

PERBANDINGAN REPRESENTASI ZOMBIE PADA FILM AMERIKA-INGGRIS *PRIDE AND PREJUDICE AND ZOMBIES* (2016) DAN FILM KOREA KINGDOM : *ASHIN OF THE NORTH* (2021)

Ameerakhaiya Syamsuar^{1*}, Dianing Ratri², Fathima Assilmia³

^{1,2,3}Desain Komunikasi Multimedia , Fakultas Seni Rupa dan Desain,

Institut Teknologi Bandung

E-mail : ameerakhaiya@gmail.com¹

Abstrak

Penelitian ini dilakukan bertujuan mengetahui bagaimana perbandingan representasi *zombie* pada film Amerika-Inggris *Pride and Prejudice and Zombies* (2016) dengan Film Korea *Kingdom : Ashin of The North* (2021) yang diharapkan dapat memberikan ilmu dan informasi yang bermanfaat mengenai bagaimana menuangkan suatu tema terutama *zombie* dikombinasikan dengan budaya dan genre tertentu. Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kualitatif analisis komparatif dengan menggunakan teori Sastra Bandingan dan teori Manga Matrix. Hasil analisis menunjukkan bahwa kedua film memakai tema yang sama tetapi dengan pembawaan yang berbeda satu sama lain. Salah satu faktor penyebabnya adalah kebudayaan dari negaranya masing-masing.

Kata kunci : Film, *Zombie*, Perbandingan

Abstract

This research was conducted with the aim of knowing how to compare the representation of Zombies in the American-English film Pride and Prejudice and Zombies (2016) with the Korean film Kingdom: Ashin of The North (2021) which is expected to provide useful knowledge and information on how to express a theme, especially Zombies. combined with certain cultures and genres. The research method that will be used in this research is comparative analysis qualitative research using Comparative Literature theory and Manga Matrix theory. The results of the analysis show that the two films use the same theme but with different characteristics from each other. One of the contributing factors is the culture between countries.

Keyword : Film, *Zombie*, Comparison

Diterima tanggal 18 Mei 2022

Direvisi tanggal 22 Mei 2022

Disetujui tanggal 12 Juni 2022

PENDAHULUAN

Film merupakan satu hal yang banyak disukai oleh masyarakat baik secara umum maupun secara khusus. Mulai dari suka karena hobi hingga karena cerita dari filmnya yang *relateable*. Masing-masing orang memiliki selera dan pendapatnya sendiri mengenai film yang mereka sukai. Film sendiri memiliki berbagai macam tema yang disukai oleh masyarakat luas. Salah satunya yaitu Tema *Zombie*. *Zombie* sendiri merupakan suatu istilah untuk seorang mayat hidup yang pertama kali dipakai oleh Halperin bersaudara pada film tahun 1932 berjudul *White Zombie* seperti yang ditulis oleh John

*Corresponding author

Vervaeke, Christopher Mastropietro, dan Filip Miscevic, yaitu “*It should surprise us that these “walks” have only begun to appear, when the paradigm for their behavior has existed since the Haperin brothers produce White Zombie in 1932. In the film, a young man turned voodoo master transforms a young woman into a subordinate, pale skinned corpse*”, yang jika diartikan intinya adalah mereka berkata bahwa Halperin bersaudara membuat film berjudul *White Zombie* (1932) dimana seorang pria membuat seorang gadis berkulit pucat seperti mayat menjadi bawahannya [1]. Film bertema *Zombie* sendiri semakin lama semakin banyak digarap oleh berbagai seniman dari berbagai negara mulai dari *Hollywood* dari Amerika dan Inggris hingga *K-Drama* dari Korea dengan keunikan dan ciri khasnya masing-masing. Film bertemakan *Zombie* ini pun juga di garap dengan *genre* yang beragam mulai dari *horror, romance, comedy* dan masih banyak lagi. Dapat kita rasakan bahwa Film bertemakan *Zombie* ini begitu populer diantara masyarakat dengan banyaknya film bertema *Zombie* yang terkenal seperti *Resident Evil* yang terjual hingga hamper 6 juta kopi, *World war Z* yang masuk ke dalam *box office* , atau pun film dan series *Kingdom* juga *All of Us are Dead* dari korea yang sempat menjadi peringkat 1 di platform *Netflix* [2]. Menurut Myke Thomson “Alasan mengapa film *zombie* sangatlah populer adalah kombinasi dari anggaran rendah, keuntungan tinggi, dan aksi menegangkan” [3].

Pride and Prejudice and Zombies merupakan sebuah film Amerika-Inggris bertemakan *zombie* yang ditayangkan pada tahun 2016. Film ini menceritakan tentang kisah benci tapi cinta dari gadis bernama Elizabeth Bennet yang berasal dari keluarga susah yang pintar bela diri dengan Fitzwilliam Darcy seorang pembunuh *zombie* yang kaya raya ditengah-tengah wabah *zombie* yang menyerang Inggris pada abad ke-19 [4]. Sedangkan dikutip dari Yerie H, “*Kingdom : Ashin of The North* adalah sebuah *sidequel* dari serial horror *zombie* fenomenal asal Korea *Kingdom Season 2*”. Berlatar saat masa invasi Jepang yang telah menghancurkan wilayah Korea Selatan pada masa Joseon. Film ini menceritakan tentang seorang Gadis bernama Ashin yang membalaskan dendam keluarganya yang dibantai karena dituduh berkhianat, dengan menyebarkan wabah *zombie* di daerah tempat orang-orang yang mengkhianatinya. Wabah tersebut dia ciptakan dari sebuah tanaman pembangkit yang ia temukan saat ia sedang mencari obat untuk ibunya [5,6]. Kedua film tersebut merupakan film yang menggunakan tema *Zombie* tetapi dibungkus dengan genre fiksi *historical* dari negara dan budayanya masing-masing. Fiksi *historical* / fiksi sejarah sendiri menurut Jessica Dukes yaitu “Fiksi Sejarah adalah salah satu sub-genre sastra yang memiliki banyak bentuk. Fitur yang paling penting, bagaimanapun, adalah bahwa itu diatur di masa lalu, dengan setiap elemen cerita sesuai dengan norma-norma hari itu” [7].

