

gangguan terjadi pada malam hari, sedangkan dalam *The Conjuring* ternyata gangguan tersebut tidak hanya terjadi pada malam hari, siang haripun juga bisa mengalami kerasukan ataupun gangguan dari makhluk tersebut.

Musik juga menjadi sebuah latar pendukung jadinya sebuah film Horor. Musik yang mencekam dan mengagetkan adalah salah satu elemen penting dalam sebuah film Horor. *Pengabdi Setan* yang dibuat oleh Joko Anwar mencoba untuk mengurangi elemen *Jumpscare* dalam filmnya. Karena Joko sendiri ingat bagaimana *Pengabdi Setan (1980)* dibuat tanpa perlu banyak adegan *Jumpscare*, melainkan melihsatkan sosok atau makhluk halus berjalan secara perlahan sudah sangat mencekam. Dalam *The Conjuring* memang film Horor barat banyak sekali yang menggunakan Teknik *Jumpscare* dalam pembuatan filmnya. Meskipun sudah umum, James Wan mencoba untuk menampilkan *Jumpscare* tersebut dengan berbeda. Banyak adegan di film *The Conjuring* menggunakan Teknik *One Take*, dan disitulah menampilkan *Jumpscare* yang biasanya tidak diduga oleh para audience.

Pengabdi Setan menggunakan cerita orisinal, alias merupakan *reboot* dari film awalnya, dengan judul yang sama *Pengabdi Setan (1980)*. Meskipun kata Joko Anwar ada beberapa perubahan di film *rebootnya* ini, tetapi tidak terlihat begitu signifikan. Cerita – cerita film Horor biasanya mengangka tema tentang sebuah *folklore* atau dongeng, atau cerita. Di seluruh dunia hampir semuanya seperti itu. *The Conjuring* mengambil sebuah kisah nyata tentang petualangan sang paranormal, Ed dan Lorraine Warren. Dimana mereka banyak sekali menangani kasus – kasus yang berbau supernatural tersebut, termasuk kasus keluarga Perron ini. Mungkin yang bikin menarik dari *Pengabdi Setan* sendiri adalah karena merupakan film *reboot*, sedangkan *The Conjuring* menggunakan sebuah kisah nyata yang diangkat ke dalam film. Dengan segi pengemasan yang tepat, maka kedua film tersebut memang merupakan sebuah karya yang sangat menarik.

BAB III

Konteks Hantu dalam *Horror*

A. Data Penelitian

Peneliti akan memaparkan data yang sudah didapatkan untuk dianalisis. Fokus pada penelitian ini adalah untuk menganalisis Representasi Sosok Hantu yang muncul pada beberapa adegan dalam film *The Conjuring* dan *Pengabdian Setan*, Sehingga peneliti hanya mengambil adegan dimana saat sosok hantu tersebut muncul dalam kedua Film ini.

Beberapa scene yang akan dianalisis ini menggunakan konsep pemikiran dari Roland Barthes yang mengkaji tentang makna denotative, konotatif serta mitos.

Tabel 3.1
Pemetaan Semiotika Roland Barthes

1. Signifier (Penanda)	2. Signified (Petanda)
3. Denotative Sign (Tanda Denotatif)	
4. Conotative Sign (Penanda Konotatif)	5. Conotative Signified (Petanda Konotatif)
6. Conotative Sign (Tanda Konotatif)	

Menurut peta yang dibuat oleh Roland Barthes tersebut, terlihat bahwa *Denotative Sign* (Penanda Denotatif) (3) terdiri dari *Signifier* (Penanda) (1) dan *Signified* (Petanda) (2), tetapi, kedua hal tersebut secara bersamaan adalah *Conotative Sign* (Penanda Konotatif) (4).

Denotatif adalah sebuah petandaan yang juga menjelaskan tentang hubungan antara penanda dan petanda, atau sebuah tanda yang langsung menunjuk pada kenyataan sehingga juga menghasilkan makna yang pasti, sesuai dengan realitas atau apa yang terlihat. Maka dari itu, pembahasan yang terlebih dahulu akan dilakukan adalah menganalisis beberapa gambar adegan dalam film *The Conjuring* dan juga *Pengabdian Setan*. Setelah dilakukan analisis pada tingkat pertama, akan dilanjutkan dengan penandaan tingkat kedua, yaitu memaknai gambar adegan tersebut secara konotatif, dimana Roland Barthes yang menemukan dan mengemukakannya pertama kali. Perbedaan makna konotatif dan denotative adalah makna konotatif menjelaskan sebuah penanda dan petanda, dimana didalamnya tidak terdapat makna yang sebenarnya, atau tidak sesuai dengan realitas yang terlihat. Konotatif sendiri juga bisa menghasilkan makna kedua, atau makna tersembunyi yang biasa disebut sebagai mitos. Konotasi digunakan oleh Barthes untuk menjelaskan satu dari tiga cara kerja tanda dalam tataran petanda kedua. Konotasi memberikan gambaran interaksi yang berlangsung apabila tanda bertemu dengan emosi pengguna dan nilai – nilai

kulturalnya bagi Barthes, factor penting pada konotasi adalah penanda dalam tataran pertama.³¹

