BAB II. INFORMASI *URBAN LEGEND*

II.1 *Urban Legend*

Menurut Tucker and Best (2014), *urban legend* adalah kisah yang menyebar melalui saluran informal. Secara tradisional, legenda menyebar dari satu orang kepada orang lainnya, tetapi legenda urban dapat menyebar melalui kominikasi individu lainnya, seperti telepon, fotokopi, email, atau sebuah pos di media sosial. Kisah-kisah ini mungkin menerima beberapa liputan di media massa, tetapi saluran tradisional dan lisan merupakan pusat penyebaran legenda. Sedangkan menurut The American Heritage (2018), *urban legend* adalah Sebuah kisah yang kebenarannya diragukan yang melibatkan insiden-insiden masa lalu, sering kali termasuk unsur-unsur humor dan horor, yang menyebar dengan cepat dan secara umum diyakini benar.

Setiap kota pada umumnya memiliki urban legendnya masing-masing, walau pada akhirnya sebagian dari urban legend tersebut hanyalah mitos dan sebagian lainnya adalah fakta. Urban legend juga terkadang dipelihara oleh kota tersebut karena terkadang urban legend suatu daerah dijaga dan dipelihara untuk beberapa kepentingan. Kepentingan tersebut bisa bermacam-macam, namun yang paling umum biasanya untuk menarik pendatang agar tertarik dan penasaran sehingga mereka datang ke daerah tersebut.

Urban legend di suatu daerah biasanya berlokasi di tempat yang memiliki sejarah atau peristiwa-peristiwa tertentu. Tempat seperti gedung tua, gedung yang sudah tidak dipakai atau ditinggalkan, lokasi bekas kecelakaan, museum, dan tempat lain sebagainnya. Pada umumnya urban legend sering membahas mengenai tentang hal yang tidak biasa seperti adanya makhluk halus, penampakan, terjadi hal-hal yang tidak masuk akal, dan jika melakukan atau mengatakan sesuatu tertentu di tempat tertentu akan terjadi sesuatu pada orang tersebut.

II.1.1 *Urban Legend* di Kota Bandung



Gambar**:** II.1 : Bandung Medical Center

Sumber: https://bacaterus.com/wp-content/uploads/2015/01/tempat-angker-di-bandung-bmc.jpg (Diakes pada tanggal 20/06/2018)

Bandung adalah salah satu kota di Indonesia yang memiliki banyak *urban legend*. Kota Bandung memiliki banyak gedung tua yang dibangun zaman dahulu terutama saat zaman penjajahan Belanda. Banyaknya gedung-gedung tua di Bandung yang masih digunakan seperti sekolah yang sudah ada zaman belanda. Adapun gedung tua di Bandung yang cukup banyak dikenal oleh banyak orang adalah Gedung Sate, Gedung Merderka, Museum Pos, dan masih banyak lagi. Sebagian besar gedung-gedung tua yang ada masih digunakan secara normal namun ada juga bangunan yang sudah tidak digunakan lagi contohnya adalah Bandung Medical Center. Beberapa tempat di Bandung yang berlokasi di disuatu jalan juga memiliki *urban legend* seperti babakan siliwangi.

Berikut beberapa *urban legend* di bandung yang cukup populer di masyarakat:

a. Noni Belanda Nancy di SMAN 5

Menurut buku yang dibaca oleh Billy (2014), author dari Cerita Mistis, ada sesosok gadis bule berparas cantik yang bernama Nancy yang menghuni SMAN 5 Bandung. Kisah Nancy adalah soerang noni atau gadis bunuh diri sebelum tahun 1950. Ada cerita lain jika Nancy dibantai secara keji dan mengerikan. Adapun informasi yang menyatakan penyebab bahwa kematian Nancy masih merupakan tanda tanya. Ada yang mengatakan bahwa Nancy bunuh diri karena mencintai

seorang *inlander* dan hubungannya ditentang oleh keluarganya sehingga pada akhirnya Nancy memutuskan untuk melakukan bunuh diri. Nancy melakukan bunuh diri dengan cara melompat dari tangga yang dekat dengan aula sekolah.

Menurut beberapa sumber ada sebuah jendela dimana jika ditutup maka jendela tersebut akan terbuka dan di jendela tersebut, Nancy akan menampakan diri, namun ada juga yang mengatakan bahwa jika seseorang berjalan di depan sekolah ini sebanyak tiga kali, mungkin Nancy akan menampakan dirinya di jendela tersebut. Adapun yang mengatakan bahwa Nancy akan muncul di dekat tangga dimana ia melakukan bunuh diri.

- 

Gambar : II.2 SMAN 5 Bandung

Sumber : https://cdn.yukepo.com/content-images/listicle-images/2017/03/25/33623.jpg

(Diakes pada tanggal 20/06/2018)

SMAN 5 Bandung adalah salah satu sekolah di bandung yang dibangun pada akhir abad 19. Sekolah ini dibangun untuk menyelenggarakan pendidikan bagi masyarakat Belanda yang tinggal di Hindia belanda. Pada awalnya pembangunan, sekolah ini diberi nama Hooge Burgere School (HBS). HBS di bangun pada tahun 1915 di jalan belitung. Pada tahun 1916 sekolah ini pertama kali dibuka dan menerima murid hanya untuk masyarakat Belanda dan kaum bangsawan pribumi. Pada tahun 1950 Bangunan HBS digunakan menjadi SMA belitung dan pada tahun selanjutnya, sekolah ini dipecah menjadi tiga bagian yaitu, SMA A yang sekang menjadi SMAN 1, SMA B yang sekarang menjadi SMAN 2,3, dan 4, dan terakhir SMA C yang menjadi SMAN 5.

Keangkeran SMAN 5 cukup dikenal luas dan cukup popoler di masyarakat hingga pada tahun 2006, ada seseorang yang tertarik untuk mengangkat cerita Nancy dalam sebuah film horor berjudul "Bangku Kosong" di sekolah ini. Pengambilan film itu dilakukan di sekolah lain.

b. Patung H.C. Vebraak di Taman Maluku



Gambar II.3 : Patung H.C. Vebraak

Sumber : https://www.hipwee.com/travel/kisah-patung-pastor-verbraak-di-taman-maluku-bandung-pernah-mengalami-kejadian-seram-di-sana/ (Diakses pada tanggal 20/68/2018)

Patung Pastor Verbraak adalah salah satu patung yang berasal dari masa Hindia Belanda yang masih berdiri di Bandung, tepatnya di jalan Padjajaran. Menurut beberapa sumber,setiap tengah malam patung ini akan bergerak atau berubah arah posisinya. Adapun beberapa sumber yang mengatakn jika patung pastur tersebut akan memperhatikan seseorang yang melewatinya.

Hutagalung (2013) dari buku majalah mingguan Departemen Penerangan Batalyon Indie dibawah pimpinan Biro Institut Kolonial yang dibacanya, Henricus Christiaan Vebraak merupakan seorang pastor yang hidup tahun 1835 hingga 1918. Setelah menjadi pastor pada tahun 1869, Vebraak mendapatkan tugas yaitu menjadi misionaris di Indonesia, tepatnya di kota Padang. Kemudian Vebraak pindah ke kota Aceh pada tahun 1874 hingga 1907. Setelah pensiun Vebraak tinggal di Magelang, Jawa Tengah. Pada tahun 1918, Vebraak dinyatakan

meninggal dunia. Selama hidup, Vebraak di kenal sebagai bapak kasih karena membantuk korban perang dan mencari tempat tinggal bagi anak-anak terlantar.

