

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kehadiran film *Suzzanna: Malam Jumat Kliwon* (2023) menandai kembalinya figur Suzzanna dalam khazanah perfilman horor Indonesia. Film tersebut merupakan versi terbaru dari warisan film horor klasik Indonesia yang telah membentuk citra Suzzanna sebagai ikon budaya populer. Keberadaan film ini menunjukkan bahwa karakter Suzzanna tidak hanya diingat sebagai simbol masa lalu, tetapi tetap memiliki relevansi kuat dalam industri perfilman modern. Pengangkatan kembali karakter dan elemen horor klasiknya dapat dipahami sebagai bentuk respon terhadap tingginya ketertarikan masyarakat terhadap representasi mistis, ketakutan kolektif, serta simbol-simbol feminitas yang melekat pada sosok Suzzanna.

Dalam berbagai adegan film *Suzzanna*, tubuh perempuan kerap ditampilkan dalam bentuk dualitas sebagai korban atas kekerasan atau ketidakadilan, baik yang bersifat social maupun supranatural. Di sisi lain, tubuh perempuan juga menjadi unsur yang membangkitkan ketegangan emosional baik melalui wujud, suasana, maupun gagasan yang menakutkan. Representasi ganda ini mengindikasikan relasi yang kompleks antara gender, kekuasaan, dan ketakutan dalam narasi horor. Fenomena tersebut memunculkan pertanyaan mengenai sejauh mana karakter Suzzanna mencerminkan ide-ide dominan tentang feminitas dan patriarki, sekaligus menjadi bentuk resistensi terhadapnya.

Film *Suzzanna* tidak dapat dipisahkan dari tradisi panjang sastra horor, baik dalam konteks Barat maupun Indonesia. Sastra horor klasik seperti *Frankenstein*

karya Mary Shelley dan *Dracula* karya Bram Stoker menjadi fondasi bagi pembentukan sebuah film yang diwarnai suasana teror, tubuh yang melanggar batas kewajaran, serta ambiguitas moral. Kedua karya tersebut tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga menjadi medium refleksi terhadap persoalan kemanusiaan, teknologi, dan kekuasaan.

Estetika bayangan dan suasana dramatis yang menjadi ciri khas tradisi gotik berperan penting dalam membentuk perkembangan seni modern, termasuk film. Dalam kerangka ini, Suzzanna dapat dipandang sebagai simbol transfer dan lokalisasi warisan estetika gotik Barat ke dalam konteks budaya visual Indonesia. Ini menunjukkan bahwa representasi Suzzanna bukanlah pengecualian, melainkan bagian dari pola historis panjang (Srilaksmi & Damasemil, 2025).

Sastra horor “Barat” secara historis merepresentasikan kecemasan social tertentu. *Frankenstein* misalnya, dianggap sebagai refleksi terhadap ketakutan manusia atas perkembangan sains yang melampaui kendali moral, sedangkan *Dracula* menggambarkan kegelisahan terhadap kolonialisme dan seksualitas yang menyimpang. Kedua karya ini menempatkan tubuh yang melanggar batas, baik secara biologis maupun sosial. Dalam perfilman Indonesia, konsep yang serupa diadaptasi dengan menggabungkan unsur kearifan lokal, melahirkan figur-figur khas seperti kuntilanak, pocong, dan sundel bolong. Hibriditas ini menciptakan bentuk horor yang berbeda dari tradisi Barat, namun tetap berakar pada estetika gotik universal.

Sastra horor di Indonesia tidak hanya menghibur, tetapi juga membentuk imajinasi kolektif tentang gender dan moralitas. Dalam berbagai cerita rakyat, perempuan sering digambarkan sebagai sosok yang emosional, tidak stabil, atau

menyimpan dendam setelah kematian. Contoh yang paling dikenal adalah kisah hantu sundel bolong perempuan yang meninggal secara tragis dan bangkit menjadi arwah gentayangan dengan tubuh yang cacat di bagian punggung. Representasi ini memperlihatkan bagaimana tubuh perempuan dijadikan objek untuk mengekspresikan ketakutan sosial dan moral.

Film *Suzzanna* memperluas tradisi tersebut ke ranah budaya populer dengan menempatkan perempuan sebagai pusat narasi yang sekaligus menakutkan dan menarik. Hal ini menunjukkan kesinambungan antara sastra horor lisan, sastra tertulis, dan sinema dalam membentuk persepsi masyarakat terhadap perempuan. Selain itu, keberadaan Suzzanna juga menegaskan peran penting film dalam melestarikan sekaligus merekonstruksi tradisi horor Indonesia. Pada dekade 1980-an, film horor mendominasi industri perfilman nasional, dengan produksi yang melimpah. Film seperti *Pengabdi Setan (1980)*, produksi Rapi Films, merupakan contoh karya ikonik yang kemudian diadaptasi kembali pada tahun 2017 dengan kesuksesan besar di tingkat internasional.

