

**AMBIVALENSI KETAKUTAN DALAM FILM *INCANTATION*, *THE MEDIUM*,
DAN *KERAMAT*: KAJIAN PENYIMPANGAN KENIKMATAN
DAN KORELASI PADA ABJEK PROFAN**

*(The Ambivalence of Fear in The Film Incantation, The Medium, and Keramat: A Studi on
Aberration of Pleasure and Correlation in Profan Objects)*

Chintya Angesty & Muhammad Hamdan Mukafi

Universitas Diponegoro

Jl. Prof. Sudarto No. 13, Tembalang, Kota Semarang, Jawa Tengah, Indonesia

Pos-el: Chintyaangesty1@gmail.com, Muhammadhamdanmukafi@lecturer.undip.ac.id

Naskah Diterima Tanggal 11 Mei 2024; Direvisi Akhir Tanggal 13 November 2024;

Diterbitkan Tanggal 26 Desember 2024

DOI: <https://doi.org/10.26499/sawer.v30i2.1374>

Abstract

*Fear is a human mental experience often enjoyed as a release of adrenaline. People do not avoid horrors initially objectified as profane. Although this view persists, they are often unaware that they derive pleasure from what is considered “abnormal.” This study aims to explore the power of narrative in folk horror films, which plays a pivotal role in enabling audiences to derive aberrant pleasure from fear. Using a qualitative descriptive method, the research applies Julia Kristeva’s *The Power of Horror* and Adam Scovell’s folk horror theory. The formal object of analysis is abjection, while the material objects are three Asian folk horror films: *Incantation* (2022), *The Medium* (2021), and *Keramat* (2009). The findings reveal that these films allow viewers to experience horror and cruelty as something awe-inspiring. The admiration for fear, evoked by recollections of folk narratives, leaves a profound impression, making folk horror a medium that satisfies the human desire for superiority in mastering cruelty and fear. This study contributes to understanding Asian folk horror films, which are currently thriving in production due to their broad market appeal, rooted in Asia’s rich mysticism.*

Keywords: *aberration, abjection, fear, folk horror, pleasure*

Abstrak

Rasa takut merupakan pengalaman mental manusia yang seringkali dinikmati sebagai proses pelepasan adrenalin. Mereka tidak menghindari kengerian yang semula diobjeksikan sebagai benda yang profan. Meskipun pandangan demikian tetap langgeng, manusia kerap kali tidak menyadari bahwa ada kenikmatan yang mereka dapatkan saat melihat hal yang dianggap “abnormal”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengungkap kekuatan narasi dalam film *folk horror* yang memainkan peran penting bagi masyarakat untuk mendapatkan kenikmatan yang menyimpang dari rasa takut yang didapatkan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan pendekatan teori *The Power of Horror* Julia Kristeva dan *Folk horror* Adam Scovell dengan objek formal abjeksi dan objek material tiga film *folk horror* Asia: *Incantation* (2022), *The Medium* (2021), dan *Keramat* (2009). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ketiga film dapat ditonton untuk menikmati sebuah kekejaman dan kengerian sebagai sesuatu yang menakutkan. Kekaguman akan rasa takut yang diciptakan saat mengingat memori lama akan cerita rakyat telah membawa rasa takut yang begitu berkesan sehingga *folk horror* dapat memuaskan rasa superior manusia dalam mengontrol kekejaman

dan ketakutan. Penelitian ini berkontribusi pada pemahaman terkait film *folk horror* Asia yang pada saat ini sangat marak diproduksi karena memiliki jangkauan pasar yang luas mengingat bahwa Asia sangat kental dengan mistisisme.

Kata-kata kunci: abjeksi, *folk horror*, kenikmatan, ketakutan, penyimpangan

PENDAHULUAN

Narasi ketakutan yang diciptakan dalam sebuah film horor berasal dari proyeksi perasaan yang aneh dalam diri manusia, sehingga tidak dapat dijelaskan secara spesifik. Perasaan aneh tersebut hadir karena dua hal yang berbeda. Pertama, manusia merasa ngeri, jijik, tegang, ketakutan, dan berbagai perasaan negaif lainnya, lalu di sisi lain mereka kagum, takjub, dan menikmati rasa ngeri tersebut, sehingga timbullah sebuah terminologi bernama abjeksi. Menurut Kristeva (2024) abjeksi merupakan situasi yang berada di antara sesuatu yang di anggap normatif dan tidak normatif, sehingga menimbulkan perasaan baru atau kenikmatan yang menyimpang pada hal-hal di luar subjek. Situasi tersebut juga membawa subjek untuk memisahkan diri dari induk yang biasa dianggap sebagai sesuatu yang “murni” menjadi sebuah subjek yang mandiri dan menciptakan perasaan baru yang mungkin berada di luar konteks “murni” dan “najis” sehingga menjadi entitas “*other*”. Perasaan yang disebut “*other*” itulah yang merepresentasikan situasi manusia saat melihat film horor.

Glorifikasi yang diajukan film horor dalam menciptakan kenikmatan di tengah rasa ketakutan manusia telah sampai pada eksploitasi terhadap berbagai hal meliputi agama, kebudayaan, hewan, penyakit, atau bahkan kehidupan sehari-hari (Setyaningsih, 2023). Seperti ketika film *Final Destination* menjadi ketakutan untuk semua remaja di era 2000-an dalam menjalani kehidupan sehari-hari, ketakutan-ketakutan tersebut didramatisasi sehingga menimbulkan paranoid terhadap semua lini kehidupan karena apa pun bisa menjadi penyebab kematian (Karauwan, 2020). Namun, distopia tersebut tidak lantas menghentikan orang-orang untuk menonton film horor. Justru mereka menikmati film horor dibuktikan dengan meningkatnya produksi film horor

setiap tahun dan pesatnya jumlah penonton pada kurun waktu tertentu (Setiawan & Halim, 2022).

Lonjakan produksi film horor di kawasan Asia yang lebih luas juga memberikan kontribusi yang signifikan terhadap genre ini, dengan negara-negara seperti Jepang, Thailand, dan Indonesia yang memproduksi banyak konten horor yang mengeksplorasi tema budaya dan supranatural yang unik. Kesuksesan film internasional seperti *The Medium* (2021) dari Thailand dan *Immpetigore* (2019) dari Indonesia menggarisbawahi daya tarik global dan pertumbuhan kemampuan produksi di kawasan ini (Rotten Tomatoes, 2021). Kesuksesan kritikal dan komersial film-film ini di *platform* seperti *Rotten Tomatoes* dan IMDb menunjukkan minat para pembuat film Asia terhadap horor dan selera penonton internasional terhadap cerita horor yang beragam serta kaya budaya. Akibatnya, kita dapat melihat perkembangan terus-menerus genre horor dari Asia yang berkontribusi pada lanskap film horor global.