Lembaga The Dutch East Indian Army yang berlokasi di kota Bandung mengumpulkan dana dan membangun patung Vebraak pada tanggal 27 Januari 1922 di sebuah taman yang pada saat itu memiliki nama Paradisi in Sole Paradisus Terrestris.

c. Babakan Siliwangi



Gambar II.4 : Jl. Siliwangi

Sumber: https://www.hipwee.com/wp-content/uploads/2016/10/hipwee-Merdeka.com_.jpg

Babakan Siliwangi mempunyai sebuah *urban legend* tentang hantu boneka. Menurut informasi yang ada di masyarakat, hantu boneka akan terbang melayang di malam hari, Boneka tersebut adalah milik seorang gadis kecil bernama Uci yang meninggal akibat tabrak lari pada tahun 1989, namun menurut informasi lain yang mengatakan bahwa Uci terlihat di sebuah pohon di sekitar Jalan Siliwangi duduk sambil membawa bonekanya dan mukanya hancur.

Acara TV Kisah Nyata (2017) dalam wawancara dengan Rohman, seorang warga Lebak Gede Bandung. Pada tahun kurang lebih 1965, Rohman melihat sebuah kecelakaan di Jalan Siliwangi. Ada sebuah keluarga yang datang untuk makan di restauran yang berada di Jalan Siliwangi. Saat itu terlihat sebuah keluarga datang dan memarkirkan mobilnya di parkiran tersebut. Keluarga tersebut terdiri dari

suami, istri, dan seorang anak perempuan bernama Uci. Setelah memarkirkan mobilnya dan hendak pergi ke restauran, anak dari keluarga tersebut terserempet oleh sebuah motor dan tergilas oleh kendaraan sebanyak dua kali dan terpental hingga ke sebuah pohon di pinggir Jalan Siliwangi. Saat kejadian itu Uci sedang memegang boneka panda. Setelah kecelakaan tersebut Uci dilarikan ke rumah sakit oleh kedua orang tuanya, namun karena lukanya yang parah, nyawanya tidak dapat diselamatkan.

d. Bandung Medical Center (BMC)



Gambar II.1 : Bandung Medical Center

Sumber: https://bacaterus.com/wp-content/uploads/2015/01/tempat-angker-di-bandung-bmc.jpg

Bandung Medical Center yang biasa disingkat BMC merupakan sebuah bangunan kosong bekas sebuah rumah sakit di Bandung yang sudah tidak digunakan lagi. BMC dianggap menjadi salah satu bangunan angker yang ada di Bandung. Menurut informasi di masyarakat, tempat tersebut adalah tempat yang angker, namun tempat tersebut di buka untuk umum. Tempat tersebut dijadikan tempat untuk wisata mistis. Menurut informasi yang ada ruangan bayi adalah ruangan tempat dimana sering kali adanya kesurupan dan adanya penampakan sehingga tempat tersebut sehingga pada akhirnya temmpat tersebut di segel dan waktu berkunjung hanya hingga magrib, yang pada awalnya hampir 24 jam dibuka.

Fatubun (2017) dalam wawancara dengan salah seorang penjaga BMC, mendapatkan informasi bahwa BMC dulunya adalah sebuah rumah sakit bernama

Bhayangkara Sartika Asih. Setelah beberapa tahun, rumah sakit tersebut pindah ke Jalan Mochamad Toha dan bangunan bekas yang nantinya menjadi BMC ditinggalkan dan tidak pernah diisi lagi.

II.2 Angker

Menurut Kamus Besar Indonesia (2018), angker memiliki dua arti. Pertama sebagai kata sifat, angker adalah sesuatu yang tampak seram atau horor dan tidak setiap orang dapat menjamahnya karena dianggap berhubungan dengan hantu. Kedua, sebagai kata kiasan, tampak menyeramkan atau menakutkan, contohnya guru yang angker itu ternyata ramah sekali.

Angker sebenarnya hanyalah sebuah kata yang sering digunakan untuk sesuatu yang tampak seram atau menek memiliki kesamaan dengan sesuatu yang dianggap horor, yaitu sama-sama membahas sesuatu yang berkaitan dengan sesuatu yang menyeramkan. Kata angker sering digunakan untuk menunjukan tempat yang dianggap menyeramkan atau berhantu karena itu kata angker juga tidak lepas dengan rasa takut.

II.2.1 Tempat Angker

Sebuah tempat yang angker memiliki cirinya sendiri yang berbeda dari sebuah tempat pada umumnya. Menurut Kasmana (2018), Gedung tua dianggap angker karena adanya peristiwa-peristiwa yang mungkin orang tidak tahu pernah terjadi dahulu. Hal tersebut adalah hal yang membangun kerangka berfikir masyarakat, bahwa gedung tersebut ada hantunya. Itu yang pertama, yang kedua apakah adanya pengorbanan dalam proses pembangunannya. Pengorbanan yang dilakukan dapat menghadirkan makhluk halus karena pengorbanan dapat mengakibatkan kematian yang tidak diinginkan. Dengan adanya kematian yang tidak diinginkan maka arwahnya tidak tenang, dalam kepercayaan sunda disebut belum disempurnakan. Arwah tersebut maka akan berkeliaran atau gentayangan karena belum tenang di alam kuburnya.

Contohnya, ada sebuah pohon yang ditebang lalu ditempat pohon itu ditebang tersebut dibangun sebuah bangunan yang mana akhirnya ditinggali oleh makhluk halus yang awalnya meninggali pohon tersebut. Orang yang menebang tidak mengetahui bahwa

ada makhluk yang tinggal di pohon itu sehingga makhluk itu akan menempati bangunan yang akan dibangun disitu. Segala hal yang berkaitan itu kembali lagi pada kepercayaan seseorang, apakah percaya atau tidak dengan hal itu. Namun, pada faktanya hal itu ada. Hal tersebut adalah sesuatu yang ada di diluar nalar manusia, karena itu seseorang harus dapat menempatkan antara mitos dan realitas.

Sebuah gedung dianggap angker itu juga didasarkan karena faktor *sight* atau penglihatan karena pernah pada suatu waktu pernah terjadi sebuah penampakan dan ada saksinya, akhirnya dibangun kesepakatan bahwa gedung tersebut menjadi berhantu. Di sisi lain ada kepercayaan dalam kosmologi sunda bahwa manusia hidup berdampingan dengan makhluk gaib. Ada pula alam kasat mata yang disebut parafisik. Alam parafisik ini memiliki dimensi dan waktu yang berbeda dengan alam nyata atau manusia. Ada pun kalau dalam islam disebut dengan gaib. Dalam islam makhluk gaibnya disebut jin. Jin dapat menyerupai apapun dengan kekuatannya. Menurut kepercayaan masyarakat jika orang yang tidak percaya dengan hal gaib, maka sulit untuk melihat hal gaib tetapi berbeda dengan yang percaya bahkan ketakutan, maka makhluk halus tersebut maka akan mudah untuk memperlihatkan.

