumpai pada film horor lain misalnya *Jelangkung* (2001), *Air Terjun Pengantin* (2009), *Sebelum Iblis Menjemput* (2018), *Tabu* (2019), *Lampor* (2019), juga *Pengabdian Setan*, film lawas yang di-remake oleh Joko Anwar pada 2017 silam. Maka, dapatlah dikatakan, dalam hal leksikon penceritaan, tidak ada invensi yang cukup signifikan dalam film ini. Pakem penokohan pun tidak banyak bergeser: perempuan sebagai penggerak cerita, dipicu krisis identitas/psikologis (seperti dendam, histeria, atau trauma). Lalu, datanglah sang penolong, umumnya laki-laki, yang membantu menyelesaikan masalah. Hal ini sebenarnya klise.

Adapun secara naratif, film *Jahanam* dapat dikatakan berada dalam konvensi *master genre* tragedi Aristotelian. Tragedi (Aristoteles dalam Kauffman 1992, 52) adalah kisah yang menceritakan perjuangan seseorang mengatasi penderitaan/kesengsaraan, yang tersusun dalam plot dan elemen tertentu, sehingga dapat menimbulkan efek emosional mendalam pada pembaca/penontonnya (katarsis). Aristoteles (dalam Kaufman 1992, 55-65) merinci enam elemen tragedi. Saya akan mengilustrasikan enam elemen itu dengan langsung mengaitkannya pada naratif film *Jahanam* sebagai berikut: (1) *hamartia*, merujuk pada kesalahan (*moral fault*) yang dilakukan tokoh yang berakibat fatal terhadap nasibnya, ditunjukkan ketika Maya dan Dini sengaja berpura-pura/berbohong pada warga desa dengan menyaru sebagai mahasiswa yang sedang melakukan riset. Juga pada saat Dini menyaru sebagai Maya ketika dijemput oleh dua warga desa, yang berujung peristiwa fatal pada nasibnya; (2) *hubris*, merujuk pada harga diri/martabat yang berlebihan (*excessive pride*), berkali-kali dimunculkan khususnya oleh Dini saat mengomentari perilaku warga desa, juga pada saat dia dalam perjalanan dengan dua warga desa yang hendak mengantarnya ke Ki Saptadi; (3) *peripeteia* (*reversals*), merujuk pada kondisi yang berbalik menyerang hero, ditunjukkan dengan Maya yang mencari Dini, tidak mengetahui bahwa sahabatnya telah dieksekusi; (4) *anagnorisis* (*recognitions*), merujuk pada momen ketika tokoh menghadapi segala rintangan akibat tindakannya, dimulai dari adegan ketika Maya mengintip peristiwa kelahiran sekaligus kematian bayi oleh Ki Saptadi; (5) *eleos* (*suffering*) dan *phobos* (*terror*), rangkaian peristiwa sadisme dan supranatural yang ditujukan kepada Maya serta perjuangannya mengatasi berbagai rintangan hingga mencapai klimaks; (6) *catharsis*, yakni perasaan emosional pembaca/penonton dipicu oleh situasi kemalangan sang hero, ditunjukkan dari adegan Maya menangis dalam kondisi terikat dan hendak dieksekusi lalu terlibat dialog “tiga generasi” (anak-bapak-nenek), di mana adegan itu dan setelahnya merupakan jawaban atas segala yang telah diupayakan Maya. Dengan demikian, dapatlah dikatakan bahwa genre film *Jahanam* adalah horor supranatural, dengan *master genre* yaitu tragedi.

Meskipun tragedi berfungsi menyentuh emosi terdalam manusia, hal itu tidak berarti tragedi selalu identik dengan kepasrahan dan kepiluan. Dalam film *Jahanam*, kondisi sebaliknya justru digambarkan oleh perempuan-perempuan yang hadir dalam cerita, khususnya dalam hal tubuh dan tindakan-tindakannya.

