

Humor dalam Horor: Analisis genre pada film *hello ghost* dan *Kang Mak from Pee Mak*

Helenita Margareth br Tarigan^{1*}, Ririn Puspita Tutiasri²

Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran”
Jawa Timur, Indonesia

Email korespondensi: 21043010230@student.upnjatim.ac.id

Diterima: 3 Juli 2025; Direvisi: 28 Oktober 2025; Terbit: 30 Oktober 2025

Abstract

*The focus of this research is not only to examine how horror and comedy elements are combined but also how the adaptation process reflects local values familiar to Indonesian audiences. This study aims to analyze the construction of the horror-comedy genre in the films *Hello Ghost* (2023) and *Kang Mak from Pee Mak* (2024), which are adaptations of foreign films but successfully adjusted to the Indonesian cultural context. The study applies a descriptive qualitative approach using the Repertoire of Elements method, which covers narrative structure, characterization, setting, iconography, and visual-audio style. In addition, Rick Altman's genre theory is employed to understand the interaction between text, institutions, and audiences in shaping meaning. The findings reveal that both films present a balanced blend of horror and comedy, though each emphasizes different cultural aspects. *Hello Ghost* offers emotional horror through personal iconography representing trauma, loss, and the healing process of the protagonist. In contrast, *Kang Mak from Pee Mak* highlights comical horror derived from local beliefs and symbols such as shamanic rituals, traditional stilt houses, and mystical objects. Comedy in both films is expressed through humorous characterizations, slapstick scenes, dark comedy, and situations of miscommunication that enliven the narrative while reducing tension. In terms of visual and audio style, both films make use of lighting, camera work, and musical scoring to balance frightening moments with humorous relief. This study concludes that the horror-comedy genre in the Indonesian context functions not only as entertainment but also as a medium of reflection on cultural values, family ties, and social trauma. The success of these adaptations demonstrates the dynamic nature of genre, which can be reshaped according to local tastes without losing its global narrative essence.*

Keywords: Horror comed; Indonesian film; film genre; *hello ghost*; *Kang Mak from Pee Mak*.

Abstrak

Fokus penelitian ini tidak hanya mengkaji bagaimana elemen horor dan komedi digabungkan, tetapi juga bagaimana proses adaptasi tersebut merefleksikan nilai-nilai lokal yang dekat dengan kehidupan masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis konstruksi genre horor komedi dalam film *Hello Ghost* (2023) dan *Kang Mak from Pee Mak* (2024) yang merupakan bentuk adaptasi film luar negeri namun berhasil disesuaikan dengan konteks budaya Indonesia. Metode penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan analisis *Repertoire of Elements* yang mencakup unsur naratif, karakterisasi, setting, ikonografi, serta gaya visual dan audio. Selain itu, penelitian memanfaatkan teori genre Rick Altman untuk memahami hubungan antara teks, institusi, dan audiens dalam pembentukan makna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua film menampilkan paduan horor dan komedi yang seimbang dengan pendekatan kultural yang berbeda. *Hello Ghost* menghadirkan horor emosional melalui ikonografi personal yang mewakili trauma, kehilangan, serta proses penyembuhan karakter utama. Sementara itu, *Kang Mak from Pee Mak* menonjolkan horor komikal yang bersumber dari simbol budaya dan kepercayaan lokal, seperti ritual dukun, rumah panggung, hingga benda mistis. Unsur komedi hadir melalui karakterisasi humoris, adegan slapstick, *dark comedy*, dan situasi miskomunikasi yang menghidupkan narasi serta mengurangi ketegangan. Dari segi gaya visual dan audio, kedua film memanfaatkan pencahayaan, pengambilan gambar, dan musik untuk menyeimbangkan suasana menakutkan dengan momen humor. Penelitian ini menyimpulkan bahwa genre horor komedi dalam konteks Indonesia berfungsi bukan hanya sebagai hiburan, melainkan juga sebagai media refleksi nilai budaya, kekeluargaan, dan trauma sosial. Keberhasilan adaptasi

membuktikan bahwa genre bersifat dinamis dan mampu menyesuaikan diri dengan selera lokal tanpa kehilangan nilai naratif global.

Kata-kata kunci: Horor komedi; film Indonesia; genre film; *hello ghost*; *Kang Mak from Pee Mak*.

Pendahuluan

Genre film merupakan sebuah aspek penting dalam produksi sinematik yang menentukan bentuk naratif, gaya visual, serta ekspektasi penonton terhadap sebuah karya. Dalam konteks perfilman, genre memiliki sifat yang dinamis dan berkembang dengan mengikuti perubahan sosial dan budaya yang ada (Pratista, 2023). Seiring dengan meningkatnya produksi dan konsumsi film di Indonesia, pemahaman terhadap dinamika genre menjadi hal yang krusial. Genre bukan hanya sekadar kategori teknis, tetapi juga instrumen yang membentuk hubungan emosional antara film dan penontonnya. Dengan demikian, mempelajari genre film dapat membantu menjelaskan bagaimana karya sinematik beradaptasi, diterima, dan ditafsirkan oleh masyarakat.

Salah satu genre yang menunjukkan perkembangan signifikan dalam industri perfilman Indonesia adalah horor komedi. Genre ini menarik karena memadukan dua emosi yang kontras: rasa takut yang dihadirkan oleh horor dengan ketegangan dan atmosfer seram (Pratista, 2023), serta rasa tawa yang lahir dari situasi lucu, absurditas, hingga sindiran sosial yang menjadi ciri khas komedi (Berger, 2012). Perpaduan keduanya menciptakan pengalaman menonton yang unik karena penonton digiring untuk merasakan kontradiksi emosional dalam satu alur narasi. Lebih jauh, genre ini tidak hanya sekadar menghibur, tetapi juga menawarkan ruang refleksi psikologis yang kompleks.

Di Indonesia, horor komedi mulai mendapat tempat istimewa di hati penonton. Hal ini dapat dilihat dari keberhasilan beberapa judul yang menghadirkan kombinasi dua genre tersebut. Salah satu indikasi populernya genre ini adalah sambutan hangat terhadap *Hello Ghost* (2023) dan *Kang Mak from Pee Mak* (2024). Kedua film ini merupakan hasil adaptasi dari film asing yang sukses di negara asalnya, yaitu Korea Selatan dan Thailand, namun diolah ulang agar sesuai dengan konteks sosial budaya Indonesia (Sadewa, 2023). Fenomena adaptasi lintas budaya ini memperlihatkan adanya proses negosiasi antara nilai budaya asing dengan penerimaan lokal. Adaptasi bukan hanya menyangkut bahasa atau teknis sinematik, tetapi juga melibatkan transformasi estetika, ideologi, dan representasi budaya agar tetap relevan bagi audiens domestik.

