

MITOS TEMBANG *DURMA KUNTILANAK* PADA FILM *KUNTILANAK*

Elara Karla N.

Program Pascasarjana

Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta

Jl. Ki Hadjar Dewantara No. 19 Ketingan, Jebres, Surakarta, 57126

ABSTRAK

Artikel ini merupakan hasil penelitian pada mitos tembang *Durma Kuntilanak* pada film *Kuntilanak* karya Rizal Mantovani. Permasalahan yang dirumuskan pada artikel ini adalah bagaimana film *Kuntilanak* menggambarkan mitos tembang *Durma Kuntilanak*. Penelitian ini bertujuan untuk membaca realitas film *Kuntilanak* yang merepresentasikan tembang *Durma Kuntilanak* sebagai mitos ciptaan *film maker*. Langkah yang dilakukan untuk mengkaji tanda dan makna, agar mendapatkan pemahaman dan penjelasan mitos tembang *Durma Kuntilanak* pada penceritaan film *Kuntilanak*, adalah dengan menggunakan pendekatan semiotika film Christian Metz. Metz mengungkapkan bahwa penanda dan petanda sinematografis memiliki hubungan “motivasi” dan “beralasan”, artinya penanda dan petanda dalam sinematografis akan selalu diegesis dengan alam yang dirujuk (cerita). Paradigma tersebut akan diterapkan pada struktur naratif film *Kuntilanak* yang telah diuraikan menjadi tiga babak, kemudian dipilah pada *sequences* yang memuat “sebab-akibat”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, metode penceritaan film *Kuntilanak* menggunakan struktur naratif konvensional, dan adegan “sebab-akibat” ketika tembang *Durma Kuntilanak* disajikan dengan pola yang berulang. Hal tersebut membuat penonton digiring pada pemahaman cerita sesuai “jalurnya”, dan meyakini mitos tembang *Durma Kuntilanak* melalui penekanan adegan “sebab-akibat”. Film *Kuntilanak*, meskipun adegan “sebab-akibat”-nya ditampilkan menggunakan gambar-gambar simbolis, namun melalui struktur naratif film yang digunakan membuat tanda-tanda konotatif dari gambar simbolis tidak lagi arbitrer, dan penonton seolah didikte, digiring untuk memahami maksud ceritanya dengan mudah sesuai gambar yang tersaji. Tanda konotatif menjadi tidak lagi dapat dengan bebas untuk dimaknai.

Kata kunci: mitos tembang *Durma Kuntilanak*, struktur naratif konvensional, semiotika film Christian Metz.

ABSTRACT

The article is the result of a research about mythos of a song *Durma Kuntilanak* in the film *Kuntilanak* by Rizal Mantovani. Problem in the article is how film *Kuntilanak* describes about mythos of tembang *Durma Kuntilanak*. The research aims to learn the reality of film *Kuntilanak* that represents the song *Durma Kuntilanak* as a mythos created by the film maker. To analyze the sign and meaning in order to find understanding and description of the mythos in the story of film *Kuntilanak*, the research uses the semiotics approach of Christian Metz. Metz said that the cinematographic indicator and sign have a “motivation” and “reasonable” relationship. It means that indicator and sign in cinematographic will always be diegesis with the referred nature (story). The paradigm will be applied in narrative structure of film *Kuntilanak* that has been divided into three sessions and then classified to be sequences covering “cause-effect”. The result shows that the method of storytelling in film *Kuntilanak* uses narrative conventional structure and “cause-effect” scenes when the song *Durma Kuntilanak* is presented by the repeated pattern. It makes the audience led to the understanding of story in accordance to “its path” and believed the mythos of song *Durma Kuntilanak* by stressing the “cause-effect” scene. Even though the “cause-effect” scene is presented by using symbolic pictures, the connotative signs in the symbolic pictures are no more arbitrary because of the narrative structure used in the film. As if the audience is led to understand easily the meaning of story in accordance to the presented pictures. The connotative sign can be no more given a meaning deliberately.

Keywords: mythos of song *Durma Kuntilanak*, narrative conventional structure, semiotics of film Christian Metz.

A. Pengantar

Hampir delapan tahun sejak tahun 2006 ketika film *Kuntilanak* karya Rizal Mantovani diputar

di bioskop-bioskop Indonesia, desas-desus mengenai tembang *Durma Kuntilanak* yang memiliki kemampuan untuk memanggil setan tidak juga berhenti terdengar. Tidak hanya disinggung pada

pembicaraan ringan sekelompok anak muda, mitos tersebut juga dibahas di dunia maya, bahkan disinggung pada beberapa program *variety show* berbagai televisi swasta nasional, seperti *Showimah* yang tayang di Trans TV tanggal 12 Februari 2014, *Bukan Empat Mata* yang tayang di Trans7 tanggal 22 November 2013, dan *Ghost Hunter* yang tayang di Trans7 tanggal 5 Agustus 2014. Kondisi masyarakat yang tampak meyakini keberadaan mitos tembang *Durma Kuntilanak* tersebut, merupakan sebuah fenomena yang dapat dihubungkan dengan sejarah film ketika film menjadi sebuah media propaganda.

Sudah sejak lama film menjadi sebuah tontonan massa yang menyajikan realitas sebagai hiburan, tokoh penting dibalik itu adalah Lumière bersaudara yang menyajikan realitas laju kereta api ke arah penonton sehingga memunculkan sensasi pengalaman luar biasa. Tokoh lain yang tidak kalah penting dalam perkembangan film adalah Georges Méliès yang mengeksplorasi realitas film fantasi. Berbagai pengalaman baru dan sensasi terlibat dengan dunia fantasi, muncul bersama dengan 200 film Méliès yang hampir kesemuanya berdurasi 1-2 menit. Kemudian pada tahun 1905, ketika John P. Harris membuka *Nickelodeon* yang ada di hampir tiap pelosok Amerika, membuat film menjadi sebuah ikon yang mampu mengasimilasikan berjuta orang dengan perbedaan kultur ke dalam "*common vision of American life*" (Primadewi, 2003:238).

Melihat sejarah film yang mampu membuat penontonnya dengan sudut pandang yang sama, membuat film pada era pemerintahan Vladimir Lenin (1917) digunakan sebagai media propaganda menyebarkan tujuan revolusi (Primadewi, 2003:238). Hal tersebut sesuai dengan yang pernah disinggung oleh James Lull, bahwa film merupakan sarana yang paling hebat untuk menyampaikan ideologi-ideologi yang ada di dalam masyarakat dan kembali pada masyarakat itu sendiri, baik secara terang-terangan maupun terselubung (1998:xii). Bagaimanapun sejak kemunculannya, film sebagai media yang kini mampu masuk ke setiap daerah, memiliki andil untuk membentuk budaya dan cara pandang masyarakat, seperti yang diungkapkan oleh Sigfried Kracauer bahwa budaya dalam masyarakat, kini seringkali dibentuk oleh film yang mencerminkan nilai-nilai dan ideologi (2006:397).

Melalui film yang merupakan media hiburan massa, fenomena masyarakat yang memercayai tembang *Durma Kuntilanak* sebagai tembang pemanggil setan, merupakan bentuk kepercayaan yang dimulai sejak hadirnya film *Kuntilanak*. Tembang

memungkinkan dapat berdiri sendiri dengan latar belakang budaya, makna, dan ekspresinya, namun ketika tembang diciptakan dan diperkenalkan melalui penceritaan dalam realitas film, tembang memiliki nilai dan makna yang berbeda sesuai dengan yang diceritakan.

Penciptaan realitas film fiksi memang tidak pernah terlepas dari realitas yang sudah ada, seperti mitos-mitos yang tumbuh subur dan masih dipercaya keberadaannya di ruang lingkup budaya Jawa, dan juga keberadaan makhluk gaib yang dipercayai ada. Namun realitas yang sudah mengalami pengolahan untuk dapat disajikan kepada penontonnya, harus logis dan masuk akal untuk membuat penonton "terimpresi" dengan apa yang dilihat dan didengar. Realitas film meskipun merupakan wujud ciptaan *film maker*, namun merupakan salah satu faktor penting yang mampu memahami realita dan mendapatkan informasi melalui yang diungkapkan, disajikan, dan diceritakan kepada penonton.

