

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Film adalah rangkaian gambar hidup (bergerak). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) film diberi dua pengertian yaitu; film adalah rangkaian selaput tipis yang mana dibuat dari soluloid yang ditempatkan gambar negatif yang kemudian membentuk potret atau tempat gambar positif yang akan di tampilkan di bioskop atau TV. Kedua film diartikan sebagai lakon (cerita) gambar hidup.¹

Film di era sekarang sudah sangat berkembang dan sudah sangat modern sesuai dengan perkembangan teknologi dari zaman ke zaman. Film merupakan media massa yang cukup kompleks tidak hanya sebagai hiburan tetapi juga menjadi saluran informasi karena apa yang di tampilkan film berangkat dari fakta yang terjadi di dalam kehidupan juga berupa cerita fiktif yang dikemas sedemikian rupa untuk menarik minat penonton. Film mempunyai tujuan lain yaitu menjadi wadah alternatif untuk memberi informasi. Film menjadi wadah yang menarik untuk menyampaikan informasi karena film menyajikan informasi secara audio visual dengan memadukan dua komponen ini menjadikan realita atau gambaran kehidupan yang nyata dan mudah dipercaya dan bukan hanya itu saja, penonton secara tidak langsung mengikuti apa yang ditampilkan film sehingga penonton akan tertarik untuk terus menonton. Jadi film bisa dikatakan sebagai media massa yang menampilkan audio dan visual secara bersamaan dalam satu tayangan

¹ Tim Penyusun Kamus Pusat dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1990),242.

baik itu di TV, HP, atau layanan sosial media yang kemudian mempengaruhi emosional penonton sehingga tidak bisa dipungkiri bahwa dampak film bisa dirasakan secara langsung setelah menyaksikan sebuah film.²

Menikmati sebuah film di era sekarang berbeda dengan era sebelumnya sekitar abad 19an. Era sebelumnya untuk mengakses film hanya orang tertentu dan itu pun terbatas. Tetapi sekarang di manapun dan kapan pun menonton film sudah sangat terjangkau. Perkembangan teknologi yang canggih mampu menciptakan hal yang memudahkan kebutuhan manusia khususnya hiburan dan informasi. Seiring perkembangan teknologi itu bioskop dan TV bukan lagi media utama yang digunakan untuk menonton sebuah film sama seperti dulu, tetapi sudah banyak media yang diciptakan agar individu dapat menonton Film dimana saja dan kapan saja.³ Satu hal yang juga tidak bisa dipisahkan dari film yaitu genre atau jenis film itu. Genre film membantu memikat penontonya, karena alur filmnya dikemas berdasarkan minat penonton.

Melihat genre film baik di era abad 19 dan era sekarang, genre film tetap sama tidak ada yang membedakan. Sekarang film itu diminati semua kalangan usia baik anak-anak hingga lansia karena mempunyai genre yang sesuai dengan minat mereka serta sudah dapat mengakses film sesuka hati mereka. Maka minat tontonan ditentukan oleh genre film yang kemudian akan menjadi tayangan favorit mereka. Ini menunjukkan bahwa genre film juga mempengaruhi minat penonton, zaman sekarang genre film yang banyak diminati orang khususnya anak muda antara lain sebagai berikut. Film anime

² Muhammad Ali Alfhatoni dan Dani Manesa Mursid, *Pengantar Teori Film* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020).

³ Ali Alfhatoni dan Dani Manesa Mursid, *Teori Film* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020),2.

tayangan ini salah jenis satu film yang terkenal dikalangan anak muda di era sekarang, anime sendiri merupakan sebuah film animasi khas Jepang yang ditampilkan dalam gambar yang berwarna-warni serta tokoh-tokoh yang penampilan yang menarik diadaptasi langsung dari manga atau komik khas Jepang yang mana ada yang bercerita tentang budaya Jepang.⁴

Film kartun tidak jauh beda dengan film anime tetapi film kartun di adaptasi dari negara Amerika dimana film ini dibuat dalam bentuk sketsa di kertas alot dan dibentuk sesuai arsitektur kemudian dibuat menjadi gambar bergerak dan kebanyakan film ini disukai oleh anak-anak karena kartun pada umumnya mengandung edukasi untuk mereka.⁵ Selanjutnya mengenai film horor yang selalu di identikkan dengan kisah mistis ataupun hal yang mengerikan. Film horor sendiri diartikan sebagai film yang menampilkan kengerian, kejijikan, serta ketakutan sehingga mampu mempengaruhi emosi penonton serta mempunyai alur yang membuat penonton penasaran.⁶

Film horor adalah film yang menceritakan peristiwa-peristiwa mistis yang menampilkan kengerian, ketakutan, dan hal-hal yang menjijikan yang diangkat dari kisah nyata atau merupakan cerita fiktif yang dibuat sedemikian rupa untuk menjadi sebuah film yang akan digemari banyak orang. Film horor dikemas dengan latar yang sangat mengerikan atau penuh dengan misteri agar tidak menjadikan film itu membosankan,

⁴ Burhan Luthfi Primawan dan Putri Suryandari, "Perancangan Kawasan Wisata Anime Center Dengan Tema Metafora Di Gedebage, Bandung" jurnal Maestro Vol.2 No.1 (Desember 2021): 38.