Umum dipahami, film horor, baik di masa Orde Baru maupun pasca-Reformasi, kerap memanfaatkan kemolekan tubuh perempuan sebagai daya tariknya. Bahkan, tidak sedikit aktris-aktris film porno internasional ikut membintangi film horor Indonesia, misal Sasha Grey dalam *Pocong Mandi Goyang Pinggul* (2011), Sora Aoi dalam *Suster Keramas 2* (2011), Miyabi dalam *Hantu Tanah Kusir* (2010). Film-film horor semacam itu mungkin punya definisi lain tentang “ketegangan”: jika ada yang ingin dibuat tegang dan berdiri, tetapi itu bukan bulu

kuduk, untuk itulah film-film horor “berlendir” seperti itu dibuat. Film *Jahanam* jelas bukan film horor seperti itu. Kecuali pada adegan tabu Nyi Sinta dan Ki Saptadi, yang itu pun digambarkan secara wajar, tidak ada adegan-adegan sensual atau *angle* kamera yang mengarahkan pandangan penonton pada lekuk tubuh tokoh-tokohnya. Film *Jahanam* jauh dari isu objektivikasi perempuan, yakni kehadiran perempuan semata sebagai objek tontonan dan kenikmatan bertujuan—meminjam istilah Mulvey (1975)—memuaskan pandangan laki-laki (*male gaze*). Alih-alih objek, seluruh tokoh perempuan dalam film *Jahanam* ini digambarkan sebagai subjek yang lebih luwes dan merdeka dalam bertindak dan memosisikan tubuhnya.

Nyi Misni, digambarkan mempunyai pengaruh besar pada warga desa, menjadi *mastermind* dan inisiator dari segala klenik, ritual, kutukan, juga tumbal manusia. Nyi Misni adalah model bagi *monstrous-maternal*, konsep ibu yang di satu sisi digambarkan secara alamiah sebagai penyayang, tetapi juga dapat memfasilitasi lahirnya tindakan-tindakan mengerikan (Harrington 2018, 184). Maya dan Dini, digambarkan sebagai perempuan yang luwes dan berani bertindak: mengusir seorang laki-laki yang *nyelonong* menegur mereka berdua saat berbicara santai sambil merokok di toilet; menyaru sebagai mahasiswa untuk mengelabui warga desa, mencari tahu dan menguak misteri di desa itu dengan cara mereka sendiri. Ratih berani bersikap berbeda dengan kebanyakan warga desa. Dia membantu Maya selama di desa serta digambarkan seorang diri mengusir warga yang hendak menggeledah rumahnya, sekaligus juga hendak menggeledah keperempuanannya.

Warga : Kesepian ya, sudah lama nggak dipegang suami? Mau aku temani malam ini? Sudah lama nggak liat yang segede dan sekeras ini kan?

Ratih : Pergi kamu!

Warga : Tusuk saja. Aku tidak takut.

Ratih : (mengiris pahanya). Atau aku bunuh diri. Aku datang mimpi kalian setiap malam sampai kalian mati!

Artinya, meskipun tetap digambarkan menjadi sumber permasalahan/konflik, nyaris tidak ada adegan atau visual yang mengeksploitasi kemolekan tubuh perempuan. Justru, para tokoh perempuan dalam film *jahanam* ini digambarkan sangat luwes dan taktis dalam menempatkan diri serta tubuhnya. Hal tersebut adalah salah satu distingsi kelas film ini dengan film-film horor Indonesia lainnya.

Aspek latar juga penting dicermati. Film *Jahanam* dibuka dengan adegan di pintu tol perkotaan, tetapi sebagian besar durasi mengambil latar pedesaan. Ada upaya penggambaran celah yang menganga antara nilai-nilai kota dan desa. Jika kota identik dengan terang, cepat, bebas, desa identik dengan remang-remang, lambat, dan penuh aturan.

Kusir : Mbak ke Harjosari itu ngapain, tho, Mbak?

Maya : Kami mahasiswa mau nulis untuk tugas akhir.

Kusir : Di desa itu mau nulis apa? Sensus penduduk?

Maya : Kok malah ketawa?

Kusir : Lha memang desa itu desa terpencil Mbak, gak ada apa-apa [...]

Dini : Kok nggak dibangun jalan yang bagus di desa ini sih, Mas. Hari gini?

Kusir : Ya denger-denger warga desanya yang nggak mau, Mbak.

Dini : Kenapa?

Kusir : Ya saya ya nggak tahu tho yo.



Nilai-nilai itu dibenturkan satu sama lain, tampak gamblang dalam pengadeganan, dialog, juga kostum tokoh-tokohnya. Ada keluhan tentang kualitas jalan, pernyataan tentang keterpencilan, juga sikap warga desa yang memang tidak ingin keluar dari kondisi itu.