Mengusung tradisi sebagai komponen penting realitas film *Kuntilanak* menjadi menarik untuk dikaji sebagai model realitas yang dihadirkan untuk penonton. Ketika melihat keberhasilan mitos tembang *Durma Kuntilanak* karya Rizal Mantovani diyakini keberadaan dan kebenarannya oleh masyarakat, bahkan digunakan dan disinggung pada berbagai program acara televisi yang merupakan media informasi massa.

Melalui deskripsi di atas, artikel ini bertujuan untuk melihat realitas film sebagai elemen yang membuat penonton terimpresi terhadap realitas yang lebih *real* daripada realitas mereka. Secara spesifik untuk melihat realitas film *Kuntilanak* yang memuat mitos tembang *Durma Kuntilanak* sebagai perangkat film yang diciptakan oleh *film maker*. Artikel ini juga diharapkan bermanfaat untuk memberikan pemahaman dan perkembangan ilmu pengetahuan dalam dunia seni dan budaya khususnya film, serta memberikan input wawasan dan interpretasi yang baik mengenai penciptaan realitas film yang mengusung tradisi.

Pendekatan melalui kacamata semiotika film Christian Metz digunakan untuk mendeskripsikan tanda, dan mendapatkan interpretasi makna konotatif dan denotatif audio-visual yang diegesis dengan realitas film *Kuntilanak*, dalam pola penceritaan sebagai wacana memitoskan tembang *Durma Kuntilanak*. Christian Metz menjabarkan paradigmanya dengan menyebutkan bahwa penanda dan petanda memiliki relasi "motivasi" dan "beralasan". Dalam arti, penanda dalam film selalu memiliki

hubungan “motivasi” dengan petanda, dan petanda dalam film selalu memiliki “alasan” yang berkaitan dengan penanda (Metz, 1974:108-109). Teori semiotika ini dirasa lebih tepat jika digunakan untuk membaca tanda dan menginterpretasi makna, pada film-film yang menggunakan konstruksi penceritaan konvensional (struktur naratif film fiksi pada umumnya), karena pemaknaan tanda konotatif pada gambar dan suara akan selalu kembali pada lapisan pertama, untuk memudahkan penonton memahami cerita dengan mudah dan cepat.

Agar pembacaan tanda dan interpretasi makna penggambaran tembang *Durma Kuntilanak* menjadi fokus, maka film *Kuntilanak* diuraikan menjadi tiga babak, yang kemudian akan dipilah sesuai dengan adegan “sebab-akibat”. Struktur tiga babak dalam film fiksi digunakan untuk mengkonstruksi cerita, agar mendapatkan pola, fokus, “nyawa”, dan kejelasan, yang dapat membantu penonton memahami cerita (Seger, 1987:4). Struktur tiga babak terdiri dari Babak I yang berisi pengenalan dan berakhir pada penanjakan aksi, atau yang dalam film *Kuntilanak* ditandai dengan konflik antar tokoh yang pertama, munculnya konflik ini membuat cerita bergulir menuju aksi berikutnya, dan membuat penonton menuju arena baru yang memberikan kesadaran pada fokus aksi yang berbeda (Seger, 1987:16). Babak II berisi konflik-konflik antar tokoh, sebagai pengawatan peristiwa agar cerita dapat terus bergulir menuju klimaks, babak ini juga berfungsi untuk menciptakan rasa penasaran kepada penonton untuk terus mengikuti peristiwa hingga mengetahui jawaban akhir dari permasalahan (Seger, 1987:18). Babak III memuat klimaks (puncak konflik) dan resolusi (penyelesaian masalah), pertanyaan besar yang dimiliki penonton terjawab, tensi atau ketegangan mengendur, dan penonton diberi sebuah kesimpulan (Seger, 1987:22-23).

B. Film *Kuntilanak* Karya Rizal Mantovani

Film *Kuntilanak* merupakan salah satu film Indonesia tahun 2006 yang ber-*genre* horor karya sutradara Rizal Mantovani. Film ini memiliki ciri dengan hadirnya salah satu tembang *macapat* sebagai bentuk tradisi masa lampau, untuk menciptakan atmosfer kuno yang paralel dengan cerita film *Kuntilanak*, tembang tersebut adalah *durma* (Mantovani, 19 April 2014). Rizal Mantovani sebelumnya pernah menggarap film horor berjudul *Jelangkung* (2001) bersama Jose Purnomo, film ini bisa dibilang sebagai pendobrak eksistensi film horor

Indonesia, ketika film Indonesia dengan konten legenda tradisional mulai melemah, dan kurun waktu antara tahun 2000-2009 merupakan peningkatan film ber-*genre* horor hingga 30 persen (Eric Sasono et.al, 2011:4-5). Tidak berhenti pada *Jelangkung* saja, banyak film horor yang pernah digarap olehnya antara lain: *Kesurupan* (2008), *Mati Suri* (2009), *Air Terjun Pengantin* (2009), *Jenglot Pantai Selatan* (2011), dan *Air Terjun Pengantin Phuket* (2013), dan beberapa film fiksi lain yang digarap oleh Rizal mengangkat mitos, legenda ataupun tradisi yang berkembang di dalam kultur suatu wilayah (IMDB:20 Mei 2014).

Ide/gagasan sebagai landasan cerita film horor yang berkembang di Indonesia tampaknya selalu dicukupi dengan kultur yang hidup dan tumbuh subur di ranah pemikiran mitis. Indonesia yang kaya dengan legenda, mitos, dan tradisi di tiap-tiap wilayah membuat film menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam penyebarannya sebagai wawasan kultural ke wilayah lain. Film horor di Indonesia memiliki perbedaan pada konten naratifnya, meskipun hampir kesemuanya menggunakan mitos sebagai gagasan untuk mengalirkan ceritanya. Sebagai contoh pada film horor era 1980-an merupakan era dimana mitos tradisional Jawa diangkat begitu kental seperti legenda *Ratu Pantai Selatan*, sedangkan memasuki tahun 2000-an hingga kini mitos ataupun legenda-legenda yang digunakan adalah legenda urban yang berkembang pada suatu wilayah perkotaan, seperti legenda *Hantu Jeruk Purut*, *Terowongan Casablanca*, dan lain sebagainya (Kusumaryati, 2011:200-214).

Film *Kuntilanak* karya Rizal Mantovani merupakan film horor yang mengambil ikon legenda *Kuntilanak* yang berkembang di beberapa wilayah di Indonesia, sebelumnya pun Rizal bersama Jose Purnomo pernah menggarap film *Jelangkung* yang juga mengambil legenda mengenai permainan rakyat yaitu “jelangkung” dan menampilkan banyak ikon hantu-hantu yang keberadaannya diakui di Indonesia.

Di dalam film *Kuntilanak*, Rizal Mantovani meletakkan sosok *Kuntilanak* ini pada cerita dimana ikon hantu tersebut merupakan jin peliharaan dari pesugihan keluarga Mangkoedjiwo, *Kuntilanak* yang diangkat oleh Rizal tidak sama dengan *Kuntilanak* yang tampak pada umumnya yaitu perempuan berambut panjang dengan baju putih panjang, melainkan hantu yang tidak diperlihatkan spesifik berjenis kelamin, tampak tua dengan kulit keriput, tangan dan tubuh yang kurus kering, berhidung panjang, rambut berwarna putih panjang, serta kaki yang menyerupai kaki kuda. Selain tokoh *Kuntilanak* yang memiliki ciri berbeda, film ini juga mengangkat

tembang, sebuah produk kebudayaan yang merupakan tradisi dari kultur Jawa sebagai perangkat cerita dalam realitas film tersebut.

