

Analisis genre tentang film Sekawan Limo

Anjelina^{1*}, Ade Kusuma²

Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik,
UPN Veteran Jawa Timur, Surabaya, Indonesia

*Email korespondensi: 21043010191@student.upnjatim.ac.id

Diterima: 15 Januari 2025; Direvisi: 28 April 2025; Terbit: 30 April 2025

Abstract

Genre is a clue for the audience to identify the style, structure and storytelling of a movie work. Currently, horror and comedy are still popular genres that are included in the category of all-time best-selling films in Indonesia. Horror movies often feature scenes that provide tension and fear for the audience. Meanwhile, comedy movies aim to provoke laughter. Researchers are interested in looking at the combination of horror and comedy fiction elements that gave rise to another sub-genre, namely comedy horror. One of the Indonesian films produced in 2024 and using the comedy horror genre is the movie Sekawan Limo directed by Bayu Skak. This movie tells about the interesting experience of mountain climbers who get lost on Mount Madyopuro. This research is a descriptive qualitative research with a film genre analysis approach. The researcher used the repertoire of elements to analyze the character, setting, narrative, iconography & style of Sekawan Limo film. The results found that Sekawan Limo belongs to the comedy horror sub-genre category. The film features several horror icons as well as a mysterious setting, visual style and storytelling, just like a horror film. But on the other hand, researchers also found comedic elements that made the audience laugh because of the funny actions and situations of the characters. The researcher also found that there is dialog that is part of the verbal comedy delivered by the characters when laughing at the difficulties they experience together.

Keywords: Film; genre; horror; comedy; sekawan limo.

Abstrak

Genre menjadi petunjuk bagi penonton untuk mengidentifikasi gaya, struktur dan penceritaan dari sebuah karya film. Saat ini, horor dan komedi masih menjadi genre populer yang masuk dalam kategori film terlaris sepanjang masa di Indonesia. Film horor seringkali menampilkan adegan yang memberikan ketegangan dan ketakutan bagi penonton. Sedangkan film komedi bertujuan untuk memancing tawa. Peneliti tertarik untuk melihat perpaduan unsur fiksi horor dan komedi sehingga memunculkan sub-genre lain, yaitu horor komedi. Salah satu film Indonesia yang diproduksi tahun 2024 dan menggunakan genre horor komedi adalah film Sekawan Limo yang disutradarai oleh Bayu Skak. Film ini menceritakan tentang pengalaman menarik para pendaki gunung yang tersesat di gunung Madyopuro. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan analisis genre film. Peneliti menggunakan repertoire of elements untuk menganalisis karakter, setting, naratif, ikonografi & style dari film Sekawan Limo. Hasil penelitian menemukan bahwa film Sekawan Limo termasuk dalam kategori sub-genre horor komedi. Film tersebut menampilkan beberapa ikon horor serta setting, gaya visual dan penceritaan yang misterius, selayaknya film horor. Namun disisi lain, peneliti juga menemukan adanya unsur-unsur komedi yang membuat penonton tertawa karena aksi dan situasi yang lucu dari para tokoh. Peneliti juga mendapatkan adanya dialog yang menjadi bagian dari komedi verbal yang disampaikan oleh para tokoh saat menertawakan kesulitan yang mereka alami bersama.

Kata-kata Kunci: Film; genre; horor; komedi; sekawan limo.

Pendahuluan

Film adalah sebuah karya cipta dalam bentuk seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa, baik pandang maupun dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi (Hardianto, 2010). Film merupakan teks budaya yang mengkomunikasikan

pesan ke khalayak luas (Heider, 1991). Melalui genre film, penonton dapat dengan mudah terhubung dengan pembuat film dan teks filmnya itu sendiri. Genre film sebagai informasi awal bagi penonton untuk mengetahui film apa yang akan mereka tonton saat mereka mendapatkan materi publikasi seperti halnya trailer, poster atau media publikasi lainnya. Genre film bersifat dinamis dan dapat berkembang mengikuti kreatifitas pembuat film, serta minat dari penonton. Salah satu faktor pendorong perkembangan genre adalah dipengaruhi oleh kondisi masyarakatnya (Lacey, 2000).

Daftar 10 besar film Indonesia terlaris sepanjang masa diramaikan film-film dari genre horor, komedi dan drama romansa (CNN, 2024). Lima diantaranya adalah film horor, berjudul KKN Di Desa Penari (2022), Agak Laen (2024), Pengabdi Setan 2: Communion (2022), Vina: Sebelum 7 Hari (2024), dan Sewu Dino (2023). Film horor menjadi genre populer yang banyak digemari di Indonesia. Rentan tahun 2000 hingga 2007 produksi film horor mencapai 40% dari total film Indonesia yang diproduksi di Indonesia (Imanjaya, 2011:200). Perkembangan film horor Indonesia diwarnai dengan beberapa tema yang beragam. (Heider, 1991: 44) menjelaskan bahwa film horor Indonesia di masa orde baru tidak lepas dari cerita komedi, seks dan religi. Sedangkan kebangkitan horor film Indonesia pada masa reformasi diwarnai dengan film-film yang menceritakan tentang urban legend. Film Jelangkung karya Rizal Mantovani dan Jose Purnomo merupakan film horor pertama dimasa kebangkitan film Indonesia dan berhasil meraih 1,5 juta penonton di tahun 2001 (Paramita, 2016). Sedangkan film horor berjudul KKN Di Desa Penari (2022) masih menjadi film Indonesia pertama yang meraih penonton lebih dari 10 juta penonton sehingga film ini memegang rekor sebagai film Indonesia terlaris sepanjang masa (CNN, 2024).

Kehadiran sub genre horor komedi mulai menarik perhatian sejak film berjudul Agak Laen (2024) mampu meraih jumlah penonton yang besar selama 98 hari tayang di bioskop. Film Agak Laen menempati peringkat kedua film terlaris sepanjang masa dengan capaian 9,1 juta penonton (CNN, 2024). Pada tahun yang sama, film Sekawan Limo karya sutradara Bayu Skak juga menghadirkan genre horor komedi. Meskipun tidak mendapatkan jumlah penonton yang fantastis, namun film tersebut mampu menembus angka 2,5 juta penonton setelah tayang selama 40 hari (CNN, 2024) .

Film Sekawan Limo bercerita tentang lima pendaki yang tersesat saat mendaki gunung Madyapuro. Beberapa peristiwa misterius membuat perjalanan mereka menjadi menegangkan. Disisi lain, penonton bisa menemukan adegan-adegan komedi yang membuat penonton tertawa. Perpaduan cerita misteri dan kelucuan yang ditampilkan dalam film ini,

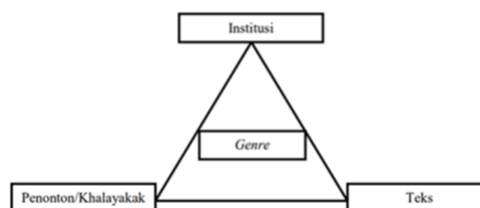
membuat peneliti tertarik untuk melihat bagaimana konstruksi sub genre horor komedi dalam film Sekawan Limo.