Fenomena tersebut menarik untuk diteliti karena memperlihatkan bagaimana industri film Indonesia mengelola tantangan globalisasi. Di satu sisi, film harus mempertahankan nilai jualnya agar kompetitif di pasar global. Namun di sisi lain, film juga dituntut untuk

menampilkan nuansa lokal agar tetap dekat dengan masyarakat Indonesia. Dengan kata lain, horor komedi sebagai genre berfungsi sebagai ruang kreatif untuk menegosiasikan unsur global dan lokal secara seimbang. Dalam kerangka ini, film adaptasi menjadi arena penting untuk mengkaji dinamika budaya dan strategi industri kreatif di Indonesia.

Secara akademik, penelitian ini memanfaatkan teori *Repertoire of Elements* dari Nick Lacey (2000) sebagai kerangka konseptual. Teori ini membagi genre ke dalam lima elemen utama, yaitu naratif/plot, karakter, setting, ikonografi, dan style. Pendekatan ini relevan karena memberi peluang analisis yang menyeluruh, tidak hanya dari sisi cerita tetapi juga dari aspek visual, simbolik, dan kultural. Dengan menggunakan kerangka tersebut, penelitian mengenai horor komedi di Indonesia dapat lebih terstruktur dan mampu menjelaskan bagaimana sebuah genre dibangun, ditransformasikan, dan diterima oleh audiens.

Selain itu, penelitian ini juga merujuk pada gagasan Rick Altman tentang genre sebagai hasil interaksi antara teks, institusi, dan audiens. Perspektif ini menekankan bahwa genre tidak bersifat statis, melainkan hasil konstruksi sosial yang selalu dinegosiasikan. Dalam konteks ini, horor komedi Indonesia dapat dipahami sebagai hasil interaksi antara teks film yang memadukan horor dan komedi, institusi perfilman yang mengatur produksi serta distribusi, dan audiens yang memberikan makna serta penerimaan.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah menggunakan pendekatan serupa. Hardi (2014) menganalisis genre action dalam film *The Raid* dan *The Raid 2* dengan menekankan elemen konflik fisik, narasi kriminal, dan pengambilan gambar ekstrem. Pardamamaian (2018) meneliti *Warkop DKI Reborn* dengan fokus pada komedi slapstick dan verbal sebagai ikonografi utama. Sementara itu, Mardiah et al. (2024) pada *Agak Laen* dan Anjelia (2025) pada *Sekawan Limo* menekankan pada elemen visual seperti pencahayaan gelap, setting horor, serta karakter hantu lokal yang menjadi ciri khas genre horor. Namun, penelitian-penelitian tersebut cenderung terbatas pada satu genre atau satu film, sehingga belum banyak yang secara komprehensif membahas horor komedi sebagai adaptasi lintas budaya.

Kesenjangan penelitian inilah yang berusaha dijawab oleh kajian ini. Dengan menganalisis *Hello Ghost* (2023) dan *Kang Mak from Pee Mak* (2024), penelitian ini menempatkan diri pada irisan kajian genre, adaptasi budaya, dan dinamika industri film Indonesia. Fokusnya bukan hanya untuk mendeskripsikan struktur genre, tetapi juga untuk memahami bagaimana genre tersebut ditransformasi dalam konteks adaptasi lintas budaya. Hal ini penting karena memberi kontribusi bagi pengembangan teori genre sekaligus

memberikan gambaran praktis tentang strategi industri film Indonesia dalam menghadapi persaingan global.

Dengan demikian, penelitian ini memiliki urgensi teoretis dan praktis. Secara teoretis, penelitian ini memperkaya kajian genre film dengan menghadirkan analisis tentang horor komedi sebagai subgenre yang dinamis, fleksibel, dan kontekstual. Secara praktis, penelitian ini dapat memberikan masukan bagi sineas Indonesia tentang pentingnya mengintegrasikan elemen global dan lokal untuk menciptakan film yang segar, relevan, dan memiliki daya tarik luas. Selain itu, penelitian ini juga berperan dalam memperkuat pemahaman bahwa film bukan sekadar produk hiburan, melainkan juga medium komunikasi budaya yang berfungsi merefleksikan nilai, norma, dan identitas masyarakat.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk memahami secara mendalam bagaimana konstruksi genre horor komedi dibentuk dalam film *Hello Ghost* (2023) dan *Kang Mak from Pee Mak* (2024). Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berorientasi pada eksplorasi makna, penafsiran, serta pemahaman kontekstual terhadap teks film, bukan pada pengukuran kuantitatif. Dengan pendekatan ini, peneliti dapat menelaah bagaimana unsur-unsur film dikonstruksikan untuk menciptakan perpaduan antara horor dan komedi dalam kerangka budaya Indonesia.

Analisis dilakukan dengan menggunakan teori *Repertoire of Elements* yang dikemukakan oleh Nick Lacey (2000). Teori ini membagi genre ke dalam lima elemen utama, yaitu naratif atau plot, karakter, setting, ikonografi, dan style. Kerangka tersebut dianggap relevan karena mampu memberikan perspektif komprehensif dalam memahami genre, baik dari sisi struktural maupun visual. Naratif mencakup struktur cerita dan alur konflik yang memperlihatkan interaksi antara ketegangan horor dan pelepasan humor. Karakter dianalisis melalui peran tokoh-tokohnya dalam membangun dinamika emosional, termasuk bagaimana figur protagonis, antagonis, maupun karakter pendukung berkontribusi pada penciptaan suasana lucu sekaligus menegangkan. Setting dilihat sebagai ruang dan waktu yang digunakan untuk menghadirkan atmosfer mistis namun tetap bisa diolah menjadi situasi komikal. Ikonografi mencakup simbol-simbol visual seperti properti, kostum, ekspresi wajah, hingga efek suara yang khas bagi horor komedi. Sementara itu, style dianalisis dari teknik sinematografi, komposisi gambar, pencahayaan, serta musik yang memperkuat atmosfer dua genre yang kontras tersebut.