Umumnya kekuatan supranatural menjadi formula utama dalam pembentukan narasi untuk menimbulkan rasa takut pada film horor. Fenomena ini dilandasi oleh kepercayaan masyarakat akan hal-hal magis yang tidak dapat mereka jangkau keberadaannya dan seolah-olah membuat sesuatu yang magis menjadi tidak terkendali serta dominan atau malah destruktif kepada sang inferior. Kepercayaan terhadap kekuatan supranatural sangat umum dimiliki oleh masyarakat Asia (Watson, 2021). Situasi ini terjadi karena mereka merupakan masyarakat yang cenderung religius. Menurut Eliade (1961) narasi-narasi puritan terus mereka percaya meskipun tidak dapat dibuktikan dengan empirisme Barat. Oleh karena itu, mereka juga cenderung mudah mempercayai eksistensi kekuatan supranatural di

lingkungannya berdasarkan pengalaman-pengalaman hidup yang magis di generasi sebelumnya. Mereka menikmati menonton film-film yang berbau supranatural karena dianggap dekat dan relevan dengan kehidupan mereka.

Tentu kepercayaan masyarakat di Asia tidaklah seragam. Keberagaman tersebutlah yang memunculkan adanya situasi yang dianggap “normal” dan “tidak normal”. Pengarakterisasian dua keadaan tersebut telah terjadi semenjak agama-agama besar menjadi dominan di tengah masyarakat yang pada akhirnya menyingkirkan kepercayaan lokal menjadi sesuatu yang dianggap “tidak normal” (Daud & Benu, 2023). Keadaan “tidak normal” tersebut yang sering diangkat menjadi topik utama dalam film horor Asia. Contohnya adalah ritual-ritual kepercayaan lokal yang tidak sesuai dengan kondisi “normal” pada era ini, yaitu saat masyarakat menganggap bahwa “normal” adalah keadaan yang sesuai dengan agama-agama besar. Sehingga, ketika suatu ritus dilakukan secara tradisional tidak berdasar kepada agama-agama besar akan dianggap penyimpangan dan menciptakan kekacauan yang mengancam “sesuatu yang murni” seperti hadirnya kutukan, dan lain-lain.

Fenomena sosial tersebut dimanfaatkan dalam formulasi film horor bergenre folklor atau lebih dikenal sebagai *folk horror*. Dalam penerapannya, *folk horror* mengutamakan unsur-unsur seperti desa, supranatural, mitos, ritual pagan, *anxiety social*, dan hal-hal yang mengganggu secara psikologis (Scovell, 2017). Semua unsur tersebut hadir dalam sebuah era yang dianggap sebagai “*modern interpretation*” saat manusia tidak lagi menghitung kepercayaan lokal sebagai kebenaran kolektif. Hal ini berkaitan dengan perhelatan antara “modern” dan tradisi yang melahirkan produk poshororisme (Piliang, 2009). Poshororisme sendiri mengeksplorasi ketakutan manusia untuk menjadi sebuah komoditas dalam industri film.

Menjamurnya film-film *folk horror* di Asia telah memunculkan ide permasalahan yang beragam. Kendati demikian, terdapat beberapa film yang mengangkat isu serupa

mengenai ambivalensi ritual pagan di tengah modernnya masyarakat sehingga menimbulkan kesan bahwa paganisme adalah sebuah ketakutan sosial terhadap hal “abnormal” yang dapat mencampuri urusan subjek yang “normal”. Beberapa film tersebut contohnya *Incantation* (2022), *The Medium* (2021), dan *Keramat* (2008). Ketiga film tersebut memiliki perbedaan geografis yang menonjol berupa latar negara yang berbeda sehingga menimbulkan kepercayaan yang berbeda pula. Menariknya, dari perbedaan tersebut justru penonton bisa mendapat kesimpulan bahwa cara-cara masyarakat memandang paganisme sebagai abjek profan (Macaranas, 2021) memiliki keserupaan meskipun telah melintasi negara.

Mengambil konsep dokumenter yang memanfaatkan ide *found footage*, film *Incantation* (2022), *The Medium* (2021), dan *Keramat* (2009) mendulang sukses besar. Teror ketakutan di tengah masyarakat terasa nyata dan dekat. Unsur sinematografi yang digunakan membuat penonton merasa seperti menyaksikan sebuah video sungguhan yang meliput eksistensi supranatural (Wees, 2021). Kesuksesan film *Keramat* sebagai *folk horror* di Indonesia belum ada yang menandingi hingga saat ini terutama perkara bayang-bayang ketakutan akan hal-hal berbau mistisisme budaya (Muzakki et al., 2023). Begitu pula dengan *The Medium* yang bahkan menjadi satu-satunya film *features* Asia yang melenggang ke nominasi piala Oscar (Ancuta, 2023). Disusul dengan *Incantation* yang disebut sebagai film paling sukses di Taiwan sepanjang masa. Kesuksesan besar ketiga film *folk horror* tersebut tidak lepas dari konsep yang diusung. Budaya terasa selalu dekat dengan segala lapisan masyarakat, tetapi mereka jugalah yang berusaha menghindarinya sehingga memunculkan titik buta di antara keduanya. Titik buta tersebutlah yang dimanfaatkan para sineas untuk menggali rasa cemas dalam situasi ambivalen yang secara tidak sadar nyata eksis di tengah masyarakat Asia.

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap kekuatan narasi ketakutan dalam film *folk horror* sebagai penyangkalan atas

abjeks yang profan, dan di sisi lain menjadi kenikmatan yang menyimpang. Penelitian ini akan dikaji menggunakan teori *Power of Horror* Julia Kristeva dan teori *Folk horror* Adam Scovell. Film horor adalah komoditas di industri film yang sangat sukses sehingga banyak menimbulkan inspirasi bagi para sineas untuk terus berkarya dengan cara serupa mengingat bahwa gaya pada ketiga film telah mengantarkan mereka pada kesuksesan besar (Widagdo, 2021). Maka, penelitian ini akan berkontribusi terhadap bidang akademik sastra sebagai kajian yang mengungkap narasi film horor dalam mempengaruhi cara pandang masyarakat terhadap folklor.

Terdapat beberapa kajian terdahulu yang pernah dilakukan dengan topik sejenis seperti *Processes Abjection: Toward a Marxist Theory of Horror* oleh Jones (2023) yang melihat bahwa abjeksi dalam film horor memiliki kaitan dengan kondisi sosiokultural terkhusus dalam kapitalisme yang mengobjektifikasi film-film horor.

KERANGKA TEORI

Abjeksi

Sebuah reaksi terhadap hal yang dipandang tidak normal/najis disebut sebagai abjeksi. Ketika kemurnian subjek dianggap mengganggu atau terganggu maka akan ada momentum sesuatu yang disebut abjek lepas dari subjek dan membentuk subjek yang otonom (Kristeva, 2024). Hal ini persis seperti ketika seorang ibu (subjek) yang dianggap bahwa kasih sayangnya justru tidak mampu memberi kebebasan kepada anaknya membuat sang anak harus lepas dari si ibu dan membentuk diri yang mandiri (otonom). Abjek adalah sebuah entitas yang dianggap profan dan mengganggu kemurnian subjek.

