BAB II

PEMBAHASAN

2.1 Mitos Hantu

Kepercayaan animisme dan dinamisme sudah ada sebelum agama Hindu-Budha dan agama Islam masuk ke Nusantara, dari sinilah kepercayaan mitos akan hantu mulai muncul dan tetap dipercaya sebagai mitos hingga sekarang. Animisme sendiri berasal dari bahasa latin, yaitu *anima* yang berarti roh. Kepercayaan animisme adalah kepercayaan terhadap makhluk halus dan roh. Sedangkan dinamisme berasal dari bahasa Yunani, yaitu *dunamos*, sedangkan dalam bahasa Inggris berarti *dynamic* dan apabila diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia dengan arti kekuatan, daya, atau kekuasaan. Kepercayaan dinamisme adalah kepercayaan terhadap benda-benda di sekitar manusia yang diyakini memiliki kekuatan gaib.

Kepercayaan animisme dan dinamisme tidak dapat dipisahkan dari sejarah bangsa Indonesia. Paham animisme dan dinamisme sudah ada sebelum masuknya agama Hindu dan Buddha ke nusantara, menurut para sejarawan nenek moyang Indonesia berasal dari kawasan tengah benua Asia. Menurut sejarah, nenek moyang bangsa Indonesia berpindah-pindah mengikuti aliran sungai di India, sampai pada abad ke 40 sebelum masehi mereka pindah dan kemudian menetap di wilayah nusantara. Mereka tersebar disepanjang pesisir pulau Sumatra dan Jawa, ada juga yang menempati daerah pedalaman Kalimantan dan Sulawesi.

Kepercayaan animisme dan dinamisme berasal dari pengaruh bangsa lain yang telah menjalin interaksi dengan para nenek moyang bangsa Indonesia. Terdapat dua kepercayaan terkait asal muasal paham ini, ada berpendapat berasal dari ajaran Taonisme yang lahir di kawasan Tiongkok, dan ada yang mengatakan berasal dari bangsa Aria. Pada saat itu masyarakat awal Indonesia sudah mengenal istilah dewa, roh jahat, dan roh baik, dan kesaktian atau kekuatan luar biasa. Misalnya kepercayaan terhadap kekuatan matahari dan bulan atau biasa disebut dengan kepercayaan Adityachandra.

Tumbuh bersama sejarah terbentuknya bangsa Indonesia dengan berkembangnya zaman hingga sekarang, paham animisme dan dinamisme telah menghasilkan mitos-mitos yang beragam, salah satunya adalah mitos hantu. Adanya kepercayaan untuk menghormati orang yang sudah meninggal, kepercayaan jika orang meninggal secara tidak wajar akan menjadi penasaran dan menjadi hantu. Itu semua karena perkembangan kebudayaan yang ada di Indonesia, khususnya pulau Jawa dan Sumatra karena dari sinilah awal penyebaran animisme dan dinamisme di Indonesia.

Dari kebudayaan-kebudayaan masyarakat yang dipercaya sebagai mitos itu maka muncullah mitos-mitos hantu dari daerah yang bersangkutan, dan seiring berjalannya waktu, mitos-mitos itu tersebar dan menjadi semakin kuat sehingga tidak lagi hanya menjadi mitos daerah setempat mitos itu muncul tetapi sudah menjadi mitos bagi banyak orang.

2.2 Hantu Populer Indonesia

Keberagaman budaya yang dimiliki Indonesia sangatlah banyak, beragam kebudayaan tersebut menghasilkan mitos-mitos dan kepercayaan-kepercayaan nya masing-masing, mulai dari ritual setempat hingga mitos hantu daerah setempat. Munculnya cerita mitos hantu pada zaman dulu mampu bertahan hingga sekarang, kepercayaan masyarakat setempat akan mitos hantu di daerahnya begitu kuat, bahkan hingga menyebar keluar daerahnya. Diambil dari berbagai sumber juga mitos-mitos yang beredar terkait mitos hantu-hantu tersebut, berikut adalah mitos yang beredar :

2.2.1 Kuntilanak



Gambar II.1 Kuntilanak dalam *game* DreadOut
Sumber: http://faridazroel.blogspot.com/2013/04/dreadout-*game*-horor-karya-anak-bangsa.html (21 Mei 2013)

Kuntilanak adalah hantu yang dipercaya berasal dari perempuan hamil atau wanita yang meninggal karena melahirkan dan anak tersebut belum sempat lahir. Nama "kuntilanak" atau "pontianak" berasal dari gabungan kata "bunting" (hamil) dan "anak". Mitos ini mirip dengan mitos hantu langsuir yang dikenal di Asia Tenggara, terutama di nusantara Indonesia. Mitos hantu kuntilanak sejak dahulu juga telah menjadi mitos yang umum di Malaysia setelah dibawa oleh imigran-imigran dari nusantara.