Kombinasi yang tidak biasa ini membuat sesuatu hal yang berbeda dari film-film *zombie* lainnya, mulai dari visual hingga alur ceritanya membuat penulis merasa kedua film tersebut sangatlah menarik untuk dibahas lebih mendetail dengan cara membandingkan dan melihat persamaan maupun perbedaan dari kedua film tersebut. Seperti yang ditulis oleh Rastati dimana menurut Sarah Juliet Lauro , bahwa dalam budaya barat kisah *zombie* berakar dari cerita rakyat Haiti di abad 17 dan 18. *Zombie* juga dipercaya lahir dari ritual *Voodoo* yang dilakukan oleh dukun untuk menghidupkan orang mati untuk dijadikan tenaga kerja. Mitos *zombie* pun terus menyebar dari mulut ke mulut, dan dongeng. Menurut Sarah Juliet Lauro kisah *zombie* pun tidak hanya soal mayat hidup terutama setelah di buat ke dalam film Amerika karena kegelisahan dan kecemasan dalam perbudakan juga di representasikan di dalamnya. Hal tersebut juga yang membuat film bertema *zombie* tetap populer [8,9]. Dalam Negara Asia sendiri *zombie* kebanyakan dikenal melalui film – film yang dibuat oleh Amerika. Negara-negara di Asia pun cenderung lebih percaya akan hal mistis dan hantu dari pada *zombie* [10].

Adapun perumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana perbandingan representasi *zombie* pada film Amerika-Inggris *Pride and Prejudice and Zombies* (2016) dengan Film Korea *Kingdom : Ashin of The North* (2021).

Dengan diwujudkan penelitian ini penulis berharap dapat memberikan ilmu dan informasi yang bermanfaat mengenai bagaimana menuangkan suatu tema terutama *zombie* dikombinasikan dengan budaya dan genre tertentu.

KAJIAN TEORI

Dalam penelitian ini, penulis akan menggunakan dua teori yaitu Teori Sastra Bandingan dan Teori Manga Matrix yang penjelasannya akan dipaparkan dibawah ini :

1. Teori Sastra Bandingan

Dalam bukunya yang diterbitkan tahun 2005, Supardi Djokko Damono menuliskan bahwa Teori Sastra bandingan pertama kali dikemukakan oleh Fernand Baldensperger, Jean-Marie Carre', Paul van Tieghem, dan Marius-Francois Guyard dari Perancis yang akhirnya menciptakan Teori sastra Bandingan aliran Perancis. Aliran Prancis ini menekankan pada kajian sejarah secara detail seputar pengaruh seorang pengarang terhadap pengarang lain, atau keterkaitan antara penulis dengan daerah-daerah yang berbeda-beda. Aliran Prancis ini juga mensyaratkan adanya perbedaan bahasa antara dua sastra nasional yang diperbandingkan. Sastra banding versi Prancis hanya membolehkan pengkajian karya sastra dengan jenis karya yang sama dan setara, misal puisi dengan puisi. Teori ini lalu berkembang ke Amerika dan menciptakan aliran baru dengan berprinsip bahwa kajian perbandingan mungkin saja dilakukan meskipun antar para penulis yang diperbandingkan tidak terjadi keterpengaruhannya atau memberikan pengaruh [11].

Saat ini, Teori Sastra Bandingan sudah banyak dikemukakan oleh berbagai ahli dari dalam maupun luar negeri. Seperti Teori sastra bandingan menurut Endraswara dalam bukunya yaitu "studi sastra untuk mencermati perkembangan deretan sastra dari waktu ke waktu, genre ke genre, pengarang satu ke pengarang lain, wilayah estetika satu ke estetika lainnya". Menurut Endraswara sendiri ada beberapa tahap pendekatan untuk menganalisis menggunakan teori sastra bandingan. Pertama, Sastra bandingan memuat empat perspektif, yaitu komparatif, historis, teoritis, dan antar disiplin ilmu (hlm. 159-160). Setelah itu, peneliti harus menentukan objek (bahan penelitian yang akan dibahas) misalnya tema, tokoh, aspek sosial, kecerdasan emosi, dan sebagainya dan juga subjek (karya sastra yang akan dibandingkan) misalnya cerpen, novel, puisi, dan sebagainya. Penentuan objek dan subjek, yaitu: 1) sastra bandingan diakronik, apabila yang dibandingkan dua buah karya yang berbeda periode, 2) sastra bandingan sinkronik, apabila yang dibandingkan karya sastra dalam periode yang sama (hal. 163). Selanjutnya yaitu tiga persyaratan utama sastra bandingan : varian Bahasa, varian wilayah, varian politik (hlm. 167).