Tembang *Durma Kuntilanak*, begitu disebutnya oleh Rizal Mantovani. Tembang yang menggunakan lirik bahasa Jawa ini digunakan oleh Mantovani sebagai perangkat yang dominan dalam cerita. Tembang ini berhubungan dengan aksi karakter tokoh utama yang menggerakkan cerita, agar alur terus bergulir dari tahap awal hingga akhir. Pada film *Kuntilanak*, tembang *Durma Kuntilanak* dihubungkan dengan mitos tembang yang memiliki kekuatan untuk menembus dimensi arwah memanggil *Kuntilanak*, Samantha yang memiliki kemampuan untuk mengendalikan *Kuntilanak* melalui tembang tersebut, seolah terkoneksi dengan *Kuntilanak* yang ada di dimensi lain. Proses dan tujuan pemanggilan *Kuntilanak* menggunakan tembang *Durma Kuntilanak* pada film ini, selalu didasari dengan rasa kesal dan marah Samantha hingga memiliki keinginan untuk membunuh atau menyakiti karakter pendukung.

C. Tembang *Durma Kuntilanak* pada Film *Kuntilanak*

“Lingsir wengi, sliramu tumeking sirna, aja tangi nggonmu guling, awas ja ngetara, aku lagi bang winga-winga, jin setan kang tak utusi, dadya sebarang, waja layu sebit.”

Syair di atas merupakan lirik dari tembang *Durma Kuntilanak* yang dapat menghubungkan Samantha dengan *Kuntilanak* yang ada di dimensi berbeda, untuk mewujudkan keinginan Samantha menyakiti atau bahkan membunuh orang-orang yang mengganggu dan membuatnya kesal. Koneksi antara Samantha dengan *Kuntilanak*, diceritakan karena Samantha adalah orang yang memiliki “faktor x” hingga *wangsit* pesugihan keluarga Mangkoedjiwo memilihnya.

Kemampuan yang tidak biasa, bahkan tidak masuk akal pada perempuan masa kini di era yang sudah jauh dari hal-hal mistis. Namun Rizal Mantovani, sutradara sekaligus penulis film *Kuntilanak*, menciptakan tembang *Durma Kuntilanak* dan mengolahnya dengan cerita pesugihan hingga semasuk akal mungkin untuk mendapatkan respon berupa ketegangan dan ketakutan dari penontonnya. Diakuinya, tembang yang mampu memanggil *Kuntilanak* tidak pernah ada mitosnya atau mengadopsi dari mitos manapun, tembang yang disebutnya dengan *durma* (spesifik berjudul *Durma*

Kuntilanak) ini diciptakan khusus sebagai proses kreatif dalam penggarapan film *Kuntilanak*. *Durma*, dalam kultur wilayah Jawa dikenal sebagai salah satu jenis tembang dalam *macapat*. Ada beberapa jenis tembang dalam kategori *macapat*, dan kesemuanya memiliki watak, ekspresi, serta penggarapan yang berbeda-beda, sesuai dengan apa yang ingin disampaikan melalui liriknya.

Konsep penciptaan tembang *Durma Kuntilanak* yang memang berlandaskan tradisi sebagai bentuk proses kreatif, pada penciptaannya mengabaikan ciri-ciri fisik struktur tembang *durma macapat*, yang tampak pada ketidaksesuaian penghitungan *guru lagu* dan *guru wilangan*-nya. Rizal Mantovani hanya berpijak pada referensi watak atau ekspresi tembang *macapat durma* sebagai cermin kedalaman karakter Samantha di sepanjang alur cerita, dan juga konflik yang ada di dalam film *Kuntilanak* tersebut. Mantovani menyebutkan bahwa tembang *Durma Kuntilanak* yang diciptakan merupakan bentuk pengembangan dari budaya itu sendiri seperti halnya cergam Punakawan di tahun 70-an yang menggunakan baju modern era itu, ataupun penerapan mitos Gatotkaca menjadi *superhero* modern pada komik juga iklan-iklan televisi. Tembang *Durma Kuntilanak* pada film *Kuntilanak* diperlakukan sebagai perangkat untuk menghubungkan cerita dengan karakter tokoh utama.

Guru lagu dan Guru wilangan <i>Durma Macapat</i>	Lirik Tembang <i>Durma Kuntilanak</i>	Guru lagu dan Guru wilangan <i>Durma Kuntilanak</i>
12 – a	<i>Lingsir Wengi, sliramu tumeking sirna</i>	12 - a
7 – i	<i>Aja tangi nggonmu guling</i>	8 - i
6 – a	<i>Awas jo ngetara</i>	6 – a
7 – a	<i>Aku lagi bang winga-winga</i>	9 – a
8 – i	<i>Jin setan kang tak utusi</i>	8 – i
5 – a	<i>Dadya sebarang</i>	5 – a
7 – i	<i>Waja layu sebit</i>	6 - i

Tabel Perbedaan Tembang *Durma Macapat* dengan Tembang *Durma Kuntilanak*

Penciptaan realitas film berlandaskan tradisi yang sudah ada, banyak sekali dilakukan oleh beberapa *film maker* Indonesia seperti yang dilakukan oleh Hanung Bramantyo, dia melihat tradisi muncul dari dua sumber yaitu “atas dan bawah” yang keduanya merupakan wujud gagasan, pemikiran, wacana yang selalu ada mempengaruhi seorang individu dalam lingkungannya. Berbagai macam cara yang disebutkan oleh Bramantyo, merujuk pada dirinya yang seorang *film maker*, Bramantyo mengolah tradisi menjadi sesuatu yang menarik yang dapat disebarluaskan dan mempengaruhi orang lain, baik itu sebagai wawasan baru maupun wujud kreatifitas yang mampu membuat publik terkesan melalui media film.

Mengangkat tradisi tentu tidak serta merta mengambil dan memunculkannya dalam layar, proses pengolahan sudah tentu menjadi sebuah cara untuk membuat sebuah tradisi yang ingin dimunculkan dapat diterima oleh masyarakat yang memiliki perbedaan sudut pandang dan cara berpikir. Seperti yang disebutkan oleh Bramantyo, dia mengolah unsur tradisi yang dikorelasikan dengan segala sesuatu yang bersifat “kekinian” untuk dapat diterima dengan mudah karena universalitasnya.

Majunya film sebagai media presentasi realitas yang dapat diakses dan dinikmati di berbagai penjuru dunia, memudahkan penonton memiliki hiburan yang seragam dan bahkan memiliki persepsi yang seragam pula atas hiburan tersebut. Konsep menciptakan realitas berlandaskan tradisi menjadi semakin mudah dibawa, serta dikenalkan sebagai wawasan kultural ke seluruh lapisan masyarakat dengan berbagai latar belakang budaya, hal tersebut merupakan ide brilian untuk melestarikan kultur yang mungkin hampir punah. Namun kemampuan dan kecerdasan pembuat film serta kepekaannya pada tradisi, pada tahapan ini seolah diuji untuk menciptakan cerita yang dapat diterima oleh masyarakat dengan pola pikir yang jamak.

D. Konstruksi Cerita Film *Kuntilanak*

Pembacaan tanda-tanda yang akan dilakukan untuk memahami proses film *Kuntilanak* sebagai wacana penciptaan mitos tembang *Durma Kuntilanak*, pertama-tama akan diuraikan struktur tiga babak agar alur cerita yang disajikan pada film *Kuntilanak* menjadi jelas, kemudian dilakukan pemilahan adegan agar analisis menjadi lebih fokus.

Babak I

Film ini diawali dengan adegan Samantha terbangun dari mimpi buruknya, dengan ekspresi bingung melihat dan memilih ketiga benda yaitu gunting, batu, piring menggunakan tangannya yang penuh darah dengan latar belakang sofa terbakar, hal tersebut memberikan teka-teki dalam batinnya. Samantha terbangun dan mendengar gangguan dari ayah tirinya, yang menggedor tembok dan sayup-sayup berteriak seolah sedang mabuk. Samantha yang mulai tidak tahan, kemudian pindah untuk tinggal di sebuah kos tua milik keluarga Mangkoedjiwo dengan harga murah, ditengah perjalanannya dia bertanya tentang letak kos dengan beberapa orang warga sekitar, yang kemudian memberinya informasi mengenai pohon tempat tinggal *Kuntilanak* di jalan masuk menuju kos tersebut.