Abjeksi mengaburkan batas-batas antara apa yang dapat diterima dan tidak dapat diterima, mana yang suci dan mana yang profan. Dalam hal ini, abjeksi telah membentuk pengalaman ambivalen yang membuat penonton film horor berada di titik buta antara melihat sebuah rasa takut sebagai kengerian atau rasa takut sebagai

Selanjutnya, Biossa et al. (2022) melalui penelitian berjudul *Film Eksperimental Pink Pastel* (2016): *Praktik Seni Abjek, Homo Ludens & Gerakan Film Fesyen* menemukan bahwa unsur penting dalam sebuah film adalah menunjukkan estetika yang ganjil terkait dengan rasa jijik. Hal ini dipaparkan oleh sineas dalam film tersebut untuk menarik kegemaran penonton. Penelitian-penelitian tersebut sudah berhasil membuktikan adanya tendensi dari para sineas film horor untuk menciptakan kondisi abjeksi untuk menggapai kenikmatan penontonnya. Namun, penelitian tersebut masih terbatas pada eksplorasi terhadap asumsi pihak pembuat film dan belum menyoroti kepada reaksi yang didapatkan penonton ketika menonton film-film *folk horror* yang berkembang di berbagai negara, sehingga penelitian ini penting dilakukan untuk melihat seberapa jauh abjeksi menciptakan kenikmatan di tengah-tengah penonton.

kenikmatan. Pada prosesnya abjek mengingatkan penonton pada batas eksistensi, terutama batas antara hidup dan mati, murni dan najis, atau diri dan orang lain (Creed, 2023). Meskipun batas-batas ini menimbulkan rasa tidak nyaman, keinginan mereka untuk memahami dan mengeksplorasi membuatnya lebih menarik. Menonton film atau membaca buku horor adalah cara yang menyenangkan bagi penonton untuk menjelajahi ketakutan terdalam mereka dalam lingkungan yang aman dan terkontrol.

Menurut Freud (1961) manusia memiliki dua dorongan: dorongan untuk hidup (*Eros*) dan dorongan menuju kematian (*Thanatos*). Kedua dorongan ini seringkali berinteraksi dengan cara yang kompleks dan bertentangan. Abjeksi dapat dianggap sebagai manifestasi dari *Thanatos*, yang menciptakan ketertarikan terhadap hal-hal yang mengingatkan kita pada kematian dan kerusakan, meskipun itu menimbulkan rasa jijik. Peran tubuh dan identitasnya seperti darah, tinja, muntah,

tubuh yang rusak atau busuk telah menjadi sentral dalam abjeksi. Reaksi jijik dan rasa takut ketika melihat hal-hal tersebut menimbulkan tantangan dalam diri dan memicu timbulnya rasa abjeksi.

Lebih jauh lagi, abjeksi dapat dilihat dalam kehidupan sehari-hari berupa keinginan untuk melawan hal tabu dan norma, melihat sesuatu yang menjijikkan seperti kecelakaan, berita kriminal, dan sebagainya. Dalam film *folk horror* terdapat berbagai hal yang abjek seperti pedesaan yang terisolasi, pergeseran identitas (*exorcism*), ritual dan tabu, serta kehadiran makhluk spiritual. Rasa terisolasi membuat manusia merasakan kengerian yang mendalam karena situasi terasing yang membuat tidak nyaman akibat adanya keterputusan komunikasi dengan dunia luar. Begitu pula dengan adanya pergeseran identitas yang secara tidak langsung memengaruhi pandangan manusia terkait tabiat pada entitas tertentu sehingga memunculkan perasaan negatif. Ritual dan tabu juga mendukung adanya rasa terasing akibat keterbatasan pengetahuan dan kebiasaan yang berbeda sehingga penonton melihat ritual dan tabu sebagai hal mengerikan yang berkaitan dengan makhluk-makhluk halus. Pembuat film dan penulis membuat cerita yang mengganggu dengan menggunakan lanskap, ritual, dan kengerian psikologis (Parkes-Nield, 2024). Abjeksi juga memiliki dimensi sosial dan budaya yang menentukan sesuatu dianggap najis atau abjek. Menandai batas-batas yang tidak boleh dilanggar membantu mempertahankan tatanan sosial.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan disajikan secara deskriptif. Adapun pendekatan yang digunakan adalah melalui teori *Power of Horror* Julia Kristeva dan *Folk horror* Adam Scovell. Data primer diperoleh melalui menonton dan menginterpretasi film *Incantation* (2022), *The Medium* (2021), dan *Keramat* (2009) lalu mengolah data yang berkaitan dengan *folk horror* dalam

merepresentasikan kenikmatan yang menyimpang dalam konteks ambivalensi penonton terhadap entitas abjek yang profan seperti simbolisme, elemen visual, representasi abjek, dan dinamika ambivalensi pada penonton. Data sekunder diperoleh dari sumber-sumber tepercaya seperti artikel jurnal, buku, dan sebagainya yang mendukung data penelitian. Teknik analisis data dilakukan melalui data-data yang terdapat pada variabel teoritis yang dimiliki unsur visual, teks, dan musik dalam film yang berkaitan dengan abjeksi.

PEMBAHASAN

Ambivalensi dan Ketakutan dalam Memandang Abjek yang Profan

Sebuah desa terpencil dengan penganut agama Manaisme (agama lokal Thailand) memiliki kepercayaan terhadap dewa-dewa dalam segala aspek kehidupan. Dewa tertinggi mereka adalah Dewa Bayan yang akan memberikan rahmatnya melalui seorang dukun atau medium yang disebut Bayan. Nim adalah seorang Bayan, ilmu yang dia miliki didapat secara turun temurun dan sudah saatnya diwariskan kepada generasi berikutnya, yaitu Mink. Ketidakbersediaan Mink untuk menerima Bayan dilandasi oleh kepercayaannya sebagai masyarakat modern yang menganggap bahwa ilmu perdukunan adalah suatu konsep kuno yang tidak dapat diterima oleh akal. Hingga kematian ayah Mink mengalami kegagalan dan Mink hilang dalam kondisi kesurupan.

Abjeksi diperkuat oleh lokasi film di pedesaan yang terpencil dan dipenuhi dengan kepercayaan lokal. Seringkali, tempat-tempat ini terdengar asing dan penuh misteri bagi mereka yang melihatnya. Penonton merasa tidak nyaman karena terisolasi dari lingkungan yang mereka kenal. Ini menyebabkan mereka berpikir tatanan sosial yang normal sudah tidak relevan di tempat tersebut (Baumgärtel, 2015). Praktik-praktik yang dilakukan masyarakat lokal seperti meminta ramalan pada Nim juga menimbulkan rasa “aneh” dan anggap

bahwa masyarakat tersebut masih konservatif karena memercayai seorang dukun. Keanehan yang dirasakan masyarakat luar sebagai dominan membuat pengotak-kotakan terhadap masyarakat di desa Nim. Mereka dianggap melakukan hal-hal yang melanggar kebiasaan yang disebut sebagai “benar”.