⁵ Miftakul Janah, "Analisis Nilai Karakter Pada Media Film Kartun Upin dan Ipin" (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2021).18.

⁶ Joni Eka Samurai, "Efektivitas Media Massa" Studi Terhadap Persepsi Mahasiswa S1 Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya Kampus Palembang Tentang Film Horor Indonesia Yang Mengeksploitasi Tubuh Wanita" (universitas Sriwijaya, 2018).

ditampilkannya makhluk-makhluk mistis ataupun simbol-simbol dalam film horor akan menambah suasana mistis yang memicu adrenalin dan emosi penonton.

Bukan itu saja banyak kejadian –kejadian yang ditampilkan di film seakan-akan pernah kita alami sehingga dari situ seseorang mulai tertarik untuk terus melanjutkan tontonannya. Setiap sutradara dalam menyajikan filmnya perlu cara yang menantang dengan mengangkat tema yang kontroversial dengan mengadaptasi dari kebudayaan, keagamaan, atau cerita urban legend (legenda yang menyeramkan di suatu negara yang diyakini pernah terjadi) dari setiap negara untuk menarik minat penonton. Efek visual dan audio yang pas akan menambah kengerian dan menambah ketakutan ketika menonton film horor.

Film horor meskipun menguji adrenalin penontonya, film ini tetap di gemari oleh banyak orang baik dari kalangan muda sampai tua salah satunya adalah remaja. Remaja didefinisikan sebagai anak yang bertumbuh ketika usianya 13 tahun keatas sehingga pertumbuhan itu merupakan suatu kondisi dimana terjadi peralihan dan kematangan segala aspek yang mana dunianya dipenuhi dengan rasa ingin tahu yang tinggi.⁷ Film horor telah menarik perhatian anak remaja lewat apa yang disajikan dalam film tersebut banyak hal baru yang memancing rasa penasaran remaja. Hal itulah yang menarik minat remaja di gereja Toraja jemaat Rama Radda klasis Masamba sehingga menjadikan film horor sebagai tontonan yang tidak boleh terlewatkan dan bahkan mereka banyak berkorban baik waktu dan modal untuk kebioskop untuk menonton film horor, bahkan mereka akan selalu mencari jadwal tayang film horor dalam satu bulan itu bahkan dalam

⁷ Eni lestarina. Dkk, "Perilaku Konsumtif Di Kalangan Remaja," JRTI: Jurnal Riset Tindakan Indonesai Vol.2 No.2 (2017): 2.

setahun. Disini sangat nyata bahwa film horor mampu mempengaruhi remaja agar mereka tidak melewatkan tontonan film horor.

Film horor telah dikemas sedemikian rupa dengan mengaitkannya dengan instrument kehidupan, budaya, agama, dan mitologi-mitologi yang bersifat mistis yang mampu membuat penontonya merasakan kengerian hebat, serta filmnya dikemas dengan plot atau alur yang penuh dengan misteri dan teka-teki, alunan musik yang mendukung yang mampu menghadirkan suasana seperti di film di kehidupan nyata. Bukan hanya itu, tampilan film yang menampilkan tokoh-tokoh mistis yang yang menambah suasana menjadi kengerian yang hebat, dan yang terakhir yang tidak bisa dipisahkan dari film horor adalah scene jumpscare yang mampu membuat orang akan membuat orang teriak secara spontan karena kemunculan sosok mistis secara tiba-tiba.

Remaja adalah orang yang rasa ingin tahunya tinggi maka ia akan menonton film itu sampai selesai walaupun sangat menakutkan, sambil mereka menonton maka mereka akan menebak-nebak bagaimana akhir film itu. Melihat plot dari film horor yang menarik dan menantang dan alur ceritanya seru dan bahkan cerita yang diangkat selalu berkaitan dengan kehidupan, cerita rakyat yang melegenda, sebahkan dari segi religi atau keagamaan yang kemudian menambah penasaran remaja. tantangan itulah yang mendorong remaja untuk menonton sampai habis.

Hubungan remaja terhadap film horor tidak bisah dipisahkan karena disatu sisi remaja membutuhkan hiburan berupa tontonan yang tidak monoton yang bisa memicu adrenalin dalam kejenuhanya dan film horor menyediakan semua itu. Tapi perlu di ketahui, ada dampak yang dapat ditimbulkan dan lihat secara langsung bagi mereka

sering menonton film horor seperti ada yang menjadi penakut yang mengakibatkan ia takut sendiri, merasa diikuti oleh makhluk yang ada di dalam film, bahkan ada yang mulai mempertanyakan apa maksud simbol yang di tampilkan film kepada mereka, bahkan mulai membangun paradigma tentang simbol –simbol yang dilihat dalam sebuah film.