Objek penelitian adalah kedua film yang menjadi bahan kajian, sedangkan subjek penelitian meliputi unsur-unsur sinematik yang merepresentasikan konstruksi genre horor komedi. Unit analisis yang digunakan berupa *scene* atau adegan tertentu yang secara jelas menampilkan ciri perpaduan genre. Adegan-adegan ini diamati dari segi visual maupun audio, kemudian dikategorikan berdasarkan lima elemen utama yang ditetapkan oleh Lacey. Melalui proses ini, peneliti dapat melihat bagaimana setiap elemen bekerja secara individual maupun kolektif untuk membentuk identitas genre horor komedi dalam kedua film.

Pengumpulan data dilakukan melalui dua sumber. Pertama, data primer berupa observasi langsung terhadap film *Hello Ghost* dan *Kang Mak from Pee Mak*. Proses observasi ini dilakukan dengan menonton film secara berulang, mencatat adegan-adegan penting, serta mendeskripsikan elemen-elemen visual dan audio yang relevan. Kedua, data sekunder diperoleh melalui studi pustaka dari literatur, buku, jurnal, artikel akademik, maupun sumber daring yang relevan. Data sekunder berfungsi sebagai penguat dalam memberikan landasan teoritis dan memperkaya perspektif analisis.

Tahapan analisis data dimulai dengan identifikasi elemen-elemen genre pada setiap adegan. Selanjutnya dilakukan interpretasi terhadap fungsi masing-masing elemen dalam membangun perpaduan horor dan komedi. Analisis ini tidak hanya berfokus pada aspek teknis, tetapi juga menekankan pada makna kultural yang muncul dari representasi tersebut. Tahap akhir adalah menarik kesimpulan mengenai karakteristik khas horor komedi dalam kedua film, sekaligus memposisikannya dalam konteks budaya film Indonesia. Dengan metode ini, penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran menyeluruh mengenai bagaimana genre horor komedi dikonstruksi, diadaptasi, serta dimaknai oleh industri film Indonesia dan audiensnya.

Hasil dan Pembahasan

Analisis pada Film *Hello Ghost* (2023)

1. Narasi atau Plot

Unsur narasi dalam film *Hello Ghost* membentuk struktur alur linear yang tersusun dalam lima tahap naratif menurut Todorov yang telah dimodifikasi oleh Lacey dan Gillespie, yaitu tahapan equilibrium, disruption, recognition of disruption, attempt to repair, dan reinstatement of equilibrium (Azizaty & Putri, 2018; Eriyanto, 2013). Pada tahap permulaan, Kresna diperkenalkan sebagai tokoh utama yang depresi, kesepian, dan memperlihatkan konflik batin sejak awal cerita. Hal tersebut sejalan dengan pandangan Bordwell dan Thompson (2016) bahwa eksposisi awal penting untuk membangun ekspektasi penonton.

Gangguan muncul ketika Kresna mulai melihat hantu pasca percobaan bunuh diri, dan konflik berkembang saat ia menyadari keempat hantu tersebut memiliki permintaan terakhir yang belum terpenuhi. Pemenuhan permintaan itu mendorong perkembangan karakter dan menjadi penggerak utama narasi. Klimaks terjadi saat konflik dengan Linda memicu Kresna nyaris bunuh diri kembali, hingga kemudian mengingat bahwa para hantu adalah keluarganya sendiri. Melalui proses pemulihan konflik dan penerimaan masa lalu, film mencapai penutup dengan menciptakan keseimbangan yang baru. Struktur naratif ini menggabungkan unsur emosional, kejutan, dan humor secara berurutan untuk menyampaikan tema trauma, keluarga, dan harapan dalam bingkai horor komedi.

2. Karakter

Karakter menjadi elemen penting dalam membangun struktur naratif film *Hello Ghost*. Tokoh utama, Kresna Subakti (diperankan oleh Onadio Leonardo), digambarkan sebagai pria muda yang kesepian, penuh luka batin, dan berulang kali mencoba bunuh diri. Kondisi psikologis Kresna tergambar jelas dari ekspresi wajah, sikap tertutup, serta lingkungan hidup yang kotor dan tak terawat. Tato di tubuhnya juga berfungsi sebagai simbol trauma dan pencarian identitas, sebagaimana dijelaskan oleh Caplan (2000), bahwa tato dapat merepresentasikan masa lalu yang kelam dan ketidakmampuan individu menyalurkan rasa sakit secara emosional.

Kresna merupakan karakter dinamis yang digambarkan mengalami perubahan signifikan sepanjang narasi. Pada awalnya, karakter bersikap defensif terhadap para hantu dan menunjukkan kemarahan terhadap dunia, tetapi seiring waktu, karakter mulai peduli, terbuka, dan menyadari pentingnya koneksi emosional. Puncaknya terjadi ketika Kresna menyadari bahwa keempat hantu yang selama ini bersamanya adalah keluarganya sendiri. Tangis dan pelukan pada adegan kilas balik memperlihatkan ledakan emosional sebagai simbol rekonsiliasi dengan masa lalu.

Karakter Linda juga mengalami perkembangan. Karakter tersebut diperkenalkan sebagai sosok profesional namun emosional yang menyimpan luka mendalam akibat hubungan buruk dengan ayahnya. Linda berubah dari pribadi yang skeptis menjadi lebih terbuka terhadap kehadiran Kresna dan pengalaman spiritual yang dialaminya. Proses ini menjadikannya sebagai karakter dinamis yang mengalami penyembuhan dan rekonsiliasi dengan masa lalu.

Sementara itu, empat hantu yaitu Bima, Lita, Quatno, dan Cika berperan sebagai karakter statis, tetapi fungsional dalam membentuk alur dan mendukung transformasi

protagonis. Bima digambarkan sebagai sosok dewasa yang bijak dan humoris yang memberikan banyak pelajaran hidup kepada Kresna melalui dialog-dialog reflektif. Lita tampil sebagai sosok melankolis dan keibuan yang menunjukkan empati mendalam serta mendorong Kresna untuk membuka hati. Quatno hadir dengan karakter cerewet, keras kepala, tetapi tetap suportif yang menambah warna humor dan dinamika kelompok. Cika sebagai hantu anak-anak memperlihatkan semangat, kepolosan, serta rasa peduli yang tulus terhadap Linda dan Kresna.

