

KONSTRUKSI TEMPAT BERHANTU

**(Analisis Pembingkai Ruang Dan Relasi Manusia dengan Hantu Dalam Novel
Keluarga Tak Kasat Mata)**



SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Ilmu Komunikasi pada Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya
Universitas Islam Indonesia.**

Oleh :

Dewi Suriani

13321115

**Program Studi Ilmu Komunikasi
Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya
Universitas Islam Indonesia**

2018

SKRIPSI

KONSTRUKSI TEMPAT BERHANTU

**(Analisis Pembingkaihan Ruang Dan Relasi Manusia dengan Hantu Dalam Novel
Keluarga Tak Kasat Mata)**

Disusun Oleh

DEWI SURIANI

13321115

Telah disetujui dosen pembimbing skripsi untuk diujikan dan dipertahankan di hadapan tim
penguji skripsi.

19 APR 2018

Tanggal :

Dosen Pembimbing Skripsi,



Holy Rafika Dhona, S.I.Kom., M.A.

NIDN : 153210506



KONSTRUKSI TEMPAT BERHANTU

**(Analisis Pembingkaihan Ruang Dan Relasi Manusia dengan Hantu Dalam
Novel Keluarga Tak Kasat Mata)**

Disusun Oleh :

Dewi Suriani

Telah dipertahankan dan disahkan oleh dewan penguji skripsi
Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya
Universitas Islam Indonesia

Tanggal : 19 APR 2018

Dewan Penguji :

1. Penguji 1

: Holy Rafika Dhona, S.I.Kom. M.A
NIDN 153210506

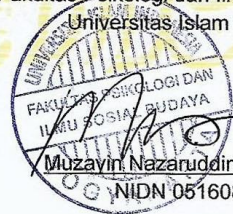

(.....)

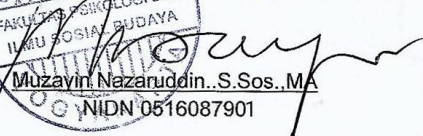
2. Penguji 2

: Anang Hermawan S.Sos. M.A
NIDN 0506067702


(.....)

Mengesahkan,
Program Studi Ilmu Komunikasi
Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya
Universitas Islam Indonesia




Muzavin Nazaruddin, S.Sos., M.A
NIDN 0516087901

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Dewi Suriani

Nomor Mahasiswa : 13321115

Program studi : Ilmu Komunikasi

Judul Skripsi : Konstruksi Tempat Berhantu (Analisis Pembingkai Ruang Dan Relasi Manusia Dengan Hantu Dalam Novel Keluarga Tak Kasat Mata)

Melalui surat ini saya menyatakan bahwa:

1. Selama menyusun skripsi ini saya tidak melakukan tindakan pelanggaran akademik dalam bentuk apapun, seperti penjiplakan, pembuatan skripsi oleh orang lain, atau pelanggaran lain yang bertentangan dengan etika akademik yang dijunjung tinggi Universitas Islam Indonesia.
2. Karena itu, Skripsi ini merupakan karya ilmiah saya sebagai penulis, bukan karya jiplakan atau karya orang lain.
3. Apabila di kemudian hari, setelah saya lulus dari Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia, ditemukan bukti secara meyakinkan bahwa skripsi ini adalah karya jiplakan atau karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang ditetapkan Universitas Islam Indonesia. Demikian Penyataan ini saya setuju dengan sesungguhnya.

Yogyakarta, 9 April 2018



Dewi Suriani

NIM 13321115

MOTTO

I stand behind a wall of people and thoughts, mind controlling

And I hold a sword to guide me

I'm fighting my way

Aurora - Warrior

PERSEMBAHAN

**Karya Ini Dipersembahkan Untuk
Bapak, Mama, Kak Sari dan Adik Yayat tercinta**

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Segala puji bagi Allah SWT Tuhan semesta alam yang selalu melimpahkan nikmat dan rahmatnya kepada kita semua sampai pada detik ini dapat menjalankan segala aktivitas yang ada. Shalawat beserta salam tak lupa peneliti haturkan kepada Baginda Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabat. Alhamdulillah, kata itulah yang dapat mewakili perasaan penulis ketika menyelesaikan tugas akhir ini demi mendapatkan gelar sarjana.

Penelitian yang berjudul : *Konstruksi Tempat Berhantu (Analisis Pembingkai Ruang Dan Relasi Manusia dengan Hantu Dalam Novel Keluarga Tak Kasat Mata)* dapat terselesaikan. Terelesaikannya penelitian dan penyusunan skripsi ini tidak lepas dari peran orang – orang penting didalam hidup penulis. Berkat motivasi, saran, dorongan, dan semua hal yang membuat penulis memiliki semangat untuk menyelesaikan penelitian ini. Maka dari itu, penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih atas peran orang – orang disekitar penulis yang telah berjasa dalam penyusunan skripsi ini diantaranya :

1. Kedua orang tua penulis Bapak H. Umar dan Ibu Hj. Isna yang selalu meberikan doa, motivasi, dan semangat selama kuliah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Tak lupa kaka penulis Sari Naningsih dan adik penulis Hidayat Abdurrahman.
2. Pak Holy Rafika Dhona, S.I.Kom., MA. Selaku dosen pembimbing skripsi yang dengan sangat sabar memberikan arahan dan bimbingan dalam menyelesaikan penelitian ini.
3. Bapak Muzayin Nazaruddin, S.Sos., MA. Selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya yang telah mengesahkan penelitian ini.
4. Ibu Mutia, S.I.kom., MA. Selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing selama perkuliahan. Seluruh staff dan jajaran pengajar di Prodi Ilmu Komunikasi yang telah membantu selama masa perkuliahan.
5. Sahabat penulis, Firda ma sister another mother. Terimakasih selalu ada disaat jatuh yang berkali-kali, dan semangat yang mengalir hingga penulis dapat menyelesaikan tantangan ini.

6. Sahabat Penulis, Niarkhy. Terimakasih sudah menemani susah-susah senang penulis di penghujung tahun di Yogyakarta ini. Yang telah memberi semangat dan energi positif, saran dan motivasi yang selalu dan selalu.
7. Kanca sedulur Pondok Pesantren Darul ‘Ulum Peterongan Jombang yang juga menyemangati penulis, khususson Nur Adillah, Muhammad Farid ayluffyu.
8. Teman – teman dari semester satu hingga saat ini yang memberikan semangat dari awal perkuliahan ini dimulai Luluq, Nastiti, Riri, Putri, Jesica Endah, Praptika, Nera.
9. Teman – teman KKN, Syarif, Dea, Risa, Reni, Panji, Bangbay, Bangcay.
10. Terimakasih M.Ibnu Fitrah dan Andrico Egiano yang juga pernah menjadi partner penulis selama perkuliahan.
11. Teman – teman Komunikasi Angkatan 2013 penulis.
12. Serta semua pihak yang telah membantu skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa penulis memiliki banyak kekurangan dalam menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan masukan yang membangun dalam memperbaiki skripsi ini. Semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi penelitian selanjutnya. Penulis berharap Tuhan memberikan kebaikan atas semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 09 April 2018

Penulis

Dewi Suriani

13321115

DAFTAR ISI

MOTTO	i
PERSEMBAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	viii
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat penelitian.....	7
E. Tinjauan Pustaka	8
1. Penelitian Terdahulu	8
F. Kerangka Konseptual	11
a) Mediasi Ruang Horor.....	11
b) Framing Erving Goffman.....	18
c) Komunikasi Geografi.....	20
d) Ruang Yi Fu Tuan	21
e) Novel sebagai Media Komunikasi Massa	22
G. Metode Penelitian.....	25
1. Pendekatan Penelitian	25
2. Paradigma Penelitian.....	26
3. Data dan Teknik Pengumpulan Data.....	27
4. Teknik Analisis Framming.....	27

BAB II GAMBARAN UMUM OBYEK PENELITIAN	29
A. Novel Keluarga Tak Kasat Mata	29
1. Deskripsi Novel.....	29
2. Resepsi Novel Keluarga Tak Kasat Mata	30
B. Ruang-Ruang dalam Novel Keluarga Tak Kasat Mata Sebagai Unit Analisis	33
1. Gambaran Ruang-ruang yang terdapat dalam Novel	35
a) Ruang Dalam Gedung Kantor	36
b) Ruang Luar Gedung Kantor	41
c) Ruang Berhantu dan Ruang Yang ‘Tidak Berhantu’	43
BAB III ANALISIS DAN PEMBAHASAN.....	46
A. Analisis.....	46
1. Pembingkaiian ruang berhantu dalam novel Keluarga Tak Kasat Mata	46
a) Pembingkaiian Fungsi Ruang sebagai Bingkai Dasar Cerita KTKM.....	46
B. Pembingkaiian Ruang Berhantu	50
1. Gudang	50
2. Kamar Mandi.....	54
3. Lorong.....	57
4. Ruang Tengah.....	62
5. Dapur.....	67
C. Relasi Manusia dan hantu dalam Novel KTKM	70
1. Hantu Melihat Manusia, Manusia Tidak Melihat Hantu.....	70
2. Bentuk Manusia dan Hantu	74
3. Hantu Lebih Kuasa Ketimbang Manusia	77
D. Pembahasan.....	85
1. Representasi Cerita Horor	86

2. Novel sebagai Instrumen Konstruksi Ruang Berhantu.....	90
BAB IV Kesimpulan Dan Saran	97
1. Kesimpulan.....	97
2. Saran.....	99
3. Keterbatasan Penelitian	99

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Ruang Dalam Gedung dalam Novel KTKM	36
Tabel 2.2 Ruang Area Luar Gedung dalam Novel KTKM	41
Tabel 3.1 Ruang Tidak Berhantu	43
Tabel 3.2 Ruang Berhantu	44

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Novel bergendre horor adalah novel yang menyuguhkan hal-hal yang menakutkan, menegangkan, dan mengerikan. Konsep dalam novel horor pada dasarnya adalah meneror pembaca melalui berbagai adegan dan tokoh-tokoh yang menakutkan. Novel horor dapat dinyatakan sebagai sebuah genre yang di dalamnya menampilkan sesuatu yang diinterpretasikan sebagai ketidaknyamanan dan gangguan pada perasaan dan hal itu membutuhkan pembebasan. Carroll (1990: 125-128) mengemukakan dua tipe dalam genre horor, yaitu *art horror* dan *horror*. *Art horror* adalah semua jenis fiksi yang menampilkan unsur supernatural dalam narasinya, termasuk di dalamnya adalah horor psikologi dan fiksi ilmiah. Sedangkan *horror* adalah cerita yang menampilkan monster, hantu, sesuatu yang aneh dan muncul tiba-tiba, dan alam kematian.

Menurut Danesi (2004:7), karya sastra seperti novel adalah media yang dapat dimanfaatkan penulis atau pengarang untuk mengkomunikasikan sebuah pesan diantaranya gagasan-gagasan dan pengalaman cerita penulis. Peran karya sastra dalam media komunikasi adalah menyampaikan dan memusatkan pemikiran dari penulis atau pengarang kepada para pembaca. Lebih dari itu, karya sastra sebagai media komunikasi yang dapat merefleksikan pandangan-pandangan pengarang terhadap segala permasalahan yang ada kepada para pembacanya. Isi teks karya sastra dari pengarang juga tentunya tidak lepas dari realitas sosial, fenomena sosial yang diamati dan pernah dialami dan dirasakan disekeliling pengarang sehingga dapat dihadirkan melalui media yang berbeda seperti karya sastra yang disajikan kepada para pembaca.

Bila novel adalah media bagi fenomena sosial, maka novel horor adalah medium bagi hal yang menakutkan, ia adalah medium bagi ketakutan. Dalam hal ini studi Yi Fu Tuan (2013) *Landscape of Fear* yang mendokumentasikan bagaimana ketakutan dipelihara dan dikonstruksi di hampir seluruh bagian dunia,

menunjukkan bahwa ketakutan dimediasi oleh banyak medium; cerita lisan, surat kabar, dan juga dongeng. Problemnnya, cerita itu tidak hanya menjadi cerita tapi berefek pada realitas. Tuan menulis bahwa cerita tentang rumah berhantu pada akhirnya mempengaruhi nilai sewa;

Stories of haunted houses still circulate and can affect rents. "A house which is reputed to be haunted is often difficult to let, so difficult in fact that legal action has been frequently taken against those who spread the tale . . . and so depreciated the value of the property. (Tuan. 2013, 126)

(Cerita yang berkaitan dengan rumah-rumah angker masih beredar dan dapat mempengaruhi harga sewa dari rumah tersebut. "Pemberitaan rumah yang angker atau berhantu sangat sulit untuk dihentikan, meskipun telah diambil tindakan hukum terhadap mereka yang menyebarkan kisah tersebut... namun pada akhirnya tetapakan menyusutkan nilai properti.)

Lebih jauh, Tuan kemudian mengemukakan bahwa ketakutan pada akhirnya adalah hal yang menjadikan batas-batas manusia; ketakutan mengatur keruangan manusia. Misalnya, rumah adalah ruang yang aman bagi manusia, sementara dunia luar adalah lingkungan yang dipenuhi ketakutan. Oleh karenanya masyarakat di beberapa bagian dunia meletakkan jimat atau pelindung di bagian yang menghubungkan rumah dengan dunia luar. Misalnya, Orang-orang Yunani meletakkan bubungan di atas pintu sebagai penangkal hantu dan setan; Orang Cina menggunakan kata-kata dan patung dewa gerbang; orang Temne di Sierra Leone menggunakan kanta yang terdiri dari akar dan kulit dari tanaman dan kalimat suci dari Al-Quran (Tuan. 2013, hal 206).

Ketakutan akan hantu punya relasi penting dengan ruang. Di seluruh bagian dunia, cerita rumah hantu (*haunted house*) adalah cerita yang populer baik di dalam cerita lisan, surat kabar dan novel. Dalam sejarah sinema Indonesia, terdapat film Si Manis Jembatan Ancol, dimana jembatan Ancol ditasbihkan sebagai tempat dimana Si Manis kerap muncul. Si Manis Jembatan Ancol merupakan sinetron horor yang legendaris dan melekat di masyarakat hingga saat ini. Awalnya hanya berupa sinetron yang tayang pada tahun 1993 dibintangi Diah Permatasari dan Ozy Syahputra dalam enam episode. Terlampau lama karena

memiliki enam episode dan menjadi tenar pada masanya, serial Si Manis Jembatan Ancol diangkat ke layar lebar.

Dalam cnnindonesia.com juga menjelaskan bahwa, Ada dua versi film Si Manis Jembatan Ancol yaitu pada tahun 1994 dan tahun 1995. Setahun kemudian, Si Manis Jembatan Ancol dibuat kembali dan bintang utamanya diganti dari Diah ke Kiki Fatmala. Ozy Syahputra tetap menjadi hantu Karina yang ikonis. Ia identik dengan suara tertawa yang keras, celotehan yang nyinyir dan anggota tubuh yang putus (<https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20171027201029-220-251717/soeharto-ikut-kecanduan-si-manis-jembatan-ancol>, diakses pada tanggal 31 Januari 2018).

Hingga sekarang Si Manis Jembatan Ancol juga menjadi sereal sinetron yang kembali di tayangkan pada beberapa stasiun televisi seperti antv yang menggunakan judul Ada Si Manis di Jembatan yang tidak lain mengadopsi dari film Si Manis Jembatan Ancol namun sedikit berbeda dari film aslinya, pada sereal sinetron ini menambahkan sedikit komedi yang ada didalam sinetronnya karena menggunakan bahasa yang mengundang tawa.

Media online Indonesia juga kerap memberitakan bagaimana Hutan Blora menjadi angker bagi bus antar kota yang satu dua di antaranya tiba-tiba tersesat di tengah-tengahnya. Beberapa media online yang memberitakan hal itu mengunggah berita tersebut diterbitkan pada tahun 2016 dengan tahun kejadian 2012. Tidak hanya sekali, beberapa berita dengan kasus yang sama terjadi pada tahun-tahun yang berbeda. Dalam kasus ini tidak hanya kendaraan bermuatan besar saja yang ikut tersesat di dalam hutan tersebut, tetapi juga kecelakaan tunggal yang dialami oleh mobil di tengah-tengah hutan jati Blora.

Rupanya kejadian bus yang tersesat didalam hutan ini tidak terjadi hanya sekali. Sebelum pemberitaan yang marak karena kasus ini di media online Indonesia telah terjadi kejadian-kejaidan yang lainnya juga dan telah memakan banyak korban yang terjadi di Hutan Blora. Sejak tahun 2003 hingga tahun ini media online masih berlomba-lomba memberitakan kasus ini. Ruang hutan Blora terbingkai memiliki mistis yang sangat kuat karena adanya pengalaman-

pengalaman nyata yang telah dialami oleh banyaknya orang yang melewati jalanan sekitar Hutan Blora. Banyak korban meyakini Hutan Blora memiliki lorong waktu yang berhubungan dengan tahayul. Secara rasional bisa karena mungkin sopir mengalami tersesat di jalan akibat kelelahan sehingga tidak konsentrasi dan kurang peka dengan keadaan sekelilingnya. Tidak hanya itu, untuk kasus sopir bus juga telah salah karena mengambil jalur alternatif yang belum tentu di ketahui sang sopir seperti apa medan yang akan dilewati jika melewati jalur tersebut. Sama halnya dengan tayangan Dunia Lain dan Uji Nyali adalah bentuk nyata bagaimana sebuah ruang menjadi penting dalam cerita mengenai hantu atau cerita horror, sebab tayangan ini, selalu dilaksanakan di tempat tertentu yang dikenali sebagai tempat berhantu.

Salah satu novel populer yang menampilkan relasi hantu dengan ruang adalah novel yang ditulis oleh Bonaventura Genta pada 2016 dengan judul “Keluarga Tak Kasat Mata”. Novel ini bercerita tentang kisah nyata seorang pria bernama Genta yang bekerja *part time* pada sebuah perusahaan di kota Yogyakarta. Perusahaan ini tadinya berkantor di Jalan Palagan lalu berpindah ke Jalan Magelang. Namun setelah berpindah gedung kantor, beberapa hal terjadi diluar akal sehat. Gangguan-gangguan yang berasal dari makhluk halus atau hantu mulai mengganggu. Penampakan yang dijelaskan pada novel menggambarkan tak hanya seorang wanita berambut panjang, tetapi juga seorang wanita lansia pada jam dua dini hari.

Dari segi studi komunikasi, studi tentang novel ini penting karena genre novel merupakan salah satu bentuk komunikasi yang tetap relevan untuk diteliti. Sebagai media massa, genre novel memiliki pesan naratif atau penguraian pesan sehingga ia mampu mempersuasi publiknya. Ia juga mempunyai fungsi *entertainment*, dinikmati sebagai hiburan sehingga dekat dengan pembacanya. Menurut Mulyana, terdapat isi dan dimensi hubungan dalam komunikasi massa. Sehingga dalam komunikasi massa, isi pesan menjadi kunci utama yang terdapat dalam dimensi isi. Sedangkan dimensi hubungan lebih menunjukkan pada unsur lain, seperti pada saluran yang digunakan dalam menyampaikan pesan tersebut.

Hal ini sangat memengaruhi isi pesan, penyajian pesan dalam wadah media yang berbeda akan menghasilkan isi pesan yang berbeda pula (Mulyana, 2007:100).

Novel dengan demikian adalah sebuah medium yang penting untuk diteliti, dalam posisinya sebagai medium yang khas. Selain itu, novel adalah salah satu artifak sosial yang penting dalam budaya populer, dimana dalam kondisi masyarakat populer, novel lebih penting ketimbang buku teks. Misalnya dalam kasus popularitas kawasan Belitong yang populer setelah novel dan film Andrea Hirata menceritakannya, ketimbang buku pembelajaran geografi.

Studi ini sendiri berada dalam lapangan studi komunikasi geografi dimana ia adalah sub bidang studi komunikasi yang terkonsentrasi pada hubungan komunikasi dan ruang; bagaimana komunikasi membentuk ruang dan bagaimana ruang membentuk pola/mode komunikasi (Dhona, Holy. R. 2017 : 2). Studi ini adalah studi mengenai bagaimana ruang/tempat berhantu dimediasi lewat budaya populer yakni novel. Studi mengenai hal ini penting mengingat studi mengenai hal ini sangatlah sedikit atau dapat dibilang hampir tidak ada di Indonesia, meski ketakutan pada hantu, sebagaimana dijelaskan sebelumnya hampir selalu direlasikan dengan ruang. Misalnya penelitian Muhammad Iskandarsyah (2012) yang berjudul "Hantu Merah : Melihat Konstruksi Budaya dan Telaah Fungsi Dalam Memaknai Cerita Legenda Alam Gaib Kampus UI" adalah sebuah penelitian mengenai Hantu dan sebuah keruangan bernama Kampus UI. Tetapi Iskandarsyah tidaklah tidak bercerita mengenai bagaimana keruangan di lokasi hantu tersebut, melainkan bercerita mengenai pemahaman-pemahaman mengenai pengalaman tiap-tiap individu dalam memaknai cerita-cerita hantu yang beredar di lingkungan Kampus Universitas Indonesia. Akhirnya ia menyimpulkan bagaimana aksi dan reaksi dalam narasi cerita hantu dimana pengalaman pengetahuan yang didasari oleh pengetahuan-pengetahuan masa lalu diaplikasikan dalam bentuk tindakan-tindakan keseharian.

Keberadaan Hantu dalam suatu ruangan tidak terlepas bagaimana seorang informan memaknai hantu tersebut berdasarkan pengalaman-pengalamannya. Apakah pengalaman mengenai kehidupannya di masa kecil, budaya yang berlaku

di keluarganya atau juga informasi-informasi yang diperoleh dari kesehariannya. Bruner (1991:1-21) dalam bukunya yang berjudul “*The Narrative Construction of Reality*” menerangkan bahwa cara membedakan sebuah kenyataan (*reality*), pengalaman (*experience*) dan ekspresi (*expression*) adalah dengan memahami kenyataan merupakan fakta yang benar terjadi dan dialami oleh seorang individu, sementara pengalaman atau *experience* merupakan sebuah cara dimana kenyataan (*reality*) dapat diterima dengan baik oleh kesadaran, sedangkan ekspresi atau *expression* adalah sebuah tanggapan dalam sebuah pengalaman (*experience*) artikulasi yang berkesinambungan dari pengalaman itu sendiri.

Novel adalah sebuah ekspresi dan ekspresi akan selalu merupakan representasi dari pengalaman. Meskipun demikian ekspresi tidak akan pernah menjadi penggambaran utuh dari pengalaman. Dengan menggunakan asumsi ini, penelitian ini akan berusaha menjelaskan bagaimana novel sebagai bentuk ekspresi menggunakan pengalaman atas ruang berhantu sebagai sebuah batas dan bagaimana pengalaman atas relasi manusia dan hantu diekspresikan dalam batas itu. Lebih jauh, penelitian ini membahas bagaimana novel horor, sebagai sebuah medium kebudayaan, menjadi tempat manusia Indonesia memediasi dan menarasikan ruang yang tidak aman bagi manusia, dimana di ruang tersebut terdapat ketakutan yang ditimbulkan oleh subjek supranatural yakni hantu.

B. Rumusan Masalah

Penelitian ini menyoal bagaimana mediasi ruang berhantu dalam artifak budaya populer masyarakat Indonesia. Penelitian ini mengambil novel yang dipublikasikan pada tahun 2016, berjudul *Keluarga Tak Kasat Mata*. Novel ini bercerita mengenai rumah berhantu di Yogyakarta, sehingga ia mempunyai banyak kisah mengenai ruang. Karena terkonsentrasi pada ruang, maka rumusan masalah penelitian adalah **bagaimana konstruksi simbolik rumah berhantu dalam novel *Keluarga Tak Kasat Mata*?**

Mengikuti gagasan Yi Fu Tuan, bahwa ada relasi yang kuat antara cerita ketakutan manusia dengan masalah ruang, penelitian ini berasumsi bahwa cerita

hantu bersandar pada bagaimana cerita tersebut tergantung pada konstruksi ruang yang dibuat dan bagaimana cara manusia dan hantu direlasikan di dalamnya. Salah satu cara mengetahui konstruksi sebuah realitas sosial dalam kehidupan sosial adalah melalui pembedaan Erving Goffman oleh karenanya pertanyaan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pembedaan simbolik ruang-ruang dalam novel Keluarga Tak Kasat Mata?
2. Bagaimana pembedaan relasi hantu dan manusia dalam novel Keluarga Tak Kasat Mata?

C. Tujuan Penelitian

Analisis kedua novel mengenai cerita horor dan bangunan dalam pemilihan novel karya Genta. Maka penelitian ini bertujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menjelaskan pembedaan ruang-ruang dalam novel Keluarga Tak Kasat Mata
2. Menjelaskan pembedaan relasi hantu dan manusia dalam novel Keluarga Tak Kasat Mata

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Akademik

Penelitian ini termasuk penelitian awal yang membahas bagaimana relasi keruangan dan hantu dalam studi komunikasi di Indonesia. Dengan perspektif geografis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi studi komunikasi umumnya dan sub-studi komunikasi geografi pada khususnya. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi studi tentang konstruksi ruang/tempat berhantu yang banyak ditemukan di Indonesia.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi khalayak dalam memaknai budaya populer, khususnya novel, sebagai media yang turut mengkonstruksi ruang dan ketakutan bagi khalayak. Bagi penulis dan publisher novel, penelitian ini dapat menjadi refleksi bagi penulisan novel horror yang ada di Indonesia.

Lebih jauh penelitian ini berusaha memberikan penjelasan mengenai bagaimana masyarakat Indonesia dengan novel, sebagai sebuah situs kebudayaan, mengkonstruksi 'ruang yang tidak aman' bagi manusia.

Penelitian ini berusaha memberikan penjelasan dari perspektif lain bagaimana seorang penulis novel menggambarkan ruang berhantu dan menciptakan suasana horror dalam sebuah novel. Perspektif merupakan sudut pandang atau cara pandang kita terhadap sesuatu. Cara memandang yang kita gunakan dalam mengamati kenyataan untuk menentukan pengetahuan yang diperoleh.

E. Tinjauan Pustaka

1. Penelitian Terdahulu

Penelitian terkait dengan cerita horor sudah pernah dibahas oleh beberapa peneliti. Penelitian Karis Singgih Angga Permana (2013) yang berjudul "Analisis Genre Film Horor Indonesia Dalam Film Jelangkung (2001)" Dari analisis yang peneliti lakukan, ditemukan beberapa karakteristik genre yang menjadi konvensi umum di dalam film ber-genre horor. Sebagai film horor pasca orde baru, Jelangkung (2001) juga memiliki karakteristik yang berbeda dengan film masa orde baru –dengan berbagai pengaruh sosial- politik yang ada pada masa itu. Penelitian ini hanya membahas tentang kemunculan film horor pada periode orde baru. Dimana kemunculan film tersebut cukup dipengaruhi oleh situasi social politik Negara Indonesia saat itu. Kelemahan dari penelitian ini terletak pada

jumlah data yang masih sedikit sehingga tidak bisa dijasikan pandangan secara umum dalam membahas hubungan antara film dengan lingkungan social politik.

Penelitian yang berkaitan dengan konstruksi ruang dan horor diteliti oleh Muhammad Iskandarsyah (2012) "Hantu Merah : Melihat Konstruksi Budaya dan Telaah Fungsi Dalam Memaknai Cerita Legenda Alam Gaib Kampus UI" Penelitian ini adalah gambaran tentang kerangka dan struktur pola pikir yang melibatkan pemahaman-pemahaman mengenai pengalaman tiap-tiap individu dalam memaknai cerita-cerita hantu yang beredar di lingkungan Kampus Universitas Indonesia. Hingga pada akhirnya membawa kepada sebuah kesimpulan yaitu sebuah proses konstruksi budaya yang di tanamkan oleh agen-agen sosial, hal ini membawa pengalaman seorang individu untuk kemudian dilanjutkan dalam bentuk tindakan-tindakan keseharian dan bereaksi terhadap apa yang akan dihadapinya. Adanya aksi dan reaksi menciptakan sebuah pengalaman tersendiri yang pada intinya membuat pengalaman pengetahuan yang didasari oleh pengetahuan-pengetahuan masa lalu diaplikasikan dalam bentuk tindakan-tindakan keseharian. Penelitian ini memiliki kelebihan terkait hubungan antara sudut pandang manusia dan pembentukan ruang horor dalam sebuah cerita.

Penelitian Prohászková (2012) yang berjudul *The Genre of Horror* menjelaskan bahwa Permulaan cerita-cerita genre horor berasal tradisi sastra gothic yang terbit pada abad ke-18. Namun, pada awalnya cerita angker atau hororo pada mulanya berkaitan dengan dengan karya-karya penulis Inggris, yang mengikuti dan mengembangkan tradisi gothic yang menciptakan karakter arketipe seperti monster, vampir, dan lain-lain.

Penelitian Sun (2015) yang berjudul *Horror from the Soul—Gothic Style in Allan Poe's Horror Fictions* menjelaskan bahwa novel karya Edgar Allan Poe memberi kontribusi luar biasa pada fiksi horor. Warisan Poe tentang fiksi gothic dan tradisi sastra Amerika dikombinasikan dengan pengalaman hidupnya membentuk latar belakang fiksi horornya. Dalam karyanya, ia mengungkapkan makna horor dalam diri seseorang bisa berkaitan dengan sifat super, ketiadaan, kematian, kejahatan dan disintegrasi kepribadian. Dia mencoba menunjukkan

bahwa horor berasal dari jiwa kita. Dengan menggunakan simbol, ketegangan, narator orang pertama, pembesar atmosfer, Poe mencoba yang terbaik untuk membangun efek horor, misterius dan angker. Fiksi Poe memberi makan pembaca kenikmatan estetis. Dalam potret kejahatan dan horor, dia mencapai sublimasi dan pemurnian dunia batin manusia.