Film horor adalah film yang dirancang untuk menimbulkan rasa ngeri, takut, teror atau horor bagi para penontonnya (Dermawan, 2008). Sedangkan komedi merupakan genre film yang memiliki tujuan utama untuk memancing tawa penonton dan selalu berakhir kisah bahagia. Film komedi biasanya menceritakan tentang kisah drama yang melebih-lebihkan dari situasi, bahasa, aksi dan karakternya. Pada era modern ini, genre komedi murni sudah kalah saing dengan genre populer lain sehingga lebih sering bersilang dengan genre lainnya (Pratista, 2017).

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang memfokuskan dirinya pada makna subyektif, pendefinisian, dan pendeskripsian pada kasus- kasus yang spesifik (Neuman, 1997:329). Hal ini menjadikan riset dari metode kualitatif lebih kepada cara menjalankan orientasi dalam mengkonstruksi makna. Berdasarkan penjelasan diatas jenis penelitian yang digunakan adalah tipe analisis deskriptif dan pendekatan kualitatif. Dalam proses pencarian data dilakukan dengan menganalisis secara langsung. Prosesnya berupa pengumpulan dan penyusunan data, serta analisis dan penafsiran data tersebut (Hariwijaya, 2016:46-47). Salah satu metode kualitatif untuk meneliti film adalah analisis genre. Pada analisis genre, sangat penting untuk menitikberatkan pada penyusunan asumsi-asumsi, akal sehat, atau kesepakatan bersama, dalam upaya untuk menyediakan titik awal (Hansen, 1998).

Penelitian ini menggunakan studi analisis genre untuk melihat bagaimana relasi antara teks dan genre sehingga mendapatkan komponen formula untuk penyusunan teks genre. Studi analisi genre adalah studi dengan melakukan suatu analisis retorik atas sebuah teks atau serangkaian teks (Stokes, 2007:94). Menurut McKee (2001) teks adalah semua yang tertulis, gambar, film, video, foto, desain grafis, lirik lagu dan lain lain yang menghasilkan makna (Ida, 2014:62). Genre menggambarkan hubungan antara teks film, pembuat film dan penontonnya.



Sumber: Hansen, 1998

Gambar 1 Hubungan Genre Tom Ryall

Dari diagram diatas menunjukkan bahwa kritik genre ada hubungannya dengan tiga komponen tersebut, yaitu institusi yang diartikan sebagai seniman, penonton atau khalayak, dan teks (Hansen, 1998). Seniman (producer) adalah bagian dalam institusi bertujuan untuk menciptakan sebuah teks yang umum sesuai dengan aturan- aturan konvensi dari genre. Penonton (audiens) menggunakan genre untuk mengkategorikan teks. Sedangkan teks dikemas dalam bentuk konvensi genre oleh institusi seperti pengiklan film, gedung bioskop, distributor film maupun pengusaha kaset rekaman untuk memfasilitasi penjualan kepada audiens. Tom Ryall menjelaskan bahwa genre menyediakan kerangka aturan penataan dalam bentuk pola, gaya, dan struktur, yang bertindak sebagai bentuk ‘pengawasan’ atas karya produksi pembuat film dan karya pembacaan oleh penonton (Hansen, 1998). Untuk dapat membaca konstruksi genre dalam sebuah film, dibutuhkan adanya repertoire of elements atau sejumlah penanda yang digunakan secara berulang oleh produk-produk seni dalam genre yang sama karena penanda ini telah dibakukan oleh khalayak dari genre tersebut. Repertoire of elements meliputi unsur character, setting, narrative, iconography, dan style.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Menurut Webster (2004), pengertian horor dapat dijelaskan dalam tiga bagian; pertama, rasa kecemasan, kengerian dan ketakutan yang begitu hebat., kedua, adanya rasa jijik yang tidak biasa., ketiga, sesuatu yang menakutkan. Horor merupakan variasi genre film yang sulit di definisikan dengan pengertian tunggal karena genre film horor memiliki beberapa sub genre, yaitu *psychological horror*, *killer horror*, *gore and disturbing*, *monster horror*, *paranormal*, *miscellaneous*, dan *surreal horror* (Arshani, 2023). Film horor komedi merupakan salah satu bagian dari sub genre *miscellaneous*, yaitu kombinasi genre yang bertolak belakang dengan genre utamanya. Horor komedi menampilkan porsi cerita horor dan komedi yang seimbang. Film horor komedi menceritakan tentang tokoh utama yang sedang mengalami teror dengan sosok yang mengerikan namun ia menghadapi teror tersebut dengan cara-cara yang konyol dan mengundang tawa.

Setting Dalam Film Sekawan Limo



Sumber: Data Olahan Peneliti
Gambar 2 Ruang Studio Podcast

Film Sekawan Limo menampilkan tiga setting utama, yaitu ruang podcast, pos pendakian (pendaftaran) dan wilayah gunung Madyopuro. Setting menggambarkan seluruh latar suatu tempat yang dilengkapi dengan properti yang digunakan. Setting berfungsi sebagai petunjuk waktu dan ruang, serta memberikan informasi untuk mendukung alur dan mood suatu cerita (Pratista, 2017:100). Film Sekawan Limo dibuka dengan adegan di sebuah ruang podcast yang mengundang Bagas, tokoh utama, untuk menceritakan pengalamannya saat mendaki gunung Madyopuro. Ruang podcast didesain menggunakan cahaya batuan lampu LED yang memiliki berbagai warna beragam sehingga mudah untuk menyesuaikan suasana tertentu khususnya podcast horor untuk menciptakan suasana misterius. Warna ungu yang dominan dalam budaya populer sering dikaitkan dengan dunia supranatural karena memiliki unsur misteri dan bisa mengundang rasa penasaran terhadap cerita yang akan disampaikan (kumparan, 2023). Penggunaan properti seperti sofa bisa memberikan estetika dan rasa nyaman saat bercerita. Adanya peralatan yang mendukung seperti audio mikrofon, video kamera berkualitas seperti DSLR dan mirrorless, tripod untuk stabilitas kamera bisa meningkatkan profesional dan efektif dalam menarik perhatian penonton.



Sumber: Data Olahan Peneliti

Gambar 3 Pos Pendakian (Pendaftaran)

Pos pendakian (pendaftaran) merupakan lokasi awal para pendaki untuk memulai pendakian Gunung Madyopuro. Latar waktu yang diambil dipagi hari cocok untuk mengawali kegiatan. Pos pendaftaran berada di lokasi terpencil jauh dari masyarakat ditandai area yang dikelilingi pohon – pohon tinggi, jalan tanah yang masih belum terjangkau oleh infrastruktur modern. Akses transportasi terbatas, hanya ada mobil *pick-up* ataupun motor gunung. Desain gapura dan pos pendaftaran yang tradisional berupa gubuk. Adanya papan informasi berisi seputar pendakian dan pencarian orang hilang memberi peringatan kepada setiap pendaki untuk lebih berhati – hati, mematuhi aturan dan dapat mempersiapkan diri.