Makhluk tersebut menyukai tempat tempat yang jarang disentuh atau dihuni manusia, contoh gedung yang dibiarkan kosong pada jangka waktu yang lama, tempat gelap dan lembab. Pada umumnya mempunyai langit-langit ruangan yang tinggi sehingga sirkulasi udaranya membuat gedung tersebut menjadi dingin atau lembab, dan tempat tersebut disukai oleh makhluk halus. Selain itu, interaksi tempat-tempat gedung bersejarah tidak se-intens seperti rumah yang dihuni setiap hari, karena itu disukai makhluk halus. Sebenarnya makhluk halus tinggal dimana saja namun sebagian makhluk halus itu tinggal di hutan, di sungai, di pohon, itu adalah tempat yang disukai karena dikota banyak pembangunan lalu makhluk tersebut mencari tempat baru.

Menurut Agustion (2015), ada lima buah ciri nyata dari yang menunjukan bangunan atau rumah itu berhantu, yaitu adanya suara aneh yang sering muncul saat tengah malam, bau-bauan yang aneh yang sering seseorang cium ditempat tersebut, hewan

peliharaan sering berperilaku aneh, setiap malam bayi selalu menangis dan hal itu terjadi berulang kali, dan adanya penampakan.

Adapun ciri lain Menurut Mulyadi (2018) dalam wawancara, ciri pada gedung yang dapat dikatakan angker adalah adanya gangguan pada manusia yang berada di bangunan tersebut, hawa dalam bangunan kurang nyaman, atau suhu dalam gedung yang tidak wajar sepeti ketika diluar ruangan terasa dingin, namun ketika di dalam bangunan terasa panas. Makhluk halus sebenarnya tidak memiliki waktu atau jam tertentu untuk aktif atau melakukan sebuah aktivitas, namun makhluk tersebut lebih sering beraktivitas di malam hari karena kurangnya interaksi dan banyak elemen lain seperti dingin, gelap, dan sepi. Makhluk tersebut menyenangi tempat yang kotor, bau, gelap, lembab. Beberapa faktor tersebut ada pada gedung tua.

II.3 Horor

Strinati (2000) membuat sebuah definisi, yaitu horor dikategorikan "sebagai genre yang mewakili kebutuhan untuk penindasan. Jika horor yang ditampilkan ditafsirkan sebagai pengeskpresikan dari sebuah keinginan yang menjijikan ataumengganggu dan tidak nyaman yang perlu dikandung."

Melihat dengan hal-hal yang telah terjadi di sekitar manusia dapat dikatakan bahwa horor adalah sesuatu yang dapat memberikan rasa takut melalui banyak hal, seperti adanya sesuatu yang menyeramkan, menakutkan, sebuah ancaman yang mengerikan, dan lain sebagainya. Menurut *The Merriam-Webster Dictionary* (2018), horor memiliki tiga pengertian. Pertama, kengerian, kecemasan, rasa takut dan sakit yang amat sangat. Dua, menjijikan, mengerikan, atau karakter yang suram. Tiga, keadaan depresi yang ekstrim atau ketakutan akan sesuatu yang akan terjadi.

II.3.1 Horor sebagai *Genre*

Horor adalah salah satu *genre* dalam fiksi yang biasanya ada di dalam cerita-cerita fiksi yang berada di dalam sebuah film, novel, sastra, permainan komputer dan lainnya. Horor juga memilik banyak jenisnya yang bergantung dengan cerita, latar belakang, dan mungkin makhluk yang berada di dalam sebuah cerita fiksi itu sendiri. Menurut

Prohászková (2012), Horor adalah sebuah aliran yang bermacam-macam sehingga sulit untuk didefinisikan hanya dengan sebuah definisi. Dan karena itu yang paling akurat adalah salah satu yang mendefinisikan horor melalui masing-masing kategori dan *sub-genre*nya.



Gambar II.5 : Cover Film Conjuring 2

Sumber:

http://www.cines.com.py/images/dinamico/peliculas/1734/afiche/las_cjr2_1sht_main_vert_2764x4096_master-mediano.jpg?1465245673 (Diakes pada tanggal 20/06/2018)

Todorov (1970), membedakan horor menjadi tiga bentuk sebagai *genre*, yaitu luas biasa (aneh, gaib), menajubkan, dan fantastis.

1. **Luar biasa (aneh, gaib)**

   Akhir dari cerita mengandung unsur-unsur supernatural, peristiwa yang nampaknya tidak nyata, mustahil atau tidak rasional, atau peristiwa yang mengikuti hukum rasional tetapi tidak biasa, tidak terduga, mengejutkan, atau unik. Pembaca atau penonton memilik kesempatan untuk menjelaskan atau

menyimpulkannya sendiri, walau hukum dari kenyataaan di dalamnya tetap tidak tersentuh.

2. **Horor yang Menajubkan**

   Fenomena yang terlihat tidak masuk akal dan tidak dapat dimengeri yang hanya bisa dijelaskan dengan menerima lapisan kedua dari kenyataan. Kejadian atau adanya hal supernatural saat cerita berlangsung. Untuk menjelaskan fenomena yang tidak dapat dipahami di dalam cerita maka pembaca atau penonton harus menerima "hukum alam yang baru". Film-film tentang *vampires, werewolves, zombie*, setan, dan sebagainnya mewakili kategori ini.

3. **Horor yang Fantastis**

   Kategori ini tidak memungkinkan pembaca atau penonton untuk menjelaskan penjelasan yang tidak masuk akal. Horor fantastis tidak memungkinkan kita menjelaskan penjelasan yang irasional; itu menawarkan kita beberapa alternatif. Penampil / pembaca dapat memutuskan apakah mereka akan menjelaskan fenomena tersebut sebagai keberadaan paranormal atau sebagai halusinasi dari tokoh utama. Horor fantastis menimbulkan keraguan antara alternatif alami dan supernatural, yang mungkin dimiliki oleh penerima (atau tidak) berbagi dengan karakter.

II.3.2 *Subgenre* dari horor

1. ***Rural horror***

   Juga dikenal sebagai horor yang norak, tidak hanya berhubungan dengan lokasi tertentu seperti desa atau kampung. Dapat juga dikatakan bahwa jenis ini biasanya berlokasi yang jauh dari peradaban yang mana biasanya terdapat mitos, legenda daerah di dalamnya.

2. ***Cosmic horror***

   Sebagian besar ditandai oleh karya Howard Phillip "Lovecraft. Buku yang dibuat oleh Howard memuat tentang peradaban yang berasal dari luar angkasa yang datang ke bumi, menaklukan bumi sebelum manusia. Horor kosmik

melibatkan unsur fiksi ilmiah dan menggambarkan emosi ketika seseorang menemukan sesuatu yang lebih baik orang itu tidak ketahui.

3. ***Apocalyptic horror***

   Berfokus pada kehancuran atau akhir dari dunia yang disebabkan oleh banyak faktor. Biasa juga disebut *The end of the world horror* dan dapat diwakilkan dengan film seperti 2012.

4. ***Crime horror***

   Gabungan dari cerita yang memiliki unsur kriminal atau detektif dan horor. Berlandaskan plot kriminal dan tensi yang meningkat seiring berjalannya plot dengan tambahan unsur horor.

5. ***Erotic horror***

   Menggabungkan penggambaran sensual dan seksual dengan tambahan elemen atau nada horor di dalam plotnya. Jenis yang paling dikenal dalam *erotic horror* adalah vampir.

6. ***Occult horror***

   Berfokus pada pengusiran setan, kehadiran anti kristus, sekte, sesuatu yang berbau mistik, kutukan, dan hingga skala besarnya yaitu ilmu hitam atau gaib.

7. ***Psychological horror***

   Berdasar dari ketakukan tokoh utama, bisa dari perasaan bersalah, keyakinannya, emosi dan pikiran yang tidak stabil.