Penelitian beberapa karya bergendre horor di Indonesia menunjukkan bahwa banyak karya horor yang tidak menunjukkan eksistensi nilai horor itu sendiri. Penelitian Kurnianingsih (2016) menyatakan Film horor yang digunakan untuk membangkitkan ketegangan penonton cenderung tidak dihadirkan, namun film horor justru menjadi media eksploitasi tubuh perempuan. Persentase kehadiran hantu sangat sedikit seperti kuntilanak atau pocong. Kehadiran sosok hantu bukan menjadi inti cerita untuk menciptakan unsur ketegangan dan ketakutan, namun sebagai selingan untuk mendukung sisi humor dalam film. Kehadiran hantu sama sekali tidak mendukung unsur ketegangan layaknya film horor.

Penelitian Putri Setia Ningsih (2017) yang berjudul “Mitologi Hantu Dalam Kepercayaan Masyarakat Sunda (Analisis Semiotika Cerita Hantu pada Rubrik “Puriding Puringak” di Majalah Mangle)” menyatakan bahwa Relasi hantu dan manusia dinarasikan lewat kegiatan manusia dengan beberapa motif yang dilakukan para tokoh hantu, yaitu motif balas dendam, motif menakuti, motif menjahili manusia, dan motif ketidaktenangan arwah; Struktur mitos pada cerita hantu di majalah Mangle yaitu mitos wujud hantu, mitos sifat hantu, mitos tempat kemunculan hantu, mitos keluarnya hantu-hantu, mitos asal mula hantu di masyarakat Sunda; Ideologi yang ditemukan yaitu bersandar kepada Tuhan Yang Maha Esa (YME).

Penelitian Yi Fu Tuan (1979) yang berjudul *Space and Place Humanistic Perspective*. Menurut Tuan menyatakan bahwa *place* dan *space* mempunyai makna yang berbeda, *place* tempat terjadinya sesuatu, sementara *space* sebagai keberadaan tempat itu sendiri. ruang menjadi akhir dari sebuah proses berpikir. Namun demikian, keterbatasan pengetahuan menyebabkan penggunaan istilah tempat (*place*) dan ruang (*space*) sebagai bentuk apresiasi terhadap sesuatu yang

menunjukkan wadah bagi kegiatan manusia, sering bersifat ambigu. Tempat dan ruang bagi kaum awam acap diyakini mempunyai makna yang sama.

Dari suatu tempat yang terlindungi dan terjaga, kita dapat menyadari keterbukaan, kebebasan, dan keberadaan suatu ruang, dan juga sebaliknya. Lebih jauh lagi, jika kita pikirkan bahwa ruang adalah sesuatu yang memberikan pergerakan, maka jeda adalah tempat; setiap jeda pada pergerakan akan memungkinkan sebuah lokasi diubah menjadi tempat. Sebuah tempat akan dirasakan atau dialami oleh pengunjunnya, karenanya pengalaman menjadi salah satu unsur penting. Pengalaman memiliki konotasi yang pasif, kata ini menunjukkan apa yang seseorang telah lalui dan terima. Pengalaman itu sendiri disusun dari perasaan dan pemikiran.

F. Kerangka Konseptual

a) Mediasi Ruang Horor

Ketakutan merupakan suatu tanggapan emosi terhadap ancaman. Rasa takut menjadi suatu pertahanan mekanisme hidup dasar. Dari ketakutan akan menimbulkan kecemasan dan kegelisahan. Hal itu terjadi sebagai respon dari stimulus tertentu. Biasanya yang mempengaruhi rasa takut itu yaitu adanya ancaman bahaya, serta rasa sakit sehingga menimbulkan kecemasan dan kegelisahan. Berdasarkan penjelasan singkat diatas, menyatakan bahwa rasa takut menjadi salah satu emosi dasar dalam diri manusia selain adanya kebahagiaan, kesedihan dan kemarahan. (sumber: [http://www.suzanafm.com/news/read/1882/Inilah 5 Hal yang Paling Ditakuti Manusia Menurut Psikolog](http://www.suzanafm.com/news/read/1882/Inilah_5_Hal_yang_Paling_Ditakuti_Manusia_Menurut_Psikolog) diakses tanggal 25 Maret 2018, pukul 07.39)

Menurut Tuan (2013: 39) dalam bukunya "*Landscapes of fear*" menjelaskan takut adalah suatu perasaan emosional tentang sesuatu yang belum tentu terjadi di masa depan. Rasa takut timbul karena adanya dugaan atau prasangka dibuat-buat sendiri di dalam pikirannya. salah satu alasannya adalah Terlalu melebih-lebihkan perasangka negatif terhadap suatu benda atau ruang. contohnya, kita sedang menonton film horror malam hari lalu setelah selesai menonton tiba-tiba, "Bruuukk" suara seperti ada yang jatuh yang sebenarnya

adalah tikus menjatuhkan sesuatu , akan tetapi jika kita terlalu melebih-lebihkan dan menghubungkan hal itu dengan hal mistis maka kita akan merasakan ketakutan yg luar biasa.

Keterkaitan dengan rasa takut itu sendiri tidak lepas dari penggambaran dari suatu ruang. Fenomena rasa takut menunjukkan bahwa cognitive space dapat dihasilkan darimana saja, termasuk dari sebuah media. Sebuah media mampu menciptakan suatu ruang yang merupakan hasil dari proses sosial atau interaksi antara manusia dengan lingkungannya. Media merupakan komponen yang sangat diperlukan oleh suatu tempat, berkontribusi dalam bagaimana manusia menjelajahi dunia melalui pengalaman sosial, kebudayaan, dan proses subjektif yang dapat membuat sebuah tempat menjadi bermakna. Lefebvre (1991) menawarkan sebuah gagasan yang dikenal dengan “konsep triad”, guna memahami proses produksi ruang (sosial).

Dalam tulisan Arie Setyaningrum, dalam konsep tersebut salah satunya adalah *representational space* yang dapat diartikan sebagai ruang yang sebenarnya dan dapat digabungkan dalam simbol; dan *image* atau citra, maka dengan konsep inilah sebuah media baik dalam bentuk karya seni dalam sebuah karya seni dapat mampu menciptakan citra sebuah ruang. Hendri Lefebvre yang juga sosiolog Prancis yang mengemukakan pandangannya bahwa sesungguhnya tidak ada ruang yang ideal. Dalam hal ini Lefebvre mendefinisikan pandangannya dalam kalangan masyarakat dapat dianggap sebagai arena pertarungan yang tidak akan pernah selesai diperebutkan. (Sumber: <https://indoprogress.com/2016/01/produksi-ruang-dan-revolusi-kaum-urban-menurut-henri-lefebvre/> diakses tanggal 25 Maret 2018, pukul 07.54).

Dalam pribadi individu akan terus berusaha mencari cara menguasai dalam pemakaian ruang dan dapat mereproduksi pengetahuan yang ada guna mempertahankan hegemoni atas kegunaan ruang sehingga ruang akan menyesuaikan dengan kepentingan dalam menjamin sebuah hubungan produksi dan reproduksi yang bersifat kapitalistik (Lefebvre, 1974:63). Berbicara secara konsep spasial, produksi ruang dapat mempengaruhi mental penghuni atau

individu yang berhubungan dengan ruang tersebut, sehingga dapat menciptakan produksi ruang sosial yang tidak lain adalah relasi produksi antar ruang secara spasial dengan individu atau masyarakat Lefebvre (1974:63).

Dalam konteks produksi ruang baik secara spasial maupun secara sosial erat kaitannya dengan perkembangan masyarakat modern, di mana produksi pengetahuan mengenai ruang merupakan refleksi atas relasi keduanya. Konstruksi atas ruang merupakan hal yang bersifat esensial dalam perkembangan kapitalisme. Untuk memahami logika ini, saya mengutip dari Lefebvre sebagai berikut:

“Space is real in the same sense that commodities are real since (social) space is a (social) product” (Lefebvre 1974:26).

(Ruang adalah nyata, dalam arti yang sama bahwa komoditas adalah nyata karena ruang produk sosial).

Berdasar kutipan di atas maka diartikan bahwa “space” atau ruang mewujudkan kehendak untuk memamerkan diri (*a desire of self exhibition*) karena baik ruang maupun komoditas harus digunakan sehingga ruang maupun komoditas memiliki nilai. Hal ini menjelaskan bahwa dalam kapitalisme modern ini telah menyebabkan ruang menjadi rumah produksi dan juga sebagai cara untuk terus berkembang. Akibatnya hegemoni pengetahuan terus direproduksi untuk mempertahankan konsep ruang sebagai hasrat untuk memamerkan diri. Oleh sebab itu Lefebvre menggarisbawahi pentingnya mengartikulasikan produksi ruang sosial sebagai basis ideologis dalam arena reproduksi pengetahuan (Lefebvre, 1974: 65).

Dalam konsep ruang ini, Lefebvre (1974: 66) mengatakan bahwa ruang selain sebagai sebuah konstruksi fisik juga mengandung unsur-unsur dalam gagasan-gagasan filosofis kedepannya. Ruang senantiasa adalah ruang sosial yang selalu terkait dengan sebuah gejala sosial. Mengenai pandangan semacam ini, lebih lanjut Lefebvre (1974:69) mengetengahkan konsep produksi ruang, bahwa ruang secara fundamental selalu terkait dengan realitas sosial sehingga dalam diri seorang tidak akan bisa menemukan posisi awal yang artinya ruang bukan miliknya sendiri melainkan selalu diproduksi sebagai milik sosial.

Dalam penelitian (Lazawardi, Skripsi, 2012), mengutip bahwa definisi space dalam kamus adalah

“the unlimited or incalculable great three-dimensional realm or expanse in which all material objects are located and all events occur. Bahwa sebuah ruang tiga dimensi yang tidak terbatas, yang memiliki segala benda, material, dan semua kejadian berlangsung di dalamnya.”

Dalam kamus lainnya yang dikutip oleh Koza Luzuardi dalam skripsinya mengatakan bahwa:

‘An extent or expanse of a surface or three-dimensional area’, ‘A blank or empty area’ dan ‘An area provided for a particular purpose. Berarti bahwa space merupakan sebuah ruang tiga dimensi, sebuah ruang kosong dan sebuah ruang yang memiliki tujuan tertentu’ (Lazawardi, Skripsi, 2012: 20)

Dahulu orang menyebut space sebagai kanvas kosong yang diisi dengan kegiatan manusia. Space merupakan sifat objektif dan sifatnya lebih general. Koza Lazawardi dalam skripsinya mengatakan bahwa Yu Fi Tuan menganggap Space sebagai konsep sentral dan geografi, merupakan bentuk absolut yang memiliki sifat relatif dan kognitif. Ruang bersifat kognitif bermakna space dan place. Artinya, salah satu unsur penting dari kehidupan manusia. Semua hal yang berhubungan erat dengan alam, nilai dan persepsi masing masing. (Lazawardi, Skripsi, 2012: 20)

Ketika pertama kali mendatangi ruang atau suatu tempat maka ruang itu menjadi ruang dengan fase space bagi manusia. Sebab manusia tidak memiliki bayangan apapun mengenai ruang yang didatangi. Hanya lahan baru dan kadang kala tidak memiliki batasan yang jelas. Ruang dalam arti space kadang memiliki makna yang tidak jelas karena tidak memiliki fungsi luasan yang tidak menentu dan kurangnya informasi akan ruang tersebut.

Henri Lefebvre dalam bukunya yang berjudul *“Production of Space”* mendefinisikan ruang sebagai ruang publik yang dapat tercipta karena adanya interaksi sosial dari publik. Ruang tidak memiliki sistem yang mengatur tetapi manusia membuat skenarionya sendiri. Lefebvre kemudian membagi ruang menjadi tiga aspek, yaitu aspek fisik, mental dan sosial. Lefebvre memformulasikan sebagai ruang-ruang bangunan antar bangunan (fisik),

gagasam dan konsep dari ruang (mental), ruang sebagai bagian interaksi sosial (sosial) sehingga terdiri dari beberapa teori ruang diantaranya: *perceived space*, *sonceived space*, dan *lived space*. Adapun *perceived space* menyatakan bahwa ruang dapat dapat tercipta karena pengalaman dari manusia itu sendiri berdasarkan indera manusia. Jadi, apa yang mereka lihat, rasakan dan alami kemudian akan membentuk ruang yang disebut sebagai *perceive space*. pengalaman yang berulang ulang yang dirasakan oleh manusia itu sendiri kemudian akan menjadi bentuk dari sebuah persepsi. *Conceived space* adalah ruang imajinatif yang adalah dalam ruang pikiran manusia. Biasanya ada karena terjadi integrasi dari ruang yang sudah mereka alami dan rasakan. *Conceived space* memiliki sifat yang lebih subjektif karena setiap orang memiliki persepsi yang berbeda dan menimbulkan khayalan yang berbeda bagi manusia. *lived space* merupakan ruang dimana interaksi dapat tercipta dengan cara yang berbeda. *Lived space* terjadi karena adanya penggabungan antara *perceived space* dan *conceived space* yang berujung pada interaksi sosial. (Lazawardi, Skripsi, 2012: 19)

Bagi Lefebvre dalam bukunya “The Production of Space”, ruang produksi secara sosial terhadap ruang yang terbentuk oleh pikiran kita. Istilah ‘produksi’ yang digunakan oleh Lefebvre berhubungan dengan produksi sosial yang mencakup aspek keruangan. Makna ‘produksi’ disini bukanlah mengenai produksi dari sebuah barang atau jasa, namun merupakan sebuah proses dari banyaknya keberagaman karya dan bentuk. Yang kemudian disederhanakan dalam tiga konsep, yaitu: produksi (proses), produk (hasil) dan labour (buruh). Dalam hal ini produksi merupakan sebuah interaksi sosial yang terjadi, sehingga menciptakan sebuah ruang, dengan subjek yang melakukannya adalah manusia. Produksi ruang bermula ketika manusia bersosialisasi dalam sebuah ruang yang sama, kemudian interaksi tersebut menciptakan zona ruang mereka sendiri, yang kemudian zona ruang tersebut dapat digunakan juga oleh orang lain.” (Lazawardi, Skripsi, 2012:23)

Mengutip penelitian Kamil konsep praktik spasial (*spatial practice*) Lefebvre dalam buku Wilson yang berjudul *The Devasting Conquest of The Lived by the Conceived : The Concept of Abstract Space in the Work of Henri Lefebvre* juga menjelaskan bahwa adanya sebuah dunia sosial yang menyebabkan terjadinya relasi sosio-historis sehingga ruang diproduksi. Kegiatan produksi dan reproduksi ini merujuk pada objek dan produk yang dihasilkan dimana adanya hubungan

pertukaran didalamnya seperti contohnya adanya keterlibatan dalam anggota individu lainnya, hubungan interaksi dengan tempat kerja dan sebagainya yang memiliki keterkaitan tertentu dengan ruang yang bersinambungan. Bagi Lefebvre proses dalam praktik spasial ini juga dianggap sama dan tidak dibedakan dengan praktik sosial lainnya.

Representasi Ruang (*Representation of Space*) menyajikan gambaran atau konseptualisasi sehingga sesuatu didefinisikan sebagai ruang. Representasi ruang juga dapat menjadi sebuah ranah ruang abstrak yang dapat berbentuk dalam tingkat wacana dan juga dalam bentuk ucapan seperti deskripsi, definisi atas ruang yang ada, serta terutama teori ruang seperti halnya informasi dalam sebuah gambar yang berarti sebuah informasi dengan menunjukkan ruangan fisik dari gambar tersebut. Dalam bukunya Lefebvre "*The Production of Space*", memberikan contoh representasi ruang juga bisa dilihat pada peta, gambar rencana ruang, informasi dan notasi dalam gambar ruang. Dalam representasi ruang beberapa ilmu yang berkaitan adalah arsitektur, desain interior, perencanaan wilayah, dan ilmu sosial termasuk komunikasi-geografi. (Skripsi, Setiawan 2017 : 47)

Dengan hal tersebut, representasi ruang erat kaitannya dengan tanda-tanda yaitu kode yang bisa bersifat "frontal" yang diberikan pada pola hubungan produksi dan penataan pemaknaan sebuah ruang sehingga representasi yang diperoleh dari sebuah ruang menjadi sangat "beragam". Representasi ruang juga dapat "dikonsepsikan" seperti contoh para seniman yang memiliki ekspresi dan sikap mental misalnya yang unit dalam mengidentifikasi ruang oleh karenanya sebuah produksi ruang berawal pada konteks dari konsepsi individu atau kelompok pada ruang yang dikonsepsikan.

Ruang representational (*Representational Space*). Ruang representasi merupakan ruang yang menyangkut dimensi simbolik ruang yang terkait dengannya. Ruang representasi tidak mengacu pada ruang itu sendiri secara lebih nyata dan hidup, tetapi pada hal lain yang memberikan makna mengenai ruang tersebut. Seperti bagaimana individu yang menghuni ruang atau orang yang berada dan saling berinteraksi atau melakukan sebuah praktik tertentu pada

ruangan tersebut. Dalam keadaan tersebut muncul konsepsi ruang yang berdasarkan pengalaman nyata yang dialami individu sebagai sebab-akibat dari suatu hubungan yang bersifat dialektis antara praktik spasial dan representasi ruang sehingga ruang menjadi sesuatu yang secara khusus dipersepsikan oleh individu, kelompok masyarakat. (Skripsi,Setiawan 2015 : 47)

Dari penjabaran produksi ruang diatas, Nawir (Jurnal JKIP, No. 2, Desember 2014: 119) menyebut penjelasan ruang representasi merupakan kebalikan dari representasi ruang karena pada ruang representasi menjelaskan dimensi produksi ruang juga mengacu pada sesuatu yang lain yang mana tidak berhubungan dengan proses pembangunan (*spatial practices*) atau ide mengenai ruang (*representations of space*), namun memiliki keterlibatan dalam penggunaan ruangan secara umum dan menimbulkan adanya produksi dan reproduksi ruang sehingga dilihat bahwa untuk menghasilkan sebuah ruang (*production of space*) dengan mereka yang juga berinteraksi dalam pembuatan ruang tersebut adanya kesinambungan untuk mereproduksi satu sama lain oleh karenanya ketiga formula yang di kemukakan Lefebvre diatas memiliki keterkaitan satu sama lain dalam ruang.

“Representasi adalah produksi makna melalui bahasa. Representasi adalah proses bagaimana kita memberi makna pada sesuatu melalui bahasa. Untuk mempresentasikan sesuatu adalah untuk menggambarkan atau melukisnya, untuk “memanggilnya” ke dalam pikiran kita dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan atau membayangkan; untuk terlebih dahulu menempatkan persamaan ke dalam pikiran kita atau perasaan kita. Untuk mempresentasikan juga berarti menyimbolkan, untuk mewakili, menjadi contoh, atau menjadi pengganti dari sesuatu” (Hall, 1997, p.19).

Hal di atas menyatakan bahwa dalam mempresentasikan sesuatu kedalam pikiran haruslah dimaknai terlebih dahulu agar nantinya dalam presentasi tersebut dapat diterima sebagai gambaran atau masukan atas pemikiran yang telah digambarkan atau dibayangkan sebelumnya agar bisa menjadi contoh dalam tindakan yang akan dilakukannya nanti.

Lefebvre (1974:26) menerapkan tiga rangkaian konsepsi atas ruang sebagai metode untuk menganalisis sejarah spasial. Ia berpendapat bahwa ruang

sosial diproduksi dan direproduksi dalam kaitannya dengan berbagai kekuatan yang mempengaruhi produksi ruang dan juga dengan berbagai relasi yang terbentuk di dalam produksi ruang fisik atau material. Kekuatan-kekuatan tersebut bukan sekadar menjadi “kompetisi” atas ruang fisik yang sepenuhnya “hampa” atau “kosong” atau bahkan “netral”, melainkan proses tarik-menarik kepentingan antar berbagai macam “kekuatan” yang saling mempengaruhi upaya untuk menghuni “ruang material” (fisik) yang sebenarnya telah “ada” (Lefebvre, 1974:72).

b) Framing Erving Goffman

Konsep ketiga yang digunakan dalam penelitian ini adalah framing atau pembingkai. Dalam gagasannya, Goffman (1986:27) menyatakan bahwa dalam hidup secara sosial, manusia selalu membingkai sebuah kejadian yang datang padanya. Dalam pembingkai itu terdapat dua framework yakni bingkai kerja natural (*natural framework*) yaitu peristiwa alam yang tidak terduga yang harus bisa diatasi oleh manusia dan bingkai kerja sosial (*social framework*) yaitu hal yang dapat dikontrol yang dibimbing oleh kecerdasan manusia.

Menurut Goffman (seperti yang dikutip dalam Morissan, 2013:122) menyatakan bahwa kehidupan adalah perumpamaan sebagai panggung pertunjukan drama (theatrical). Dimana sebuah panggung bukanlah milik aktor (pelaku) tetapi lebih sebagai hasil interaksi antara aktor dan audiens masyarakat. Oleh karena itu, Perilaku yang timbul tidak selalu berasal dari kemauan aktor tetapi perilaku yang timbul berasal dari kemauan masyarakat, sehingga aktor berperilaku sesuai dengan kemauan masyarakat dalam hal ini disebut audiens agar dapat diterima dimasyarakat.

Goffman (1986:95) memperkenalkan konsep framing sebagai berikut:

"When an individual in our Western society recognizes a particular event, he tends, whatever else he does, to imply in this response (and in effect employ) one or more frameworks or schemata of interpretation ...[which] is seen as rendering what would otherwise be a meaningless aspect of the scene into something that is meaningful."

"Ketika seorang individu di masyarakat mengenali sebuah peristiwa tertentu, mereka akan berusaha untuk melakukan apapun untuk menyiratkan peristiwa tersebut. Tanggapan ini (dan pada dasarnya menggunakan) satu atau lebih kerangka kerja atau skema penafsiran. Dengan kata lain, kita menggunakan frame untuk menafsirkan pengalaman kita. Sederhananya frames tersebut digunakan untuk menjawab pertanyaan, "Apa yang terjadi sedang terjadi?")

Goffman (1986:102) membagi frame atau bingkai secara sosial dan budaya yang spesifik. Bingkai mengatur pengalaman; mereka memberikan asumsi tentang apa yang sedang terjadi. Bingkai bukanlah objek mental, tapi konsep digunakan untuk menguraikan apa yang terjadi di sekitar kita, Bingkai menyediakan konteks yang memungkinkan interpretasi apa yang terjadi disekitar kita kejadian kita. Bagian yang sama atau 'strip' pengalaman bisa mengambil frame yang berbeda. Misalnya, sesuatu yang diambil pada awalnya sebagai upacara pernikahan dapat dibingkai kembali sebagai latihan. Apa yang dianggap 'terjadi' tergantung pada frame yang diterapkan. Analisis ini terkait dengan pandangan tentang lingkungan virtual sebagai "model mental" yang mewakili lingkungan fisik.

Dalam konsep framing ini dipengaruhi teori-teori sosiologi dan psikologi yang mana pertama kali kemukakan Betterson pada tahun 1955, konsep frame ini kemudian dikembangkan oleh Erving Goffman. Erving Goffman dimana adalah tokoh yang sangat berkompeten dalam analisis framing dengan teorinya perihal dramaturgi. Dapat dilihat dari tulisan pertamanya yang berjudul "*the Presentation of Self in Everyday Life*" pada tahun 1959, yang memperkenalkan istilah dramaturgi yang mengacu pada pentas drama (*stage performance*). Menurutnya, ketika individu mendefinisikan situasi dan mengungkapkan ekspresi secara teatrical (dramatikal) untuk dapat menciptakan kesan awal (*first impressions*) yang baik yang dijelaskan dengan impression management (Goffman, 1986:118).

Selengkapnya Goffman juga menjelaskan tentang frame yang muncul dalam pentas drama, novel, permainan, kontes, buku, film, radio yang memunculkan apa yang disebut dengan *front stage* dan *back stage*. Dari teorinya

tentang dramaturgi inilah kemudian berkembang analisis framing yang ditulis dalam bukunya *Framing Analysis* pada tahun 1986. Definisi Goffman tentang frame adalah skema interpretasi yang memungkinkan para individu menempatkan, memandang, mengidentifikasi dan memberi label pada sejumlah kejadian atau pengalaman hidup. Lebih lanjut, ketika frame digunakan untuk menganalisis (frame analysis), Goffman merujuknya pada pengorganisasian pengalaman (Goffman, 1986:124).

Penjelasan tentang hal ini terurai dalam bukunya tersebut dalam sub bab yang berjudul “*an Essay on the Organization of Experience*” Kemampuan membingkai (*framing*) kemudian terkait dengan apa yang disebut sebagai pengelolaan citra yang oleh Williams (2003:49) disebut dengan istilah “*Image Factory*”.

c) **Komunikasi Geografi**

Komunikasi merupakan bagian dari elemen dasar dari interaksi manusia yang memungkinkan seseorang untuk menetapkan, meningkatkan serta mempertahankan kontak dengan orang lain. Komunikasi adalah proses yang kompleks yang melibatkan perilaku dan interaksi serta menyediakan ruang dan waktu bagi seseorang untuk berasosiasi dengan orang lain dan lingkungannya. Peristiwa komunikasi akan terus berlangsung secara dinamis yang maknanya dapat dipacu dan ditransmisikan (Potter & Perry, 2005).

Fokus dalam komunikasi geografi adalah ruang tempat terjadinya komunikasi (analisis lokasional), aliran atau transmisi informasi atau pesan, kuantitas dan kualitas aliran informasi antar ruang, distribusi fasilitas media komunikasi dan efek media masa terhadap tingkah laku keruangan manusia dan lingkungan Geografi komunikasi termasuk dalam geografi sosial yang mempelajari gejala aliran atau pergerakan massa psikal (tidak berbentuk benda) yang berupa ide/gagasan, informasi, dan atau data dan sejenisnya dari satu tempat ke tempat lain dengan menggunakan media tertentu dengan pendekatan keruangan, kelingkungan (ekologi), dan kompleks wilayah (Hadi, 2006).

d) Ruang Yi Fu Tuan

Berdasarkan salah satu teori yang mendasari keterhubungan antara ruang dan tempat yang diungkapkan oleh Yi Fu Tuan (1979), ruang dan tempat merupakan sifat dasar (nature) dari geografi sebuah lingkungan. Ruang (space) lebih didefinisikan sebagai sebuah hal yang abstrak, sedangkan tempat (place) diartikan sebagai sebuah entitas unik, a special ensemble, yang memiliki sejarah dan makna. Tempat mampu mewujudkan pengalaman dan aspirasi dari masyarakat. Tempat bukan sekedar fakta yang yang dapat dijelaskan lebih luas dari pemahaman tentang ruang tetapi juga sebuah realitas data yang dapat diklarifikasi dan dimengerti dari cara pandang masyarakat yang memberikan makna sendiri tentang sebuah tempat. Tempat diartikan sebagai setting fisik (ruang) yang memiliki aktivitas dan makna.

Yi Fu Tuan (1977) berpendapat bahwa ruang lebih abstrak dari tempat. Pendapat ini didasarkan pada kondisi dimana setelah mengalami sebuah ruang, maka individu bisa menangkap nilai – nilai yang hadir di ruang tersebut. Nilai ini yang kemudian menentukan apakah ruang tersebut bisa 'menjadi' sebuah tempat atau tidak, bagaimana kondisi yang abstrak tadi bisa menjadi lebih spesifik dan terdefiniskan dengan stabil. Dengan kata lain tempat ditentukan berdasarkan suatu kondisi tertentu yang hadir di sebuah ruang. Ini berarti tempat hanya bisa hadir apabila ada ruang sebagai dasar pembentukannya.

An infant's space expand and become better articulated as he recognizes and reaches out to more permanent object and places. Space is transformed into place as it acquires definition and meaning. (Yi Fu Tuan, 1977: 136)

Menurut Yi Fu Tuan (1979), dalam narasinya, menyebutkan bahwa, kombinasi persepsi visual (*visual perception*), suasana/sentuhan (*touch*), pergerakan (*movement*), dan pemikiran (*thought*) akan membentuk karakteristik dari sense of space. Hal ini menjelaskan bahwa ruang selalu terkait dengan perjalanan antar waktu, yang melingkupi masa lalu, sekarang, dan yang akan datang. Hal tersebut akan memberi warna yang berbeda pada suasana yang

dibentuk, persepsi yang muncul, pemikiran yang terjadi dan perkembangan desain arsitektural yang ada pada setiap perjalanan zaman.

Berikutnya, untuk memperdalam pemahaman mengenai tempat (*place*), kita perlu memahami definisi dan makna dari tempat. Mengenai hal ini, digunakan pula pendekatan dari teori Yi Fu Tuan (1979). Pengertian umum mengenai tempat erat kaitannya dengan dua hal, yakni posisi seseorang dalam sebuah masyarakat (dalam hal sosiologi) dan lokasi spasial (dalam hal geografis). Sedangkan dalam artian makna, tempat dimaknai sebagai spirit yang berarti semangat/emosi yang menjadikannya lebih terasa dari sekedar suatu hal dengan fungsi tertentu; personality yang menjelaskan tentang keunikan 'kepribadian' sebuah tempat. 'Kepribadian' sebuah tempat merupakan gabungan dari dorongan sifat dasar (*nature endowment*) dari kondisi fisik dan modifikasi yang dibuat secara berturut-turut dari generasi ke generasi oleh manusia di dalamnya. Tempat dapat memiliki spirit dan personality, tetapi manusia di dalamnya-lah yang dapat memiliki sense of place. Manusia mengungkapkan rasa yang dimiliki terhadap sebuah tempat ketika mereka mengaplikasikan nilai moral dan ketajaman estetika terhadap sebuah site dan lokasi tertentu. Pada masa sekarang, manusia modern, sering diklaim tidak memiliki sensitivitas tersebut. Manusia masa kini melampaui dan melanggar/mengingkari genius loci (sifat suatu tempat) karena belum mampu mengenali hal tersebut. Hal ini dikarenakan banyaknya lingkungan modern yang masuk dan menyebar secara blandness (menyatu dengan lembut) dikombinasikan dengan jiwa dominasi manusia yang mengerdilkan penanaman, pengembangan, dan penguatan dari kesadaran akan tempat.

e) Novel sebagai Media Komunikasi Massa

Karya sastra merupakan sekumpulan teks yang menceritakan suatu tema dengan diwakili oleh tokoh dan watak sehingga dapat diinterpretasikan oleh pembaca secara beragam sesuai dengan dengan berbagai dimensi. Dalam melakukan interpretasi, seorang pembaca juga dipengaruhi oleh pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki oleh pembaca sendiri dari sudut mana karya itu ditafsirkan atau dimaknai.