Hutan di gunung Madyopuro merupakan gunung fiksi yang menggunakan shot on location di daerah kabupaten Malang, provinsi Jawa Timur. Shot on location adalah produksi

film dengan menggunakan lokasi sebenarnya atau aktual yang sesungguhnya (Pratista, 2017:100). Lokasi pengambilan gambar tidak harus sama dengan lokasi kejadian namun bisa memberikan efek realistis yang diinginkan. Film Sekawan Limo mengisahkan tentang mitos naik gunung yang tidak boleh dilanggar oleh para pendaki jika ingin perjalanannya tetap aman dan nyaman, diantaranya adalah pantang untuk mendaki gunung dengan jumlah rombongan ganjil dan para pendaki dilarang menoleh ke belakang saat dalam perjalanan menuju puncak agar mereka tidak diganggu oleh makhluk astral yang menghuni hutan tersebut. Gunung dan hutan sering digunakan sebagai setting film bergenre horor karena mampu memberikan kesan yang misterius, angker, sepi dan memunculkan sensasi ketegangan saat berjalan-jalan di wilayah hutan. Hutan dikenal sebagai alam liar yang jauh dari pemukiman masyarakat. Hutan membuat tokoh lebih rentan karena jauh dari keramaian sehingga sulit untuk mendapatkan bantuan. Kesunyian yang ada di dalam hutan, membuat suara- suara kecil seperti ranting maupun hembusan angin terdengar lebih jelas sehingga membuat suasana lebih mencekam. Semakin ke dalam hutan maka cahaya akan semakin minim, karena cahaya hanya bisa tembus pada sela – sela pohon sehingga menciptakan efek dramatis yang bisa mendukung sinematografi horor. Hutan menyediakan banyak tempat persembunyian sehingga memungkinkan pembuat film untuk menyediakan elemen kejutan (jumpscare) seperti makhluk gaib yang tiba-tiba muncul dari balik pohon maupun semak.

Latar pendukung lainnya ada air terjun yang ada di tengah hutan sebagai sumber air alami yang biasa digunakan pendaki untuk kebutuhan minum, memasak, maupun mencuci peralatan. Berbeda dengan film Sekawan Limo, air terjun digunakan untuk berdoa sambil menyebutkan mantra agar terhindar dari makhluk gaib. Menurut tradisi dan kepercayaan lokal, berdoa di air terjun dianggap bisa memperkuat energi doa dan bisa membawa pesan ke alam gaib.

Karakter Dalam Film Sekawan Limo

Karakter berkaitan dengan peran, kepribadian, dan sifat yang dimainkan oleh tokoh dalam konteks tertentu. Adapun elemen pembentuk suatu karakter adalah kepribadian bagaimana cara berpikir dan sifat karakter, fisik penampilan secara visual dari pakaian dan postur tubuh, motivasi yang membuat karakter bisa bertindak. Menurut versi Propp terdapat tujuh sphere of action yaitu: *hero*, *villain*, *helper*, *princess*, *donor*, *dispatcher*, *false hero* (Lacey, 2006).

Bagas merupakan tokoh utama atau *Hero* (pahlawan) dalam film ini yang berperan besar dalam memecahkan masalah atau menyelesaikan jalan cerita. Kepribadian dapat

dipengaruhi oleh pengalaman hidup seperti faktor internal dan lingkungan. Bagas memiliki sifat antisipatif dalam segala situasi dan mempunyai rasa tanggung jawab yang tinggi. Terbiasa hidup dengan banyak orang membuat Bagas mudah untuk membangun hubungan sosial dan memiliki rasa empati yang tinggi untuk saling mendukung satu sama lain. Bagas juga memiliki kepribadian yang optimis dan selalu positif. Bagas menjadi satu – satunya tokoh yang tidak mengalami perubahan watak setelah melewati beberapa peristiwa yang biasa disebut tokoh statis.

Dicky menjadi salah satu pemain yang berperan besar untuk menciptakan konflik pada film tersebut. Dicky merupakan seorang pemimpin yang memiliki tugas untuk mengambil keputusan yang ada di lapangan. Setiap keputusan Dicky terlihat kurang meyakinkan, ia bisa mengganti keputusan dalam waktu dekat demi keuntungan pribadinya. Karakter Dicky sebagai *false hero* yang kelihatan sebagai peran utama yang memecahkan masalah namun pada akhirnya menunjukkan ketidakmampuannya dalam memimpin. Tidak setia pada pertemanan dan penakut baik dalam hal mistis maupun kehidupan nyata. Dicky adalah orang yang ingin menyelesaikan masalah secara mudah dan instant.

Lenni adalah tokoh yang memiliki peran sebagai *princess*. Karakter *princess* ini yang memotivasi atau sebagai hadiah dari apa yang telah dilakukan oleh *Hero* (Dwiastuty, 2022). Bagas memiliki perasaan suka terhadap Lenni. Niat untuk mendaki Gunung Madyopuro dicetuskan oleh Lenni. Lenni memiliki hobi suka mendaki, untuk kali ini alasan mendaki bukan sekedar hobi akan tetapi mencari tujuan atau jawaban atas kematian ibunya. Lenni digambarkan sebagai orang pemberani memiliki jiwa pemimpin, bisa mengambil inisiatif dalam melakukan suatu hal dan penuh kasih sayang. Lenni memiliki kepribadian altruisme suka membantu orang lain tanpa mengharapkan imbalan. Sering mengikuti kegiatan sosial di panti asuhan mampu menginspirasi orang banyak. Lenni menjadi emosional dan sensitif ketika menyangkut kematian ibunya.

Sosok Juna digambarkan sebagai hantu yang menyerupai manusia biasa, ia tidak menyadari bahwa dirinya sudah meninggal. Juna memiliki fisik yang kurang menarik, ekspresi wajah yang suram, rambut yang tidak terawat, berat badan berlebih, dan memiliki kulit yang cendrung gelap. Sehingga Juna sering mendapat ejekan dari teman-teman sekitarnya mengenai penampilan fisiknya. Namun Juna memiliki sifat loyal dan peduli terhadap orang sekitar dan teman-temannya. Perilaku dan ekspresi Juna yang polos tapi terkadang menyeramkan berpotensi memunculkan unsur komedi yang dilakukan oleh tokoh dalam film ini.

Andrew di temukan oleh rekan pendaki lain saat mendirikan tenda di tengah hutan. Andrew merupakan anak dari keluarga yang terkenal di kota Surabaya sebagai pengusaha elektronik yang kaya raya. Andrew memiliki ciri fisik kulit terang, mata yang cendrung kecil atau sipit karena berasal dari keturunan *Chinese*. Andrew memiliki kehidupan yang damai semua keperluannya dan keinginan bisa terpenuhi. Kehidupan Andrew berubah semenjak ia menghamili pacarnya. Walaupun hidup serba berkecukupan, tetapi Andrew tetap memiliki masalah pribadi di dalam keluarganya. Andrew sering dibandingkan dengan kakaknya yang lebih tua karena memiliki prestasi yang lebih unggul. Oleh karena itu papa Andrew kurang memberi perhatian ataupun dukungan kepada Andrew.

Selain kelima tokoh utama, film ini juga menampilkan karakter *the monster*. Menurut Bordwell dan Thompson (2008), karakter *the monster* memiliki kekuatan melebihi kekuatan manusia dan berperan meneror sehingga memperlambat tokoh utama mencapai tujuannya, pada umumnya karakter ini adalah karakter yang menjadi konversi dalam film horor (Karis, 2014). Pada film Sekawan Limo karakter *the monster* ditampilkan dalam wujud supernatural atau hantu, dalam bentuk pocong, kuntilanak, genderuwo dan arwah seseorang yang telah meninggal.