Dampak film horor yang ditemui penulis pada tiga remaja di lapangan memberikan gambaran bahwa film itu berpengaruh, mereka membangun paradigma sendiri mengenai simbol yang dilihat dan mereka memperlihatkan bahwa iman mereka goyah dan mulai mempertanyakan dan mencari kebenaran dari simbol yang dilihatnya dalam sebuah film horor. Salah satu simbol yang membuat mereka terusik adalah salib. Dimana salib ditampilkan sebagai perlindungan dan kehadiran kuasa jahat sedangkan salib berkaitan erat dengan kekristenan. Film horor yang mereka tonton secara perlahan mulai memberi dampak dan berhasil mempengaruhi pertumbuhan iman mereka. Penelitian sebelumnya banyak mengkaji dampak film horor ini tetapi lebih kepada genre film horor secara umum, tetapi penulis lebih merujuk pada genre film horor yang berlatar religi atau agama khususnya yang berlatar kekristenan yang didalamnya sering menampilkan simbol-simbol yang berkaitan dengan kekristenan.

B. Fokus masalah penelitian

Fokus masalah dalam penelitian ini adalah penulis memfokuskan dampak film horor yang berdampak pada iman remaja di gereja Toraja, jemaat Rama Radda klasis Masamba.

C. Rumusan Masalah penelitian

Berdasarkan Latar belakang di atas maka masalah yang hendak dikaji oleh penulis adalah bagaimana dampak film Horor terhadap iman remaja di Gereja Toraja Jemaat Rama Radda Klasis Masamba.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai Penulis adalah dapat mendeskripsikan Dampak Film Horor Terhadap Iman Remaja di Gereja, Toraja Jemaat Rama Radda Klasis Masamba.

E. Manfaat penulisan

1. Akademik

Karya Tulis ini diharapkan dapat Bermanfaat bagi seluruh aspek Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Toraja, Khusunya Sebagai Tambahan referensi dalam Mata Kuliah Teologi IPTEKS.

2. Praktis

Karya Tulis ini diharapkan dapat memberi informasi dan pengetahuan yang membangun bagi seluruh aspek di Gereja Toraja Jemaat Rama Radda Klasis Masamba khusunya anak remaja dalam perkembangan iman mereka dalam memilih Tontonan.

F. Metode penulisan

Dalam melaksanakan penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian kualitatif melalui kajian pustaka, observasi dan wawancara. Metode penelitian Kualitatif sendiri merupakan metode penelitian dekriptif yang mana dalam pengumpulan datanya

bermacam-macam yang mana data itu sesuai kenyataan dilapangan⁸. Kajian Pustaka merupakan pengumpulan data berdasarkan kenyataan dilapangan yang kemudian menjadi dasar utama dari penelitian dimana peneliti terjun langsung kelapangan dengan menjadi anggota yang berpartisipasi aktif⁹. Wawancara teknik pengumpulan data yang dipakai peneliti apabila ingin melakukan studi pendahuluan agar ia bisa menemukan masalah yang perlu diteliti¹⁰, sedangkan kajian pustaka merupakan metode pengumpulan data dengan menggunakan pencarian informasi sekunder dari berbagai situs web berupa jurnal ataupun menggunakan buku¹¹.

G. Sistematika penulisan

Dalam mengkaji topik bahasan ini, penulis akan menggunakan Sistematika penulisan sebagai berikut

BABI : Merupakan pendahuluan yang didalamnya menguraikan tentang latar belakang penelitian, focus masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, manfaat penelitian, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : Kajian teori , Dalam bab ini penulis membahas mengenai: Analisis Dampak Film, Horor Terhadap Iman Remaja di Gereja Toraja, Jemaat Jama Radda Klasis Masamba.

⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Dan Pengembangan "Research and Development"* (Bandung: Alfabeta, 2015).8.

⁹ Sugiyono.226.

¹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan "research and Development."*231.

¹¹ Posma Sariguna Johnson Kennedy .Dkk "*Potensi Maluku Barat Daya Sebuah Kajian Pustaka,"* National Conference of creative industry: sustainable Tourism Industry For Economic Development ,vol.1 No.1 (2018): 463.

BAB III : Metodologi penelitian bab ini membahas mengenai : metode penelitian, tempat dan waktu penelitian, gambaran umum lokasi penelitian, jenis data, teknik pengumpulan data, teknik analisa data, teknik pemeriksaan keabsahan data, serta jadwal penelitian.

BAB 1V : Temuan Penelitian dan hasil pada bab ini membahas mengenai : deskripsi hasil penelitian dan analisis hasil penelitian.

BAB V ; Penutup bab ini membahas mengenai : kesimpulan dan saran