8. ***The Vesceral horror***

   Jenis ini adalah jenis horor yang paling mengagetkan dan menjjikan dari semua jenis sub-genre horor yang ada. Berisi penuh dengan darah, gore, dan kebrutalan. Ini juga menggambarkan bentuk pembunuhan, penjagalan, dan mutilasi tubuh manusia yang paling jahat dan menjijikan.

II.4 Rasa Takut

Ketika membahas sesuatu yang berkaitan dengan horor dan angker maka dua hal tersebut tidak dapat lepas dengan rasa takut. Menurut Gunarsa (2008), rasa takut yang

di dalam diri dimunculkan oleh adanya sebuah ancaman sehingga seseorang akan menghindarkan dan sebagainya terhadap ancaman tersebut. Kecemasan dapat ditimbulkan dari luar diri seseorang karena adanya sebuah bahaya, namun mungkin juga bahaya tersebut berada di dalam diri seseorang, dan pada umumnya ancaman itu samar-samar.

Menurut Prohászková (2012), emosi terkuat dan tertua yang dimiliki oleh manusia adalah rasa takut. Sudah tertanam dalam diri manusia sejak waktu dimulai. Rasa takutlah yang memprakarsai pembentukan iman dan agama. Rasa takut terhadap sesuatu yang tidak diketahui dan fenomena misterius. yang mana tidak ada manusia yang dapat menjelaskan selain dengan meniru kekuatan kekuatan yang tinggi yang dapat menentukan takdir manusia. Hal itu berlaku pada setiap fenomena yang tidak dapat dijelaskan yang seseorang dengan mengaitkan dengan sebuah tokoh, manusia, bukan manusia dengan sesuatu yang bersifat gaib dan kekuatan tak terkalahkan. Imajinasi manusia yang tidak memiliki batas dan sangat luas mencakup karakter-karakter yang sudah tercipta seperti tuhan, hantu, jin, sesuatu yang tidak normal, monster, ataupun penjahat. Mitos dan legenda tentang kekuatan-kekuatan karakter tersebut mulai menyebar di masyarakat, meskipun perkembangan fakta sains yang telah menjelaskan tentang fenomena tersebut.

II.4.1 Mengatasi Rasa Takut

Menurut Savitri (2017), rasa takut pada manusia dapat terjadi dalam dua tahap yaitu reaksi biokimia dan respon emosional. Ketika seseorang merasa takut dengan apapun alasannya, tubuh akan secara otomatis melepaskan hormon stres adrenalin dalam jumlah yang cukup banyak. Hal tersebut disebut reaksi biokimia yang nantinya dapat menyebabkan beberap reaksi fisik seperti jantung berdebar dengan cepat dan tubuh berkeringat banyak. Reaksi biokimia yang terjadi pada situasi tersebut akan memicu rasa takut, baik hal yang nyata atau yang hanya disebabkan oleh kondisi emosional. Pada akhirnya, rasa takut tersebut akan memicu respon emosional, seperti rasa cemas dan atau penghindaran. Berikut sembilan cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi rasa takut dan kecemasan seseorang:

1. Cari waktu untuk menenangkan diri
2. Kenali pemicu kecemasan dan rasa takut anda
3. Bangun kepercayaan diri
4. Bayangkan hal terburuk yang dapatterjadi
5. Berpikir positif
6. Kendalikan stres
7. Hindari berusaha menjadi sempurna
8. Jangan ragu meminta bantuan
9. Hindari melampiaskannya pada alkohol, obat-obatan, atau rokok

Maka dari itu salah satu cara terbaik untuk mengatasi rasa takut adalah untuk menghadapi rasa takut itu sendiri, misalnya ketika seseorang takut dengan kegelapan karena berbagai alasan harus mencoba untuk menghadapi kegelapan secara perlahan dengan begitu rasa takut yang berlebihan akan sendirinya berkurang atau bahkan mungkin dapat menghilang. Hal tersebut sama seperti dengan sesuatu yang berkaitan dengan angker, horor, atau pun sesuatu yang berkaitan dengan tempat gelap maka individu harus masuk ke dalam situasi dimana individu tersebut harus menghadapi rasa takut tersebut dengan mencoba beberapa cara dari sembilan cara yang ada.

II.4.2 Rasa Takut itu Menyenangkan

Rasa takut sendiri adalah sesuatu yang seharusnya tidak disukai atau bahkan dibenci, namun pada kenyataannya tidaklah seratus persen seperti itu karena rasa takut itu disukai dan diminati banyak orang. Sesuatu yang menyeramkan dan menakutkan akan memberikan rasa takut kepada individu. Rasa takut tersebut bisa disebabkan oleh berbagai hal, namun dalam sebuah karya fiksi baik itu film, novel, cerpen, ataupun sebuah game, hal yang menyeramkan atau menakutkan digunakan sebagai tema atau landasan cerita dari karya tersebut.

Ada pun alasan yang membuat orang mencari pengalaman yang dapat membuat gemetar ketakutan, menurut Seeker (2012), Kenikmatan yang didapat sebagian orang dari rasa takut mungkin bukan berasal dari ketakutan itu sendiri melainkan dari pelepasan fisik dan emosi yang mengikuti situasi yang menakutkan.Adapun teori

lainnya, mengapa orang mencari situasi yang membuat seseorang takut. Salah satunya ada seseorang dapat memproyeksikan rasa kejahatan seseorang kepada para penjahat yang sebagaimana dipresentasikan dalam hiburan yang menakutkan, sehingga dapat membantu penonton menikmati film dimana penjahat tersebut dikalahkan. Untuk individu tertentu, keinginan untuk merasa takut adalah manifestasi dari kepribadian yang senang mencari sesuatu yang dapat memacu adrenalin. Adapun alasan lainnya adalah untuk menantang diri, seberapa beranikah individu untu melihat atau menghadapi sesuatu yang dianggapnya horor, atau menakutkan.

Sparks (2012) dalam wawanca kepada Seeker, menyatakan bahwa letakutan adalah "emosi negatif yang muncul ketika orang terkepung atau terancam", namun orang-orang menikmati hal-hal lain yang datang dengan pengalaman itu.

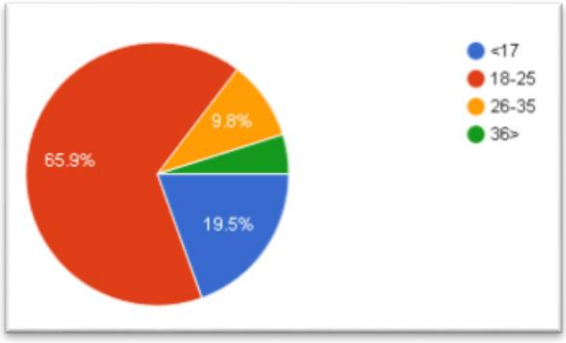
Dalam hasil penelitian yang dilakukan oleh Seeker (2012), belum ditemukan bukti empiris bahwa orang benar-benar menikmati pengalaman emosional ketakutan, sebaliknya, yang ditemukan adalah bukti bahwa orang-orang menikmati hal-hal lain yang sejalan dengan pengalaman ini. Bahkan bagi orang yang menyukai film horor, kebiasaan itu menimbulkan emosi negatif yang sering melekat pada orang tersebut pada jangka waktu yang cukup lama. Karena perasaan yang menyusahkan orang tersebut tidak mudah untuk dilepaskan, film yang menakutkan bagi orang tersebut dapat membuat orang tersebut takut untuk waktu yang lama.