Berikut adalah kata-kata atau penanda-penanda signifikan yang diucapkan para tokoh dalam dialog di film *Jahanam* ini. Kata-kata ini dianggap signifikan karena secara semantik membangun *doublets* atau kontras/konflik dalam keseluruhan cerita.

Tabel 1. Empat Terma Homologi Film *Jahanam*

Empat Terma Homologi			
desa	kota	bukan desa	bukan kota
gelap	terang	bukan gelap	bukan terang
terpencil	terpusat	bukan terpencil	bukan terpusat
terkutuk	terpuji	bukan terkutuk	bukan terpuji
malu	bangga	bukan malu	bukan bangga
iblis	manusia	bukan iblis	bukan manusia
kesalahan	kebenaran	bukan kesalahan	bukan kebenaran
derita	bahagia	bukan derita	bukan bahagia
nyata	maya	bukan nyata	bukan maya
ahli waris	leluhur	bukan ahli waris	bukan leluhur
mengatur	membebaskan	bukan mengatur	Bukan membebaskan
perempuan	laki-laki	bukan perempuan	Bukan laki-laki
cantik	jelek	bukan cantik	Bukan jelek
kaya	miskin	bukan kaya	Bukan miskin
tanggung jawab	lepas tangan	bukan tanggung jawab	Bukan lepas tangan

Dari empat terma homologi tersebut—yang oleh Bordwell (1991, 118-120) disebut *proportional/opositional series*—beberapa kemungkinan kesatuan semantik (makna) atau *semantic fields* dalam film *Jahanam* ini kiranya tidak lepas dari perempuan, solusi hidup, kutukan, harta warisan, kesalahan, dan tanggung jawab. Apabila kesatuan semantik yang diperoleh dari kode-kode verbal (berupa kata-kata dari dialog) itu dikaitkan dengan penokohan dan pengadeganan, dapatlah dikatakan pada tataran struktur dalam (*deep structure*) film *Jahanam* sebenarnya sedang berbicara tentang martabat perempuan. Ya, martabat, dalam arti harga diri atau harkat kemanusiaan perempuan. Meskipun banyak menampilkan peristiwa spranatural dan kengerian, film ini mengisahkan “keinginan perempuan membebaskan diri dari warisan penderitaan dan kutukan demi martabat hidupnya.”

Maya berupaya menggenapi martabatnya sebagai anak yang melacak riwayat orang tua kandungnya; Dini berupaya menghadirkan martabat sebagai seorang sahabat yang bertanggung jawab sekaligus harga diri “orang kota”; Nyi Misni berupaya meneguhkan martabatnya sebagai ibu dan tetua desa; Nyai Sinta berupaya menggenapi martabatnya sebagai istri dan perempuan yang mampu memberi keturunan untuk suaminya, meskipun untuk itu ia harus berbuat tabu; juga Ratih, yang seorang diri berani mempertahankan martabatnya sebagai istri dan perempuan.

Selain aspek naratif, penting mencermati visualitas makhluk-makhluk astral atau gaib dalam film ini. Apabila film-film horor Indonesia selama ini identik dengan visual hantu yang menyeramkan: wajah rusak, tubuh sungsang, kuku dan taring tajam, serta bentuk-bentuk teror-

visual yang intimidatif dan vulgar, ekstrem itu absen dalam film *Jahanam*. Visual hantu digambarkan secara wajar, berupa siluet atau bayang-bayang, seakan penonton sedang menonton pertunjukan wayang. Beberapa terapi-kejut atau *jump scare* memang masih ada tiap kali yang gaib itu muncul. Namun, kemunculannya tidak berlebihan, sederhana tetapi jitu, dan yang terpenting, signifikan menjaga ritme ketegangan hingga akhir film.

Alih-alih bertumpu pada visualitas hantu, keseraman dalam film *Jahanam* lebih dibangun secara intens dari kode-kode sinematik lain. Set dan properti dimainkan begitu rupa sehingga tidak hanya bersifat instrumental, melainkan juga metaforis: pohon-pohon tua, pondok-pondok kayu, jimat gulungan *dluwang* beraksara Jawa yang ditanam dalam tubuh Maya, seni wayang kulit, dan lain-lain. Dengan *visual stylization* yang terukur, detil yang cermat, akting para pemain yang apik, serta *tone* warna dan efek pencahayaan menyerupai kelir pertunjukan wayang kulit, film ini memang unggul dalam hal sinematografi.