Selain itu, dalam semiotika terdapat juga mitos, yaitu tentang pengembangan makna dari denotasi dan konotasi yang akhirnya memunculkan makna baru, yang kemudian dipahami oleh masyarakat.


Mitos sering disebut sebagai cerita yang beruntutan tentang sebuah peristiwa nyata dan imajiner, yang biasanya menyangkut tentang asal mula sesuatu dan perubahan alam dan dunia, kekuatan di atas kodrat, pahlawan, dewa – dewi, dan lainnya. Mitos juga memiliki karakter imperative dan biasanya bertentangan dengan konsep sejarah serta secara langsung muncul di hal – hal yang bersifat kebetulan.³²



³¹ John Fiske, *Cultural and Communication Studies: Sebuah Pengantar Paling Komprehensif*, (Yogyakarta: Jalasutra, 2010) hal. 119

³² Agus Cremers, *Antara Alam dan Mitos*, (Flores: Nusa Indah, 1997). Hlm. 138

B. Analisis Scene Pilihan *The Conjuring*

<u>Unit Analysis</u>	<u>Denotative Sign</u>	<u>Conotative Sign</u>
 <p data-bbox="288 696 659 768">Gambar 3.1 Bathsheba (Durasi ; 42:40)</p>	<p data-bbox="900 331 1222 1137">Pada Scene tersebut memperlihatkan seorang wanita tua berumur 50 – 60 tahun, dengan ekspresi wajah marah, kuku yang panjang, rambut yang panjang berwarna hitam, serta gigi dan mata yang berdarah, sedang berdiri di atas lemari. Sedang memperlihatkan wujudnya yang selama ini mengganggu rumah tersebut.</p>	<p data-bbox="1251 331 1573 1032">ruangan gelap menjadi ciri – ciri akan munculnya makhluk halus yang biasanya sudah mendiami lokasi tersebut selama bertahun – tahun. Sosok tersebut dalam <i>folklore</i> dunia barat khususnya Amerika, merupakan seorang <i>Witch</i> dan pengguna ilmu hitam di wilayah tersebut.</p>

Kepercayaan pada umumnya adalah penyihir merupakan penyembah setan/iblis, kepada merekalah para penyihir menyerahkan jiwanya untuk mendapatkan berupa kekuatan special. Mereka biasanya juga mendapatkan sebuah “ruh”/pendamping yang biasanya berbentuk kucing atau anjing. Orang – orang percaya kalau penyihir sering hadir dalam perayaan “Sabbat”, tuan/master mereka, yang disembah untuk membuktikan kesetiannya. Perayaannya biasanya berupa tari – menari dan perayaan spiritual.³³

Menurut Davenport, ada beberapa peringatan tentang praktek sihir dan keterlibatan bersama iblis atau setan bisa sangat berbahaya. Pada abad 6 dan 7, Gereja bertindak melawan praktek sihir, siapapun yang melakukannya akan dianggap sebagai ajaran sesat. Sejak abad ke 12, praktek sihir pertama dilakukan di Inggris. Kegiatannya pun merupakan perwujudan

³³ William Henry, Davenport adams, *Witch, Warlock and Magician: Historical Sketches of Magic and Witchcraft in England and Scotland* (London: Chatto&Windus, 1889), 203-208. PDF e-book.

dari sihir, praktek yang tidak jelas, membangkitkan ruh/spirits, dan segalanya yang dianggap sebagai praktek yang melawan ajaran Ketuhanan.³⁴


Penyihir mulai dikenal oleh orang – orang pada era William Shakespeare, atau pada sekitar abad 15 – 16. Penyihir awalnya dikenalkan oleh Shakespeare melalui sebuah novel dan buku cerita yang berjudul “Macbeth”. Penyihir pada era itu menggambarkan dan menyimbolkan beragam hal seperti :

- a) Menyimbolkan kegelapan dan kejahatan dari jiwa manusia. Bagian jiwa manusia yang memberikan dirinya untuk kegelapan dan kejahatan.
- b) Penyihir juga memberikan godaan akan kekuatan terhadap manusia.
- c) Penyihir juga merupakan seseorang yang mampu membuat orang melakukan sesuatu yang mengerikan.