Penggambaran itu tidak jauh berbeda dengan Li Ronan dalam *Incantation* yang mengikuti Chen ke kampung halamannya. Desa tersebut sangat terpencil dan memiliki berbagai tempat yang menyeramkan bagi masyarakat luar. Seperti sebuah gua yang tentu tidak dapat ditemukan di perkotaan. Gua dianggap memiliki misteri di dalamnya sehingga menimbulkan ketakutan dan rasa terasing yang membuat tidak nyaman (Ekowati et al., 2019). Ketakutan Li Ronan disebarkan secara halus kepada penonton dengan berbagai situasi yang menampakkan bahwa desa tersebut sepi, gelap, masyarakat bertingkah aneh, dan seorang anak kecil yang juga memiliki perilaku aneh.



Gambar 1. *Incantation*: 1:00:18

Gambar tersebut menunjukkan sebuah praktik ritual agama yang dianut keluarga Chen. Orang-orang yang sedang melakukan ritual menggambari dirinya dengan berbagai tulisan di tubuh serta menggumamkan mantra yang berbunyi “*huo-ho-xiu-yi, si-sei-wu-ma*”. Nada-nada yang sumbang dan musik kelam mengiringi ritual tersebut. Di sisi lain, keadaan gelap gulita dan pantulan cahaya merah dari pendar lampion juga mendukung situasi yang dibangun supaya lebih mencekam. Sekilas tidak ada yang aneh dengan adegan tersebut. Namun, ide tersebut pelan-pelan memberikan rasa trauma kepada penonton

ketika melihat praktik yang “abnormal” karena tidak pernah dijumpai di masyarakat modern, serta memberikan efek ngeri yang timbul akibat sudut pandang yang dikonstruksi untuk mempertontonkan kemisteriusan ritual yang dilakukan keluarga Chen. Padahal penganut Bunda Buddha memang eksis di daerah Yunnan dan mungkin hal tersebut biasa saja bagi golongan agama Buddha sendiri, atau orang-orang di lingkungan sekitar penganut yang memandang dengan *emic perspective*. Namun, *ethic perspective* memberikan kesan bahwa ritual tersebut anomali.

Di sisi lain, mantra yang diucapkan dalam film tersebut juga diklaim dapat menyebarkan kutukan kepada orang-orang yang mengucapkannya, serta simbol kutukan yang muncul jika dilihat semakin dalam maka kutukan yang diterima pun semakin besar. Tentu penonton secara sadar menyepakati bahwa hal tersebut adalah kejadian fiksi sehingga tidak ada yang perlu benar-benar dikhawatirkan. Namun, pada saat yang sama, teror ketakutan bahwa mantra yang telanjur diucap dapat terbawa ke dunia nyata juga menghantui penonton. Hal inilah yang pada akhirnya menimbulkan rasa puas akan ketakutan yang dipelihara dalam kesenangan. Rasa senang tersebut muncul akibat trauma dan bayang-bayang fiksi tentang mantra yang mungkin menjadi kenyataan.

Hal serupa terjadi pada tim syuting di film *Keramat*. Mereka mengunjungi sebuah desa yang dijadikan lokasi syuting, tetapi malah menemukan bahwa berbagai alat musik tradisional dapat berbunyi dengan sendirinya. Desa selalu diidentikkan dengan gelap, mistis, dan jauh dari peradaban sehingga segala hal klenik berkumpul menjadi satu (Maulinda, 2021). Rasa takut dan terasing yang diciptakan ketika masyarakat melihat desa menjadi ambivalensi karena adanya rasa ketidaknyamanan dan kengerian, tetapi justru hal tersebut yang membuat orang ingin terus menonton, melihat sejauh apa kemistisan bisa terus berlanjut di desa tersebut. Hal-hal yang tidak pernah mereka

temui di tempat yang “wajar” menjadi tempat yang penuh dengan “abnormal”.

Topik utama film *The Medium* adalah adanya entitas jahat yang merasuki dan mengendalikan Mink, sehingga harus dilakukan ritual eksorsisme. Proses pengusiran roh yang dilakukan seringkali brutal dan kasar. Pengusiran roh jahat menggambarkan upaya untuk memisahkan dan mengeluarkan apa yang dianggap sebagai elemen asing dan merusak dari tubuh dan komunitas (Pickering, 2020). Fenomena ini mencerminkan gagasan abjeksi sebagai pengusiran dari yang tidak murni untuk melindungi identitas. Tradisi ini menimbulkan ketidaknyamanan dan ketakutan karena melanggar standar sosial dan moral yang kuat. Praktik-praktik ini melanggar batas-batas yang biasanya dipatuhi, sehingga penonton merasa terasing. Setelah Mink mengalami kesurupan, beberapa ritual dilakukan oleh keluarganya yang semula tidak percaya pada hal-hal klenik karena mereka adalah penganut agama samawi. Namun, seiring berjalannya waktu, ibu Mink merasa semua hal yang dapat menyembuhkan anaknya patut dicoba.

Karena kerasukan, karakter Mink dalam film ini kehilangan kendali atas pikiran dan tubuh mereka. Ini menunjukkan bagaimana identitas seseorang dapat diancam dan dipecahkan. Tidak adanya kendali dan perubahan identitas menunjukkan bahwa abjeksi rasa takut, karena batas-batas diri yang jelas menjadi kabur dan terancam oleh faktor luar. Ritual pertama yang dicoba adalah mendatangi seorang dukun yang ternyata dianggap aliran sesat oleh Nim dan memperparah situasi Mink hingga dia menggila. Tidak menyerah, Nim sebagai seorang dukun Bayan senior melakukan ritual pemanggilan arwah kakak Mink yang dianggap menculik Mink di tempatnya bunuh diri dengan menggunakan benang putih (*sai sin*) yang biasa digunakan untuk melakukan ritual tertentu dan memiliki makna melindungi (Hall, 2021) serta beberapa butir telur. Telur dalam tradisi

masyarakat Asia dianggap mampu mengantarkan pesan magis (Maharani et al., 2021). Telur adalah simbol kehidupan. Di berbagai kepercayaan, telur dianggap sebagai tanda bahwa kehidupan baru akan dimulai dengan baik, seperti pada tradisi Jawa, Sunda, Bali, dan sebagainya yang menggunakan acara injak telur saat pernikahan. Orang-orang Thailand dan Kamboja juga mempercayai bahwa telur bersifat “murni” karena merupakan embrio yang belum jadi sehingga dapat dipakai untuk menyerap sesuatu yang kotor atau jahat. Dalam hal ini, ditunjukkan bahwa adanya pengotak-kotakan antara yang dianggap “murni” dan “najis” seperti warna hitam pada sebuah telur busuk dianggap sebagai pertanda buruk, kerusakan, bahkan kematian. Pada praktik ilmu perdukunan, telur selalu dijadikan media untuk melihat sebuah fenomena. Seperti jarum di dalam telur, telur hitam, dan sebagainya. Dengan demikian, maka dapat disimpulkan jika telur yang dipecahkan berwarna hitam, maka telah terjadi sesuatu yang buruk dan berasal dari spirit yang buruk pula.