Dari pembacaan naratif di atas, hal yang masih mengusik adalah kehadiran wayang kulit, desa terpencil, kutukan, dan tumbal, yang tentu saja memiliki makna tertentu. Pada tahap inilah setiap film perlu dibedah sebagai suatu praktik diskursif. Jangan-jangan film ini menuai apresiasi khususnya dari publik mancanegara bukan karena cerita dan sinematografinya saja, melainkan karena ada *diskursus* tidak kasatmata di dalamnya. Hal ini selaras dengan yang dinyatakan Lovecraft (1973, 1), “Emosi paling purba dan terkuat dalam diri manusia adalah rasa takut; ketakutan paling purba dan terkuat adalah takut pada yang-tak-diketahui,” beberapa hal justru terlampaui menakutkan justru karena dia tidak diketahui.

### Diskursif

Dalam bahasa sederhana, praktik diskursif berarti reproduksi dan kontestasi pemikiran melalui bahasa sebagai peranti utamanya (Fairclough 2006). Diskursus merasuk dalam cerita, sebagai tanggapan, respons, bahkan propaganda atas gagasan atau pandangan yang berlaku atau hendak diberlakukan dalam masyarakat. Diskursus bertemali dengan cerita, tetapi diskursus bukan cerita itu sendiri. Diskursus menjadi ideologis karena melalui cerita dia dapat mengarahkan/menggiring persepsi/kesadaran penonton terhadap kenyataan yang dimunculkan di dalam maupun di luar film (Ryan 1988). Spesifik pada film horor, Harrington (2018, 183) percaya film horor adalah artefak dan ruang kontestasi diskursif yang dapat bermakna *challenging* atau *countering* pada sistem norma kebudayaan. Masalahnya, tidak semua diskursus muncul secara gamblang atau kasatmata.

Ketika film *Jahanam* ini gencar diapresiasi oleh publik mancanegara, muncul rasa penasaran yakni apa sebenarnya isu yang ada dalam film *Jahanam* ini sehingga mampu “menyihir” penonton khususnya mancanegara. Sulit tidak menafsir film *Jahanam* ini sedang menghadirkan/menegaskan kembali diskursus keterpencilan, ketertinggalan, dan kegelapan yang masih diidap masyarakat Indonesia, khususnya pedesaan. Adegan-adegan dalam film menghadirkan kepercayaan pada kutukan, di mana konsep perjanjian dengan iblis dengan mahar tumbal nyawa digambarkan masih lekat dalam perilaku masyarakatnya. Bagi sebagian penonton yang berasal dari Indonesia, mungkin saja makna kehadiran tumbal tersebut tidak terlalu mengejutkan. Namun, bagi publik mancanegara, maknanya bisa jadi sangat lain.

Dalam salah satu kajiannya, Bräunlein (2016, 4) menyebut bahwa di dunia akademis “Barat,” topik tentang hantu dan roh selalu memunculkan perdebatan mengenai modernitas, akal sehat dan tidak masuk akal, kepercayaan dan pengetahuan, agama dan sains, “sesama” (*we*) dan “liyan” (*others*). Sesama merujuk pada konsep tentang *western* yang konon lebih rasional, beradab, saintifik. Maka, bukan semata keseraman atau kengerian wajah hantu yang penting.

Bagi orang “Barat,” film horor dianggap penting karena film tersebut memberi gambaran tentang kehidupan masyarakat *others* atau liyan, masyarakat yang hidup di luar wilayah mereka. Dalam hal ini, tentu saja, Indonesia.

Konsep kutukan dan tumbal yang hadir dalam film *Jahanam* ini mustahil dipahami steril dari perdebatan antara agama dan kepercayaan. Ada perbedaan antara agama yang dogmatis, sains yang sistematis, dan kepercayaan yang bersifat mistis serta sporadis. Sambil merespon kajian Heeren (2012; 2019), pada bagian ini saya mencoba mencermati absennya sosok yang bisa dibaca sebagai representasi agama: pemuka agama.