Bathsheba menggambarkan ketiga symbol tersebut yang ternyata diambil dari cerita William Shakespeare. Cerita penyihir sendiri awalnya banyak berkembang di Inggris, hingga akhirnya sampai ke Amerika dan Afrika. Ketiga simbol tadi memberikan konteks akan penyihir yang akhirnya berkembang hingga zaman sekarang.

Para penyihir sangat identik dengan yang namanya Anarkis, dimana para pelaku biasanya melakukan kekerasan yang luar biasa jahat kepada seseorang yang mencoba untuk menghalangi jalannya. Mereka tidak patuh terhadap peraturan yang ada, melainkan hanya mencoba untuk mencapai tujuannya sendiri, sehingga siapapun yang mencoba untuk mengganggu dan menghalanginya bisa menjadi korban.

³⁴ Ibid., 213-217

<u>Unit Analysis</u>	<u>Denotative Sign</u>	<u>Conotative Sign</u>
 <p data-bbox="264 580 552 651">Gambar 3.2 Rory (Durasi; 50:52)</p>	<p data-bbox="770 259 1166 1120">Pada Scene tersebut, menunjukkan seorang anak laki – laki berumur sekitar 10 tahun, yang menggunakan pakaian amerika abad 18. Anak tersebut menunjukkan ciri – ciri dengan kulit pucat, sekitar mata berwarna hitam, dan juga menggunakan seperti <i>syal/sweater</i> yang memang pada abad tersebut pernah menjadi tren tersendiri. Anak tersebut menunjukkan ekspresi diam yang memiliki arti kalau dia seperti merasa sedih.</p>	<p data-bbox="1185 259 1570 1010"><i>Witchcraft</i> atau praktik sihir membutuhkan sebuah tumbal, dimana biasanya merupakan seorang anak – anak berumur sekitar 5 – 10 tahun. Meskipun beberapa tumbal tersebut memiliki beragam tujuan yang berbeda. Ada berbagai cara dari para penyihir untuk mengeksekusi para tumbalnya tersebut, mulai dari mutiasi, hingga <i>Impalement</i>.³⁵</p>

Kegiatan tumbal terhadap anak pada umumnya terjadi di Afrika Selatan, lebih tepatnya di Uganda. Menurut Simon Fellows, biasanya kegiatan tumbal terhadap anak ini melibatkan banyak pelaku, tidak hanya 1 – 2 orang, melainkan dari berbagai partai atau grup yang biasanya terbagi menjadi :

1) Korban / *Victim*

Para agen atau pelaku pengorbanan, biasanya mengenal korbannya. Dalam berbagai kasus para agen biasanya paham akan korban atau kondisi keluarga korban dan dari situ para agen mengambil kesempatan berdasarkan kondisinya seperti kurangnya pengawasan dari orang tua.

2) Agen / *Agents*

³⁵ *Impalement*; Penusukan objek tajam seperti tombak, tiang, pasak dari bawah hingga menembus kepala (<https://en.wikipedia.org/wiki/Impalement> diakses pada 08 April 2019, Pukul 16:13)

Merupakan seorang yang paling berperan dalam kegiatan tumbal menumbal seperti ini. Orang – orang ini biasanya adalah orang – orang miskin yang dibayar oleh para dukun atau pelaku tumbal untuk mencari dan menculik anak untuk kemudian ditumbalkan. Dalam beberapa kasus, para dukun merupakan agen dari kegiatan ini. Bahkan ada laporan kalau keluarga dari anak tersebut merupakan agen dari kegiatan ini, termasuk orang tua, yang biasanya adalah ayah atau bapak dari keluarga tersebut, dan menjual anaknya sendiri untuk ditumbalkan

3) Pelaku tumbal / *Sacrificers*

Adalah pemeran utama dalam kegiatan tumbal. Biasanya adalah orang yang menyediakan dana dan fasilitas untuk melakukan transaksi dan kegiatan tumbal tersebut.

4) Dukun / *Traditional healers*

Para dukun ini yang melakukan kegiatan eksekusi yang merupakan bagian dari ritual. Mereka menganggap kalau mereka adalah mediator antara para pelaku tumbal dan dewa – dewa. Dukun dibutuhkan agar ritual tersebut bisa diterima oleh dewa.