Gambar 2. *The Medium*: 1:02:56

Setelah mendapati bahwa pesan yang disampaikan melalui telur telah menipu Nim, ia bergegas menemukan Mink di sebuah pabrik yang dikutuk karena ayah Mink melakukan tindakan okultisme. Fenomena ini menimbulkan berbagai keraguan bagi penonton. Di antara Nim yang menemukan petunjuk tempat Mink berada melalui sebutir telur busuk dan pertanyaan-pertanyaan tentang keyakinan terhadap ilmu perdukunan. Namun, keadaan Mink yang menyeramkan di tengah gedung penuh sampah telah menimbulkan kengerian dan rasa terasing

saat melihat perubahan bentuk tubuh, kotoran, dan luka.

Nim pada akhirnya meninggal karena tidak mampu lagi melawan kedestruktifan roh jahat yang merasuki Mink. Ritual tetap dilanjutkan dengan dukun lain. Semakin ekstrem, ibu Mink dikorbankan untuk menggantikan Mink menjalankan ritual. Hal ini melanggar norma yang dianggap sebagai “benar” yaitu larangan melakukan pengorbanan nyawa manusia. Ritual ini menimbulkan ketidaknyamanan dan ketakutan karena melanggar standar sosial dan moral yang kuat. Karena praktik ini melanggar batas-batas yang biasanya dipatuhi, penonton merasa terasing.

Di sisi lain, rasa takut yang ada dalam film *Keramat* semakin meningkat karena kehadiran makhluk gaib dan fenomena yang tidak dapat dijelaskan. Penampakan ini sering terjadi dengan cepat dan tidak diduga. Manifestasi supranatural ini mengganggu struktur dunia nyata dan menimbulkan gagasan bahwa ada kekuatan luar yang mengancam serta tidak dapat dikontrol (Hart & Hart, 2021). Hal ini menimbulkan ketakutan yang mendalam terutama ketika pemilihan gaya *found footage* digunakan seolah penonton melihat sesuatu yang nyata dan di luar kendali. Kengerian yang dirasakan memicu adrenalin terutama saat semua tokoh memasuki dunia gaib dan bertemu makhluk-makhluk astral. Ada banyak ketakutan yang diselipkan dan misteri kehilangan Migi yang tidak pernah terbongkar sampai akhir. Produk yang lebih ekstrem ditunjukkan dalam *Incantation*.

Fokus film *Incantation* adalah kutukan kuno yang dihidupkan melalui ritual terlarang. Praktik-praktik ini mengandung elemen menakutkan dan menjijikkan, serta melibatkan karakter utama juga keluarganya. Kutukan dan ritual terlarang menimbulkan ketakutan serta ketidaknyamanan. Ritual ini melanggar norma sosial dan moral, menimbulkan perasaan abjeksi karena melibatkan hal-hal yang dianggap najis dan mengerikan. Perubahan wajah yang menyeramkan pada

karakter-karakter dalam film menunjukkan kutukan tersebut. Termasuk luka-luka yang mengerikan, darah, dan tanda-tanda fisik lainnya yang mengganggu. Manifestasi fisik ini menimbulkan rasa jijik dan ketakutan karena menantang batas antara yang murni dan yang najis. Tubuh yang rusak dan berubah bentuk mengingatkan penonton pada kematian dan kerentanan.

Selain itu, film ini membahas ketakutan melalui karakter anak yang menjadi korban kutukan. Anak tersebut menunjukkan perubahan fisik dan mental yang mengerikan yang disebabkan oleh kutukan. Anak-anak yang mengalami kutukan meningkatkan rasa horor karena menggambarkan kerusakan pada sesuatu yang biasanya dianggap baik dan “murni”. Hal ini meningkatkan rasa ketakutan penonton terutama ketika Li Ronan membongkar bahwa mantra yang dia ajarkan selama ini adalah untuk berbagi kutukan dengan semua penontonnya. Film ini berusaha untuk berinteraksi dengan penonton dan menciptakan ilusi ketakutan yang meneror setiap saat. Namun, secara paradoks penonton justru menikmati ketakutan itu sebagai sebuah kekaguman karena film dapat membuat penonton merasa takut.

Ketakutan-ketakutan tersebut telah dipelihara secara kolektif mengingat bahwa penonton berasal dari dunia yang berbeda, memiliki pemahaman yang berbeda, atau justru mereka hidup sebagai ambivalen yang memandang ke dua arah: mistis dan realis. Hal ini yang pada akhirnya membawa ketakutan-ketakutan terhadap entitas magis yang biasanya dihindari karena dianggap tidak nyata sedangkan di dalam bawah sadar mereka masih meyakini eksistensi kekuatan magis tersebut. Dengan demikian percampuran antara keduanya menimbulkan keraguan yang penuh penyangkalan dan pengakuan yang juga tidak pernah luput dari penafian.

Perhelatan Dunia Modern dan Tradisi: Sebuah Kenikmatan yang Menyimpang

Kepercayaan lokal sering dilihat dari sudut pandang yang terpisah di era modern. Melalui media, tradisi dan ritual yang dulunya dianggap sakral dan eksklusif sekarang dapat diakses secara luas (Yudipratomo, 2020). Hal ini menjauhkan pengamat dari subjek yang diamati, memungkinkan penonton menikmati dan mempelajari tradisi tanpa terlibat langsung di dalamnya. Penonton dari seluruh dunia dapat menikmati kisah-kisah ini tanpa harus mengalami atau memahami sepenuhnya konteks filosofis dan budaya di baliknya.

Film *Keramat* menceritakan berbagai ritual klenik yang dilakukan orang Jawa, seperti penggunaan jimat dan mantra untuk melindungi atau mencelakai orang. Selain itu, ada adegan karakter mencoba memanggil arwah yang menunjukkan hubungan antara dunia roh dan dunia manusia sehingga bisa dianggap sebagai hal “tidak biasa” di dunia modern. Keadaan ini memunculkan situasi yang bercampur terutama diperkuat oleh para tokoh yang tidak memercayai hal-hal berbau ritual. Fokus film *The Medium* adalah praktik dukun di Thailand, terutama di komunitas pedesaan. Dipercaya bahwa dukun dapat berbicara dengan roh dan dewa, dan mereka sering terlibat dalam ritual penyembuhan dan perlindungan. Terdapat adegan dalam film saat nenek moyang dianggap masuk ke dalam tubuh manusia untuk menyampaikan pesan atau melindungi keluarga. Namun, praktik eksorsisme dalam film *The Medium* juga sangat mendominasi dalam memunculkan rasa ngeri, tidak percaya, dan kepuasan.