Apabila dalam *Pengabdian Setan* (2017) sosok pemuka agama masih dihadirkan untuk dikalahkan oleh yang-*astral*, di film ini, Joko Anwar benar-benar menghilangkannya. Yang ada adalah dukun, seseorang yang punya *linuwih* atau kelebihan mempraktikkan hal-hal gaib, tetapi tidak dalam pengertian keagamaan. Sosok itu hadir melalui tokoh Nyi Misni. Dalam konteks silang pandang *we* dan *other*; kepercayaan dan agama, fenomena ketiadaan sosok pemuka agama termasuk dalam film *Jahanam* ini dapat membuka ruang pemaknaan baru. Sebab, di saat yang sama, beberapa film horor Hollywood kontemporer justru mengarah ke sebaliknya, misal *The Nun* (2018), *The Possession* (2012), atau *The Conjuring*. Simbol-simbol agama muncul baik sebagai latar cerita maupun *helper* dalam naratif film-film itu. Hal tersebut memantik upaya pemahaman lebih jauh adakah hal itu berarti film horor Indonesia lebih “*jahanam*” daripada horor *western*.

Heeren (2012; 2019) menyebut bahwa absennya pemuka agama merupakan penanda dari pergeseran formula film horor bioskop di era Reformasi, yang berbeda dengan horor era Orde Baru. Anggapan itu cukup beralasan karena beberapa film seperti *Danur* (2017) dan *Sebelum Iblis Menjemput* (2018) juga menunjukkan kecenderungan sama: tidak ada pemuka agama sebagai penolong. Namun, fenomena itu tidak mutlak karena tidak sedikit juga film horor Indonesia lain yang masih menghadirkan agama. Herren berargumen bahwa pergeseran itu menandai pergulatan gagasan-gagasan tentang identitas kebangsaan yang dalam beberapa hal beririsan dengan ideologi/gerakan politik. Konteks politik sekali lagi menjadi basis pemaknaan. Oleh karena itu, saya mencoba melihatnya dari sisi berbeda.

Penulis berpendapat film-film horor yang menghadirkan agama sebagai eskapisme dan pemuka agama sebagai penolong boleh jadi berakar dari pandangan dunia Abad Pertengahan. Pandangan dunia (*weltanschauung*) merujuk pada seperangkat praktik memandang kenyataan, memosisikan diri, serta mengarahkan tindakan secara sadar berdasarkan sistem nilai tertentu (Neville 2009; Webb 2009; Griffioen 2012). Pandangan Abad Pertengahan cenderung menempatkan manusia sebagai makhluk yang lemah, atau manusia sebagai objek, yang hidup dalam dunia yang fana, dan tak bisa berkelit dari takdirnya (Gracia dan Noone 2002). Sumber utama pengetahuan, norma, dan nilai di zaman itu adalah agama, dengan pemuka agama sebagai elitnya. Dalam pandangan ini, dapat dikatakan manusia adalah objek, sedangkan subjek semesta alam adalah Tuhan yang Maha “*Sutradara*.”

Seiring terbitnya Abad Modern, pengaruh pandangan Abad Pertengahan ini berangsur melemah, tapi tidak benar-benar raib. Mantra modernisme adalah: *cogito ergo sum*: saya berpikir maka saya ada. Manusia adalah subjek, yang dengan rasionalitasnya dia eksis, dapat mengendalikan dunia dengan sains, dengan rumus-rumus yang pasti, sah, dan universal (McGuigan 2006; Barker 2004), bukan dengan takhayul, juga bukan dengan dalil-dalil dogmatis

yang tak boleh dipertanyakan kebenarannya. Sains berkembang, menghasilkan berbagai produk teknologi.

Film lahir di era modern serupa itu sehingga mustahil melepaskan sejarah perkembangan film dari invensi-invensi di bidang teknologi yang dapat dilacak sejak abad ke-17 (Gring, Jankovich, dan Monteith 2012; Bordwell 2010; Plunt 2000). Tidak hanya dalam aspek teknis, secara diskursif pun, bohong belaka bila mengatakan cerita-cerita dalam film, berikut keberagaman pandangan yang dimunculkannya, steril dari konteks perkembangan intelektual serupa itu. Sebagai media, film adalah produk teknologi. Sementara itu, sebagai diskursus, film adalah produk intelektual.

Kembali pada film horor, modern bukan berarti menghalau total hal-hal supranatural—salah satu komoditas utama film horor. Tetap ada tempat untuk hal-hal yang supranatural (Caroll 1990, 55-56; Valliant 2015), tetapi cara menyikapi/memahami fenomena itu akan sangat berbeda. Agama dan pemuka agama bukan lagi menjadi andalan. Sebaliknya, sesuai dengan konsep manusia sebagai subjek, manusia itu sendiri yang mesti mampu menyelesaikan segala masalah dengan rasionya, dengan berbagai eksperimen peranti-peranti keilmuan yang konon serba sah itu.