II.5 Persepsi Masyarakat tentang Gedung Tua

II.5.1 Kuesioner

42 orang menjadi partisipan dalam kuesioner yang dilakukan. Lebih dari setengah keseluruhan partisipan memiliki usia antara 18 hingga 25 tahun, yaitu 28 orang. Dibawah 18 tahun berjumlah 8 orang, lalu yang memiliki usia antara 26 hingga 35 tahun berjumlah 4 orang, dan yang terakhir diatas 36 orang berjumlah 1 orang. Pada pertanyaan pertama, 28 orang menjawab ketika mendengar atau melihat gedung tua yang terlintar di pikrian adalah angker atau berhantu, sedangkan sisanya menjawab

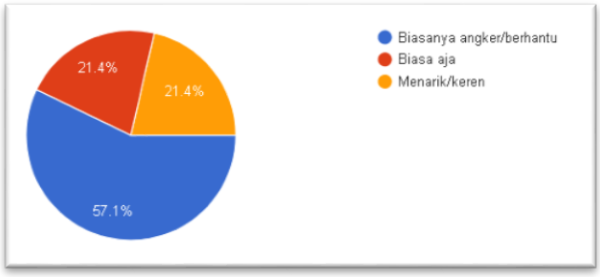
biasa saja dan menarik. Namun, pada pertanyaan selanjutnya, hampir semua partisipan mengakui bahwa sering sekali mendengar bahwa gedung tua itu berhantu.



Gambar II.6 : Kuesioner1

Sumber: data pribadi

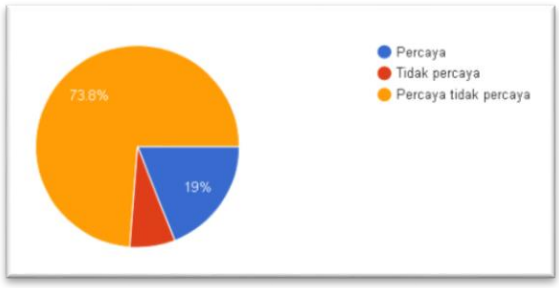
Untuk kepercayaan pada *urband legend*, mitos, atau pun rumor mengenai keangkeran sebuah tempat lebih dari 34 partisipan menyatakan percaya tidak percaya akan hal tersebut, namun 26 orang akan lebih percaya ketika adanya saksi yang mengalami secara langsung, 10 orang dengan tidak ragu untuk menjawab percaya sedangkan 6 orang sisanya msih belum percaya jika belum merasakannya langsung.



Gambar II.7 : Kuesioner2

Sumber: data pribadi

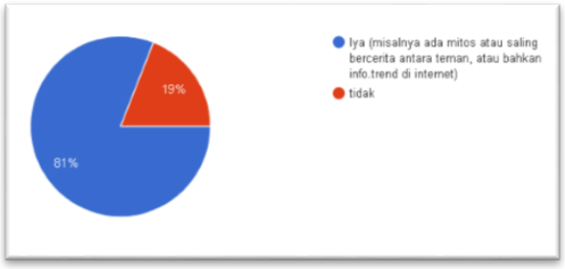
34 dari 42 partisipan menyatakan bahwa partisipan memiki rasa penasaran dengan hal berbau angker/horor, hal tersebut bisa saling bercerita mengenai pengalaman horor, mitos-mitos yang ada, atau pun informasi dari internet.



Gambar II.8 : Kuesioner3

Sumber: data pribadi

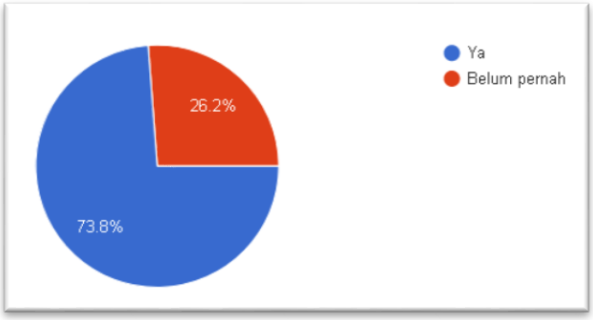
Selanjutnya 32 dari 42 menyatakan bahwa mereka secara sadar atau tidak sadar pernah menceritakan sebuah cerita atau mitos yang pernah didengar kepada orang lain, namun belum pernah membuktikan kebenarnnya, sedangkan 11 partisipan lainnya menyatakan belum pernah.



Gambar II.9 : Kuesioner4

Sumber: data pribadi

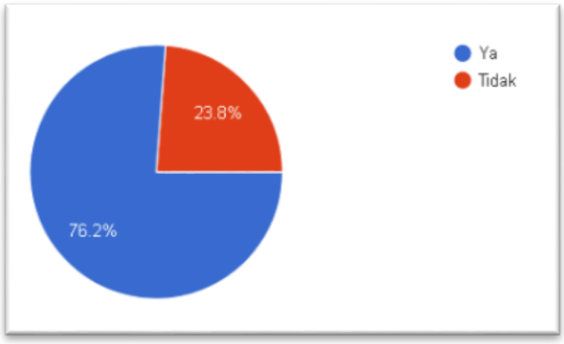
35 partisipan merasa bahwa adanya sebuah mitos atau cerita mengenai sebuah bangunan angker dapat mempengaruhi persepsi dan anggpan orang terhadap gedung tua tersebut, misalnya menjadi waspada, takut, penasaran, dan lain sebagainnya, sedangkan sisanya merasa tidak sama sekali. Saat pertanyaan membahas apakah berani atau pernah mencoba membuktikan kebenaran mitos tersebut 22 orang menjawab tidak sama sekali, hal tersebut dapat disebabkan banyak hal seperti, takut, tidak ada manfaatnnya, dan lain sebagainya. 14 orang merasa ingin membuktikan, namun tidak memiliki keberanian yang cukup sedangkan 7 orang sisanya pernah atau berani untuk mencoba membuktikan mitos yang ada tersebut.



Gambar II.10 : Kuesioner5

Sumber: data pribadi

Lebih dari setengah seluruh partisipan mengetahui dengan jelas bahwa gedung dari SMA Negeri 5 Bandung adalah bangunan tua. 32 orang pernah mendapatkan informasi bahwa gedung SMA Negeri 5 berhantu, 17 partisipan mengetahui mengenai hantu noni belanda sedangkan15 orang tidak, dan 10 orang lainnya tidak mengetahuinya.



Gambar II.11 : Kuesioner5

Sumber: data pribadi

II.5.2 Wawancara



Gambar II.11 : Wawancara

Sumber: data pribadi

II.5.2.1 Informasi Mengenai Gedung Tua Menurut Pakar Horor.

Narasumber informasi didapat dari Kasmana soerang pakar horor. Cerita sebuah bangunan adalah legenda urban. *Urban legend* adalah legenda kota, artinya sebuah cerita yang ada dan menjadi legenda berkaitan dengan objek yang ada dikota makanya disebut urban. Masalah yang ada sering terjadi di masyarakat bahwa legenda.tersebut masih menjadi perdebatan antara mitos dan realitas. Contohnya adalah legenda tangkuban perahu, jika bertanya orang sunda percaya buatan sangkuriang untuk dayang sumbi, maka jawaban yang didapat berdasarkan logika adalah tidak, namun keyakinan diri sebagai masyarakat sebagai warga indonesia mungkin iya benar.

