

SIGNIFIKANSI UNSUR BUDAYA JAWA DALAM FILM HOROR *MANGKUJIWO* (2020)

Paulus Heru Wibowo Kurniawan¹, Bisma Fabio Santabudi²

^{1,2}Program Studi Film, Fakultas Seni dan Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Serpong, Tangerang, Banten

No. Tlp.: 081385433574, E-mail: paulus.heru@umn.ac.id

ABSTRAK

Unsur-unsur budaya lokal yang secara sosiologis termanifestasi dalam simbol, bahasa, kepercayaan, nilai, dan artefak budaya sering digunakan sebagai latar dalam struktur naratif film. Dalam film horor Indonesia kontemporer, unsur budaya lokal sudah mulai dipertimbangkan, namun seringkali tidak dilihat sebagai bagian penting dari sebuah narasi yang utuh. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pentingnya unsur budaya Jawa dalam film horor Indonesia yang berjudul *Mangkujiwo* (2020). Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan memanfaatkan metode semiotika John Fiske yang digunakan sebagai sarana untuk memahami hubungan-hubungan konseptual yang menghasilkan makna eksplisit yang bersifat objektif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa signifikansi terhadap unsur budaya Jawa yang dihadirkan dalam film horor itu membentuk lima pola yang berkaitan erat dengan kepercayaan pada mitos, magi, dan sistem mistik kejawen; peran dukun dalam praktik mistik masyarakat Jawa; harta dan takhta sebagai penanda kekuasaan; balas dendam sebagai pencapaian kondisi yang adil; dan keluarga sebagai situs terjadinya tragedi.

Kata kunci: budaya lokal, latar, film horor Indonesia, struktur naratif, *Mangkujiwo*

ABSTRACT

The Significance of Javanese Cultural Elements in Horror Film Mangkujiwo (2020). Local cultural elements that are sociologically manifested in symbols, language, beliefs, values, and cultural artifacts are often used as settings in the narrative structure of films. In contemporary Indonesian horror films, local cultural elements have begun to be considered, but are often not seen as an important part of a complete narrative. Therefore, this research is aimed to explore the importance of Javanese cultural elements in an Indonesian horror film entitled Mangkujiwo (2020). The type of research used is qualitative research by utilizing John Fiske's semiotic method which is used as a means to understand conceptual relationships that produce explicit meanings that are objective. The results show that the significance of Javanese cultural elements presented in the horror film forms five patterns that are closely related to belief in myths, magi and the kejawen mystical system; the role of shamans in the mystical practices of Javanese society; property and throne as markers of power; revenge as the achievement of just conditions, and family as the site of tragedy.

Keywords: local culture, setting, Indonesian horror films, narrative structure, Mangkujiwo

PENDAHULUAN

Latar (*setting*) adalah salah satu elemen intrinsik dalam struktur naratif. Akan tetapi, keberadaannya kerap diabaikan dan tidak diperhatikan dengan serius. Padahal sebagai salah satu elemen intrinsik, latar memiliki peranan yang sama penting dengan elemen instrinsik lainnya

seperti tema, penokohan, dan plot. Latar memiliki keterkaitan yang sangat erat dengan elemen-elemen lainnya itu sebagai pembangun cerita. Dapat dikatakan bahwa tanpa kehadiran latar, elemen-elemen intrinsik seperti tema, penokohan, dan plot pun tidak dapat berkembang dan tidak berarti apa pun.

Salah satu jenis latar yang penting untuk diperhatikan adalah latar budaya lokal yang berfungsi untuk memberikan konteks yang berkaitan dengan nilai-nilai yang terdapat dalam pandangan dunia, mitos, kepercayaan, simbol, adat istiadat, dan artefak budaya di dalam komunitas tertentu yang dihadirkan dalam narasi. Tidak dapat dimungkiri bahwa nilai-nilai tersebut memiliki peran yang sangat penting dalam pembentukan tema, penokohan, dan plot dalam struktur narasi. Dalam hal ini, setidaknya terdapat dua cara pandang yang dapat dipergunakan untuk memahami nilai-nilai lokal itu. Di satu sisi, nilai-nilai tersebut tidak hanya menjadi sesuatu yang dilekatkan begitu saja, tetapi juga menjadi bagian dari ekosistem yang secara inheren tidak dapat dipisahkan dari narasinya. Di sisi lain, nilai-nilai tersebut merefleksikan perilaku komunitas budaya dalam menyikapi berbagai persoalan seperti pemahaman mengenai kematian, sistem tabu, dan relasi kuasa yang masih berlaku dalam komunitas.

Menurut Barker (2019), unsur lokal seperti cerita rakyat, kepercayaan super natural, dan berbagai jenis hantu dapat dijumpai dalam film horor Indonesia. Hal demikian dapat diamati sejak tahun 1970. Pada masa itu sejumlah film horor Indonesia telah menggunakan latar budaya lokal sebagai bagian penting dalam elemen intrinsik yang membentuk struktur narasi. Penggunaan latar budaya lokal itu terkait dengan kecenderungan industri film horor Indonesia yang selalu mengambil mitos dan kepercayaan mengenai hantu, roh, dan makhluk gaib sebagai sumber fokus cerita. Meski mitos dan kepercayaan itu diyakini masyarakat lokal sebagai sesuatu yang memiliki unsur *tremendum* (menakutkan) dan sekaligus *fascinossium* (menggetarkan). Sayangnya, dalam praktiknya

latar budaya lokal yang dihadirkan film-film horor itu seringkali tidak dipersiapkan sebagai bagian penting yang mampu merepresentasikan unsur naratif dan unsur sinematik sebagai kesatuan makna yang utuh. Latar budaya itu sekadar ditampilkan secara pragmatis baik dalam wujud penggunaan busana dan aksesoris yang dikenakan oleh para tokoh cerita maupun dialek-dialek yang dituturkan dalam dialog antartokoh. Latar budaya lokal yang dihadirkan secara serampangan itu merupakan buah dari pemahaman bahwa film horor merupakan genre film yang sangat mudah untuk diproduksi, formula alur yang mudah ditebak dan sederhana, serta diproduksi dengan biaya murah (Barker, 2019). Beberapa hal tersebut justru menyebabkan latar budaya lokal yang hendak ditampilkan para tokoh cerita itu terlihat samar-samar.

Tidak dapat dimungkiri bahwa unsur budaya lokal kerap belum dikaitkan dengan pandangan dunia, mitos, kepercayaan, simbol, adat istiadat, dan artefak budaya yang diyakini komunitas budaya tertentu. Unsur budaya lokal belum diperhitungkan sebagai bagian penting dalam pembicaraan mengenai *cultural specificity* (kekhasan budaya) di tengah isu mengenai globalisasi dan keberagaman budaya. Sebagai sebuah gagasan yang berkaitan dengan identitas dan jati diri bangsa, konsep mengenai *cultural specificity* tidak menampik berbagai perbedaan ekspresi unsur lokalitas budaya yang terdapat dalam masyarakat Indonesia.

Gagasan mengenai *cultural specificity* yang diusung oleh Hanan (2017) tidak terlepas dari perspektif mengenai budaya lokal (*regional cultures*) dan perbedaan budaya (*cultural differences*) dalam sejarah film Indonesia. Dalam penelitian itu Hanan menunjukkan bahwa pembicaraan mengenai kedua perspektif

tersebut tidak dibicarakan sebagai konsep yang statis, melainkan sebagai konsep yang juga mengalami evolusi dan perubahan, terutama dalam konteks sosial, ekonomi, dan politik masyarakat Indonesia (Hanan, 2017).

Unsur lokalitas itu tecermin dalam berbagai praktik sosial yang berlaku dalam komunitas masyarakat budaya tertentu. Dalam konteks masyarakat Jawa, praktik sosial yang dimaksud tidak dapat dilepaskan dari dua unsur lokalitas yang memengaruhi masyarakat untuk memaknai dunia sekitarnya. Kedua unsur lokalitas itu adalah kepercayaan terhadap religi dan kepercayaan terhadap kekuasaan. Kedua unsur tersebut dipraktikkan dan dilestarikan masyarakat dari waktu ke waktu sehingga secara inheren menjadi bagian dari identitas budaya Jawa yang khas.