Data industri perfilman menunjukkan bahwa karakter perempuan tetap menjadi elemen sentral dalam film horor modern. Studi *Pengemasan Karakter Perempuan di Film Horor Indonesia Terlaris Periode 2017–2022* menunjukkan bahwa dari 20 film horor terlaris pada periode tersebut, karakter perempuan hampir selalu menempati posisi utama atau pendukung yang signifikan, baik dari segi durasi tampil maupun fungsi naratifnya sebagai objek ketakutan dan daya tarik visual (Wijayanti, 2024). Namun demikian, representasi tersebut menunjukkan kecenderungan yang belum sepenuhnya mengubah stereotip bagi perempuan yang

sering kali diposisikan secara visual sebagai lemah, sebagai korban, atau sebagai entitas yang harus dihadapinya.

Dari aspek visual, penelitian *A Multimodal Discourse Analysis on Female Representations in Indonesian Horror Film Posters (2022–2023)* menemukan bahwa hampir semua poster film horor Indonesia menggambarkan perempuan dalam dua posisi utama, yakni sebagai korban (melalui ekspresi ketakutan dan tubuh yang rentan) dan sebagai antagonis (melalui komposisi visual yang menimbulkan rasa cemas) (Anggraheni et al., 2025: 37). Hal ini menunjukkan bahwa promosi visual film horor turut membentuk harapan (*expectation*) audiens terhadap bagaimana perempuan seharusnya “terlihat” dalam horor .

Beberapa penelitian kontemporer mulai menunjukkan pergeseran dalam penggambaran perempuan di film horor Indonesia. Misalnya, studi *Badarawuhi: Representation of The Monstrous Feminine in The Film KKN di Desa Penari (2022)* mengungkap bahwa sosok hantu perempuan dapat berfungsi sebagai figur yang menantang maskulinitas sosial, bukan semata objek ketakutan (Andini, 2023: 59). Film tersebut berhasil menarik penonton dalam jumlah sangat besar, menjadi salah satu film terlaris di Indonesia setelah *Avengers: Endgame*, menandakan bahwa audiens merespon karakter perempuan yang kompleks dalam horor (Andini, 2023: 61).

Keterkaitan antara representasi perempuan dan stereotip gender juga tampak pada kajian visual. Penelitian *Citra Perempuan dalam Poster Film Horor Indonesia: Kajian Sastra Feminis* menunjukkan bahwa tubuh perempuan kerap ditampilkan secara sensual untuk menarik perhatian, meskipun dibalut dengan nuansa mistis (Isnaini, 2022: 85).

Pada aspek wacana dan narasi, film horor berkaitan dengan nilai-nilai misoginis: studi *Misogynistic Values in Indonesian Horror Films* yang menggunakan film *Rumah Dara* menemukan bahwa dialog, aksi karakter, dan konteks naratifnya sering menggambarkan subordinate perempuan terhadap laki-laki, normalisasi kekerasan terhadap perempuan, dan representasi perempuan yang terbatas pada kerentanan atau objek seksual (Fitriawan et al., 2025: 67).

Meski begitu, terdapat gap dalam penelitian-penelitian tersebut yakni belum ada studi empiris atau tekstual yang secara khusus memfokuskan pada bagaimana Suzzanna karakter historis dan ikonik di masa lampau dan sekarang, direpresentasikan melalui lensa feminisme gotik. Gotik di sini mengacu pada motif estetika yang menonjolkan tubuh, terror, ambiguitas moral, supernatural, dan relasi kekuasaan gender yang melewati batas-batas norma. Banyak studi menyebut “*monstrous feminine*” atau “*abjection*” tapi jarang membedakan elemen gotik spesifik seperti suasana, simbolisme tubuh biologis, metamorfosis, dan perasaan yang bertentangan antara daya dan korban dalam konteks budaya lokal Suzzanna.

Penelitian terdahulu cenderung lebih banyak mengkaji film horor era reformasi dan film kontemporer sebagai objek utama analisis. Sementara itu, kajian yang secara komparatif menelaah film *remake* horor dengan merujuk langsung pada film klasik yang menjadi sumbernya seperti *Suzzanna: Malam Jumat Kliwon* (2023) sebagai adaptasi dari film *Malam Jumat Kliwon* (1986) masih relatif terbatas, khususnya dengan menggunakan pendekatan teoretis feminisme gotik. Kondisi ini mengakibatkan belum terbangunnya pemahaman yang komprehensif mengenai bagaimana representasi perempuan mengalami pergeseran, negosiasi,

atau kontinuitas makna dari versi klasik ke versi kontemporer dalam konteks budaya dan ideologi yang berbeda.