Novel merupakan media komunikasi, melalui media novel itulah pengarang melakukan proses produksi pesan. Novel sebagai karya imajinatif mengungkapkan aspek-aspek kemanusiaan yang mendalam dan menyajikannya secara halus. Sementara, kegiatan komunikasi tidak dapat dipisahkan dengan proses pembentukan makna, dalam kajian budaya, segala artifak yang dapat dimaknai disebut sebagai teks (Lindlof, 1995: 13). Media massa menurut Hafied Cangara (2002:134) merupakan alat yang digunakan dalam penyampaian pesan dari sumber kepada khalayak (penerima) dengan menggunakan alat-alat komunikasi seperti surat kabar, radio, dan televisi.

Ditinjau dari penjelasan diatas, maka sebuah karya sastra berbentuk buku yang dibuat oleh penulis atau pengarang yaitu novel, dapat digolongkan sebagai sebuah media massa seperti media cetak yang dapat memberikan kehidupan dan informasi bagi pembacanya. Novel sebagai sebuah media komunikasi mempunyai fungsi selayaknya fungsi komunikasi pada umumnya yaitu, menyiarkan informasi (*to inform*), mendidik (*to educate*), serta menghibur (*to entertain*). Selain itu ada beberapa ahli yang menambahkan fungsi lain terhadap fungsi media massa ini, seperti fungsi mempengaruhi (*to influence*), fungsi membimbing (*to guide*) dan juga fungsi menkritik (*to criticise*) (Effendy, 2004: 54). Dan mereka yang membaca novel akan memetik keuntungan dari apa yang mereka pelajari dan bertujuan untuk memperkaya pengetahuan, nalar, kepribadian, dan pembentukan watak.

Novel merupakan media komunikasi yang efektif karena pada dasarnya, setiap individu memiliki kesenangan terhadap cerita, terutama cerita yang bersifat sensasional, baik yang dilihat maupun yang didengarkan langsung. Melalui sarana komunikasi cerita seorang pembaca dapat belajar, merasakan, dan menghayati permasalahan kehidupan yang diangkat oleh pengarang. Menurut Nurgiyantoro (1995: 15), Karya sastra dapat disebut media komunikasi yang memiliki sifat persuasif selain itu, karya sastra adalah media komunikasi yang lebih baik dari media lainnya yang mana dalam setiap karya sastra dapat mampu menjabarkan secara detail sebuah kejadian atau peristiwa secara bertahap dan kaya akan amanat yang dapat diambil maknanya oleh pembaca.

Berdasarkan paparan tersebut, dapat dikatakan novel adalah salah satu karya sastra yang dapat dimanfaatkan sebagai media komunikasi antara pengarang dengan pembacanya. Ideologi-ideologi atau tema yang diceritakan oleh pengarang dalam novel tersebut akan mempengaruhi pembaca. Seorang pembaca mampu mengetahui dan memahami pesan komunikasi dari sebuah novel yang berupa amanat, baik yang tersirat maupun yang tersurat. Dengan kata lain, sebuah novel adalah media komunikasi yang berisi amanat untuk mengubah perilaku pembaca menjadi baik dan dapat memberikan dampak positif bagi pembaca. Hal ini akan membuat pembaca terinspirasi merubah tindak dan perilaku.

Tidak hanya media massa yang berupa surat kabar, majalah, baik elektronik seperti radio dan televisi. Seperti media cetak lainnya, sebuah novel juga sebagai media komunikasi, dengan adanya novel seorang penulis atau novelis dapat mengkomunikasikan sebuah informasi melalui pesan yang disampaikan dalam tulisan. Media massa adalah media yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari komunikator kepada komunikan. Dan dengan kemajuan teknologi informasi, juga muncul berbagai media-media komunikasi baru lainnya.

Novel merupakan salah satu bentuk teks, novel merupakan salah satu bentuk teks, novel memiliki sifat polisemi dan membuka peluang pembacanya untuk memaknai sebuah teks secara berbeda (McQuail, 2011:19)

Menurut Ayun (Skripsi, 2012:119), Novel modern selama ini lebih banyak diteliti sebagai karya sastra dari pada sebagai media komunikasi modern. Jenis media massa cetak ini lebih nyata dan berbentuk fisik dan secara isi pesan yang lebih spesifik terkait pesan apa yang akan dibawakan. Novel berbentuk seperti buku pada umumnya, yang cara pengerjaannya juga tidak jauh berbeda dengan media cetak lainnya. Letak perbedaannya dapat dilihat dari isi novel yang mayoritas merupakan cerita karangan oleh penulis. Termasuk dalam kategori hiburan, novel juga dapat difungsikan untuk menghibur dan persuasif (mempengaruhi) pembacanya seperti hobi, keperluan studi yang tidak ditemukan pada media lain.

G. Metode Penelitian

1. pendekatan Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif, yaitu mengkaji makna dari gejala-gejala sosial dan budaya dengan menggunakan kebudayaan dari masyarakat bersangkutan untuk memperoleh gambaran mengenai kategorisasi tertentu (Bungin, 2008:302). Kualitatif sebagai pendekatan dalam penelitian ini karena objek analisis dari penelitian yang diangkat dari isu-isu sosial dan budaya yang berasal dari kebudayaan.

Penelitian kualitatif bersifat interpretif (Bungin, 2008:323). Maksudnya adalah data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah berupa cerita, ekspresi, pikiran dan pengalaman dari informan yang nantinya akan diinterpretasi oleh peneliti. Hal ini menyebabkan data yang dikumpulkan bersifat subyektif, karena merupakan hasil pikiran individual dari informan. Kesahihan data dari penelitian kualitatif, sangat tergantung dari tingkat kepercayaan dan kedekatan (*rapport*) yang dapat dijalin antara informan dan peneliti dan juga keterkaitannya dengan konteks penelitian itu sendiri. Selain itu pendekatan untuk bisa menyelami dan memahami informan (*immerse*) yang penulis lakukan juga sangat mempengaruhi kesahihan penelitian ini.

Berkaitan dengan penelitian, analisis kualitatif dan analisis *framing* merupakan dua hal yang saling berkaitan. Framing merupakan bagaimana cara seseorang menulis sebuah peristiwa berdasarkan sudut pandang yang ingin disampaikan kepada khalayak pembaca. Pada proses penyeleksian itu, tidak semua fakta dituangkan mentah-mentah pada suatu cerita. Namun, ada fakta yang sengaja ditonjolkan, tapi ada juga fakta yang sengaja diembargo. Semua itu tergantung dengan apa yang ingin disampaikan oleh penulis cerita. Dengan analisis kualitatif, fakta-fakta tersebut dapat dianalisis secara utuh menjadi sebuah informasi yang sesuai dengan fakta yang sebenarnya.

Selain itu, analisis kualitatif merupakan analisis penelitian untuk mengkaji fenomena sosial dan kebudayaan masyarakat. Analisis kualitatif merupakan salah satu cara mengkaji Framing Goffman. Karena Framing Goffman menyatakan

bahwa ada dua perbedaan dalam kerangka utama yaitu natural dan sosial. Keduanya memainkan peran membantu individu menafsirkan data. Sehingga pengalaman dapat dipahami dalam konteks sosial yang lebih luas. Perbedaan antara keduanya fungsional. Kerangka natural mengidentifikasi peristiwa sebagai kejadian fisik mengambil kutipan alami secara harfiah dan tidak menghubungkan kekuatan sosial apa pun dengan penyebab peristiwa. Kerangka sosial memandang peristiwa sebagai kejadian yang didorong secara sosial, karena tingkah, tujuan, dan manipulasi pada bagian dari pemain sosial lainnya (orang). Kerangka sosial dibangun di atas kerangka alami. Kerangka kerja ini dan bingkai yang mereka buat dalam komunikasi sangat mempengaruhi bagaimana data ditafsirkan, diproses, dan dikomunikasikan.

2. Paradigma Penelitian

Paradigma yang digunakan dalam penelitian ini adalah paradigma konstruktivisme mengutip dalam penelitian Sadli (Skripsi, 2016:8) bahwa Roem (2014, hlm.81) menjelaskan

Paradigma konstruktivisme memandang realitas kehidupan sosial bukanlah realitas yang natural, melainkan terbentuk dari hasil konstruksi karenanya, konsentrasi analisis pada paradigma konstruktivisme adalah bagaimana peristiwa atau realitas tersebut dikonstruksi. Dalam pandangan konstruktivisme subjek dipandang sebagai faktor sentral dalam kegiatan komunikasi serta hubungan-hubungan sosialnya. Subjek memiliki kemampuan melakukan kontrol terhadap maksud-maksud tertentu dalam setiap wacana.

. Kontruksi dalam sebuah cerita horor pada novel menyajikan beberapa obyek yang ada pada makna teks ataupun kalimat pada novel karya Risa, secara tidak langsung menghadirkan gambaran mengenai karakter peranan seseorang, alur cerita dan juga situasi suatu tempat yang mana menjadi latar dari sebuah cerita. Mengarah pada konstruksi bentuk media terhadap bentuk realitas kenyataan seperti budaya masyarakat, ritual atau peristiwa dan budaya produk media itu di ciptakan. Dalam hal ini, representasi bisa juga berbentuk gambar, sinematografi bahkan kata-kata dan tulisan sehingga pada penelitian ini novel Keluarga Tak Kasat Mata diangkat menjadi obyek penelitian.

3. Data dan Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua, yaitu data primer dan data sekunder. Adapun bentuk dari kedua jenis data tersebut dijelaskan sebagai berikut:

- a. Data primer, yaitu data teksual yang berasal dari isi kedua novel Risa dan Genta. Penulis memilih novel yang memiliki genre dan pengkatagorikan yang sama yaitu cerita horor yang diadaptasi dari cerita pribadi penulis.
- b. Data sekunder, yaitu dengan mencari referensi berupa buku-buku dan tulisan lain yang berkaitan dengan penelitian ini.

Karena jenis data tersebut, penelitian ini menggunakan studi literature. Studi literatur adalah kajian berdasarkan referensi teori yang relevan dengan kasus atau permasalahan yang ditemukan dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2005:83) Studi literatur atau Studi pustaka merupakan langkah awal dalam metode pengumpulan data. Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data yang diarahkan kepada pencarian data dan informasi melalui dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, foto-foto, gambar, maupun dokumen elektronik yang dapat mendukung dalam proses penulisan.

4. Teknik Analisis Framming

Teknik analisis yang digunakan adalah analisis framing yang digagas oleh Erving Goffman. Sebagaimana dijelaskan bahwa analisis framing adalah analisis terhadap organisasi pengalaman. Teknik ini digunakan karena novel Keluarga Tak Kasat Mata sebenarnya merupakan sebuah pengalaman penulis yang diorganisasikan dalam bentuk novel. Menurut Goffman, manusia selalu membingkai sebagai salah satu mekanisme dirinya untuk mengatasi apa yang terjadi di hadapannya. Bingkai mengatur pengalaman; mereka memberikan asumsi tentang apa yang sedang terjadi. Bingkai digunakan untuk menguraikan apa yang terjadi di sekitar kita, dan juga menyediakan konteks yang memungkinkan interpretasi apa yang terjadi disekitar kita.

Langkah-langkah yang dilakukan peneliti untuk menganalisis data penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Peneliti membaca detail seluruh novel (*closed reading*).
- b. Peneliti kemudian mengkategorikan semua yang berhubungan dengan ruang yang menjadi latar dan mengkodifikasinya. Data juga berkaitan dengan kutipan tentang bangunan dan ruang, serta sisi horornya.
- c. Peneliti lalu menganalisis asumsi, konteks dan uraian yang merupakan pembingkai yang ada dalam tiap ruang di Novel Tak Kasat Mata dan menuliskannya
- d. Peneliti kemudian menganalisis lebih dalam bagaimana bingkai tentang manusia dan hantu dan relasi keduanya dalam tiap ruang. Bagaimana cara penulis menuliskan hantu dan manusia dalam ruang tertentu.
- e. Setelah terdapat temuan penelitian mengenai konstruksi ruang berhantu dan bagaimana manusia dan hantu direlasikan dalam ruang tersebut, peneliti lalu mengaitkan temuan dengan konsep atau penelitian terdahulu.

BAB II

GAMBARAN UMUM UMUM OBJEK PENELITIAN

A. Novel Keluarga Tak Kasat Mata

1. Deskripsi Novel

Cerita keluarga tak Kasat Mata pertama kali ditulis oleh seorang pengguna Kaskus bernama Bonaventura D. Genta atau lebih dikenal dengan Genta. Genta Menulis ceritanya dalam sebuah threadnya di Kaskus dengan judul *DIARY MISTERI - KELUARGA TAK KASAT MATA (REAL HORROR BASED ON TRUE STORY)*. Cerita horror ini pertama kali diposting Genta pada 20 Maret 2016 dan sudah dibagikan (share) lebih dari 30 ribu kali dan sudah dibaca lebih dari 6 juta orang. Kisah Keluarga Tak Kasat Mata ini dituliskan Genta dalam 13 seri. Kelebihan dari cerita ini adalah kemampuan Genta untuk menuliskan secara deskriptif dan detil tentang latar belakang cerita. Hal ini membuat pembaca bisa sampai benar-benar merasa terbawa dalam cerita. Cerita Genta yang ditulis di Kaskus ini kemudian dijadikan sebuah Novel bergendre Horror yang diterbitkan oleh GagasMedia pada tahun 2016

Keluarga Tak Kasat Mata ini bercerita tentang pengalaman Genta, sang penulis yang mengalami berbagai kisah horor saat mulai bekerja di kantor barunya pada tahun 2013 - 2014. Genta seorang cowok yang bekerja paruh waktu di sebuah perusahaan di Yogya. Suatu hari, perusahaannya pindah ke gedung baru. Di sanalah Genta mengalami banyak hal di luar nalar. Bukan hanya dia, melainkan semua yang bekerja di sana pernah mengalami hal yang sama.

Kantor baru Genta ini adalah sebuah rumah tua di Jalan Magelang, Yogyakarta yang dijadikan kantor. Saat itu dia masih jadi mahasiswa yang kerja magang di sana. Rumah itu memang horor, khususnya sebuah ruangan yang disebut sebagai gudang yang memang tidak boleh dibuka. Ruangan ini letaknya paling dekat dengan meja Genta di kantor. Gudang itu disebut sebagai markas makhluk halus yang paling jahat di sana. Soalnya makhluk halus yang menampakkan diri pada Genta dan teman-teman kantornya di sana itu banyak dan

beragam. Wujudnya ada yang berupa nenek-nenek, anak kecil dengan muka kakek-kakek dan lainnya.

Gangguan-gangguan yang berasal dari makhluk halus tersebut membuat Genta dan kawan-kawan selalu memasang sikap waspada, adrenalin tak pernah berhenti selama mereka semua berada di dalam kantor. Munculnya sosok-sosok tak biasa ini membuat para pekerja mulai terbiasa akan kehadiran 'keluarga' lain yang menempati gedung itu. Teror itu tak pernah berhenti. Makhluk halus tersebut selalu menunjukkan eksistensinya. Menebar kejahatan dimana-mana. Tak hanya di kantor, dalam perjalanan pulang pun Genta sering mengalami kejadian-kejadian yang tak masuk di nalar. Namun, berkat semua keganjilan yang menyimpannya, Genta mendapat kesempatan untuk menyelami lebih dalam dunia 'mereka'. Menyingkap tabir tentang masa lalu 'mereka'. Memutar waktu, untuk mendapatkan akhir kisah yang kita baca. Bertemu orang-orang yang tak pernah ia sangka untuk mengungkap sebuah kebenaran, dan menjadi jembatan penghubung lewat kisah yang ia ceritakan.

2. Resepsi Novel Keluarga Tak Kasat Mata

Novel keluarga Tak kasat mata menjadi salah satu novel yang wajib dibaca oleh para pencinta novel bergendre horor. Animo masyarakat yang besar terhadap cerita yang ditulis Bonaventura D.Genta di forum tersebut membuat GagasMedia tertarik untuk menerbitkannya. Dari beberapa tanggapan di media sosial kaskus, memberikan nilai yang positif terhadap novel ini.

Salah satu tanggapan yang diberikan oleh pembaca terhadap novel ini adalah sebagai berikut.

“Genta seorang cowok yang bekerja paruh waktu di sebuah perusahaan di Yogya. Suatu hari, perusahaannya pindah ke gedung baru. Di sanalah Genta mengalami banyak hal di luar nalar. Bukan hanya dia, melainkan semua yang bekerja di sana pernah mengalami hal yang sama. Gangguan-gangguan yang berasal dari 'mereka' membuat Genta dan kawan-kawan selalu memasang sikap waspada, adrenalin tak pernah berhenti selama mereka semua berada di dalam kantor. Munculnya sosok-sosok tak biasa ini

membuat para pekerja mulai terbiasa akan kehadiran 'keluarga' lain yang menempati gedung itu. Teror itu tak pernah berhenti. 'Mereka' selalu menunjukkan eksistensinya. Menebar kejahatan dimana-mana. Tak hanya di kantor, dalam perjalanan pulang pun Genta sering mengalami kejadian-kejadian yang tak masuk di nalar. Namun, berkat semua keganjilan yang menyimpannya, Genta mendapat kesempatan untuk menyelami lebih dalam dunia 'mereka'. Menyingkap tabir tentang masa lalu 'mereka'. Memutar waktu, untuk mendapatkan akhir kisah yang kita baca. Bertemu orang-orang yang tak pernah ia sangka untuk mengungkap sebuah kebenaran, dan menjadi jembatan penghubung lewat kisah yang ia ceritakan.

Well, tak banyak yang berubah dengan versi yang dibaca banyak orang di Kaskus. Saya kagum bagaimana sang editor merapikan isi naskah ini. Ada beberapa bagian yang membuat saya bertanya-tanya saat membaca KTKM di Kaskus. Namun dalam bentuk novel, bagian-bagian itu sudah tersusun secara rapi, dan mudah dipahami. Saya suka gaya bahasanya yang ringan, namun tak mengurangi efek mengerikan yang ditimbulkan. Penjabaran setiap adegan, penggambaran tempat kejadian, dan 'penampakan-penampakan' mereka diceritakan dengan jelas membuat kita lebih mudah berimajinasi membayangkan betapa menegangkannya peristiwa-peristiwa ini. Singkat dan tak berbelit-belit. Sejujurnya, saya kaget mendapati novel ini tak lebih dari 120 halaman. Saya pikir, masih banyak cerita dan pengalaman yang harusnya bisa dibagi di novel ini. Tapi mungkin begini lebih baik. Ada beberapa kisah yang memang seharusnya dibiarkan untuk tetap menjadi misteri. Masih ada beberapa typo dan salah penyebutan nama di novel ini. Namun semuanya tak mengganggu jalan cerita dan mungkin akan direvisi pada cetakan berikutnya. Bagian-bagian menuju ending memang terasa sulit dicerna akal manusia, rumit untuk bisa membayangkan situasi cerita dan sedikit meragukan label 'kisah nyata' di bagian depan cover buku. Tapi, percaya atau tidak percaya itu urusan setiap pembaca. Yang jelas, Genta sudah menyampaikan apa yang harus disampaikan lewat buku ini. Banyak pelajaran hidup yang dapat kita ambil. Cerita misteri tak selamanya berisi hantu. Keluarga Tak Kasat Mata terasa segar sebagai bacaan misteri. Saya sendiri percaya, bahwa kita sebagai manusia harus bisa menjaga sopan santun dan tidak mengusik hidup 'mereka' terlalu jauh. Menjaga segala perkataan dan perbuatan yang dapat menyinggung sesama manusia atau bahkan 'mereka'. Cerita ini ditutup dengan sangat rapi. Dengan pesan moral yang masuk ke hati.” - Alfiyyah Nurul Huda, 2016.” (<https://www.goodreads.com/book/show/30366141-keluarga-tak-kasat-mata>, akses 30 Maret 2017)

Sedangkan menurut Editor GagasMedia, Ry Azzura, yang menerbitkan novel ini seperti yang dikutip dalam detik.com menyatakan Animo masyarakat yang besar terhadap cerita yang ditulis Bonaventura D.Genta di forum tersebut membuat GagasMedia tertarik untuk menerbitkannya;

"Animonya tinggi banget sama cerita Genta dan memang karena sudah banyak orang yang baca, tapi kalau sebagai pembaca dari cerita di forum ada beberapa yang miss." (Ry Azzura, 2016, (<https://hot.detik.com/book/3261273/novel-horor-keluarga-tak-kasat-mata-gentangan-di-toko-buku>, akses pada tanggal 30 Maret 2017)

Animo masyarakat yang besar terhadap novel ini dapat dilihat dari komentar-komentar yang terdapat di website kaskus. Seperti komentar dari akun irfananfri89 yang menyatakan "Wah,ada cerita horor baru nie.. Ijin bangun stadion di mari yak gan.. Keep update..." akun rustake29juga memberikan komentar yang sama terkaitn dengan cerita keluarga tak kasat mata ini"Wah trit bagus nih. Numpang bangun posko bos". Dari beberapa komentar yang peneliti baca pada halaman kaskus, para kaskuser (pecinta kaskus) selalu menunggu update dari cerita yang ditulis genta. Hal ini menunjukkan cerita yang ditulis oleh genta adalah trit yang selalu ditunggu oleh pembaca.

Tanggapan yang positif terhdap novel ini juga diberikan oleh Chief Marketing Officier KASKUS seperti yang dikutip dalam pcplus.c.id "Menurut Ronny W. Sugiadha (Chief Marketing Officer KASKUS), "Keluarga Tak Kasat Mata" mendapat tanggapan positif, dengan gaya bahasa serta visualisasi yang membuat pembaca terbawa dengan suasana horor saat membaca thread tersebut. Ronny menambahkan bahwa untuk membuat thread itu menjadi lebih viral, KASKUS memberikan dukungan melalui promosi di media sosial juga Hot Thread. Ronny menambahkan bahwa dukungan KASKUS juga diwujudkan via dukungan penjualan buku ini, berupa lapak khusus serta bonus spesial bagi Kaskuser yang membeli novel tersebut di KASKUS.

Berdasarkan data yang diperoleh dari <https://www.goodreads.com/book/show/30366141-keluarga-tak-kasat-mata> yang diakses pada tanggal 31 Maret 2017, Novel keluarga tak kasat mata mendapatkan

rating 3.56 dari skala lima. Berikut beberapa ulasan novel yang diberikan pembaca di situs goodreads.com :

“Sebenarnya udah pernah baca cerita ini di Kaskus .. Tp cuma sampe Part 7 atau berapa gitu .. Pokonya ga sampai selesai-lah. Eh .. Pas dapet novel ini (secara ga sengaja karena pas order ga baca review ceritanya) seneengnya ampuuun banget. Secara dulu penasaran banget ama akhir ceritanya.”

“cepat banget bacanya yaa... lumayan sih bukunya, agak serem juga ya karena memang lokasinya masih sama-sama di tanah Jawa, enggak begitu jauh juga. Dan suka sekali dengan endingnya, pelan-pelan disampaikan.” (Andini, 2016)

Tanggapan lainnya menunjukkan hal yang positif dari pembaca Novel ini, namun ada sedikit kritikan untuk isi cerita yang terkesan dibuat terburu-buru.

“Buku ini tipis, bisa selesai dibaca dalam sekali duduk. Desain sampul dan layout isi cukup menarik. Karena sudah biasa menemukan typo di sana sini dalam buku-buku keluaran penerbit ini, jadi sudah tidak aneh lagi sih...tapi tetap saja mengganggu keasyikan membaca.

Untuk ceritanya sendiri, di bagian awal cukup seru...tapi menjelang akhir, jadi terlalu drama dan terkesan terburu-buru diselesaikan. Katanya ini kisah nyata, tapi saya jadi sulit mempercayainya gara-gara penyelesaiannya seperti itu... Nyaris menurunkan rating jadi 2 bintang karena hal itu. Secara keseluruhan, agak kecewa sama buku ini, tapi tidak terlalu parah sampai ingin melemparnya ke dumpster.” (Dyah, 2017)

B. Ruang- Ruang dalam Novel Keluarga Tak Kasat Mata Sebagai Unit

Analisis

Novel keluarga tidak kasat mata merupakan cerita yang dialami oleh Genta, seorang pekerja di sebuah kantor baru di daerah jalan magelang dekat *ring road* Yogyakarta. Cerita di bangunan dua lantai ini, terjadi di tahun kurang lebih di tahun 2014. Selama bekerja di gedung itu, genta selalu mengalami peristiwa aneh dan di ganggu oleh banyak penampakan yang tak kasat mata. Entah itu pada siang hari atau malam hari. Gedung tersebut dulunya di anggap sebagai bekas hotel melati.

Dari part 1- part 13 di ceritakan banyak sekali cerita aneh yang terjadi. Baik itu terjadi pada siang hari atau malam hari. Setiap harinya Genta dan teman-

temanya selalu di ganggu oleh keluarga tak kasat mata tersebut. Pada part 1 di ceritakan genta sedang mandi dan tiba-tiba lampu mati. Kemudian pada malam hari genta dan teman-temannya sedang nonton film. Ada suara lain yang ikut tertawa. Ada banyak sekali hal yang terjadi. Dari tercium bau amis. Melihat rambut seperti sapu ijuk. Melihat seorang nenek yang mondar mandir di dapur dan masih banyak lainnya.

Hampir setiap hari genta dan teman-temannya selalu ditemani oleh penghuni gedung tersebut. Ada seorang teman dari genta yang bisa melihat makhluk gaib. Dia merasa di ruangan ini terdapat penghuni yang memiliki kekuatan sangat besar. Tepatnya terletak di gudang belakang. Setiap tempat di kantor baru genta, memang memiliki cerita tersendiri. Seperti ada penghuninya masing-masing. Tetapi menurut cerita, genta menceritakan hal ini kepada semua orang di kaskus ada maksud sendiri. Ada sebuah pesan yang ingin dia ceritakan. Mungkin kamu semua percaya, tidak ada hal yang tidak bisa diambil hikmahnya. Begitu juga dengan kisah keluarga tak kasat mata di jogja ini.

Genta dan ketiga temannya, dipercaya untuk membongkar kisah keluarga tak kasat mata ini. siapa sebenarnya mereka dan kenapa mereka meninggal dengan cara seperti ini. keluarga ini memiliki terdiri dari suami istri dan anak. Karena mendapat masalah ekonomi, sang suami melakukan pesugihan untuk membantu usaha keluarganya. Tetapi karena lupa, sang suami jadi tamak dan melupakan perjanjian dengan si empunya. Orang yang diminta pesugihan tersebut marah dan memberikan hukuman pada sang suami. Anak-anaknya mati satu persatu. Dengan alasan yang tidak masuk akal. Sang istri pun meninggal. Semua keluarganya dijadikan tumbal oleh sang suami. Sang suami pun meninggal oleh raksasa penunggu gudang. Berikut disajikan data yang berkaitan dengan konstruksi tempat berhantu dalam Novel Keluarga tak Kasat Mata dengan menggunakan Analisis Framing Goffman. Menurut Goffman (1959: 112), analisis framing terdiri dari bingkai kerja natural (*natural framework*) yaitu peristiwa alam yang tidak terduga yang harus bisa diatasi oleh manusia, dan bingkai kerja sosial (*social framework*) yaitu hal yang dapat dikontrol yang dibimbing oleh kecerdasan manusia.

Kedua bingkai tersebut saling berhubungan karena bingkai kerja sosial pada dasarnya dipengaruhi oleh bingkai kerja natural. Secara sosiologis konsep *frame analysis* memelihara kelangsungan kebiasaan kita mengklasifikasi, mengorganisasi, dan menginterpretasi secara aktif pengalaman-pengalaman hidup. Skema interpretasi itu memungkinkan individu dapat melokalisasi, merasakan, mengidentifikasi dan memberi label terhadap peristiwa-peristiwa serta informasi (Morissan, 2013: 225).

Berikut disajikan data yang berkaitan dengan konstruksi tempat berhantu dalam Novel Keluarga tak Kasat Mata dengan menggunakan Analisis Framming Goffman. Menurut Goffman (1959: 123), analisis framing terdiri dari bingkai kerja natural (*natural framework*) yaitu peristiwa alam yang tidak terduga yang harus bisa diatasi oleh manusia, dan bingkai kerja sosial (*social framework*) yaitu hal yang dapat dikontrol yang dibimbing oleh kecerdasan manusia.

1. Gambaran Ruang-ruang yang terdapat dalam Novel

Setiap Unsur-unsur dalam sebuah cerita menghasilkan beberapa motif cerita, kemudian motif cerita ini peneliti dapatkan dari proses penceritaan yang dilakukan oleh tokoh-tokoh dalam novel, proses penceritaan yang dilakukan oleh tokoh dalam novel tersebut sifatnya adalah naratif dialogis. Pada bab ini peneliti akan memaparkan temuan data penelitian yang terdapat di dalam Novel Keluarga tak kasat mata. Temuan data yang akan dijelaskan dikelompokkan dalam dua hal, yaitu 1) data konstruksi bangunan dan ruang dalam Novel Keluarga Tak Kasat Mata dan 2) data bangunan dan ruang yang menjadi latar Novel Keluarga Tak Kasat Mata dapat mengkonstruksi cerita horor.

Setelah membaca dan mengenal tokoh dan latar lokasi dalam novel Keluarha tak Kasat Mata, maka terdapat banyak motif cerita mengenai ruang dan hantu yang dipaparkan dalam Novel, Sebagai bagian pembuka untuk bab III ini, peneliti membuat sebuah tabel yang berfungsi untuk dapat lebih mudah memahami ruangan apa saja yang dipaparkan dalam Novel.