Hal yang perlu di pertimbangkan dalam pengumpulan data pada proses penelitian sastra bandingan, yaitu : karya sastra terjemahan, aspek geografis, persamaan yang diambil diantara perbedaan-perbedaan, dan penulis-penulis dari negara yang sama tetapi menulis dalam bahasa dan dialek yang berlainan (hlm. 171-173). Tahap terakhir dari metodologi penelitian adalah analisis etik yang merupakan analisis berdasarkan data tanpa menghiraukan teori yang menggenggamnya. Adapun analisis pada sastra bandingan memusatkan proses membandingkan objek pada subjek yang sedang di teliti (hlm. 178) [12].

2. Teori Manga Matrix

Teori Manga matrix ini merupakan teori analisis struktur visual yang dibuat oleh Hiroyoshi Tsukamoto di bukunya yang berjudul *Manga Matrix : Create Unique Characters Using the Japanese Matrix System* yang diterbitkan tahun 2006. Teori ini terdiri dari tiga macam :

1. **Matrix Bentuk (*Form Matrix*)** : Mengacu kepada struktur dan bentuk dari sebuah karakter.
2. **Matrix Kostum (*Costume Matrix*)** : Mengacu kepada kategori kostum berupa pakaian, penutup atau alas kaki, ornament, rias, lilitan/bungkusan/ikatan, dan barang bawaan yang menguatkan kekhasan karakter.
3. **Matrix Karakterisasi/Penokohan (*Personality Matrix*)** : Mengacu kepada Klasifikasi kepribadian berupa kebiasaan, status, profesi, posisi, lingkungan biologis, atribut special, kelemahan dan keinginan [13].

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kualitatif analisis komparatif dengan menggunakan teori Sastra Bandingan dan teori Manga Matrix. Pertama-tama, penulis mengumpulkan sumber berupa data primer yang diperoleh dari film *Pride and Prejudice and Zombies* dan *Kingdom : Ashin of the North* itu sendiri. Sedangkan data sekunder diperoleh dari studi literatur yang di dapat dari buku, jurnal, artikel serta situs internet lainnya yang berhubungan dengan kedua film tersebut.

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini yaitu dengan cara observasi atau pengamatan langsung dengan cara menonton kedua film tersebut dan mengamati unsur-unsur yang ada pada teori yang sudah dipilih oleh penulis. Ada pun hasil observasi yang sudah dikumpulkan akan dicatat, diteliti dan dianalisa perbandingannya sesuai dengan teori yang dipakai. Dokumentasi dilakukan dengan cara mencari data yang berkaitan dengan kedua film melalui video, foto dan informasi dari internet.

Scene yang akan diambil untuk diteliti sebagian besar merupakan *scene* yang memunculkan *zombie* di dalamnya, dimana dapat terlihat gelagat, emosi, kemampuan, hingga fisik serta pakaian dari *zombie* itu sendiri. Terdapat juga *scene* yang menjelaskan latar belakang wabah *zombie* tersebut terjadi. Data-data yang diperoleh selanjutnya dianalisis dengan teori Sastra Bandingan dari perspektif komparatif dan historisnya secara visual

Lalu, setelah Sastra Bandingan, penulis membuat analisis komparatif dari Manga Matrix yang berawal Matrix Bentuk, Matrix Kostum dan Matrix Karakter.

ANALISIS DAN INTEPRETASI DATA

A. Analisis Sastra Bandingan

Sastra Bandingan dari Objek film ini berdasarkan hasil yang diperoleh dan dilihat dari perspektif komparatif serta historisnya secara visual, yaitu :

1. Tema

a. *Pride and Prejudice and Zombies*

Tema yang digunakan dalam film ini yaitu tema *zombie* fiksi historical Inggris abad 19 yang diiringi dengan genre yang berfokus pada *romance* dan *action*. Hal ini dapat diketahui berdasarkan narasi cerita serta visual dari *setting* serta pakaian yang dipakai dalam film ini. *Cerita Pride and Prejudice and Zombies* ini pun sebenarnya adalah cerita parodi dari cerita *Pride and Prejudice* oleh Jane Austen yang menceritakan tentang kisah cinta dari Elizabeth Bennet atau Liz dengan Darcy ditambah dengan unsur *zombie* di dalamnya. Walaupun begitu,

bukan hanya kisah cinta Liz dan Darcy saja yang diceritakan tetapi juga kisah cinta dari Bennet bersaudari lainnya terutama Jane Bennet dan Bingley. Karena film ini juga berfokus pada *action*, jadi banyak adegan-adegan pertarungan melawan *zombie* ditunjukkan di film ini. Pakaian yang dipakai pun merupakan pakaian pada abad ke-19 dapat dilihat dari pakaian wanitanya yang kebanyakan menggunakan gaun dengan posisi lingkaran pinggang yang tinggi dan setting suasana zaman dahulu dengan banyaknya orang yang menggunakan transportasi kereta kuda ataupun hanya kuda.



Gambar 1. Bennet bersaudari memakai pakaian dengan lingkaran pinggang ciri khas pakaian Inggris abad ke-19 (Kiri)

(Sumber : *Movieclips Thriller* [14]) /

Suasana di kota saat Bennet bersaudari datang mengunjungi tantenya (Kanan)

(Sumber : *Pride and Prejudice and Zombies*, 2016 [15])

b. Kingdom : Ashin of the North

Tema yang digunakan dalam film ini yaitu tema *zombie* fiksi *historical* Korea pada zaman Joseon yang diiringi dengan genre yang berfokus pada politik dan *action*. Hal ini dapat terlihat dari visual dari film ini yang berlatarkan seperti suasana Korea pada masa Joseon dimana ada banyak rumah-rumah tradisional Korea serta orang-orang memakai pakaian tradisional Korea yaitu *hanbok* yang sesuai dengan strata, daerah dan pekerjaannya masing-masing. Untuk ceritanya sendiri, karena dia berfokus pada politik dan *action* jadi banyak diperlihatkan bagaimana kejarnya pengkhianatan, perebutan kekuasaan ataupun adegan pertarungan yang intens.