Fakta bahwa beberapa film horor *western* masih memunculkan agama sebagai solusi dan jalan keluar, sementara sebagian horor Indonesia beranjak meninggalkannya, menjadi terbaca maknanya. Boleh jadi, beberapa film horor Indonesia—termasuk film *Jahanam* ini—secara diskursif memang lebih “jahanam” daripada beberapa horor *western*. Lebih jauh, ada diskursus penting lain dalam film *Jahanam* ini yang patut dicermati, yakni hadirnya seni wayang kulit, latar pedesaan yang terpencil, juga sosok para aktor yang cenderung berkulit tropikal seperti Tara Basro, Christine Hakim, Asmara Abigail, dan Ario Bayu.

Tafsir yang dapat diajukan terhadap kode-kode sinematik di atas adalah, seperti halnya komunikasi antarbudaya, agar proses komunikasi berjalan lancar dan pesan dapat mudah dipahami, diperlukan penanda-penanda, verbal maupun visual, yang secara universal mudah dipahami. Wayang kulit, panorama alam yang masih asri, dan manusia-manusia berkulit tropikal adalah ikon-ikon sempurna dan universal untuk menggambarkan wajah Indonesia: Indonesia yang eksotis, juga mistis. Namun, apakah itu artinya film ini hanya mencomot begitu saja ikon-ikon tentang Indonesia tadi? Tentu tidak. Film bukan hanya soal menggunakan ikon, tetapi juga menafsirkan ikon-ikon, atau bahkan mereproduksinya sebagai kode-kode sinematik yang punya tawaran makna baru.

Film *Jahanam* dengan sangat berani menawarkan tafsir lain terhadap seni pertunjukan wayang kulit. Seni pertunjukan yang selama ini dianggap adiluhung dan telah ditetapkan sebagai World Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity oleh UNESCO. Citra sosok dalang yang sering dipahami sebagai ahli *ngudal piwulang* (memberi ajaran) yang mulia dibongkar lewat kehadiran dua tokoh dalang, yakni Ki Donowongso dan Ki Saptadi. Adalah representasi yang terlampaui jahanam ketika material wayang kulit di film itu ternyata berasal dari anak-anak yang lebih dulu dibunuh dan dikuliti sebagai tumbal perjanjian antara Ki Donowongso dengan iblis. Juga ketika film ini menguak sisi lain seni adiluhung level dunia yang dianggap sakral, megah, dan penuh ajaran moral, yang ternyata tidak lebih dari dalih perjanjian manusia dengan iblis. Termasuk penggambaran sosok dalang sebagai algojo atas setiap bayi yang terlahir di desa itu. Sulit untuk tidak mengatakan Joko Anwar paham betul diskursus saling pandang antara *we* dan *other* tersebut, dan dengan jitu mengolahnya sebagai visi kreatif dalam produksi filmnya.

Kutipan pernyataan Joko di awal bagian ini cukup memberi informasi bahwa persoalan “sudut pandang” memang sangat dia sadari dan dia mainkan dalam filmnya. Hal selanjutnya yang patut dicermati adalah posisi sudut pandang film *Jahanam* ini dalam konteks diskursus *we* dan *the others* tadi.

Alih-alih berupaya memberi tafsiran berbeda, film *Jahanam* ini justru semakin menguatkan pandangan publik “*western*” itu terhadap citra atau stereotipe masyarakat *eastern*, atau yang populer disebut *orientalisme* (Said 1979, 3), yakni, masyarakat yang irasional, mistis, tradisional, eksotis, dan bahkan masih berperilaku barbar. Kemunculan tumbal, kutukan, dan wayang menjadi dapat dimaknai sebagai leksikon yang sedapat mungkin sesuai dengan asumsi penonton negara-negara “Barat” tentang “Timur,” dalam hal ini Indonesia. Ada upaya melakukan apa yang Barkin (2006) sebut sebagai *exotification*, membuat diri tampak eksotik, yang menurutnya telah menjadi kecenderungan konten produk audio visual di Indonesia. Peneliti berpendapat film *Jahanam* berada dalam diskursus *exotification* itu.