Dalam tabel ini, peneliti mencoba membuat kelompok-kelompok secara garis besar cerita-cerita dan penjelasan-penjelasan yang dipaparkan dalam cerita kedalam bahasa dan bentuk-bentuk yang lebih sederhana. Peneliti mengelompokkan ruang dan deskripsi dari ruang berdasarkan penjelasan yang bisa diperoleh dari dialog naratif dalam Novel. Peneliti kemudian membagi-bagi ruangan berdasarkan posisi dan letak sebuah ruangan sehingga peneliti menjadi menjadi dua bagian ruang diantaranya yaitu 1.) Ruang yang terdapat didalam area gedung kantor, dan 2.) Ruang yang terdapat diluar area gedung kantor. Untuk lebih jelasnya lihat tabel berikut dibawah ini.

a) Ruang Dalam Gedung Kantor

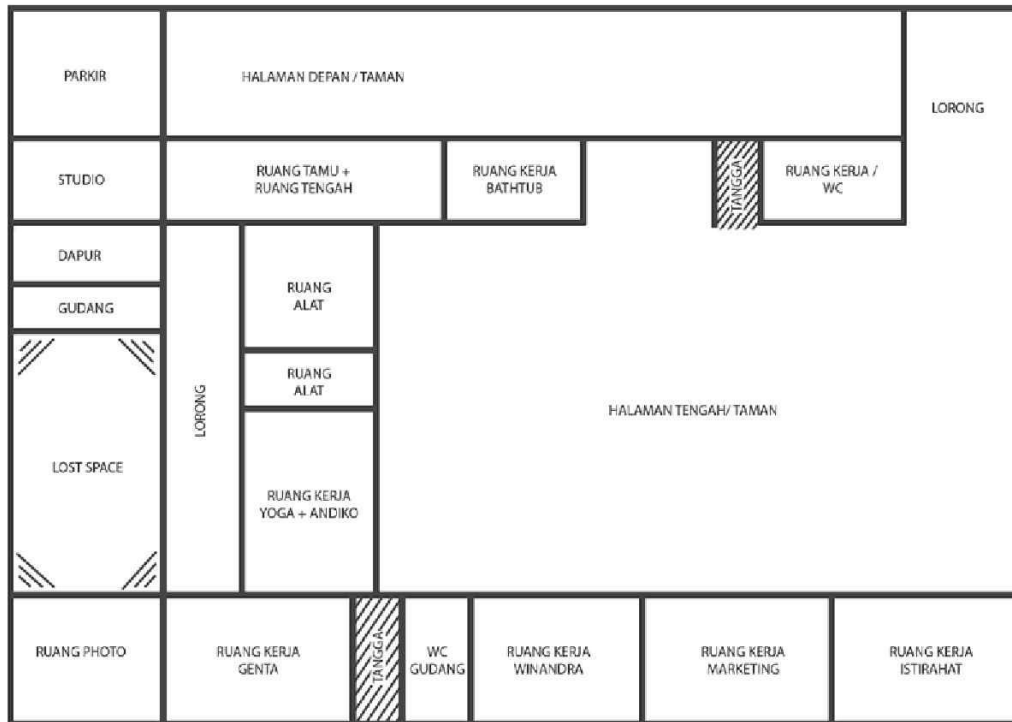
Tabel 2.1

Ruang Dalam Gedung dalam Novel Keluarga Tak Kasat Mata

No	Bangunan dan Ruang	Deskripsi
1	Kantor Genta yang baru	Kantor ini berada di daerah Megelang dekat Ring Road Yogyakarta. Gedung ini terdiri dari dua lantai. Gedung ini terdapat patung guji kecil di beberapa spot.
2	Ruang tengah	Ruang tengah kantor dijadikan ruang tamu, ruang kerja, terdapat sofa, dan terdapat minibar
4	Kamar Mandi	Bangunan tersebut terdiri empat kamar mandi. Satu kamar mandi berada di lantai atas dalam keadaan rusak dan tiga kamar mandi berada di lantai bawah.
5	Kamar mandi 1 dekat ruang devisi	Salah satu kamar mandi yang berada dekat ruang devisi dan bersebelahan dengan gudang yang tidak bisa dibuka
6	Dapur	Dapur berada di lantai satu, dimana lokasi dapur berada disebelah studio dan gudang. Jalan di depan dapur merupakan jalan menuju

		ruang tamu atau ruang tengah
7	Kamar Mandi 2	Berada dalam suatu ruangan dan terdapat bath tubu
8	Gudang	Berada pada bagian yang paling belakang dan berdekatan dengan ruang kerja Genta, ukuran paling kecil dan sudah lama dikunci
9	Balkon	Berada dilantai atas atau lantai dua dan pas di depan taman tengah.
10	Lorong	Berada disebelah taman persisnya di belakang kamar mandi 1 dan merupakan jalan pintas (jalan alternatif)
11	Pintu Kaca	Berada antara ruang tengah dan taman.
12	Ruang kerja Mas Andiko	Berada sebelah ruang kerja Genta
13	Sudut Ruangan Rumah Bu Suminah	Tempat meletakkan cermin sakral Bu Suminah

Gambar 4.1 dan Gambar 4.2 berikut ini menunjukkan letak dan posisi ruang di kantor baru Genta.



Gambar 4.1 Ruangan lantai 1 di kantor Genta



Gambar 4.2 Ruangan lantai 2 Kantor Genta

Novel keluarga tidak kasat mata merupakan cerita yang dialami oleh Genta, seorang pekerja di sebuah kantor baru di daerah jalan magelang dekat *ringroad* yogyakarta. Cerita di bangunan dua lantai ini, terjadi di tahun 2014an. Selama bekerja di gedung itu, genta selalu mengalami peristiwa aneh dan di ganggu oleh banyak penampakan yang tak kasat mata. Entah itu pada siang hari atau malam hari. Gedung tersebut dulunya di anggap sebagai bekas hotel melati. Hal ini bisa diketahui dari penjelasan genta dibagian part 1 dalam novel.

“Nggak lebih baik dari setengah, tibalah kami untuk kali pertama di gedung kantor yang baru. Besar dan bersih, itu kesan pertama yang saya lihat. Bangunnya terdiri dari dua lantai. Ada dua taman di depan dan tengah yang bisa dipakai untuk nyantai bareng. Di ruangan tengah atau ruang tamu, ada semacam minibar. Mungkin bangunan ini sebelumnya adalah hotel melati atau semacamnya, dilihat dari banyaknya kamar dan tata ruangnya, pikir saya.” (Genta, 2016:53)

Ruangan divisi Genta berada dilantai bawah dan bersebelahan dengan Gudang yang tidak bisa dibuka. Di kantor Genta yang baru terdapat empat kamar mandi, satu berada di lantai atas dan tiga kamar mandi berada di lantai paling bawah.

“Pindahan yang menguras tenaga, membuat badan dan baju kotor. Saya menyempatkan mandi sebelum melanjutkan aktivitas. Ada empat kamar mandi yang ada di bangunan ini. Tapi, satu kamar di lantai atas rusak, sisanya tiga kamar mandi di lantai bawah aman. Saya memakai kamar mandi terdekat dari ruangan divisi saya, yang katanya bersebelahan dengan gudang yang nggak bisa dibuka, nggak tahu kenapa. Sudah berusaha dibuka dengan cara apa pun tetap nggak bisa.” (Genta, 2016:61)

Dalam kantor tersebut terdapat ruangan tengah dan juga dijadikan ruangan untuk tamu. Ruangan tersebut merupakan ruangan kerja Mas Ompong dan Mas Sukma, di ruangan itu juga terdapat sebuah sofa panjang. Untuk menuju ruangan tengah dari ruangan kerja Genta harus melalui lorong, dan akan melewati Gudang dan dapur. Dimana dapur dan gudang berada tepat sebelah kiri ruangan tengah jika berada di ruangan Genta. Hal ini diceritakan dalam Novel sebagai berikut.

“Semua sudah pasang posisi, kecuali dua orang yang masih ada diruangan tengah; Mas Ompong dan Mas Sukma. Mungkin mereka bakalan tidur di sofa ruang tamu itu. Saya pun malas untuuk menyusul mereka, soalnya posisi sudah pewe banget. Belum lagi untuk jalan menuju ruangan tengah harus ngelewati lorong dulu. Tiba-tiba terdengar suara seperti ada yang sedang masak air di dapur. Suara apa itu di dapur? Wah, Mas Ompong dan Mas Sukma pasti mau bikin kopi. Enak kayaknya kalau masak mi instan pakai telur dan bikin susu anget”(Genta, 2016:66)

Dalam kantor Genta, terdapat suatu ruangan yang pas berada sebelah ruang tengah atau ruang tamu. Ruang kerja tersebut terdapat bath tube yang sudah kumuh.

“Habis merokok sebatang saya berkeliling, mampir ke tiap ruangan untuk melihat-lihat. Rungan yang pekan lalu masih kosong, sekarang sudah berisi dan orang-orangnya pun sudah mulai aktivitas masing-masing. Ada suatu ruangan yang punya kamar mandi sendiri tapi isinya cuma bath tube itu pun sudah kumuh” (Genta, 2016: 43)

Di kantor Genta terdapat dua gudang, yaitu satu gudang berada di sebelah dapur dekat ruang tengah dan satu gedung terdapat dibagian paling belakang dekat ruangan kerja Genta.

“Mas, si raja ini bentuknya kayak gimana dan dia ada dimana, mas? Tanya saya penasaranan.
Mas Rudi membelas pertanyaan saya dengan senyum. ‘Saya nggak bisa menjelaskan lebih jauh lagi. Yang jelas dia ada di gudang belakang’
Serr.. Darah ini seperti naik ke otak dan jantung seakan mencelus. Gudang itu posisinya dekat banget sama ruangan saya. Pantas saja kejadian aneh-aneh kemarin muncul di sekitar sana.” (Genta, 2016:28)

Kantor tempat kerja Genta terdapat balkon yang berada di lantai dua, yang bisa diakses melalui tangga yang berada ditengah antara ruang kerja Genta dan gudang. Sebelah gudang adalah ruang kerja Winandra yang terletak persis di depan taman tengah. Di depan ruangan tersebut terdapat teras dan sebelahnya terdapat lorong yang menghubungkan taman tengah dengan bagian luar kantor.

“Sampai suatu hari saat tengah malam bertepatan dengan malam satu suro, aktivitas kantor masih berlanjut. Beberapa dari kami masih sibuk dengan deadline, yang lainnya berkumpul dibalkon lantai atas untuk ngobrol sambil menghirup udara malam. Sementara, saya duduk sambil merokok bareng Winandra dia teras samping ruang kerjanya yang terletak persis di depan taman tengah. Kami bisa melihat sekeliling langsung dari spot ini.
Di tengah keseruan obrolan, terdengar seperti suara benda jatuh dari lorong sebelah taman.
lorong itu adalah jalan pintas. Misal, di ruang tamu ramai oleh klien sehingga kami nga bisa masuk lewat situ, lorong menjadi jalan alternatif. Letaknya persis di belakang kamar mandi, tempat kali pertama saya bersinggungan dengan mereka” (Genta, 2016:11)

Diantara taman dan ruangan tengah, diceritakan oleh Genta dalam novelnya terdapat pintu kaca yang berukuran besar.

“... Saya dan Winandra sudah di ruang tengah, kemudian sesuatu terjadi dan membuat kami terperanjat. Pintu kaca antara ruang tengah dan taman terbuka sendiri...” (Genta, 2016:32)

b) Ruang Luar Area Kantor

Tabel 2.2

Ruang Area Luar Gedung dalam Novel Keluarga Tak Kasat Mata

No	Bangunan dan Ruang	Deskripsi
1	Pohon Tumbang Gunung Merbabu	Pohon ini terdapat di tengah-tengah gunung merbabu ketika Genta dan teman SMAnya mengikuti acara naik gunung bersama-sama.
2	Rumah Tusuk Sate Om Wahyu	Ruang Om Wahyu besar, minimalis, dan nyaman. Hanya saja letaknya tusuk sate.
3.	Gedung sekolah kosong	Gedung ini dilewati oleh Genta saat pulang kantor dan kiri-kanan bangunan sekolah ini dipenuhi hutan bambu.
4	Jalan kecil yang ada lapangan	Jalan ini merupakan jalan pintas yang biasa digunakan Genta untuk bisa cepat pulang ke kosannya yang lama.

Tidak hanya menceritakan keadaan didalam gedung kantor Genta, didalam novel juga disebutkan menceritakan pengalaman-pengalaman pribadi penulis yang dikemukakan dan dituangkan kedalam cerita. Total jumlah menjadi tiga kejadian dan tempat, diantaranya adalah dua kejadian dan tempat yang diceritakan ulang kembali oleh penulis novel, kemudian satu kejadian dan tempat yang terjadi disaat Genta berada diluar gedung kantor yang masih dalam unsur alur dari cerita novel tersebut.

Kejadian pertama adalah berada di gunung merbabu, sekitar tahun 2011 Genta dan teman SMA mengikuti acara naik gunung bersama namun Genta dan

salah satu temannya melihat kejadian yang tak biasa yang berada tepat pada pohon tumbang tersebut.

“sesosok perempuan memalai baju putih dengan bercak darah yang tertunduk. Dia bersembunyi dan mengintip dari balik pohon. Dalam sekejap, bulu kuduk merinding, dan jantung ini seakan melorot.” (Genta, 2016:25)

Halaman 54 menceritakan kembali masa lalu Genta yang mengunjungi rumah Om Wahyu di Magelang. Rumah yang digambarkan sebagai rumah besar, minimalis dan nyaman tersebut memiliki kekurangan yang mana letaknya adalah tusuk sate, sebagaimana dijelaskan bahwa rumah tusuk sate dipercaya banyak orang sebagai rumah yang identik dengan musibah, angker, atau kesialan. Hal yang diluar akal adalah ketika sedang asik duduk dan mengobrol dari gazebo luar, terdengar suara samar-samar seakan sedang memanggil-manggil.

“Perlahan kami menyelusuri rumah ini. Suara itu seperti sedang membimbing untuk lebih dekat dengan sumbernya. *‘Ningsih ... merene... jenengku Ningsih... (Ningsih. Ke sini, namaku ningsih)’* Suara paruh baya terdengar lirih. Bapak dan Om Andi langsung bertanya kepada Om Wahyu. *‘Ningsih siapa, pembantumu?’* (Genta, 2016: 54)

Tidak hanya cerita yang kembali diceritakan oleh Genta sebagai penulis novel, ia juga menceritakan saat perjalanan pulanginya dari kantor menuju kosan, dalam alur cerita tersebut, genta melewati beberapa tempat diantaranya, lapangan, hutan bambu dan juga gedung sekolah yang sudah tidak digunakan lagi.

“... Langsung saya meninggikan laju motor. Pokoknya pengen cepat-cepat ketemu jalan besar. Sudah itu saja. Tapi, untuk sampai disana saya harus melewati jembatan yang (kanan-kirinya) dipenuhi hutan bambu dan bangunan sekolah yang sudah lama kosong” (Genta, 2016:64)

c. Ruang Berhantu dan Ruang Yang ‘Tidak Berhantu’

Berdasarkan *closed reading* yang dilakukan peneliti, maka peneliti menemukan beberapa bagian dalam novel yang dianggap berhantu. Analisis mengenai konstruksi ruang berhantu dan relasi manusia dan hantu dalam penelitian ini terutama akan ditujukan pada ruang-ruang tersebut. Sementara itu, ada juga ruang yang sengaja didiamkan oleh penulis. Ruang ini bisa dikatakan jarang bahkan tidak pernah diceritakan oleh penulis tentang keberadaan hantu.

Adapun ruang yang jarang atau tidak pernah terdapat penampakan hantu disajikan dalam tabel dibawah ini.

Tabel 3.1 Ruang tidak berhantu

No	Nama Ruang	Lokasi
1	Parkir	Berada di halaman depan
2	Ruang alat	Berada di depan dapur dan gudang
3	Lorong	Berada di sebelah kanan ruang kerja / WC
4	Musalla	Halaman tengah taman
5	Ruang Photo	Disamping ruang kerja genta
6	Kantor lama genta	Berada di jalan palangan.

Berdasarkan Tabel 3.1, ruang dalam novel keluarga tak kasat mata yang tidak pernah diceritakan ada keberadaan hantu ada lima, yaitu parkir, ruang alat, lorong, musalla, dan ruang photo. Selain itu, ruang yang tidak pernah sama sekali dicerita oleh penulis novel adalah kantor lama Genta. Kantor ini dijelaskan sekilas oleh penulis berada di Jalan Palangan Yogyakarta.

Dalam cerita KTKM, penulis novel tidak menceritakan alasan-alasan kenapa ruang tersebut tidak terdapat keberadaan hantu. Ketidak munculan hantu

pada ruang tersebut, dimungkinkan karena pengalaman pribadi penulis yang tidak pernah merasa ada gangguan pada pada saat berada diruang tersebut.

Tabel 3.1 Ruang Berhantu

No	Lokasi	Halaman	Banyak kemunculan Lokasi
1	Gudang	28, 73, 74,	4
2	Mushalla	39, 40	2
3	Kamar Mandi	8, 9, 14, 16, 27, 32, 39, 73, 81, 83,	12
4	Ruang Tengah	7, 9, 10, 16, 23, 32, 72, 75, 76, 81	11
5	Dapur	17, 18, 19, 34, 70, 73, 77, 83,	10
6.	Lorong	16, 31, 32, 33, 46,	6

Dari data diatas, terlihat bahwa ruang yang paling sering digunakan sebagai tempat paling berhantu adalah ruang Kamar Mandi. Sedangkan pada ruang Gudang yang sebagai fokus cerita hanya muncul dua kali. Pada ruang musalla pengarang novel Cuma memunculkan satu kali sebagai lokasi yang berhantu, yaitu pada saat teman genta sedang shalat subuh dan saat kejadian tidak terjadi pada mushalla. Namun, tidak hanya terjadi pada rumah yang digunakan kantor, dalam novel KTKM juga menampilkan beberapa kumpulan cerita yang pernah juga dialami oleh rekan-rekan kerja genta yang kebetulan menceritakan kembali setelah rekan-rekan kantor sadar akan kejadian horor yang dialami.

Kamar mandi menjadi tempat yang sering terdapat keberadaan hantu dikarenakan pengalaman penulis yang sering mendapat gangguan pada saat berada di kamar mandi kantor tersebut. Pemaknaan pengalaman tersebut terdapat fungsi-fungsi yang menyebabkan muncul suatu fungsi-fungsi ini secara sadar ataupun tidak disadari terjadi proses konstruksi budaya hantu melalui motif-motif cerita di dalamnya yang pada akhirnya hal ini memungkinkan seseorang individu menunjukkan kepada orang lain suatu gambaran tertentu darinya (sebagai suatu sifat yang dianggap ada oleh individu bersangkutan dan bukan sebagai suatu hal yang obyektif yang dinilai oleh orang lain terkait dengan perkembangan cerita-cerita mengenai hantu.

Pada intinya, Penelitian mengenai cerita Hantu memerlukan pemahaman yang mendalam, baik itu mengenai si penulis novel maupun cerita itu sendiri. Penting untuk melihat bagaimana si penutur cerita memaknai cerita Hantu terkait dengan pengalaman-pengalaman yang dialaminya terdahulu, sehingga pemaknaan terhadap cerita Hantu akan dimaknai sangat kontekstual yang pada akhirnya membawa kepada kesimpulan mengenai adanya konstruksi ruang dan keberadaan hantu.

BAB III

ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini peneliti akan memaparkan analisis dan pembahasan data berkaitan dengan konstruksi ruang berhantu dan relasi manusia dengan hantu dalam cerita keluarga Tak Kasat Mata. Peneliti akan terlebih dahulu membahas dua pertanyaan penelitian lalu kemudian membahas temuan penelitian dengan mengkomparasikannya dengan penelitian terdahulu atau konsep teoretis yang terkait dengan studi ini.

A. Analisis

1. Pembingkai ruang berhantu dalam novel Keluarga Tak kasat Mata

a. Pembagian Fungsi Ruang sebagai Bingkai Dasar Cerita KTKM

Sebagaimana dikemukakan dalam bab 2, bahwa *closed reading* yang dilakukan peneliti memunculkan pembagian ruang-ruang dalam novel KTKM yakni; Ruang berhantu, ruang yang jarang dimunculkan penulis dan ruang yang berada di luar area kantor. Relasi ketiganya mempunyai fungsi pembingkai ruang berhantu dalam novel KTKM. Relasi ketiganya adalah pembingkai yang dilakukan penulis yang menjadi latar bagi pembingkai rumah hantu. Sebagaimana analisis Yi Fi Tuan (2013) ketika menyatakan bahwa rumah adalah tempat aman bagi manusia, sementara di luar rumah adalah tempat bagi ketakutan. Rumah tidak akan muncul sebagai tempat aman, jika tidak ada tempat-tempat yang dianggap tidak aman.

Distribusi fungsi ruang ini, dengan demikian sangat penting sebagai latar bagaimana ruang-ruang berhantu ini dibingkai. Pembaca mungkin menganggap bahwa cerita dalam novel ini berlatar kantor Genta yang berada di Jalan Magelang. Namun bingkai sesungguhnya adalah berasal dari pembagian ruang yang lebih luas. Bahwa ketakutan dapat dituliskan ada di ruang-ruang tertentu, karena terdapat ruang yang “aman” dan ruang-ruang di luar ruang dalam setting

cerita yang dimunculkan untuk mendukung munculnya ketakutan (dalam hal ini, ruang yang berada di luar Kantor Genta).

Cerita dalam novel KTKM sebenarnya diawali dengan pembagian ruang yakni, kantor lama Genta di Jalan Monjali dan kantor baru Genta di Jalan Magelang. Genta tidak bercerita banyak mengenai kantor lamanya di Jalan Monjali, karena kantor lamanya dianggap sebagai ruang yang aman, atau paling tidak, tidak seperti kantor baru di Jalan Magelang, yang menjadi ruang ketakutan dalam novel ini.

Praktik distribusi fungsi ruang terlihat pada bagaimana Genta membingkai Musholla. Musholla dibingkai sebagai “ruang aman”. Dalam novel, ruangan mushalla muncul hanya sekali pada halaman 40. Saat kejadian berlangsung pun kemunculan hantu tidak berada didalam ruangan mushalla. Setelah sholat, karena merasa ada yang mengganjal Mas Rudi langsung mengarah ke mushalla kembali untuk berdoa. Namun yang didapati adalah suara menggelegar yang bersumber dari luar ruang mushalla tepat di halaman tengah yang dapat terlihat dari dalam kaca mushalla. Kebetulan Mas Rudi tidak sendiri dan ditemani oleh Andiko salah satu teman kantor genta juga.

Penampakan hantu disesi cerita ini adalah hantu yang merupakan sosok wanita yang juga mengganggu Andiko semalam. Penampakan sosok wanita ini menatap dengan penuh dendam mengarah pada Mas Rudi dan Andiko dari halaman tengah melalui kaca mushalla.

Di lain cerita, sosok wanita yang sama juga pernah muncul diawal pindahan kantor dan disaksikan oleh genta sendiri di kamar mandi. Tak hanya genta, andiko juga mengalami hal yang sama saat terbangun dini hari untuk memperbaiki posisi tidur. Singkat cerita, andiko melihat sosok wanita yang sama dengan khas baju putihnya sedang menunduk dan mengayunkan kakinya sembari tangannya memainkan lembaran kertas dan menghasilkan suara yang cukup mengganggu. Padahal kejadian tersebut tidak berada dihalaman tengah ataupun terlihat dari mushalla, kejadian tersebut terjadi pada area dekat kamar mandi depan tepat di ruangan andiko bekerja.

“Sekitar pukul setengah tiga dini hari, Andiko terbangin gara-gara suara Winandra yang memang khas lantang. Sambil ngedumel dia pasang posisi tidur lagi, tapi believe it or not saat itu dia melihat wanita baju putih yang sering nongol di dekat kamar mandi depan sedang duduk menunduk sambil mengayunkan kakinya. Semetara, tangannya memainkan lembaran kertas, yang menghasilkan suara yang sangat mengganggu.

Wanita baju putih ini adalah sosok yang kali pertama saya lihat waktu hari pertama pindahan. Sosok ini terkadang duduk di tepi bak mandi sambil menangis dan membasahi rambutnya yang panjang.

Untunglah, Andiko nggak membangunkan kami. Dia memilih langsung tengkurap dan memaksakan untuk tidurlagi. (Genta, 2016:39)”

Mushalla dikaitkan dengan tempat suci umat islam sehingga ditarik berdasarkan cerita pada novel hantu yang ada dikantor genta, penampakan hantu hanya dapat menampakan diri di luar area mushalla dan tidak berada didalam ruangan mushalla.

Mushalla adalah rumah tempat ibadah umat Muslim. Masjid artinya tempat sujud, tempat beribadah kepada Tuhan Yang Maha Esa, yaitu Allah SWT. Mushalla bangunannya relatif kecil dan tidak diadakan sholat Jum'at walaupun diadakan biasanya hanya darurat dalam kegiatan sehari-hari dan tidak dalam hari libur sedangkan kalau libur tidak dilakukan sholat Jum'at. Pada daerah lain di Indonesia, Mushalla atau disebut Surau juga merupakan pusat kehidupan komunitas muslim. Kegiatan-kegiatan perayaan hari besar, diskusi, kajian agama, ceramah dan belajar Al Qur'an sering dilaksanakan di Mushalla.

Cerita berhantu selain yang terjadi dalam kontor Genta, ditambah dengan cerita-cerita yang diluar konteks dalam cerita. Penambahan cerita ini merupakan pengalaman dari tokoh-tokoh novel KTKM. Seperti cerita yang dibahas salah satu teman Genta, yang menceritakan pengalamannya mendegar suara hantu pada saat berkunjung ke rumah saudaranya. Dalam novel dijelaskan, teman Genta tersebut menjelaskan bahwa dia pernah mendegar sosok hantu pada saat berkunjung dirumah saudaranya. Dia mendegar dalam rumah ada orang yang memanggil untuk minta tolong. Suara tersebut terdegar jelas sampai pada suatu ruang

belakang mereka ketemu dengan sosok perempuan yang berwajah pucat dan menggunakan baju putih.

“Perlahan kami menyusuri rumah ini. Suara itu seperti sedang membimbing kami untuk lebih dekat dengan sumbernya. *“Ningsih... merene.. jenengku Ningsih”* (Ningsih, ke sini, namaku Ningsih)” Suara perempuan paruh baya terdengar lirih. Bapak dan Om Andi langsung bertanya kepada Om Wahyu. *“Ningsih siapa, pembantumu?”* tapi, si pemilik rumah menggelengkan kepalanya sambil terus mencari sumber suara.

“Aku Ningsih. Merene o kabeh. Jenengku Ningsih. Tulungi aku (Namanku Ningsih. Kesini semuanya. Namaku Ningsih. Tolong aku)” suara tadi makin terdengar jelas di telinga kami. Hingga sampailah di suatu titik di ruang belakang. Nggak ada orang, tapi suara itu terdengar keras, hingga terasa sangat dekat...” (Genta, 2016:54-55)

pengalaman hantu yang diceritakan teman genta tersebut diluar gangguan hantu yang terdapat di kantor Genta. Maksud dari cerita pengalaman hantu tersebut hanya untuk memberikan penegasan kesan horor dalam cerita. Selain itu menambah penjelasan bahwa hantu tersebut akan selalu berusaha untuk mengganggu manusia agar menjadi takut.

Kemunculan cerita rasa tidaknyaman atau rasa diburu oleh hantu ini menunjukkan penulis ingin menjelaskan kepada pembaca bahwa gangguan hantu di kontor Genta masih meneror sampai ke luar dari kantornya tersebut.

Pada bagian lain juga diceritakan pengalaman Genta mendapatkan gangguan hantu di sebuah lapangan pada saat pulang dari kantor. Pada saat melintasi lapangan genta mencium ada bau wangi yang sangat menyengat sekali. Perasaan yang tidak enak dirasakan genta tersebut membuat dia ingin cepat-cepat untuk bisa pergi ke jalan yang lebih besar (jalan utama).

“Sampai di sebuah lapangan, saya mencium wangi yang sangat menyengat sekali. Pikiran saya yang sejak tadi mencoba untuk tenang pun langsung buyar. Langsung saja saya meningkatkan laju motor. Pokoknya pengen cepat-cepat ketemu jalan besar. Sudah itu saja. Tapi, untuk sampai sana saya harus melewati jembatan yang (kanan-

kirinya) dipenuhi hutan bambu dan bangunan sekolah yang sudah lama kosong.

Ada perasaan lega ketika dari kejauhan tampak sekumpulan orang yang bergadang sambil bakar ayam atau semacamnya.

“Monggo, Pak...” saya coba menyapa mereka.

“Nggih, Mas...” jawab mereka barengan.

“Haaah... berarti manusia. Lega. Perjalanan pulang kali ini seperti naik rollercoaster, saya dibuat takut-lega-takut-lega dalam waktu yang berdekatan.” (Genta, 2016:64-65)

Lebih jauh dalam novel KTKM terdapat ruang-ruang yang dihadirkan tetapi tidak menyatu dengan ruang-ruang dalam kantor, yang berfungsi mempertegas ketidakamanan kantor Genta. Misalnya adalah cerita tentang Gunung Merbabu, ruang yang dialami Genta ketika naik gunung.

Sekitar tahun 2011 Genta dan teman SMA mengikuti acara naik gunung bersama namun Genta dan salah satu temannya melihat kejadian yang tak biasa yang berada tepat pada pohon tumbang tersebut.

“sesosok perempuan memakai baju putih dengan bercak darah yang tertunduk. Dia bersembunyi dan mengintip dari balik pohon. Dalam sekejap, bulu kuduk merinding, dan jantung ini seakan melorot.” (Genta, 2016:25)

Ruang Gunung Merbabu dihadirkan untuk kemudian menghadirkan narasi ‘ketidakamanan’. Bahwa ketidakamanan ada dimana-mana, dan tentu saja dapat berada dalam kantor Genta.

Sebagai novel horor tentu saja isi utamanya adalah keberadaan ruang yang berhantu. Karena banyaknya narasi ruang yang berhantu, pembahasan mengenai pemingkaiannya akan dibahas tersendiri pada bab selanjutnya.