Bagi masyarakat Jawa, kepercayaan terhadap religi tertuang dalam pemahaman mereka akan mistik kejawen yang tecermin dalam kebiasaan dan tradisi masyarakat Jawa sehari-hari. Sebagaimana dinyatakan oleh Endraswara (2003), mistik kejawen merupakan laku spiritual Jawa yang dilandasi oleh cinta dan pengalaman nyata manusia untuk mendekat kepada Tuhan dan bersatu dengan-Nya melalui pencarian akan hakikat alam semesta, intisari kehidupan, dan hakikat Tuhan. Dalam praktiknya, pencarian itu bisa berwujud dalam beberapa laku spiritual seperti laku spiritual yang berpokok pada okultisme (daya-daya gaib) yang melayani keperluan manusia, laku spiritual yang berpokok pada mistik atau penyatuan jiwa manusia dengan Sang Pencipta, laku spiritual yang menembus *sangkan paraning dumadi*, laku spiritual yang bergerak pada nilai-nilai etis, dan laku spiritual yang berorientasi pada gerakan ratu adil (Endraswara, 2003)

Dalam praktiknya, laku spiritual yang berpokok pada okultisme (daya-daya gaib) cenderung tampak lebih populer di dalam kehidupan masyarakat. Di dalam laku spiritual itu, kepercayaan pada mitos menjadi hal yang wajar untuk diturunkan dari satu generasi ke generasi lainnya. Kepercayaan mitos berkaitan dengan kepercayaan pada peristiwa, tempat, dan makhluk-makhluk yang memiliki daya gaib yang bersifat keramat dan angker (Subagya, 1981). Respons atas kepercayaan pada mitos ini dapat disebut sebagai magi yang dapat berwujud rapal, mantra, atau sesaji. Dengan magi, manusia berusaha untuk menghindarkan diri dari malapetaka atau marabahaya, memperoleh panen besar, meramalkan masa depan, dan bahkan merugikan atau menyakiti orang lain yang dianggap sebagai rival atau musuh (Subagya, 1981).

Selain kepercayaan pada mitos, kepercayaan pada peran dukun dalam praktik mistik masyarakat Jawa termasuk salah satu signifikansi unsur lokal yang tidak dapat dihindari. Kendati peran dukun atau *shaman* berkaitan dengan praktik keagamaan asli yang dilakukan masyarakat pada masa lalu, kehadirannya dalam praktik sosial dalam masyarakat modern mencerminkan adanya fenomena mengenai jasa perdukunan yang tetap dipercaya masyarakat Jawa pada masa kini. Tidak dapat disangkal pula bahwa sebagai profesi, dukun menempati posisi baru yang terhormat dalam masyarakat baik kalangan bawah maupun kalangan atas (Artha, 2007).

Sejauh ini, dalam masyarakat Jawa, dukun dipahami sebagai penyedia dan pemberi magi. Menurut Subagya (1981), magi dapat dikategorikan dalam lima jenis, yaitu magi simpatetis (magi analogi), magi protektif, magi destruktif (magi hitam), magi produktif (magi

putih), dan magi prognostik. Magi simpatetis adalah magi yang dipergunakan untuk mencapai sesuatu dengan cara melakukan analogi. Magi protektif adalah magi yang dipergunakan untuk menghindarkan diri dari malapetaka dan bahaya. Magi destruktif adalah magi yang dipergunakan untuk menyakiti dan merugikan orang lain. Magi produktif adalah magi yang dipergunakan untuk memperoleh situasi yang lebih baik. Magi prognostik adalah magi yang dipergunakan untuk meramalkan masa depan dan menyampaikan firasat (Subagya, 1981).

Selain kepercayaan terhadap religi, masyarakat Jawa juga memandang kepercayaan terhadap kekuasaan sebagai entitas yang sangat unik. Keunikan ini terletak pada penggunaan kekuatan simbolis yang membedakan tingkat sosial dalam masyarakat (Rokhani, 2022). Menurut Anderson (1991), konsepsi kekuasaan yang berlaku dalam masyarakat Jawa tidak dapat dipahami berdasarkan tradisi teori politik Barat. Dalam teori politik Barat, kekuasaan adalah suatu abstraksi yang ditarik dari pola-pola interaksi sosial yang terlihat, yang berasal dari sumber-sumber yang heterogen, yang tidak membatasi diri secara inheren, dan yang memiliki arti ganda dalam segi moral (Anderson, 1991).

Sementara itu, dalam konteks masyarakat Jawa, kekuasaan itu bersifat konkret yang berasal dari sumber-sumber yang homogen, yang jumlahnya selalu tetap dalam alam semesta, dan yang tidak memiliki implikasi-implikasi moral yang inheren (Anderson, 1991). Dengan begitu, kekuasaan yang berlaku dalam masyarakat Jawa tidak ditandai dengan perilaku bagaimana menggunakannya, melainkan perilaku bagaimana menghimpun atau mengumpulkannya. Kekuasaan dalam masyarakat Jawa digambarkan sebagai suatu

suryakanta, yaitu pemusatan cahaya yang luar biasa menciptakan curahan panas yang luar biasa (Anderson, 1991). Karena itu, dapatlah dipahami jika seorang penguasa Jawa berupaya untuk mengumpulkan benda atau orang yang dianggap memiliki atau mengandung kekuasaan seperti benda-benda pustaka, alat-alat musik sakral, kereta kuda, pelawak, orang kerdil, dan juga ahli nujum. Dengan cara itu, kekuatan dan kekuasaan yang dimiliki benda-benda dan orang-orang itu dapat diserap dan ditambahkan pada kekuasaan sang penguasa (Anderson, 1991).

Dalam penelitian ini, film horor Indonesia kontemporer yang dipilih sebagai sampel penelitian adalah *Mangkujiwo* (2020). Adapun pemilihan film tersebut didasarkan dua alasan berikut. (1) Film *Mangkujiwo* (2020) menghadirkan komunitas budaya Jawa sebagai latar sosial budaya di dalam narasinya. (2) Di dalam film tersebut ditemukan persoalan mengenai identitas budaya lokal yang merujuk pada pandangan dunia, mitos, kepercayaan, simbol, dan adat istiadat yang dipraktikkan masyarakat Jawa, terutama berkaitan dengan pemahaman mengenai kematian, sistem tabu, dan relasi kuasa yang masih berlaku dalam komunitas. Rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah bagaimanakah signifikansi terhadap unsur lokalitas dihadirkan dalam film *Mangkujiwo* (2020) dan bagaimanakah signifikansi unsur tersebut dapat membentuk *cultural specificity* dalam film horor Indonesia kontemporer.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian ini mengandalkan dua proses penting, yaitu pengumpulan data-data dari berbagai instrumen penelitian seperti

wawancara, observasi, dan studi pustaka serta penggunaan interpretasi sebagai bagian dari analisis data. Dalam penelitian ini, analisis data akan dielaborasi berdasarkan pendekatan teori semiotika yang diperkenalkan oleh John Fiske.

Menurut Fiske, semiotika adalah studi tentang tanda dan cara tanda-tanda itu bekerja (Fiske, 2004). Fokus perhatian dari studi tentang tanda ini adalah teks komunikasi seperti film, opera sabun, kuis, iklan, fotografi, atau tayangan pertandingan sepakbola. Karena itu, semiotika juga melibatkan peran aktif dari pembaca atau penerima teks komunikasi tersebut. Peran pembaca memiliki kaitan dengan penciptaan makna teks. Oleh karena itu, perlulah dipahami bahwa pengalaman, sikap, dan emosi pembaca terhadap sebuah teks sangat diperlukan dalam penciptaan makna. Hal itu juga berarti bahwa makna bukanlah konsep yang mutlak dan statis yang bisa ditemukan dalam kemasan pesan. Penciptaan makna atau pemaknaan merupakan proses aktif yang dilakukan pembaca atau penerima teks komunikasi. Fiske menunjukkan bahwa makna adalah hasil dari hubungan dinamis antara tanda, objek, dan penggunaan tanda (*interpretant*). Karena sifatnya yang dinamis itu, makna pun dapat berubah seiring dengan perjalanan waktu.