Dalam cerita rakyat Melayu, sosok kuntilanak digambarkan dalam bentuk wanita cantik. Kuntilanak digambarkan senang meneror penduduk kampung untuk menuntut balas. Kuntilanak sewaktu muncul selalu diiringi harum bunga Kamboja. Konon laki-laki yang tidak berhati-hati bisa dibunuh sesudah kuntilanak berubah wujud menjadi penghisap darah. Kuntilanak dikatakan sering menjelma sebagai wanita cantik yang berjalan seorang diri dijalan sunyi. Kuntilanak juga senang menyantap bayi dan melukai wanita hamil. Dalam cerita seram dan film horor televisi Malaysia, kuntilanak digambarkan membunuh mangsa dengan cara menghisap darah dibagian tengkuk, seperti vampire.

Agak berbeda dengan gambaran menurut tradisi Melayu, kuntilanak menurut tradisi Sunda tidak memiliki lubang dipunggungnya dan hanya mengganggu dengan dengan penampakan saja. Jenis yang memiliki lubang di punggung sebagaimana deskripsi di atas disebut sundel bolong. Kuntilanak juga konon menyukai pohon tertentu sebagai tempat bersemayam, misalnya waru yang condong ke samping.

Pontianak, nama ibukota Kalimantan pun dipercaya memiliki keterkaitan yang berhubungan dengan mitos hantu kuntilanak ini, konon menurut cerita nama Pontianak dipercaya ada kaitannya dengan kisah dongeng Syarif Abdurrahman yang sering diganggu oleh hantu kuntilanak ketika beliau menyusuri sungai Kapuas sepanjang 1100 kilometer, sungai terpanjang di Indonesia. Menurut ceritanya, Syarif Abdurrahman terpaksa melepaskan tembakan meriam untuk mengusir hantu itu sekaligus menandakan dimana meriam itu jatuh, maka disanalah wilayah kesultanannya didirikan. Peluru meriam itu jatuh melewati simpang tiga sungai Kapuas dan sungai Landak yang kini lebih dikenal dengan Beting Kampung Dalam Bugis Pontianak Timur atau kota Pontianak. Hingga sekarang di Kalimantan masih ada tradisi menyulut meriam pengusir kuntilanak.

Kepercayaan Penangkalan

Berdasarkan kepercayaan dan tradisi masyarakat Jawa, kuntilanak tidak akan mengganggu wanita hamil bila wanita tersebut selalu membawa paku, pisau dan gunting bila berpergian kemana saja. Hal ini menyebabkan seringnya ditemui kebiasaan meletakkan gunting, jarum, pisau di dekat tempat tidur bayi.

Menurut kepercayaan Melayu, benda tajam seperti paku bisa menangkal serangan kuntilanak. Ketika kuntilanak menyerang, paku ditancapkan di lubang yang ada dibelakang leher kuntilanak. Sementara dalam kepercayaan masyarakat Indonesia lainnya,

lokasi untuk menancapkan paku bisa bergeser ke bagian atas ubun-ubun kuntilanak.

Sudah banyak film, *game*, atapun buku yang mengangkat hantu kuntilanak sebagai tema utama diantaranya film dengan judul yang diambil dari nama mitos hantu ini yaitu Kuntilanak dan *game* DreadOut.

2.2.2 Pocong



Gambar II.2 Pocong
Sumber: http://spotmistik.blogspot.com/2010/09/urband-legend-pocong.html (21 Mei 2013)

Pocong lebih dikenal di daerah Jawa dan Sumatra. Di Malaysia sebutannya hantu bungkus. Pertama kali pocong muncul di Jawa Tengah pada masa pemerintahan Raden Patah di Demak, pada saat masuknya islam ke Jawa setelah keruntuhan Majapahit.

Pocong dipercaya muncul karena pada saat dikebumikan si mayat lupa dibukakan tali pocongnya sehingga dia menjelma menjadi sosok yang mengerikan seperti waktu dia mati. Pocong tidak gentayangan menakut-nakuti orang-orang, kalaupun gentayangan dan coba menakut-nakuti orang maka berarti dia masih memiliki tanggungan selama hidupnya.

Penampakannya muncul pada saat adzan maghrib setelah orang selesai shalat maghrib. Dia muncul tepat ditengah-tengah pusar kuburannya dengan wujud seperti asap. Kemudian menjadi makhluk kecil yang lompat dari tengah kuburannya ke arah kakinya, kemudian dia melompat lagi ke arah kepalanya, kali ini menjadi makhluk yang sedang seperti bayi besarnya. Kemudian dia melompat lagi ke arah sisi disebelah baratnya dan sempurnalah sosok hantu pocong ini.

Setelah itu dia berjalan mengelilingi kuburannya satu kali, meski terlihat bahwa kakinya terikat tapi hantu pocong ini masih bisa berjalan dengan kaki terikat. Tidak seperti di film-film dan televisi yang dimana hantu pocong ini melopmat-lompat, itu karena di film hantu pocong diperankan oleh manusia yang tidak bisa berjalan karena kakinya diikat. Setelah sosok hantu pocong ini sempurna, maka hantu pocong akan terbang melayang-layang ke udara. Saat dia terbang melayang, tubuhnya memanjang seperti selendang putih.