Hal ini memiliki kasus yang sama dengan gedung-gedung bersejarah, karena usianya lama dan sudah dimakan waktu, gedung itu masih ada di masa sekarang, namun memiliki riwayat dari masa lalu. Masa lalu itu memiliki banyak riwayatnya sendiri karena adanya peristiwa dan kejadian yang pada akhirnya menghadirkan legenda urban.

Hal itu ada karena banyak faktor, adanya kepercayaan tentang eksistensi makhluk halus. Jika dalam islam disebut dengan jin, makhluk halus, disunda bisa jurig dan lain sebagainya. gedung bersejarah dibangun di zaman belanda. Pada zaman itu, pembuatnya adalah orang pribumi. Orang belanda otak atau.arsiteknya, sedangkan

warga Indonesia sebagai buruh bangunannya. Hanya saja masalahnya, pembangunan gedung tersebut pada prosesnya pembangunannya mungkin ada masalah. Contohnya sebuah bangunan dibangun dengan memakan korban atau melalui pengorbanan. Korban disini bisa diartikan sebagai kecelakaan atau juga tumbal. Hal itu disebabkan oleh dibangunnya bangunan di lokasi-lokasi yang dianggap angker, yang mana banyak makhluk halus dipercaya bersemayam ditempat-tempat tersebut.

Ketika membuka lokasi tersebut untuk dijadikan sebagai bangunan terjadi kejadian yang tidak diinginkan, maka dari orang belanda saat itu melakukan kerja sama dengan orang pribumi seperti dukun untuk melakukan pengorbanan itu pada orang-orang. Keterkaitan dengan gedung bersejarah belum ditemukan gedung ini dibangun dan melibatkan nyawa atau memakan korban manusia. Jika gedung bersejarah itu merupakan gedung asing contohnya gedung belanda maka pada biasanya hantu yang muncul juga adalah hantu belanda.

Gedung tua dianggap angger karena adanya peristiwa peristiwa yang mungkin kita tidak tahu pernah terjadi dahulu. Hal tersebut adalah hal yang membangun kerangka berfikir masyarakat, bahwa gedung tersebut ada hantunya. Itu yang pertama, yang kedua apakah adanya pengorbanan dalam proses pembangunannya. Pengorbanan yang dilakukan dapat menghadirkan makhluk halus karena pengorbanan dapat mengakibatkan kematian yang tidak diinginkan. Dengan adanya kematian yang tidak diinginkan maka arwahnya tidak tenang, dalam kepercayaan sunda disebut belum disempurnakan. Arwah tersebut maka akan berkeliaran atau gentayangan karena belum tenang di alam kuburnya.

Sebuah gedung dianggap angker itu juga didasarkan karena faktor *sight* atau penglihatan karena pernah pada suatu waktu pernah terjadi sebuah penampakan dan ada saksinya, akhirnya dibangun kesepakatan bahwa gedung tersebut menjadi berhantu. Di sisi lain ada kepercayaan dalam kosmologi sunda bahwa manusia hidup berdampingan dengan makhluk gaib. Ada pula alam kasat mata yang disebut parafisik. Alam parafisik ini memiliki dimensi dan waktu yang berbeda dengan alam nyata atau manusia. Ada pun kalau dalam islam disebut dengan gaib. Dalam islam makhluk

gaibnya disebut jin. Jin dapat menyerupai apapun dengan kekuatannya. Menurut kepercayaan masyarakat jika orang yang tidak percaya dengan hal gaib, maka sulit untuk melihat hal gaib tetapi berbeda dengan yang percaya bahkan ketakutan, maka makhluk halus tersebut maka akan mudah untuk memperlihatkan.

Makhluk tersebut menyukai tempat tempat yang jarang disentuh atau dihuni manusia, contoh gedung kosong, jangka waktu lama, biasanya tempat gelap, lembab. Pada umumnya mempunyai atam yang tinggi sehingga sirkulasi udaranya membuat gedung tersebut menjadi dingin atau lembab, dan tempat tersebut disukai oleh makhluk halus. Selain itu, interaksi tempat-tempat gedung bersejarah tidak se-intens seperti rumah yang dihuni setiap hari, karena itu disukai makhluk halus. Sebenarnya makhluk halus tinggal dimana saja namun sebagian makhluk halus itu tinggal di hutan, di sungai, di pohon, itu adalah tempat yang disukai karena dikota banyak pembangunan lalu makhluk tersebut mencari tempat baru.

Contohnya, ada sebuah pohon yang ditebang lalu ditempat pohon itu ditebang tersebut dibangun sebuah bangunan yang mana akhirnya ditinggali oleh makhluk halus yang awalnya meninggali pohon tersebut. Orang yang menebang tidak mengetahui bahwa ada makhluk yang tinggal di pohon itu sehingga makhluk itu akan menempati bangunan yang akan dibangun disitu. Segala hal yang berkaitan itu kembali lagi pada kepercayaan seseorang, apakah percaya atau tidak dengan hal itu. Namun, pada faktanya hal itu ada. Hal tersebut adalah sesuatu yang ada di diluar nalar manusia, karena itu seseorang harus dapat menempatkan antara mitos dan realitas.

Salah satu bukti makhluk halus ada adalah kesurupan. Kesurupan terjadi pada negara yang kental sekali dengan kepercayaan keperayaan akan makhluk halus. Jika seseorang takut akan makhluk halus maka dapat dikatakan bahwa orang itu mempercayai bahwa makhluk itu ada. Ketika seseorang ketakutan maka energi orang tersebut akan mengecil dan energi yang ada berpindah ke makhluk halus. Ketika seseorang ketakutan maka makhluk lebih mudah memunculkan diri, namun saat itu makhluk halus tersebut mengeluarkan energi yang besar. Saat makhluk halus menampakan dirinya, saat itulah

saat dimana kondisi makhluk tersebut sedang lemah-lemahnya karena mengerluarkan energi yang besar.

Urban legend dibangun oleh orang yang telah menyaksikan sesuatu diluar nalar manusia dan ada pula seseorang yang mengarang sebuah cerita agar suatu tempat menjadi lebih terkenal. Di luar negeri legenda urban biasanya dipelihara, begitu juga di Bandung, alasannya karena hal itu menjadi komoditas atau barang dagangan sehingga hal tersebut dapat menambah nilai tersendiri untuk suatu daerah atau kota, sehingga banyak wisawatan yang datang. Hal itu lah yang membuat legenda urban dipelihara.

Masyarakat saat ini sudah hidup di era teknologi namun masih hidup dengan pola pemikiran dulu, masa lalu dan kepercayaan masa lalu masih ada, hal itu disebut dengan *hibrid*. Hal mengenai jurig, hantu atau hal gaib sudah dibangun di kepala manusia sheingga sudah tidak perlu lagi bukti karena itu isu hantu tidak akan ada habisnya.

II.5.2.2 Informasi Mengenai Gedung Tua Menurut Ketua Wisata Mistis Bandung

Wawancara dilakukan dengan seorang narasumber bernama Mulyadi, yang mana adalah ketua dari Wisata Mistis Bandung. Gedung tua yang dianggap masyarakat anger itu pada umumnya adalah relatif. Hal itu bergantung pada kejadian yang mungkin pernah terjadi, khususnya di Indonesia dimana gedung tua itu berhubungan dengan bangunan zaman belanda. Namun, tidak semua gedung tua dapat dikatakan angker. Biasanya serarah bangunan tersebut yang membuat sebugah gedung tua dilekatkan dengan kata angker.