Teori semiotika yang ditelurkan oleh Fiske ini memusatkan perhatian pada dua hal penting, yaitu hubungan antara tanda dan maknanya serta bagaimana suatu tanda dikombinasikan menjadi sebuah kode (Fiske and Hartley, 2003). Karena itu, untuk memahami sebuah teks komunikasi, diperlukan pengkajian atau analisis terhadap hubungan antara tanda dan maknanya dan tanda yang telah terkombinasi sebagai kode tertentu. Pengkajian tersebut dapat dilakukan melalui tiga tahap, yaitu tahap realitas, tahap representasi, dan tahap ideologi (Fiske, 2000).

Tahap realitas berkaitan erat dengan segala pesan yang akan disampaikan sehingga keberadaannya bukanlah pesan yang mentah. Dalam tahap realitas ditemukan beberapa kode sosial yang meliputi penampilan, kostum, riasan, lingkungan, perilaku, gaya bicara, bahasa tubuh (*gesture*), dan ekspresi. Berbeda dengan tahap realitas, tahap representasi berkaitan erat dengan berbagai kode yang bersifat teknis seperti kamera, pencahayaan, *editing*, musik, dan suara (Mustofa et al., 2019). Dalam pembicaraan mengenai teks, tahap representasi ini berkaitan juga dengan unsur-unsur struktural dalam narasi seperti konflik, penokohan, aksi, dialog, alur, atau latar.

Tahap yang terakhir adalah tahap ideologi yang dipahami oleh Fiske sebagai sekumpulan praktik sosial yang terus berlangsung dan meresap yang dilakukan baik kelas penguasa maupun kelas subordinat melalui sarana-sarana nonkoersif, sebagaimana disampaikan Louis Althusser (Fiske, 2004). Teori Althusser mengenai ideologi sebagai sekumpulan praktik merupakan sintesis atas teori ideologi yang dinyatakan Karl Marx sebagai kesadaran palsu yang cenderung bersifat koersif. Namun, dalam pemahaman terhadap konsep ideologi yang lengkap, Fiske juga sepakat dengan pemikiran Antonio Gramsci mengenai hegemoni yang diberlakukan oleh kelas penguasa sebagai cara untuk memenangkan kembali secara terus-menerus kesepakatan di kalangan mayoritas sebagai kelompok subordinat (Fiske, 2004). Dalam upaya pemenangan itu, kelas penguasa akan berhadapan terus-menerus dengan resistensi dan instabilitas yang hadir dari kalangan mayoritas. Karena itu, Fiske menyatakan bahwa kemenangan hegemonis yang dicapai kelas penguasa tidak pernah stabil, tidak pernah siap pakai sehingga harus

diraih dan diperjuangkan kembali terus-menerus. Dalam tahap ideologi, kode-kode praktik sosial seperti patriarki, individualisme, ras, kelas, kapitalisme, atau sosialisme dapat ditemukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi terhadap film horor *Mangkujiwo* (2020), diperoleh sejumlah data yang berkaitan dengan tahap realitas dan tahap representasi.

Hasil

1. Tahap Realitas

Tahap realitas berbicara tentang kode sosial yang didasarkan konvensi sosial dalam suatu kelompok yang ditemukan dalam teks. Dalam kedua film tersebut, ditemukan beberapa kode sosial yang berkaitan dengan kebiasaan dan tradisi yang secara konvensional dipahami masyarakat Jawa. Kebiasaan dan tradisi tersebut kadang bersifat simbolis sehingga diperlukan penjelasan berdasarkan asumsi pandangan dunia (*worldview*) yang berlaku dalam masyarakat Jawa agar dapat diketahui makna dari kebiasaan dan tradisi tersebut. Untuk memahami kode-kode sosial itu, hal pertama yang harus dipahami adalah bahwa film *Mangkujiwo* (2020) perlu dibaca sebagai teks komunikasi yang dipergunakan untuk mengartikulasi dunia sehari-hari secara interpretatif.

Mistik Kejawaen sebagai Kode Sosial

Dalam film *Mangkujiwo* (2020), ditemukan sejumlah kode sosial yang berkaitan erat dengan konsepsi mengenai mistik kejawaen yang tecermin dalam kebiasaan dan tradisi masyarakat Jawa sehari-hari. Sebagaimana dinyatakan oleh Endraswara (2003), mistik kejawaen merupakan laku spiritual Jawa yang dilandasi oleh cinta dan pengalaman nyata

manusia untuk mendekat kepada Tuhan dan bersatu dengan-Nya melalui pencarian akan hakikat alam semesta, intisari kehidupan, dan hakikat Tuhan. Dalam praktiknya, pencarian itu bisa berwujud dalam beberapa laku spiritual seperti laku spiritual yang berpokok pada okultisme (daya-daya gaib) yang melayani keperluan manusia, laku spiritual yang berpokok pada mistik atau penyatuan jiwa manusia dengan Sang Pencipta, laku spiritual yang menembus *sangkan paraning dumadi*, laku spiritual yang bergerak pada nilai-nilai etis, dan laku spiritual yang berorientasi pada gerakan ratu adil (Endraswara, 2003). Secara khusus, film *Mangkujiwo* (2020) cenderung berhubungan dengan laku spiritual yang berpokok pada okultisme (daya-daya gaib) yang melayani keperluan manusia. Hal demikian terlihat pada pelaksanaan beberapa kode sosial yang berlaku dalam komunitas mistik kejawaen seperti menjalankan ritual-ritual tertentu melalui medium seperti dukun, memercayai mitos, dan memercayai keberadaan roh-roh halus.

Dalam film *Mangkujiwo* (2020), ditemukan tiga buah mitos mengenai Celeng Ludro (babi hutan yang ganas), Pengilon Kembar, dan Tembang Lingsir. Bagi masyarakat Jawa, Celeng Ludro merupakan pratanda tidak baik yang menyebabkan ketidakseimbangan dalam alam. Pratanda ini biasanya berkaitan dengan pengaruh kekuatan supranatural yang jahat. Celeng Ludro dianggap sebagai sumber terjadinya disharmoni dalam kehidupan manusia Jawa. Dalam film tersebut, Kanti, penari ronggeng yang dipasung, dianggap warga sebagai penyebab terjadinya ketidakseimbangan alam itu. Ia dianggap mewakili kegilaan dan kekuatan jahat. Karena itu, ia perlu dijauhkan dari desa agar kondisi yang harmonis dapat kembali tercipta. Sementara itu, Pengilon

Kembar dipercaya sebagai salah satu pusaka yang dirawat selama berabad-abad di Loji Pusaka. Pengilon Kembar menjadi simbol dari kekuasaan yang abadi. Barang siapa mampu mempersatukan kedua Pengilon Kembar dalam satu tempat, ia berhak untuk memperoleh kedudukan sebagai penguasa Loji Pusaka yang disegani. Sebagai pusaka, Pengilon Kembar dapat dipergunakan sebagai senjata yang sangat mematikan karena di dalamnya potensi kekuatan jahat tersimpan. Mitos lain yang ditemukan adalah keberadaan tembang Lingsir yang dapat diartikulasikan sebagai mantra atau rapalan yang dapat mendatangkan iblis penunggu Pengilon Kembar itu ke dalam kehidupan manusia. Namun, tidak sembarang orang dapat merapalkan mantra itu. Mereka yang dapat merapalkan mantra itu adalah orang-orang yang terpilih.