Rasa penasaran dengan mitos *Kuntilanak* penghuni pohon, membuatnya mengenal mitos tembang pemanggil *Kuntilanak* yang disebut dengan *Durma Kuntilanak*. Tembang tersebut dikenalkan kepada Samantha dengan cara dinyanyikan, hingga membuat Samantha merasakan keanehan, pusing yang kemudian membuatnya limbung. Malam harinya, Samantha yang sedang tidur mendengar suara tembang dinyanyikan yang membuatnya ketakutan.

Malam berikutnya, ketika tidur Samantha mendengar suara seperti benda diseret yang membuatnya bangun mencari sumber suara tersebut. Samantha terkejut ketika melihat sosok membelakanginya dengan rambut putih panjang tergerai sedang menyisir, kemudian ketika sosok tersebut menengok, Samantha terbangun, dan mencari-cari sosok yang barusan dilihatnya duduk di bangku. Dia hanya menemukan beberapa helai rambut putih di bangku tersebut.

Samantha yang masih bingung dengan mimpi buruk tersebut, tiba-tiba mendengar suara musik yang sangat kencang dari kamar Mawar. Samantha kemudian menuju kamar Mawar untuk memintanya mengecilkan volume musik, hal itu membuat Mawar tersinggung kemudian marah dan mengancam Samantha. Samantha yang merasa terancam dan kesal dengan perilaku Mawar yang menyodorkan gunting ke arah lehernya, tiba-tiba tampak tidak sadarkan diri menyanyikan tembang *Durma Kuntilanak*. Mawar kebingungan dengan sikap Samantha, setelah tembang selesai dinyanyikan, Samantha kembali tersadar dan melihat darah keluar dari hidung Mawar. Mawar kemudian pergi meninggalkan Samantha dan pergi bersama pacarnya menuju sebuah motel.

Di dalam motel tersebut, Mawar ketakutan karena ditinggal oleh pacarnya dan mendengar suara tawa perempuan. Mawar yang ketakutan karena diteror oleh *Kuntilanak*, kemudian tewas dengan kepala memutar, muka menghadap ke belakang.

Babak II

Kematian Mawar dengan ciri yang sudah disebutkan, membuat bu Yanti ketakutan kemudian menelepon pemilik kos tersebut yang bernama Sri Sukma. Ketika Samantha berbincang dengan Dinda yang juga penghuni kos Mangkoedjiwo, Samantha melihat cermin yang sama seperti di dalam kamarnya, Dinda kemudian mengatakan bahwa cermin tersebut hanya berjumlah empat buah di kos tersebut.

Malam harinya, laki-laki penghuni kos Mangkoedjiwo yang sering mengganggu Samantha, tiba-tiba mengagetkannya ketika dia sedang berusaha mencari tahu isi di dalam ruang yang terus digembok. Laki-laki tersebut melihat kesempatan untuk merayu dan menggoda Samantha, yang kemudian membuat Samantha kembali tidak sadar menyanyikan tembang tersebut. Seperti halnya Mawar, laki-laki tersebut kebingungan dan merasa pusing, kemudian menetes darah dari hidungnya. Laki-laki tersebut kemudian merasa ketakutan, dan pergi meninggalkan kos Mangkoedjiwo. Di jalan, ketika dia berusaha menenangkan diri, sosok *Kuntilanak* mendatangi dan menghantuinya, membuat dia ketakutan dan lepas kendali hingga tewas menabrak tiang.

Keesokan harinya, Sri Sukma mendatangi kos Mangkoedjiwo, dan berbicara dengan pohon yang disebutkan sebagai tempat tinggal *Kuntilanak* ketika menuju kos tersebut. Sri Sukma mengetahui bahwa Samantha adalah penerus wangsit pesugihan keluarganya, Mangkoedjiwo.

Samantha sedang mencari tahu apa yang terjadi pada dirinya, dengan mimpi yang menghampiri setiap kali tidur. Ketika Samantha berada di rumah Iwang, dia menemukan buku batik Mangkoedjiwo yang di dalamnya terdapat tulisan "sing kuat sing melihara". Seketika setelah Samantha membaca kalimat tersebut, buku tertutup tiba-tiba membuatnya memutuskan untuk pergi. Agung kemudian berusaha mencegahnya yang membuat mereka berdua bertengkar, kekesalan Samantha kemudian membuatnya tidak sadar dan menyanyikan tembang *Durma Kuntilanak* kepada Agung. Agung dengan reaksi yang sama seperti korban lainnya, merasa bingung dan pusing, kemudian menetes darah dari hidungnya. Samantha yang kembali sadar kemudian merasa bersalah dan pergi meninggalkan Agung.

Keesokan harinya, Samantha mendapat kabar bahwa Agung menghilang, Samantha yang khawatir melakukan berbagai cara untuk mencari Agung. Malam hari ketika Samantha tidur, dia mendengar suara Agung memanggil-manggil namanya, Samantha mencari arah sumber suara tersebut, hingga sampai berada di depan ruang terlarang. Ketika Samantha mencoba mengintip ke dalam ruang tersebut, bu Yanti membentak dan memperingatkan Samantha agar tidak lagi mencoba mencari tahu isi ruangan tersebut.

Hari berikutnya, Samantha mencari nama Agung disetiap surat kabar dengan sangat frustrasi, Dinda yang merasa peduli mencoba memberikan solusi kepada Samantha. Perhatian Dinda kemudian membuat Samantha curiga dan berpikir Dinda menyukai Agung. Hal tersebut membuat Samantha tidak sadarkan diri dan menyanyikan tembang *Durma Kuntilanak* kepada Dinda. Dinda kebingungan dengan sikap Samantha, kemudian darah menetes dari hidungnya. Samantha yang sadar, panik dan meminta Dinda pergi dari kos tersebut.

Dinda mulanya bingung dengan Samantha, namun mengabaikannya kemudian mandi. Di kamar mandi, Dinda mendengar suara tawa perempuan, dan ketika dia mandi, dia dikagetkan dengan sosok *Kuntilanak* yang membuat kepalanya terbentur hingga tewas.

Babak III

Tewasnya Dinda, membuat penghuni kos Mangkoedjiwo termasuk bu Yanti pergi meninggalkan Samantha sendiri. Samantha kemudian masuk ke dalam ruang terlarang, dan menemukan Agung sedang meringkuk ketakutan di depan cermin yang sama seperti di kamarnya. Samantha kemudian berusaha membawa Agung keluar, namun tiba-tiba dikagetkan dengan kedatangan Sri Sukma, yang terus memaksa Samantha meninggalkan Agung agar mau menerima wangsit pesugihan *Kuntilanak* tersebut. Penolakan Samantha membuat Sri Sukma menyanyikan tembang *Durma Kuntilanak* dengan kesadarannya. Samantha yang merasa ketakutan, kemudian juga menyanyikan tembang tersebut. Setelah keduanya berhenti menembang, tampak darah menetes dari hidung Sri Sukma, yang membuatnya memohon kepada Samantha untuk menghalau datangnya *Kuntilanak*, dengan cara memecahkan semua cermin Mangkoedjiwo.

Samantha kemudian lari menuju kamarnya, dan melihat jari-jari *Kuntilanak* mulai keluar melalui cermin. Samantha yang ketakutan kemudian

menemukan gunting seperti dalam mimpinya untuk dilemparkan ke arah cermin hingga pecah. Berikutnya di kamar Dinda, Samantha menemukan batu untuk dilemparkan ke cermin hingga pecah, Samantha kemudian mencari cermin ketiga di salah satu kamar dan memecahkannya menggunakan piring seperti yang muncul dalam mimpinya selama ini. Samantha ingat cermin terakhir di dalam ruang terlarang, upayanya memecahkan cermin terakhir gagal, *Kuntilanak* berhasil keluar dari cermin tersebut meneror dan membunuh Sri Sukma.