Karakter-karakter tersebut tidak hanya menopang jalannya cerita, tetapi juga membentuk jalinan emosional yang membawa Kresna kembali pada identitasnya yang terluka. Dengan menghadirkan perpaduan karakter yang kompleks dan fungsional, film ini berhasil menyampaikan narasi yang kuat dan menyentuh, selaras dengan struktur lima tahap naratif Todorov yang dimodifikasi oleh Lacey dan Gillespie (Azizaty & Putri, 2018; Eriyanto, 2013) yang menjelaskan bahwa karakter menjadi pusat dari setiap fase perkembangan konflik hingga resolusi.

3. Setting

Setting dalam *Hello Ghost* (2023) menunjukkan proses adaptasi lokal yang kuat yang menunjukkan gambaran ruang dan waktu disesuaikan dengan realitas sosial budaya Indonesia. Hal ini sejalan dengan pendapat Bordwell & Thompson (2016) bahwa *setting* bukan hanya latar tempat, tetapi juga bagian dari konstruksi makna dalam narasi visual. Film ini memindahkan latar dari Korea Selatan ke Indonesia secara menyeluruh, menggunakan elemen-elemen khas seperti angkot, pasar, apartemen kumuh, rumah sakit umum, hingga museum barang mistis.

Latar apartemen menjadi simbol keterasingan Kresna yang menggambarkan perasaan gelap, kusam, dan tidak terawat yang merepresentasikan kondisi psikologis tokoh yang penuh luka batin. Di sisi lain, Rooftop milik Linda menampilkan ruang transisi emosional dengan visual yang kontras penuh tanaman hijau dan langit jingga yang memperkuat hubungan antar karakter serta fungsi naratif tempat sebagai elemen pendukung emosional. Selain itu, rumah sakit juga menjadi latar transisi spiritual yang menunjukkan pergeseran dari keputusan menuju kesadaran Kresna terhadap dunia supranatural.

Setting tambahan seperti jalan kota, arena sepatu roda, toko barang antik, hingga pantai tidak hanya memperkuat unsur lokalitas, tetapi juga mendukung perkembangan plot, terutama saat Kresna memenuhi permintaan para hantu. Keberadaan museum hantu dan radio tua

sebagai bagian dari konflik juga menegaskan kuatnya ikonografi budaya lokal dalam pengembangan genre horor komedi (Lacey, 2000).



Sumber: Screen Capture Film Hello Ghost, 2023

Gambar 1 Setting Film Hello Ghost

Secara temporal, film ini menggunakan *setting* waktu masa kini yang ditunjukkan melalui elemen modern seperti apartemen, alat medis, dan interaksi sosial urban. Namun, kilas balik ke masa lalu (20 tahun lalu) juga dihadirkan untuk membangun latar emosional dan sejarah trauma Kresna. Penyesuaian waktu dan budaya ini selaras dengan pandangan bahwasanya sinema tidak sekadar memindahkan cerita, tetapi juga mengadaptasi ruang dan waktu agar mencerminkan realitas sosiokultural target audiens.

Dengan demikian, *Hello Ghost* tidak hanya menyuguhkan ulang narasi dari versi aslinya, tetapi juga membentuk pengalaman sinematik yang dekat dengan penonton Indonesia melalui penyesuaian latar ruang, waktu, dan budaya secara naratif dan visual.

4. Ikonografi

Film *Hello Ghost* menggunakan ikonografi yang khas untuk membentuk makna naratif yang mendalam dan menyampaikan unsur horor-komedi dengan pendekatan lokal. Karakter hantu digambarkan tidak menyeramkan, melainkan manusiawi dan penuh emosi dengan pakaian kasual, ekspresi lucu, dan fungsi sebagai katalis penyembuhan emosional bagi Kresna, bukan ancaman. Ini membedakan film ini dari konvensi horor klasik dan menghadirkan makna simbolik atas trauma dan keluarga (Lacey, 2000).

Simbol visual seperti foto Kresna seorang diri, kain hijau, dan radio tua menandai keterputusan, trauma, serta upaya rekonsiliasi masa lalu. Objek-objek seperti sepatu roda, angkot, kroket, dan gulali berfungsi sebagai pengait kenangan masa kecil dan keluarga, mengaktifkan kembali ingatan dan emosi tokoh utama. Boneka dan sepatu pemberian ayah Linda menjadi simbol perubahan karakter dan usaha menebus masa lalu. Tanaman monstera, sebagai “teman curhat” Linda, juga menjadi ikon batin dan refleksi diri.



Sumber: Screen Capture Film Hello Ghost, 2023
Gambar 2 Ikonografi pada Film Hello Ghost

Dalam hal komedi, film ini memadukan berbagai bentuk komedi seperti *slapstick* lewat ekspresi fisik berlebihan Kresna, komedi situasi saat Kresna salah mengira rumah sakit sebagai akhirat (*voice-over, non-diegetic*), serta *dark comedy* melalui adegan bunuh diri yang justru disajikan lucu. Komedi keluarga juga muncul dari interaksi lucu para hantu sebagai “keluarga baru” Kresna, sedangkan komedi miskomunikasi hadir ketika Kresna terlihat berbicara sendiri di tempat umum karena hanya ia yang bisa melihat hantu.

Secara keseluruhan, *Hello Ghost* menggabungkan ikonografi visual dan suara, baik secara diegetik maupun non-diegetik untuk memperkuat nuansa lokal serta menyampaikan pesan emosional tentang kehilangan, cinta keluarga, dan penyembuhan, menjadikannya unik dalam genre horor komedi (Panofsky dalam Lacey, 2000:138).

5. Style

Aspek style dalam film *Hello Ghost* (2023) ditampilkan melalui penggunaan teknik visual dan audio yang khas untuk mendukung perpaduan genre horor dan komedi. Sinematografi menjadi elemen utama dalam membentuk suasana emosional dan visual naratif dengan penggunaan beragam teknik pengambilan gambar seperti *extreme long shot* untuk transisi, *long shot* dan *medium shot* untuk menonjolkan kesepian dan dinamika karakter, serta *close up* dan *extreme close up* untuk memperkuat ekspresi emosi secara intens (Bordwell & Thompson, 2010). Teknik seperti *point of view shot*, *tilt shot*, dan *rack focus* juga dipakai untuk menciptakan kedekatan emosional dan fokus dramatis dalam cerita. Dalam hal editing, film ini menggunakan transisi halus seperti *dissolve* dan *long take* yang menyatu dengan ritme adegan, menjaga keseimbangan antara tensi horor dan momen komedi.