Seperti hantu kuntilanak, hantu pocong juga sering dimasukkan kedalam film layar lebar, sinetron televisi ataupun *game*, diantaranya adalah film layar lebar dengan judul Pocong, sinetron televisi Jadi Pocong dan muncul juga dalam *game Jurig Escape*.

2.2.3 Genderuwo



Gambar II.3 Sosok Genderuwo dalam drama berjudul dhemit

Sumber: http://chic-id.com/demonstrasi-hantu-di-malam-gerhana-bulan/sosok-karakter-genderuwo-dalam-drama-berjudul-dhemit/ (21 Mei 2013)

Terdapat kepercayaan bahwa genderuwo berasal dari arwah orang yang meninggal secara tidak sempurna, bisa karena bunuh diri, pada saat prosesi penguburan yang tidak sempurna ataupun kecelakaan sehingga arwah orang tersebut menjadi penasaran dan belum mau menerima kematiannya. Genderuwo tidak bisa dilihat oleh orang biasa tapi pada saat-saat tertentu seperti saat dia merasa terganggu dia dapat menampakkan dirinya.

Genderuwo menyenangi tempat-tempat seperti batu berair, bangunan tua, pohon besar yang teduh atau sudut-sudut yang lembab dan sepi juga gelap. Menurut mitos, pusat domisili genderuwo adalah daerah hutan seperti hutan Jati Cagar Alam Danalaya, kecamatan Slogohimo, sekitar 60 km di sebelah timur Wonogiri, dan di wilayah Lemah Putih, Purwosari, Girimulyo di Kulon Progo, sekitar 60 km ke barat Yogyakarta.

Istilah genderuwo awalnya diduga berasal dari bahasa Kawi gandharwa yang berasal dari bahasa sansekerta gandharva. Gandharwa dalam kepercayaan Hindu dan Buddha digambarkan sebagai makhluk berwujud manusia berjenis kelamin pria yang tinggal di khayangan.

Mitos genderuwo diduga berasal dari mitos kuno Persia gandarewa. Dalam mitos Persia, gandarewa adalah siluman air Persia yang terus-menerus mencoba untuk memakan hal-hal yang baik yang tercipta dalam mitos penciptaan Persia dan akhirnya akan dikalahkan oleh pahlawan Keresaspa.

Genderuwo dipercaya dapat berkomunikasi dan melakukan kontak langsung dengan manusia. Berbagai legenda menyebutkan bahwa genderuwo bisa mengubah dirinya menjadi menyerupai manusia untuk menggoda manusia lainnya. Genderuwo dipercaya sebagai sosok yang iseng dan cabul, karena kegemarannya menggoda manusia terutama kaum hawa dan anak-anak.

Genderuwo kadang senang menepuk pantat perempuan, mengelus tubuh perempuan ketika sedang tidur, bahkan sampai memindahkan

pakaian dalam perempuan. Kadang genderuwo muncul dalam wujud makhluk kecil berbulu yang bisa tumbuh membesar dalam sekejap, genderuwo juga gemar melempari rumah orang dengan batu-batu kecil di malam hari. Salah satu kegemaran genderuwo adalah menggoda istri-istri kesepian yang ditinggal suaminya atau para janda, bahkan genderuwo bisa sampai melakukan hubungan intim dengan mereka.

Dipercaya bahwa benih dari genderuwo dapat menyebabkan seorang wanita hamil dan memiliki keturunan dari genderuwo. Menurut legenda, genderuwo memiliki kemampuan gendam untuk menarik wanita agar mau bersetubuh dengannya. Kemampuan genderuwo dalam berhubungan intim diyakini sangat hebat, sehingga wanita yang menjadi korban pencabulannya merasakan kenikmatan dan kepuasan apabila berhubungan badan dengan genderuwo.

Namun biasanya wanita yang disetubuhi oleh genderuwo tidak akan menyadari bahwa dirinya sedang bersetubuh dengan genderuwo karena genderuwo akan menyamar sebagai suaminya atau kekasihnya. Genderuwo juga memiliki libido dan gairah seksual yang tinggi dan jauh di atas manusia, sehingga ia dapat dengan mudah terangsang apabila melihat kemolekan perempuan, maka dari itu dia menjadi makhluk yang senang menggoda perempuan. Ada legenda menyebutkan juga bila genderuwo kadang senang bersemayam di dalam Rahim.

Genderuwo adalah mitos Jawa tentang sejenis jin atau makhluk halus yang berwujud seperti kera dan bertubuh besar dan kekar dengan warna kulit hitam kemerahan, tubuhnya ditutupi rambut lebat yang tumbuh disekujur tubuhnya. Genderuwo cukup dikenal di Pulau Jawa. Orang Sunda menyebutnya “gandaruwo”, dan orang Jawa umumnya menyebutnya “gendruwo”.