5) Penjual organ / *Traffickers of body parts*

Para penjual organ yang kemudian menjual organ tubuh hasil dari tumbal tersebut, walaupun harus berbeda negara/wilayah.³⁶

Cerita penyihir dan tumbal banyak berkembang di wilayah Amerika dan Afrika, sedangkan di negara asal mula cerita tentang penyihir, yaitu Inggris, jarang diceritakan. Tumbal di Amerika biasanya digunakan untuk menambah kekuatan & kecantikan dari penyihir tersebut, yaitu ingin terus awet muda, karena penyihir diidentikan dengan seorang perempuan tua (meskipun beberapa ada lelaki). Kecantikan menjadi sesuatu yang diidamkan oleh semua orang, untuk itu, penyihir banyak melakukan hal seperti melakukan tumbal tersebut. Berbeda dengan Afrika, kebanyakan para penyihir menggunakan tumbal untuk factor ekonomi dari keluarga yang ditumbalkan tersebut. Banyak anak dijual, banyak juga organ tubuh yang dijual kepada dukun/penyihir setempat untuk membantu ekonomi keluarga yang menjual anak tersebut.

³⁶ Simon Fellows, 2010, Trafficking body parts in Mozambique and South Africa; A research project report pp. 10

Para tumbal/*victim*, merupakan korban kejahatan dari perlakuan Anarkis, dimana mereka merupakan korban yang berusaha bebas, tetapi justru malah menjadi korban dalam upayanya mencapai kebebasan tersebut. Kepentingan pribadi dari para pelaku tumbal yang menjadikan para korban – korban ini menjadi singkat hidupnya.

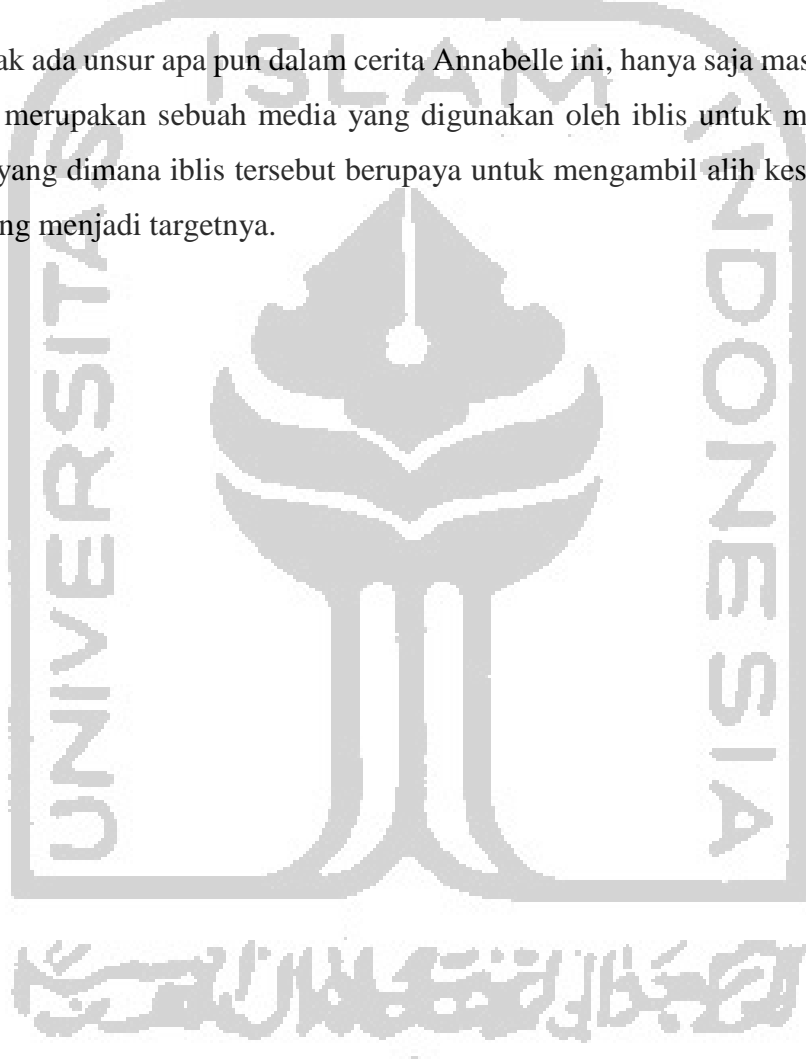
<u>Unit Analisis</u>	<u>Denotative Sign</u>	<u>Conotative Sign</u>
 <p data-bbox="209 837 592 904">Gambar 3.3 Annabelle (Durasi; 1:38:02)</p>	<p data-bbox="751 501 1150 1469">Annabelle, adalah sebuah boneka perempuan yang memiliki bentuk sama seperti pada umumnya boneka untuk anak – anak perempuan. Memilii bahan dari kayu yang dipahat, dirakit, dan diberi engsel hingga kemudian dikenakan make up seperti seorang anak perempuan yang tidak berdosa. Memiliki wajah yang tersenyum, mata yang lebar, bibir merah, pipi merah, dan rambut panjang. Menggunakan pakaian seperti gaun hingga lutut, dengan ukuran yang lumayan besar untuk sebuah boneka.</p>	<p data-bbox="1169 501 1568 1249">Annabelle disini merupakan sebuah boneka yang ternyata “dirasuki” oleh sosok jelmaan seperti iblis, sehingga apapun yang bertindak jahat, seolah – olah Annabelle yang melakukannya. Boneka ini memiliki kisah sendiri mulai dari bagaimana awalnya dibuat, hingga bagaimana iblis menjadikannya sebagai “media” untuk berkomunikasi dan melakukan kontak dengan manusia.</p>