Warna dan pencahayaan digunakan untuk membentuk atmosfer emosional melalui penggunaan *tone* biru dan *low-key lighting* yang mencerminkan kesepian dan ketegangan, sedangkan *tone* kuning hangat dan *high-key lighting* menonjolkan kehangatan relasi Kresna dengan hantu-hantu keluarganya. Adegan kilas balik juga dibedakan melalui warna pastel dan desaturasi untuk menciptakan kesan nostalgia. Secara suara, film ini memadukan efek suara horor seperti bisikan dan suara misterius dengan elemen komedi seperti efek lucu dan dialog

lokal, termasuk penggunaan bahasa Jawa oleh Karakter Quatno untuk memperkuat nuansa budaya. Lagu *Bis Sekolah* yang digunakan sebagai *soundtrack* juga memberikan sentuhan emosional yang ringan namun berkesan, sejalan dengan tema keluarga dan penerimaan. Secara keseluruhan, *style* film ini menyatukan elemen visual dan audio untuk menciptakan pengalaman sinematik yang seimbang antara humor, ketegangan, dan rasa terharu.

Analisis pada Film *Kang Mak from Pee Mak* (2024)

1. Narasi atau Plot

Film *Kang Mak from Pee Mak* menyajikan alur naratif linear dengan memadukan cerita horor dan komedi melalui sudut pandang sahabat-sahabat karakter utamanya. Cerita dibuka dengan tahap *equilibrium*, yaitu kepulangan Makmur sebagai karakter utama dari medan perang dan pertemuan hangat dengan istrinya, Sari. Namun, keseimbangan ini terganggu (*disruption*) ketika muncul desas-desus bahwa Sari sudah meninggal dan menjadi arwah gentayangan. Kecurigaan semakin menguat saat teman-teman Makmur menyaksikan kejadian-kejadian aneh, seperti makanan tidak wajar dan penampakan gaib (*recognition of disruption*).

Ketegangan memuncak ketika mereka mencoba menyelamatkan Makmur, tetapi justru bingung membedakan mana yang sebenarnya hantu (*attempt to repair*). Kebenaran terungkap saat Sari memperlihatkan wujud aslinya yang membuat mereka lari dan berlindung ke rumah saudara dukun desa. Dalam *new equilibrium*, Makmur dan teman-temannya menerima kenyataan bahwa Sari adalah hantu, tetapi mereka memilih berdamai dan hidup berdampingan. Kisah ini ditutup dengan adegan 50 tahun kemudian yang menunjukkan rumah mereka menjadi sebuah museum yang merupakan simbol dari cinta yang melampaui batas dunia hidup dan mati. Struktur lima tahap dari Todorov yang meliputi *equilibrium*, *disruption*, *recognition*, *attempt to repair*, dan *new equilibrium* terlihat jelas dalam narasi film ini dan menguatkan pengalaman emosional penonton secara bertahap.

2. Karakter

Film *Kang Mak from Pee Mak* menampilkan karakter Makmur sebagai protagonis utama yang digambarkan penuh cinta, sederhana, dan protektif terhadap keluarganya. Karakter tersebut adalah sosok dinamis yang mengalami perubahan emosional signifikan, mulai dari prajurit yang optimis ingin pulang ke istri, menjadi pria yang harus menerima kenyataan bahwa istrinya, Sari, telah meninggal dunia dan menjadi arwah gentayangan. Transformasi emosional Makmur mencerminkan perjalanan batin yang kompleks dengan memperlihatkan unsur cinta menjadi penggerak utama konflik dan resolusi. Menurut Field

(2005), tokoh protagonis adalah pusat simpati dan konflik cerita dan Makmur memenuhi peran ini dengan kuat.

Sari yang diperankan oleh Marsha Timothy adalah tokoh yang menarik karena berperan sebagai istri sekaligus arwah. Meskipun tokoh tersebut menjadi sumber ketegangan, tetapi motivasinya tidak jahat dan didorong oleh cinta dan kerinduan akan keluarganya. Tokoh ini adalah contoh dari tokoh *anntihero* yang merupakan bukan antagonis sejati, melainkan tokoh statis dengan niat baik yang menimbulkan konflik dari sudut pandang orang lain.

Empat sahabat Makmur yaitu Supra, Jaka, Fajrul, dan Sola menjadi tokoh pendukung yang dinamis. Mereka awalnya hadir sebagai elemen komedi, tetapi secara perlahan menjadi penyelamat yang mencoba mengungkap kebenaran dan menyadarkan Makmur. Supra berperan sebagai pemimpin yang tegas dan loyal, Jaka yang penakut dan peduli, Fajrul sebagai suara rasional, dan Sola yang impulsif dan ceroboh. Mereka menciptakan dinamika cerita yang menyatu antara unsur horor dan komedi, serta mewakili respons masyarakat terhadap hal-hal gaib secara logis dan emosional.

Karakter-karakter lain seperti Mbah Yusupi dan Mbah Pusi menambahkan unsur lokalitas dan mitos dengan memperkuat nuansa budaya dalam cerita. Secara keseluruhan, film ini mengembangkan karakter yang memadukan emosi, nilai-nilai tradisional, dan elemen humor, hingga menjadikan perjalanan emosional Makmur sebagai poros utama narasi. Sejalan dengan pandangan Field (2005), perkembangan karakter dalam film ini mengarahkan konflik bukan hanya pada pertentangan eksternal, tetapi juga pertumbuhan internal tokoh utama.

3. Setting

Setting dalam film *Kang Mak from Pee Mak* (2024) menekankan lokalitas Indonesia dengan lokasi utama di Danau Persari dan Jakarta Selatan yang berhasil dikonversi menjadi desa tradisional bernuansa horor. Rumah panggung, sungai, hutan tropis, dan properti seperti jaring ikan serta perahu kayu mencerminkan kehidupan pedesaan khas Indonesia dan simbol-simbol keterikatan antara dunia hidup dan mati. Kampung Makmur digambarkan tenang namun penuh potensi mistis, menciptakan kontras efektif dalam membangun ketegangan horor.

Setting lain seperti medan perang, pasar desa, rumah mbah, dan pasar malam memperkaya dimensi naratif, baik secara emosional maupun atmosferik. Medan perang membuka latar heroik Makmur, sementara pasar menjadi pusat gosip sosial dan rumah hantu di pasar malam memperkuat genre horor-komedi melalui pencahayaan teatrikal dan properti simbolik seperti tengkorak serta kabut buatan.