Wanita yang rahimnya disemayami oleh genderuwo akan memiliki gairah seks yang tinggi dan tak mampu menahan gairahnya. Wanita itu akan senang melakukan hubungan intim. Apabila pasangan si wanita dalam behubungan intim tidak dapat mengimbangi gairahnya, maka si

wanita tidak akan segan untuk mencari pasangan yang lain untuk memuaskan hasrat seksualnya. Hal ini terjadi karena gairah si wanita dikendalikan oleh genderuwo, apabila si wanita melakukan hubungan intim, maka genderuwo yang bersemayam didalam rahimnya pun akan merasakan kenikmatan dari hubungan intim yang dilakukan wanita tersebut.

Dalam kepercayaan Jawa, tidak semua genderuwo itu bersifat jahat, ada pula yang bersifat baik. Genderuwo yang bersifat baik biasanya menampakkan wujudnya dalam wujud seorang kakek tua berjubah putih yang terlihat berwibawa. Genderuwo yang bersifat baik ini tidak bersifat cabul seperti genderuwo yang bersifat jahat, genderuwo yang bersifat baik biasanya membantu manusia seperti menjaga tempat gaib atau menjaga rumah dari orang yang mempunyai niat buruk seperti perampok. Pernah juga terdengar bahwa genderuwo yang bersifat baik ini kadang-kadang membantu menyunat anak-anak dari keluarga kurang mampu yang shaleh dan rajin beribadah.

Mitos genderuwo pernah diaplikasikan pada media hiburan, terutama dalam cerita fiksi horror dan film horror Indonesia. Mitos genderuwo pernah diangkat ke kisah drama di layar lebar dalam film Gondoruwo (1981) yang disutradarai oleh Ratno Timoer, juga ada film horror Genderuwo yang dirilis tahun 2007 juga memuat unsur cerita dari mitos genderuwo. Pada era 1990-an juga mitos genderuwo diangkat kedalam cerita fiksi hiburan komik roman mistis bersambung "Si Denok" yang dimuat di harian Suara Merdeka pada tahun 1990-an di Indonesia.

Square Enix, *developer* sekaligus *publisher* berskala internasional dari Jepang juga pernah memasukkan mitos genderuwo dalam versi Persia nya, yaitu gandarewa kedalam video *game RPG* mereka yang cukup terkenal yaitu Final Fantasy X pada tahun 2001. Dalam video *game* ini gandarewa merupakan salah satu karakter musuh yang memiliki kekuatan magis.

2.2.4 Tuyul



Gambar II.4 Tuyul

Sumber: http://cloudcyber.blogspot.com/2010/01/misteri-asal-muasal-tuyul.html (8 April 2013)

Tuyul adalah makhluk halus berwujud anak kecil atau orang kerdil dengan kepala yang gundul. Penggambaran lainnya yang tidak disepakati semua orang adalah warna kulitnya yang berwarna keperakan, memiliki lingkungan sosial, seperti bermasyarakat dan memiliki pemimpin, juga bersuara seperti anak ayam. Tuyul dapat dipekerjakan oleh manusia untuk alasan tertentu, misalnya untuk mencuri uang. Untuk menangkal tuyul, orang memasang yuyu (kepiting kali) disetiap sudut rumah, karena tuyul dipercaya menyukai yuyu sehinnga ia akan lupa dengan tugas yang diberikan majikannya pada dirinya. Karena tuyul dipercaya berasal dari janin orang yang keguguran atau bayi yang meninggal ketika dilahirkan. Karena berasal dari bayi, karakter tuyul juga seperti anak-anak yaitu suka bermain-main, terkadang tuyul-tuyul terlihat sedang bermain pada tengah malam.

Mitos hantu tuyul bahkan sudah luas tersebar hingga keluar negeri, bahkan sineas film Singapura membuat sebuah film yang mengangkat mitos hantu tuyul ini sebagai tema utama dalam film Ghost Child.

2.2.5 Sundel Bolong



Gambar II.5 Poster film Sundel Bolong

Sumber: http://gelang-hitam.blogspot.com/2010/09/sundel-bolong.html (21 Mei 2013)

Sundel bolong bila diterjemahkan secara langsung adalah, sundel artinya wanita jalang, bolong artinya berlubang. Jadi sundel bolong adalah wanita jalang atau pelacur yang meninggal dalam keadaan hamil dan melahirkan didalam kuburan.

Sundel bolong akan membalas dendam kepada orang-orang yang telah memperkosanya, dan sundel bolong juga tidak jarang mencuri bayi yang baru lahir itu dikarenakan bayi yang ia lahirkan didalam kuburan lahir dalam keadaan mati. Dari sini juga muncul mitos seperti orang tua membacakan ayat-ayat suci diatas kepala bayi ketika bayi tersebut tidur agar terhindar dari gangguan sundel bolong.

Sundel bolong memiliki ciri-ciri yang hampir sama dengan kuntilanak, namun sundel bolong memiliki lubang dipunggungnya dikarenakan melahirkan didalam kuburan. Inilah yang membedakan kuntilanak dengan sundel bolong.