Gedung angker sendiri tidak selalu harus dikaitkan dengan gedung tua, karena banyak juga gedung baru yang angker. Asal muasal sebuah gedung dikatakan angker itu pada umumnya bersumber dari kebudayaan masyarakat sekitar atau pernah terjadinya sesuatu yang akhirnya memunculkan sebuah cerita yang dilatar belakangi kejadian tersebut.

Ciri pada gedung yang dapat dikatakan angker adalah adanya gangguan pada manusia yang berada di bangunan tersebut, hawa dalam bangunan kurang nyaman, atau suhu

dalam gedung yang tidak wajar sepeti ketika diluar ruangan terasa dingin, namun ketika di dalam bangunan terasa panas.

Makhluk halus sebenarnya tidak memiliki waktu atau jam tertentu untuk aktif atau melakukan sebuah aktivitas, namun makhluk tersebut lebih sering beraktivitas di malam hari karena kurangnya interaksi dan banyak elemen lain seperti dingin, gelap, dan sepi.

Makhluk tersebut menyenangi tempat yang kotor, bau, gelap, lembab. Beberapa tempat tersebut ada pada gedung tua.

Makhluk halus pada umumnya memiliki kemiripan dengan manusia seperti dimana mereka memiliki tempat untuk ditinggali atau dapat disebut rumah. Ketika seseorang datang tanpa izin atau permisi maka pemilik rumah tersebut akan merasa terganggu atau tidak nyaman, saat itulah makhluk tersebut mengganggu manusia. Makhluk tersebut mengganggu manusia dengan menggerakan benda atau menampakan diri, walau itu bukanlah wujud yang sebenarnya.

Perwujudan yang dilihat oleh manusia mengenai manusia adalah pengaruh dari mindset atau adat istiadat sebuah tempat yang akhirnya makhluk tersebut mewujudkan diri seperti itu. Jika gedung tua seperti gedung belanda maka di dalam *mindset* kebanyakan orang hantu yang adalah hantu orang belanda karena itulah banyak yang sering melihat hantu belanda, hal itu terjadi karena pengaruh *mindset* seseorang.

Adanya sebuah mitos atau *urband legend* sebuah tempat memiliki kekurangan dan kelebihan. Kelebihannya adalah dapat menjadi objek wisata atau menarik turis atau pendatang datang ke tempat tersebut, sedangkan kekurangannya adalah dapat disalah gunakan. Adapun dampak *urban legend* disebuah sekolah adalah negatif.

II.5.2.3 Informasi Mengenai Gedung Tua Menurut Pelajar 1

Informasi didapat dari seorang pelajar yang bernama Putri. Gedung tua di Bandung yang diketahui adalah Gedung Sate, Gedung Merdeka, dan beberapa gedung lainnya yang tidak disebutkan. Ketika seseorang melihat atau mendengar sesuatu mengenai gedung tua, maka bayangan atau *image* dari gedung tersebut itu dipengaruhi oleh

mindset atau cerita yang ada, contohnya banyak orang yang mengatakan bahwa gedung itu seram, maka bayangan yang muncul adalah gedung angker. Jika tidak, maka gedung itu akan terlihat biasa saja.

Narasumber sering sekali mendengar bahwa gedung-gedung tua itu angker, namun untuk percaya dengan mitos-mitos yang ada bisa dikatakan percaya dan tidak percaya. Berbeda halnya ketika ada kerabat atau saksi langsung yang pernah mengalaminya, maka mitos tersebut akan mudah untuk dipercaya. Mitos adanya gedung yang angker memberi rasa penasaran hingga beberapa gedung didatangi untuk melihat apa benar gedung tersebut angker, walau pada kenyataannya hanya melakukannya di siang hari.

Beberapa alasan membuat Putri tidak berani melakukan pembuktian di malam hari.Cerita mengenai SMAN 5 Bandun sudah pernah didengar dan cerita mengenai sosok Nancy pun sudah bukan hal yang baru. Menurut Putri adanya sebuah informasi mengenai kebenaran sebuah mitos dianggap perlu tidak perlu, jika mitos itu berbahaya maka akan lebih baik jika ada klarifikasi mengenai kebenarannya. Jika informasi yang tidak benar menyebar di masyarakat salah satu hal yang mungkin terjadi adalah adanya rasa takut dikalangan masyarakat yang seharusnya tidak ada yang perlu ditakutkan.

II.5.2.4 Informasi Mengenai Gedung Tua Menurut Pelajar 2

Informasi didapat dari adalah seorang pelajar yang bernama Muhammad. Gedung tua yang diingatnya di Bandung adalah SMK 12 Bandung. Bayangan yang muncul ketika mendengar atau melihat gedung tua adalah gedung angker, namun juga bagus untuk dijadikan tempat untuk berfoto. Informasi tentang sebuah gedung tua itu angker sudah sering di dengar oleh Muhammad, namun mitos mengenai gedung tersebut masih tidak dipercaya olehnya bahkan jika memiliki teman atau kenalan yang mengalami langsung tetap tidak akan percaya jika tidak melihatnya secara langsung. Mitos yang didengar tentunya memberikan rasa pensaran. Narasumber berani untuk melalukan pembuktian, namun hingga saat ini belum pernah melakukannya.

Muhammad sebenarnya tahu SMAN 5, namun hanya tahu berdasarkan nama tidak dengan sekolahnya. Mitos tentang Nancy pun pernah di dengarnya. Mitos yang

didengarnya adalah Hantu noni yang berada di SMK 12, dimana sekolah tersebut menjadi lokasi pengambilan gambar film "Bangku Kosong", film yang menceritakan tentang Nancy.

Menurut Muhammad, pembuktian sebuah mitos sebagai informasi diperlukan karena mitos belum tentu kebenarannya. Jika informasi yang tidak benar tersebar di masyarakat maka pengaruhnya tidak baik, karena dapat membuat orang-orang sekitar tempat dimana mitos itu berada menjadi waspada dan takut akan mitos tersebut.

II.5.2.5 Informasi Mengenai Gedung Tua Menurut Pelajar III

Informasi berasal dari seorang pelajar bernama Rizkia. Gedung tua yang diketahui di Bandung adalah Gedung Sate dan Gedung Merdeka. Ketika mendengar atau melihat sebuah gedung tua maka bayangan yang ada adalah gedung angker dan berhantu. Mendengar jika sebuah gedung tua angker tentunya sudah pernah didengar oleh Rizkia, namun percaya atau tidak dengan mitos yang ada mengenai gedung tersebut dapat dikatakan bahwa Rizkia masih memiliki perasaan percaya tidak percaya dengan hal itu. Ketika mendengar ada kerabat yang menjadi saksi pun tidak membuat sepenuhnya percaya kecuali menyaksikannya secara langsung.

Adanya mitos-mitos mengenai sebuah gedung itu angker atau berhantu tentunya memunculkan rasa penasaran tapi untuk membuktikannya belum pernah. Narasumber merasa belum pernah menceritakan mitos yang didengar kepada orang lain. Narasumber juga tidak mengetahui mengenai SMAN 5 Bandung dan mitos tentang Nancy, namun menurut narasumber pembuktian sebuah mitos yang ada tetap diperlukan karena biar oang tidak merasa penasaran oleh mitos tersebut. Pengaruh dari informasi yang tidak benar dimasyarakat akan membuat sebagian masyarakat takut, namun itu akan membuat gedung tersebut jadi lebih terkenal.