Waktu dalam film merujuk pada era pramodern sekitar tahun 1940–1970-an yang diperkuat oleh penggunaan pakaian tradisional, transportasi perahu, dan ketiadaan teknologi modern. Nuansa mistis juga diperkuat oleh dominasi suasana malam sebagai ruang utama kemunculan horor, sesuai kepercayaan lokal bahwa tengah malam adalah waktu batas dunia gaib dan nyata paling tipis (Eriyanto, 2013). Penggunaan waktu, ruang, dan budaya lokal ini menjadikan film tidak sekadar adaptasi dari *Pee Mak* (Thailand), tetapi juga refleksi kultural horor Indonesia.

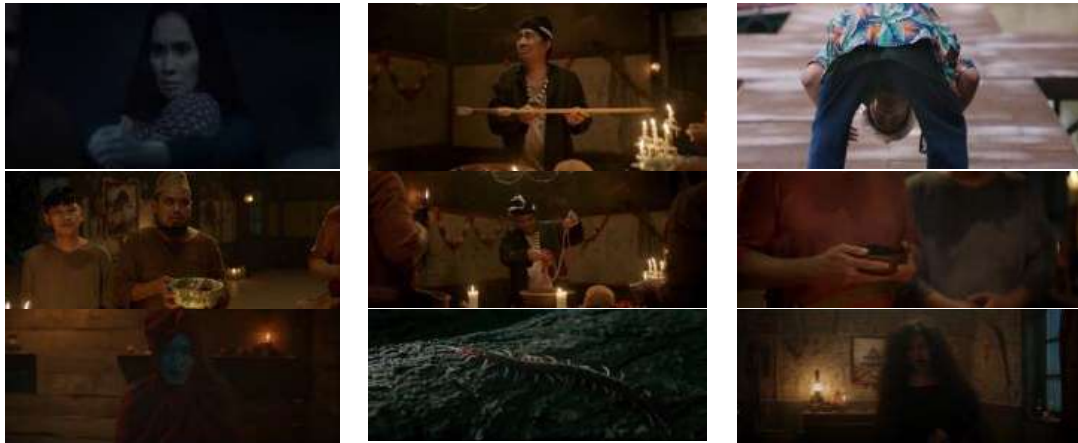


Sumber: Screen Capture Film Kang Mak From Pee Mak, 2024
Gambar 3 Setting Film Kang Mak from Pee Mak

4. Ikonografi

Film *Kang Mak from Pee Mak* (2024) menonjolkan kekuatan gaya melalui penggunaan ikonografi, simbol, visual, dan audio yang kental dengan nuansa budaya lokal. Secara visual, film ini memanfaatkan *setting* kampung tradisional Indonesia dengan rumah panggung, sungai, dan hutan tropis sebagai elemen penanda kehidupan desa yang autentik dan sekaligus menciptakan suasana horor. Unsur ikonografi seperti ketan hitam, kembang setaman, pedang kayu bertuah, dan tali yang dilumuri darah ayam cemani digunakan bukan hanya sebagai properti naratif, tetapi juga simbol perlindungan spiritual dalam budaya Jawa, yang menandakan usaha menangkal roh jahat atau energi negatif.

Karakter hantu Sari divisualisasikan dengan tampilan khas kuntilanak dengan rambut panjang, wajah pucat, dan pakaian tradisional putih, tetapi dibangun dengan pendekatan emosional. Sementara para hantu palsu di rumah hantu seperti pocong, tuyul, dan genduruwo diperlihatkan secara komikal, menciptakan kontras menarik antara horor dan humor visual. Adegan “melihat dari kolong kaki” juga menjadi bagian dari ikonografi horor lokal yang menghadirkan unsur supranatural yang khas dalam konteks mitologi.



Sumber: Screen Capture Film Kang Mak From Pee Mak, 2024

Gambar 4 Ikonografi pada Film Kang Mak from Pee Mak

Dari sisi audio, film ini mengombinasikan suara diegetik seperti suara jangkrik, ayam, dan logat lokal sebagai penguat atmosfer desa, serta musik non-diegetik yang menggabungkan elemen gamelan Sunda dengan orkestra modern untuk membangun *mood* horor dan komedi. Musik bernada minor mengiringi adegan menyeramkan, sementara ritme cepat dan ringan digunakan untuk momen lucu, seperti saat para hantu palsu ketakutan melihat Sari. Seluruh elemen ini bekerja sama membangun suasana unik yang mencerminkan sinema horor-komedi bercorak lokal yang kental, memperkuat identitas film sebagai adaptasi yang kontekstual dan khas Indonesia.

Dalam hal komedi, *Kang Mak from Pee Mak* memadukan beragam bentuk komedi, seperti slapstick melalui aksi fisik berlebihan Makmur yang pingsan karena menabrak pohon, bukan karena dipukul teman-temannya, serta ekspresi dramatis Kang Supra saat memeragakan momen romantisnya. *Dark comedy* muncul dari dialog antara Sola dan Fajrul tentang ketulian yang memicu situasi lucu dari disabilitas tanpa melecehkan (diegetik). Komedi miskomunikasi juga kuat, terutama saat Fajrul tidak bisa bicara jelas karena digigit tawon, membuat teman-temannya salah paham dan justru mengira bahwa dirinya alergi makanan, padahal dirinya hendak memperingatkan tentang sosok Sari. Komedi ini turut diperkuat oleh dialog spontan dalam logat Sunda dan interaksi absurd para tokoh yang kontras dengan suasana horor.

Berdasarkan seluruh elemen ikonografi yang dimunculkan mulai dari simbol, visual, audio, hingga komedi menunjukkan bahwa film tidak hanya menakut-nakuti, tetapi juga menyampaikan nilai kultural, cinta, dan komedi dengan cara yang menghibur dan mengakar secara lokal hingga menjadikannya khas dalam genre horor komedi Indonesia (Panofsky dalam Lacey, 2000:138).

5. Style

Aspek style dalam film *Kang Mak from Pee Mak* (2024) ditampilkan melalui perpaduan teknik visual dan audio yang khas untuk mendukung genre horor komedi bernuansa lokal. Sinematografi menjadi elemen penting dalam membangun suasana desa dan ketegangan naratif melalui penggunaan *extreme long shot* untuk memperlihatkan lanskap kampung terapung, *close-up* untuk menampilkan ekspresi emosional tokoh seperti Makmur dan Sari, serta *handheld shot* dan *panning* yang memperkuat suasana horor maupun komedi situasi (McKee, 1997). Teknik *rack focus*, *crab shot*, hingga *zoom in-out* juga digunakan untuk mengarahkan fokus dramatis, seperti saat Makmur menyadari kebenaran tentang Sari.