Konon menurut cerita turun-temurun, setan sundel bolong menyukai ari-ari bayi dan dia juga sangat malu dengan keadaan punggunya yang berlubang. Maka dari itu setiap kemunculannya sundel bolong selalu menutupi punggungnya dengan rambut panjanya yang digerai kebelakang. Perwujudan sundel bolong pernah

digambarkan dalam film horor Indonesia tahun 80-an yang diperankan oleh artis Almarhum Suzanna.

2.3 Tayangan Misteri

Dengan budaya yang kental dengan nuansa mistis dan masih kuatnya kepercayaan akan mitos-mitos yang beredar dari dulu hingga sekarang, tidak heran bila banyak orang yang menggunakan fenomena ini untuk menghasilkan uang. Acara televisi, acara radio, buku novel, *game*, hingga film tidak sedikit yang mengangkat tema mitos hantu sebagai plot utamanya.

Dengan banyak bermunculannya tayangan-tayangan misteri baik pada layar lebar ataupun televisi menjadikannya mudah untuk dikonsumsi siapa saja, termasuk anak-anak, remaja, dewasa hingga orang tua. Terlepas dari maraknya film-film hantu di Indonesia, tidak sedikit yang ketakutan karenanya. Tak ayal ingin hilang rasa takut berlebihan tersebut malah dibuat semakin menjadi-jadi karena intensitas munculnya tayangan misteri tidaklah jarang.

Sutradara film Jelangkung, Rizal Mantovani pernah membuat survey sebelum membuat film jelangkung tersebut, dan menurut dia setiap malamnya ada satu meja di setiap cafe yang membicarakan soal dunia horor atau hantu. Maka dari itu dia yakin film jelangkung akan sukses. Juga menurut Rizal yang juga membuat film Kuntilanak mengatakan bahwa kuntilanak adalah hantu yang paling diminati oleh masyarakat Indonesia berdasarkan hasil survey yang dia lakukan.

Untuk film yang diangkat ke layar lebar berdasarkan database website filmindonesia.or.id sejak tahun 1972 hingga tahun 2013 terdapat 182 film layar lebar Indonesia ber-genre horror. Untuk buku berdasarkan database *website* goodreads.com dengan kata kunci hantu terdapat 113 buku. Kedua *website* diakses pada tanggal 8 April 2013. Untuk tayangan televisi sendiri pada sekitar tahun 2000 hingga 2004 saja pernah ada beberapa sinetron yang mengangkat hantu sebagai cerita utamanya, diantaranya seperti sinetron disini ada setan, simanis jembatan ancol dan jadi pocong. Juga ada tayangan misteri semacam Dunia lain, Kisah-kisah misteri (kismis) dan gentayangan. Pada

acara radio, sebuah stasiun radio asal Bandung Ardan FM setiap minggunya tepatnya setiap malam jumat rutin dengan acara Nightmare side nya, juga ada program radio Nightmare Stories yang disiarkan oleh stasiun radio POP FM Jakarta. Sedangkan di ranah *game* ada *game web based* Jurig escape, ghaib, dan *game* komputer Dreadout.

2.4 Remaja dan Ketakutan Berlebih

Rasa takut merupakan salah satu kekuatan utama yang mendorong dan menggerakkan individu untuk melindungi dan menjauhkan diri dari rangsangan atau bahaya dari luar, menjauhkan diri dari sesuatu yang dapat menyakitkan diri, melukai diri, atau menimbulkan bahaya lainnya (Gunarsa, 2001).

Gleen Murphy, dalam bukunya yang berjudul "hiiih seram! Hal-hal yang paling menakutkan (dan penjelasannya) dari Museum Sains" menyebutkan bahwa rasa takut itu dibedakan menjadi dua, yaitu rasa takut yang didapat sejak lahir atau disebut dengan sifat takut bawaan dan rasa takut yang dipelajari saat tumbuh dewasa dan mengalami sendiri hal-hal menakutkan itu.

Takut terhadap hantu adalah salah satu ketakutan yang muncul dari apa yang kita pelajari dan alami, bayi yang baru lahir tidak takut terhadap hantu. Lingkungan sekitarlah yang membangun ketakutan akan hantu itu, seperti kebiasaan orang tua yang menakut-nakuti anaknya dengan hantu agar si anak mau menurut pada orang tuanya atau bisa juga dari tayangan-tayangan di televisi. Seperti yang disebutkan oleh seorang psikolog anak, D`Arcy Lyness, perasaan ketakutan atau kekhawatiran yang dirasakan anak adalah hal normal dan perlu untuk mereka. Dengan menghadapi ketakutan atau kekhawatiran tersebut, anak bisa menyiapkan diri menghadapi pengalaman tidak menyenangkan di masa mendatang.