Karakter sosok yang tersesat atau *the lost one* juga dapat dilihat dari film Sekawan Limo. Pada beberapa adegan film tersebut, para tokoh sering dihadapkan pada kondisi tersesat dan kehilangan arah saat mendaki. Mereka berkeliling beberapa kali di tempat yang sama saat harus mencari jalan turun dari gunung. Teror dan kebingungan yang dialami kelima tokoh pada film tersebut juga dapat dirasakan oleh para penonton. Namun pada beberapa adegan lainnya, penonton justru disuguhkan dengan aksi-aksi konyol yang dilakukan kelima tokoh tersebut dalam menghadapi masalah dan ketakutannya. Aksi lucu para tokoh utama mampu mengurangi rasa keterkejutan dan ketakutan yang diterima oleh penonton.

Naratif Dalam Film Sekawan Limo

Naratif merupakan bagaimana cara mendeskripsikan atau menjelaskan menjadi sebuah cerita kepada khalayak. Todorov membagi kaidah struktur naratif sebuah genre menjadi *Equilibrium*, *Disruption*, *Recognition of disruption*, *Attempt to repair*, *Return or restoration of new equilibrium*. Bagian tahapan struktur naratif ini tercakup didalam struktur naratif umum. *Equilibrium* (keseimbangan) merupakan tahap permulaan cerita. Tahap ini menunjukkan situasi normal dan stabil yang harus terjadi. Terdapat pengenalan tokoh dan gambaran dari kehidupan karakter, penonton bisa mengidentifikasikan siapa yang menjadi

peran utama dalam cerita tersebut. Kondisi yang ideal untuk film Sekawan Limo adalah mereka bisa mendaki dalam satu hari tanpa kendala suatu apapun. Tahapan ini dapat dilihat pada awalan scene menunjukkan suasana orang turun dari pendakian Gunung Madyopuro. Penonton bisa mengenali siapa yang menjadi peran utama karena pengenalan tokoh diawal yang ingin menceritakan pengalamannya sendiri setahun yang lalu.

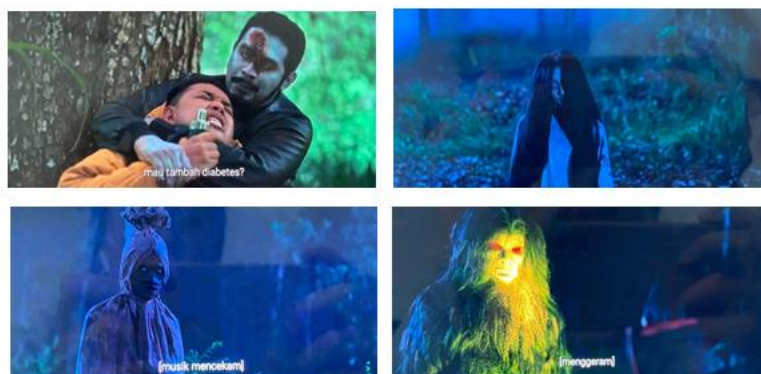
Disruption (gangguan) merupakan tahap dimana gangguan terhadap karakter mulai terjadi. Disini mulai adanya masalah yang mengganggu ketenangan karakter. Tahap ini termasuk dalam tahap pertengahan. Situasi menjadi tidak stabil ketika mereka memutuskan untuk mengambil jalur yang berbeda dari seharusnya. Ini yang membuat mereka tersesat dan mendapatkan gangguan mistis berupa kemunculan karakter non-manusia (hantu) yang menjadi ancaman besar bagi karakter. *Recognition of disruption* (pengenalan gangguan) dalam tahap ini setiap karakter menyadari bahwa ia telah diganggu dan perlu ada sesuatu yang dilakukan untuk memperbaikinya. Tahap ini termasuk dalam tahap pertengahan (konflik). Tahapan ini membuat cerita bergerak ke depan karena menyadari ada sesuatu yang perlu diperbaiki untuk mengatasi masalah tersebut. Tahapan ini dapat dilihat pada scene 42 ketika mereka berlima sampai di pos dua dan mampir untuk membeli bakso. Pedagang bakso pos dua itu menghampiri Bagas dan menanyakan apa yang mereka lakukan selama ini, sehingga bisa di ikuti oleh sosok hantu. Seketika itu Bagas menyadari bahwa salah satu dari mereka ada yang bukan manusia. Kejadian mistis terus terjadi hingga adanya konflik diantara mereka berlima saling menyalahkan akibat kecurigaan satu sama lain.

Attempt to repair (upaya memperbaiki) pada tahap ini karakter utama berusaha memperbaiki keadaan dengan melakukan tindakan untuk memperbaiki keadaan dan mengembalikan ke keadaan semula. Tahapan ini dapat dilihat pada scene 74 – 95, Bagas mulai memikirkan ulang apa yang terjadi selama ini. Bagas mulai menyadari maksud dari mitos tersebut bahwa satu-satunya cara supaya bisa turun dari pendakian ini dengan cara menoleh belakang untuk bisa berdamai dengan masa lalunya. Bagas langsung berlari mengejar teman – temannya untuk memberitahu cara tersebut. Akhirnya semua berhasil menghadapi ketakutan dan menyelesaikan permasalahan mereka.

Return or restoration of new equilibrium (pemulihan keseimbangan baru), pada tahapan ini diawali misteri kematian Juna terbongkar dan teman-temannya berhasil turun dari pendakian dengan selamat. Seluruh karakter tokoh dalam film ini berhasil menemukan solusi masalah hidupnya masing-masing. Terdapat pula perubahan situasi yang jauh lebih baik dari keadaan semula.

Ikonomografi dalam Film Sekawan Limo

Ikonomografi adalah objek atau suara yang berasosiasi dalam genre. Ikonomografi merupakan apa yang dilihat dan didengar selama proses pembacaan teks, ini berarti obyek dan suara yang terasosiasi dengan sebuah genre meliputi orang, benda, bangunan, props, kostum, dan kode simbolik lainnya (Hansen, 1998:137). Tidak hanya sebuah objek dan suara, visual pun bisa menunjukkan sebuah hal yang berorientasi dengan sebuah genre (Hardi, 2015: I-13). Ikonomografi pada genre horor berfokus pada elemen – elemen yang bisa menimbulkan ketakutan, kecemasan, dan ketegangan bagi penontonnya. Berbeda genre komedi memiliki tujuan berkebalikan dengan genre horor. Tujuan elemen visual yang ada di genre komedi untuk menciptakan kelucuan, humor, dan absurditas. Film Sekawan Limo merupakan gabungan kedua genre tersebut sehingga ikonografinya merupakan hasil penggabungan elemen visual genre yang berbeda genre horor dan genre komedi. Dengan memadukan simbol terkait ketakutan dan kengerian dan elemen yang lebih ringan bahkan absurd bisa membuat penonton tertawa.



