

**LOGIKA KAPITALISTIK *REMAKE* FILM HOROR INDONESIA
(ANALISIS NARATIF)**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana Strata Satu (S1)

Oleh:

RYAN ARYO SENO

NIM : 44200029

**Program Studi Ilmu Komunikasi
Fakultas Komunikasi Dan Bahasa
Universitas Bina Sarana Informatika**

Jakarta

2024

**SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI PADA
PROGRAM SARJANA (S1)**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ryan Aryo Seno
NIM : 44200029
Jenjang : Sarjana (S1)
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Komunikasi dan Bahasa
Perguruan Tinggi : Universitas Bina Sarana Informatika

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang telah saya buat dengan judul : **“Logika Kapitalistik *Remake* Film Horor Indonesia (Analisis Naratif)**, berikut adalah asli (orsinil) atau tidak plagiat (menjiplak) dan belum pernah diterbitkan/dipublikasikan dimanapun dan dalam bentuk apapun.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga. Apabila dikemudian hari ternyata saya memberikan keterangan palsu dan atau ada pihak lain yang mengklaim bahwa (Skripsi pada Program Sarjana) yang telah saya buat adalah hasil karya milik seseorang atau badan tertentu, saya bersedia diproses baik secara pidana maupun perdata dan kelulusan saya dari Universitas Bina Sarana Informatika dicabut/dibatalkan.

Dibuat di : Jakarta
Pada tanggal : 17 Januari 2025
Yang Menyatakan,



SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ryan Aryo Seno
NIM : 44200029
Jenjang : Sarjana (S1)
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Komunikasi dan Bahasa
Perguruan Tinggi : Universitas Bina Sarana Informatika

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh data, informasi, interpretasi serta pernyataan yang terdapat dalam karya ilmiah peneliti dengan judul “ “ ini, kecuali yang disebutkan sumbernya adalah hasil pengamatan, penelitian, pengelolaan, serta pemikiran saya.

Peneliti menyetujui untuk memberikan ijin kepada pihak Universitas Bina Sarana Informatika untuk mendokumentasikan karya ilmiah saya tersebut secara internal dan terbatas, serta untuk mengunggah karya ilmiah Peneliti pada repository Universitas Bina Sarana Informatika.

Peneliti bersedia untuk bertanggung jawab secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Universitas Bina Sarana Informatika atas materi/isi karya ilmiah tersebut, termasuk bertanggung jawab atas dampak atau kerugian yang timbul dalam bentuk Tindakan yang berkaitan dengan data, informasi, interpretasi, serta pernyataan yang terdapat pada karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta
Pada tanggal : 17 Januari 2025

Yang menyatakan,




Ryan Aryo Seno

SURAT PERNYATAAN KEBENARAN/KEABSAHAN DATA HASIL RISET UNTUK KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Ryan Aryo Seno
NIM : 44200029
Jenjang : Sarjana (S1)
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Komunikasi dan Bahasa
Perguruan Tinggi : Universitas Bina Sarana Informatika

Dengan ini menyatakan bahwa data dan atau informasi yang saya gunakan dalam penulisan karya ilmiah dengan judul “**Logika Kapitalistik *Remake* Film Horor Indonesia (Analisis Naratif)**” merupakan data dan atau informasi yang saya peroleh melalui hasil penelitian sendiri dan tidak didasarkan pada data atau informasi hasil riset dari Perusahaan/instansi/Lembaga manapun.

Saya bersedia untuk bertanggung jawab secara pribadi, tanpa melibatkan pihak **Universitas Bina Sarana Informatika**, atas materi/isi karya ilmiah tersebut, termasuk bertanggung jawab atas dampak atau kerugian yang timbul dalam bentuk akibat tindakan yang berkaitan dengan data atau informasi yang terdapat pada karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta
Pada tanggal : 17 Januari 2025

Mengetahui,
Dosen Pembimbing I



A. Yuda Tri Atanto

Yang Menyatakan,



Ryan Aryo Seno

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Ryan Aryo Seno
NIM : 44200029
Jenjang : Sarjana (S1)
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Komunikasi dan Bahasa
Perguruan Tinggi : Universitas Bina Sarana Informatika
Judul Skripsi : Logika Kapitalistik *Remake* Film Horor Indonesia
(Analisis Naratif)

Untuk dipertahankan pada periode 2024-2 di hadapan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S. I.Kom) pada Program Sarjana Program Studi Ilmu Komunikasi di Universitas Bina Sarana Informatika.