Teori feminisme gotik, *monstrous feminine*, serta kritik atas tubuh perempuan dalam budaya horor menawarkan kerangka analisis yang relevan untuk memahami konstruksi simbolik tubuh dan gender dalam film *Suzzanna*. Karena di dalam feminisme gotik terdapat suasana yang mencekam, ada perlawanan tokoh perempuan, dan itu semua ada di dalam film horor *Suzzanna*. Atmosfer gelap, ruang terkungkung, trauma, serta kemunculan figur perempuan yang bangkit dari penderitaan merupakan ciri khas feminisme gotik yang juga tampak kuat dalam narasi *Suzzanna*. Pendekatan ini membuka ruang bagi interpretasi bahwa tubuh perempuan dalam film bukan sekadar objek hiburan, tetapi juga medan perlawanan, trauma, dan kuasa.

Melalui pendekatan kualitatif berbasis analisis naratif, semiotik, dan wacana, penelitian ini bertujuan menelusuri makna simbolik dan relasi sosial yang tersembunyi di balik representasi perempuan dalam film *Suzzanna*. Penelitian ini berupaya mengungkap ambivalensi khas yang muncul dalam figur perempuan horor sebagai korban kekerasan dan trauma sosial, di sisi lain sebagai sumber ketakutan yang memiliki kuasa.

Selain itu, penelitian ini juga diharapkan memberikan kontribusi historis dengan membandingkan representasi gender antara era klasik dan kontemporer. Temuan penelitian dapat dimanfaatkan dalam pendidikan media (*media literacy*) agar masyarakat lebih kritis terhadap representasi gender dalam film, sekaligus menjadi dasar refleksi bagi sineas dalam menciptakan karakter perempuan yang lebih berdaya.

Kajian ini diharapkan berkontribusi pada advokasi kesetaraan gender, mengingat film populer seperti *Suzzanna* memiliki pengaruh besar terhadap pembentukan budaya visual dan persepsi masyarakat. Dari sisi budaya, analisis ini penting untuk memahami bagaimana representasi tubuh dan gender dalam film *Suzzanna* berubah dari masa ke masa, mencerminkan dinamika sosial, modernitas, serta pengaruh globalisasi dalam perfilman Indonesia.

Dengan memasukkan data statistik dan penelitian kontemporer (2020-2025), penelitian ini akan memiliki dasar empiris yang lebih kuat, dan bisa lebih dipercaya dalam diskursus akademis yang mengutamakan bukti dan relevansi zaman. Misalnya data dari studi-studi seperti *Pengemasan Karakter Perempuan* (2017-2022), *Multimodal Discourse Analysis* (2022-2023), dan *Badarawuhi KKN di Desa Penari* (2022) menunjukkan bahwa ada kemajuan tapi juga kekonsistenan stereotip (Wijayanti, 2024: 118).

Kesimpulan latar belakang ini yaitu bahwa meskipun representasi perempuan dalam film horor Indonesia telah mengalami beberapa perubahan, namun masih terdapat ambivalensi dan konflik nilai di dalamnya yang belum dijelaskan dengan baik terutama pada tokoh ikon seperti Suzzanna. Adanya studi kualitatif ini dengan pendekatan feminisme gotik terhadap film Suzzanna sangat relevan dan penting, baik bagi ilmu komunikasi, kajian gender, maupun budaya visual di Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini akan dilaksanakan dengan mengangkat judul *Representasi Perempuan dalam Film Horor Suzzanna: Analisis Feminisme Gotik*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, penelitian ini merumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana representasi tokoh utama perempuan dalam film *Suzzanna* berdasarkan feminisme gotik Barbara Creed?
2. Bagaimana bentuk perlawanan atau pembalasan tokoh perempuan dalam film *Suzzanna*?

1.3 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dirumuskan, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan secara mendalam representasi perempuan dalam film horor *Suzzanna*, baik dari segi peran naratif, karakterisasi, maupun simbolisme visual yang digunakan.
2. Menganalisis bentuk-bentuk feminisme gotik yang tercermin dalam film tersebut, termasuk bagaimana konstruksi horor, ketakutan, perlawanan dan kekuatan perempuan ditampilkan sebagai bagian dari estetika gotik.