Sumber: Data Olahan Peneliti

Gambar 4 Ikonomografi Karakter *the monster* (hantu)

Karakter *the monster* merupakan karakter non-manusia (hantu) yang terdapat pada film horor. Hantu yang muncul dalam film Sekawan Limo merupakan hantu legenda yang ada di Indonesia seperti kuntilanak, pocong, dan genderuwo. Makna dari ikonomografi hantu secara umum merupakan simbol kematian dan kehilangan. Kuntilanak identik dengan roh wanita meninggal akibat melahirkan, selama hidupnya pun ia mengalami kekerasan atau penganiayaan. Kuntilanak menjadi simbol penderitaan, kesedihan, dan kemarahan. Genderuwo digambarkan sebagai makhluk halus bertubuh besar, berbulu lebat, mata merah. Dalam legendanya genderuwo memang suka mengganggu manusia, terutama untuk manusia yang tinggal di daerah terpencil seperti hutan. Genderuwo menjadi simbol dari ketakutan dan ancaman yang terlihat. Selain hantu khas Indonesia, ada juga hantu yang menyerupai

manusia namun berpenampilan mengerikan biasanya penuh darah dan luka. Hantu yang masih menyerupai manusia dengan adanya bekas luka dibadannya menunjukkan bahwa roh orang tersebut belum menemukan kedamaian. Hantu ini mempresentasikan makna keadilan yang belum tercapai. Selain itu peneliti juga menemukan adanya karakter dukun pada film tersebut. Sosok dukun menjadi bagian dari ikonografi yang terkait dengan unsur supernatural, ilmu hitam, atau kepercayaan lokal. Dukun digambarkan sebagai karakter yang memiliki kekuatan gaib, mampu untuk berhubungan dengan dunia roh atau makhluk halus. Dalam film ini dukun menjadi simbol untuk mencari kebenaran atau solusi yang ditempuh oleh salah satu tokoh, yaitu Dicky. Film horor seringkali identik dengan kondisi yang menyeramkan dan mencekam. Namun pada film Sekawan Limo, peneliti menemukan adegan yang menegangkan dipadu dengan dialog yang mengundang tawa bagi penonton.

Hantu penagih hutang : Urusanmu denganku belum selesai!

*Bayar utangmu! Bayar! Aku sudah
mati terkena gerinda.*

(Dicky menyodorkan coklat)

Hantu penagih hutang : Mau tambah diabetes?

(Dicky menyodorkan STNK)

Hantu penagih hutang : Kau pikir aku calo samsat ?

Tolol! Bayar utangmu! Bayar, tidak?

Elemen horor yang terkandung di dalam percakapan hantu penagih hutang yang memiliki penampilan menyeramkan dipadu dengan humor yang absurd melalui percakapan yang terbentuk. Dalam percakapan ini, hantu yang harusnya menakutkan malah memicu humor dengan respon yang tidak terduga, seperti menolak tawaran coklat dan merasa terhina karena diberikan STNK. Humor ini terbangun dari ketegangan yang dibangun oleh karakter hantu.

Selain itu peneliti menemukan bahwa terdapat beberapa benda ikonik yang ditampilkan pada film Sekawan Limo. Pertama adalah batu jimat yang merupakan sebagai objek yang penuh dengan kekuatan gaib dan energi mistis dan sering kali menjadi pusat konflik atau tujuan pencarian bagi seorang karakter. Batu jimat yang digambarkan dalam film ini memiliki kekuatan pelindung yang dapat menjaga pemiliknya dari bahaya supernatural. Batu jimat juga sebagai suatu objek yang dicari oleh karakter, menjadi bagian dari perjalanan atau petualangan. Banyak proses yang perlu dilakukan Dicky demi menemukan sebuah jimat, ia perlu mendaki Gunung Madyopuro dan mencari sumber mata air agar bisa berdoa. Rapalan mantra perlu disebutkan agar batu jimat bisa digunakan dan

manjur khasiatnya. Peneliti juga menemukan senjata tajam juga digunakan sebagai simbol yang berfungsi untuk meningkatkan ketegangan dan memberikan dampak psikologis yang kuat. Senjata tajam yang ada didalam film Sekawan Limo adalah pisau lipat, parang, dan gerinda. Senjata tajam sering kali dilambangkan sebagai kekerasan dan ancaman langsung terhadap keselamatan fisik. Dalam film Sekawan Limo benda tajam disimbolkan sebagai kematian yang dihubungkan dengan darah atau pengorbanan. Luka yang disebabkan senjata tajam menjadi gambaran visual. Darah juga memiliki fungsi sebagai elemen fisik yang mengacu kepada kekerasan atau kematian. Darah menjadi penguat visual akan kekejaman yang terjadi pada karakter terhadap pengalaman traumatis sehingga dapat memicu kecemasan atau ketakutan yang berkelanjutan bagi karakter dan penonton.

Ikonografi suara dibagi menjadi dua yaitu *diegetic* dan *non diegetic*. *Diegetic* adalah suara yang ditimbulkan dari narasi film itu sendiri, yang dapat di dengar dan dilihat oleh karakter dalam cerita itu sendiri. Suara *diegetic* dalam film Sekawan Limo bisa didapat dari percakapan dan suara yang ditimbulkan karakter. Didalam genre horor suara memiliki peran penting dalam menciptakan suasana menakutkan, menegangkan, dan mendalam. Sedangkan suara *non- diegetic* adalah suara yang hanya bisa didengar penonton, bukan oleh karakter di dalam cerita. Suara *non-diegetic* dalam film Sekawan Limo adalah musik latar dan efek suara tambahan (suara dramatis). Pada film Sekawan Limo terdapat beberapa adegan yang menimbulkan kesan horor antara lain suara *diegetic* yang ditimbulkan dari percakapan serta ekspresi tawa bisa memberi simbol didalamnya. Tertawa yang biasanya sering dikaitkan dengan genre komedi juga bisa menjadi horor ketika penggunaannya tidak sesuai dengan situasi. Tertawa bisa muncul dalam genre horor khususnya subgenre horor komedi. Adegan tertawa Bagas ini di iringi dengan suara *non diegetic* yaitu *background* menyeramkan atau horor.

Pada adegan lainnya, peneliti menemukan karakter Lenni yang masih mengingat kejadian masa lalunya ketika bersama ibunya. Setelah dari adegan *flashback* mengenai kecelakaan yang di alami Lenni dan ibunya, tiba – tiba ada suara bisikan yang menyeramkan memanggil Lenni. Suara ini muncul dari hantu pocong yang termasuk suara *diegetic* karena bisa didengar oleh karakter membuat Lenni terbangun dari tidurnya.

Suara *non diegetic* berasal dari *voice over* untuk memberikan penjelasan atau latar belakang cerita sebagai informasi tambahan. Dalam hal ini penonton akan lebih memahami konteks yang sedang terjadi dan mungkin akan terjadi ke depannya. *Voice over* juga bisa menyampaikan pesan yang lebih luas mengenai pemikiran karakter dalam cerita.

Mengungkapkan makna tersembunyi dan memberikan kesimpulan moral tentang peristiwa yang telah terjadi. Adegan tersebut dapat dilihat pada scene 74, ketika Bagas mulai mengingat kejadian lalu yang dialami teman – temannya, memberikan dia sebuah jawaban untuk menyelesaikan permasalahan yang ada dalam cerita.

Style dalam Film Sekawan Limo (2024)

Style adalah salah satu aspek yang penting dalam mengasosiasikan genre. Setiap genre mempunyai style atau gaya tertentu. Elemen – elemen dan teknis dalam sebuah karya membentuk pengalaman penonton sesuai dengan aturan genre tersebut. Beberapa aspek yang menyusun style meliputi dari sinematografi, warna film, dan intensitas pencahayaan. Teknik pembuatan gambar bergerak dalam film atau media visualnya. Mencakup semua aspek visual yang berhubungan dengan pembuatan gambar mulai jarak kamera, sudut kamera, dan pergerakan kamera. Sinematografi berperan besar dalam membentuk mood, emosi, dan gaya visual dalam sebuah film.