Jakarta, 17 Januari 2025

PEMBIMBING SKRIPSI

Dosen Pembimbing I : A. Yuda Tri Atanto



.....

DEWAN PENGUJI

Penguji I :

Penguji II :

PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA

Skripsi sarjana yang berjudul “**Logika Kapitalistik Remake Film Horor Indonesia (Analisis Naratif)**” adalah hasil karya tulis asli Ryan Aryo Seno dan bukan hasil terbitan sehingga peredaran karya tulis hanya berlaku di lingkungan akademik saja, serta memiliki hak cipta. Oleh karena itu, dilarang keras untuk menggandakan baik sebagian maupun seluruhnya karya tulis ini, tanpa seizin peneliti.

Referensi kepustakaan diperkenankan untuk dicatat tetapi pengutipan atau peringkasan isi tulisan hanya dapat dilakukan dengan seizin peneliti dan disertai ketentuan pengutipan secara ilmiah dengan menyebutkan sumbernya. Untuk keperluan perizinan pada pemilik dapat menghubungi informasi yang tertera di bawah ini:

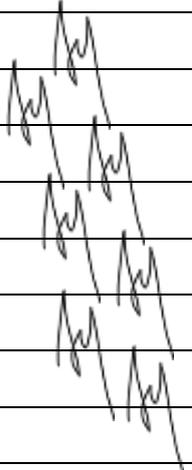
Nama : Ryan Aryo Seno
Alamat : Jl.RawaSawah 1 RT.004/06 No.32 Johar baru - Jakpus
No. Telp : 081224991750
E-mail : ryaanas@gmail.com



LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN

	LEMBAR KONSULTASI SKRIPSI
	UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA

NIM : 44200029
Nama Lengkap : Ryan Aryo Seno
Dosen Pembimbing II : A. Yuda Tri Atanto
Judul Skripsi : Logika Kapitalistik *Remake* Film Horor Indonesia
(Analisis Naratif)

No	Tanggal Bimbingan	Pokok Bahasan	Paraf Dosen Pembimbing I
1	28-10-2024	Bimbingan Judul	
2	02-11-2024	Bimbingan Bab I & II	
3	04-11-2024	Revisi Bab I & II	
4	18-11-2024	Bimbingan Bab III	
5	22-11-2024	Revisi Bab III	
6	09-12-2024	Bimbingan Bab IV & V	
7	18-12-2024	Revisi Bab IV & V	
8	03-01-2025	ACC Bab I s/d V	

Catatan untuk Dosen Pembimbing.

Bimbingan Skripsi

Dimulai pada tanggal : 28 Oktober 2024
Diakhiri pada tanggal : 03 Januari 2025
Jumlah pertemuan bimbingan : 8 Pertemuan

Disetujui oleh,
Dosen Pembimbing I



A. Yuda Tri Atanto

HALAMAN PERSEMBAHAN

MOTTO

*“Sembilan bulan ibuku merakit tubuhku untuk menjadi mesin penghancur badai ,
maka tak pantas aku tumbang hanya karena mulut seseorang”*

*“Orang lain tidak akan bisa paham **struggle** dan masa sulitnya kita , yang
mereka ingin tahu hanya bagian **success stories**. Berjuanglah untuk diri sendiri
walaupun tidak ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita di masa depan akan sangat
bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini”*

Alhamdulillah, segala puji syukur bagi Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu, Oleh karena itu, skripsi ini peneliti persembahkan untuk:

1. Untuk Ari Sudewo dan Mama Rosyanah selaku orang tua tercinta, sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terima kasih yang tak terhingga, yang selalu senantiasa memberikan dukungan baik moral maupun material, serta selalu memberikan do'a terbaik setiap hari untuk saya sampai pada hari ini. Saya dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi, dan kasih sayang yang tidak dapat terbalaskan semoga Allah SWT selalu memberikan kesehatan kepada beliau.
2. Kepada Dosen Pembimbing I yaitu Bapak A.Yuda Tri atanto yang telah bersedia untuk selalu meluangkan waktunya dan membimbing dengan sepenuh hati.
3. Untuk kedua adik saya tersayang, Muhammad Raffa dan Naura Marwah yang selalu menjadi teman bermain dirumah saya selama ini, terima kasih atas semuanya
4. Dan untuk diri saya sendiri, terima kasih karena telah mampu untuk kuat dan berusaha keras berjuang sampai sejauh ini, tidak menyerah dan terus berusaha sampai akhirnya dapat menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga pada akhirnya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi pada Program Sarjana ini peneliti sajikan dalam bentuk buku yang sederhana. Adapun judul Skripsi yang peneliti ambil sebagai berikut, **“LOGIKA KAPITALISTIK *REMAKE* FILM HOROR INDONESIA (ANALISIS NARATIF)”**.

Tujuan penulisan Skripsi pada Program Sarjana ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan Sarjana Universitas Bina Sarana Informatika. Sebagai bahan penulisan diambil berdasarkan hasil penelitian survei dan beberapa sumber literatur yang mendukung penulisan ini. Peneliti menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan Skripsi ini tidak akan berjalan lancar. Oleh karena itu pada kesempatan ini, izinkanlah peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Bina Sarana Informatika
2. Dekan Fakultas Komunikasi dan Bahasa
3. Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Bina Sarana Informatika
4. Bapak A.Yuda Tri atanto selaku Dosen Pembimbing satu
5. Staff, Karyawan, serta Para Dosen yang berada dilingkungan Universitas Bina Sarana Informatika
6. Orang tua peneliti, Bapak Ari Sudewo dan Ibu Rosyanah yang telah mendukung dan selalu mendoakan peneliti.

Serta semua pihak yang terlalu banyak untuk disebut satu persatu sehingga terwujudnya penulisan ini. Peneliti menyadari bahwa penulisan Skripsi ini masih jauh sekali dari sempurna, untuk itu peneliti mohon kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan di masa yang akan datang.

Akhir kata semoga Skripsi ini dapat berguna bagi peneliti khususnya dan bagi para pembaca yang berminat pada umumnya.

Jakarta, 17 Januari 2025

Peneliti



A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Ryan', is written over the stamp and QR code.

Ryan Aryo Seno



ABSTRAK

Ryan Aryo Seno (44200029), Logika Kapitalistik *Remake* Film Horor Indonesia (Analisis Naratif)

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana logika kapitalistik memengaruhi struktur narasi dalam remake film horor Indonesia. Dengan menggunakan metode analisis naratif, penelitian ini mengeksplorasi elemen-elemen naratif seperti alur cerita, karakter, latar, dan simbol visual dalam remake film horor. Hasil penelitian menunjukkan bahwa logika kapitalistik tercermin dalam adaptasi elemen naratif yang disesuaikan untuk memenuhi preferensi pasar dan mendukung tujuan komersial. Film-film remake cenderung mengandalkan cerita klasik, karakter ikonik, dan momen horor yang telah populer sebelumnya, yang kemudian diperbarui dengan teknologi produksi modern dan elemen visual yang lebih canggih. Selain itu, perubahan narasi sering dilakukan untuk mencerminkan isu-isu yang sedang tren atau nilai-nilai universal guna memperluas daya tarik film ke audiens yang lebih luas, termasuk generasi muda dan pasar internasional. Strategi pemasaran agresif, seperti penggunaan media sosial dan kolaborasi dengan influencer, juga memperkuat dominasi aspek komersial dalam proses produksi hingga distribusi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa *remake* film horor Indonesia tidak hanya menjadi media hiburan, tetapi juga mencerminkan dinamika industri kreatif yang beroperasi di bawah pengaruh logika kapitalistik. Dengan demikian, remake film horor tidak hanya memperlihatkan upaya mempertahankan relevansi budaya, tetapi juga menegaskan dominasi ekonomi dalam proses kreatif.