II.5.2.6 Informasi *Urban Legend* Menurut Pelajar IV

Informasi berasal dari seorang pelajar bernama Baihaqqi. Menurut narasumber *urban legend* adalah sebuah cerita yang kepastiannya belum pasti, menyebar dari orang ke orang. Kepercayaannya terhadap *urban legend* percaya tidak percaya. Menurut

narasumber adanya mitos atau cerita angker tentang suatu tempat membuat orang menjadi takut untuk lewat, jika tempat itu adalah sebuah rumah mungkin tidak akan ada yang mau membeli rumah itu.

II.5.2.7 Informasi *Urban Legend* Menurut Mahasiswa

Informasi ini berasal dari seorang mahasiswa bernama hakim. *Urban legend* adalah mitos-mitos yang ada di masyarakat tapi berhubungan dengan mistis contohnya penampakan. Urban legend menyebar melalui masyarakat ke masyarakat lain. Indonesia merupakan negara yang lekat dengan dunia mistis sehingga hal tersebut membuat narasumber mempercayai urban legend. Dampak adanya *urban legend* menurutnya adalah masyarakat menjadi paranoid akan tempat dimana ada *urban legend* tersebut walau sebenarnya tidak ada apapun disana. Menurut narasumber, pembuktian itu diperlukan agar orang tahu tentang sejarah tempat tersebut sehingga orang tidak parno lagi

II.5.2.8 Informasi Keangkeran SMAN 5 Bandung Menurut Warga

Gedung SMAN 5 Bandung adalah gedung tua zaman belanda. Cerita mengenai adanya penampakan sering sekali di dengar baik dari orang yang lewat maupun anak sekolah. Pada saat malam hari beberapa hal pernah terjadi diantaranya adalah penampakan seorang wanita berambut panjang yang wajahnya tidak begitu jelas, adanya suara seperti orang mandi di wc, namun tiada siapa-siapa dan yang terakhir adalah noni belanda. Adanya penampakan di malam hari membuat penjaga sekolah berlari keluar karena takut, hal itu pernah terjadi beberapa kali pada waktu malam. Pada jam sembilan malam, semua staf sekolah sudah meninggal sekolah, saat itulah sekolah terlihat lebih seram.

Ada suatu kelas dilantai kedua yang keberadaanya di istimewakan, ketika malam lampunya dinyalakan, jendela dibiarkan terbuka sedangkan kelas lain dimatikan dan ditutup. Banyak sekali cerita tentang adanya pelajar yang kesurupan atau pingsan di kelas tersebutt, namun hal itu tidak membuat kelas itu ditutup.

II.6 5W + 1H

1. **What?**

   Adanya sebuah *urban legend* di masyarakat di suatu tempat mempengaruhi persepsi masyarakat terhadap tempat tersebut. Ada ataupun tiadanya sebuah bukti atau saksi pasti sebuah cerita yang berasal dari mana saja, menyebar dari mulut ke mulut.

2. **Who?**

   Masyarakat dapat dikatakan cukup mudah dalam menerima berita yang mengenai suatu hal, terutama hal yang berbau mistis dan angker. Percaya atau tidak sebagian masyarakat berpikir bahwa tempat yang memiliki *urban legend* memiliki keangkeran tersendiri sehingga lebih baik untuk menghindarinya karena takut. Adapun sebagian kecil masyarakat yang cukup penasaran dengan berita yang ia dengar dan berusaha untuk membuktikan apakah yang mereka dengar itu adalah fakta atau hanya rumor semata.

3. **Where?**

   Tempat-tempat yang memiliki *urban legend*, terutama bangunan dan tempat-tempat peninggalan zaman penjajahan.

4. **When?**

   Hal ini sudah terjadi puluhan tahun semenjak ada *urban legend* di tempat tersebut, yang mana sebagian banyak dari cerita tentang keangkeran tempat yang memiliki *urban legend* itu tidak diketahui bahwa itu adalah itu fakta atau realita. Ketika satu orang bercerita ke orang lain, lalu diceritakan lagi kepada orang lain dan seterusnya. Maka dari itu hal itu terlanjut hingga saat ini.

5. **Why?**

   Pada dasarnya masyarakat Indonesia cukup tertarik dengan hal-hal yang bersangkutan dengan horor, penampakan, makhluk halus, mitos, dll. Banyaknya masyarakat yang penasaran tidak mengenal batasan, dari umur, pekerjaan, bahkan baik takut ataupun tidak hal ini tetap menarik untuk diperbincangkan. Namun, semua itu berhenti hanya disitu saja karena tidak

semua masyarakat mempunyai waktu, keberanian, dan merasa jika hal itu perlu untuk dibuktikan.

6. **How?**

   Benar atau tidaknya sebuah tempat yang memiliki *urban legend* yang dianggap angker tanpa disadari sudah ada ditengah masyarakat. Dimulai dari seseorang yang mungkin pernah menjadi saksi atau ada seseorang yang membuat sebuah cerita hanya untuk menakuti atau bahkan karena adanya peristiwa yang pernah terjadi ditempat tersebut. Menyebarlah cerita mengenai gedung tersebut dari mulut ke mulut.

II.6 Resume

Indonesia sebagai salah satu negara dengan kepercayaan yang cukup tinggi dengan hal gaib. Baik dari segi umum maupun budaya dari sebuah suku, memiliki kepercayaan yang tinggi bahwa manusia tidak hidup sendiri di dunia ini. Hal itu adalah faktor yang cukup mempengaruhi pola pikir yang mempengaruhi masyarakat untuk mempercayai sebuah legenda urban baik itu mitos ataupun realita. Legenda urban mengenai adanya sebuah sesosok makhluk halus di suatu tempat sudah menjadi hal yang cukup wajar di kalangan masyarakat. Bukanlah hal baru mendengar bahwa suatu tempat di tinggali makhluk halus.

Gedung tua adalah salah satu tempat dimana *urban legend* selalu muncul dengan banyak riwayat yang mungkin diketahui banyak orang atau sebagian orang tertentu. Walau tidak adanya bukti nyata secara langsung tentang keberadaan makhluk tersebut, masyarakat cukup meyakini hal tersebut hanya dengan mendengar cerita dari seseorang. Adanya seorang atau beberapa orang yang pernah melihat secara langsung makhluk tersebut menjadi salah satu bukti bahwa sebuah tempat itu berhantu terutama gedung tua. Realita ataupun mitos tidak menjadi masalah, ketika sebuah cerita sudah mulai menyebar dari satu mulut ke mulut yang lain. Pada saat itulah masyarakat menyepakati bahwa gedung tua tersebut berhantu

.

II.7 Solusi Perancangan

Solusi dalam mengatasi masalah yang ada adalah dengan membuat suatu media informasi dimana penulis akan membuat sebuah film dokumenter mengenai *urban legend* kota Bandung.

Film dokumenter akan memperlihatkan *footage* kota Bandung dan beberapa tempat yang memiliki *urban legend* di Bandung. Isi dalam film tersebut akan membahas mengenai *urban legend* yang ada di masyarakat dan akan memfokuskan salah satu *urban legend* yang ada untuk dibuktikan. Sebagian besar pengambilan gambar akan menggunakan teknik pengambilan gambar *found footage* atau sudut pandang kamera.