Dari aspek editing, film ini menggabungkan ritme lambat pada adegan horor dengan *jump cut cepat* untuk adegan komedi. Transisi visual seperti kehadiran kalajengking atau kaki seribu juga digunakan secara simbolik untuk mengisyaratkan gangguan supranatural. Warna dan pencahayaan juga turut berperan penting dengan menggunakan *tone* hijau alami dan cokelat tanah memperkuat kesan desa yang tradisional, sedangkan *lighting* remang dan warna pucat digunakan dalam adegan supranatural untuk menonjolkan atmosfer misterius. Sementara itu, *tone* kuning hangat digunakan dalam momen romantis Makmur dan Sari untuk membangun kehangatan emosional.

Dalam aspek suara, film ini memadukan efek audio diegetik seperti suara alam pedesaan, seperti jangkrik, ayam, perahu dan juga didukung dengan audio non-diegetik berupa musik gamelan yang dikombinasikan dengan orkestra untuk memperkuat transisi emosi antar adegan. Musik gamelan juga mempertegas lokalitas cerita, sedangkan lagu-lagu bertema cinta dan rindu memperdalam konflik emosional Makmur terhadap Sari.

Unsur Genre Horror dan Komedi pada Film *Hello Ghost* (2023) dan *Kang Mak from Pee Mak* (2024)

Analisis genre merupakan 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 muatan teks pada suatu media dengan cara mengidentifikasi, memahami, dan mengevaluasi elemen-elemen yang membentuk suatu genre.

Tabel 1 Analisis Genre Horror dan Komedi

Unsur Genre	Hello Ghost (2023)– <i>Horor</i>	Hello Ghost (2023 – <i>Komedi</i>	Kang Mak from Pee Mak (2024)– <i>Horor</i>	Kang Mak from Pee Mak (2024)– <i>Komedi</i>
Narasi	Trauma bunuh diri, pengalaman supranatural, pencarian identitas spiritual	Interaksi Kresna dengan hantu-hantu absurd, miskomunikasi dunia nyata–gaib	Konflik antara hidup dan mati, hantu istri yang tidak bisa pergi karena cinta	Kecemasan teman-teman Makmur dibalut slapstick, twist absurd di rumah hantu
Karakter	Hantu-hantu misterius yang awalnya menakutkan	Hantu sebagai keluarga pelindung dengan tingkah lucu dan ceria	Sari sebagai arwah gentayangan, penuh misteri dan emosional	Supra, Jaka, Fajrul, Sola sebagai generator slapstick, ekspresi hiperbolik
Setting	Rumah sakit, apartemen gelap, museum hantu, pantai sunyi	Situasi publik (mall, taman, RS) di mana Kresna berbicara sendiri	Desa sunyi, rumah panggung malam hari, sungai berkabut	Pasar malam, rumah hantu, kamp perahu, interaksi dengan warga kocak
Ikonografi	Sepatu roda, radio tua, angkot (sebagai simbol trauma & kehilangan)	Sepatu roda Cika, radio joget Quatno, kroket Lita	Tali silaturahmi, kembang setaman, darah cemani, pedang kayu	Ritual lucu, hantu ketakutan pada hantu asli, kalajengking dijadikan transisi komedi
Style Visual	Low-key lighting, warna dingin untuk adegan sedih & horor	High-key lighting saat interaksi lucu hantu, crab shot untuk ritme ringan	Kontras cahaya remang malam vs siang, kabut, rumah panggung mistis	Zoom shot dan tilt shot lucu; warna lampion pasar malam yang teatrikal
Audio (Diegetik)	Suara tangisan, bisikan gaib, ambience sunyi	Bahasa Jawa lucu dari Quatno, interaksi absurd antar karakter	Suara serangga malam, suara-suara gaib, atmosfer desa sepi	Logat Sunda, dialog cepat dan berulang antar tokoh dengan tempo slapstick
Audio (Non-Diegetik)	Musik minor untuk adegan kesedihan, transisi haru	Lagu “Bis Sekolah” bernuansa lucu dan sentimental	Gamelan untuk nuansa mistis, suara langkah kaki & ketegangan dramatis	Lagu “Kasih Tak Sampai”, efek suara komedi khas sinetron, musik dangdut pasar malam
Simbolisme	Hantu sebagai pengingat masa lalu, proses penyembuhan	Hantu sebagai pembawa pesan nostalgia melalui benda-benda lucu	Hantu sebagai pembatas dunia nyata dan akhirat	Hantu diparodikan, melihat dari selangkangan dibuat lucu, setan lari ketakutan

Sumber: Olahan Penulis, 2025

Dalam kedua film *Hello Ghost* dan *Kang Mak from Pee Mak*, peneliti menemukan bahwa konstruksi genre horor komedi memperlihatkan dominasi unsur horor terutama pada aspek setting dan ikonografi. Dominasi ini tidak dimaknai sebagai bentuk penekanan tunggal terhadap nuansa seram, melainkan justru berfungsi sebagai landasan naratif dan atmosferik yang memungkinkan elemen komedi disisipkan secara efektif. Dengan kata lain, horor dihadirkan sebagai kerangka utama yang kemudian dipelintir untuk memunculkan humor, sehingga tercipta keseimbangan antara rasa takut dan tawa.

Pada *Kang Mak from Pee Mak*, unsur horor dieksplorasi melalui latar pedesaan tradisional yang terpencil, rumah kayu sederhana, kediaman dukun, hingga suasana pasar

malam dengan rumah hantu. Seluruh latar tersebut bukan hanya merepresentasikan konvensi horor yang akrab bagi penonton Indonesia, tetapi juga menjadi medium untuk mengaitkan film dengan nilai-nilai kultural lokal. Sementara itu, *Hello Ghost* mengambil konteks urban modern, namun tetap memanfaatkan ruang-ruang yang memiliki asosiasi supranatural, seperti rumah sakit, apartemen gelap, dan museum antik. Kedua film membangun narasi linear yang bergerak melalui tahap ketegangan, konflik, hingga resolusi, dengan unsur horor sebagai fondasi yang mengikat jalannya cerita. Ikonografi pun lebih kuat dipengaruhi elemen horor, mulai dari senjata tradisional, ritual pengusiran roh, hantu-hantu khas lokal seperti kuntilanak dan pocong, hingga simbol mistis seperti ketan hitam, kembang setaman, atau pedang kayu dalam *Kang Mak*. Dalam *Hello Ghost*, ikonografi horor lebih personal dan emosional, terlihat dari benda kenangan seperti sepatu roda, radio tua, dan angkot yang menghubungkan horor dengan pengalaman traumatis tokoh utama.