Pengambilan gambar tempat lokasi utama film diambil menggunakan jarak kamera *Extreme long shot* untuk memberikan gambaran luas mengenai lokasi atau situasi. Dengan mengambil jarak yang jauh menunjukkan subjek dalam lingkungan yang luas, memberi kesan bahwa subjek kecil atau tidak berdaya dalam konteks yang lebih besar. Kesan dramatis bisa didapatkan dengan adanya perasaan terisolasi di dunia luar yang luas. Jarak ini dapat memberikan visualisasi tentang dunia tempat cerita berlangsung sebelum fokus beralih ke karakter atau elemen cerita lainnya. Sudut kamera menggunakan *bird eye view*, pengambilan gambar dari atas objek untuk memberikan komposisi visual yang menarik dan simetris, menciptakan estetika yang kuat dalam gambar. Pergerakan kamera menggunakan *Aerial shot* merupakan pengambilan gambar dengan cara terbang, kamera yang dinaikkan pada drone. Warna hijau yang berasal dari alam melambangkan kesegaran dan kehidupan. Hijau sering dihubungkan dengan lingkungan alami. Di dalam gambar, hijau memberikan suasana damai dan natural menunjukkan karakter berada di tempat yang jauh dari perkotaan seperti hutan. Warna merah yang terdapat pada baju karakter menunjukkan energi keberanian, memberikan kesan bahwa setiap karakter memiliki peran yang aktif. Warna coklat dan krem yang didapat dari bangunan memperlihatkan kesederhanaan dan tradisionalitas menciptakan nuansa pedesaan atau kesederhanaan basecamp. *Tone* warna yang dihasilkan secara keseluruhan adalah natural, aktif, dan santai untuk kegiatan persiapan mendaki gunung. Penggunaan cahaya depan kebanyakan terjadi saat siang hari menggunakan cahaya alami. Pencahayaan yang lembut dan merata terutama dalam jam

tertentu sehingga mengurangi bayangan terhadap detail wajah atau objek yang terlihat. Cendrung menciptakan tampilan datar tanpa kedalaman. Cocok digunakan pada adegan ringan yang memberi kesan natural dan bersih.

Podcast merupakan latar kedua yang diperkenalkan dalam film Sekawan Limo. Untuk memperkenalkan lokasi kedua, jarak kamera yang digunakan long shot atau full shot untuk memperlihatkan latar belakang yang dominan. Menggunakan eye level angle untuk mengambil gambar sejajar dengan mata agar setara bagi penonton yang melihatnya. Dengan menggunakan sudut kamera yang setara, membuat penonton merasa lebih dekat dan terhubung dengan karakter. Sudut ini sangat cocok dalam adegan percakapan atau interaksi antara karakter. Gerakan kamera dilakukan secara horizontal ke kiri untuk memperlihatkan lokasi sekeliling. Adegan ini juga menggunakan *medium long shot*, *medium shot*, dan *close up* di dalam percakapan live podcast. *Medium long shot* untuk memperlihatkan kehadiran karakter dengan lingkungannya yang relatif seimbang. Sedangkan *medium shot* dan *close up* digunakan untuk bisa lebih fokus kepada interaksi antar karakter dengan menampilkan ekspresi dan gerakan tubuh yang lebih jelas. *Close up* yang bisa menampilkan wajah karakter yang lebih mendalam. Dalam ruangan podcast didominasi oleh warna neon ungu yang memberi kesan modern dan sedikit misterius. Menunjukkan suasana yang tidak konvensional dan menyenangkan meskipun terlihat sedikit mistis. Ungu neon dapat memberikan kesan misteri sehingga cocok untuk memadukan komedi dan ketegangan didalam cerita. Terdapat warna kontras antara warna merah dan biru yang menciptakan ketegangan dan menenangkan. Terdapat warna pelengkap berupa kuning dari warna sofa yang melambangkan kenyamanan dan keakraban saat berbicara. Keseluruhan atmosfer yang ditimbulkan terlihat modern sehingga cocok untuk menggabungkan horor dengan komedi di tengah ketegangan cerita.

Pada adegan ini memiliki pergerakan, jarak, dan sudut yang berbeda. Juna melihat genderuwo yang tinggi dan besar secara langsung, pengambilan sudut kamera menggunakan *High Angle* untuk memperlihatkan bahwa makhluk yang dihadapi Juna bukan sesuatu yang remeh. Ketika berlari pergerakan kamera digunakan *handled shot* atau *shaky cam*. Teknik ini menimbulkan guncangan disebabkan oleh gerakan kamera yang dipegang langsung. Kamera ini menimbulkan perasaan tidak stabil, panik, kebingungan, atau ketakutan. Jarak kamera yang digunakan *medium close up* ketika berlari untuk memperlihatkan ekspresi karakter yang ketakutan. Puncak kepanikan pun dapat terlihat dari Juna yang berhenti berlari dan menunduk kebawah dan tidak bisa berlari lagi. Pengambilan jarak kamera menggunakan

long shot untuk memperlihatkan lingkungan sekitarnya yaitu hutan yang tidak terjamah, dapat menciptakan perasaan terisolasi yang sangat kuat. Warna biru gelap yang dihasilkan dari latar waktu dini hari menghasilkan kesan dingin, suram, dan misterius. Dominasi biru memperkuat kontras warna yang berbeda seperti warna merah pada subjek utama dapat meningkatkan rasa ketegangan dan ketidakpastian. Warna hitam pada gambar menciptakan kengerian, kegelapan, dan kekosongan yang menimbulkan misteri dan ketakutan. Memiliki kontras tajam dengan *tone* gelap memberi kesan bahaya yang semakin mendekat. Keseluruhan atmosfer menimbulkan suasana kengerian, ketegangan, dan ancaman yang menimbulkan suasana horor. Penggunaan cahaya dari bawah sering digunakan untuk menciptakan suasana menyeramkan atau horor. *Underlighting* yang menghasilkan bayangan bergerak ke arah wajah atau objek menciptakan efek mengintimidasi. Arah cahaya ini sering digunakan untuk menggambarkan karakter supernatural, menakutkan, atau jahat. Efek yang dihasilkan melalui pencahayaan ini wajah terlihat lebih tajam dan misterius karena menonjolkan bagian bawah seperti dagu, hidung, dan mata.

Untuk penggambaran adegan yang memuat unsur komedi, peneliti menemukan bahwa pembuat film sering menggunakan teknik pengambilan gambar *medium long shot*, *medium shot* dan *close up* untuk memperlihatkan kepada penonton bagaimana ekspresi dari setiap karakter seperti ketawa atau tingkah konyol lainnya. Unsur komedi lebih sering ditemukan pada percakapan antar karakter seperti komedi gelap, komedi miskomunikasi, komedi situasi dan komedi fisik. Pergerakan kamera bersifat tetap (*still*) karena tujuannya untuk menghibur sehingga tidak perlu banyak pergerakan untuk memungkinkan fokus utama tetap pada dialog dan reaksi karakter. Dengan sudut pengambilan menggunakan *eye level angle* untuk mengambil gambar sejajar dengan penonton, membuat penonton merasa lebih dekat dan terhubung dengan karakter. Penggunaan cahaya dengan intensitas tinggi menimbulkan pencahayaan yang cenderung lembut dan merata sehingga cocok untuk adegan ringan seperti komedi. Adanya kostum berlebihan yang digunakan Juna ketika pergi untuk berburu, hanya menggunakan daun untuk menutupi tubuhnya. Adanya pemilihan pakaian yang tidak sesuai dengan situasinya yang tidak sesuai dengan zaman.