## SIMPULAN

Kehadiran para tokoh perempuan dalam film *Jahanam* ini memiliki makna yang berbeda dengan tokoh perempuan pada film horor Indonesia lainnya. Lewat *master genre tragedy*, para tokoh perempuannya bergerak sebagai sosok yang luwes dan bebas dalam bertindak dan memosisikan tubuhnya, tidak lagi lekat dengan objektifikasi tubuh perempuan atau menghadirkan laki-laki sebagai *main-hero*. Analisis naratif dan visual yang dijalankan secara beringingan antara teori naratif Greimas dan puitika film Bordwell menunjukkan bahwa film *Jahanam* ini sedang mengomunikasikan martabat manusia hidup, terutama pada martabat hidup perempuan. Artinya, para tokoh perempuan hadir untuk memberikan perspektif martabat perempuan dalam berupaya membebaskan diri dari belenggu kesengsaraan hidup seperti dalam hal mencari *financial-exit* dan masalah terbebas dari kutukan.

Lebih lanjut, dengan mengungkapkan dari segi aspek diskursif, terdapat pandangan yang menjawab tentang misteri terselubung dari tebaran kode-kode *the others* yang kerap kali muncul. Film *Jahanam* ini memiliki sudut pandang *exotification*, di mana kehadiran wayang kulit, latar belakang pedesaan, hingga pemeran yang memiliki warna kulit tropikal itu sengaja ada dengan tujuan hendak menormalkan anggapan penonton barat tentang keliyahan orang timur.

## DAFTAR PUSTAKA

Barker, Chris. 2004. *The SAGE Dictionary of Cultural Studies*. London: SAGE.

Barker, Thomas. 2011. “The Trauma of Post-1998 Indonesian Horror Films.” Singapore: National University of Singapore.

Barkin, Garet. 2006. “The Foreignizing Gaze: Producers, Audiences, and Symbols of the ‘Traditional.’” *Asian Journal of Communication* 16 (4), 352-370, DOI: 10.1080/01292980601012386.

Bordwell, David. 1985. *Narration in the Fiction Film*. Madison: University of Wisconsin Press.

———. 1991. *Making Meaning: Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema*. London: Harvard University Press.

- . 1997. *On the History of Film Style*. Cambridge: Harvard University Press.
- . 2008. *Poetics of Cinema*. New York: Routledge.
- . 2010. *Film History: An Introduction*. Madison: McGraw Hill.
- Barthes, Roland. 1977. *Image, Music, Text*. New York: Hill and Wang.
- Braunlein, Peter dan Andrea Lauser. 2016. *Ghost Movies in Southeast Asia and Beyond: Narratives, Cultural Contexts, Audiences*. Boston: Brill
- Bubandt, Nils. 2012. "A Psychology of Ghosts: The Regime of the Self and the Reinvention of Spirits in Indonesia and Beyond", *Anthropological Forum: A Journal of Social Anthropology and Comparative Sociology* 22 (1), 1-23.
- Carroll, Noel. 1990. *The Philosophy of Horror: Paradoxes of the Heart*. New York: Routledge.
- . 2003. *Beyond Aesthetics: Philosophical Essays*. New York: Cambridge University Press.
- Fairclough, Norman. 2006. *Discourse and Social Change*. Cambridge: Polity Press.
- Gracia, Jorge J. E. dan Timothy B. Noone. 2002. *A Companion to Philosophy in the Middle Ages*. Malden: Blackwell Publishing.
- Greimas, A. J. 1983. *Structural Semantics: An Attempt at a Method*, diterjemahkan oleh Ronald Schleifer. London: University of Nebraska.
- Greimas, A. J. dan J. Courtes. 1982. *Semiotic and Language*. Bloomington: Indiana University Press.
- Griffioen, S. 2012. "On Worldviews." *Philosophia Reformata* 77 (1), 19-56.
- Gringe, Paul, Mark Jankovich, dan Sharon Monteith. 2007. *Film Histories: An Introduction and Reader*. Toronto: University of Toronto Press.
- Harrington, Erin. *Women, Monstrosity and Horror Film: Gynaehorror*. New York: Routledge.
- Hunter, Rob. 2020. "The Movies We Can't Wait to Watch at Sundance 2020." <https://filmschoolrejects.com/sundance-2020vanticipated-movies/>.
- Karnanta, Kukuh Yudha. 2015. "Struktural dan Semantik: Teropong Strukturalisme dan Aplikasi Teori Naratif A.J. Greimas." *Atavisme* 18 (2), 171-181. DOI: 10.24257/atavisme.v18i2.113.171-181.
- Kaufmann, Walter. 1992. *Tragedy and Philosophy*. Princeton: Princeton University.
- Laraswaty, Nutty. 2020, 11 November. "Impetigore Masuk Oscar?" <https://cinemags.co.id/impetigore-masuk-oscar/>, 11 November.