Di sisi lain *Incantation* berbicara tentang gagasan kutukan kuno yang dikaitkan dengan praktik terlarang yang dilakukan oleh sekelompok orang. Kepercayaan ini berasal dari mitologi Taiwan dan cerita rakyat. Selain itu, film ini menampilkan berbagai upacara serta ritual yang dilakukan untuk menghormati arwah dan dewa. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya tradisi dan kepercayaan

spiritual dalam budaya Taiwan. Gaya *found footage* digunakan untuk memberikan kesan bahwa film ini adalah rekaman langsung dari peristiwa yang terjadi dan ini meningkatkan ketakutan serta keterlibatan penonton, memberi mereka kesempatan untuk merasakan ketegangan dari ritual dan kutukan yang dilakukan.

Ketiga film, *Keramat* (2008), *The Medium* (2021), dan *Incantation* (2022), menggunakan elemen kekejaman sebagai cara untuk memberikan kuasa kepada penonton dari jarak jauh. Kekejaman yang digambarkan dalam film-film ini tidak hanya membuat penonton takut, tetapi juga memberi mereka kesan bahwa mereka memiliki kekuasaan dan dapat mengendalikan ketakutan mereka dalam keadaan aman. Seperti pada adegan eksorsisme di film *The Medium*. Proses yang dilakukan selama ritual pembersihan melibatkan berbagai kekejaman dan darah sebagai lambang kekerasan. Darah menjadi sebuah media untuk memancing rasa ngeri, jijik, dan asumsi tentang rasa sakit.



Gambar 3. *The Medium*: 1:39:58

Pada adegan ritual yang dilakukan di Gedung milik keluarga Asatia, Noy mengeluarkan darah dari mata, hidung, dan mulut sebagai perlambangan bahwa roh jahat dan sang dukun sedang terlibat pertarungan batin. Di sisi lain, sang dukun juga menancapkan benda tajam ke belakang kepala Noy sehingga Noy muntah darah. Darah yang dimuntahkan selain menimbulkan efek menjijikkan juga memberikan penonton ruang untuk mengartikan bahwa darah tersebut adalah lambang dari “kejahatan” yang bersarang pada diri Mink. Eksplorasi penggunaan darah dan tindak-tanduk kekerasan

digunakan dalam membentuk rasa ngeri yang mendalam. Penonton dibawa untuk membentuk rasa trauma saat melihat ritual karena memori tentang darah, kekerasan, dan roh jahat melekat dengan perlahan sehingga menjadi stresor yang kuat untuk terus mengingat kejadian-kejadian mengerikan tersebut.

Film dan media yang menggambarkan kekerasan secara eksplisit sering menunjukkan kenikmatan yang menyimpang dalam bentuk kekejaman. Fenomena ini dapat dianggap sebagai manifestasi dari dorongan *Thanatos*, atau dorongan menuju kematian dan kehancuran. Dorongan ini, menurut Freud (Zhukov, 2021) merupakan komponen penting dari psikologi manusia. Penonton menikmati melihat kejahatan ini karena mereka dapat merasakannya dengan cara yang menyenangkan tanpa mengambil risiko apa pun untuk diri mereka sendiri. Penonton bisa melihat betapa mengerikannya luka-luka di tubuh Noy sehingga mengeluarkan banyak darah. Rasa ngeri tersebut yang dianggap sebagai kepuasan karena menghasilkan rasa takut dan kelegaan sekaligus setelah film berakhir. Tentunya hal ini adalah penyimpangan besar yang terjadi di dalam otak manusia.

Media kontemporer sering memanfaatkan gambaran dunia gaib dan supranatural untuk menghasilkan cerita yang menarik dan menghibur. Hal ini termasuk penggunaan efek khusus, cerita yang dramatis, dan presentasi yang sengaja menakutkan. Media dapat menggambarkan dunia gaib sebagai sesuatu yang menakutkan dan eksotis, mempermainkan ketakutan dan ketertarikan penonton terhadap yang tidak diketahui. Karena presentasi yang langsung dan realistis melalui gaya *found footage*, penonton lebih terlibat dan terikat dengan cerita. Mereka merasa seolah-olah menonton kejadian nyata daripada film karena manipulasi ini. Dengan menggabungkan tradisi dukun lokal dengan elemen horor kontemporer, film-film ini membuat cerita lebih menarik

bagi penonton di seluruh dunia sambil tetap mempertahankan nilai-nilai budaya lokal.



Gambar 4. *The Medium*: 00:18:35

Gambar tersebut menunjukkan *wampa taba*, sebuah barang yang secara positif dipercayai oleh masyarakat tradisional Thailand sebagai penangkal roh jahat dan segala macam hal-hal buruk. Namun, ada hal-hal yang tidak diketahui oleh generasi muda Thailand bahwa *wampa taba* ternyata juga malah dapat menjadi sarana pemanggil roh jahat sehingga ketika Mink menyimpan *wampa taba* di dalam kamarnya, hal ini justru malah memperkuat panggilan kepada roh jahat. Masih terkait dengan budaya lokal, film *Keramat* juga menampilkan kekhasan Indonesia khususnya daerah Jawa berupa candi.



Gambar 5. *Keramat*: 00:43:52

Kejadian ini menunjukkan sebuah monumen di dalam hutan saat para tokoh berpindah alam. Mereka juga menemukan Migi yang menghilang. Di satu sisi, candi adalah bentuk peninggalan sejarah yang dianggap sebagai keindahan di Indonesia. Namun, film *Keramat* mengeksplorasi candi sebagai tempat yang menakutkan dan hadir di alam gaib. Hal ini menumbuhkan pandangan negatif terhadap candi sehingga adanya anggapan bahwa hal-hal berbau budaya selalu berkaitan dengan hal mistis yang menimbulkan kengerian. Namun,

kepuasan akan rasa ngeri tersebutlah yang dicari oleh penonton sehingga rekaman akan memori menyeramkan tentang candi terus terjaga menjadi sebuah stigma yang lekat pada elemen budaya tersebut.

Manipulasi Media terhadap Dunia Gaib: Ketika Ketakutan Dijadikan Komoditi

Media berperan aktif dalam membentuk persepsi manusia terhadap realitas. Fungsi media yang menawarkan fakta terhadap masyarakat bergeser menjadi media yang memproduksi komoditas untuk dikomersialkan. Media berperan besar dalam membentuk persepsi tentang realitas dan memanipulasi ketakutan terhadap dunia gaib (Stokes, 2003). Media sering membuat cerita yang menakutkan tentang dunia supranatural dengan menggunakan berbagai jenis konten, seperti film horor, acara TV supranatural, dan berita sensasional tentang peristiwa gaib. Film horor, serial televisi paranormal, dan artikel berita yang menakutkan semuanya dibuat untuk menarik perhatian dan menghasilkan keuntungan.