Unsur Horor Komedi Pada Film Sekawan Limo

Analisis genre adalah cara untuk meneliti jenis atau gaya penulisan guna lebih memahami konvensi, harapan, tujuan, dan target audiens untuk genre tersebut (Purdue University, 2018). Analisis genre merupakan penelitian kualitatif yang di kembangkan untuk

mengkaji teks pada suatu media, dengan cara mengidentifikasi, memahami, dan mengevaluasi elemen-elemen pembentuk suatu genre.

Tabel 1 Matriks Analisis Genre Horor Komedi

Genre	Setting	Karakter	Naratif	Ikonografi	Style
Horor	Tempat terpencil dan jauh dari pemukiman masyarakat	adanya tokoh non-manusia (hantu), memiliki karakter antagonis didalamnya	Pola struktur sesuai dengan runtutan pola linear	Didominasi oleh simbol-simbol mistis dan suara yang menimbulkan kejutan/ rasa takut (<i>jumpscare</i>) baik secara langsung maupun dari <i>sound effect</i>	Pencahayaannya menggunakan <i>under lighting</i> dan <i>hardlight</i> , jarak kamera <i>medium close up</i> dan <i>close up</i> untuk memperlihatkan ekspresi/ emosi karakter
Komedi	Tempat terbuka/ umum	Karakter memiliki sifat atau tindakan lucu untuk dijadikan humor, tidak ada karakter antagonis	Pola struktur sesuai dengan runtutan pola linear	Didominasi suara diegetic berupa dialog humor dan disusul <i>sound effect</i> komedi	Memadukan teknik pengambilan gambar <i>medium shot</i> dan <i>close up</i>
Horor Komedi	Lebih didominasi kesan horor, tempat terpencil	Adanya karakter baru non-manusia memiliki paras menyeramkan namun memiliki sifat yang lucu, tidak memiliki karakter antagonis sampai mengancam nyawa manusia.	Pola struktur sesuai dengan runtutan pola linear	Adanya simbol horor dan komedi melalui karakter, benda, bangunan, kostum, dan dialog	Pencahayaannya didominasi <i>frontal lighting</i> untuk suasana santai sedangkan <i>side</i> dan <i>under lighting</i> untuk suasana horor. Pengambilan gambar banyak menggunakan <i>close up</i> untuk memperlihatkan ekspresi karakter. Banyak variasi pergerakan kamera untuk mendapatkan emosi dan kedekatan dari penonton.

Sumber : Data Olahan Peneliti, 2024

Pada film Sekawan Limo peneliti menemukan bahwa unsur horor dominan pada *setting*, karena elemen horor menyediakan suasana, ikonografi, dan konvensi yang menjadi

dasar untuk menyisipkan humor. Konvensi horor yang dikenal audiens lebih ke daerah terpencil, sehingga menjadi titik awal efektif sebelum ditambahkan unsur komedi. Naratif juga didominasi oleh elemen horor yang menjadi kerangka utama. Struktur dengan pola linear berisi pembangunan ketegangan, konflik klimaks hingga resolusi mengenai ancaman. Ikonografi cenderung lebih didominasi oleh elemen horor seperti latar, properti dan simbol. *Style* cenderung seimbang dengan unsur komedi, unsur horor lebih ditonjolkan pada visual gelap dan suasana cerita

Sedangkan unsur komedi peneliti temukan pada karakter melalui tingkah laku dan interaksi antar karakter. Elemen komedi yang terdapat pada karakter sebagai penyeimbang terhadap situasi horor. Meskipun elemen komedi mendominasi, elemen horor tetap hadir melalui karakter *the monster* berpenampilan menyeramkan, namun memiliki perilaku humoris. *Style* dalam unsur komedi lebih ditonjolkan pada scene percakapan karakter menggunakan jarak kamera *medium shot* ataupun *close up* untuk memperjelas ekspresi yang dibuat karakter.

Simpulan

Film Sekawan Limo merupakan film dengan sub-genre horor komedi. Unsur horor lebih dominan ditampilkan dalam film tersebut melalui setting, gaya visual, dan penceritaan. Setting yang dimunculkan dalam film horor lebih didominasi tempat terpencil yang jauh dari pemukiman masyarakat, gaya visual gelap dan naratif yang berurutan dari awal ancaman, klimaks, hingga penyelesaian masalah dari ketegangan tersebut. Sedangkan unsur komedi peneliti temukan pada karakter tokoh yang menampilkan perilaku atau dialog yang lucu. Penempatan tokoh pada situasi yang sulit memunculkan gagasan komedi yang dapat menertawakan kondisi yang dialami oleh para tokoh. Perpaduan antara unsur horor dan komedi dapat menambah keragaman genre, sehingga memberikan pilihan lebih banyak dan bisa menarik audiens yang lebih luas yaitu pecinta horor dan pecinta komedi.

Daftar Pustaka

- Ady Prawira Riandi, A. A. (2022). *Pengertian Film: Definisi, Jenis dan Fungsinya*. Kompas.Com.
<https://entertainment.kompas.com/read/2022/10/19/150302666/pengertian-film-definisi-jenis-dan-fungsinya?page=all>
- Andaresta, L. (2023). *Kenali 10 Subgenre Film Komedi, Mulai dari Parody hingga Satire*. Hypeabis; Hypeabis. Hypeabis. <https://hypeabis.id/read/27451/kenali-10-subgenre-film-komedi-mulai-dari-parody-hingga-satire>
- Andri Guna Santoso. (2020). *Mengenal Subgenre dari Film Komedi*. Kumparan.Com.
<https://kumparan.com/playstoprewatch/mengenal-subgenre-dari-film-komedi->