Selain mitos, dalam film itu, ditampilkan pula berbagai ritual ilmu hitam yang dipraktikkan Brotoseno untuk menanamkan kejahatan di dalam diri Kanti. Ritual ilmu hitam yang dilaksanakan oleh Brotoseno tampak begitu mengerikan dan sekaligus menjijikkan. Dalam film, dipertontonkan sejumlah bahan yang dipergunakan dalam ritual tersebut seperti bagian tubuh tikus dan luka-luka di kaki Kanti yang dicampurkan dengan nasi sebagai makanan Kanti atau ayam hitam yang disembelih di hadapan Kanti secara demonstratif. Ritual ilmu hitam ini secara sengaja ditanamkan Brotoseno ke dalam diri Kanti agar kemanusiaan yang dimiliki Kanti dapat dihancurkan dan digantikan dengan kekuatan jahat dan kegilaan. Dengan begitu, seluruh kehidupan Kanti, termasuk bayi yang dikandungnya, akan menjelma sebagai monster yang pada saatnya nanti akan menghancurkan Cokro Kusumo.



Gambar 1 Brotoseno



Gambar 2 Kanti

Praktik Kekuasaan sebagai Kode Sosial

Selain laku spiritual yang berorientasi pada okultisme, dalam kedua film horor yang diobservasi ditemukan juga kode sosial yang berhubungan dengan praktik kekuasaan. Menurut Anderson (1991), konsepsi kekuasaan yang berlaku dalam masyarakat Jawa tidak dapat dipahami berdasarkan tradisi teori politik Barat. Dalam teori politik Barat, kekuasaan adalah suatu abstraksi yang ditarik dari pola-pola interaksi sosial yang terlihat, yang berasal dari sumber-sumber yang heterogen, yang tidak membatasi diri secara inheren, dan yang memiliki arti ganda dalam segi moral.

Sementara itu, dalam konteks masyarakat Jawa, kekuasaan itu bersifat konkret yang berasal dari sumber-sumber yang homogen, yang jumlahnya selalu tetap dalam alam semesta, dan yang tidak memiliki implikasi-implikasi moral yang inheren (Anderson, 1991). Dengan begitu, kekuasaan yang berlaku dalam masyarakat Jawa tidak ditandai

dengan perilaku bagaimana menggunakannya, melainkan perilaku bagaimana menghimpun atau mengumpulkannya. Kekuasaan dalam masyarakat Jawa digambarkan sebagai suatu suryakanta, yaitu pemusatan cahaya yang luar biasa menciptakan curahan panas yang luar biasa (Anderson, 1991). Karena itu, dapatlah dipahami jika seorang penguasa Jawa berupaya untuk mengumpulkan benda atau orang yang dianggap memiliki atau mengandung kekuasaan seperti benda-benda pustaka, alat-alat musik sakral, kereta kuda, pelawak, orang kerdil, dan juga ahli nujum. Dengan cara itu, kekuatan dan kekuasaan yang dimiliki benda-benda dan orang-orang itu dapat diserap dan ditambahkan pada kekuasaan sang penguasa (Anderson, 1991).

Kekuasaan sebagai daya menghimpun dan mengumpulkan terlihat dalam film *Mangkujiwo* (2020). Kehadiran kekuasaan itu cenderung difasilitasi oleh dukun sebagai medium dari kehendak atau keinginan beberapa tokoh cerita. Sejauh ini, para dukun yang ditampilkan dalam film adalah orang-orang yang memiliki kekuatan supranatural untuk memanipulasi daya gaib melalui ritual, sihir magi, rapal, atau mantra demi tercapainya tujuan tertentu (Subagya, 1981). Dalam perkembangannya, para dukun itu menjadi salah satu orang terdekat dari tokoh cerita yang dapat memberikan pertimbangan-pertimbangan yang bersifat spiritual pada persoalan kehidupan yang dihadapinya. Dalam kondisi itu, tidaklah mustahil bila para dukun diperlakukan sebagai salah satu koleksi yang dapat dihimpun sebagai penanda kekuasaan. Akan tetapi, sangat dimungkinkan pula bila dukun-dukun itu justru menjadikan tokoh-tokoh cerita yang meminta bantuan dan jasanya sebagai salah satu koleksi kekuasaan yang dihipunnya.

Bagaimana rivalitas kekuasaan itu dijalankan dapat terlihat pula dalam film itu. Brotoseno hadir sebagai orang yang menciptakan Kanti sebagai monster yang mengerikan. Ia juga mendidik dan mengasuh Uma dalam kebohongan bahwa perempuan yang melahirkan Uma mati dalam kondisi gila dan tertekan sehingga Uma memiliki kebencian yang teramat dalam kepada Cokro Kusumo, lelaki yang telah menghancurkan kehidupan ibunya. Apa yang dilakukan Brotoseno itu sebenarnya menjadi semacam solusi untuk menghadapi rivalitas kekuasaan yang terjadi antara dirinya dengan Cokro Kusumo. Di pengujung film terlihat bagaimana Brotoseno sebagai orang yang menguasai ilmu hitam dan memiliki salah satu Pengilon Kembar menghimpun dan mengumpulkan kekuatan yang berasal dari Kanti, Uma, dan Nyi Kenanga untuk menghancurkan dan membunuh Cokro Kusumo secara sadis.

2. Tahap Representasi

Dalam penelitian ini, tahap representasi dituangkan dalam matriks pola struktur naratif yang meliputi beberapa elemen seperti penokohan, alur dominan, latar (waktu, tempat, dan sosial budaya), dan bagian cerita (awal-konflik-komplikasi-klimaks-resolusi-akhir). Di bagian ini, setiap elemen yang terdapat dalam matriks pola struktur naratif dibicarakan sehingga dapat diperoleh gambaran data secara keseluruhan. Secara umum dapat disampaikan bahwa dalam konteks teori semiotika yang digagas oleh Fiske, pembicaraan mengenai setiap elemen yang terdapat dalam matriks pola struktur naratif itu dapat dipergunakan sebagai dasar untuk memahami tahap representasi. Demi kepentingan itu, film yang telah diobservasi itu dianalisis satu per satu berdasarkan elemen-elemen yang terdapat di dalam matriks pola struktur naratif.

Pola Struktur Naratif *Mangkujiwo* (2020)

Dalam film *Mangkujiwo* (2020), elemen penokohan dibagi menjadi dua bagian: protagonis dan antagonis. Pihak protagonis diwakili oleh Kanti, Uma, dan Sadi. Kanti adalah seorang penari ronggeng yang cantik. Namun, hidupnya berubah setelah seorang laki-laki bangsawan yang bernama Cokro Kusumo menidurinya. Dari hubungannya dengan Cokro Kusumo, Kanti pun hamil. Celakanya, Cokro Kusumo tidak mau bertanggung jawab atas kandungan tersebut. Ia justru meminta Ki Lurah untuk memasung Kanti karena dianggap gila. Uma adalah anak perempuan hasil hubungan Kanti dan Cokro Kusumo yang dirawat dan dibesarkan oleh Brotoseno. Sementara itu, Sadi adalah pembantu atau abdi dari Brotoseno yang sangat setia. Meski tidak dapat berbicara, Sadi kerap tidak sepeham dengan apa yang dilakukan oleh majikannya itu. Ia diusir Brotoseno setelah Kanti secara tiba-tiba memutuskan untuk menggantung diri di hadapan Pengilon Kembar.

Sementara itu, pihak antagonis diwakili oleh Cokro Kusumo, Brotoseno, Nyi Kenanga, Karmila, Herman, dan Pulung. Cokro Kusumo adalah seorang bangsawan keraton yang bertugas sebagai pengurus Loji Pusaka, tempat penyimpanan pusaka-pusaka keraton. Hidupnya bergelimang kekayaan karena secara diam-diam ia menjual pusaka-pusaka tersebut kepada para kolektor melalui perdagangan ilegal yang dijalankan Karmila. Brotoseno adalah rival dari Cokro Kusumo dan sekaligus seorang bangsawan keraton yang memilih hidup di daerah pegunungan yang sunyi. Pada masa lalu, ia juga pernah bertugas di Loji Pusaka, namun ia dituduh Cokro Kusumo telah melakukan pengkhianatan dengan membantu orang-orang Belanda. Selain sebagai seorang pengurus Loji Pusaka, Brotoseno secara diam-diam adalah

orang yang mempraktikkan ilmu hitam untuk mencapai apa yang ia inginkan. Nyi Kenanga adalah pengurus pusaka di Loji Pusaka dan juru kunci Pengilon Kembar yang pada awalnya bekerja pada Cokro Kusumo. Pengabdiannya untuk merawat pusaka di Loji Pusaka dan Pengilon Kembar tidak dapat diragukan. Namun, Nyi Kenanga tidak ingin berada di bawah bayang-bayang Cokro Kusumo. Ia memiliki hasrat untuk menjadi penguasa pusaka di Loji Pusaka. Untuk memuluskan hasratnya, ia pun meminta bantuan Brotoseno agar Pengilon Kembar yang dimiliki Cokro Kusumo dapat disandingkan dengan Pengilon Kembar yang dimiliki Brotoseno agar tercipta harmoni. Karmila adalah seorang pelaku perdagangan pusaka ilegal yang bekerja sama dengan Cokro Kusumo untuk menjual barang-barang pusaka ke para kolektor di dalam negeri dan luar negeri. Dalam aksinya, ia dibantu oleh Herman, seorang mantan tentara yang kejam, dan Pulung, putra dari Cokro Kusumo.