Kuntilanak juga berusaha membunuh Samantha yang terpanggil melalui nyanyian Sri Sukma, namun ketika Samantha terus mengucapkan “yang kuat yang melihara”, *Kuntilanak* tersebut pergi meninggalkan Samantha dan Agung.

Pengelompokan adegan ini memuat *sequence-sequence* “sebab-akibat”, dibatasi pada *sequence* yang terdapat tembang *Durma Kuntilanak* dan peristiwa setelahnya ketika *Kuntilanak* muncul dan meneror korbannya. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kronologis pemahaman cerita melalui pembacaan tanda-tanda serta tafsir makna, sebagai wacana yang membentuk mitos tembang *Durma Kuntilanak* pada realitas film *Kuntilanak*.

E. Makna Audio Visual Tembang *Durma Kuntilanak* pada Adegan “Sebab-akibat” Film *Kuntilanak*

Berpijak dari paradigma semiotika film Christian Metz yang menyebutkan bahwa penanda dan petanda pada film memiliki hubungan “motivasi”, dan hubungan tersebut berada baik pada tingkat denotatif maupun konotatif. Jika digambarkan, relasi antara *sequence* yang memuat “sebab” dan *sequence* yang memuat “akibat”, ditafsirkan melalui dua proses, yaitu penafsiran denotatif masing-masing keduanya, kemudian dilakukan penafsiran konotatif dari hubungan keduanya melalui audio-visual *sequence* “sebab”.

1. Adegan 1

Pada Adegan 1, terdiri dari dua *sequence* yaitu *sequence* “sebab” dan *sequence* “akibat” yang posisinya dalam babak I sebagai pengenalan tembang *Durma Kuntilanak* kepada Samantha, sekaligus pengenalan tembang kepada penonton.



Gambar 1. *Sequence* “sebab” adegan 1. *Sequence* ini merupakan pengenalan tembang *Durma Kuntilanak* kepada Samantha. (time code VCD-A: 19:36 – 20:12. Captured by Elara Karla N.)

Scene pengenalan ini menampilkan visual dengan gambar padat yang konsisten menggunakan pencahayaan redup, dengan analogi cahaya matahari yang cenderung lemah masuk menerangi ruangan melalui jendela. *Ambience* dan *background* dibuat melambat dan mendayu dengan suara instrumen musik menyerupai ketukan ‘bonang’, saat bu Yanti menyanyikan tembang *Durma Kuntilanak*. Ekspresi Samantha tampak ketakutan dengan *close up* wajah yang dirangkai menggunakan efek *superimpose* hingga gambar tampak bertumpuk.

Melalui *scene* ini, penonton diposisikan melihat dan mencari informasi atau tanda-tanda lain, mereka hanya diberi informasi mengenai mitos *Kuntilanak* dan juga tembang *Durma Kuntilanak*, kemudian membiarkan imajinasinya merangkai tanda-tanda yang sudah di dapat untuk bisa menjalinnya menjadi cerita yang utuh. Dalam *scene* ini, penonton tidak dilibatkan seperti Samantha yang dapat merasakan efek tembang.

Pembacaan denotatif gambar dan suara pada *sequence* “akibat” adalah, ketika bu Yanti yang merupakan pengelola kos Mangkoedjiwo sedang menyanyikan tembang *Durma Kuntilanak* kepada Samantha. Samantha tampak kebingungan dan menutup telinganya, kemudian Samantha menjadi limbung dan merasakan pusing yang sangat menyiksa. Makna tersebut terwakili dengan visual kamera bergerak berayun menangkap gambar Samantha yang kemudian *out-focus*, sehingga gambar Samantha terlihat *kabur*, kamera kembali lagi fokus kemudian gambar Samantha berbayang (bertumpuk). Suara yang digambarkan pada *sequence* tersebut adalah tembang *Durma Kuntilanak* yang

dinyanyikan oleh bu Yanti terdengar menggaung, bertumpuk-tumpuk dengan suara yang berbeda “warna”, mendayu namun cukup kuat dan keras.



Gambar 2. *Sequence* “akibat” adegan 1. *Sequence* ini merupakan peristiwa Samantha diteror dengan kehadiran tembang *Durma Kuntilanak* dalam hidupnya. (time code VCD-A: 26:52-27:30. Captured by Elara Karla N.)

Setting kamar Samantha ditampakkan dengan sentuhan cahaya redup berwarna kebiruan seolah berasal dari lampu tidur dan dukungan cahaya bulan. Kelambu pada ranjang Samantha memberikan kesan samar mengganggu pandangan terhadap objek Samantha. Kamera bergerak *luwes* menangkap gambar Samantha yang terbangun dan ketakutan mendengar tembang tersebut, kemudian menjauhinya hingga *high-angle* ketika tembang selesai dinyanyikan.

Pembacaan denotatif pada *sequence* “akibat” di atas adalah tembang *Durma Kuntilanak* yang terdengar bergema dinyanyikan ketika Samantha tidur malam hari, dengan diiringi suara jangkrik. Cahaya bulan yang masuk melalui jendela, dengan tirai kelambu yang berhembus dan gerakan kamera *swing* mendekati Samantha yang sedang tertidur. Samantha yang mendengar suara tembang *Durma Kuntilanak*, merasa terganggu kemudian merasa ketakutan, setelah tembang selesai dinyanyikan kamera bergerak ke atas menjauhi Samantha.

Penggambaran kedua *sequence* di atas, dapat dimaknai secara konotatif sebagai dampak kekuatan dan kemagisan tembang *Durma Kuntilanak* yang membayangkan-bayangi dan mencoba masuk ke dalam jiwa Samantha, tembang terus terngiang-ngiang dan menempel, yang membuatnya tersiksa. Tembang yang terngiang-ngiang tersebut merepresentasikan hubungan Samantha dengan makhluk lain yang

mampu meneror, menembus ketidaksadaran serta mengendalikan jiwanya.

2. Adegan 2

Pada Adegan 2, terdiri dari dua *sequence* yaitu *sequence* “sebab” dan *sequence* “akibat”, yang posisinya dalam film *Kuntilanak* adalah sebagai penanjakan aksi Samantha menuju konflik.



Gambar 3. *Sequence* “sebab” adegan 2. Mawar mengancam Samantha yang membuat Samantha kemudian menyanyikan tembang *Durma Kuntilanak*. (time code VCD-A: 34:45 – 35:43. Captured by Elara Karla N.)

Sebagai adegan lanjutan setelah Samantha terbangun, dia mendengar suara musik sangat keras yang bersumber dari kamar Mawar. Samantha mengetuk pintu kamar Mawar dengan harapan Mawar mau memperkecil volume musik yang diputar, namun Mawar sebaliknya menjadi marah kepada Samantha dan menyodorkan gunting ke arahnya. *Setting* ruangan yang dominan redup dan berkesan pengap, hanya diberikan sedikit pencahayaan yang fokus pada ekspresi Samantha, untuk memberikan ketegasan pada aksi yang dilakukannya.

Pergerakan kamera yang awalnya *shot-shot* longgar, berubah menjadi ketat *close up* ke arah mata Samantha untuk memberikan penekanan tanda atas kemampuan alam bawah sadarnya yang dengan refleks menyanyikan tembang *Durma Kuntilanak*. Adegan ini membawa penonton yang awalnya berada pada posisi pasif, hanya menonton dan menerima informasi mengenai sumber suara, namun ketika Mawar mengancam Samantha, penonton seolah diilusi dengan gambar-gambar ketat untuk mendapatkan ketegangan di posisi sebagai Mawar.