1td2oNonBD8

- Arum, R. (2022). Arti Warna dalam Psikologi dan Filosofinya. In *Gramedia*. https://www.gramedia.com/best-seller/arti-warna-dalam-psikologi-dan-filosofinya/?srsltid=AfmBOoo_-Vc-QxeGTyYF2cyVhY5SucOyv6jatqlvtVVa-Kj4Fz5kXWX7&utm_source=
- Baihaqi. (2022). *Menggunakan Teknik Sinematografi untuk Pengambilan Gambar*. Kelas.Work. <https://kelas.work/blogs/mengulas-sinematografi-dan-teknik-pengambilan-gambar-yang-tepat>
- Budiman, A. (2023). *Indonesia Suka Film Horor, Mengapa?* <https://www.voaindonesia.com/a/indonesia-suka-film-horor-mengapa-/7181230.html>
- Chaniago, R. H. (2018). Analisis Perkembangan Film Komedi Indonesia. *Nyimak (Journal of Communication)*, 1(2), 189–195. <https://doi.org/10.31000/nyimak.v1i2.482>
- CNN. (2024a). *Daftar 10 Film Indonesia Terlaris Sepanjang Masa*. CNN Indonesia. <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20240729202259-220-1126882/daftar-10-film-indonesia-terlaris-sepanjang-masa-ada-ipar-adalah-maut>
- CNN. (2024b). *Sekawan Limo Tembus 2,5 Juta Penonton Setelah Tayang 40 Hari*. CNN Indonesia. <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20240814174519-220-1133060/sekawan-limo-tembus-25-juta-penonton-setelah-tayang-40-hari#:~:text=Sekawan Limo Tembus 2%2C5 Juta Penonton Setelah Tayang 40 Hari,-CNN Indonesia&text=Kabar itu diumumkan Starvision Plus%2C r>
- Darmawan, H. (2008). *Mengapa Film Horor*. Perfilman.Perpusnas.Go.Id. http://perfilman.perpusnas.go.id/kliping_artikel/detail/357 diakses 22 Maret 2018)
- Destalia, T. (2019). *Pembingkai Berita Kenaikan Gaji Pns (Analisis Framing Model Zhongdang Pan Dan Gerald M. Kosicki Untuk Berita Kenaikan Gaji Pns Koran Harian Tribun Jabar Edisi 09 Maret 2019* [Universitas Komputer Indonesia]. <https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/1937/>
- Devita, F. (2013). “Wreck It Ralph”: Studi Genre Pada Film Disney Animation Studios. *Jurnal E-Komunikasi*, 1(2), 264–275.
- Dwi Gayatri, A. S. (2024). *Sinopsis Film Sekawan Limo, Teror Mistis Hantui Empat Pendaki*. Detik.Com. <https://www.detik.com/jatim/berita/d-7414056/sinopsis-film-sekawan-limo-teror-mistis-hantui-empat-pendaki>
- Gianetti. (2014). *Understanding Movies*. Pearson.
- Hansen. (1998). *Mass Communication Research Methods*. Macmillan Press LTD.
- Hardianto. (2010). *Representasi Kenakalan Remaja Film “Liar” pada Tokoh Indra dan Bayu*. UPN “Veteran” Jawa Timur.
- Hariwijaya. (2016). *Metodologi dan Penulisan Skripsi, Tesis dan Desertasi Untuk Ilmu Sosial dan Humaniora*. Parama Ilmu.
- Heider. (1991). *Indonesia Cinema : National Culture on Screen*. University of Hawaii Press.
- Ida, R. (2014). *Metode Penelitian : Studi Media dan Kajian Budaya*. Prenada Media Group.
- Imanjaya. (2011). *Mau Dimana ke Mana Sinema Kita?: Beberapa Seputar Film Indonesia (Edisi Bahasa Indonesia)*. Jakarta: Salemba Humanika. Salemba Humanika.
- Imbarraga dan Reinaldi, R. P. I. dan H. (2019). Universitas Pasundan. *Kebudayaan*, 022, 1–47.
- Jane Stokes. (2006). *How To Do Media And Cultural Studies: Panduan untuk Melaksanakan Penelitian dalam Kajian Media dan Budaya (Edisi Bahasa Indonesia)*. Bentang.
- Joseph, D. (2011). *Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Pusat Apresiasi Film di Yogyakarta* [Universitas Atma Jaya Yogyakarta]. <https://e-journal.uajy.ac.id/821/>
- Kurniawati, N. (2021). Representation of Feminism in the Main Characters of the Films

- “Maleficent Mistress of Evil” and “Frozen 2.” *Hortatori: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(2), 133–142. <https://doi.org/10.30998/jh.v4i2.532>
- Kusuma, A., Saifudin, W., & Fitron, M. Q. (2022). Kuasa Patriarki dan Mitos Budaya Pada Desain Poster Film Yuni. *Jurnal Desain*, 10(1), 96. <https://doi.org/10.30998/jd.v10i1.13289>
- Pardamaian, B. K. (2018). Analisis Genre Film Warkop DKI Reborn (Studi Genre Film Komedi Dalam Film Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss! Part 1 & Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss! Part 2 Karya Anggy Umbara [Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur]. <https://repository.upnjatim.ac.id/7677/>
- Paramita, V. (2016). *Jejak Film Horor Nusantara*. Cinemapoteica.Com. <https://cinemapoetica.com/jejak-film-horor-nusantara/> diakses 22 Maret 2018).
- Permana, H. (2019). *Representasi Remaja Dalam Film “My Generation” (Analisis Semiotika Representasi Remaja Dalam Film “My Generation”)* [Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur]. <https://repository.upnjatim.ac.id/7330/>
- Permana, K. S. A. (2014). Analisis Genre Film Horor Indonesia Dalam Film Jelangkung (2021). *Commonline Departemen Komunitas*, 3(3), 559–573.
- Pratista. (2008). *Memahami Film*. Homerian Pustaka.
- Pratista. (2017). *Memahami Film*. Montase Press.
- Ratna, D. (2019). *Analisis Genre Horror Pada Film Hereditary (2018) Dan Midsommar (2019)* Ratna Rezkhy Dwiastuty Abstrak. 191–205.
- Setiawan, E., & Halim, C. (2023). Perkembangan film horor di Indonesia tahun 1990-2010. *Bandar Maulana: Jurnal Sejarah Kebudayaan*, 27(1), 22–34. <https://doi.org/10.24071/jbm.v27i1.5804>
- Setyaningsih, T. W. (2023). Rekreasi Ketakutan, Sebuah Kajian Menonton Film Horor di Masa Pasca Pandemi. *IMAJI: Film, Fotografi, Televisi, & Media Baru*, 14(1), 57–72. <https://doi.org/10.52290/i.v14i1.100>
- Simatupang, D. R. G. (2021). Pemaknaan Generasi Milenial Terhadap Pemberitaan Strategi Pemerintah Mengenai Covid-19 di Kompas.com. *Nuevos Sistemas de Comunicación e Información*, 54–65.
- Smith, L. (2018). *Why Horror Comedy Movies Work*. HubPages. <https://discover.hubpages.com/entertainment/Why-Horror-Comedy-Movies-Work>
- Sobur, A. (2006). Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembang Bahasa, Kamus Besar Bahasa Indonesia , (Jakarta: Balai Pustaka, 1990), hlm. 242 1 17. *Semiotika Komunikasi*, 17–38.
- Solikhah, W. A. (2019). *Analisis Genre Horror Dalam Film Danur: I Can See Ghost*. Universitas Jember.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metodeologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&d*.
- Tama, K., & Dhani, K. R. (2022). Analisis Fungsi Karakter dalam Film Eternals dengan Teori Fungsi Narasi Pendahuluan. *Ekspresi: Indonesian Art Journal*, 11(2), 70–78.
- Taufiq Madya Aditama. (2018). Mistisme Jawa Dalam Film Horor Indonesia (Studi Analisis Genre Film Horor dalam Film Tuyul dan Pengabdi Setan). UPN “Veteran” Jawa Timur.
- University, P. (2018). *Genre Analysis & Reverse Outlining*. Purdue University. https://owl-purdueedu.translate.goog/owl/graduate_writing/thesis_and_dissertation/genre_analysis_reverse_outline.html?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=sge#:~:text=Genre analysis is a way,target audience for that genre
- William Lawrence Neuman. (1997). *Social Research Methods: Qualitative and Quantitative*

Approaches. Boston: Allyn and Bacon. Allyn and Bacon.

Wulandari, A. N., Pinem, E. B., Sari, M. I., & Sirait, R. C. A. (2024). Analisis Unsur Instrinsik Dalam Film Agak Laen Karya Muhadkly Acho Analysis of Intrinsic Elements in Film Agak Laen. *Jiic: Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 4(1), 662–667.