Ketakutan anak akan berubah-ubah di setiap perkembangan dan pertumbuhannya, pada usia 4-12 tahun adalah fase dimana anak akan merasa takut pada hal-hal seperti hantu. Apabila ketakutan akan hantu itu tidak dihadapi ketakutan itu nantinya bisa berlanjut menjadi fobia. Seperti yang dikatakan oleh dr. Ika Widyawati, SpKj dari bagian Psikiatri FKUI-RSUPN

Cipto Mangunkusumo, Jakarta, rasa takut yang mengendap dan tidak teratasi akan menjadi masalah sehingga berpengaruh pada aktivitas sehari-hari. Bahkan bisa mengarah menjadi ketakutan yang bersifat patologis dan bahkan fobia.

Sebuah survey akan ketakutan yang dirasakan oleh remaja (2000) yang dilakukan oleh women in science and engineering program pada *website* mereka yaitu www.smartgirl.org menyebutkan bahwa 44% dari responden (399 orang) menyebutkan bahwa hantu adalah makhluk supranatural yang paling mereka takuti, dan 37% dari responden juga mengaku tidak mau menonton film hantu karena takut, yang dimana ini bisa dikatakan adalah sebuah penghindaran dari sebuah ketakutan pada hantu dan itulah yang akan membuat ketakutan itu menetap dan bahkan akan membesar apabila hal ini terus berlanjut. Dari hasil survey tersebut bisa dilihat bahwa ketakutan akan hantu pada saat beranjak remaja memang tidak sebesar pada saat anak-anak, tetapi masih cukup banyak mereka yang memiliki ketakutan berlebih pada hantu yang sudah mereka rasakan sedari anak-anak.

Menurut Glenn Murphy fobia adalah ketakutan yang terjadi dalam waktu lama atau menumpuk banyak dalam pikiran lebih dari yang seharusnya. Fobia membuat seseorang menjadi lebih takut pada hal-hal tertentu lebih dari seharusnya, dan bisa mencegah hidup normal dan bahagia. Kebanyakan fobia adalah hasil ketakutan dari masa kecil yang tidak terlupakan. Kadang hal seperti ini terjadi karena memiliki pengalaman yang buruk ketika kecil.

Sebuah ketakutan bisa menjadi fobia yang awet karena orang yang memiliki ketakutan itu tidak penah benar-benar ingin melupakannya. Sebaliknya, mereka justru menghindari hal-hal menyeramkan tersebut. Ini justru membuat orang yang memiliki ketakutan itu menjadi lebih gelisah tentang hal yang ditakutkannya setiap kali mereka harus menghadapinya. Inilah yang membuat ketakutan akan hantu bertahan hingga dewasa atau bahkan menjadi semakin parah.

2.5 Efek Buruk Ketakutan Berlebih

Orang yang mengalami ketakutan berlebih, akan terus memikirkan hal yang dianggap mengancam diri. Tidak jarang karena diliputi kekhawatiran berlebih, seseorang tidak dapat tidur dengan terus-menerus merasa tidak nyaman. Bahkan, jika kekhawatiran tersebut sudah parah, dapat muncul tanda-tanda fisik. Seperti tubuh gemetar, berkeringat dingin, merasa sakit perut ataupun pusing. Tentunya hal ini akan mengganggu aktivitas sehari-hari akibat sulitnya berkonsentrasi.

Selain itu, ketakutan berlebih yang dapat berdampak buruk juga untuk kehidupan sosial seseorang, seperti menarik diri dari lingkungannya karena suatu hal yang berkaitan dengan apa yang ditakutkan, seperti mengunjungi tempat yang terkenal angker ataupun setidaknya menonton film horor bersama-sama.

Yang paling parah adalah apabila ketakutan itu tidak dapat diatasi atau bahkan semakin berkembang dalam diri seseorang akan menjadi sebuah fobia. Fobia apabila sudah pada tingkatan yang kronis dapat membuat seseorang yang memiliki fobia itu mengalami mimpi buruk berulang kali mengenai hal-hal menakutkan, berhubungan dengan fobia yang diderita, dan insomnia. Punya kegelisahan yang berlebihan, rasa kekuatiran yang tidak masuk akal dan sikap yang tak tenang.

2.6 Video *Game*

Scott Rodgers, dalam bukunya yang berjudul "Level Up: The Guide To Great Video Game Design" (2010) menyebutkan bahwa *game* merupakan kegiatan yang membutuhkan setidaknya satu pemain, memiliki peraturan, dan memiliki kondisi kemenangan. Sedangkan video *game* adalah *game* yang dimainkan di layar video.

Pada era yang serba digital seperti sekarang ini, video *game* bukan lagi menjadi hal yang asing bagi banyak orang. Banyak jenis video *game* yang tersedia, mulai dari yang dimainkan dengan perangkat komputer maupun perangkat konsol (Playstation, Xbox, Wii), dan sekarang mulai marak juga video *game* yang dimainkan dengan perangkat *mobile* seperti *smartphone* dan

tablet. Semua itu tidak langsung membuat video *game* berada pada titik seperti sekarang, perkembangan video *game* telah melewati beberapa generasi sehingga dapat berkembang hingga seperti sekarang.