Detil *shot* adegan ini dimulai ketika bola mata Samantha ditampakkan memutih kemudian terpejam, dan pada *shot* berikutnya tampak Samantha

memandang tajam ke arah Mawar dengan pandangan mengintimidasi. Montase *cut-to-cut* bergantian antara *shot* Mawar yang merasa aneh dan takut dengan tingkah Samantha, serta Samantha yang terus menatap misterius ke arah Mawar, menyeringai dan tetap mengalunkan tembang *Durma Kuntilanak*. Setelah Samantha berhenti menyanyikan tembang tersebut, menetes darah dari hidung Mawar.

Pembacaan denotatif gambar dan suara *sequence* “sebab” ini adalah ketika Samantha mencoba menegur Mawar untuk mengecilkan volume suara musiknya, Mawar tersinggung dan marah karena merasa Samantha mengetahuinya membawa laki-laki ke dalam kos. Mawar kemudian merasa marah dan mengancam Samantha dengan menyodorkan gunting. Pada *sequence* Samantha tiba-tiba tampak tidak sadar menyanyikan tembang *Durma Kuntilanak* kepada Mawar, dengan suaranya yang mendayu namun kuat dan tegas. Merasa bingung dan ketakutan melihat Samantha tiba-tiba bola matanya memutih dan menyanyikan tembang, Mawar yang sedang mengarahkan gunting ke leher Samantha melepaskan todongannya kemudian melepaskan gunting tersebut, hingga membuat gunting tersebut terjatuh. Setelah Samantha selesai menyanyikan tembang *Durma Kuntilanak*, menetes darah dari hidung Mawar.



Gambar 4. *Sequence* “akibat” adegan 2. Mawar yang diteror *Kuntilanak*, kemudian tewas. (*time code* VCD-A: 40:02-41:41. *Captured by* Elara Karla N.)

Scene di atas semakin didominasi dengan cahaya yang redup yang membuat mata penonton tersamar sehingga lebih “awas” dengan objek-objek yang cenderung lebih terang, permainan cahaya yang ditampilkan cenderung pada ekspresi Mawar yang ketakutan, serta *spot light* yang muncul menyorot objek sosok *Kuntilanak*. Penyusunan gambar dominan *cut-to-cut* tanpa efek *dissolve* yang

memberikan signifikasi jeda dan perubahan waktu. Hal tersebut untuk membuat kesan peristiwa terbunuhnya Mawar terjadi sangat cepat.

Pada *sequence* ini, keterlibatan penonton dikuatkan melalui mata yang mampu melihat sosok *Kuntilanak* di belakang Mawar ketika duduk di ranjang, juga pada *scene* pintu yang terbuka sendiri sebagai *background* sehingga tampak samar-samar *Kuntilanak* di dalamnya. Penyusunan gambar seperti ini membuat penonton yang mengidentifikasi diri pada situasi dalam film, mampu merasakan ketakutan dan ketegangan bersama pemeran. Namun bedanya, pemeran di dalam *frame* ditampakkan hanya dapat merasakan kehadiran *Kuntilanak* bukan melihatnya. Adegan semacam ini merupakan ilusi untuk menciptakan ketegangan dimana penonton dan pemeran disatukan dalam peristiwa yang sama, namun dipisahkan dengan pengalaman yang berbeda.

Pembacaan denotatif gambar dan suara pada *sequence* “akibat” di atas adalah Mawar yang pergi dari kos karena ketakutan dengan tingkah Samantha, menuju sebuah motel. Laki-laki yang merupakan pacar Mawar, pergi meninggalkan Mawar untuk membeli minuman keras. Sunyi, kamar motel tampak sangat redup cenderung gelap, kemudian terdengar suara tawa perempuan terdengar jauh yang merupakan tanda kehadiran *Kuntilanak*. Mawar ketakutan dan memohon laki-laki tersebut untuk tidak meninggalkannya, namun tetap saja Mawar ditinggalkan sendirian.

Mawar tidak punya pilihan selain menunggu, dia duduk di sudut ranjang, dan muncul sosok *Kuntilanak* di belakangnya, Mawar yang merasa ada seseorang di belakangnya kemudian menengok dan terkejut ketika melihat sosok yang menghilang. Mawar ketakutan kemudian mencoba mewaspadaai sosok yang tiba-tiba muncul, saat Mawar sedang tegang dengan situasi tersebut, tiba-tiba baling-baling kipas angin yang ada di atasnya terjatuh dan membuatnya tewas.

Penggambaran dua *sequence* di atas, dapat dimaknai secara konotatif sebagai kemunculan *Kuntilanak* yang terpanggil oleh Samantha, menggunakan tembang *Durma Kuntilanak* yang dinyanyikannya kepada Mawar. Rasa takut Mawar melihat sikap Samantha dan gunting yang terlepas dari genggamannya dapat dimaknai sebagai ketidakberdayaan Mawar ketika diteror oleh sosok *Kuntilanak*. Hidung mawar yang meneteskan darah setelah tembang *Durma Kuntilanak* selesai dinyanyikan, merupakan simbol terpengaruhnya

psikologis korban dan maut yang akan merenggut nyawanya.

3. Adegan 3

Pada Adegan 3, memuat satu *sequence* “sebab” tanpa *sequence* “akibat” langsung yang merupakan bentuk penggawatan pada tahap konflik untuk menuju tahapan klimaks, sehingga korelasi *sequence* “sebab” pada adegan ini akan berhubungan dengan adegan 4 yang merupakan klimaks.



Gambar 5. *Sequence* adegan 3. Pertengkaran Samantha dan Agung, membuat Samantha menyanyikan tembang *Durma Kuntilanak*. (time code VCD-B: 01:56-04:43. *Captured by Elara Karla N.*)

Pembacaan *Sequence* ini diletakkan pada *setting* siang hari di sebuah kompleks perumahan, pencahayaan menggunakan *day light* dengan menghilangkan kekuatan tarik cahaya matahari, sehingga bayangan pada objek menjadi sangat minim. Suasana yang dibangun menjadi redup karena pepohonan rindang di sepanjang jalan, membuat dimensi pertengkaran dengan alasan yang tidak cukup kuat itu menjadi sedikit hambar, ditambah dengan pergerakan kamera yang terkadang ketat mengikat objek dalam pandangan, membuat gambar yang merepresentasikan perselisihan menjadi *stagnan* dan terkesan lesu.

Pembacaan denotatif adegan ini adalah pertengkaran Samantha dan Agung yang dimulai karena Agung mencoba menuntut Samantha untuk tidak terus menjauhinya. Samantha yang tertekan dengan rahasia besarnya mampu membunuh orang yang membuatnya kesal menggunakan tembang *Durma Kuntilanak*, merasa Agung menambah tekanannya dengan banyak menuntut dan tidak memberikan waktu untuk dirinya. Gerakan kamera berputar menangkap pertengkaran mereka yang didominasi nada tinggi Samantha, kekesalan

Samantha yang memuncak membuatnya tidak sadarkan diri menyanyikan tembang *Durma Kuntilanak* kepada Agung.

Perubahan Samantha dan kelakuannya yang tiba-tiba membuat Agung merasa ketakutan, kamera mendekat semakin ketat menangkap gambar Agung yang merasa pusing dan terganggu dengan suara Samantha yang perlahan melengking, dan mendayu menyanyikan tembang tersebut. Hingga tembang tersebut selesai, Samantha kemudian tersadar dan mengucapkan “jangan datang di dia” ketika melihat darah menetes dari hidung Agung.

Sequence di atas dapat dimaknai secara konotatif Agung mampu membuat Samantha lemah dan mengganggu keberlangsungan wangsit yang terus merongrong jiwanya. Simbol pergerakan kamera berputar melingkari objek, dapat dimaknai sebagai bentuk perselisihan antara mereka yang membuat permasalahan menjadi semakin *blunder*, dan *zooming* menangkap gambar Agung, dapat dimaknai sebagai kekuatan tembang yang menembus jiwa Agung, menyorot dan membuatnya tersiksa dengan ketakutannya. Darah yang menetes dari hidung Agung, disimbolkan sebagai kemalangan yang disebabkan oleh *Kuntilanak*, namun tidak sampai menewaskan karena kata kata Samantha “jangan datang di dia”, merupakan wujud representasi kemampuan Samantha mengendalikan *Kuntilanak* yang ditunjukkan pada adegan 4.