Alur yang terdapat dalam film *Mangkujiwo* ini menarik karena peristiwa yang terjadi pada masa lalu tidak diletakkan secara terpisah, tetapi justru diletakkan berdekatan dengan peristiwa yang terjadi pada masa kini sehingga keduanya hadir sebagai potongan-potongan *puzzle* yang harus disusun kembali agar dapat ditemukan struktur alur yang berurutan. Alur dominan yang terdapat di dalam film ini adalah alur campuran, yang menggabungkan alur maju dan alur mundur (*flashback*). Di sini alur mundur dipergunakan untuk menjelaskan pertemuan antara Cokro Kusumo dan Kanti bermula. Keduanya bertemu dalam sebuah acara yang diadakan Ki Lurah pada suatu malam. Cokro Kusumo datang sebagai tamu undangan, sedangkan Kanti bersama rekan-rekannya menari untuk menghibur orang-orang

yang hadir dalam acara itu. Cokro Kusumonya tertarik pada Kanti. Ki Lurah pun segera menyampaikan hal ini kepada Kanti agar ia dapat menuruti kehendak bangsawan itu. Cokro Kusumo pun mendekati dan mengajak perempuan itu untuk bercengkerama dengannya. Sebagai penari ronggeng yang tidak memiliki status sosial yang sama dengan bangsawan, Kanti tidak memiliki kuasa untuk menolak ajakan itu.

Elemen latar dalam film ini dapat dikategorikan ke dalam tiga jenis: latar waktu, tempat, dan sosial budaya. Latar waktu cerita terjadi sekitar tahun 1970-an. Hal ini dapat terlihat melalui kostum dan properti yang dikenakan dan digunakan para tokoh cerita. Latar tempat cerita terdapat di perkotaan, tempat keluarga Cokro Kusumo tinggal, dan di wilayah pegunungan yang terpencil, tempat kediaman Brotoseno. Latar sosial budaya cerita berkaitan dengan kehidupan orang-orang berdarah biru, keturunan bangsawan keraton. Meski terdapat rivalitas di antara Cokro Kusumo dan Brotoseno, kedua-duanya adalah para bangsawan keraton yang memegang tanggung jawab sebagai pengurus Loji Pusaka. Dalam komunitas keraton, peran pengurus Loji Pusaka memiliki nilai simbolis yang sangat penting karena mereka bertanggung jawab atas keberuntungan dan kelestarian pusaka sehingga harmoni antara dunia nyata dan dunia metafisis dapat terjaga.

Sementara itu, bagian cerita yang terdiri dari bagian awal, bagian konflik, bagian komplikasi, bagian klimaks, bagian resolusi, dan bagian akhir dapat dijelaskan sebagai berikut. Bagian awal ditandai dengan pemasungan yang dialami Kanti. Ia dipasung setelah diperdaya oleh Cokro Kusumo, seorang bangsawan keraton yang bekerja sebagai pengurus

Loji Pusaka. Ia menjadi korban dari janji manis bangsawan itu sehingga mengandung anaknya. Akan tetapi, Cokro Kusumo tidak mau mempertanggungjawabkan perbuatannya. Untuk menutupi perbuatannya, ia meminta Ki Lurah untuk memasung Kanti. Selama berada dalam pasungan, Kanti dianggap sebagai perempuan yang gila dan berbahaya.

Bagian konflik ditandai dengan kehadiran Brotoseno yang diminta oleh Ki Lurah untuk membawa Kanti keluar dari desanya. Selama Kanti dipasung, menurut Ki Lurah, suasana desa berada dalam kondisi yang mencekam dan mengkhawatirkan. Kanti dianggap masyarakat sebagai Celeng Ludro atau penyebab timbulnya kondisi tersebut. Kanti dipandang sebagai sumber bencana dan musibah bagi penduduk desa. Brotoseno tidak hanya menjemput dan membawa Kanti ke rumahnya, tetapi ia juga menjanjikan pembalasan yang setimpal bagi Cokro Kusumo dengan rasa sakit yang dialami Kanti selama masa pemasungan. Secara diam-diam Brotoseno memiliki niat jahat untuk membunuh rivalnya itu. Karena itu, Brotoseno memiliki rencana untuk menjadikan anak yang dikandung Kanti itu sebagai orang yang akan membunuh Cokro Kusumo. Caranya adalah dengan menghadirkan unsur kejahatan dalam diri Kanti melalui ritual ilmu hitam yang diterapkan kepadanya. Meski dihalang-halangi oleh Sadi, pembantunya, Brotoseno telah menciptakan Kanti sebagai monster di depan Pengilon Kembar yang dimilikinya.

Bagian komplikasi ditandai dengan tewasnya Pulung, anak dari Cokro Kusumo. Pulung tewas di tangan Uma yang dirasuki kekuatan gaib yang muncul bersama tembang Durma ketika Pulung mencoba untuk memperkosanya. Uma, anak Kinanti yang dirawat dan dibesarkan oleh Brotoseno itu menjadi saksi terjadinya

pembunuhan yang dilakukan oleh Herman, tangan kanan Karmila, pedagang pusaka ilegal di sebuah kamar hotel. Karmila menghasut Cokro Kusumo bahwa tewasnya Pulung berkaitan erat dengan Brotoseno. Hal ini membuat Cokro Kusumo semakin meradang sehingga meminta Karmila untuk segera menyelesaikan persoalan ini. Herman, tangan kanan Karmila pun segera bertindak. Pada suatu hari ia mencoba untuk membunuh Uma di tempat kediaman Brotoseno di wilayah pegunungan. Namun, Uma mampu menghabisi Herman dengan mudah setelah ia dirasuki kekuatan gaib yang sama.

Bagian klimaks ditandai dengan kebohongan yang dinyatakan oleh Brotoseno kepada Uma bahwa Cokro Kusumo adalah orang yang membuat ibunya menderita, gila, dan bunuh diri. Kebohongan itu membuat Uma yang tidak pernah mengenal dan menjumpai Kanti semakin dibakar dendam. Secara diam-diam, ia pun segera mendatangi kediaman Cokro Kusumo untuk melakukan pembalasan dendam. Uma tidak pernah mengetahui bahwa ia sebenarnya sedang menghadapi ayah kandungnya sendiri. Ia masuk ke dalam perangkap yang telah dirancang oleh Brotoseno dan juga Nyi Kenanga, yaitu agar Cokro Kusumo dapat dibunuh oleh anaknya sendiri. Dengan cara begitu, baik tujuan Brotoseno untuk memiliki Kanti dan Uma sebagai mesin pembunuh ataupun tujuan Nyi Kenanga untuk menyatukan Pengilon Kembar dapat terlaksana dengan sebaik-baiknya.