2.6.1 Mobile *Game*

Era mobile diawali oleh Nokia yang membundling ponselnya dengan *game* Snake pada tahun 1997. Pada tahun 2004, Sony meluncurkan *handheld* konsol pertamanya, yaitu *PSP* (Playstation Portable), Sedangkan Nintendo meluncurkan *handheld* konsol yang berbeda dengan pesaingnya yaitu DS dengan kontrol layar sentuh (menggunakan *stylus*). Pasar *handheld* konsol pun semakin berwarna dengan hadirnya N-Gage, ponsel yang penggunaanya fokus pada bermain *game*.

Seiring dengan munculnya *smartphone* dan fenomena pasar aplikasi pada *platform-platform* tertentu sesuai dengan sistem operasi sebuah smartphone memudahkan orang untuk menjual *game* ataupun aplikasi buatannya langsung melalui pasar aplikasi tersebut dengan mudah, dengan begitu banyak para pengembang yang merilis *game-game* untuk *platform mobile* yang rupanya menjadi industri yang begitu ramai.

2.7 Istilah Dalam *Game*

2.7.1 Platform

Platform adalah sebuah perangkat sistem spesifikasi tertentu, dengan mengkombinasikan berbagai perangkat elektronik atau komputer sehingga bisa menjalankan sebuah perangkat lunak dan video *game*. Sistem platform antara lain, PC(*Personal Computer*) yang dikoneksikan dengan monitor, yang kedua adalah konsol yaitu berupa sebuah perangkat khusus untuk memainkan *game* yang dihubungkan dengan televisi, ketiga *arcade* yaitu sebuah kotak kayu yang dilengkapi dengan monitor dan alat kontrol yang khusus untuk memainkan satu jenis permainan dan dioperasikan dengan cara

memasukkan sebuah koin terlebih dahulu untuk memainkannya, keempat adalah *handheld* yaitu sebuah perangkat khusus *game* yang didesain *portable* dengan layar kecil sehingga mudah dibawa kemana-mana dan bisa dimainkan kapan saja, kelima berupa beberapa *gadget* yang berupa alat dengan keperluan khusus tetapi dimasukkan salah satu fitur *game* sebagai pendukung.

2.7.2 Genre

Genre adalah kategori pada *game* yang didasari pada berbagai macam faktor seperti mekanisme *game*, tipe pencapaian tujuan/kondisi kemenangan, cerita, tampilan, dan banyak lagi yang bisa dikombinasikan sehingga menciptakan sebuah genre yang berbeda. Perkembangan *game* dari tahun ke tahun meningkatkan nilai dari sebuah *game*, dimana dalam sebuah *game* sangat ditekankan pada aspek visual yang sangat dinamis dengan memasukkan cara penceritaan yang mendalam. Genre *game* yang ada saat ini antara lain, *adventure*, *sport*, *racing*, *puzzle*, strategi, *shooting*, dan masih banyak lagi.

2.7.3 Tipe

Video *game* pada umumnya bertujuan khusus sebagai media hiburan atau biasa disebut "*Game as Game*". Namun, beberapa video *game* dibuat untuk alasan tertentu. Misalkan *game* edukasi untuk tujuan pembelajaran, *game* simulai perang untuk tentara dan *game* yang dibuat dengan tujuan mempromosikan sebuah produk, atau biasa disebut "*Game as Media*".

2.8 Analisa

2.8.1 Masalah

Indonesia memiliki konten lokal yang kuat salah satunya yaitu konten mistis. Dengan latar belakang Indonesia yang tidak lepas dari hal-hal

mistis tersebut hingga sekarang banyak diaplikasikan kedalam media salah satunya film.

Banyaknya film Indonesia yang mengangkat seramnya hantu-hantu yang ada dalam mitos negara Indonesia membuat hantu-hantu tersebut begitu ditakuti oleh orang yang memiliki katakutan akan hal ghaib. Rasa takut pada hal-hal imajineri adalah hal yang lumrah muncul pada anak-anak, yang menjadi masalah adalah ketika rasa takut tersebut dipendam dan terbawa hingga beranjak remaja, bahkan dapat berkembang menjadi sebuah fobia sehingga dapat menimbulkan efek negatif bagi seseorang yang memiliknya.

Untuk memperoleh data mengenai permasalahan, maka penulis melakukan proses pengumpulan data dengan metode berupa angket. Angket ini ditujukan pada remaja akhir yang berjumlah 65 orang dan dianggap sesuai dengan kriteria terhadap data yang dibutuhkan. Kriteria dibatasi pada responden sebagai berikut:

- Domisili berada di daerah perkotaan
- Berada pada usia remaja akhir
- Warga Indonesia

Angket ini merupakan angket tertutup, yaitu angket yang terdiri dari jawaban dengan jumlah yang telah ditentukan oleh penulis (Nasution, 1982, h.150). Dalam pengisiannya cukup memilih salah satu dari opsi jawaban yang diberikan didalam angket. Selanjutnya angket disebar kepada responden dengan tidak membedakan jenis kelamin.