Gambar 2. Masyarakat biasa menggunakan baju tradisional Korea *hanbok* (kiri) /

Masyarakat di desa tempat Ashin berasal mengenakan baju dengan bahan lebih tebal dan berbulu (kanan)

(Sumber : *Kingdom : Ashin of the North*, 2021 [17])

2. Tokoh

a. *Pride and Prejudice and Zombies*

Dalam film ini kedua tokoh utama film yaitu Liz dan Darcy memiliki kemampuan untuk membunuh *zombie* yang luar biasa. Pertemuan pertama dari kedua tokoh utama pun berawal

dari pertemuan mereka di sebuah pesta dan membunuh *zombie* – *zombie* yang tiba-tiba muncul disana. Secara tidak langsung, kemampuan bertarung mereka ini yang menjadi salah satu alasan kedua tokoh utama saling tertarik satu sama lain selain dari kepribadiannya hingga akhirnya menikah di akhir film. Karakter *zombie* dalam film ini pun pertama kali muncul saat tokoh utama pria yaitu Darcy sedang memburu *zombie* di sebuah pesta.



Gambar 3. Liz Bennet sedang dalam pertarungan melawan *zombie*
(Sumber : *Pride and Prejudice and Zombies*, 2016 [15])

b. Kingdom : Ashin of the North

Dalam film ini tokoh utama diceritakan masih anak-anak bernama Ashin dengan sifat penasaran yang tinggi dan agak naif. Bunga pembangkit orang mati pun juga ditemukan oleh Ashin di gua saat ia diam-diam ke daerah terlarang untuk mencari tanaman obat. Berawal dari ingin menyembuhkan ibunya yang sekarat dengan bunga tersebut, berakhir dengan menggunakan bunga tersebut untuk membalas dendam keluarga dan masyarakat desanya saat ia sudah besar. Saat itulah dimana pertama kali Ashin melihat *zombie* dimana *zombie* tersebut merupakan perbuatannya sendiri. Walaupun begitu kemunculan *zombie* pada film ini sebenarnya sudah di ada di awal film dimana yang pertama kali menjadi *zombie* adalah seekor rusa lalu seekor harimau yang kemudian bersambung dengan cerita seterusnya.



Gambar 4. Ashin masuk ke gua di daerah terlarang (kiri) /
Ashin menemukan bunga pembangkit di dalam gua tersebut (kanan)
(Sumber : *Kingdom : Ashin of the North*, 2021 [17])

3. Aspek Sosial

a. Pride and Prejudice and Zombies

Orang-orang yang berubah menjadi *zombie* pada film ini ada dari beberapa kalangan. Mulai dari seorang pelayan hingga pejabat. Seperti dalam salah satu *scene* di sebuah pesta, Sang tokoh utama Liz dan teman dari tokoh utama pria bernama Bingley bertemu dengan *zombie* yang ternyata merupakan seorang pelayan dari rumah tempat pesta ini diadakan. Dalam *scene* lain pun ada dimana Liz dan Bennet bersaudari menemukan sebuah kereta kuda milik penjual lampu yang mereka kenal yang ternyata sudah menjadi *zombie*. Adapun Wickham sang antagonis yang merupakan seorang tentara juga digigit oleh *zombie*. Dapat

disimpulkan bahwa siapa pun dapat menjadi *zombie* baik dia dari strata yang tinggi maupun strata yang tidak tinggi.

b. Kingdom : Ashin of the North

Orang-orang yang berubah di film ini bukan hanya dari satu strata sosial saja. Mulai dari rakyat biasa, pedagang, hingga prajurit bisa menjadi *zombie* jika diberikan bunga pembangkit ataupun digigit oleh *zombie* di film ini. Seperti dalam sebuah scene ditunjukkan dimana saat seorang rakyat biasa menggigit seorang prajurit hingga terluka dan juga semua orang yang tergigit *zombie* berubah menjadi *zombie* ganas yang terus mencari mangsa. Dalam film sering kali diperlihatkan bahwa *zombie-zombie* disini tidak mengenal strata sosial atau yang lainnya dan hanya terus memangsa manusia yang ada di hadapannya. Bahkan bukan hanya manusia, tetapi hewan pun bisa menjadi *zombie* yang ganas.

4. Kecerdasan Emos

a. Pride and Prejudice and Zombie

Karakter *zombie* dalam film ini pun diperlihatkan masih memiliki akal tetapi haus darah. *Zombie* dalam film ini masih bisa berbicara dan berinteraksi dengan manusia biasa. Dapat dilihat juga pemeran antagonis Wickham masih bisa menggunakan senjata dan menyerang Darcy saat dirinya telah digigit *zombie*. Kecerdasan emosi pun dapat terlihat juga dari cara mereka berbicara dan bertindak.



Gambar 5. *Zombie* membuat sebuah jebakan untuk dapat memakan manusia
(Sumber : *Pride and Prejudice and Zombies*, 2016 [15])

b. Kingdom : Ashin of the North

Karakter *zombie* dalam film ini diperlihatkan sudah tidak memiliki emosi seperti manusia lagi. Mereka benar-benar ganas dan menyerang semua manusia yang ada di hadapan mereka. *Zombie* dalam film ini pun sudah tidak bisa berbicara atau bertindak seperti manusia biasa. Jika ada manusia yang berbicara pada mereka pun, mereka tidak menanggapi dan menyerang manusia secara membabi buta. Mereka pun terlihat seperti tidak merasakan rasa sakit jika terluka.