- Lovecraft, H. P. 1973. *Supernatural Horror in Literature*. New York: Dover Publications.
- McGuigan, Jim. 2006. *Modernity and Postmodernity Culture*. New York: Open University Press.
- Mulvey, Laura. 1975. "Visual Pleasure and Narrative Cinema." *Screen* 16 (3), 6-18. DOI: 10.1093/screen/16.3.
- Neville, R. 2009. "Worldviews." *American Journal of Theology & Philosophy* 30 (3), 233-243.
- Nickel, Philip. 2010. "Horror and The Idea of Everyday Life." Dalam *The Philosophy of Horror*, disunting oleh Thomas Richard Fahy. Lexington: University Press of Kentucky.
- Pangstuti, Anggit. 2019. "Female Sexploitation in Indonesian Horror Films: Sundel Bolong (A Perforated Prostitute Ghost, 1981), Gairah Malam III (Night Passion III, 1996), and Air Terjun Pengantin (Lost Paradise - Playmates in Hell, 2009)." Auckland: Auckland University of Technology.
- Plunt, M. J. 2000. "Early Cinema and the Technological Imaginary." Amsterdam: University of Amsterdam.
- Putra, Andika. 2019. "Review Film: Perempuan Tanah Jahanam" <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20191018160231-220-440725/review-film-perempuan-tanah-jahanam>, 18 Oktober.
- Ryan, Michael. 1988. "The Politics of Film: Discourse, Psychoanalysis, Ideology." Dalam *Marxism and the Interpretation of Culture*, disunting oleh Cary Nelson dan Lawrence Groesberg. London: Macmillan Education.
- Said, E. W. 1979. *Orientalism*. New York: Vintage Books.
- Smuts, Aaron. 2009. "Cognitive and Philosophical Approaches to Horror." Dalam *Routledge Companion to Philosophy and Film*, disunting oleh Paisley Livingston and Carl Plantinga. New York: Routledge.
- Sobczynski, Peter. 2020. "Reviews: Impetigore." <https://www.rogerebert.com/reviews/impetigore-movie-review-2020>, 23 Juli.
- Sulkhan, Akhyat. 2019. "Perempuan-Perempuan Tanah Jahanam yang Malang: Spoiler Alert!" <https://mojok.co/terminal/perempuan-perempuan-tanah-jahanam-yang-malang-spoiler-alert/>, 22 Oktober.
- Sutandio. 2014. "Historical Trauma and the Discourse of Indonesian-ness in Contemporary Indonesian Horror Films." Athens: Ohio University.
- Tempodotco. 2020. "Joko Anwar dan Cerita Perempuan Tanah Jahanam." <https://www.youtube.com/watch?v=tOOSmtWM5-4&t=242s>, 25 Oktober.
- Van Heeren, Quirine. 2019. *Jiwa Reformasi dan Hantu Masa Lalu: Sinema Indonesia Pasca Orde Baru*. Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta.

- Van Herren, Katinka. 2012. *Contemporary Indonesian Film: Spirits of Reform and Ghosts from the Past*. Leiden: KITLV Press.
- Valliant, Kevin C. 2015. "Fears in Concrete Forms: Modernity and Horror in the United States; 1880-1939." DOI: [dx.doi.org/doi:10.21220/s2-3swnc213](https://dx.doi.org/doi:10.21220/s2-3swnc213).
- Webb, Eugene. 2009. *Worldview and Mind: Religious Thought and Psychological Development*. Columbia: University of Missouri Press.
- Wilger, M. 2016. "Sundelbolong' as a Mode of Femininity: Analysis of Popular Ghost Movies in Indonesia." Dalam *Ghost Movies in Southeast Asia and Beyond: Narratives, Culture Context, Audiences*, disunting oleh Peter Braunlein. Boston: Brill.
- Yoesoef, M. 2003. "Film Horror: Sebuah Definisi yang Berubah." *Wacana* 5 (2), 103-113. DOI: [dx.doi.org/10.17510/wjhi.v5i2.322](https://dx.doi.org/10.17510/wjhi.v5i2.322).