B. Pemingkaiian Ruang Berhantu

1. Gudang

Dalam kehidupan sehari-hari khususnya pada sebuah kantor, gudang merupakan sarana pendukung kegiatan produksi industri yang berfungsi untuk menyimpan bahan baku, bahan kemas, dan barang jadi yang belum

didistribusikan. Selain untuk penyimpanan, gudang juga berfungsi untuk melindungi barang produksi dari pengaruh luar dan binatang pengerat, serangga, serta melindungi barang dari kerusakan (Priyambodo, 2007: 47). Gudang tergolong ruangan yang jarang terjamah oleh manusia karena kegunaan gudang sebagai media penyimpanan barang seperti tidak layak pakai, penyimpanan barang yang akan digunakan dan lainnya, sehingga penggunaan penerangan seperti lampu gudang juga yang sangat jarang karena keterbatasan manusia untuk mengakses ruangan tersebut.

Berbeda yang ada pada novel KTKM, gudang didalam kantor tidak digunakan untuk penyimpanan atau sarana penyimpanan barang dalam kegiatan kantor genta. Diawal cerita, pengenalan ruang gudang sudah dalam keadaan pintu terkunci dan di gembok, sehingga penghuni kantor juga tidak berniat untuk menggunakan ruangan tersebut sejak awal pindahan. Peneliti juga tidak dapat penggambaran secara jelas keadaan fisik yang ada didalam gudang, namun kehadiran tokoh Mas Rudi dan Mbak Rere dalam novel yang mana memiliki keistimewaan lebih sehingga peneliti dapat menggambarkan keadaan yang terjadi didalam gudang tersebut.

Novel berusaha membentuk suatu kenyataan yang harus dinyakini pembaca. Pembentukan kenyataan ini dipengaruhi oleh pengalaman yang dialami oleh para tokoh dalam cerita. Kenyataan yang dimaksud adalah keberadaan hantu di ruang Gudang yang kemudian diinterpretasikan kedalam bentuk narasi atau cerita, narasi atau cerita tersebut diproduksi oleh Tokoh dalam cerita berdasarkan cerita yang didengarnya dan juga dipengaruhi oleh pengalaman-pengalaman semasa hidupnya yang kemudian hasil interpretasi tersebut diartikulasikan dalam bagaimana menyikapi keberadaan hantu, seperti misalnya perasaan takut, was-was dan sampai menghindari waktu-waktu serta gudang yang dianggap seram.

Kemunculan gudang sebanyak dua kali pada novel terlihat pada halaman 28 dan 73. Mengenai dalam novel pada halaman 28, dijelaskan posisi gudang yang berdekatan dengan ruangan penulis genta. Ia pun menambahkan beberapa kejadian yang aneh kerap menyimpannya. Tidak hanya itu mas Rudi yang menjadi

rekan kerja genta juga mengutarakan beberapa hal yang penting diketahui seluruh rekan kerja sehingga mengurangi penampakan-penampakan yang sudah terjadi di kantor salah satunya adalah untuk tidak melakukan sesuatu yang dapat mengganggu hantu tersebut.

“Mas Rudi membalas pertanyaan saya dengan senyum. Saya nggak bisa menjelaskan lebih jauh lagi. Yang jelas dia ada di gudang belakang.

Serrr.. darah ini seperti naik ke otak dan jantung seakan mencelus. Gudang itu posisinya dekat banget sama ruangan saya. Pantas saja kejadian aneh-aneh kemarin muncul disekitar sana. “ (Genta, 2016:29)

Kalimat yang menjelaskan gudang juga ada pada halaman 73 yang lebih menjelaskan lagi tentang gudang setelah seorang indigo bernama mbak Rere menghampiri kantor genta tersebut.

“Langkah Mbak Rere berhenti didepan gudang yang terkunci. Kami heran karena mbak Rere yang sepanjang jalan nggak berhenti-hentinya ngomomng, mendadak diam seribu bahasa dalam waktu yang enggak sebentar.

Kenapa mbak?

Apapun yang terjadi, kalian nggak usah terlalu penasaran dengan isinya. Apalagi mengintip-ngintip. Ada yang berkuasa di tempat ini. Anggap saja ini ruangan yang nggak bisa dipakai. Jelas mbak Rere tegas....”(Genta, 2016:28)

Cerita pada novel jelas menghubungkan keterkaitan sebuah gudang pada inti cerita genta dan rekan-rekan kantornya dimana diakhir cerita menjelaskan bahwasanya hubungan ruang gudang sendiri dengan pemilik awal rumah memiliki cerita dibalik kantor genta yang sekarang. Dalam cerita, pemilik awal merupakan keluarga korban dari praktik *pesugihan* yang dilakukan kepala keluarga rumah tersebut hingga gudang disebut-sebut menjadi ruangan inti cerita mistis yang terjadi didalam rumah atau kantor genta.

Tokoh Mas Rudi dalam hal ini sangat berkaitan dengan hantu yang terdapat pada kantor Genta. Mas Rudi merupakan salah satu teman Genta yang memiliki kelebihan untuk melihat makhluk lain.

“Mas Rudi bilang, di sini banyak penunggunya, jadi jangan berbuat sesuatu yang mengganggu mereka. Ada satu yang paling bahaya, bisa dibidang rajanya. Dia yang paling kuat diantara yang lain. Saya sempat berfikir, kalau yang kemarin saja sudah sangat mengerikan, apalagi kalau liat rajanya.” (Genta, 2016:27)

Ketika ditanya lebih lanjut berkaitan dengan sang raja, Mas Rudi lebih memilih untuk tidak bisa menjelaskan lebih jauh lagi mengenai siapa yang ada digudang belakang. Yang jelas ada di gudang belakang. Dalam hal ini bisa disimpulkan Mas Rudi sangat menjaga ucapannya dan di konteks ini memang segala sesuatunya tidak perlu membutuhkan kejelasan dan sebaiknya disimpan sendiri.

Dihalaman berikutnya pada halaman 73 kemunculan kalimat gudang muncul kembali bersamaan dengan tokoh mba Rere yang memiliki kelebihan indigo dan bisa merasakan perbedaan suhu yang terjadi tepat didepan pintu gudang.

“Hawa disini sangat negatif, biarpun ada yang menjaga lumayan kuat, salah satunya berkaki kuda. Untung kalian nggak bisa melihat, soalnya ada yang melototin kita. Langkah Mbak Rere berhenti didepan gudang yang terkunci.kami heran karena Mbak Rere sepanjang jalan nggak berhenti-hentinya mgomong, mendadak diam seribu bahasa dalam waktu yang nggak sebentar” (Genta, 2016:27)

Mbak Rere menegaskan bahwa apapun yang terjadi, nggak usah terlalu penasaran dengan isinya. Apalagi mengintip-ngintip. Ada yang berkuasa ditempat ini. Anggap saja ini ruangan yang nggak bisa dipakai. Dalam posisi ini mba Rere sebagai yang memiliki kelebihan khusus menyampaikan apa yang dapat diterimanya melalui makhluk tak kasat mata tersebut.

Dalam novel pun menegaskan dari gerak-gerik, sepertinya memang telah terjadi komunikasi yang membuatnya enggak melanjutkan ‘tur horor’-nya dan terdiam beberapa saat. Mba Rere hanya berpesan untuk menjaga tutur kata dan perilaku penghuni rumah dan jangan lupa berdoa.

Sejak awal penghuni kantor pindah, Genta dan kawan-kawan memang tidak pernah ada pikiran untuk mendobrak atau menggunakan gudang karena memang karena ukurannya kecil dan kondisinya sudah terkunci dari awal.

2. Kamar Mandi

Kamar mandi menjadi salah satu ruangan penting didalam kebutuhan manusia sehingga didalam sebuah rumah tentu memiliki kamar mandi sebagai pembuangan kotoran manusia atau yang juga disebut tinja. Letak kamar mandi juga beragam, tidak banyak orang yang meletakkan kamar mandi di dalam rumah yang tidak jauh dari dapur, ada yang meletakkan kamar mandi didalam area kamar tidur, bahkan ada juga yang memisahkan antara kamar mandi dengan bagian rumahnya yang lain seperti yang terlihat di beberapa rumah-rumah pedesaan, semua tata letak kamar mandi tergantung pada kebutuhan si pemilik rumahnya itu sendiri.

Dalam novel KTKM merepresentasikan banyak ruang yang menjadi tempat horor, beberapa diantaranya adalah gudang, Mushalla, Kamar mandi, Ruang Tengah, lorong, tangga, dan Dapur. Ruang gudang merupakan tempat yang menjadi bagian yang penting dalam novel Keluarga tak Kasat Mata. Keangkeran ruang di kantor genta juga terdapat di ruangan Kamar Mandi. Selanjutnya pada part 9 menceritakan kedatangan Mbak Rere yang merupakan saudara dari Mas Rege rekan kantor yang datang untuk membantu perencanaan sebuah proyek, tidak hanya itu Mbak Rere juga memiliki indra keenam dan juga indigo. Mbak Rere menjelaskan kepada Genta kalau di kantor dia tersebut dihuni oleh banyak makhluk halus. Dengan kedatangan Mba Rere, cerita kembali menjelaskan ruang-ruang yang dijadikan tempat makhluk halus bersembunyi dikantor tersebut.

Letak kamar mandi yang berada di kantor genta juga dapat dilihat jelas diakhir halaman novel yang menggambarkan denah rumah keluarga tak kasat mata. Dengan berjumlah tiga unit kamar mandi dijelaskan oleh Genta. Satu unit kamar mandi letaknya di lantai dua gedung dan dua kamar mandi yang lain letaknya di lantai bawah gedung kantor, satu kamar mandi berada didekat lorong satunya lagi berada didalam ruangan kerja yang berisi *bathub*.

Kamar mandi menjadi salah satu ruang yang cukup mempengaruhi eksistensi kemunculan hantu di kantor genta. Dimulai dari halaman 8 pembuka awal dari cerita novel KTKM ini kejahatan hantu pertama kali berada pada ruang kamar mandi.

“Masuk kamar mandi, saya lebih dulu menyalakan rokok sambil membuka media sosial di hape. Nggak berapa lama... PEEEEEEETTT! Bohlam (lampu oranye) kamar mandi mati. Suasana gelap gulita. Iseng banget sih teman-teman! Eh, mungkin bohlamnya korslet karena sudah lama nggak digunakan. Untung bawa hape, parno banget mandi gelap-gelapan. Flashlightnya saya nyalakan”.(Genta, 2016:8)

Dalam kamar mandi hawa yang dirasakan genta semakin lama semakin panas karena merasa keganjalan genta mempercepat kegiatan mandinya. Setelah selesai dan keluar dari kamar mandi, tampak keadaan kantor yang sepi tanpa rekan-rekan kantornya. Setelah mendapat pesan singkat dari rekan kantornya ternyata rekan-rekannya sedang berada di kedai kacang hijau diseberang kantor. Ingin bergegas menyusul di kedai tersebut, mata genta langsung mengarah ke arah kamar mandi karena lampu bohlam yang sempat mati kembali menyala lagi. Genta hanya bisa membatin.

“kok lampunya sudah nyala lagi. Sial, jadi orang pertama nih yang diajak kenalan”. (Genta, 2016:9)

Di halaman 14 novel kembali membahas kamar mandi, usai korslet bohlam yang mendadak mati dan nyala kembali tersebut tidak membuat genta dan rekan-rekan penasaran dan terpikir untuk menyelidiki kejadian tersebut.

“mau menyelidiki penyebab mati lampu pun sama sekali nggak terpikir. Ya, gimana mau menyelidiki, ke kamar

mandi aja takutnya setengah mati. Lagi pula, hanya akan membuang waktu bila kami mengelilingi bangunan besar yang sebagian masih kosong tanpa penerangan sama sekali” (Genta: 2016:14)

Pada halaman 16 genta dan kawan-kawan berniat untuk sharing pengalaman horor sambil bersantai dengan bergelar karpet. Pada kesempatan ini penulis genta menceritakan rekannya yang bernama Yoga yang mana bersikap berbeda dari biasanya akhirnya berani untuk membuka mulut dan menceritakan hal apa yang dialaminya sore hari tadi.

“Katanya, waktu memakai kamar mandi ruang tengah, dia merasa seperti ada yang mengawasi. Mengusir rasa takut, kemudian dia mandi sambil bernyanyi-nyanyi. Semilir bau amis tercium dari air yang meluncur dari kran. Penasaran dan terlanjur nggak tahan dengan tatapan yang mengawasinya, yoga menengok dari kaca ventilasi. Tampak ijuk (hampir mirip kayak sapu) menjulur pelan melalui kaca ventilasi. Mungkin ada yang sedang membersihkan lorong sebelah pikirya. Kebetulan sore itu memang ada satu tukang buat bantu bersih-bersih dan menata barang-barang tapi kok, ijuknya makin panjang..., lalu berhembus agin ntah dari mana.” (Genta, 2016:16)

Kantor masih menunjukkan aktivitasnya hingga larut karena masih sibuk mengejar *deadline* yang bertepatan dengan malam satu suro, beberapa diantaranya berkumpul di balkon atas dan beberapa rekan kantor yang lain memilih mengerjakan diteras samping ruang kerjanya yang terletak persis didepan taman tengah sambil merokok bersama. Sesekali genta dan rekan-rekan kantornya beradu cela dengan beberapa teman yang ada di balkon karena posisinya yang berhadapan langsung sehingga dapat berkomunikasi walau harus dengan sedikit teriakan. Tiba-tiba suara bendah jatuh terdengar nyaring di telinga.

“BRUUUKKK!!!

Di tengah keseruan obrolan, terdengar seperti suara benda jatuh dari lorong sebelah taman. Refleksi jantung ini seperti diberi alat kejut listrik”(Genta, 2016:31)

Genta dan rekan kerjanya Winandra saling menatap dengan perasaan yang tidak menyenangkan. Mencurigai apakah sumber suara terjadi karena maling

ataukah makhluk tak kasat mata tersebut. Dihalaman selanjutnya pada halaman 32 dijelaskan sumber suara berasal dari lorong yang mana merupakan jalan pintas yang berada persis dibelakang kamar mandi.

“lorong itu adalah jalan pintas. Misal, di ruang tamu ramai oleh klien sehingga kami nggak bisa masuk lewat situ, lorong menjadi jalan alternatif. Letaknya persis di belakang kamar mandi, tepat pertama saya bersinggungan dengan mereka” (Genta, 2016:32)

Genta kembali mengutarakan awal pengalaman horornya yang berkenalan pertama kali di gedung kantor tersebut. Setelah genta dan rekan-rekan kantor mencerna sumber suara tersebut yang mana terjadi pada lorong yang persis berada dibelakang kamar mandi. setelah peneliti mensinkronkan cerita-cerita yang ada dengan sebelum-sebelumnya, hubungan cerita, manusia dengan ruangan kamar mandi memiliki benang merah. Karena penampakan-penampakan terjadi pada ruang kamar mandi yang sama yaitu kamar mandi yang memiliki ventilasi menghadap dengan lorong yang mana letaknya persis tepat di belakang kamar mandi.

3. Lorong

Lorong digambarkan sebagai jalan yang berukuran sedang yang mana hanya untuk pejalan kaki dan mungkin ranjang pasien untuk rumah sakit yang memiliki memiliki panjang tidak terbatas sesuai dengan kebutuhan gedung, dilihat dari beberapa gedung yang menggunakan lorong diantaranya adalah rumah sakit, hotel, sekolah, kampus, dan beberapa perkantoran lainnya. Lorong sangat identik dengan pilar atau tiang kayu dan taman pada sisi kiri dan kanan lorong, beberapa gedung menghiasi lorong dengan dekorasi mini taman yang ditata rapi sedemikian menarik sebagian yang merupakan ruang publik. Tidak hanya sebagai pelindung dari hujan karena memiliki atap, lorong juga berfungsi untuk menyambungkan satu ruang pada ruang yang lain, lorong juga memiliki panjang yang tidak terbatas sehingga saat malam, dukungan seperti sinar lampu yang memadai sangat dibutuhkan.

Kaitan dengan hal ini didalam gedung rumah yang dijadikan kantor dalam novel KTKM juga memiliki lorong yang dapat dijadikan jalan alternatif saat situasi di ruang tamu dipadati oleh klien. Pada halaman 32 menjelaskan bahwa letak lorong persis dibelakang kamar mandi. walaupun alur dalam cerita novel tidak pernah bercerita tentang penampakan atau wujud hantu pada lorong, namun ruangan ini menjadi sumber kemunculan keganjalan suara-suara mistis yang terjadi pada rumah atau kantor tersebut. Seperti pada halaman 31, ketika beberapa diantara penghuni kantor berada di ruang tengah sedang bersantai, tiba-tiba terdengar benda jatuh bersumber suara pada lorong yang membuat semua rekan kantor yang saat itu berada di kantor bertatap-tatapan dengan seribu pertanyaan yang ada dipikiran.

“BRUUUKKK!!!

Di tengah keseruan obrolan, terdengar suara seperti suara benda jatuh dari lorong sebelah taman” (Genta, 2016:31)

Pada kejadian ini tokoh yang disebut sedang berada dalam alur cerita diantaranya Genta dan Winandra, sebagian tokoh lainnya tidak disebut jelas, hanya menggunakan kalimat dengan kata ganti orang. Pada malam tersebut beberapa rekan kantor ada yang mengerjakan *deadline*, sebagian yang lain bersantai di atas balkon sambil merokok, bercerita mulai dari pengalaman bekerja hingga sesekali beradu cela.

“Baik saya maupun Winandra bercerita tentang kehidupan dan pekerjaan, sambil sesekali beradu cela dengan beberapa teman yang ada di balkon” (Genta, 2016:31)

Peneliti menangkap bahwa penghuni kantor tersebut terlalu melampaui batas dalam hal berbicara, sehingga tidak mengelolah kalimat-kalimat yang keluar pada mulut mereka. Dalam budaya sosial, kalimat-kalimat cela sebaiknya tidak perlu diucapkan bukan hanya tidak sopan, tetapi memang tidak ada dalam nilai budaya santunnya terutama Indonesia sendiri yang menganut budaya ketimuran. Di dalam novel, bentuk dan sebutan celaan apa yang mereka lontarkan memang tidak tertera di dalam novel, namun peneliti sebagai pembaca dapat merasakan inti dan maksud yang disampaikan novelis kepada khalayak pembacanya. Karena setelah paragraf yang berisikan tentang beradu cela disampaikan oleh novelis, alur

cerita kembali berbicara tentang sebuah suara mistis terdengar ditelinga penghuni kantor.

Halaman awal novel juga sudah pernah menyinggung terkait hal ini, rekan kantor Genta yang bernama Mas Rudi memang telah menasihati seluruh penghuni kantor untuk tetap menjaga perilaku dan ucapan namun karena terlalu bersenang-senang yang melampaui batas sehingga lupa akan nasihat sebelum-sebelumnya yang pernah diberikan. Kejadian dalam alur cerita ini juga tidak lepas dari peringatan hari-hari atau malam-malam besar, pada kejadian ini berlangsung pada malam satu suro.

“... sampai suatu hari saat tengah malam bertepatan dengan malam satu suro, aktivitas kantor masih berlanjut. Beberapa dari kami masih sibuk dengan deadline” (Genta, 2016:31)

Menurut mitos jawa, malam satu suro berhubungan erat dengan waktu dimana makhluk halus bebas berkeliaran. Biasanya bertepatan dengan hari besar apapun itu para orang tua jaman terdahulu melarang atau menegur dengan sebutan pamali jika anak-anak atau sanak keluarganya masih berkeliaran diluar rumah. Pamali sendiri berhubungan dengan pantangan yang tidak seharusnya dilakukan, biasanya pamali sendiri berlaku untuk seluruh tempat dan berbagai aspek. Tidak mengetahui dari mana asal-muasal kata pamali itu sendiri, tetapi dari cerita yang beredar nenek moyang yang telah mendahuluih yang memberikan informasi secara turun temurun yang dilakukan dengan mulut kemulut secara turun temurun perihal tentang pamali-pamali ini. Untuk kasus pada cerita pada novel KTKM ini bisa menjadi pamali juga jika mengucapkan kalimat-kalimat cela, berteriak-teriak atau bertingkah yang dapat mengganggu penghuni lainnya yang tidak lain adalah keluarga tak kasat mata yang dimaksudkan oleh novelis.

Dalam Tribunnews.com juga menjelaskan bahwa, mitos seputar malam satu suro kerap terdengar karena sebagian masyarakat pada masa lalu mempercayai jika malam satu suro merupakan lebaran bagi makhluk gaib sehingga banyak diantara mereka yang keluar dari tempat persinggahan masing-masing, hal inilah yang kerap dikaitkan dengan penampakan serta gangguan

mahluk halus dimalam tersebut, tidak tahu lebih jelas dari mana asal muasal mitos (Edward,<http://www.tribunnews.com/lifestyle/2017/09/20/mengapa-malam-satu-suro-sering-dianggap-angker-ini-4-kisah-dan-penjelasan-nya?page=4>, akses 02 Desember 2017)

Hingga tak jarang banyak yang masih mempercayainya termasuk sang novelis yang diakhir paragraf bercerita sempat mengaitkannya dengan malam suro atau muharram.

“karena malam suro? Menurut mitos jawa, malam satu suro memang identik dengan waktu mahluk halus bebas berkeliaran.” (Genta, 2016:34)

Tidak sedikit yang mempercayai bahwa di bulan suro sangat rawan terjadinya bencana dan kesialan-kesialan yang berakibat fatal yang dapat menimpa umat manusia. Tidak heran orang-orang jawa abangan pada zaman dahulu kerap menghindari segala jenis perayaan upacara semacam perkawinan dan juga hajatan. Namun hal itu tidak berlaku untuk masyarakat kejawaen, masyarakat ini meyakini bahwa musibah-musibah yang akan terjadi dapat ditolak dengan melakukan ritual-ritual tertentu seperti contoh ritual ruwatan dalam tradisi malam satu suro yang berguna untuk membuang sial.

Al-quran kitab suci umat Islam sendiri juga menyinggung terkait bulan suro dalam bahasa jawa namun untuk umat islam beragama menyebutnya dengan bulan muharram. Agama Islam sendiri menegaskan bahwa bulan muharram merupakan salah satu diantara empat bulan yang dinamakan bulan haram (suci) yang tertera jelas dalam firman Allah.

“Sesungguhnya bilangan bulan pada sisi Allah adalah dua belas bulan, dalam ketetapan Allah di waktu Dia menciptakan langit dan bumi, di antaranya empat bulan haram. Itulah (ketetapan) agama yang lurus, maka janganlah kamu menganiaya diri kamu dalam bulan yang empat itu, dan perangilah kaum musyrikin itu semuanya sebagaimana merekapun memerangi kamu semuanya, dan ketahuilah bahwasanya Allah beserta orang-orang yang bertakwa.(QS. At Taubah : 36)

Tidak hanya berhenti disitu, dari Abu Bakroh, Nabi shallallahu ‘alaihi wa sallam bersabda :

“Setahun berputar sebagaimana keadaannya sejak Allah menciptakan langit dan bumi. Satu tahun itu ada dua belas bulan. Diantaranya ada empat bulan haram (suci). Tiga bulannya berturut-turut yaitu Dzulqo’dah, Dzulhijjah, dan Muharram. (Satu bulan lagi adalah) Rajab Mudhor yang terletak antara Jumadil (akhir) dan Sya’ban.” (HR. Bukhari no. 3197)

Dari firman hingga hadist dalam agama islam menjelaskan bahwa bulan Muharram menjadi salah satu bulan yang dimuliakan yang sangat jelas tertera dalam kitab suci Al-qur’an. Hingga sangat aneh jika mengaitkan bulan Haram (mulia) dengan bulan sial. Peneliti beranggapan bahwa hanya orang yang tidak beragama islam yang menganggap mitos bulan suro atau muharam adalah bulan sial sementara dalam Al-qur’an sendiri menjelaskan bahwa bulan muharram termaksud bulan yang dimuliakan.

Dalam kutipan hadis riwayat lainnya juga menjelaskan tentang amalan dan kegiatan-kegiatan *sunnah* yang dapat dilakukan selama bulan muharram berlangsung. Seperti yang dijelaskan oleh suri tauladan nabiullah Rasulullah shallallahu ‘alaihi wa sallam bersabda :

“Puasa yang paling utama setelah (puasa) Ramadhan adalah puasa pada syarullah (bulan Allah) yaitu Muharram. Sementara shalat yang paling utama setelah shalat wajib adalah shalat malam.” (HR. Muslim no.1163)

Hadist ini pun kembali mengingatkan pentingnya menjalankan puasa *sunnah* selama dalam bulan muharram, bulan yang dimuliakan oleh Allah swt yang tertera jelas pada kitab al-qur’an. Kembali pada novel KTKM, beberapa adegan penampakan hantu dan gangguan yang terjadi dalam rumah tersebut tergantung sugesti dan kepercayaan masing-masing individu. Menurut peneliti, dalam konteks ini peneliti tidak mengaitkan dengan beberapa mitos bulan suro atau muharram tetapi sumber kemunculan hantu pada malam tersebut semata-mata karena makhluk yang juga menghuni kantor genta tersebut merasa terganggu dengan perilaku, tingkah ataupun cara bercanda Genta dan rekan-rekan sampai beradu cela hingga penghuni tak kasat mata lainnya menampakkan diri karena merasa terganggu.

Bulan suro atau muharram yang selalu dianggap orang awam sebagai bulan sial adalah salah besar untuk umat beragama Islam, dan seolah-olah manusia awam tersebut mencela bulan, waktu dan kejadian yang belum terjadi, perilaku seperti ini sudah tentu hukumnya haram dan tergolong sebagai *kafir jahiliyah*. Dalam kitab Allah sudah dijelaskan, bahwa :

“Kehidupan ini tidak lain hanyalah kehidupan di dunia saja, kita mati dan kita hidup dan tidak ada yang akan membinasakan kita selain masa, dan mereka sekali-kali tidak mempunyai pengetahuan tentang itu, mereka tidak lain hanyalah menduga-duga saja.” (QS. Al Jatsiyah [45]:24)

Kejadian yang kebetulan bersamaan dengan malam satu suro tidak ada kaitannya sama sekali. Pemikiran manusia yang menduga-duga lah yang menjadi salah satu kesalahan besar sehingga mengait-ngaitkan perihal waktu dengan hal mistis yang terjadi pada dunia juga termaksud pada novel ini yang tidak lain merupakan kejadian dan kisah nyata sang novelis.

4. Ruang Tengah

Ruang tengah biasanya digunakan sebagai titik kumpul atau bersantai keluarga atau seluruh penghuni rumah, tidak lain dipenuhi oleh prabot elektronik seperti televisi, sofa, tempat duduk atau karpet untuk berkumpul namun mungkin sedikit berbeda dengan rumah ini karena telah digunakan kantor ditambah lagi dengan background.

Tata letak ruangan yang bersebelahan dengan ruang tengah dijelaskan dihalaman 7 dimana menjelaskan bahwa ada dua taman di depan dan tengah yang bisa dipakai untuk nyantai bersama. Di ruang tengah atau ruang tamu juga ada minibar. Genta sempat berfikir mungkin gedung ini pernah digunakan sebagai Hotel atau sejenisnya karena tata letak ruangan ini menyerupai rumah inap sederhana. Ruang tamu yang juga merupakan ruang tengah dari gedung ini kembali muncul di halaman 9, menjelaskan rekan kantor yang diantaranya Bebek dan Mas Ompong tetap bekerja di ruangan tengah-ruang tamu karena ada *deadline* yang harus diselesaikan. Berbeda dengan genta dan yang lainnya yang memilih

untuk nonton film bareng diruangan devisi genta menggunakan LCD, belum lama film putar, lampu mendadak mati karena pemadaman listrik bergilir di sekitar daerah kantor.

Sebelum mati lampu, ruang tengah yang hanya ada Mas Ompong dan Bebek tersebut juga dikejutkan dengan MP3 yang di stel oleh Mas Ompong. *Playlist* MP3 tiba-tiba berganti sendiri menjadi lagu Lingsir Wengi dan disusul dengan listrik padam, tidak hanya itu Mas Ompong juga menyadari ada suara wanita yang sempat berbisik diikuti ketawa wanita tersebut.

“Sumpah ya, yang barusan sangat tidak masuk akal! Masak sebelum mati lampu, MP3 yang aku setel tiba-tiba *playlist*-nya ganti sendiri jadi lagu Lingsir Wengi. Terus waktu mati lampu, disamping telingaku ada suara cewek yang berbisik diikuti ketawa ‘hihihihi’ gitu, kisah Mas Ompong” (Genta, 2016:10)

Lagu lingsir wengi merupakan salah satu lantunan syair lagu berbahasa jawa yang sempat menjadi viral ditahun 2006-an setelah menjadi backsound film horor berjudul Kuntilanak. Dalam film tersebut lagu lingsir wengi menjadi lagu lantunan pemanggil hantu dalam alur cerita yang digagas oleh sutradara film Kuntilanak hal ini menjadikan banyak masyarakat indonesia yang telah menonton film ini yang menjadi takut dengan lagu lingsir wengi karena dipercaya memiliki kekuatan mistis yang terkandung di dalam lagu tersebut. Namun setelah diartikan dalam bahasa indonesia lirik lingsir wengi ini tidak menyenamkan seperti apa yang diinterpretasikan masyarakat kebanyakan, bahkan lagu ini memiliki arti yang sangat berbeda jauh dari lantunan syair pemanggil hantu yang terdapat pada film Kuntilanak.

Lirik lagu lingser wengi versi film kuntilanak

*lingsir wengi sliramu tumeking serno
ojo tangi nggonmu guling
aku lagi bang wingo wingo
jin setan tak utusi
jin setan tak utusi
dadyo sembarang
wojo lelayu sebet*

(<https://siopung.com/misteri-lagu-linggir-wengi>, diakses 20 Maret 2018)

lagu diatas merupakan lagu lingsir wengi versi film kuntilanak yang artinya, menjelang malam, dirimu (bayangmu) mulai sirna, jangan terbangun dari tidurmu. Awas, jangan terlihat (memperlihatkan diri) aku sedang gelisah, jin setan ku perintahkan. Jadilah apapun juga, namun jangan membawa maut. Dalam arti lagu tersebut sama sekali tidak memiliki arti untuk memanggil hantu tetapi sebagai permohonan untuk tidak di ganggu oleh makhluk halus. Dengan gaya lantunan musik khas lagi lingsir wengi, lirik lagu tersebut tergolong cukup menyeramkan karena masyarakat Indonesia telah tersugesti oleh film kuntilanak. Namun jika sebagian yang belum menonton film tersebut mungkin akan sedikit berbeda karena tidak merasakan seberapa menyeramkannya hal-hal yang terjadi didalam film tersebut.