Gambar 3 Uma

Bagian resolusi ditandai dengan pertarungan antara Uma dengan Cokro Kusumo. Meski dibantu Sadi, Uma sangat kesulitan untuk mengalahkan Cokro Kusumo yang memiliki ilmu silat yang tinggi. Sadi tewas dalam pertarungan setelah anak buah Cokro Kusumo memukulinya secara bertubi-tubi. Uma pun diterjang habis-habisan oleh ayah kandungnya sehingga ia harus beberapa kali terjerebab. Dalam situasi yang sangat terdesak, Uma memanggil ibunya. Sekonyong-konyong Kanti yang telah menjelma sebagai Kuntulanak keluar dari Pengilon Kembar dan segera menuju kediaman Cokro Kusumo. Kehadiran Kanti, perempuan yang pernah disiksanya, membuat Cokro Kusumo didera rasa takut. Tanpa disadarinya, Uma menghunus tusuk konde milik Kanti yang disimpan oleh Brotoseno dan menusukkannya ke tubuh Cokro Kusumo secara membabi buta. Laki-laki itu pun mati secara mengenaskan.

Bagian akhir ditandai dengan dipersatukannya Pengilon Kembar milik Cokro Kusumo dan Pengilon Kembar milik Brotoseno di kediaman Brotoseno. Cita-cita Nyi Kenanga untuk menjadi penguasa Loji Pustaka pun terwujud. Namun, hal yang paling penting adalah bahwa dengan sepasang Pengilon Kembar itu, baik Brotoseno maupun Nyi Kenanga dapat memangku dan menguasai jiwa-jiwa – Mangkujiwo- melalui Kanti dan Uma.

3. Tahap Ideologi

Tahap terakhir dalam semiotika Fiske adalah tahap ideologi yang berkaitan dengan praktik sosial yang berlangsung di tengah pertentangan antarkelas, kelas bangsawan versus kelas proletar, kelas penguasa versus kelas pekerja atau buruh, melalui sarana-sarana nonkoersif. Di tengah pertentangan

tersebut, kelas bangsawan atau penguasa berupaya keras untuk menjadi pemenang di hadapan kelas proletar atau pekerja melalui kekuatan hegemonis yang mereka tegakkan dalam praktik sosial sehari-hari. Dalam upaya pemenangan itu, tidak dapat dinafikan bahwa kelas penguasa akan berhadapan terus-menerus dengan resistensi dan instabilitas yang hadir dari kelas proletar atau pekerja.

Dalam film *Mangkujiwo* (2020), tahap ideologi ini secara umum terlihat dalam pertentangan antara pihak antagonis yang kerap diposisikan sebagai lambang dari penguasa yang zalim dan pihak protagonis yang kerap diposisikan sebagai lambang dari masyarakat kecil, kaum minoritas, atau masyarakat tertindas. Dalam film itu pertentangan yang terjadi cukup menarik, yaitu pertentangan antara kaum bangsawan versus rakyat sahaja (*wong cilik*) dalam konteks perebutan kekuasaan. Pertentangan itu sebenarnya dimulai dari persaingan internal antarkaum bangsawan untuk memperebutkan kekuasaan. Pertentangan itu sungguh terlihat dalam diri Cokro Kusumo versus Brotoseno. Hal yang menarik untuk diperhatikan adalah bahwa kedua tokoh itu tidak pernah dihadirkan dalam satu *frame* yang sama. Masing-masing memiliki *frame* kisah kehidupan mereka sendiri. Namun, *frame* tersebut dipersatukan dengan wacana mengenai penguasaan pusaka-pusaka yang tersimpan di Loji Pusaka yang dirawat dengan sangat baik oleh Nyi Kenanga. Keberadaan Nyi Kenanga, dalam hal ini, menjadi hal yang perlu diperhatikan. Bukankah hanya Nyi Kenanga yang mampu hadir baik di dalam *frame* kisah kehidupan Cokro Kusumo maupun di dalam *frame* kisah kehidupan Brotoseno? Di akhir cerita, *frame* kisah kehidupan Cokro Kusumo selesai. Nyi Kenanga berada satu *frame*

bersama Brotoseno sebagai penguasa jiwa-jiwa. Pertentangan yang dimulai dengan persaingan internal antarkaum bangsawan itu ternyata berdampak langsung dalam kehidupan rakyat sahaja (*wong cilik*) seperti Kanti. Perempuan penari ronggeng itu menjadi korban dari Cokro Kusumo dan sekaligus Brotoseno. Namun, dengan intensi yang sedikit berlawanan, Cokro Kusumo menghancurkan masa depan Kanti dengan mencampakkannya sebagai orang gila yang berbahaya, sedangkan Brotoseno membangun dan membentuk jati diri Kanti yang baru dengan menghancurkan martabatnya sebagai manusia dan menjadikannya sebagai monster pembunuh.

Pembahasan

1. Signifikansi Unsur Budaya Lokal

Berdasarkan ketiga tahap semiotika Fiske – tahap realitas, tahap representasi, dan tahap ideologi- ditemukan sejumlah signifikansi unsur lokal yang terdapat dalam kedua film horror yang telah diobservasi. Dalam bagian pembahasan ini, dibicarakan beberapa signifikansi unsur lokal yang ditemukan melalui penelusuran pada ketiga tahap semiotika Fiske, yaitu kepercayaan pada mitos dan magi dan sistem mistik kejawen, peran dukun dalam praktik mistik masyarakat Jawa, harta dan takhta sebagai penanda kekuasaan, balas dendam sebagai pencapaian kondisi yang adil, dan keluarga sebagai situs terjadinya tragedi.

Kepercayaan pada Mitos dan Magi

Film *Mangkujiwo* (2020) menunjukkan adanya kecenderungan untuk menghadirkan kepercayaan pada mitos dan magi dalam sistem mistik kejawen. Kepercayaan pada mitos yang dimaksud berkaitan dengan kepercayaan pada peristiwa, tempat, dan makhluk-makhluk yang memiliki daya gaib yang bersifat keramat dan angker (Subagya, 1981). Respons atas

kepercayaan pada mitos ini dapat disebut sebagai magi yang dapat berwujud rapal, mantra, atau sesaji. Dengan magi, manusia berusaha untuk menghindarkan diri dari malapetaka atau marabahaya, memperoleh panen besar, meramalkan masa depan, dan bahkan merugikan atau menyakiti orang lain yang dianggap sebagai rival atau musuh (Subagya, 1981).

Film *Mangkujwo* (2020) menampilkan kepercayaan pada mitos mengenai Pengilon Kembar. Apakah benda yang bernama Pengilon Kembar itu sungguh nyata atau sekadar rekaan bukanlah persoalan penting dalam film ini. Film ini mau menunjukkan kepada penontonnya betapa benda-benda pusaka yang tersimpan di keraton meninggalkan jejak mistis yang sangat kuat. Benda-benda itu tidak dapat diperlakukan secara serampangan karena dianggap memiliki daya gaib yang keramat. Upaya untuk menyatukan benda-benda pusaka yang terpisah dianggap sebagai sebuah tindakan yang mulia karena dapat mengembalikan tatanan mikrokosmos yang rumpang pada tatanan mikrokosmos yang teratur dan harmonis. Apa yang dilakukan Nyi Kenanga untuk menyatukan Pengilon Kembar yang terpisah semakin menebalkan pemahaman bahwa mitos mengenai benda-benda pusaka sebagai benda-benda yang keramat memang dibutuhkan untuk menciptakan imajinasi kekuasaan dalam masyarakat Jawa.

Peran Dukun dalam Praktik Mistik

Peran dukun dalam praktik mistik masyarakat Jawa termasuk salah satu signifikansi unsur lokal yang selalu muncul dalam sejumlah film horor Indonesia. Dalam kedua film horor yang telah diobservasi, peran dukun sebagai medium ritual dan inisiator magi terlihat sangat jelas. Kendati peran dukun berkaitan

dengan praktik keagamaan asli yang dilakukan masyarakat pada masa lalu, kehadirannya dalam film-film itu rupanya mencerminkan adanya fenomena mengenai praktik perdukunan yang begitu marak dipraktikkan dalam masyarakat masa kini. Dukun menjadi jalan pintas yang dapat ditempuh agar pangkat, jabatan, dan harta dapat diraih dengan cepat. Karena itu, tidak dapat disangkal pula bahwa sebagai profesi, dukun menempati posisi baru yang terhormat dalam masyarakat baik kalangan bawah maupun kalangan atas (Artha, 2007). Sejauh ini, dalam masyarakat Jawa, dukun dipahami sebagai penyedia dan pemberi magi.