Hasil angket adalah sebagai berikut:

- 100% responden menyatakan pernah mendengar cerita-cerita terkait hantu.
- 63% responden suka menonton film hantu.
- 41% responden mengaku tidak berani apabila harus menonton film hantu sendirian.
- 51% responden menyatakan menjadi takut hantu setelah menonton film hantu.

- 72% responden berpendapat bahwa hantu Indonesia lebih menyeramkan dibandingkan hantu diluar Indonesia.
- 38% responden menyatakan pernah melihat hantu.
- 37% responden mengaku takut akan hantu.
- 69% responden takut akan hantu pada saat mereka masih anak-anak.

Kesimpulan dari hasil kuesioner ini adlaah sebagai berikut:

- Rasa takut akan hantu muncul dari pengalaman seseorang baik dari masa lalunya atau dari kegiatan yang ia lakukan.
- Rasa takut akan hantu berkurang seiring bertambahnya usia.
- Media cukup memiliki peran dalam penanaman rasa takut akan hantu pada konsumen.
- Memang angka responden yang masih takut akan hantu tidaklah tinggi, tetapi jumlah 37% pada masa yang akan siap memasuki masa dewasa adalah suatu masalah yang tidak dapat dibiarkan begitu saja.

2.8.2 Solusi

Ada beberapa metode yang biasa dipakai para ahli untuk mengurangi rasa takut pada suatu hal, salah satunya adalah metode *flooding*. Metode *flooding* dikembangkan dalam konseling *behavioral* pada awal tahun 1967 oleh Thomas Stampfl. Asumsi dasar teknik ini adalah respon ketakutan merupakan perilaku yang dipelajari dan dapat dicegah dengan menggantikan aktivitas yang berlawanan dengan respon ketakutan tersebut.

Untuk dapat mengaplikasikan metode *flooding* ke dalam sebuah media, diperlukan media yang bisa mengimplementasikan sebuah metode tersebut agar dapat berjalan dengan baik. Salah satu media yang efektif adalah video *game*, penelitian yang dilakukan oleh Shaffer (2005) menyebutkan video *game* penting karena memberi peluang kepada pemain untuk berpartisipasi dalam dunia-dunia baru (dunia virtual). Sebagian

dunia virtual ini dibuat dengan meniru dunia nyata. Sebagian lagi berdasarkan imajinasi, yang biasanya dianggap sebagai bentuk eksplorasi ataupun percobaan.

Media video *game* adalah media yang tepat karena bisa membuat sebuah situasi yang berlawanan dengan ketakutan yang dialami oleh target penelitian, membangun setting permainan dan membangun mekanisme dimana semuanya berlawanan dengan munculnya ketakutan, sesuai dengan asumsi dasar teknik metode *flooding*.

2.8.3 Analisa SWOT

SWOT adalah aknorim dari kata *Strenghts* (kekuatan), *Weakness* (kelemahan), *Opportunities* (peluang), dan *Threats* (ancaman) yang merupakan evaluasi terhadap strategi perancangan suatu proyek. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Rangkuti (1997) "Analisis SWOT adalah identifikasi sebagai faktor secara sistematis untuk merumuskan strategi Perusahaan"(h. 18).

Analisis SWOT pada *game* ini adalah sebagai berikut:

1. *Strenghts* (kekuatan)
   - Karena media berbasis *mobile game*, akan dapat dimainkan dimana saja dan kapan saja dengan mudah.
   - Mengangkat konten lokal hantu Indonesia yang masih sangat sedikit diangkat kedalam *game*, terutama *mobile game*.
   - Sebagai sarana hiburan.
2. *Weakness* (kelemahan)
   - Karena *game* menggunakan format 3D, *game* akan terasa lambat pada ponsel berspesifikasi rendah.
   - Kapasitas data yang besar untuk sebuah kasual *game*.
3. *Opportunities* (kesempatan)
   - Ketertarikan konsumen pada konten hantu.
   - Jumlah pengguna smartphone di Indonesia merupakan terbesar di Asia (*IDC* dan *Siemens Network*).

- *Smartphone* lebih sering digunakan untuk bermain *game* (*Flurry Analytics*).

4. *Threats* (ancaman)
   - Banyaknya developer dan *publisher* besar di tempat yang sama dengan dimana *game* akan dipasarkan.

2.8.4 Target Audiens

Target audiens untuk *game* ini adalah dengan segmentasi sebagai berikut:

A. Geografis

Tinggal di daerah perkotaan di Indonesia.

B. Demografis

Remaja akhir	: 19-22 tahun
Jenis Kelamin	: Pria dan Wanita
Status ekonomi sosial	: Menengah keatas
Pekerjaan	: Pelajar, mahasiswa.

C. Psikografis

Psikografis yang dituju adalah remaja yang memiliki memiliki waktu luang untuk dirinya maupun orang-orang disekitarnya, memiliki ketertarikan akan hiburan, senang bergaul, suka menggunakan internet, Berbahasa Indonesia dan aktif di media sosial.