Berbeda dengan lagu lingsir wengi versi film tersebut, ada juga lagu lingsir wengi versi biasa yang memiliki lirik yang cukup berbeda dengan versi film tersebut. Dari beberapa sumber yang didapatkan juga menyatakan lagu lingsir wengi tidak seseram yang dibayangkan. Bisa dilihat dari lirik lagu lingsir wengi versi biasa berikut ini :

Lingsir wengi
lingsir wengi
sepi durung biso nendro
kegodho mring wewayang
kang ngrerindu ati
kawitane
mung sembrono njur kulino
ra ngiro yen bakal nuwuhke tresno
nanging duh tibane aku dewe kang nemahi
nandang bronto
kadung loro
sambat-sambat sopo
rino wengi
sing tak puji ojo lali
janjine mugo biso tak ugemi

(<https://siopung.com/misteri-lagu-lingsir-wengi>, diakses pada tanggal 20 Maret 2018)

Berikut artinya adalah, ‘menjelang tengah malam saat menjelang tengah malam, sepi tidak bisa tidur, tergoda bayangmu di dalam hatik, permulaannya, hanya bercanda kemudian terjadi tidak mengira akan jadi cinta, kalau sudah saatnya akan terjadi pada diriku menderita sakit cinta (jatuh cinta) aku harus mengeluh kepada siapa, siang dan malam, yang saya cinta jangan lupakan ku, janjinya kuharap tak diingkari’. Lirik yang telah di terjemahkan ke bahasa indonesia ini juga tidak satu pun yang didapati mengandung kalimat-kalimat yang berhubungan dengan hal-hal goib atau hantu pada lirik ini.

Mengutip Nostalgia, (dalam beberapa film horor Indonesia, Lingsir Wengi ini selalu di kaitkan dan dikonstruksi (<https://kumparan.com/potongan-nostalgia/lingsir-wengi-lagu-jawa-pengundang-kuntilanak>, akses 2 desember 2017), disini sebagai lagu jawa yang erat kaitannya dengan pemanggilan setan, bagi mereka yang tinggal dan berbahasa jawa dan tahu artinya mungkin takkan begitu percaya dan takut dengan lagu ini, namun kenyataannya lagu ini ‘terlanjur’ dikenal horor oleh masyarakat Indonesia.

Lagu lingsir wengi sebenarnya tidak berkaitan dengan mistis ini telah digunakan di beberapa film horor indonesia, sehingga secara perlahan hingga sekarang film horor yang hadir di awal 2006 tersebut telah mengkonstruksi masyarakat indonesia sebagai lagu jawa yang erat kaitannya dengan pemanggil setan. Salah satu wali sembilan yang menyebarkan ajaran Islam di tanah jawa sekitar tahun 1500-an yang bernama Raden Said atau yang awam disebut Sunan Kalijaga adalah pencipta lagu lingsir wengi yang dalam catatan sejarahnya nyaris abu-abu tersamarkan oleh argumen-argumen baru ini yang tertanam oleh masyarakat saat ini karena stigma lagu ini yang sudah berubah menjadi lagu yang berhubungan dengan makhluk halus setelah lagu ini menjadi background pada film Kuntilanak, yang mana dalam cerita tersebut lagu ini di khususkan untuk memanggil Kuntilanak.

Syair tembang lagu ini merupakan bagian dari kekayaan dalam aspek sejarah bangsa Indonesia yang sebaiknya diluruskan kembali dan dijaga keutuhan liriknya. Seperti yang diketahui Raden Said merupakan Sunan Kalijaga wali

sembilan yang menyebarkan agama islam dengan cara penyampaiannya yang cukup unik diantaranya melalui seni seperti wayang kulit, gamelan dan syair lingsir wengi ini yang lebih dikenal dengan puji-pujian malam.

Meneruskan cerita pada novel KTKM setelah kejadian pemutaran MP3 tersebut, karena tak tau menahu kejadian apa sehingga membuat Mas Ompong berteriak, Genta dan rekan-rekan lain yang sempat tidak jadi menonton film bersama langsung menuju ruang tengah dan mendengar keluh kesah Mas Ompong. Mas Sukma selaku atasan yang juga tidak mempercayai hal tersebut, hanya memberikan kalimat-kalimat bijak dan juga cadaan agar suasana tidak tegang. Namun bukan memperbaiki suasana, suara tawa mistis seorang perempuan terdengar lagi oleh semuanya yang berada diruang tengah hingga akhirnya semuanya sadar ada sesuatu yang tidak sembarangan dirumah ini.

“Mas Sukma, sebagai atasan yang sok-sok bijak, berusaha mengeluarkan candaan agar suasana nggak tegang. Mungkin saat itu ada sosok lain yang ikut mendengarkan candaan Mas Sukma. Karena setelahnya, suara tawa mistis seorang perempuan terdengar oleh kami semua. Nggak hanya sekali, suara tawa itu berulang dan terasa sangat dekat, seolah menertawakan cerita tadi. Sontak kami semua dibuat membisu, saling pandang satu sama lain” (Genta, 2016:11)

Baru hari pertama menempati kantor tersebut sudah dibuat takut lantaran banyaknya kejadian yang tidak masuk akal berupa penampakan dan juga suara-suara mistis yang cukup mengganggu juga menambah sisi menegangkan pada alur cerita ini. Tidak memperpanjang rasa penasaran beberapa rekan yang lain meneruskan pekerjaan dan *deadline* yang harus di selesaikan malam ini. Mas Ompong meminta Mas Sukma untuk menemani mengerjakan kerjaan sisanya berada di ruang devisi genta yang letaknya bersampingan.

“Saya dan Winandra sudah di ruang tengah, kemudian sesuatu terjadi dan membuat kami terperanjat. Pintu kaca antara ruang tengah dan taman terbuka sendiri. Nggak masuk akal! Dalam keadaan normal, untuk membukanya butuh dua orang. Itu pun ada triknya, harus diangkat sedikit baru didorong. Tapi, saat ini tepat di depan kaca yang berat itu terbuka sendir, tanpa terlihat siapa pun mendorongnya. Kalau ini pertunjukan sulap, saya pun pasti takjub.

Sayangnya, ini nyata dan tentu saja bikin bulu kuduk ini berdiri” (Genta, 2016:32 – 33)

Jangan Sampai Mereka Marah menjadi sub judul part ke empat dalam novel genta, dari halaman 32-33 menceritakan lagi hal yang terjadi pada ruang tengah yang juga menjadi ruang tamu dalam rumah tersebut. Sebelum adegan pintu kaca yang berat ini terbuka dengan sendirinya, sebuah benda berat jatuh dan bersumber dari lorong sebelah taman. Penghuni kantor yang berada dilantai dua langsung meminta genta untuk mengecek bunyi apa barusan namun langsung di tolak oleh Genta, walaupun dikata cemen sekalipun. Karena Genta yakin bahwa yang terjadi bukanlah ulah manusia. Ketika Genta dan Winandra sudah di ruang tengah, pintu kaca yang dalam keadaan normal membutuhkan dua orang untuk membukanya nyatanya terbuka dengan sendirinya dan tidak lama wanita dengan wajah pucat pasi tengah menertawakan Genta dan Winandra.

“belum selesai kebingungan dan ketakutan kami, nggak lama setelahnya, sosok wanita berwajah pucat pasi dengan tinggi hampir sepintu kaca menatap tajam ke arah saya dan Winandra sambil cekikikan seolah sedang menertawakan kami” (Genta,2016:33)

6. Dapur

Kegunaan ruangan dapur sebagai pelengkap ruangan yang ada didalam rumah menjadi salah satu ruangan terpenting karena ditinjau dari kegunaan dapur sebagai tempat masak dan menyajikan berbagai menu masakan yang dibutuhkan sebagai kelengkapan manusia. Dapur memiliki peran penting yang tidak lain adalah sarana kelangsungan hidup manusia yang tidak lain berisi prabot rumah tangga seperti kompor, alat dapur, lemari es atau kulkas, lemari pennyimpanan makanan, microwave, blender ataupun alat elektronik lainnya yang berhubungan dengan dapur.

Dapur dikaitkan sangat erat dengan manusia, dimulai dari hal sederhana seperti terjadinya proses memanak nasi, memasak sayuran dan lauk pauk tentunya menggunakan dapur sebagai ruang yang utama dalam hal tersebut. Di halaman 17-18 eksistensi ruangan dapur muncul beberapa kali didalam novel, sekitar

empat kali dapur disebut pada halaman-halaman tersebut, tokoh yang berperan tidak lain adalah Mas Umar, Yoga, Mas Ompong dan Mas Sukma, Monggo juga Genta.

“tiba-tiba terdengar suara seperti ada yang masak didapur.
Suara apa itu di dapur?” (Genta, 2016:17)

Alur cerita dihalaman 18 lebih menggambarkan dan menjawab cerita di part dua dalam cerita novel ini. Dengan berjudul “*Saya Mampir sebentar, Ya*” part dua ini lebih mengarahkan cerita pada ruangan-ruangan seperti penampakan hantu di dapur, lorong dan juga kamar mandi.

“Belum sempat memberi uang ke Monggo, tiba-tiba Mas Umar bengong memandang ke jendela yang mengarah ke dapur. “Bro..Bro.. itu siapa? Tanyanya dengan nada datar”. (Genta, 2016:18)

Ruangan devisi yang digunakan Genta dan rekan-rekan kerjanya untuk menggelar karpet dan bercerita pengalaman horor memiliki jendela yang mengarah ke dapur. Mas Umar yang tadinya tidak percaya dengan apa yang diceritakan Yoga terkait pengalaman horornya Yoga bahkan sampai menertawai pengalaman Yoga, secara tidak langsung terkecoh dan mulai mempercayai kejadian-kejadian yang terjadi didalam kantor.

Dibagian bawah halaman 18 pun menjelaskan secara terperinci dan jelas penampakan yang dilihat oleh Mas Umar.

“ASTAGA...! sesosok nenek berwajah pucat dengan kerutan hitam disekitar mata dan mengenakan mukena sedang melakukan sesuatu di dapur. Sese kali dia menoleh ke arah kami dan tersenyum kecil sambil mengganguk-nganguk. Badan kami langsung lemas. Seumur hidup, baru kali ini saya melihat penampakan yang membuat semua energi di tubuh hilang seketika. Entah dia manusia lagi numpang shalat saja, penghuni baik, atau apalah, tapi raut mukanya seakan sedang meminta izin untuk mengerjakan sesuatu didapur (Genta, 2016: 18 – 19)

Dalam alur cerita yang dibawa oleh novel genta, dititik ini pembaca bisa merasakan dan ikut mengalir terbawa dengan keadaan yang menegangkan oleh penulis. Manusia lanjut usia dengan mengenakan mukena tiba-tiba hadir di dapur bahkan sempat menatap dan tersenyum kecil kepada genta dan rekan-rekan

kantornya. Beberapa rekanya yang masih makan langsung kehilangan nafsu makan dan saling berpelukan ketakutan bahkan sehingga dapat saling merasakan detak jantung masing-masing rekan kantor. Suara langkah kaki yang masih terdengar jelas keberadaannya di dapur lambat-laun akhirnya hilang.

Setelah dirasa mulai hilang keberadaan langkah kaki lansia tersebut, masing-masing genta dan rekan kantor yang lainnya kembali duduk tenang dan ada yang mulai kembali merokok. Namun berbeda dengan genta yang lebih memilih meneriaki dan memanggil Mas Ompong dan Mas Sukma, mungkin lansia tersebut hanya numpang shalat. Namun belum sempat memanggil, tiba-tiba dari jendela devisi muncul wanita paruh baya yang pamit dengan aksen jawa.

“belum sempat memanggil, tiba-tiba dari jendela, kepala nenek bermukena tadi nyelip masuk dengan secepatnya.

‘Kula Pinarak Rumiyyin Nggih. (Saya mampir sebentar, ya)’ katanya dengan aksen jawa kromo halus”. (Genta: 2016:19)

Part kedua dalam novel tidak melanjutkan cerita setelah ada penampakan kepala lansia di jendela ruangan devisi, namun melanjutkan ceritanya pada part atau sub judul selanjutnya pada part tiga, dengan judul ‘Jangan Terulang Lagi’ disana dijelaskan bahwa setelah wanita lanjut usia tersebut pamit, genta dan rekan-rekan kantornya langsung spontan kaget, ada yang mengucapkan *Astagfirullah... Astagfirullah...* dan beberapa diantaranya berdoa dengan menutup muka atau juga memalingkan wajah. genta sebagai penulis menceritakan disaat kejadian, genta mencoba membuka mata dengan harapan penampakan wanita lansia tersebut sudah menghilang, namun yang didapati adalah lansia tersebut masih berada di jendela tersebut dan bertingkah yang mengejutkan genta.

“nenek itu masih di sana. Dia menggoyangkan-goyangkan kepalanya ke kiri dan kekanan sambil mengulang ucapan teman saya tadi, “Astagfirullah... Astagfirullah...”

Ya Tuhan... kapan makhluk ini pergi...” (Genta, 2016:22).

Mukena yang digunakan wanita lansia tersebut juga merupakan sebuah tanda dan juga teka-teki sendiri bagi yang melihatnya. Hal ini tergolong tak biasa karena penampakan wanita lansia menggunakan atribut atau yang disebut alat shalat didalam ajaran umat islam sangat bertentangan dengan hantu yang citranya

lebih dianggap buruk dan memiliki aura negatif . Wanita lansia ini juga tak canggung mengikuti ucapan kalimat *istigfar* yang diucapkan salah satu rekan kantor Genta.

Penampakan wanita lansia dengan balutan mukena didalam novel tampaknya tidak begitu mengganggu dan jahil dibandingkan penampakan hantu jenis lainnya yang bahkan sampai menakut-nakuti atau dalam kutip meneror penghuni kantor tersebut. Dengan gaya dan cara ucapan hingga diakhir kalimat mengucapkan kalimat pamit dengan aksen jawa krama halus secara baik-baik kepada genta dan rekan-rekan kantor. Menurut peneliti, wanita ini tergolong sopan dibandingkan dengan beberapa anggota keluarga tak kasat mata yang lainnya walaupun tampaknya masih menyeramkan karena secara tiba-tiba hadir dengan cepat ditengah kantor genta.

C. Relasi Manusia dan Hantu dalam Novel KTKM

1. Hantu Melihat Manusia, Manusia Tidak Melihat Hantu

Dalam cerita keluarga tak kasat mata, terlihat bahwa terdapat perbedaan yang jelas antara manusia dengan hantu. Dimana hantu memiliki kelebihan bisa melihat manusia dan manusia tidak bisa melihat hantu. Perbedaan kemampuan ini mempengaruhi pembaca bahwa hantu setiap saat bisa mengganggu manusia. Seperti gangguan yang dialami oleh Mas Ompong, ketika playlist lagunya ganti sendiri dengan lagu lingsir wengi. Lagu ini dipercayai oleh masyarakat jawa sebagai lagu untuk memanggil hantu perempuan kutilanak.

“Sumpah ya, yang barusan sangat-sangat nggak masuk akal! Masak sebelum mati lampu, MP3 yang aku setel tiba-tiba playlist-nya ganti sendiri jadi lagu lingsir wengi. Terus mati lampu, disamping telingaku ada suara cewek berbisik diikuti ketawa ‘hihihihi’ gitu,” kisah Mas Ompong.” (Genta, 2016:10)

Gangguan demi gangguan yang dilakukan oleh hantu, dalam novel ini disadari oleh Genta sebagai salah satu cara hantu untuk berkomunikasi dengan manusia. Diharapkan dengan komunikasi tersebut, manusia bisa memahami kemunculannya. Hal ini bisa terlihat pada pengalaman Genta dan teman-temannya mendengar suara wanita tertawa.

“Mas Sukma, sebagai atasan yang sok-sok bijak, berusaha mengeluarkan candaan agar suasana ngak tegang. Mungkin saat itu ada sosok lain yang ikut mendengarkan candaan Mas Sukma. Karena setelahnya, suara mistis seorang perempuan terdengar oleh kami semua. Nggak hanya sekali, suara ketawa itu berulang dan terasa sangat dekat, seolah menertawakan cerita tadi. Sontak kami dibuat membisu, saling pandang satu sama lain. (Genta, 2016:11)

Potongan cerita diatas menggambarkan bahwa hantu selalu berada atau melihat keberadaan Genta dan kawan-kawannya. Hantu tidak segan-segan muncul dalam bentuk yang mistis. Seperti dalam bentuk suara ketawa, suara menanggis, dan gerakan-gerakan benda sekitar yang aneh.

Kini giliran Yoga untuk bercerita kenapa dia berbeda dari biasanya. Yoga mulai membuka mulutnya dan bercerita tentang apa yang dialaminya sore tadi. Katanya, waktu memakai kamar mandi ruang tengah, dia merasa seperti ada yang mengawasi. Mengusir rasa takut, kemudian dia mandi sambil nyanyi-nyanyi. Semilir bau amis tercium dari air yang mengucur dari kran.penasaran dan terlanjur nggak tahan dengan tatapan yang mengawasinya., Yoga menengok ke arah kaca ventilasi. Tampak ijuk (hampir mirip sapu) menjulur pelan melalui celah ventilasi. Mungkin ada yang sedang membersihkan lorong sebelah, pikirnya. Kebetulan sore itu memang ada satu tukang buat bantu bersih-bersih dan menata barang-barang tapi kok, ijuknya makin panjang., lalu berembus angin entah dari mana. Merasa ada yang tidak beres, Yoga pun cepat-cepat menyelesaikan mandi tanpa memperpanjang keingintahuannya”. (Genta, 2016:16)

Makhluk gaib/hantu yang berkeliaran biasanya dikaitkan dengan dendam atau mencari keadilan ataupun menunjukan eksitentsinya. Kejadian yang aneh dirasakan seseorang mendorong seseorang mengaitkan struktur tertentu atau kawasan sebagai berhantu karena apa yang dilihatnya.

“Penunggu di ruangan Andiko, sebelah ruangan saya juga terkenal usil meskipun jarang menampakan wujudnya. Adalah hal biasa saat individu disana sedang sibuk dengan komputer. Pasti ada saja benda yang mulai Bergeraj sendiri.

“Lihat, gerak sendiri! Kayaknya ada yang mau bantuin kerja, nih.” Kata Andiko

Pernah juga printer di ruangan nyala dan menge-print dengan sendirinya, padahal nggak ada yang mengoperasikannya. Yang keluar dari printer juga nggak ada hubungannya dengan kerjaan, hanya gambar-gambar nggak jelas. Yang kayak gitu udah jadi santapan sehari-hari”. (Genta, 2016:37-38)

keberadaan hantu untuk menunjukkan eksistensinya bukan hanya melalui benda yang ada dalam ruangan. Akan tetapi juga dalam bentuk tindakan seperti peristiwa yang dialami oleh Mas Umar dan teman Genta lainnya pada saat presentasi di lantai dua. Dimana, mereka mendengar suara orang menaiki tangga dan tidak melihat ada orang yang menaiki tangga tersebut.

“Yoga.. mau naik, naik aja. Nggak usah heboh naik turun tangga!” Mas Umar kesal. Yoga memang terkenal suka bercanda. Nggak ada jawaban, dan suara di tangga masih sangat terdengar. Jengkel nggak dihiraukan, Mas Umar melempar pulpen ke bawah sambil menengok siapa sebenarnya yang dari tadi membuat presentasi kami terganggu. Saat dilihat, ternyata nggak ada orang satupun, tapi... suara langkah kaki masih terdengar! (Genta, 2016:47)

Hantu tidak mempunyai tubuh kasar seperti manusia, hanya bayangan badan (*astral body*). Kadang kala tidak tampak bila dilihat tetapi dalam fenomena lain seperti pergerakan objek, lampu hidup dan mati dengan sendiri, bunyi, dan lain-lain, yang tidak mempunyai penjelasan logik. Di barat mereka yang mempercayai makhluk gaib/hantu kadangkala dianggap mereka sebagai roh yang tidak aman selepas mati, dan dengan itu berkeliaran di bumi. Ketidak sanggupan mendapat keamanan dijelaskan sebagai ada pekerjaan yang belum selesai, seperti mangsa yang mencari keadilan atau membalaskan dendam setelah mati. Menurut non-8 orthodox doktorin Katolik, hantu dikatakan berada ditempat antara Surga dan Neraka di mana roh bayi yang tidak dibaptis tinggal. (Hendrinova, Hantu 2009).

Pada novel tak kasat mata, juga terdapat dimana suatu kondisi hantu memperlihatkan dirinya kepada manusia. Hantu dalam novel keluarga tak kasat mata muncul memperlihatkan wujudnya pertama kali di ruangan dapur. Dimana

hantu tersebut pertama kali dilihat oleh mas umar di dapur, hantu tersebut muncul dalam rupa nenek yang berwajah pucat.

“Belum sempat memberi uang ke Monggo, tiba-tiba Mas Umar bengong memandang ke jendela yang mengarah ke dapur. “Bro.. bro... itu siapa? Tanyanya dengan nada datar.

“Siapa Mas? Cewek abis dugem nyasar kesini?” Canda saya.

“Mungkin...” jawab Mas Umar masih bernad datar.

Kami yang penasaran langsung bangun dari posisi tidur dan mendekati Mas Umar untuk melihat apa yang dilihatnya.

ASTAGA...! Sesosok nenek berwajah pucat dengan kerutan hitam di sekitar mata dan mengenakan mukena sedang melakukan sesuatu di dapur. Sese kali dia menoleh ke arah kami dan tersenyum kecil sambil mengangguk-angguk. Badan kami langsung lemas. Seumur hidup, baru kali ini saya melihat penampakan yang membuat semua energi di tubuh hilang seketika. Entah dia manusia lagi numpang shalat saja, penghuni baik, atau apalah, tapi raut mukanya seakan sedang meminta izin untuk mengerjakan sesuatu di dapur.

... ada langkah kaki lambat bolak-balik di dapur. Itu pasti nenek karena ada kain putih menjulur mengikuti langkahnya yang pelan. Waktu seakan melambat, kami bisa saling merasakan detak jantung masing-masing.” (Genta, 2016:18-19)

Keberadaan hantu yang tidak bisa dilihat juga diceritakan dalam Novel Keluarga Tak Kasat Mata, dimana pada saat Mas Umar presentasi terdegar suara orang naik turun tangga. Pada saat dilihat, ternyata tidak ada orang satu pun sementara suara tersebut masih terdegar.

“Giliran Mas Umar presentasi di depan, tiba-tiba terdengar suara langkah orang naik turun tangga. Awalnya nggak mengganggu, tapi suara itu berlangsung hampir sepuluh menit.

“Yoga.. mau naik, naik aja. Nggak usah heboh naik turun tangga!” Mas Umar kesal. Yoga memang terkenal suka bercanda. Nggak ada jawaban, dan suara di tangga masih sangat terdengar. Jengkel nggak dihiraukan, Mas Umar melempar pulpen ke bawah sambil menengok siapa

sebenarnya yang dari tadi membuat presentasi kami terganggu. Saat dilihat, ternyata nggak ada orang satupun, tapi... suara langkah kaki masih terdengar!” (Genta, 2016:47)

2. Bentuk Manusia dan Hantu

Dari beberapa kemunculan hantu yang diceritakan dalam Novel ini, terlihat bahwa hantu selalu menampakan dirinya dalam bentuk yang menakutkan. Namun, pada kemunculan mereka identik sebagai perempuan, menggunakan baju putih, rambut panjang dan terurai, dan berwajah pucat.

Dengan tampilannya yang sederhana mengenakan baju berwarna putih polos dan rambut panjang serta suara rintihannya yang begitu lantang, hantu wanita yang konon meninggal, mampu membuat orang-orang takut akan penampakannya. Meskipun hantu berada dalam alam ghaib, tapi ternyata keberadaan hantu-hantu juga bisa menampakan dirinya di mata manusia.

Hantu wanita yang rambut terurai dan menggunakan baju putih tidak lepas dari budaya orang Indonesia yang identik dengan hantu kuntilanak dan sundel bolong. Hantu berpakaian putih yang sering menampakkan diri sendirian adalah hantu wanita yang meninggal karena pembunuhan atau kecelakaan dan kematiannya tidak diketahui oleh sanak saudaranya. Pakaian putih yang dikenakannya adalah kain kafan saat dia dikuburkan, karena tidak ada yang memperingati kematiannya seperti kematian pada umumnya sehingga arwahnya menjadi penasaran lalu mengganggu atau menuntut balas.

Selain wajah yang menggunakan mukena, dalam novel juga diceritakan kemunculan hantu wanita yang menggunakan baju putih. Hantu wanita ini duduk di dekat kamar mandi sambil mengayunkan kakinya dan tangannya memainkan kertas. Hantu ini juga sering terlihat menanggis dan membasahi rambutnya.

“Sekitar pukul setengah tiga dini hari, Andiko terbangin gara-gara suara Winandra yang memang khas lantang. Sambil ngedumel dia pasang posisi tidur lagi, tapi believe it or not saat itu dia melihat wanita baju putih yang sering nongol di dekat kamar mandi depan sedang duduk

menunduk sambil mengayunkan kakinya. Semetara, tangannya memainkan lembaran kertas, yang menghasilkan suara yang sangat mengganggu.

Wanita baju putih ini adalah sosok yang kali pertama saya lihat waktu hari pertama pindahan. Sosok ini terkadang duduk di tepi bak mandi sambil menangis dan membasahi rambutnya yang panjang.

Untunglah, Andiko nggak membangunkan kami. Dia memilih langsung tengkurap dan memaksakan untuk tidurlagi”. (Genta, 2016:39)

Dalam cerita bergendre horor, keberadaan makhluk halus digambarkan dalam bentuk kain yang berwarna putih. Hal ini dikarenakan orang yang meninggal menggunakan kain berwarna putih (kafan), dan kain inilah yang selalu digunakan oleh hantu ketika muncul ke alam dunia.

“Mau cuek, tapi panca indra saya malah makin sensitif mencari sumber suara. Dari loteng, suara itu dari loteng tetangga sebelah.

Wuuusss....

Dari arah loteng tadi ada kain putih melompat lalu terbang sendiri menyebrangi halaman depan kantor. Seketika tubuh saya dan Monggo membeku. Kami nggak mengalihkan pandangan beberapa detik.” (Genta, 2016:64)

Hantu selalu muncul dalam wajah yang berbeda dengan manusia. Umumnya digambarkan dalam wajah yang pucat dan berpostur tubuh tidak seperti manusia pada umumnya. Dalam novel diceritakan bahwa Genta melihat sosok wanita berwajah pucat dan tinggi tubuhnya begitu tinggi

“Belum selesai kebingungan dan ketakutan kami, nggak lama setelahnya, sesosok wanita berwajah pucat pasi dengan tinggi hampir sepintu kaca menatap tajam ke arah saya dan Winandra sambil cekikikan seolah menertawakan kami. Saya shock, nggak bisa bergerak sama sekali, hanya jantung yang degupnya terus terpacu, dengan lutu yang bergetar tidak karuan...” (Genta, 2016:33)

Kemunculan hantu bisa menyebabkan tubuh manusia menjadi kaku, hal ini dijelaskan dalam novel ketika Genta melihat sosok makhluk tinggi besar muncul

di ruang tengah, sehingga menyebabkan wajahnya pucat dan lututnya bergerak tidak karuan.

“Belum selesai kebingungan dan ketakutan kami, nggak lama setelahnya, sesosok wanita berwajah pucat pasi dengan tinggi hampir sepintu kaca menatap tajam ke arah saya dan Winandra sambil cekikikan seolah menertawakan kami. Saya shock, nggak bisa bergerak sama sekali, hanya jantung yang degupnya terus terpacu, dengan lutut yang bergetar tidak karuan...” (Genta, 2016:33)

Tinggi manusia dan hantu dalam novel keluarga tak kasat mata juga sangat berbeda, diceritakan bahwa hantu memiliki tubuh yang tinggi.

“Saat teman-teman memutuskan untuk jalan lagi, saya melihat lapangan tadi dipenuhi oleh makhluk yang terlilit kain kafan. Meski tubuh ini bergetar dan darah seakan mengalir dengan cepat, saya masih nggak percaya dengan apa yang saya lihat. Saya membelalakan mata memastikan bahwa ini bukan khalayan semata. “Mereka” yang saya lihat, tingginya mencapai dua meter. Mereka hanya diam dan mematung.” (Genta, 2016:26)

Selain itu pada saat Genta dan Winandra berada di ruang tengah, penampakan wanita yang dijelaskan dalam novel memiliki tinggi yang hampir sama dengan pintu kaca.

“Belum selesai kebingungan dan ketakutan kami, nggak lama setelahnya, sesosok wanita berwajah pucat pasi dengan tinggi hampir sepintu kaca menatap tajam ke arah saya dan Winandra sambil cekikikan seolah menertawakan kami.” (Genta, 2016:33)

Tinggi hantu berbeda dengan manusia pada umumnya yang memiliki tubuh tidak mencapai dua meter seperti yang dijelaskan pada novel.

Keberadaan sosok hantu juga digambarkan dengan bentuk seperti manusia, akan tetapi secara fisik seperti anak kecil. Dalam novel diceritakan dimana Genta melihat sesosok perempuan paruh baya dengan badan seperti anak kecil. Dia memakai seragam jarik khas Jawa, berkepala lebih besar dari orang kebanyakan dengan konde yang menempel.

“Penasaran dan takut bercampur aduk. Jantung deg-degan, tangan gemeteran, tapi sangat ingin tahu apa yang sebenarnya ada dibalik gorden. Kami sepakat, dalam hitungan ketiga, gorden akan dibuka.

Satu... dua... tiga!!!