Dalam film itu, penggunaan ilmu hitam terlihat pada tokoh Brotoseno. Pada awal film itu, tokoh ini sama sekali tidak menyingkapkan identitasnya sebagai dukun yang menguasai ilmu hitam. Namun, setelah Kanti dibebaskan dari pasungan desa dan dibawa ke rumahnya, Brotoseno menampakkan jati diri yang sesungguhnya. Ia menguasai ritual ilmu hitam yang aneh. Dengan ilmu hitam yang dimilikinya itu, Brotoseno membuat sisi kemanusiaan yang dimiliki Kanti hancur dan hilang. Dengan ilmu hitamnya itu, Brotoseno menciptakan Kanti sebagai monster yang penuh kebencian. Ia merencanakan Kanti dan bayi yang dikandungnya dapat dipergunakan sebagai sarana yang mampu menghancurkan dan membunuh Cokro Kusumo, rivalnya. Dalam hal ini, jelaslah bahwa magi yang dihadirkan Brotoseno adalah magi yang bersifat destruktif.

Harta dan Kedudukan sebagai Penanda Kekuasaan

Sebagaimana dinyatakan Anderson (1991), kekuasaan dalam masyarakat Jawa ditentukan dari upaya untuk mengumpulkan dan menghimpun barang-barang atau orang-orang tertentu yang dianggap memiliki kekuatan dan daya kuasa.

Untuk mengumpulkan dan menghimpun barang-barang atau orang-orang itu, berbagai cara dilakukan, termasuk menghalalkan cara-cara yang sebenarnya pantang dilakukan. Dalam film *Mangkujiwo* (2020), dapat dilihat bagaimana proses pengumpulan dan penghimpunan barang-barang atau orang-orang tertentu berkaitan dengan penguasaan harta pusaka, terutama pusaka yang disebut sebagai Pengilon Kembar. Baik Brotoseno maupun Nyi Kenanga memiliki intensi yang sama untuk menyandingkan Pengilon Kembar yang dimiliki oleh Cokro Kusumo dengan Pengilon Kembar yang dimiliki Brotoseno. Penyatuan sepasang Pengilon Kembar ini dipercaya akan mendatangkan kekuasaan yang luar biasa. Di akhir cerita, Brotoseno dan Nyi Kenanga terlihat sebagai pemegang kekuasaan yang sungguh sesuai dengan pandangan masyarakat Jawa. Mereka telah berhasil mengumpulkan dan menghimpun sepasang Pengilon Kembar dan sekaligus memiliki Kanti dan Uma sebagai monster pembunuh. Mereka menjadi orang-orang yang dapat memangku, menaklukkan jiwa-jiwa.

Aksi Balas Dendam sebagai Pencapaian Kondisi yang Adil

Salah satu signifikansi unsur budaya lokal yang cukup dominan dalam film *Mangkujiwo* (2020) adalah hadirnya aksi balas dendam sebagai pencapaian kondisi yang adil. Persoalan balas dendam mungkin menjadi salah satu hal yang bersifat universal dalam teks naratif dalam beragam media. Namun, dalam film tersebut, persoalan balas dendam sebenarnya menjadi pangkal dari segala konflik yang terdapat dalam struktur narasi film itu. Aksi balas dendam yang dijalankan Brotoseno terhadap Cokro Kusumo berkaitan dengan tiga persoalan penting.

Persoalan pertama adalah rivalitas yang terjadi antara Cokro Kusumo dan Brotoseno sebagai petugas di Loji Pusaka. Brotoseno merasa sakit hati karena pernah difitnah oleh Cokro Kusumo. Persoalan kedua adalah masalah yang dihadapi Kanti sebagai akibat dari sikap Cokro Kusumo yang tidak bertanggung jawab. Setelah ditiduri oleh Cokro Kusumo, Kanti justru dipasung sebagai orang gila yang hina dan menjadi aib bagi desa. Cokro Kusumo tidak menyadari bahwa Kanti sebenarnya mengandung anaknya. Persoalan ketiga adalah kehendak Nyi Kenanga untuk menyatukan Pengilon Kembar yang dimiliki oleh Cokro Kusumo dengan Pengilon Kembar yang dimiliki oleh Brotoseno. Gagasan tersebut ditolak mentah-mentah oleh Cokro Kusumo, sedangkan oleh Brotoseno, gagasan Nyi Kenanga itu disetujui. Ketiga persoalan itu menjadi pendorong aksi balas dendam yang dilakukan Brotoseno, sebagai aktor intelektual di balik aksi kejam yang dilakukan Uma dan Kanti yang hadir sebagai Kuntilanak.

Keluarga sebagai Situs Terjadinya Tragedi

Salah satu signifikansi unsur budaya lokal yang tidak kalah penting dalam film *Mangkujiwo* (2020) itu adalah keluarga sebagai situs terjadinya tragedi. Dalam hal ini keluarga sebagai unit terkecil dalam masyarakat tidak lagi dapat menjadi representasi dari mikrokosmos yang harmoni sebagaimana dipahami masyarakat Jawa. Sebaliknya, keluarga yang dimaksud adalah keluarga yang anomalis, yang tidak teratur, yang terpecah-belah. Kendati nilai-nilai kebaikan yang dimiliki oleh setiap pribadi kerap berasal dari keluarga, tidak dapat dinafikan pula bahwa dalam tataran praktik nilai-nilai yang tidak selaras dengan moralitas dapat juga dimunculkan dari sana. Hal yang perlu dipertimbangkan dalam memahami

keluarga sebagai situs terjadinya tragedi adalah bahwa hampir sebagian besar film-film horor mengambil latar di dalam lingkungan keluarga masyarakat modern, meskipun kehidupan mereka berada di daerah desa terpencil dan tradisional sekalipun. Dalam masyarakat modern, institusi sosial seperti keluarga mengalami krisis yang cukup serius (Giddens, 1996).

Dalam film *Mangkujiwo* (2020), salah satu persoalan yang memicu terjadinya balas dendam adalah sikap Cokro Kusumo yang tidak adil terhadap Kanti. Perempuan yang pernah ditidurinya itu justru dipasung dan dianggap sebagai biang malapetaka dan kejahatan. Atas bantuan yang diberikan Brotoseno, Kanti dihadapkan pada kenyataan pada aksi balas dendam yang telah dirancang oleh Brotoseno. Dari waktu ke waktu rasa dendam Brotoseno terhadap Cokro Kusumo ditanamkan dalam diri Kanti dan bayi di kandungannya. Setelah beranjak dewasa, putri Kanti, Uma, yang dibesarkan oleh Brotoseno, memperoleh provokasi dan kebohongan dari Brotoseno. Uma diberikan sugesti oleh Brotoseno bahwa Cokro Kusumo adalah penyebab dari semua tragedi dalam keluarga sehingga tanpa pikir panjang ia perlu membunuh ayahnya, Cokro Kusumo.

2. Cultural Specificity dalam Film Horor Indonesia

Dalam penelitian ini, persoalan unsur budaya lokal sebagai bagian penting dalam pembicaraan mengenai *cultural specificity* (kekhasan budaya) tecermin dalam signifikansi unsur lokal yang berkaitan dengan kepercayaan pada mitos dan magi dan sistem mistik kejawaen, peran dukun dalam praktik mistik masyarakat Jawa, harta dan takhta sebagai penanda kekuasaan, balas dendam sebagai pencapaian

kondisi yang adil, dan keluarga sebagai situs terjadinya tragedi. Signifikansi unsur budaya lokal tersebut tentu saja tidak terlepas pula dari evolusi dan perubahan, terutama dalam konteks sosial, ekonomi, politik, dan budaya masyarakat Indonesia (Hanan, 2017). Dalam film *Mangkujiwo* (2020) terlihat beragam sudut pandang untuk meneropong kehidupan masyarakat Jawa modern. Kendati berbagai peneropongan itu tampak dilakukan secara tidak lengkap dan cermat --seperti menafikan beberapa unsur sosiologi, antropologi, dan filsafat yang berlaku dalam masyarakat Jawa-- masih tersisa sejumlah kondisi budaya yang secara populer begitu dekat dengan ingatan masyarakat. Salah satunya adalah bahwa budaya Jawa begitu identik dengan budaya yang menyimpan sakralitas, misteri, dan juga horor. Kondisi-kondisi seperti itulah yang sering ditampilkan dalam film-film horor Indonesia kontemporer yang mencoba untuk mengetengahkan budaya Jawa sebagai pusat penceritaan.