1.4 Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi terhadap kajian sastra, baik dari sisi teoritis maupun praktis:

1) Manfaat Teoretis

Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan kajian film Indonesia dengan menggunakan perspektif feminisme gotik. Secara teoretis, penelitian memperkaya khazanah ilmu pengetahuan di bidang kajian budaya, film, dan gender studies, serta

membuka ruang interpretasi baru mengenai keterkaitan antara representasi horor, perempuan, dan konstruksi sosial dalam budaya populer Indonesia.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Masyarakat Umum

Hasil penelitian dapat memberikan wawasan kritis kepada penonton film maupun masyarakat umum dalam memahami representasi perempuan dalam film horor. Pembaca diajak untuk lebih peka terhadap isu-isu gender yang sering tersembunyi dalam narasi sinema populer sehingga mampu menumbuhkan kesadaran akan ketidaksetaraan gender yang direproduksi dalam budaya populer.

b) Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan pijakan atau referensi awal bagi penelitian lanjutan yang ingin mengeksplorasi isu gender, feminisme gotik, atau kajian film horor di Indonesia. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini dengan pendekatan metodologis lain, membandingkan dengan film di negara berbeda, atau memperluas objek kajian ke ranah budaya populer lainnya seperti serial, komik, atau media digital.

c) Bagi Lembaga Pendidikan

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan ajar atau sumber referensi dalam mata kuliah terkait film, budaya populer, atau kajian gender di perguruan tinggi. Lembaga pendidikan dapat memanfaatkan penelitian ini untuk memperkaya literatur kajian interdisipliner, sehingga mahasiswa dapat melihat keterkaitan antara teori feminisme, studi film, dan fenomena sosial budaya di Indonesia.

d) Bagi Produser

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi penting bagi sutradara dalam merancang karya film, khususnya bergenre horor yang memiliki kesadaran gender serta kepekaan terhadap bagaimana perempuan direpresentasikan. Dengan mengadopsi perspektif feminisme gotik, sutradara berpeluang untuk melepaskan diri dari penggunaan stereotip yang merugikan dan sebaliknya menghadirkan sosok perempuan yang lebih berlapis, kritis, serta dekat dengan realitas sosial. Lebih jauh, penelitian ini juga membuka kemungkinan bagi sutradara untuk memperkaya imajinasi kreatif dalam mengembangkan narasi horor melalui sudut pandang yang lebih segar, reflektif, dan bermakna.

1.5 Asumsi Penelitian

Penelitian ini dibatasi pada kajian terhadap film horor tertentu yang dibintangi Suzzanna, khususnya *Suzzanna: Malam Jumat Kliwon* (2023) yang dipilih karena peran Suzzanna sebagai ikon perempuan horor Indonesia. Fokus analisis diarahkan pada representasi perempuan melalui narasi, karakterisasi, dan simbolisasi tubuh perempuan sebagai medium horor, seksualitas, sekaligus ketakutan. Untuk menajamkan pembahasan, penelitian ini menggunakan perspektif feminisme gotik sesuai teori Barbara Creed yang memadukan kritik feminis dengan tradisi estetik horor gotik, sehingga penekanan diberikan pada makna tubuh, identitas, dan pengalaman perempuan dalam atmosfer horor yang sarat simbol represi, ambiguitas, serta ketegangan gender. Penelitian ini tidak bermaksud membahas seluruh film *Suzzanna* ataupun keseluruhan film horor Indonesia, melainkan hanya fokus pada film *Suzzanna: Malam Jumat Kliwon* (2023) yang dikaitkan dengan konteks sosial budaya pada periode 1970–1980-an yang relevan untuk mendukung analisis representasi perempuan di dalam film ini.

1.6 Definisi Istilah

Penelitian ini menyajikan penjelasan singkat mengenai definisi dari judul yang diangkat sehingga memudahkan pembaca dalam memahami arah dan fokus kajian.

1. Film adalah karya seni audio-visual yang memadukan gambar bergerak, suara, dan cerita untuk menyampaikan pesan atau hiburan kepada penonton.
2. Film horror adalah sinema dengan genre horor yang bertujuan membangkitkan rasa takut, ngeri, cemas, atau jijik melalui penggambaran situasi, makhluk, atau kekuatan yang mengancam manusia, baik secara fisik, psikologis, maupun moral.
3. Tokoh adalah individu atau figur yang hadir dalam sebuah karya, baik nyata maupun fiksi, yang memiliki peran dalam membangun alur cerita.
4. Feminisme adalah gerakan dan pemikiran yang menekankan kesetaraan hak antara perempuan dan laki-laki, serta menolak segala bentuk diskriminasi berbasis gender. Dalam ranah teori dan kritik budaya, feminisme digunakan untuk membongkar representasi perempuan yang tidak adil dan untuk mendorong adanya pandangan yang lebih setara.
5. Representasi adalah cara suatu objek, tokoh, atau gagasan digambarkan dan dihadirkan dalam media, seni, atau teks. Representasi tidak sekadar menampilkan realitas, tetapi juga membentuk cara pandang masyarakat terhadap sesuatu melalui simbol, bahasa, dan narasi tertentu.
6. Sastra horor adalah karya tulis yang mengangkat cerita-cerita bernuansa menakutkan, misterius, atau mencekam dengan tujuan membangkitkan rasa

takut, tegang, atau ngeri pada pembaca. Genre ini biasanya menghadirkan unsur supranatural, kekerasan, atau situasi psikologis yang menyeramkan sebagai bagian dari pengalaman estetik.