Gambar 6. *Zombie* menyerang manusia secara membabi buta
(Sumber : *Kingdom : Ashin of the North*, 2021 [17])

Subjek yang dibahas dalam Sastra Bandingan ini merupakan kedua buah film. Adapun kedua film ini termasuk kedalam Sastra Bandingan Diakronik karena dibuat pada periode yang berbeda.

B. Analisis Manga Matrix

1. Analisis Matrix Bentuk

Analisis bentuk melalui perbandingan postur dan gestur karakter *Zombie* yang muncul dalam film.

a. *Pride and Prejudice and Zombies*

Secara fisik, *zombie* dalam film ini kebanyakan memiliki kulit putih pucat dengan beberapa daerah kulit di badannya seperti terkoyak karena bekas gigitan. Gigi mereka cenderung seperti berdarah-darah dan kotor terutama yang sudah atau baru saja mengigit daging atau otak manusia. Di daerah sekitar mata pun seperti masuk kedalam dan banyak yang terlihat seperti keunguan dan berkerut. Bola matanya pun seperti kemerahan. Postur tubuh cenderung mirip dengan manusia biasa dan cara berjalannya pun mirip dengan manusia biasa. Jika dibandingkan, perbedaan manusia biasa dengan *zombie* pada film ini hanya bisa dilihat dari fisik *zombie* yang memiliki bekas koyakan di kulitnya dan keganasan *zombie* yang dominan jika mereka sudah memakan otak manusia.

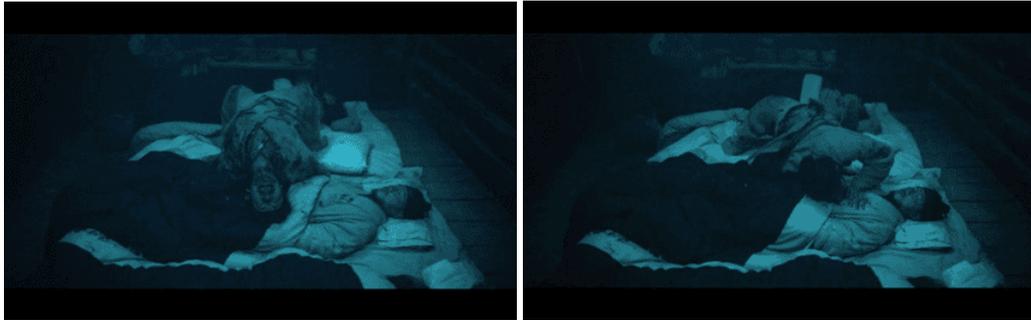


Gambar 7. Penampilan *zombie* yang ditemui Liz di sebuah gereja
(Sumber : *Pride and Prejudice and Zombies*, 2016 [15])

b. *Kingdom : Ashin of the North*

Secara fisik, *Zombie* dalam film ini memiliki kulit yang pucat dan gigi yang kotor dengan bekas darah. Banyak dari mereka memiliki bekas koyakan dibadan ataupun pakaiannya akibat gigitan dari *zombie* yang mengubah mereka. Bola mata mereka pun terlihat berwarna putih

atau keabuan dengan urat-uratnya yang terlihat. Postur tubuh dari *zombie* pada film ini cenderung agak membungkuk. Tetapi beberapa juga bergantung pada bagaimana kondisi mereka saat berubah menjadi *zombie*. *Zombie* dalam film ini juga seringkali terlihat membuat gestur-gestur seperti mematahkan tulang badan mereka, memutar tubuh bagian atas, berjalan dengan kaki pincang dan lainnya. *Zombie* dan manusia pun postur dan gesturnya sangatlah kontras jadi mudah untuk dibedakan.



Gambar 8. *Zombie* memutar badannya dengan mematahkan tulangnya dan bergerak dengan lincah

(Sumber : *Kingdom : Ashin of the North*, 2021 [17])

2. Analisis Matrix Kostum

Analisis dengan membandingkan perbedaan Kostum karakter *Zombie* pada kedua film yang berasal dari latar belakang yang berbeda.

a. *Pride and Prejudice and Zombies*

Zombie pada film ini memakai kostum atau pakaian sesuai dengan pakaian yang digunakan pada abad 19 di Inggris. Contohnya seperti baju wanita yang cenderung memakai gaun dengan lingkaran pinggang tinggi juga korset dan pria yang banyak menggunakan mantel dengan celana panjang tetapi kemewahannya tergantung kepada strata atau pekerjaannya. Bisa juga tergantung dengan baju yang *zombie* tersebut kenakan saat digigit oleh *zombie* pertama kali. Pakaian mereka pun terdapat banyak sobekan atau kerusakan karena terkoyak.

b. *Kingdom : Ashin of the North*

Zombie dalam film ini memakai kostum atau pakaian tradisional Korea yaitu *hanbok* dengan model sesuai dengan strata, daerah dan pekerjaannya masing-masing. Contohnya untuk rakyat biasa cenderung memakai *hanbok* dengan warna monoton dan berbahan agak kasar. Sedangkan untuk prajurit, mereka menggunakan baju dengan bahan yang lebih bagus dan lebih halus dengan memakai topi khasnya. Walaupun begitu, pakaian yang dipakai pun banyak yang seperti terkoyak atau sobek karena serangan *zombie* yang sebelumnya menggigit *zombie* tersebut. Kostumnya sendiri dibuat berdasarkan penelitian sejarah dari tim produksi tetapi dilakukan modifikasi pada desainnya agar terlihat lebih bagus di depan kamera. Saat cerita bergerak di luar Hanyang dan ke desa-desa terdekat, desain produksi dan kostum terus melengkapi gaya dan nada visual satu sama lain, mempertahankan sifat historis. "Kami selalu merasa bahwa warna dan tekstur kostum dan ruang harus selaras dengan baik." kata Lee [16].