Sebenarnya pemahaman bahwa budaya Jawa selalu berkaitan dengan sakralitas, misteri, dan horor tidak dapat dibenarkan secara objektif. Bagaimana mungkin budaya Jawa yang dikenal sebagai budaya yang mengutamakan nilai-nilai harmoni, kedamaian, persatuan yang erat antara Sang Pencipta dengan manusia dan alam semesta, serta tata krama yang menjunjung kesopanan dalam etika pergaulan yang sehat justru menghadirkan suasana yang sebaliknya, suasana yang misterius dan mengerikan. Namun, hal demikian dapat dipahami bila melihat sisi lain dari unsur budaya lokal yang tecermin dalam berbagai praktik sosial yang berlaku dalam komunitas masyarakat Jawa, terutama jika dikaitkan dengan kepercayaan terhadap religi dan kepercayaan terhadap

kekuasaan. Kedua kepercayaan itu tampaknya memang menghadirkan wajah yang sakral, penuh misteri, dan bahkan menghadirkan suasana horor bagi mereka yang belum mengenal tradisi budaya Jawa dengan lebih dekat. Sejauh ini, baik kepercayaan terhadap religi maupun kepercayaan terhadap kekuasaan dalam masyarakat Jawa masih menjadi materi yang menarik untuk digali dan ditampilkan dalam berbagai teks naratif.

Pembicaraan mengenai *cultural specificity* (kekhasan budaya) dalam film horor Indonesia kontemporer memang akan jatuh pada stereotipisasi mengenai budaya Jawa yang terkesan tertutup, eksklusif, sakral, angker, dan penuh misteri. Namun, stereotipisasi ini bukanlah tanpa alasan. Praktik sosial yang tecermin dalam komunitas masyarakat Jawa di beberapa tempat memang menunjukkan betapa kepercayaan terhadap religi dan kepercayaan terhadap kekuasaan masih mendominasi di tempat tertentu seperti di lingkungan keraton dan juga di sejumlah desa yang terpencil. Namun, pemahaman bahwa *cultural specificity* tidak harus selalu merujuk pada adat dan tradisi tradisional perlu diapresiasi. Dalam konteks global seperti saat ini, unsur lokal yang bersifat tradisional, tidak dapat dinafikan, kerap bercampur dengan unsur lokal yang bersifat modern. Dalam *cultural specificity*, proses akulturasi dan inkulturasi yang terjadi dalam komunitas budaya diapresiasi sebagai bagian yang wajar dalam proses pertumbuhan kebudayaan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dilakukan sejauh ini, secara umum dapat disimpulkan bahwa signifikansi terhadap unsur budaya Jawa yang dihadirkan dalam film *Mangkujiwo* (2020) itu berkaitan erat dengan

pandangan dunia, mitos, kepercayaan, simbol, adat istiadat, dan artefak budaya yang diyakini komunitas masyarakat Jawa. Sementara itu, kedua rumusan masalah yang diajukan di bagian awal penelitian ini telah terjawab sepenuhnya.

Rumusan masalah pertama menyoal tentang bagaimana signifikansi terhadap unsur lokalitas dihadirkan dalam film *Mangkujiwo* (2020). Berdasarkan tiga tahap semiotika Fiske – tahap realitas, tahap representasi – tahap ideologi - yang dipergunakan sebagai metodologi dalam penelitian ini, dapat diketahui bahwa signifikansi terhadap unsur lokalitas yang dihadirkan dalam film tersebut membentuk lima pola yang berkaitan erat dengan kepercayaan terhadap mitos dan magi dan sistem mistik kejawen, peran dukun dalam praktik mistik masyarakat Jawa, harta dan takhta sebagai penanda kekuasaan, balas dendam sebagai pencapaian kondisi yang adil, dan keluarga sebagai situs terjadinya tragedi.

Rumusan masalah kedua yang menyoal tentang tentang bagaimana signifikansi unsur budaya lokal dapat membentuk *cultural specificity* dalam film *Mangkujiwo* (2020) juga dapat dijelaskan. Berdasarkan observasi dan analisis data yang mengacu pada tiga tahap dalam semiotika Fiske, dapat diketahui bahwa *cultural specificity* (kekhasan budaya) tidak merujuk kepada pemahaman budaya secara umum, tetapi berproses dengan berbagai unsur lokal yang tecermin dalam sejumlah praktik sosial yang berlaku dalam komunitas masyarakat Jawa, terutama jika hal tersebut dikaitkan dengan kepercayaan terhadap religi dan kepercayaan terhadap kekuasaan. Praktik sosial tersebut mengindikasikan bahwa kepercayaan terhadap religi dan kepercayaan terhadap kekuasaan masih mendapat tempat di lingkungan keraton dan juga di sejumlah desa yang terpencil.

Dalam konteks global, praktik sosial tersebut bercampur dengan proses akulturasi dan inkulturasi sehingga menjadi sebuah entitas tersendiri yang dapat menghadirkan *cultural specificity* sebagai latar film-film horor Indonesia kontemporer, sebagaimana ditunjukkan oleh film *Mangkujiwo* (2020).

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Kus Sudarsono, S.E., M.Sn, Kepala Program Studi Film, Fakultas Seni dan Desain, UMN dan Bapak Dr. Ir. P.M. Winarno, M.Kom, Direktur LPPM UMN, yang telah mendukung proses penelitian ini sehingga dapat dilaksanakan dengan baik

KEPUSTAKAAN

- Anderson, B. (1991). Gagasan tentang Kekuasaan dalam Kebudayaan Jawa. In M. Budiardjo (Ed.), *Aneka Pemikiran tentang Kuasa dan Wibawa*. Pustaka Sinar Harapan.
- Artha, A. T. (2007). *Dunia Spiritual Soeharto Menelusuri Laku Ritual Tempat-tempat dan Guru Spiritualnya*. Penerbit Galangpress.
- Barker, T. (2019). *Indonesian Cinema After the New Order: Going Mainstream*. Hong Kong University Press.
- Endraswara, S. (2003). *Mistik Kejawaen: Sinkretisme, Simbolisme, dan Sufisme dalam Budaya Spiritual Jawa*. Penerbit Narasi.
- Fiske, John and Hartley, J. (2003). *Reading Television*. Routledge.
- Fiske, J. (2000). *Semiotika dalam Riset Komunikasi*. PT Remaja Rosdakarya.
- Fiske, J. (2004). *Cultural and Communication Studies Sebuah Pengantar Paling Komprehensif*. (Penerbit J).

- Giddens, A. (1996). *The Consequences of Modernity*. Polity Press.
- Hanan, D. (2017). *Culture Specificity in Indonesian Film Diversity in Unity*. Palgrave Macmillan.
- Mustofa, N. S., Maemunah, S., & Kustanto, L. (2019). Analisis Makna Tanda pada Film Kartini: Resistensi Perempuan Jawa terhadap Budaya Patriarki. *Sense: Journal of Film and Television Studies Vol.2 No.1 Mei 2019, 1(1)*.
- Rokhani, U. (2022). Kekerasan Simbolik pada Produksi Komsit yang Maha Luwes: Dekonstruksi Religiusitas Ketuhanan. *Sense: Journal of Film and Television Studies, 5(2)*, 129–139. <https://doi.org/10.24821/sense.v5i2.8272>
- Subagya, R. (1981). *Agama Asli Indonesia*. Pustaka Sinar Harapan dan Yayasan Cipta Loka Caraka.