Salah satu bentuk manipulasi dari sineas terhadap produk film horor adalah melalui gaya *found footage*. Gaya tersebut dibuat untuk menciptakan pembauran antara elemen fiksi dan nyata. Ketika keduanya menjadi bias, maka muncullah keraguan dalam membedakan mana konteks dunia gaib yang dibuat dan mana konteks dunia gaib yang nyata. Contohnya pada film *Incantation* yang memanfaatkan unsur agama Buddha Kuno yang berkaitan dengan *Mother Buddha Deity*. Cerita tentang Bunda Buddha Dahei seolah memang nyata sebagai dewi jahat yang turun untuk memberikan kutukan. Hal ini diperkuat dengan sebuah rekaman dari biksu senior yang menceritakan sebuah aliran Buddha Kuno di Yunnan, China.



Gambar 6. *Incantation*: 1:43:06

Manipulasi tersebut melibatkan berbagai unsur, seperti narasi keagamaan dari orang tepercaya, *pseudohistory* terkait Bunda Buddha, dan simbol-simbol mantra yang seolah terlihat seperti tulisan dalam kitab suci Buddha Kuno. Padahal, Bunda Buddha Dahei atau *Dahei Fumu* juga dikenal sebagai *Dahei Qiuxiu Bing Zoufa* adalah seorang dewi yang baik, Dia adalah dewi doa dan ritual Mahakala (Shen, 2022). Namun, eksistensi penganut agama Buddha aliran tersebut sudah hampir punah sehingga sejarahnya pun hampir terlupakan. Film *Incantation* mengambil kesempatan untuk menciptakan *pseudohistory*. Adapun simbol-simbol dan mantra pada kutukan tersebut murni adalah fiksi dan tidak pernah tercatat dalam sejarah mana pun sehingga dapat disimpulkan bahwa film ini adalah bentuk manipulasi.

Stokes (dalam Rahmawati & Dewi, 2023) menekankan pentingnya menemukan ideologi dan nilai yang diwakili dalam konten media saat dia menganalisis media dengan menggunakan teori kritikal. Misalnya, film horor sering menggambarkan entitas supranatural sebagai ancaman dan menanamkan ketakutan terhadap yang tidak diketahui. Seperti pada film *The Medium*, persepsi akan rasa takut diperkuat pada keberadaan makhluk gaib yang mendominasi bahkan mengalahkan segala upaya yang telah dilakukan banyak pemuka agama. Roh-roh jahat digunakan untuk menggambarkan “dominan” dalam dunia gaib dibandingkan roh-roh yang baik. Hal ini menanamkan ideologi pada penonton bahwa segala hal yang berbau supranatural akan mencelakakan dan menakutkan. Padahal tentu saja pada berbagai situasi dan

kepercayaan, entitas gaib justru dianggap baik. Namun demi memenuhi rasa ketakutan dalam film horor, maka seluruh makhluk gaib dikonstruksi sebagai “jahat” dan yang baik adalah “others”.

Begitu pula pada film *Incantation*, kutukan dan ritual direpresentasikan sebagai bentuk akan ketidakberdayaan manusia di bawah kengerian. Hal ini berdampak pada pemahaman bahwa ritual yang terlihat “abnormal” mungkin akan mendatangkan malapetaka yang tidak bisa ditolak oleh manusia. Kemudian pemahaman tersebut diperkuat dengan akhir cerita antihero yang membuat penonton digiring untuk berasumsi bahwa sekuat apa pun manusia berusaha menghentikan kejahatan maka mereka akan tetap kalah. Tentu saja fenomena tersebut menimbulkan ketakutan secara alam bawah sadar yang terekam sebagai kenangan buruk. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa film-film horor tersebut menarik penonton untuk menikmati kengerian melalui komodifikasi rasa takut dan kemudian menghasilkan keuntungan yang besar bagi sineas baik dalam bentuk keuntungan ekonomi maupun validasi karya yang luar biasa.

Paradoks-paradoks bermunculan dalam sebuah karya *folk horror*, tetapi fenomena ini justru digandrungi oleh penonton karena semakin “budaya” dan “tradisional” maka semakin dekat dengan mereka. Sifat masyarakat modern Asia yang baru beranjak meninggalkan kepercayaan-kepercayaan lokal membawa mereka ke dalam situasi yang ambivalen sehingga mereka menjadi penikmat aktif film-film berbau tradisi yang dieksplorasi modernisasi. Mereka mencari kepuasan di balik pertanyaan-pertanyaan akan keyakinan dan keraguan atas kolektivisme di sekitar lingkungan yang sedang mengalami perubahan menuju ke arah empirisme barat.

PENUTUP

Ketika *folk horror* dimanfaatkan sebagai sebuah media untuk membangun rasa takut yang menyenangkan, maka

ketakutan yang muncul pada akhirnya adalah manifestasi dari keinginan manusia untuk mengontrol sebuah kejutan dan menikmatinya tanpa harus betul-betul terlibat mengambil risiko. Manusia menyukai rasa kejutan yang meskipun mengerikan ternyata telah merilis berbagai macam rasa kepuasan. Mereka memandang hal yang biasanya bukan bagian dari “murni/normal” sebagai suatu entitas yang harus dipisahkan. Dengan kata lain, sesuatu yang abjek dianggap najis, kotor, dan berbeda. Namun, manusia ternyata memiliki perasaan yang ambivalen. Mereka berada di antara kengerian dan ketakjuban terhadap rasa takut.

Pada konteks ketiga film tersebut, penonton dapat menyepakati bahwa kengerian dalam sebuah film *folk horror* adalah rasa takut yang menimbulkan kenikmatan terutama bagi masyarakat yang berdiri di persimpangan yang ambivalen. Mereka merasa dekat dengan kedua dunia sehingga apa yang mereka saksikan terasa lebih nyata dan menggairahkan. Ketakutan yang diperoleh pun lebih besar karena sedikit banyak kepercayaan lokal masih diwadahi dalam memori setiap orang dan menciptakan keadaan yang menakutkan ketika mengingatnya dalam perspektif horor. Keadaan ini adalah salah satu bukti bahwa manusia mampu menikmati sesuatu yang seharusnya berbentuk rasa yang ingin dihindari. Perasaan penasaran telah membawa manusia untuk menagih ketakutan-ketakutan yang dimunculkan dalam film. Meskipun pada akhirnya ketakutan tersebut mungkin akan langgeng menjadi stigma atau bahkan dogma, perasaan-perasaan untuk menikmati narasi yang mengerikan masih melonjak hingga saat ini. Terbukti dengan kesuksesan berbagai film horor yang berarti memberikan kesan bahwa horor dinikmati oleh berbagai kalangan yang menyukai kejutan. Dengan demikian, kajian ini dapat mempengaruhi pendekatan dalam kajian horor atau studi budaya populer sehingga berimplikasi untuk memperkaya