Anabelle sendiri memiliki cerita pada awalnya merupakan sebuah boneka yang biasa saja, yang pemiliknya memiliki nama Donna dan Angie, seorang mahasiswa bidan pada tahun 1970. Mereka melihat dan yakin kalau Annabelle adalah boneka yang bisa bergerak sendiri, mulai dari berpindah tempat, hingga akhirnya bisa menulis. Hingga akhirnya keadaan semakin menjadi di luar kendali setelah Donna & Angie mengizinkan Annabelle untuk tinggal bersamanya, yaitu melalui secarik kertas yang bertuliskan kalau yang merasukin boneka ini adalah seorang gadis perempuan bernama Annabelle Higgins yang berumur 7 tahun. Annabelle meyakinkan kalau dia hanya ingin tinggal bersama Donna & Angie, dan hanya ingin aman bersama mereka. Kejadian semakin di luar kendali ketika


seorang teman dari Donna & Angie, Lou, sangat benci dengan boneka ini dan yakin kalau ada yang tidak beres, hingga akhirnya Lou menjadi korban dari kontak fisik pertama mereka, yaitu bekas dari cakaran sesuatu di lehernya.

The Warren's, paranormal yang terkenal dengan kasus seperti ini yakin, kalau yang bertingkah laku seperti ini lain dan tidak lain adalah iblis, bukan lagi hantu yang menempel pada boneka Annabelle. Hingga akhirnya boneka Annabelle pun dibawa oleh *The Warren's* ke museum pribadinya, yaitu museum tempat barang/benda – benda yang dikutuk.

Tidak ada unsur apa pun dalam cerita Annabelle ini, hanya saja masih diyakini kalau Annabelle, merupakan sebuah media yang digunakan oleh iblis untuk menimbulkan efek ketakutan, yang dimana iblis tersebut berupaya untuk mengambil alih kesadaran serta jiwa manusia yang menjadi targetnya.



C. Analisa Scene “Pengabdian Setan”

<u>Unit Analisis</u>	<u>Denotative Sign</u>	<u>Conotative Sign</u>
 <p data-bbox="272 656 544 728">Gambar 3.4 Ibu (Durasi; 31:53)</p>	<p data-bbox="770 331 1182 974">Adegan tersebut menunjukkan gambar seorang wanita dengan pakaian gaun putih panjang, dengan wajah dan anggota tubuh seluruhnya pucat, tetapi dibagian sekitar mata, rambut, kuku, bibir, semua berwarna hitam dan dengan wajah sedikit tersenyum. Dengan latar dan suasana gelap. Serta momen mengagetkan sebelum adegan tersebut muncul.</p>	<p data-bbox="1206 331 1565 1193">Pada adegan tersebut menggambarkan seorang wanita yang biasa disebut dengan “Kuntilanak”. Kuntilanak sendiri merupakan salah satu makhluk halus yang konon merupakan seorang wanita yang meninggal secara tidak wajar, seperti kecelakaan, sakit keras, bunuh diri. Kuntilanak sering digambarkan sebagai sosok antagonis dalam film – film horror di Indonesia.</p>

Sosok tersebut merupakan jenis memedi, dimana dijelaskan kalau Memedi adalah jenis makhluk halus Jawa yang paling dipahami orang Barat, karena hampir sama dengan apa yang disebut sebagai “*spooks* (hantu)”. Selain itu, memedi merupakan jenis makhluk halus yang seringnya menampakkan dirinya hanya untuk menakut – nakuti.³⁷

Kuntilanak dipercayai oleh masyarakat Indonesia yang umumnya masih tinggal di daerah pedesaan. Khususnya di daerah Pontianak, bahkan di sana diceritakan kalau masih sering memberikan sesaji di sungai yang disebut sebagai ritual *robo-robo*. Kuntilanak diyakini banyak berkeliaran di daerah dekat sungai, hal seperti memberikan sesaji pun tidak hanya dilakukan di Pontianak, melainkan juga banyak di daerah lain dengan tujuan untuk tidak diganggu oleh makhluk halus yang tidak hanya kuntilanak.