Di jendela kami melihat sesosok perempuan paruh baya dengan badan seperti anak kecil. Dia memakai seragam jarik khas Jawa, berkepala lebih besar dari orang kebanyakan dengan konde yang menempel. Badan kami membeku seketika. “Ningsih. Jenengku Ningsih. Tulungi aku” (Genta, 2016:55)

Dalam novel ini juga diceritakan pengalaman Genta ketika melihat sosok anak seumuran SD yang memiliki wajah seperti kakek-kakek

“Selanjutnya, saya melewati bangunan yang lebih saya takut dari kantor. Tercium bau sesuatu. Saya mengingat ini sebagai bau bunga kuburan. Merinding dan tangan refleksi ngegas motor, tapi lalu saya rem mendadak karena tiba-tiba muncul sekumpulan anak kecil seumuran SD yang sedang bercanda lari-larian. Pukul segitu masih ada anak kecil main di luar? Ah, palingan juga anak bapak-bapak yang tadi bergadang. Pelan-pelan saya mengendarai motor, berusaha melewati kerumunan anak-anak itu. Duh, kenapa mereka nggak ada yang mau minggir, sih. Kalau ketabrak, kan, pasti saya yang disalahin!

Saya klakson sekali, tetap nggak ngaruh. Kedua kalinya, mereka menepi. Persis di samping saya, seorang anak menoleh dan bilang,

“BAAA...!!!”

Jantung ini serasa mencelus. Beruntung saat itu saya nggak pingsan karena yang mengagetkan saya adalah cewek dengan badan seumuran anak SD, tapi mukanya kakek-kakek!.

Tangan anak ini berusaha menarik jok bakalan motor. Tanpa pikir panjang, dengan keringat dingin yang mulai keluar dari pori-pori, saya pun menambah kecepatan motor. Saking kencangnya sampai anak kecil tadi terjatuh lalu menangis tersedu-sedu.” (Genta, 2016:66)

3. Hantu Lebih Berkuasa Ketimbang Manusia

Dalam cerita horor atau hantu, sering digambarkan hantu memiliki kekuatan yang lebih hebat dari manusia. Dimana hantu bisa berada dalam dua dunia yang berbeda, dunia konkret (nyata) dan dunia gaib (abstrak). Untuk melintasi dunia konkret tersebut, biasanya hantu menggunakan media di dunia

nyata sebagai perantara berhubungan dengan manusia. Hantu juga memiliki sifat suka mengganggu manusia. Hal ini biasanya disebabkan manusia tersebut ada hubungan dengan hantu tersebut (seperti saudara atau orang yang pernah menyakitinya). Alasan lainnya hantu mengganggu manusia dikarenakan manusia mengganggu tempat hantu tersebut dan manusia tersebut memang sengaja melakukan ritual pemanggilan arwah.

Perbedaan hantu dengan manusia juga terletak pada kemampuan hantu yang bisa berubah menjadi manusia. Hal ini diceritakan dimana Keberadaan hantu dalam cerita-cerita Indonesia juga memiliki kemampuan untuk meniru makhluk lain yang ada disekitarnya. Hal ini dapat dilihat dari beberapa bagian dalam cerita novel keluarga tak kasat mata berikut ini.

“Mas Umar dan Yoga berhasil mencuri start untuk tidur duluan. Sementara saya, pamit pulang sekitar setengah dua dini hari, mengingat besok ada kelas SP pukul 7. Tapi, disinilah awal teror Ramadhan di mulai...

Terdengar sayup-sayup orang yang membangunkan sahur dari masjid terdekat, membangunkan semua orang yang tertidur. Dengan langkah gontai, Mas Umar pergi membasuh muka dan bergegas mencari makanan untuk sahur. Terlihat saur tertidur di atas sofa luar disudut ruangan kerja kami. Sembaru berjalan keluar dia membangunkan saya untuk makan bersama anak-anak yang lain. Didorong-dorongnya tubuh saya, tapi saya nggak berferak sama sekali. Bahkan, sampai dicipratin air ke muka, saya tetap diam.

“Mungkin anak ini lelah. Ya, sudah biarin deh dia tidur. Kasihan pukul 7 pagi juga harus kuliah, guman Mas Umar.

Sampai mereka selesai makan sahur dan kembali ke kantor, saya masih terlihat tertidur dengan posisi yang sama.

“Fix anak ini kecapean” Mas Umar memaklumi.

Sore harinya, setelah kuliah saya ke kantor untuk siap-siap melanjutkan proyek penghargaan yang kemarin dikerjakan. Di ruangan rekan kerja sudah berkumpul semua. Nggak peduli telat, karena lagi semangat saya langsung memberikan draft konsep yang sudah saya buat ke Mas Umar sebagai ketua proyek.

“Dasar kebo! Kalau dah tidur kayak orang mati saja! Padahal di luar dingin banget, ko iya bisa-bisanya tidur, Gen.”

“Tidur apa ya, Mas? Kapan aku pernah tidur di luar. Bisa dimarahin Ibu, klo dia tahu.”

“Tidur apa tho, Mas?” teman lain menanggapi.

“itu temanmu semalam tidur di luar. Dibangunin nggak bangun-bangun.” Jelas Mas Umar.

“semalam aku nggak tidur di kantor, Mas. Aku pulang pukul setengah dua soalnya ada ke Platinum dulu buat garap tugas, terus balik ke kontrakan.”

“iya Mas, Genta aja pamitan sama kami kok pas mau balik.”

“Lha, terus yang semalam tidur di sofa siapa?” (Genta, 2016:57)

Cerita diatas menjelaskan kejadian yang dialami Mas Umar pada bulan Ramadhan. Pada saat pagi hari, mas Umar membangunkan Genta yang sedang tidur di sofa ruang bagian tengah. Namun, pada kenyataannya Genta sudah pulang dari kantor pada tengah malam. Hal ini menunjukkan yang dibangun oleh Mas Umar adalah keberadaan hantu yang mengubah dirinya menjadi manusia yang bernama Genta.

Pada diri manusia, tidak memiliki kemampuan untuk mengubah dirinya menjadi bentuk yang lain dari dirinya sendiri. Namun, kepercayaan yang ada dimasyarakat menyatakan bahwa dengan bekerja sama dengan makhluk halus manusia bisa mengubah dirinya menjadi bentuk hewan seperti monyet atau babi. Hal tersebut disebut dengan pesugihan atau ngepet, yaitu salah satu pesugihan yang menggambarkan tentang perjanjian atau persekutuan yang biasanya dilakukan oleh sepasang suami istri dengan jin. Perjanjian tersebut bertujuan untuk mendatangkan kekayaan.

Hantu menggunakan media yang ada di dunia nyata untuk menunjukan keberadaannya. Pada bagian awal, dijelaskan bahwa hantu adalah makhluk halus yang tidak bisa dilihat oleh manusia. Oleh karena itu, hantu dalam menunjukan keberadaannya menggunakan media-media tertentu yang ada. Dalam novel dijelaskan bahwa di ruangan Andiko sering terlihat benda yang bergerak sendiri,

dan terkadang printer bisa melakukan pencetakan sendiri tanpa ada yang mengoperasikannya.

“Penunggu di ruangan Andiko, sebelah ruangan saya juga terkenal usil meskipun jarang menampakan wujudnya. Adalah hal biasa saat individu disana sedang sibuk dengan komputer. Pasti ada saja benda yang mulai Bergeraj sendiri.

“Lihat, gerak sendiri! Kayaknya ada yang mau bantuin kerja, nih.” Kata Andiko

Pernah juga printer di ruangan nyala dan menge-print dengan sendirinya, padahal nggak ada yang mengoperasikannya. Yang keluar dari printer juga nggak ada hubungannya dengan kerjaan, hanya gambar-gambar nggak jelas. Yang kayak gitu udah jadi santapan sehari-hari.” (Genta, 2016:37-38)

Pengalaman lain yang menunjukkan keberadaan hantu melalui benda yang terdapat dikantor juga dialami oleh Vena dan Indra. Dalam novel diceritakan bahwa pada saat kedua orang tersebut sedang berdiskusi, mendadak komputer yang ada diruangan tersebut hidup sendiri dan seperti ada orang yang mengklik tombol dan memainkan mouse komputer tersebut. Berikut kutipan dalam Novel berkaitan dengan hal tersebut.

“Waktu itu, Vena dan Indra sedang berdiskusi soal pekerjaan, kalau kerjaan lagi banyak dan deadline menunggu, biasanya kami memilih mencar dari keramaian biar bisa fokus. Mereka berdua tipe orang yang nggak banyak omong. Jadi bisa dibayangkan, dua-dua orang irit suara dengan wajah supersuntuk sedang membahas lembar-lembar laporan. No computer, no entertainment, hanya ada kertas-kertas yang sebagian sudah mereka coret-coret dan keesokan harinya harus dipresentasikan ke manajemen.

Keheningan di ruang tersebut tiba-tiba pecah. Komputer yang sejak awal dalam kondisi mati, mendadak nyala dengan sendirinya. Tapi, nggak ada satu pun yang acuh...

Klik... klik.. klik...

Mereka saling memandang dan menghentikan aktivitas yang sejak tadi dilakukan. Mouse komputer yang menyala sendiri itu kini bergerak dan mengeluarkan suara seperti sedang di tekan. Pikiran mereka yang tadinya fokus

berubah jadi kalut. Butiran keringat keluar dari pori-pori pelipis diikuti tangan gemeteran.” (Genta, 2016:81-82)

Dalam novel dijelaskan bahwa hantu memiliki kemampuan untuk menyentuh tubuh manusia. Hal ini diceritakan oleh Genta pengalaman yang dirasakan oleh Indra, dimana saat berlari dari ruangan kerja Indra merasa ada yang menahan dan tertawa tepat di depan mukanya.

Dalam pelarian yang singkat itu, Indra sempat terhenyak. Bukan karena melihat sesuatu, tapi dia merasakan ada yang menahan dan tertawa tepat didepan mukanya. Meski itu adalah pengalaman kali pertama dengan ‘mereka’ yang membuatnya shock seketika, Indra tetap berusaha untuk menggerakkan kakinya sampai di ruangan belakang.” (Genta, 2016:81-82)

Pada manusia, tidak memiliki kemampuan untuk menyentuh hantu. Manusia bisa merasakan keberadaan hantu melalui perubahan hawa yang terjadi pada lingkungan dimana hantu itu berada. Perubahan hawa ini berupa perubahan suasana menjadi lebih dingin. Manusia juga bisa merasakan keberadaan makhluk halus jika kerap mendengarkan suara bisikan sedang mengerjakan pekerjaan rumah, terdengar suara ketukan di tembok waktu tidur malam atau mungkin suara-suara gesekan seperti sesuatu yang berjalan di atas langit-langit rumah.

Keberadaan beberapa hantu di Indonesia dipercaya tidak hanya meneror manusia dengan penampakan yang menyeramkan, tetapi juga diyakini bisa menyebabkan celaka, bahkan berujung maut. Dalam novel diceritakan kemunculan hantu di Mussalla dengan wajah seperti penuh kemarahan.

“Dari kaca mushalla Andiko dan Mas Rudi bisa melihat langsung ke halaman tengah. Ada sosok wanita yang mengganggu Andiko semalam. Dia datang ke arah mereka dengan tatapan tajam penuh dendam. Dia sumber suara itu. Dengan sengaja, dia menggebrak pintu kaca sangat keras hingga membangunkan yang masih tidur.

Mendengar suara sekencang itu sontak saya dan teman-teman terbangun lalu berhamburan menuju sumber suara, takut terjadi sesuatu yang membahayakan. Pertama yang kami lihat adalah Andiko dengan muka pucatnya. Kami sudah bisa menebak ini perbuatan ‘mereka’. Mas Rudi tampak bingung mencari handphone di sakunya kemudian

sibuk mengetik dengan sangat cepat. Dia menghubungi Mas Hafidz via chat Facebook.

Mas Rudi : Fidz, kamu disana sekarang beaca doa

Mas Hafidz : Lah kenapa, Rud? Tadi kan aku udah salat?

Mas Rudi : Pokoknya baca doa dan jangan lihat ke belakang!

Mas Hafidz : Wah, jangan nakut-nakutin gitu, Rud. Oke, aku baca

Mas Rudi : Ada di belakangmu sekarang! Tepat dibelakang kepalamu ada makhluk halus yang sedang melototin kamu. Terserah kamu percaya atau nggak, kalau kamu sampai noleh belakang, aku nggak jamin sama apa yang kamu lihat!” (Genta, 2016:40-41)

Kemampuan Hantu yang dapat melintas alam juga dapat tinggal dan menempati benda mati. Hal ini diceritakan bahwa penjaga gaib Mas Rudi sering kali tinggal di relkami model dan mengawasi orang disana melalui reklame tersebut.

“Coba bayangkan ada bodyguard gaib milik putra keraton yang berkunjung ke kantor saya yang terkenal dengan hawa-hawa kegelapan, bisa terjadi bentrokan. Tapi benar adanya, setiap mereka datang, gangguan-gangguan mistis agak berkurang. Mungkin takut sama penjaga abdi dalam keraton kali, ya?

Menurut pengamatan Mas Rudi di kemudian hari, ada salah satu penjaga tadi punya mas Dedi sering tidur di kantor. Si penjaga ini bersembunyi di salah satu papan reklame model yang sudah nggak terpakai lagi. Posisinya persis disamping ruangan tempat Mas Dedi sering tidur.

Sedikit gambaran, model di reklame itu adalah cewek dengan kostum gothic dan make-up khas vampir. Si penjaga tadi bersemayam di papan reklame karena disekitar ruangan itu ada makhluk berwujud cewek berkaki kuda yang sering mengganggu. Biasanya yang di ganggu itu uang ditaksir dia saja. Bahkan, ada yang sampai diikuti ke rumah.” (Genta, 2016: 45)

Dasarnya, jin adalah makhluk dua dimensi, yakni tembus, layaknya malaikat. Bedanya, jin tercipta dari api yang sangat panas, dan malaikat dari

cahaya. Untuk hadir ke alam manusia yang tiga dimensi, jin memerlukan perantara, seperti fisik manusia. Contohnya, kesurupan. Sebab, jin tidak mampu untuk menampakkan dirinya di alam manusia secara nyata, tanpa lewat perantara. Kemampuan hantu yang bisa menetap di dalam benda mati tidak dimiliki pada makhluk bernama manusia. Pada diri manusia tidak memiliki kemampuan untuk dapat menetap di benda mati. Sedangkan manusia tidak dapat menetap di benda mati, hal ini dikarenakan manusia tidak memiliki kemampuan untuk masuk ke dalam benda mati. Manusia tidak dapat menembus benda lain atau merubah bentuk menjadi benda lain karena manusia masuk dalam kategori makhluk tiga dimensi.

Eksistensi keberadaan hantu juga ditunjukkan dengan kemunculan bau amis yang sangat mengganggu. Hal ini diceritakan dalam novel, dimana teman Genta yang bernama Yoga mencium bau amis yang keluar dari air kran.

“Kini giliran Yoga untuk bercerita kenapa dia berbeda dari biasanya. Yoga mulai membuka mulutnya dan bercerita tentang apa yang dialaminya sore tadi. Katanya, waktu memakai kamar mandi ruang tengah, dia merasa seperti ada yang mengawasi. Mengusir rasa takut, kemudian dia mandi sambil nyanyi-nyanyi. Semilir bau amis tercium dari air yang mengucur dari kran. Penasaran dan terlanjur nggak tahan dengan tatapan yang mengawasinya., Yoga menengok ke arah kaca ventilasi. Tampak ijuk (hampir mirip sapu) menjulur pelan melalui celah ventilasi. Mungkin ada yang sedang membersihkan lorong sebelah, pikirnya. Kebetulan sore itu memang ada satu tukang buat bantu bersih-bersih dan menata barang-barang tapi kok, ijuknya makin panjang., lalu berembus angin entah dari mana. Merasa ada yang tidak beres, Yoga pun cepat-cepat menyelesaikan mandi tanpa memperpanjang keingintahuannya”. (Genta, 2016:16)

Hantu juga memiliki sifat suka mengganggu kehidupan manusia dengan cara membuat orang tersebut tidak tenang dengan kata lain hantu adalah makhluk usil. Keusilan hantu ini ditunjukkan dengan melakukan keanehan-keanehan yang dilakukan pada benda yang ada dan biasanya hantu mengeluarkan suara ketawa

yang khas mampu membuat orang menjadi takut. Hal ini diceritakan dalam novel sebagai berikut.

“Sumpah ya, yang barusan sangat-sangat nggak masuk akal! Masak sebelum mati lampu, MP3 yang aku setel tiba-tiba playlist-nya ganti sendiri jadi lagu lingsir wengi. Terus mati lampu, disamping telingaku ada suara cewek berbisik diikuti ketawa ‘hihihihi’ gitu,” kisah Mas Ompong.” (Genta, 2016:10)

Manusia pada umumnya tidak memiliki kemampuan untuk mengganggu keberadaan hantu. Akan tetapi manusia sengaja atau tidak sengaja melakukan beberapa ritual yang bisa mengganggu hantu seperti pada permainan tradisional pemanggilan arwah yang disebut jalangkung. Beberapa kepercayaan dimasyarakat menyatakan hantu sering terlihat di suatu tempat, atau di suatu perkampungan atau desa, percayalah, berarti di desa tersebut ada yang menyembah setan atau memuja setan. Hal-hal yang dilakukan oleh manusia tersebut secara langsung atau tidak langsung akan mengganggu keberadaan hantu.

Pada beberapa manusia juga memiliki kemampuan atau kesaktian khusus sehingga dapat berinteraksi dengan hantu salah satu contohnya indigo atau dukun. Manusia yang terlahir sebagai indigo bisa berinteraksi dengan hantu. Kemampuan indigo atau anak nila (bahasa Inggris: *Indigo children*) adalah istilah yang digunakan untuk mendeskripsikan anak yang diyakini memiliki kemampuan atau sifat yang spesial, tidak biasa, dan bahkan supranatural. Dalam novel diceritakan anak Indigo (Mba Rere) bisa melihat dan berinteraksi dengan hantu-hantu yang ada dalam novel tersebut.

“Wah rame juga ya disini...” kata Mbak Rere saat kami sedang nyantai di ruang tengah.

“ Ya jelas rame Mbak, ini kan tiga kantor dijadiin satu” jelas seorang teman

“ Bukan rame manusia, tapi yang lainnya. Coba ya aku jalan-jalan muterin kantor dulu.” Mbak Rere dengan pedenya ngeloyor gitu saja. Beberapa dari kami yang kepo pun mengikutinya. Maklum, sudah penarasan sejak lama, tapi satu-satunya yang bisa ‘melihat’ yaitu Mas Rudi nggak pernah menjelaskan secara detail.

“Dulu disini ada yang jaga. Baik sebenarnya, tapi sekarang dia udah pindah. Keluar.” Mbak Rere menunjuk ke arah dapur.

Dilangkahakan kakinya menuju ke arah tangga. “kalo di sini penunggunya usil,” sambil melihat arah WC. “Ada satu yang ngumpet, nggak pernah keluar, minta di bebasin. Dia takut sama penunggu lainnya. Terus, ada yang lagi sama kita, wujudnya anak kecil ganteng, tapi tangannya panjang.” Di kalimat terakhir, tangan Mbak Rere seperti sedang mengelus sesuatu.

Hawa di sini sangat negatif, biarpun ada yang menjaga lumayan kuat, salah satunya berkaki kuda. Untung kalian nggak bisa lihat, soalnya ada yang sedang melototin kita.”

Langkah Mbak Rere berhenti di depan gudang yang terkunci. Kami heran karena Mbak Rere yang sepanjang jalan nggak berhenti-hentinya ngomong, mendadak diam seribu bahasa dalam waktu yang nggak sebentar.

“Kenapa Mbak?”

“Apa pun yang terjadi, kalian nggak usah terlalu penasaran dengan isinya. Apalagi ngintip-ngintip. Ada yang berkuasa di tempat ini. Anggap saja ini ruangan yang nggak bisa dipakai.” Kelas Mbak Rere tegas. Kami hanya bisa ngangguk-angguk tanda mengerti.

Dengan nada suara yang sudah seperti itu, mana mungkin kami bertanya lagi.” Genta, 2016:73-74)

D. PEMBAHASAN

Berdasarkan temuan data penelitian dan dengan perspektif kom-geo dapat dinyatakan bahwa ruang menjadi perspektif. Maka terlihat di dalam penelitian ini, dalam narasi soal hantu, ruang selalu dibicarakan tidak berdasarkan bentuknya, tetapi aktivitas manusia di dalamnya. Pada temuan data menjelaskan keberadaan hantu dalam dunia manusia dibentuk dengan adanya ruang yang menjadi perantara adanya hantu. Dengan adanya ruang, keberadaan hantu menjadi lebih leluasa untuk menampakan wujudnya. Temuan data dalam novel ini menjelaskan cara-cara hantu menampakan wujudnya, yaitu sebagai berikut:

1. Representasi Cerita Horor

Jika cerita horror didekati dengan perspektif ruang maka terlihat bagaimana mediasi ruang berhantu adalah konstruksi dari ruang aman dan ruang tidak aman bagi manusia sebagaimana temuan Yi Fu Tuan.

Berdasarkan temuan data penelitian dan dengan perspektif kom-geo dapat dinyatakan bahwa ruang menjadi perspektif. Maka terlihat di dalam penelitian ini, dalam narasi soal hantu, ruang selalu dibicarakan tidak berdasarkan bentuknya, tetapi aktivitas manusia di dalamnya. Pada temuan data menjelaskan keberadaan hantu dalam dunia manusia dibentuk dengan adanya ruang yang menjadi perantara adanya hantu. Dengan adanya ruang, keberadaan hantu menjadi lebih leluasa untuk menampakan wujudnya. Temuan data dalam novel ini sebagai berikut, hantu dapat menampakan wujudnya, seperti hantu bisa saja mengganggu kapanpun yang menampakan wujud seperti penampakan yang seram maupun juga bisa dalam bentuk yang seperti manusia, binatang, dan semacamnya. Sifat dan kejahilan hantu sangat mengganggu manusia. Hantu juga mengeluarkan suara-suara misterius. Dengan sifat dan kejahilan yang ada pada diri mereka, hantu sering kali menakuti manusia dengan suara-suara yang menimbulkan rasa ketakutan pada manusia. Seperti contoh berupa kejadian yang tak terduga diluar nalar manusia seperti matinya bohlam dan kembali nyala kembali, suara misterius tanpa rupa seperti suara orang tertawa, suara pintu, atau bunyi suatu benda yang jatuh, dan sebagainya.

Seperti dijelaskan diatas, hantu bisa saja melakukan hal yang diluar nalar manusia, seperti bau kemenyan, bau wangi, bau busuk bahkan bau amis yang digunakan untuk menakuti manusia seperti halnya yang terjadi pada Yoga saat berada di kamar mandi dengan bau amis yang sangat menyengat di kran air yang sedang mengalir. Hal-hal yang terjadi diluar nalar tersebut menimbulkan ketakutan pada manusia karena manusia yang mencium bau tanpa sebab. Tidak hanya yang terjadi pada cerita keluarga tak kasat mata, hantu umum lainnya juga sering menciptakan fenomena aneh untuk menjahili dan mengganggu Manusia dengan cara mengelabui mata manusia. Misalnya, membuka dan menutup pintu

kaca yang tidak lain berat dan besar yang umumnya hanya bisa di buka oleh dua orang namun yang terjadi adalah mereka membuka dan menutup dengan sendirinya, menghidupkan dan mematikan lampu rumah seperti yang diawali Genta saat masuk kantor baru tersebut, dan sebagainya bahkan menjatuhkan barang seperti yang terjadi di lorong belakang kantor Genta.

Kejadian demi kejadian aneh yang di Kantor Genta pada hakikatnya adalah cara hantu menunjukkan eksistensinya dalam dunia manusia. Namun, dari segi sastra kejadian tersebut hanyalah sebagai simbol dan pembesar atmosfer rasa takut yang ingin disampaikan oleh penulis itu sendiri. Hal ini menurut Sun (2015:21) menyatakan bahwa efek horor berasal dari jiwa manusia itu sendiri yang diperkuat dengan narator dan atmosfer yang membuat pembaca menjadi takut.

Pada sisi lain, menurut teori *space and place humanistic* yang dikemukakan oleh Yi Fuan Tuan (1979:67) menyatakan Tempat menjelmakan pengalaman dan aspirasi orang-orang. Tempat bukan hanya fakta yang harus dijelaskan dalam kerangka ruang yang lebih luas, tetapi juga merupakan kenyataan untuk diklarifikasi dan dipahami dari perspektif orang-orang yang telah memberinya makna. Berkaitan dengan hal tersebut, dapat dikatakan bahwa Genta telah memberikan makna lain tentang keberadaan *place* (tempat) dalam novelnya. Dimana tempat dikaitkan sebagai media hantu untuk muncul dan hantu bisa berada dalam tempat manusia ataupun berada dalam tempat dengan dimensi berbeda. Hal ini bisa terlihat dari beberapa kasus dalam novel Keluarga Tak Kasat Mata, seperti kawan genta melihat sosok wanita berwajah pucat pasi dengan tinggi hampir sepintu kaca menatap tajam ke arah saya dan Winandra sambil cekikikan seolah sedang menertawakan kami. Atau juga kejadian dimana suara tawa mistis seorang perempuan terdengar oleh genta dan kawan-kawannya. Suara tersebut muncul bukan hanya sekali, suara tawa itu berulang dan terasa sangat dekat, seolah hadir begitu dekat dengan Genta dan kawannya.

Ruang sebagai kategori persepsi (representasi cerita horor) berasal dari fakta bahwa manusia adalah tubuh yang berurusan dengan hal-hal yang bersifat

mistis. Pengungkapan ruang sebagai hubungan (terutama, jarak) sudah merupakan efek dari interpretasi simbolis: tidak ada deskripsi ruang yang tersedia untuk manusia yang akan mampu mengaksesnya sebagai dimensi "objektif". Ruang selalu merupakan hasil dari proses pemikiran dan representasi. Menurut Tuan (1979:68) dalam merepresentasikan ruang, seorang penulis menambahkan lapisan lain ke dalam model ruang yang dibuat, yang mencakup fakta bahwa manusia umumnya berinteraksi satu sama lain di ruang, mendefinisikan ruang pengalaman kelompok (pengalaman spasial yang ditentukan oleh kehadiran makhluk lain atau orang lain). Dengan kata lain, penulis menekankan pentingnya hubungan antara aktivitas, makna, dan rasa ruang.

Dalam penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan konstruksi ruang dan horor diteliti oleh Muhammad Iskandarsyah (2012) "Hantu Merah : Melihat Konstruksi Budaya dan Telaah Fungsi Dalam Memaknai Cerita Legenda Alam Gaib Kampus UI". Penelitian ini adalah gambaran tentang kerangka dan struktur pola pikir yang melibatkan pemahaman-pemahaman mengenai pengalaman tiap-tiap individu dalam memaknai cerita-cerita hantu yang beredar di lingkungan Kampus Universitas Indonesia. Hingga pada akhirnya membawa kepada sebuah kesimpulan yaitu sebuah proses konstruksi budaya yang di tanamkan oleh agen-agen sosial, hal ini membawa pengalaman seorang individu untuk kemudian dilanjutkan dalam bentuk tindakan-tindakan keseharian dan bereaksi terhadap apa yang akan dihadapinya. Adanya aksi dan reaksi menciptakan sebuah pengalaman tersendiri yang pada intinya membuat pengalaman pengetahuan yang didasari oleh pengetahuan-pengetahuan masa lalu diaplikasikan dalam bentuk tindakan-tindakan keseharian. Dari penelitian ini menemukan beberapa kelebihan terkait hubungan antara sudut pandang manusia dan pembentukan ruang horor dalam sebuah cerita.

Dilanjutkan dengan penelitian Proházková (2012) yang berjudul *The Genre of Horror* dalam penelitiannya menemukan bahwa Permulaan cerita-cerita genre horor berasal tradisi sastra gothic yang terbit pada abad ke-18. Pada penelitian ini menemukan dalam cerita angker atau horor pada mulanya berkaitan

dengan dengan karya-karya penulis Inggris, yang mengikuti dan mengembangkan tradisi gothic yang menciptakan karakter arketipe seperti monster, vampir, dan lain-lain.

Penelitian Sun (2015) yang berjudul *Horror from the Soul—Gothic Style in Allan Poe's Horror Fictions* menjelaskan bahwa novel karya Edgar Allan Poe memberi kontribusi yang cukup signifikan pada fiksi horor. Warisan Poe tentang fiksi gothic dan tradisi sastra Amerika dikombinasikan dengan pengalaman hidupnya membentuk latar belakang fiksi horornya. Dalam karyanya, ia mengungkapkan makna horor dalam diri seseorang bisa berkaitan dengan sifat super, ketiadaan, kematian, kejahatan dan disintegrasi kepribadian. Dia mencoba menunjukkan bahwa horor berasal dari jiwa kita. Dalam penelitian ini menemukan menggunakan simbol, ketegangan, narator orang pertama, pembesar atmosfer, Poe mencoba yang terbaik untuk membangun efek horor, misterius dan angker. Fiksi Poe memberi makan pembaca kenikmatan estetis. Dalam potret kejahatan dan horor, dia mencapai sublimasi dan pemurnian dunia batin manusia.

Penelitian Putri Setia Ningsih (2017) yang berjudul “Mitologi Hantu Dalam Kepercayaan Masyarakat Sunda (Analisis Semiotika Cerita Hantu pada Rubrik “Puriding Puringak” di Majalah Mangle)” menyatakan bahwa Relasi hantu dan manusia dinarasikan lewat kegiatan manusia dengan beberapa motif yang dilakukan para tokoh hantu, yaitu motif balas dendam, motif menakuti, motif menjahili manusia, dan motif ketidaktenangan arwah; Struktur mitos pada cerita hantu di majalah Mangle yaitu mitos wujud hantu, mitos sifat hantu, mitos tempat kemunculan hantu, mitos keluarnya hantu-hantu, mitos asal mula hantu di masyarakat Sunda; Ideologi yang ditemukan yaitu bersandar kepada Tuhan Yang Maha Esa (YME). Dari hasil dari penelitiannya memfokus terhadap antara lain; (1) Mendeskripsikan sejauh mana relasi hantu dan manusia dinarasikan; (2) Mengungkapkan Struktur mitologi dunia hantu yang direpresentasikan; (3) Mendeskripsikan representasi konstruksi ideologi mistik masyarakat Sunda sebagaimana digambarkan dalam rubrik *Puriding Puringak* di majalah *Mangle*.