Dari segi gaya visual, horor ditegaskan melalui pencahayaan gelap, palet warna dingin, dan tata suara yang menghadirkan bisikan maupun suara gaib. Efek-efek ini menciptakan atmosfer menyeramkan, namun tidak dimaksudkan untuk benar-benar mencekam, melainkan membuka ruang bagi humor. Justru elemen komedi tampil menonjol melalui karakter dan interaksi tokoh. Dalam *Hello Ghost*, komedi hadir lewat keunikan sifat masing-masing hantu yang mengikuti Kresna, seperti Quatno yang genit atau Bima yang kekanak-kanakan. Mereka bukan hanya sumber tawa, tetapi juga penyeimbang emosional yang menghangatkan narasi. Sementara itu, *Kang Mak from Pee Mak* menampilkan komedi yang lebih eksplisit melalui ekspresi berlebihan, dialog absurd, serta ketakutan hiperbolik dari teman-teman Makmur. Bahkan sosok antagonistik seperti Sari sebagai hantu tetap diberi sisi humoris dalam interaksinya yang bernuansa romantis.

Secara sinematik, gaya komedi diperkuat dengan penggunaan medium shot dan close-up untuk menangkap ekspresi lucu maupun reaksi spontan tokoh secara detail. Ditambah dengan efek suara komikal dan musik ringan, kedua film berhasil menyeimbangkan atmosfer horor dengan nuansa hiburan. Oleh karena itu, meskipun unsur horor mendominasi kerangka naratif dan visual, elemen komedi justru menjadi saluran utama dalam membangun keterhubungan emosional dengan audiens. Kedua film ini menunjukkan bahwa horor komedi tidak sekadar menggabungkan dua genre yang bertolak belakang, melainkan menghadirkan dialektika antara ketegangan dan kelucuan yang mencerminkan kebutuhan penonton akan hiburan sekaligus refleksi budaya.

Kesimpulan

Hello Ghost dan *Kang Mak from Pee Mak* merupakan film bergenre horor komedi yang memadukan ketegangan dan kelucuan dalam satu narasi utuh. Unsur horor lebih dominan ditampilkan melalui setting dan visual. *Kang Mak from Pee Mak* menampilkan suasana desa tradisional yang terpencil dan mistis dengan gaya visual redup serta elemen khas horor lokal seperti ritual, dukun, dan arwah gentayangan, sedangkan *Hello Ghost* membangun atmosfer emosional melalui visual ruang-ruang sepi seperti apartemen, rumah sakit, dan suasana malam yang sunyi. Alur naratif kedua film berjalan linear dari kemunculan ancaman hingga penyelesaian konflik emosional maupun spiritual.

Sementara itu, unsur komedi banyak ditemukan dalam karakter dan interaksi tokoh. Kelucuan muncul dari ekspresi hiperbolik, miskomunikasi, hingga reaksi absurd terhadap situasi supranatural. Dalam *Hello Ghost*, komedi terbangun dari dinamika Kresna dengan para hantu keluarga yang penuh kejenakaan. Sedangkan dalam *Kang Mak*, teman-teman Makmur menjadi sumber utama komedi lewat reaksi konyol dan lelucon fisik terhadap situasi mistis yang mereka hadapi.

Perpaduan kedua unsur ini membuat horor komedi menjadi genre yang fleksibel dan kaya warna, hingga mampu menarik penonton dari berbagai latar belakang, baik pecinta horor maupun komedi. Kedua film menunjukkan bahwa horor tidak harus selalu menakutkan dan komedi bisa menjadi jalan untuk menyampaikan pesan emosional secara hangat dan menyentuh.

Daftar Pustaka

- Anjelia, & Kusuma, A. (2025). Analisis genre tentang film Sekawan Limo. *Jurnal Komunikasi Universitas Garut: Hasil Pemikiran Dan Penelitian*, 11(1), 120–139.
- Azizaty, S. S., & Putri, I. P. (2018). Analisis narasi tzvetan todorov pada film sokola rimba. *ProTVF*, 2(1), 51-67.
- Altman, R. (1992). *Sound Theory, Sound Practice*. New York: Routledge.
- Berger, V. & Ponzanesi, S., (2016). Introduction: Genres and tropes in postcolonial cinema (s) in Europe. *Transnational Cinemas*, 7(2), 111-117.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2016). *Seni Film: Sebuah Pengantar* (edisi ke-11). McGraw-Hill Education.
- Caplan, J. (Ed.). (2000). *Ditulis di Tubuh: Tato dalam Sejarah Eropa dan Amerika*. Princeton University Press.
- Eriyanto. (2013). *Analisis Naratif: Konsep, Metode, dan Penerapannya pada Analisis Teks Media*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Field, S. (2005). *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*. New York: Delta Trade Paperbacks
- Hardi, R. F. (2014). Analisis genre film action Indonesia dalam film *The Raid Redemption* (2011) dan *The Raid 2 Berandal* (2014). *Commonline Departemen Komunikasi*, 4(2),

110-121.

- Kurnia Pardamaian, B. A. G. U. S. (2022). *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)* (Doctoral Dissertation, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur).
- Mardiah, M., Yuliana, A., Wardah, Y., & Siahaan, H. (2024). Analisis Genre Film Horor Komedi Indonesia Dalam Film “Agak Lain” Karya Muhadkly Acho. *Hibrul Ulama*, 6(2), 213-225.
- Pratista, H., & Press, M. (2023). *Film Horor: Dari Caligari ke Hereditary*. Montase Press.
- Sadewa, K. D. (2023). *Perancangan Animasi Pendek" Legenda Raden Wijaya" Sebagai Media Promosi Budaya Indonesia* (Doctoral dissertation, Universitas Mercu Buana Jakarta).
- University, P. (2018). Genre Analysis & Reverse Outlining. Purdue University. https://owl.purdue.edu/translate.google/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