4. Adegan 4

Pada Adegan 4 terdapat tiga *sequence*, yang pertama adalah *sequence* “akibat” yang merupakan korelasi dari Adegan 3. Dua berikutnya adalah *sequence* “sebab” dan “akibat” yang dalam film *Kuntilanak* merupakan puncak konflik atau klimaks.



Gambar 6. *Sequence* “akibat” yang merupakan korelasi *sequence* “sebab” pada Adegan 3. Samantha menemukan Agung meringkuk ketakutan dan tak

berdaya di depan cermin Mangkoedjiwo, di dalam ruang terlarang. (time code VCD-B: 17:03-21:07. Captured by Elara Karla N.)

Sequence di atas merupakan *sequence* “akibat” yang merupakan kelanjutan atau akibat dari *sequence* “sebab” pada adegan 4. *Sequence* di atas merupakan *sequence* “akibat” yang merupakan kelanjutan atau akibat dari *sequence* “sebab” pada adegan 4, hilangnya Agung secara misterius setelah dinyanyikan *Durma Kuntilanak* oleh Samantha kemudian ditemukan di dalam ruang terlarang. Pada adegan pencarian ini, banyak *shot* yang juga menggunakan subjektif *shot* dan gambar-gambar padat yang pengambilannya *handheld*. Guncangan gambar membuat penonton seolah benar-benar merasakan dimensi ketegangan yang didukung dengan *ambience* suara.

Aksi pencarian Samantha ke dalam ruang tersebut mempertemukannya dengan Sri Sukma pemilik kos Mangkoedjiwo, serta sosok *Kuntilanak* yang selama ini meneror. Pencahayaan yang ditampilkan sangat menonjol dengan cahaya dari bawah berwarna biru gelap untuk semakin menegaskan kesan misterius dan dingin.

Pembacaan denotatif pada *sequence* ini adalah Samantha memutuskan untuk tetap tinggal di kos Mangkoedjiwo setelah Dinda ditemukan tewas, dan semua penghuni kos pergi meninggalkan tempat tersebut. Samantha yang mendengar suara Agung setiap malam, mencari Agung ke dalam ruang terlarang dan menemukannya meringkuk ketakutan depresi di depan cermin Mangkoedjiwo. Agung kemudian dibawa keluar oleh Samantha. Saat menuju keluar, Samantha bertemu dengan Sri Sukma yang kemudian membuat Agung jatuh tidak sadarkan diri karena menganggap Agung adalah kelemahan Samantha.

Sequence ini berkaitan dengan *sequence* pada adegan 3. Keinginan Samantha untuk tidak mendatangi Agung merupakan perintah kepada *Kuntilanak* untuk tidak membunuh Agung, dan merupakan wujud kemampuan Samantha mengendalikan *Kuntilanak*. Ketakutan Agung, dan ketidakberdayaannya didepan Samantha ketika mendengar nyanyian *Durma Kuntilanak* merupakan simbol ketidakberdayaan Agung ketika disembunyikan di dalam ruang terlarang. Hal tersebut juga merepresentasikan posisi Samantha yang dominan untuk dapat menguasai seseorang dengan kemampuannya.



Gambar 7. *Sequence* “sebab” adegan 4. Sri Sukma memaksa Samantha untuk meneruskan wangsit pesugihan Mangkoedjiwo, penolakan Samantha membuat mereka berdua beradu tembang. (time code VCD-B; 25:07 – 26:53. Captured by Elara Karla N.)

Pembacaan denotatif *sequence* “sebab” pada adegan 4 yang merupakan klimaks ini adalah pertentangan antara Samantha dengan Sri Sukma yang memaksa Samantha untuk bersedia meneruskan wangsit *Kuntilanak* agar pesugihan Mangkoedjiwo terus berjalan. Aksi Samantha dan Sri Sukma berada pada sudut pandang keruangan yang pengap dengan banyak barang-barang. Cahaya masih ditempatkan pada *under* dan *side lighting* untuk menegaskan ekspresi kedua karakter tersebut. Satu sisipan ditampilkan dengan gambar angin berhembus di area pekuburan juga menggunakan warna dengan *tone* yang sama, biru pekat dengan sumber cahaya kuat dari balik pohon, yang menonjolkan *shape* dan siluet objek pohon, batu-batu nisan serta dedaunan yang beterbangan. Tanda-tanda dimunculkan melalui properti yang menegaskan latar belakang karakter tokoh, seperti kain-kain batik milik Mangkoedjiwo, kemudian *scene* kuburan yang disisipkan memberikan tanda yang dapat ditangkap maknanya oleh penonton.

Adegan ini menampilkan aksi Samantha menolak meneruskan wangsit tersebut dan berniat melaporkan kos Mangkoedjiwo sebagai tempat praktek pesugihan. Sri Sukma melihat respon Samantha menjadi kesal kemudian mengatakan “sing kuat sing melihara”, berikutnya Sri Sukma menyanyikan tembang *Durma Kuntilanak* kepada Samantha dengan suara yang berat dan tegas. Samantha yang sadar dia sedang dimantrai, juga menyanyikan tembang tersebut kepada Sri Sukma, dengan warna suara yang lebih lembut, lebih perlahan, dan mendayu. Angin berhembus kencang menuju ke arah pohon besar di area pekuburan dekat kos Mangkoedjiwo, setelah Samantha selesai

menyanyikan tembang tersebut, darah menetes dari hidung Sri Sukma yang membuatnya kemudian memohon kepada Samantha untuk memecahkan cermin, agar *Kuntilanak* tidak bisa datang dan membunuh.



Gambar 8. *Sequence* “akibat” adegan 4. Samantha berupaya memecahkan cermin Mangkoedjiwo, namun *Kuntilanak* berhasil keluar dan membunuh Sri Sukma, serta mencoba membunuh Samantha. (time code VCD-B: 27:42-34:09. *Captured by Elara Karla N.*)

Pembacaan denotatif *sequence* “akibat” pada adegan 4 ini adalah teror *Kuntilanak* kepada Sri Sukma dan Samantha. Sebagai resolusi, Samantha berusaha menghalau kedatangan *Kuntilanak* untuk membunuh, menuju ke beberapa kamar untuk memecahkan cermin Mangkoedjiwo sebagai media keluarnya *Kuntilanak*. Tiga cermin berhasil dipecahkan menggunakan gunting, batu, dan piring, yang merupakan benda-benda yang selalu ada di dalam mimpi Samantha, namun *Kuntilanak* tetap berhasil keluar melalui cermin ke-empat yang ada di ruang terlarang. *Kuntilanak* kemudian membunuh Sri Sukma, dan meneror Samantha dengan berusaha mencekik lehernya. Samantha yang ketakutan, terus mengatakan “yang kuat yang melihara”, hingga akhirnya *Kuntilanak* tersebut pergi melalui cermin Mangkoedjiwo.

Penggambaran *sequence* “sebab” dan “akibat” adegan 4 di atas dapat dimaknai secara konotatif, tidak hanya sebagai pertentangan antara kedua

karakter, melainkan pertentangan antara kedua karakter dengan *Kuntilanak* melalui adu tembang. Angin yang berembus menuju pohon menyimbolkan “panggilan” kepada *Kuntilanak* yang tinggal di pohon tersebut, ketika tembang *Durma Kuntilanak* dinyanyikan. Sedangkan darah yang menetes dari hidung Sri Sukma, mewakili maut yang merenggut nyawanya. Ketika Samantha pun juga diteror oleh kedatangan *Kuntilanak* yang terpanggil oleh tembang yang dinyanyikan Sri Sukma, “sing kuat sing melihara” memiliki asosiasi makna dengan adegan ketika Samantha berhasil membuat *Kuntilanak* pergi dan tunduk di bawah kemampuan Samantha, yang merupakan pewaris wangsit pesugihan Mangkoedjiwo.