Penelitian menggunakan pendekatan analisis teks dengan menggunakan analisis semiotika dengan teknik analisis sintagmatik dan paradigmatis.

Penelitian Yi Fu Tuan (1979) yang berjudul *Space and Place Humanistic Perspective*. Menurut Tuan menyatakan bahwa *place* dan *space* mempunyai makna yang berbeda, *place* tempat terjadinya sesuatu, sementara *space* sebagai keberadaan tempat itu sendiri. Ruang menjadi akhir dari sebuah proses berpikir. Dalam penelitian ini menemukan bahwa, keterbatasan pengetahuan menyebabkan penggunaan istilah tempat (*place*) dan ruang (*space*) sebagai bentuk apresiasi terhadap sesuatu yang menunjukkan wadah bagi kegiatan manusia, sering bersifat ambigu. Pengalaman itu sendiri disusun dari perasaan dan pemikiran.

Perbedaan penelitian penulis dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya adalah bahwa penelitian penulis ini lebih fokus pada perspektif kom-geo. bilamana ruang dikatakan menjadi perspektif. Dalam penelitian ini penulis lebih fokus pada; (1) Mendeskripsikan sejauh mana relasi hantu dan manusia dibicarakan; (2) Mendeskripsikan sejauh mana ruang-ruang dalam novel Keluarga Tak Kasat Mata dikomunikasikan ; (3) Mendeskripsikan representasi ruang dan konstruksi cerita berhantu.

2. Novel sebagai Instrumen Konstruksi Ruang Berhantu

Inti dari pembahasan di sub-bab ini adalah novel tidak hanya karya sastra, tetapi juga media. Sebagai media, dia juga merupakan hasil pembingkai, dimana pesan-pesan di dalamnya dibingkai dengan cara yang sedemikian rupa.

Pada dasarnya, ruang dan keberadaan benda yang terdapat dalam ruang tersebut menjadikan perantara hantu untuk mengusik keberadaan manusia. Ruang (*space*) memegang posisi penting sebagai relasi antara budaya dan ruang terlihat cukup jelas: hubungan spasial adalah variabel utama yang mempengaruhi perilaku dan alam pikiran manusia. Ruang dipandang sebagai konseptualisasi atau model budaya dan keduanya sebagai medium dan produk dari praktik sosial.

Pada kebudayaan di Indonesia memang sangat kental sekali dengan hal-hal yang mistis/gaib, akibat kepercayaan di masa lalu atau mitos nenek moyang bangsa Indonesia yang mempunyai atau memegang beberapa kepercayaan yang berbeda, dimulai dari animisme, dinamisme, dan hinduisme sampai adanya kepercayaan ajaran agama Islam. Namun tidak terlepas dari kepercayaan ajaran agama, tidak sedikit masyarakat Indonesia yang sekarang sudah modern pun masih tidak lepas dari unsur budaya 16 yang pernah di ajarkan nenek moyang terdahulu, budaya yang berkaitan dengan roh-roh leluhur, ilmu gaib, tempat angker, dan sebagainya. Mitos masyarakat pun beredar cepat, terutama tentang makhluk gaib/hantu yang umumnya tidak memberikan hal positif, meskipun tidak diketahui kebenarannya.

Keberadaan hantu dan makhluk halus lainnya dapat dibingkai dalam bingkai teori Goffman. Tujuan Goffman adalah untuk mengisolasi kerangka kerja, memahami apa yang sedang terjadi dalam perspektif. Dengan kata lain, tujuan teori bingkai Goffman adalah mencoba mengisolasi beberapa kerangka dasar pemahaman yang tersedia di masyarakat untuk memahami peristiwa dan menganalisis kerentanan khusus yang menjadi acuan kerangka acuan ini. Teori Goffman mulai dengan kenyataan bahwa dari sudut pandang individu, sementara satu hal mungkin tampak sesaat seperti apa yang sebenarnya sedang terjadi adalah lelucon, mimpi, atau kecelakaan, atau sebuah kejadian. kesalahan, atau kesalahpahaman, atau penipuan, atau pertunjukan teatrikal, dan sebagainya.

Dalam Goffman, bingkai dapat dibentuk dalam bentuk keying dan fabrication. Keying adalah sarana untuk memahami sebuah kerangka kerja dalam kerangka yang lain. Intinya adalah metafora bingkai. Ini memainkan peran penting dalam memahami apa yang sedang terjadi. Kepercayaan, kontes, upacara dan simulasi (Goffman menyebutnya "reproduksi teknis") adalah contoh aplikasi bingkai. Simulasi dalam konteks ini digunakan untuk mereplikasi beberapa jenis peristiwa tertentu untuk beberapa audiens, dan ini dapat dipahami sebagai simulasi dari sesuatu yang lain.

Goffman mencoba untuk mengatasi bagaimana kita memahami hal-hal dalam hal orang lain. Manusia dalam memahami keberadaan hantu akan turun ke referensi yang tak terbatas, bahwa kejadian nyata tidak dapat dibedakan dari yang sebenarnya seperti keberadaan hantu dalam Novel Keluarga Tak Kasat Mata. Keyings adalah adaptasi dari model umum. Model turunan dapat dilihat sebagai kunci satu sama lain, atau mungkin dikunci ulang sendiri. Ini akan membantu untuk melihat contoh-contoh di mana subjek kunci adalah artefak media, di mana adaptasi dapat dianggap rekeyings ketika sebuah artefak diadaptasi dari permainan untuk dicetak.

Pada bagian kedua Goffman berkepentingan dengan rekayasa atau fabrication, baik yang berifat benign maupun eksploitatif. Ini adalah rekayasa pengalaman: berpose dan menyamakan satu pengalaman dalam hal pengalaman orang lain. Fabrikasi menyamakan kesan orang satu sama lain dan dengan situasi yang ada. Dikaitkan dengan keberadaan hantu, keraguan membantu mengatur pembingkaiannya fabrikasi dan penipuan. Ini beroperasi pada apakah kita menganggap situasi itu nyata atau salah. Ini adalah sensasi alami, dan harus ada setiap saat, sampai tingkat tertentu atau lainnya.

Bagi Erving Goffman (1922-1982), bisa dibilang teoretikus Amerika yang paling orisinal dari paruh kedua abad ke-20, metafora kehidupan sebagai teater kaya akan makna. Dia melihat semua interaksi manusia seperti, dalam beberapa hal, sangat mirip permainan besar. Namun, dia tidak peduli dengan generalisasi yang menyapu tentang kondisi manusia seperti dia dengan hal-hal khusus dalam kehidupan sehari-hari - interaksi tingkat mikro antara individu-individu yang, jika digabungkan, merupakan pengalaman manusia. Pada tingkat mikro ini, menurutnya, dunia ini jauh lebih mirip panggung daripada yang biasa kita sadari.

Bagi Goffman, pokok bahasan sosiologi dramaturgis adalah penciptaan, pemeliharaan, dan penghancuran pemahaman umum tentang realitas oleh orang-orang yang bekerja secara individual dan kolektif untuk menyajikan citra bersama dan kesatuan tentang kenyataan itu. Pemahaman cemerlang yang membuat buku Goffman, *The Presentation of Self in Everyday Life* (1959), begitu penting adalah

bahwa proses ini, yang ia percaya terletak tersembunyi jauh di dalam setiap interaksi, sangat akrab bagi kita semua dalam bentuk teater. Dalam sebuah drama, para aktor mencoba menyampaikan kepada khalayak sebuah kesan tertentu tentang dunia disekitar mereka. Melalui penggunaan dialog, gerak tubuh, alat peraga, kostum, dan sebagainya, aktor menciptakan realitas baru untuk dipertimbangkan oleh penonton.

Ini adalah klaim Goffman bahwa jika kita memahami bagaimana aktor Amerika kontemporer dapat menyampaikan kesan pangeran Denmark yang kecewa saat presentasi Hamlet, kita juga dapat memahami bagaimana agen asuransi mencoba bertindak seperti operasi profesional dengan kombinasi ahli. pengetahuan dan niat baik. Jika kita bisa mengerti bagaimana sebuah panggung kecil bisa digunakan untuk mewakili seluruh Roma dan Mesir di Antony dan Cleopatra, kita juga bisa mengerti bagaimana Disney Store menciptakan rasa petualangan dan keajaiban di mal lokal manapun. Juga, jika kita dapat memahami proses dimana dua aktor berbayar meyakinkan kita bahwa mereka sangat jatuh cinta di Romeo dan Juliet, kita dapat memahami bagaimana pramugari mengelola dan menggunakan emosinya untuk keuntungan komersial. Dalam bab ini, kami akan mencoba menjelaskan aspek metafora Goffman dengan mengambil agen asuransi, karyawan perusahaan Walt Disney, pramugari, dan tenaga penjualan mobil sebagai contoh bagaimana orang menciptakan realitas alternatif. Di luar metafora kehidupan sosial sebagai ritual dramatis, Goffman merasakan potensi keterasingan yang ditimbulkan karena masalah peran otentik dalam merangkul peran daripada merasakan ambivalensi atau jarak tertentu darinya. Keterasingan ini juga penting bagi analisis Goffman.

Sebelum meninjau secara langsung analisis dramaturgis Goffman tentang interaksi sosial, kita harus secara singkat mempertimbangkan konsep kedewasaannya yang agak unik karena sangat penting untuk metode analisisnya. Goffman tidak percaya pada "diri" dalam pengertian tradisional; dia tidak berpikir bahwa kita bisa mendiskusikan diri sendiri dari situasi sosial mereka. Dia menulis,

Diri ini sendiri tidak berasal dari pemiliknya, tapi dari keseluruhan adegan tindakannya. . . Diri ini adalah produk dari sebuah adegan yang lepas landas, dan bukan penyebabnya. Diri, kemudian, sebagai karakter yang dilakukan, bukanlah hal organik yang memiliki lokasi tertentu. . . [individu dan tubuhnya] hanya menyediakan pasak di mana sesuatu dari pembuatan kolaboratif akan digantung untuk sementara waktu. Dan sarana untuk memproduksi dan memelihara diri tidak berada di dalam pasak. (Goffman, 1959, hlm. 252-253)

Goffman berdebat di sini bahwa diri bukanlah entitas yang dalam beberapa hal mendahului pemberlakuannya, namun hal itu muncul dalam proses kinerja yang sangat. Yang penting adalah pengakuan bahwa, bagi Goffman, berbicara tentang individu sebagai semacam agen otonom tidak benar; Sebaliknya, individu harus selalu memikirkan hubungan sosial secara keseluruhan. Jadi, unit fundamental analisis sosial, untuk Goffman (1959), bukanlah individu melainkan apa yang dia sebut sebagai "tim." Dia menulis, "rekan satu tim adalah seseorang yang kerja sama dramaturginya bergantung pada pembinaan yang diberikan. definisi situasinya "(halaman 83). Tim, kemudian, bertanggung jawab atas penciptaan persepsi realitas dalam lingkungan sosial. Inti dari teori sosial dramaturgiknya adalah bahwa analisis tentang bagaimana tim bekerja sama untuk mendorong kesan tertentu terhadap kenyataan mengungkapkan sistem interaksi yang kompleks, yang dalam banyak hal, seperti penyajian sebuah drama.

Goffman beranggapan bahwa teorinya bisa diterapkan pada semua aktivitas sosial, tapi sangat terlihat dalam setting komersial tertentu. Ini akan diilustrasikan dalam empat contoh yang telah kita pilih untuk dipekerjakan. Yang pertama adalah Arlie Hochschild's *The Managed Heart* (1983), di mana dia melihat dunia pramugari maskapai penerbangan. Dia menggambarkan jenis interaksi sosial yang ditemukan di antara pramugari, berpendapat bahwa seluruh awak pesawat harus membentuk tim yang koheren dan bersatu untuk menyampaikan kepada penumpang rasa kompeten dan keramahan. Jika petugas mulai bersikap kasar atau, yang lebih buruk lagi, tidak kompeten, keseluruhan proyek akan gagal. Demikian pula, karyawan di Toko Disney, fokus studi etnografi Kelly Kraft, semuanya harus menumbuhkan rasa petualangan dan

keajaiban bagi pelanggan; Jika satu karyawan terlihat cemberut dan bosan, suasananya akan hilang, dan usaha tim untuk menyampaikan pemahaman tertentu tentang realitas akan dianggap gagal. Contoh terakhir yang kami gunakan berasal dari studi Guy Oakes tentang penjual asuransi dan studi Stephen Miller tentang salesman mobil, yang, seperti yang akan kita lihat, harus mengeluarkan banyak energi untuk membangun kesan tertentu tentang siapa mereka dan apa yang dapat mereka lakukan untuk pelanggan jika mereka akan sukses

Bagaimana orang meyakinkan orang lain-khususnya konsumen-untuk mengadopsi pemahaman tertentu tentang berbagai adegan sosial? Goffman mengatakan bahwa ini dilakukan dengan menggunakan alat-alat teater. Dibutuhkan usaha kolaboratif untuk menggelar pertunjukan yang meyakinkan, lengkap dengan peran, skrip, kostum, dan panggung. Hanya jika semua ini dipekerjakan untuk menciptakan gambaran realitas yang koheren, tim bisa sukses.

Penggambaran hantu dalam keluarga tak Kasat Mata pada dasarnya adalah penggambaran hantu yang ada pada budaya masyarakat Indonesia. Hal bisa dilihat dari hantu-hantu yang muncul dalam novel tersebut, seperti hantu wanita yang menggunakan baju putih dan berambut panjang. Apa yang ditulis dalam novel keluarga tak kasat mata merupakan bentuk pemahaman seseorang terhadap dunia sekitarnya. Menurut penelitian Morner & Olausson (2016) menyatakan bahwa manusia memiliki kemampuan untuk membentuk suatu cara dalam memahami alam dan kehidupan non manusia. Dengan kata lain, manusia memiliki kemampuan yang superior terhadap alam. Apa yang terjadi dalam dalam kehidupan manusia adalah buah pikiran manusia itu sendiri. Hal yang sama dikemukakan dalam penelitian Sun (2015) yang menyatakan bahwa cerita fiksi horor terjadi dengan adanya pengalaman hidup membentuk latar belakang fiksi horor. Masalah horor juga sangat berkaitan dengan sifat super, ketiadaan, kematian, kejahatan dan disintegrasi kepribadian. Dimana horor atau rasa keberadaan makhluk berasal dari jiwa manusia.

Penelitian Ningsih (2017) menyatakan bahwa cerita-cerita horor tumbuh karena adanya dukungan dari masyarakat terhadap suatu kejadian yang bersifat

mistis. Masyarakat pendukungnya menganggap bahwa cerita itu benar-benar terjadi dan setiap kejadian yang terdapat dalam cerita memang benar-benar terjadi bukan sebuah dongeng atau khayalan. Kepercayaan tersebut kemudian ditambah dengan Keanekaragaman suku dan budaya tersebut melahirkan banyak paham, adat dan pemahaman yang berbeda-beda. Penelitian Iskandarsyah (2012) proses konstruksi budaya yang di tanamkan oleh agen-agen sosial, hal ini membawa pengalaman seorang individu untuk kemudian dilanjutkan dalam bentuk tindakan-tindakan keseharian dan bereaksi terhadap apa yang akan dihadapinya. Seperti yang kita ketahui bersama, Indonesia adalah negara yang kaya akan suku budaya. Dari perbedaan suku dan budaya itu pulalah yang membuat Indonesia juga kerap dikenal dengan keanekaragaman nama dan jenis hantu di tiap daerahnya.

Penggambaran hantu dalam novel ini merupakan bentuk pemakai framing untuk membungkus suatu fakta ke dalam bentuk media. Konsep framing sering digunakan untuk menggambarkan proses seleksi dan penonjolan aspek tertentu dari realitas oleh media. Framing dapat dipandang sebagai penempatan informasi-informasi dalam konteks yang khas sehingga isu tertentu mendapatkan alokasi lebih besar daripada isu yang lain. manusia pada dasarnya tidak dapat mengerti dunia yang sangat kompleks. Karenanya individu berusaha menarik kesimpulan dari sejumlah besar informasi yang dapat ditangkap oleh panca indera sebagai daar hubungan sebab-akibat. Atribusi tersebut dipengaruhi, baik oleh factor personal maupun pengaruh lingkungan eksternal. Menurut Goffman, manusia pada dasarnya secara aktif mengklasifikasikan dan mengkatagorisasikan pengalaman hidup ini agar mempunyai arti atau makna. Setiap tindakan manusia pada dasarnya mempunyai arti, dan manusia berusaha member penafsiran atas perilaku tersebut agar bermakna dan berarti. Sebagai akibatnya tindakan manusia sangat bergantung pada frame atau skema interpretasi dari seseorang

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hantu bisa saja melakukan hal yang diluar naral manusia, seperti bau kemenyan, bau wangi, bau busuk bahkan bau amis yang digunakan untuk menakuti manusia seperti halnya yang terjadi pada Yoga saat berada di kamar mandi dengan bau amis yang sangat menyengat di kran air yang sedang mengalir. Hal-hal yang terjadi diluar nalar tersebut menimbulkan ketakutan pada manusia karena manusia yang mencium bau tanpa sebab. Tidak hanya yang terjadi pada cerita keluarga tak kasat mata, hantu umum lainnya juga sering menciptakan fenomena aneh untuk menjahili dan mengganggu Manusia dengan cara mengelabui mata manusia. Misalnya, membuka dan menutup pintu kaca yang tidak lain berat dan besar yang umumnya hanya bisa di buka oleh dua orang namun yang terjadi adalah mereka membuka dan menutup dengan sendirinya, menghidupkan dan mematikan lampu rumah seperti yang di awali Genta saat masuk kantor baru tersebut, dan sebagainya bahkan menjatuhkan barang seperti yang terjadi di lorong belakang kantor Genta.

Kejadian demi kejadian aneh yang di Kantor Genta pada hakikatnya adalah cara hantu menunjukan eksistensinya dalam dunia manusia. Namun, dari segi sastra kejadian tersebut hanyalah sebagai simbol dan pembesar atmosfer rasa takut yang ingin disampaikan oleh penulis itu sendiri. Hal ini menurut Sun (2015:21) menyatakan bahwa efek horor berasal dari jiwa manusia itu sendiri yang diperkuat dengan narator dan atmosfer yang membuat pembaca menjadi takut.

Selain itu beberapa framing yang dapat dilihat antara hantu dengan manusia dalam Novel Keluarga Tak Kasat Mata adalah sebagai berikut :

a) Hantu Melihat Manusia, Manusia Tidak Melihat Hantu

Dalam cerita keluarga tak kasat mata, terlihat bahwa terdapat perbedaan yang jelas antara manusia dengan hantu. Dimana hantu memiliki kelebihan bisa melihat manusia dan manusia tidak bisa melihat hantu. Pada novel tak

kasat mata, juga derdapat dimana suatu kondisi hantu memperlihatkan dirinya kepada manusia. Manusia yang terlahir sebagai indigo bisa berinteraksi dengan hantu. Anak indigo atau anak nila (bahasa Inggris: Indigo children) adalah istilah yang digunakan untuk mendeskripsikan anak yang diyakini memiliki kemampuan atau sifat yang spesial, tidak biasa, dan bahkan supranatural.

b) Bentuk Manusia dan Hantu

Hantu selalu muncul dalam wajah yang berbeda dengan manusia. Umumnya digambarkan dalam wajah yang pucat dan berpostur tubuh tidak seperti manusia pada umumnya. Pada kemunculan mereka identik sebagai perempuan, menggunakan baju putih, rambut panjang dan terurai, dan berwajah pucat. Dengan tampilannya yang sederhana mengenakan baju berwarna putih polos dan rambut panjang serta suara rintihannya yang begitu lantang, hantu wanita yang konon meninggal, mampu membuat orang-orang takut akan penampakannya. Cerita yang mengambil genre horor, selalu berkaitan dengan keberadaan makhluk halus digambarkan dalam bentuk kain yang berwarna putih. Eksistensi keberadaan hantu juga ditunjukkan dengan kemunculan bau amis yang sangat mengganggu. Hantu memiliki bentuk yang kelihatan ganjil dengan manusia. Keberadaan sosok hantu juga digambarkan dengan bentuk seperti manusia, akan tetapi secara fisik seperti anak kecil dan memiliki tinggi tubuh melebihi manusia seperti pada novel keluarga tak kasat mata, diceritakan bahwa hantu memiliki tubuh yang tinggi. Kemunculan hantu bisa menyebabkan tubuh manusia menjadi kaku, hal ini dijelaskan dalam novel ketika Genta melihat sosok makhluk tinggi besar muncul di ruang tengah, sehingga menyebabkan wajahnya pucat dan lututnya bergerak tidak karuan.

c) Hantu Lebih Berkuasa Ketimbang Manusia

Perbedaan hantu dengan manusia juga terletak pada kemampuan hantu yang bisa berubah menjadi manusia. Hantu juga memiliki sifat suka mengganggu kehidupan manusia dengan cara membuat orang tersebut tidak tenang dengan kata lain hantu adalah makhluk usil. Hantu menggunakan media yang ada di dunia nyata untuk menunjukkan keberadaannya. Hantu dalam menunjukkan keberadaannya menggunakan media-media tertentu yang ada. Hantu juga memiliki kemampuan untuk tinggal dan menempati benda mati. Dalam novel juga dijelaskan bahwa hantu memiliki kemampuan untuk menyentuh tubuh manusia. Keberadaan beberapa hantu di Indonesia dipercaya tidak hanya meneror manusia dengan penampakan yang menyeramkan, tetapi juga diyakini bisa menyebabkan celaka, bahkan berujung maut sehingga hantu dapat mencelakakan manusia.

B. Saran

Dari kesimpulan penelitian diatas, maka dapat dibuat beberapa saran bagi pembaca dan peneliti selanjutnya sebagai berikut:

1. Diharapkan penelitian selanjutnya bisa memberikan penambahan objek penelitian bagaimana suatu pola pemikiran ruang berhantu terbentuk.
2. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan menggunakan metode framing selain goffman untuk bisa menghasilkan hasil yang beda dan bisa dibandingkan hasil penelitian ini.

C. Keterbatasan Penelitian

Dalam penulisan tesis ini, terdapat beberapa keterbatasan yang membatasi penelitian ini, antara lain:

1. Penelitian ini belum melakukan analisis pada unsur intrinsik dan ekstrinsik novel Keluarga Tak Kasat Mata.
2. Keterbatasan lainnya dalam penelitian ini adalah belum melakukan analisis stilistika yang merupakan analisis pemakaian bahasa di dalam novel tersebut. Penelitian selanjutnya diharapkan bisa mendeskripsikan keunikan pemilihan dan pemakaian kosakata, kekhususan aspek morfologis dan sintaksis, pemakaian gaya bahasa figuratif yang meliputi idiom, arti kiasan, konotasi, metafora, metonimia, simile, personifikasi, hiperbola, yang terdapat dalam novel Keluarga Tak Kasat Mata.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Al-Qur'an dan terjemahannya. 2011. Departemen Agama RI. Bandung: Diponegoro.
- Bruner, Jerome. 1991. *The Narrative Construction of Reality*. University of Chicago Press. Vol 18, No. 1
- Bungin, Burhan. 2008. *Sosiologi Komunikasi (Teori, Paradigma, dan Discourse. Teknologi Komunikasi di Masyarakat)*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Carroll, Noel. 1990. *The Philosophy of Horror*. London: Routledge, Chapman and Hall, Inc
- Danesi, Marcel. 2004. *Pesan, Tanda, dan Makna: Buku Teks Besar Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Genta, Bonaventura. 2016. *Keluarga Tak Kasat Mata*. Jakarta: Gagas Media.
- Goffman, Erving. 1959. *The Presentation of Self in Everyday Life*. The Penguin Press ; London.
- _____. 1986. *Frame Analysis: an Essay on the Organization of Experience*. The Maple Press; New York
- Hadits Riwayat Bukhari dan Muslim dari Abu Hurairah no. 1163.
- Hadits Riwayat Bukhari dan Muslim no. 3197 dan Muslim no. 1679
- Hall, Stuart. 1997. *Representation Cultural Representations And Signifying Practice*. The Open University. Sage Publication.
- Hill, Micheal R. 2013. *Bomb Talk and Erving Goffman's frame Analysis*. University of Nebraska.
- Lefebvre, Hendri. 1991. *The Production of Space. United Kingdom* : Black Well.
- _____. 1974. *The Production of Space*, terjm, Donald Nicholson-Smith, 1993, Oxford, Blackwell Publisher.
- Lemert, Charles., & Branaman, Ann. 1997. *The Goffman Reader*. USA : Blackwell Publishers Inc.
- McQuail, Denis. 2011. *Teori Komunikasi Massa* McQuail, Edisi 6 Buku 1. Jakarta: Salemba Humanika.
- Mulyana, Deddy. 2007. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT. Remaja
- Morissan. 2013. *Teori Komunikasi individu Hingga massa*. Jakarta: Kencana.
- Nurgiyantoro, Burhan. 1995. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press.

- Priyambodo, 2007, *Manajemen Farmasi Industri*. Yogyakarta: Global Pustaka Utama
- Tuan, Yi-Fu. 1979. *Space and Place : Humanistic Perspective. Jurnal of Philosophy in Geography*. 1(1) : 387-427
- _____. 2013. *Landscapes of Fear*. USA : Knopf Doubleday Publishing Group
- Williams, Kevin. 2003. *Understanding Media Theory*. Britain: Arnold.

Skripsi

- Ayun, Riskha. (2012). "*Representasi Berjuang pada Novel '2' (Studi Semiologi Representasi Berjuang pada novel '2')*". Skripsi Sarjana, Universitas Pembangunan Negeri Veteran Jawa Timur, Surabaya.
- Iskandarsyah, M. (2012). "*HantuMerah :Melihat Konstruksi Budayadan Telaah Fungsi Dalam Memaknai Cerita Legenda Alam Gaib Kampus UI*". Skripsi Sarjana, FakultasSosialdanIlmu Politik Universitas Indonesia, Jakarta.
- Lazawardi, Kosa. (2012). "*Ruang yang Tercipta oleh Para Pesepeda (Studi Kasus : Bundaran Hotel Indonesia pada acara Car Free Day)*". Skripsi Sarjana, Universitas Indonesia, Jakarta.
- Ningsih, Putri. (2017). "*Mitologi Hantu Dalam Kepercayaan Masyarakat Sunda (Analisis Semiotika Cerita Hantu pada Rubrik "Puriding Purangak" di Majalah Mangle)*". Skripsi Sarjana, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta.
- Permana,Karis (2013) "*Analisis Genre Film Horor Indonesia Dalam Film Jelangkung (2001)*".Skripsi Sarjana, Fakultas Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga.
- Sadli, Ridwan. (2016). "*Pola Komunikasi Pemangkas Rambut Barber Shop Sawargi Kepada Pelanggan*". Skripsi Sarjana, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Setiawan,Andi. (2017). "*Produksi Ruang Sosial sebagai Konsep Pengembangan Ruang Perkotaan (Kajian atas teori ruang Hendry Lefebvre)*". Skripsi Sarjana, Universitas Sebelas Maret, Surakarta.

Jurnal

- Arifin, Kamil. "*Perumahan Muslim dan Politik Ruang di Yogyakarta*" Jurnal Pemikiran Sosiologi, Volume 4 (Januari 2017).

- Dhona, Holy R.. “*Wilayah Sunda dalam Surat Kabar Sunda Era Kolonial*” Jurnal Komunikasi, E-ISSN: 2548-7647 Volume 11, Nomor 1. (Oktober, 2016).
- Nawir, Muhammad. “*Struktur Ruang Kota Dan Koeksistensi Moda Produksi (Studi Pada Kawasan Pasar Grosir Daya Kota Makassar)*” Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Volume I (Desember, 2014) hal. 119.
- Prohászková, Viktória. “*The Genre of Horror*”. *American International Journal of Contemporary Research*, Volume 2 (April 2012).
- Sun, Chunyan. “*Horror from the Soul—Gothic Style in Allan Poe’s Horror*” *Journal of English Language Teaching*, Volume 8 (February, 2015).

Internet

- Agnes, “*Novel Horor 'Keluarga Tak Kasat Mata' Gentayangan di Toko Buku*”, <https://hot.detik.com/book/3261273/novel-horor-keluarga-tak-kasat-mata-gentayangan-di-toko-buku> (diakses pada tanggal 30 Maret 2017)
- Edward, “*Mengapa Malam Satu Suro Sering Dianggap Angker Ini 4 Kisah Dan Penjelasannya*”, <http://www.tribunnews.com/lifestyle/2017/09/20/mengapa-malam-satu-suro-sering-dianggap-angker-ini-4-kisah-dan-penjasannya?page=4> , (diakses pada tanggal 02 Desember 2017)
- Genta, “*Keluarga Tak Kasat Mata*”, <https://www.goodreads.com/book/show/30366141-keluarga-tak-kasat-mata>, (diakses pada tanggal 30 Maret 2017)
- “*Inilah 5 Hal yang Paling Ditakuti Manusia Menurut Psikologi*”, http://www.suzanafm.com/news/read/1882/Inilah_5_Hal_yang_Paling_Ditakuti_Manusia_Menurut_Psikolog (akses tanggal 25 Maret 2018)
- Juniman, Puput T. “*Soeharto Ikut Kecanduan Si Manis Jembatan Ancol.*”, <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20171027201029-220-251717/soeharto-ikut-kecanduan-si-manis-jembatan-ancol> (akses 31 Januari 2018)
- Nostalgia, “*Lingsir Wengi, Lagu Jawa Pengundang Kuntilanak?*”, <https://kumparan.com/potongan-nostalgia/lingsir-wengi-lagu-jawa-pengundang-kuntilanak>, (akses pada tanggal 2 desember 2017)
- Pamungkas, Arie. “*Produksi Ruang dan Revolusi Kaum Urban Menurut Henri Lefebvre*”, <https://indoprogress.com/2016/01/produksi-ruang-dan->

revolusi-kaum-urban-menurut-henri-lefebvre/(diakses pada tanggal 25 Maret 2018).

“10 *Rahasia Dibalik Lagu Lingsir Wengi Yang Jarang Diketahui*”,<https://siopung.com/misteri-lagu-lingsir-wengi>, (diakses pada tanggal 20 Maret 2018).