3. Analisis Matrix Karakter

Menurut Tsukamoto, Matrix karakter dibagi menjadi :

3.1. Kemampuan special

a. *Pride and Prejudice and Zombies*

Dalam salah satu scene dalam film ini dijelaskan bahwa *zombie* yang baru tergigit sulit untuk dideteksi kecuali hingga mereka memakan otak. Pada tahap itu, perubahannya akan semakin cepat setiap mereka memakan otak manusia. *Zombie* dalam film ini juga dapat melakukan aktifitas seperti manusia biasa hanya saja yang membedakan mereka haus akan otak. *Zombie* ini pun diperlihatkan dalam beberapa scene tidak langsung terbunuh walaupun sudah dilukai atau ditusuk.



Gambar 9. Tokoh antagonis Wickham, sudah ,menjadi *zombie* dan tertusuk pedang Darcy tapi tetap masih hidup

(Sumber : *Pride and Prejudice and Zombies*, 2016 [15])

b. *Kingdom : Ashin of the North*

Zombie dalam film ini memiliki kemampuan untuk berlari dengan cepat dan bergerak lincah. Mereka pun menyerang dengan kuat, ganas, susah untuk dihindari serta sensitif terhadap suara. Mereka juga tidak akan langsung mati jika dilukai atau susah untuk dibunuh. Mereka juga terlihat seperti tidak merasakan sakit saat memiliki banyak luka atau mengalami patah tulang.



Gambar 10. *Zombie* mendorong seorang prajurit dengan kuat

(Sumber : *Kingdom : Ashin of the North*, 2021 [17])

3.2. Kelemahan, Status atau posisi

a. *Pride and Prejudice and Zombies*

Salah satu yang menjadi kelemahan *Zombie* ini juga adalah karena adanya lalat carrion dimana jenis lalat ini mempunyai kemampuan untuk menemukan daging yang mati di sekitar mereka (*zombie*), walaupun *zombie* tersebut belum memiliki ciri fisik atau bekas gigitannya tidak terlihat atau tertutup baju. Untuk strata atau posisi, walaupun

mereka seorang bangsawan ataupun tidak jika mereka telah menjadi *zombie* maka manusia tidak akan segan untuk membunuhnya. Walaupun begitu di dalam film, Wickham sang antagonis ingin membuat sebuah strata baru yaitu *zombie* bangsawan dimana kriteria untuk *zombie* bangsawan ini yaitu *zombie* ini tidak memakan otak manusia melainkan otak hewan saja atau *zombie* vegetarian. Tetapi pendapat ini tidak setuju oleh banyak pihak dan berakhir di gagalkan oleh Darcy, karena Darcy membuktikan bahwa *zombie* bagaimana pun juga tidak akan bisa tahan akan godaan untuk memakan otak manusia.



Gambar 11. *Zombie* vegetarian yang tiba-tiba menjadi ganas setelah memakan otak manusia (kiri)/ Lalat Carrion menempel pada *Zombie* yang tidak terlihat ciri fisiknya (kanan)
(Sumber : *Pride and Prejudice and Zombie*, 2016 [15])

b. Kingdom : Ashin of the North

Kelemahan dari *Zombie* di film ini adalah bagaimana mereka tidak dapat berfikir seperti manusia biasa yang membuat mereka mudah untuk dikelabui. Mereka dapat dibunuh jika dibakar. Status dan posisi tidak berlaku apapun jika telah menjadi *zombie*.

3.3. Lingkungan asal

a. Pride and Prejudice and Zombie

Pada film ini diceritakan bahwa sejak awal masehi, britania raya mendapat keuntungan yang berlimpah berkat perdagangan global. Tapi suatu saat mereka mendapatkan sesuatu yang bukan sutera dan rempah – rempah dari para koloni melainkan virus mengerikan yang ganas yang mereka curigai disebarkan dari Perancis. Setelah tergigit, orang yang terinfeksi akan merasakan keinginan untuk menyantap otak dari orang yang masih hidup. Setelah sempat dimusnahkan, ternyata mereka bangkit kembali sebagai pasukan mayat hidup atau lebih dikenal dengan sebutan *zombie*. Wabah *zombie* ini pun kemudian semakin menyebar hampir keseluruhan Inggris.

b. Kingdom : Ashin of the North

Pada film ini ada dua kejadian awal terciptanya *zombie* di negara tersebut. Pertama diceritakan dalam scene awal bagaimana makhluk hidup bisa menjadi *zombie*. Mulai dari di sebuah hutan ada seekor rusa yang memakan sebuah bunga misterius berwarna ungu. Tiba-tiba saja setelah memakan bunga tersebut, Rusa itu seperti bergeliat dan merontar-ronta dan kemudian seakan-akan mati terdiam. Tak lama kemudian Rusa tersebut bangun kembali dengan mata putih dan tingkah yang berbeda, tidak seperti rusa pada umumnya. Rusa tersebut bertingkah seperti hewan ganas dan mencoba menyerang seekor harimau yang ingin memangsanya. Harimau tersebut berakhir menjadi *zombie* setelah memangsa rusa tersebut.