³⁷ Clifford Geertz, Agama Jawa: Abangan, Santri, Priyayi Dalam Kebudayaan Jawa, Komunitas Bambu, Depok, 2014, hlm. 11


Benda – benda tajam seperti pisau, gunting, paku, dianggap bisa menangkal serangan hantu kuntilanak, yaitu dengan menancapkan benda tersebut ke kepalanya secara langsung. Kuntilanak pun sering dianggap sebagai sosok hantu yang memiliki aura negative dan jahat.

Menurut saya sendiri, sosok kuntilanak sudah mengalami efek dari perkembangan zaman, sehingga tidak hanya muncul di sekitar sungai, melainkan sekarang di daerah ramai pun sering terdengar cerita tentang sosok kuntilanak tersebut. Seperti dalam film Pengabdian Setan ini, meskipun dalam ajaran Islam kalau sosok hantu merupakan sebuah Jin yang bisa menyerupai bentuk, tetap saja diyakini kalau sosok perempuan, berambut panjang, serta berpakaian putih adalah sosok kuntilanak.

Makhluk halus tersebut merupakan perwujudan dari *Memedi*. *Memedi* sendiri meminjam beberapa sumber dari Eropa: *jrangkong*, yang berupa manusia “tanpa daging”, yaitu tekngkorak; *wedon*, makhluk halus dalam bungkus kain putih yang sama seperti *ghosts* (hantu) di Barat. Terlihat ciri – ciri dari *Memedi* sendiri adalah sosok makhluk halus yang menakut – nakuti. Terlihat dari tatapan makhluk halus tersebut dan senyumnya yang menyeringai, seakan – akan mencoba untuk menakut – nakuti orang yang berada disekitarnya.

Sosok hantu tersebut merupakan sosok yang sama pada beberapa adegan sebelumnya, yaitu kuntilanak. Hantu tersebut mengganggu orang yang sedang beribadah shalat.


Dalam Islam, khususnya dalam Al-Qur’an surat Az Zariyah ayat 56 yang memiliki tafsiran, “Dan Aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan supaya mereka menyembah-Ku”.., berarti dijelaskan kalau memang terkadang ada Jin yang ikut Shalat bersama dengan manusia. Tetapi, berbeda dengan demikian, Jin yang mengganggu biasanya adalah sosok Jin Kafir, yang suka mengganggu bahkan saat ibadah dilaksanakan. *Memedi* merupakan perwujudan dari Jin Kafir yang suka menampakkan dan menunjukkan keberadaannya di depan mata manusia.

<u>Unit Analisis</u>	<u>Denotative Sign</u>	<u>Conotative Sign</u>
 <p data-bbox="240 584 576 656">Gambar 3.5 Nenek (Durasi; 1:46:07)</p>	<p data-bbox="770 259 1182 1061">Gambar tersebut menunjukkan gambar seorang wanita yang sudah berumur tua, sekitar 60 tahun atau lebih. Menggunakan pakaian rumahan yang biasanya dipakai oleh wanita Jawa pada tahun 1950-an. Seolah – olah sedang menahan pintu yang sekana didobrak dari arah lawannya. Memiliki bentuk fisik dengan seperti nenek dengan wajah keriput, dan berambut panjang. Seperti sedang mencoba untuk melindungi sesuatu.</p>	<p data-bbox="1206 259 1560 1122">Sosok dengan ciri – ciri seperti ini dalam adat Jawa biasa dikenal sebagai <i>Danyang</i>, Makhluk halus pelindung yang tinggal sudah beberapa lama di suatu daerah. <i>Danyang</i> memiliki sifat yang kurang lebih sama seperti <i>demit</i>, mereka hanya memiliki maksud untuk melindungi, tetapi perbedaannya adalah beberapa <i>danyang</i> dianggap sebagai arwah dari tokoh-tokoh sejarah yang sudah meninggal.³⁸</p>

Danyang merupakan penunggu sebuah wilayah/desa yang biasanya tinggal di pohon, gunung, *curug*. Danyang sendiri masih diyakini oleh para masyarakat sebagai pelindung kepada siapapun yang meminta pertolongan, khususnya dalam hal perlindungan dari gangguan makhluk halus yang mencoba untuk mengganggu sebuah Desa/wilayah. Danyang sendiri merupakan orang pertama yang membuka lahan sebuah desa. Selain itu, ada imbalan yang biasanya diberikan untuk Danyang tersebut, yaitu berupa perayaan *slametan*.³⁹


³⁸ Clifford Geertz, *Agama Jawa: Abangan, Santri, Priyayi Dalam Kebudayaan Jawa*, Komunitas Bambu, Depok, 2014, hlm. 23

³⁹ Upacara syukuran dengang mengundang kerabat. Tetangga dekat.