khazanah ilmu pengetahuan dalam bidang tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Ancuta, K. (2023). From folklore to horror: The Medium as a case for Thai folk horror. *Horror Studies*, 14(2). https://doi.org/10.1386/host_00073_1
- Baumgärtel, T. (2015). Asian Ghost Film vs. Western Horror Movie: Feng Shui. *Plaridel*, 12(2). <https://doi.org/10.52518/2015.12.2-01tbmgltl>
- Biosa, S. F., Primadani, E. W., & Khunacharoensap, W. (2022). Film Eksperimental Pink Pastel (2016): Praktik Seni Abjek, Homo Ludens & Gerakan Film Fesyen. *Jurnal IMAJI: Film, Fotografi, Televisi, Dan Media Baru*, 15(1). <https://doi.org/10.52290/i.v15i1.137>
- Creed, B. (2023). The Monstrous-Feminine: Film, Feminism, Psychoanalysis, Second Edition. In *The Monstrous-Feminine: Film, Feminism, Psychoanalysis, Second Edition*. <https://doi.org/10.4324/9781003006756>
- Daud, W., & Benu, N. D. (2023). Desain Kurikulum Pendidikan Agama Kristen bagi Kelas Katekisasi Anggota Jemaat GMIT Pasca Konversi Agama. *Jurnal Shanan*, 7(1). <https://doi.org/10.33541/shanan.v7i1.4427>
- Ekowati, U., Nggonggoek, W., & Utomo, S. S. (2019). Persepsi dan Partisipasi Masyarakat Terhadap Peninggalan Situs Cagar Budaya Gua Jepang dan Upaya Pelestariannya. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 7(1). <https://doi.org/10.24127/hj.v7i1.1901>
- Eliade, M. (1961). *Images and Symbols: Studies in Religious Symbolism*. Sheed & Ward.
- Freud, S. (1961). *Beyond the Pleasure Principle*. W.W. Norton & Company.
- Hall, R. S. (2021). Gold Palaces: Merit, Beauty, and Perfection in the Cremation Structures of Monks in Northern Thailand. *MAVCOR Journal*, 5(2). <https://doi.org/10.22332/mav.ess.2021.8>
- Hart, S. M., & Hart, J. (2021). Magical realism is the language of the emergent Post-Truth world. *Orbis Litterarum*, 76(4). <https://doi.org/10.1111/oli.12297>
- Jones, R. S. (2023). Processes Abjection: Toward a Marxist Theory of Horror oleh Jones. *Lit: Literature Interpretation Theory*, 33(4). <https://doi.org/10.1080/10436928.2023.2166308>
- Karauwan, M. Z. (2020). Refleksi Kecemasan Dalam Final Destination 3 Karya James Wong. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9).
- Kristeva, J. (2024). *Powers of Horror: An Essay on Abjection*. Columbia University Press. <https://doi.org/10.7312/kris21457>
- Macaranas, J. rafael. (2021). Understanding Folk Religiosity in the Philippines. *Religions*, 12(10). <https://doi.org/10.3390/rel12100800>
- Maharani, D. A., Prayogo, H., & Dirhamsyah, M. (2021). Etnozoologi Masyarakat Dayak Banyadu untuk Obat-Obatan di Desa Engkadu Kecamatan Ngabang Kabupaten Landak. *Jurnal Hutan Lestari*, 9(1).
- Maulinda, R. (2021). Nilai Mistis dan Mitos Yang Terkandung dalam Novel KKN di Desa Penari Karya Simpleman. *Jurnal Metamorfosa*, 9(1). <https://doi.org/10.46244/metamorfosa.v9i1.1316>
- Muzakki, M. A., Yandi, A., & Pradhono, C. (2023). Unsur Sinematik dalam Membentuk Genre Found Footage Pada Film Keramat Karya Monty Tiwa. *ROLLING*, 6(2).

- <https://doi.org/10.19184/rolling.v6i2.42645>
- Parkes-Nield, S. (2024). The Summoning: Folk Horror and the Calendar Custom in Molly Aitken's *the Island Child* (2020) and Zoe Gilbert's *Folk* (2019). *Critique - Studies in Contemporary Fiction*, 65(1).
<https://doi.org/10.1080/00111619.2022.2143256>
- Pickering, W. S. F. (2020). The Elementary Forms of the Religious Life: In Durkheim on Religion.
<https://doi.org/10.2307/j.ctt1cgf6tc.14>
- Piliang, Y. A. (2009). *Posrealitas: Realitas Kebudayaan dalam Era Metafisika*. Jalasutra.
- Rahmawati, D., & Dewi, P. A. R. (2023). Representasi Remaja dalam Film Indonesia (Analisis Genre Pada Film-film Remaja Indonesia Tahun 2022). *The Commecium*, 7(3).
<https://doi.org/10.26740/tc.v7i3.56987>
- Rotten Tomatoes. (2021). *Best Horror Movies 2021*. Rotten Tomatoes.
- Scovell, A. (2017). *Folk Horror: Hours Dreadful and Things Strange*. Auteur Publishing.
<https://doi.org/10.3828/liverpool/9781911325239.001.0001>
- Setiawan, E., & Halim, C. (2022). Perkembangan Film Horor di Indonesia Tahun 1990-2010. *Bandar Maulana: Jurnal Sejarah Kebudayaan*, 7(1).
<https://doi.org/10.24071/jbm.v27i1.5804>
- Setyaningsih, T. W. (2023). *Rekreasi Ketakutan: Sebuah Kajian Menonton Film Horor di Masa Pasca Pandemi*. *Jurnal IMAJI: Film, Fotografi, Televisi, Dan Media Baru*, 14(1).
<https://doi.org/10.52290/i.v14i1.100>
- Shen, W. (2022). On the integration of Chinese, Tibetan, exoteric and esoteric Buddhism in the Tangut Kingdom. *Studies in Chinese Religions*, 8(1).
<https://doi.org/10.1080/23729988.2022.2080435>
- Stokes, Jane. (2003). *How to Do Media and Cultural Studies*. SAGE Publications.
- Watson Andaya, B. (2021). Religion and Commerce in Southeast Asia. In *Oxford Research Encyclopedia of AsianHistory*.
<https://doi.org/10.1093/acrefore/9780190277727.013.545>
- Wees, W. C. (2021). Recycled Images: the Art and Politics of Found Footage Films. *Revista Laika*, 4(7).
<https://doi.org/10.11606/issn.2316-4077.v4i7p52-63>
- Widagdo, M. (2021). Teen Audience and Fabrication of Fear in Indonesian Horror Films.
<https://doi.org/10.4108/eai.9-10-2020.2304749>
- Yudipratomo, O. (2020). Benturan Imperialisme Budaya Barat dan Budaya Timur dalam Media Sosial. *Jurnal Audience*, 3(2).
<https://doi.org/10.33633/ja.v3i2.3718>
- Zhukov, V. N. (2021). S. Freud. Aggression: Between Eros and Thanatos. *Gosudarstvo i Pravo*, 2021(11).
<https://doi.org/10.31857/S102694520017510-2>