Kedua adalah dimana saat Ashin sang tokoh utama memakai bunga yang misterius berwarna ungu yang ia temukan di sebuah gua di dalam hutan saat mencari ginseng. Di dalam gua pun ia melihat ada pesan mengenai bunga misterius tersebut yang berbunyi “Tanaman ini menghidupkan orang mati, tapi ada harga yang harus dibayar” yang kemudian dipercaya oleh Ashin. Ashin pun menyimpan bunga misterius tersebut berawal untuk mengobati ibunya hingga akhirnya ia memakainya untuk membalaskan dendam keluarga dan masyarakat desanya yang dibantai. Ashin juga membuat seluruh keluarga dan masyarakat desannya yang sudah mati bangkit kembali menjadi *zombie* dengan bunga tersebut. Untuk membuat *zombie* dari bunga tersebut pun ada caranya. Awalnya sebelum jasad orang yang sudah mati membusuk, bunga tersebut dihaluskan dan diberi air liur, kemudian ditusukkan di titik Yintang sedalam tiga milimeter, lalu dua jam kemudian pun jasad yang sudah mati pun bangkit kembali dan berubah menjadi *zombie*.

3.4. Keinginan

a. *Pride and Prejudice and Zombies*

Seperti yang sudah disebutkan sebelumnya, *zombie* dalam film ini secara keseluruhan memiliki keinginan untuk memakan otak manusia. Walaupun ada sekelompok *zombie* yang mencoba untuk hanya memakan otak binatang saja dan menyebut mereka sebagai *zombie* vegetarian, tetap saja mereka tergoda saat dipancing dengan otak manusia oleh Darcy. Untuk pengecualian, tokoh antagonis dalam film ini yaitu Wickham yang ternyata sudah menjadi *zombie* sejak lama. Sebagai *zombie*, Wickham ingin kehidupan yang lebih baik untuk para *zombie* terutama yang tidak memakan otak manusia dengan membuat strata *zombie* bangsawan. Walaupun begitu rencananya berhasil digagalkan oleh Darcy.

b. *Kingdom : Ashin of the North*

Karena *zombie* pada film ini tidak memiliki akal, jadi mereka pun hanya memiliki keinginan untuk memakan makhluk hidup yang ada di hadapan mereka.

3.5. Tingkah laku

a. *Pride and Prejudice and Zombies*

Zombie pada film ini bertingkah mirip seperti manusia pada umumnya dan yang membedakan adalah *zombie* haus akan otak manusia sedangkan manusia tidak. Mereka bisa berbicara dan bertingkah seperti seseorang pada umumnya. Pada salah satu scene pun ada *zombie* yang membuat jebakan atau menggendong bayi seperti wanita pada umumnya. Adapun di scene lain dimana seorang *zombie* anak-anak bertingkah seperti anak-anak biasa. Untuk *zombie* yang belum memakan otak manusia, mereka bertingkah tidak seganas yang sudah memakan otak manusia.

b. *Kingdom : Ashin of the North*

Zombie pada film ini bertingkah tidak seperti manusia pada umumnya. Mereka ganas dan menyerang makhluk hidup tanpa ampun. Mereka pun tidak memiliki akal ataupun bisa berinteraksi secara verbal dengan manusia biasa dan cenderung hanya mengeluarkan geraman-geraman seperti hewan buas.

SIMPULAN

Dari hasil analisis sastra bandingan diatas, dapat disimpulkan bahwa walaupun kedua film tersebut yaitu :

1. Sama-sama bertemakan *zombie* fiksi historical tetapi kedua film merepresentasikan *zombie* dengan cara dan motif yang berbeda sesuai dengan pengaruh dari budaya negaranya masing-masing.
2. Secara visual , *zombie* pada film *Pride and Prejudice and Zombies* memiliki postur tubuh, gestur dan tingkah laku mirip dengan manusia biasa dengan kulit putih pucat dengan kulit banyak bekas koyakan, bola mata agak kemerahan dengan sekitar mata agak kedalam dan berkerut dengan warna agak keunguan, gigi kemerahan atau kehitaman, dan dengan menggunakan pakaian khas Inggris abad ke 19. Sedangkan, *zombie* pada film *Kingdom : Ashin of the North* memiliki postur, gestur dan tingkah laku tidak seperti manusia pada umumnya dengan kulit pucat dan kulit banyak bekas koyakan, bola mata putih atau keabuan, gigi kemerahan atau kehitaman, dan menggunakan pakaian tradisional korea sesuai dengan daerahnya masing-masing.
3. Secara karakteristik, *zombie* pada film *Pride and Prejudice and Zombies* memiliki akal dan bertingkah laku cenderung mirip seperti manusia. Sedangkan *zombie* pada *Kingdom : Ashin of the North* memiliki ciri yang sangat kontras dimana mereka tidak memiliki akal dan bertingkah jauh dari manusia pada umumnya.
4. Secara perannya dalam film, *zombie* dalam *Pride Prejudice and Zombies* dan segala kelebihannya menjadi lawan dari sang tokoh utama tapi juga menjadi salah satu faktor yang mendekatkan tokoh utama wanita dengan tokoh utama pria . Sedangkan pada film *Kingdom : Ashin of the North* peran *zombie* dan segala kemampuannya menjadi sebuah “alat” yang digunakan oleh sang tokoh utama untuk membalas dendam
5. Dilihat dari kebudayaannya, tidak hanya dari kostum serta latarnya saja, tetapi juga dari bagaimana awal mula penyebab *zombie* muncul dalam kedua film ini. Dalam film *Pride and Prejudice dan Zombies*, dimana dikatakan bahwa wabahnya tersebar dari hasil perdagangan global yang tentu saja merupakan salah satu ciri khas yang dilakukan oleh orang Barat. Sedangkan Ashin pun menemukan bunga pembangkit orang mati tersebut saat ia mencari ginseng di hutan. Kegiatan mencari ginseng ini pun merupakan suatu kegiatan yang sering kali dijadikan pekerjaan atau kebutuhan oleh orang Korea.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. Vervaeke, C. Mastropietro, and F. Miscevis, *Zombie in Western Culture A tewnty-First Century Crisis*. Open Book Publisher, 2017.
- [2] A. Dhani, “Menemui *Zombie-Zombie* di Dunia,” Sep. 08, 2017. <https://tirto.id/menemui-zombie-zombie-di-dunia-cwdw> (accessed Mar. 23, 2022).
- [3] M. Thompson, “Why Are *Zombie* Movies So Popular? 2022,” *FilmDaft*, 2021. <https://filmdaft.com/why-are-zombie-movies-so-popular/> (accessed Mar. 04, 2022).
- [4] M. H. Pratiwi and B. C. Imanda, “Sinopsis *Pride and Prejudice and Zombies*, Tayang 16 Maret di Amazon Prime Video Halaman all - Kompas.com,” *Kompas.com*, Mar. 15, 2021. <https://www.kompas.com/hype/read/2021/03/15/122100866/sinopsis-pride-and-prejudice-and-zombies-tayang-16-maret-di-amazon-prime?page=all> (accessed Mar. 03, 2022).
- [5] H. Yerie, “Rekomendasi, Sinopsis Dan Review ‘Kingdom Ashin Of The North’ - Pojok Seru,” Jul. 25, 2021. <https://www.mojokseru.com/2021/07/sinopsis-dan-review-kingdom-ashin-of-the-north-di-bintangji-jun-ji-hyun-tayang-di-netflix.html> (accessed Mar. 18, 2022).