<u>Unit Analisis</u>	<u>Denotative Sign</u>	<u>Conotative Sign</u>
 <p data-bbox="180 640 635 707">Gambar 3.6 Zombie Pocong (Durasi; 1:36:51)</p>	<p data-bbox="770 264 1104 954">Adegan tersebut menunjukkan sebuah mayat hidup yang menggunakan kain kafan putih yang membungkus seluruh tubuhnya, tetapi mereka bisa merobek dan melepaskan tangannya dan mencoba untuk masuk ke dalam rumah dengan kondisi seluruh tubuh busuk dan berdarah.</p>	<p data-bbox="1133 264 1549 1122">Memiliki bentuk kain putih/kafan yang dibungkuskan kepada seseorang yang sudah meninggal, dan nantinya akan dikubur. Beragam cerita pun sudah banyak didengar oleh orang – orang yang pernah ditampilkan sosoknya oleh pocong ini, yaitu memiliki wajah rusak, dan juga beberapa mengatakan sebelum kemunculan pocong, ditandai dengan bau bakaran yang gosong, karena bau tersebut mewakili wujud tubuh pocong yang seperti habis terbakar.</p>

Pada Scene tersebut, memperlihatkan gerombolan mayat hidup yang menggunakan bungkus kain kafan berwarna putih, dengan wajah dan anggota tubuh yang busuk dan luka – luka berdarah. Mayat hidup yang dibungkus tersebut, memiliki arti yang memunculkan diri sebagai Pocong. Pocong dikenal sebagai makhluk halus yang dibungkus kain kafan seluruh badannya, hingga hanya wajah yang biasanya bisa terlihat.

Dalam film pengabdian setan, pocong tersebut digambarkan sangat berbeda dengan pocong yang digambarkan dalam film pada umumnya. Pocong tersebut seperti zombie/mayat hidup yang bisa diperintah oleh Tuan-nya. Terlihat seperti sang Sutradara, Joko Anwar ingin menampilkan sesuatu yang baru, yaitu gabungan antara hantu local dengan beberapa *folklore* budaya barat, seperti zombie.

<u>Unit Analisis</u>	<u>Denotative Sign</u>	<u>Conotative Sign</u>
 <p data-bbox="188 638 592 712">Gambar 3.7 Mayat Ibu (Durasi; 1:37:13)</p>	<p data-bbox="730 264 1145 1124">Adegan tersebut menunjukkan tentang bagaimana wujud ibu setelah berubah jadi mayat, terlihat bagaimana kulit – kulitnya yang sudah mengelupas, sedikit berwarna putih, berambut panjang, serta menggunakan pakaian putih yang seolah – olah terlepas dari kain kafan. Sosok tersebut mengalami luka – luka yang sepertinya sudah membekas pada kulit – kulitnya. Memiliki tatapan kosong dan seperti orang yang <i>linglung</i> dan tidak ada kesadaran sama sekali</p>	<p data-bbox="1168 264 1552 1012">Zombie sama sekali tidak memiliki kesadaran dan biasanya “mengenal” sesama jenisnya dan hanya menyerang manusia. Zombie dalam beberapa cerita memang memiliki gerakan yang lambat, tetapi dari beberapa scenario dan cerita lain, zombie memiliki jenis yang beragam, mulai dari badan yang besar, bisa berlari/berenang, melompat, dan sangat agresif.</p>

Pada adegan tersebut terlihat dari ciri – ciri fisik si ibu kalau dia terlihat seperti mayat hidup atau yang sering kita kenal dengan zombie. Zombie sama sekali tidak memiliki kesadaran dan biasanya “mengenal” sesama jenisnya dan hanya menyerang manusia. Zombie dalam beberapa cerita memang memiliki gerakan yang lambat, tetapi dari beberapa scenario dan cerita lain, zombie memiliki jenis yang beragam, mulai dari badan yang besar, bisa berlari/berenang, melompat, dan sangat agresif.

Zombie/Mayat hidup memiliki sejarah sendiri dalam perkembangannya hingga mencapai ke zombie yang dikenal oleh masyarakat saat ini. Dalam sejarahnya, pada saat zaman Yunani kuno, dimana peradaban pertama sudah mengalami terror mayat hidup. Arkeologist pernah menemukan banyak kuburan kuno yang dimana isinya adalah mayat yang berisi tengkorak yang ditancapkan/ditindis dengan batu atau benda berat lainnya, untuk menghalangi agar tidak hidup kembali.