F. Mitos Tembang *Durma Kuntilanak* dalam Film *Kuntilanak*

Barthes menegaskan mitos-mitos merupakan hal yang sangat mudah diciptakan, tergantung dari wacana yang disampaikan. Film merupakan media komunikasi, yang mampu menyampaikan cerita melalui bahasa gambar dan suara. Film memberikan realitas yang sangat dekat dengan realitas riil penonton, film horor dengan segala kemampuannya untuk membuat penonton merasakan ketegangan dan ketakutan, seolah menjadi media yang dengan mudah menciptakan mitos-mitos baru. Pembacaan denotatif dan pemaknaan konotatif melalui paradigma semiotik film Christian Metz, dirasa cukup mampu memberikan pemahaman cara film *Kuntilanak* menuturkan mitos tembang *Durma Kuntilanak*.

“Motivasi” sebagai hubungan penanda dan petanda sinematografis tampak pada film *Kuntilanak*, dan berulang dengan pola yang sama melalui *sequence* “sebab-akibat”. Hal tersebut menjadi sebuah wacana untuk menegaskan mitos tembang yang dibawa, dan merupakan sebuah pola yang dapat dipahami penonton hingga mengakar di dalam memorinya. Hubungan “sebab-akibat” adalah wacana yang paling mudah ditangkap, dan dipahami. Pembacaan denotatif dan konotatif pada adegan-adegan yang merupakan “sebab-akibat” memuat tembang *Durma Kuntilanak* di dalamnya, menghasilkan pemahaman yang linier dengan mitos tembang yang tersampaikan. Visual pada *sequence* “sebab” merupakan visual yang bersifat konotatif, dapat dimaknai dan dirangkai dengan visual pada *sequence* “akibat” yang digambarkan sebagai “motivasi” dari *sequence* “sebab” yang simbolis.

Pada film *Kuntilanak*, sequence “sebab” digambarkan simbolis sebagai tanda yang menjadi motivasi (agar adegan beranjak dan terus mengalir), dan sequence “akibat” selalu hadir karena memiliki “alasan” yang memuat penegasan mitos tembang *Durma Kuntilanak*. Adegan-adegan ketika tembang *Durma Kuntilanak* dinyanyikan, ketakutan, dan darah yang keluar dari hidung korban adalah sebagai simbol teror *Kuntilanak* yang membawa kemalangan, bahkan maut. Teror *Kuntilanak* menjadi relevan dengan ketakutan, sedangkan darah menjadi relevan dengan kematian atau kemalangan yang tidak wajar.

Suara memiliki peran untuk membangkitkan suasana, suara Samantha menyanyikan tembang *Durma Kuntilanak* menjadi sebuah analogi yang diasosiasikan dengan suara tawa *Kuntilanak*, menyeramkan, melengking dan mendayu, selebihnya suara yang muncul pada adegan-adegan tersebut merupakan tanda yang denotatif dengan situasi dan kondisi ruang, waktu kejadian. Seperti suara jangkrik, suara teriakan ketakutan, dan suara deru kendaraan bermotor.

Mitos yang disebutkan oleh Barthes sebagai tipe wicara, tidak bisa dibatasi hanya sebagai wicara lisan, melainkan juga bentuk lainnya seperti tulisan ataupun representasi, seperti film (2001:110). Film fiksi yang menggunakan cara bertutur menggunakan struktur naratif konvensional, dapat dengan mudah dipahami dan dibaca dengan cepat, karena pada dasarnya struktur naratif yang digunakan sudah menyediakan permasalahan dan jawaban di bagian akhirnya, sehingga penonton tidak perlu lebih dalam memikirkan lapisan makna cerita, yang dihadirkan melalui audio visual untuk mendapatkan konten film tersebut. Paradigma Christian Metz menjadi relevan dan tepat jika digunakan untuk membaca dan menganalisis tanda-tanda pada film fiksi yang menerapkan struktur naratif konvensional untuk bercerita.

G. Kesimpulan

Demi kepentingan film, Mantovani menciptakan tembang *Durma Kuntilanak* ini hanya dengan memanifestasikan watak, dan ekspresi tembang *durma macapat* ke dalam karakter tokoh, serta sebagian kecil ceritanya. *Durma* dalam *macapat* memiliki watak sangar, keras, tegas, dan *sereng*, hal tersebut tampak pada karakter Samantha yang digambarkan tegas, dan keras.

Penceritaan mitos tembang *Durma Kuntilanak* pada film *Kuntilanak*, menggunakan pola adegan “sebab-akibat” yang berulang, melalui

kerangka struktur naratif konvensional. Hal itu tidak hanya membuat penonton terhibur sekaligus mendapatkan pengalaman baru dengan terlibat di dalam peristiwa film, tetapi juga akan menyerap cerita yang ditekankan tersebut sebagaimana mestinya. Selain itu, film fiksi yang menggunakan struktur naratif konvensional membuat gambar dan suara yang simbolis menjadi bermakna tunggal, sehingga tidak membebaskan penonton untuk dapat memaknai pada lapisan yang lebih dalam dengan apa yang dilihat dan didengar. Struktur naratif konvensional membuat tanda-tanda yang konotatif menjadi tidak lagi *independent*.

Kini film memiliki andil yang kuat dan berpengaruh dalam perkembangan budaya serta ideologi massa. Film dengan kemampuannya untuk menghibur, juga memiliki kemampuan untuk memberikan realitas yang lebih nyata daripada realitas itu sendiri. Realitas yang ditonton dan dirasakan akan tersimpan di dalam memori, yang secara perlahan dapat membuat perubahan pada pola pikir dan cara pandang penonton.

KEPUSTAKAAN

- Barthes, Roland. 2001. *Mythologies*. Transl. Annette Lavers. New York: Hill And Wang.
- Grant, Barry Keith. 2006. *Schirmer Encyclopedia of Film, Volume 2 Criticism-Ideology*. Detroit: Gale,.
- Kusumaryati, Veronika. 2011. *Hantu-Hantu dalam Film Horor Indonesia pada bunga rampai Mau Dibawa Ke Mana Sinema Kita*, Jakarta: Penerbit Salemba Humanika.
- Lull, James. 1998. *Media, Komunikasi, Kebudayaan Suatu Pendekatan Global*. Terj. A. Setiawan Abadi. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia,
- Masak, Tanete Pong. 2002. “*Semiotik dalam Sinematografi: Teori Film Christian Metz*,” dalam E.K.M Masinambow & Rahayu S. Hidayat, *Semiotik Kumpulan Makalah Seminar*. Depok : Pusat Penelitian Kemasyarakatan dan Budaya Lembaga Penelitian Universitas Indonesia.
- Metz, Christian. 1974. *Film Language a Semiotics of The Cinema*. Transl. Michael Taylor. Chicago: The University of Chicago Press.
- Primadewi, Nerfita. 2003. “*Bisnis (Film) Birahi Di Tengah Gerakan Massa Rakyat Yogyakarta*”

- 1998-1999,” dalam Budi Susanto S.J., *Identitas dan Postkolonialitas di Indonesia*. Yogyakarta: Kanisius.
- Sasono, Eric, et.al. 2011. *Menjegal Film Indonesia, Pemetaan Ekonomi Politik Industri Film Indonesia*. Jakarta: Rumah Film&TIFA Foundation.
- Seger, Linda. 1987. *Making a Good Script Great*. Hollywood: Samuel French.
- Narasumber:**
- Rizal Mantovani, Jakarta. Film maker *Kuldesak, Jelangkung, Kuntilanak, Kuntilanak 2, Kuntilanak 3, Kesurupan, Mati Suri, Pupus, 5 Cm, Air Terjun Pengantin, Crush*.
- Hanung Bramantyo, Jakarta. Film maker *Brownies, Jomblo, Lentera Merah, Legenda Sundel Bolong, Ayat-Ayat Cinta, Perempuan Berkalung Sorban, Sang Pencerah, Perahu Kertas 1&2, Gendhing Sriwijaya, Soekarno*.