- [6] C. Stefanie, "Review Kingdom: Ashin of the North," 2021. <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20210723174820-220-671473/review-kingdom-ashin-of-the-north> (accessed Mar. 18, 2022).
- [7] J. Dukes, "What Is Historical Fiction? | Celadon Books," *Celadon Books*. <https://celadonbooks.com/what-is-historical-fiction/> (accessed Mar. 04, 2022).
- [8] S. L. Juliet, *Project MUSE - The Transatlantic Zombie : Slavery, Rebellion, and Living Death*. New Brunswick: Rutgers University Press, 2015. Accessed: Mar. 23, 2022. [Online]. Available: <https://muse.jhu.edu/book/45384>
- [9] R. Rastati, "Zombi dalam Budaya Pop: Dari Industri hingga Relevansi Pada Masa Pandemi - Pusat Penelitian Masyarakat dan Budaya - LIPI," Aug. 04, 2021. <https://pmb.brin.go.id/zombi-dalam-budaya-pop-dari-industri-hingga-relevansi-pada-masa-pandemi/> (accessed Mar. 23, 2022).
- [10] R. Saputra, "Zombi, dari Folklor Lokal ke Kisah Horor Internasional," Aug. 16, 2020. Accessed: Mar. 23, 2022. [Online]. Available: <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20200814113240-241-535682/zombi-dari-folklor-lokal-ke-kisah-horor-internasional>
- [11] I. Wahyuli and S. D. Damono, *LAPORAN BACAAN BUKU SUPARDI DJOKO DAMONO "PEGANGAN PENELITIAN SAstra BANDINGAN" OLEH INDRI WAHYULI | INDRI WAHYULI*. 2005. Accessed: Mar. 23, 2022. [Online]. Available: <https://indriwahyuli.wordpress.com/2018/02/27/laporan-bacaan-buku-supardi-djoko-damono-pegangan-penelitian-sastra-bandingan-oleh-indri-wahyuli/>
- [12] G. Hanita Mayasari and S. Endrawara, *RESENSI BUKU MENEROPONG TEORI SAstra BANDINGAN PADA BUKU METODOLOGI PENELITIAN SAstra BANDINGAN*. 2011.
- [13] F. P. Supandi, A. Z. Mansoor, and S. P. Ramadina, "KAJIAN DESAIN KARAKTER DALAM GAME OVERWATCH DALAM KERANGKA METODE PERANCANGAN MANGA MATRIX," 2017.
- [14] Movieclips Trailer, "Pride and Prejudice and *Zombies* Official Trailer #1 (2016) - Lily James Horror Movie HD - YouTube," *Movieclips Trailers*, Oct. 22, 2015. <https://www.youtube.com/watch?v=foGraEVNIOs> (accessed May 18, 2022).
- [15] B. Streers, *Pride and prejudice and Zombies (2016)*, (Feb. 05, 2016). Accessed: May 18, 2022. [Online Video]. Available: <https://www.youtube.com/watch?v=EfsPuSWVnQQ&t=29s>
- [16] D. James, "Historical Details Key in Netflix South Korea *Zombie* Series 'Kingdom' - Variety," *Variety*, Jan. 31, 2019. <https://variety.com/2019/artisans/production/netflix-south-korea-zombie-series-kingdom-1203123242/> (accessed May 16, 2022).
- [17] Kim Sung-Hoon, *Kingdom: Ashin of the North (2021)*, (Jul. 23, 2021). Accessed: May 18, 2022. [Online Video]. Available: <https://theflixer.tv/watch-movie/watch-kingdom-ashin-of-the-north-full-70886.4791667>