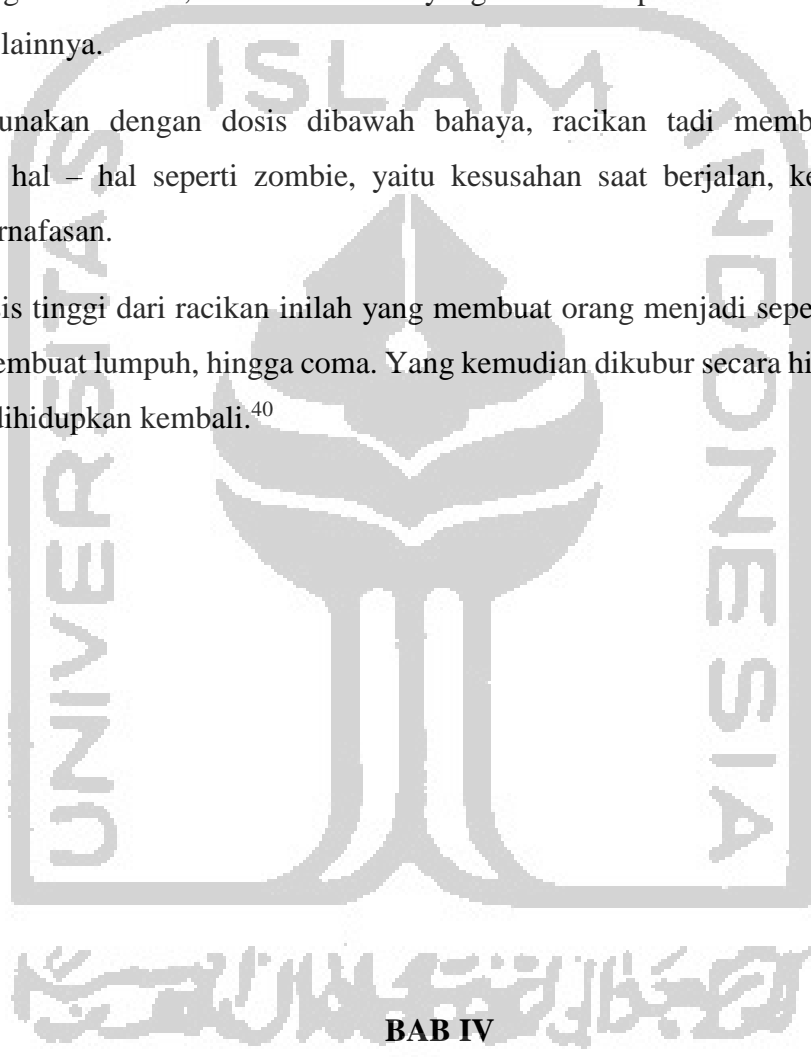
Haiti, negara yang awalnya memperkenalkan *Zombie* pada abad 17, saat wilayah Afrika Barat masih menjadi wilayah jajahan dan para warganya dijadikan budak untuk

bekerja di kebun tebu. Berdasar beberapa laporan, kehidupan, atau mungkin setelah kehidupan seorang zombie digambarkan dengan perbudakan yang sangat buruk.

Wilayah Afrika masih sangat kental dengan yang Namanya *Voodoo* atau yang kita kenal dengan santet. Beberapa orang percaya kalau zombie adalah hasil karya dari para pelaku santet yang biasa dikenal dengan *Bokor*. Para *Bokor* ini menggunakan berbagai macam ramuan tradisional untuk membuat racikan yang Namanya “bubuk zombie,” yang mengandung tetrodotoxin, racun neurotoxin yang ditemukan pada ikan buntal dan beberapa hewan laut lainnya.

Digunakan dengan dosis dibawah bahaya, racikan tadi membuat orang akan mengalami hal – hal seperti zombie, yaitu kesusahan saat berjalan, kebingungan, dan masalah pernafasan.

Dosis tinggi dari racikan inilah yang membuat orang menjadi seperti zombie, yang awalnya membuat lumpuh, hingga coma. Yang kemudian dikubur secara hidup – hidup, dan kemudian dihidupkan kembali.⁴⁰



BAB IV

Perbedaan dari lain dunia

Dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan analisis dan mengkomparasi jenis – jenis hantu pesugihan dalam film Pengabdian Setan dan *The Conjuring*, berdasarkan dengan penanda dan petanda dari beberapa adegan – adegan yang telah dianalisis sebelumnya.

⁴⁰ History.Com Editors, *Zombies*, (diakses pada 20/06/2019, Pukul. 23.13 WIB)