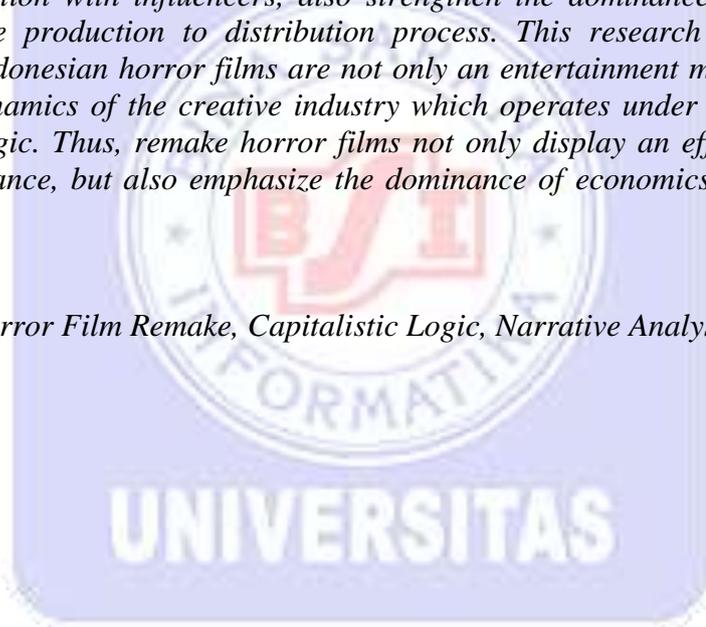
Kata Kunci: *Remake* Film Horor, Logika Kapitalistik, Analisis Naratif

ABSTRACT

Ryan Aryo Seno (44200029), *Capitalistic Logic of Indonesian Horror Film Remake (Narrative Analysis)*

This research aims to analyze how capitalistic logic influences the narrative structure in remakes of Indonesian horror films. Using narrative analysis methods, this research explores narrative elements such as storyline, characters, setting and visual symbols in horror film remakes. The research results show that capitalistic logic is manifested in the adaptation of narrative elements that are tailored to meet market preferences and support commercial goals. Remake films tend to rely on classic stories, iconic characters, and previously popular horror moments, which are then updated with modern production technology and more sophisticated visual elements. Additionally, narrative changes are often made to reflect trending issues or universal values in order to broaden the film's appeal to a wider audience, including younger generations and international markets. Aggressive marketing strategies, such as the use of social media and collaboration with influencers, also strengthen the dominance of commercial aspects in the production to distribution process. This research concludes that remakes of Indonesian horror films are not only an entertainment medium, but also reflect the dynamics of the creative industry which operates under the influence of capitalistic logic. Thus, remake horror films not only display an effort to maintain cultural relevance, but also emphasize the dominance of economics in the creative process.

Keywords: *Horror Film Remake, Capitalistic Logic, Narrative Analysis*



DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI PADA	i
PROGRAM SARJANA (S1)	i
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	ii
SURAT PERNYATAAN KEBENARAN/KEABSAHAN DATA HASIL RISET UNTUK KARYA ILMIAH	iii
PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI	iv
PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA	v
LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
Latar Belakang Masalah	1
Rumusan Masalah	5
Tujuan Penelitian	5
Manfaat Penelitian	6
BAB II	7
LANDASAN TEORI	7
2.1. Penelitian Terdahulu	7
2.2. Kapitalisme	9
2.2.1. Konsep-Konsep Kapitalisme	10
2.3. Film	13
2.3.1. Pengertian Film	13
2.3.2. Unsur Pembentuk Film	14
2.3.3. Film Horor	15
2.4. Teori Analisis Naratif	16
2.4.1. Teori Naratif Menurut Tzvetan Todorof	18
2.5. Kerangka Berpikir	25

BAB III.....	27
METODE PENELITIAN	27
3.1. Desain Penelitian	27
3.2. Paradigma Penelitian	28
3.3. Lokasi Dan Waktu Penelitian.....	28
3.4. Unit Analisis.....	29
3.5. Definisi Konseptual	29
3.6. Teknik Pengumpulan Data	30
3.7. Metode Pengolahan Data.....	31
BAB IV	33
PEMBAHASAN	33
4.1. Hasil.....	33
4.1.1. Logika Kapitalistik dalam Narasi Remake Film Horor Indonesia.....	33
4.1.2. Narasi yang Dikondisikan untuk Menghasilkan Nilai Ekonomis	35
4.1.3. Eksplorasi Tema dan Karakter untuk Memaksimalkan Keuntungan..	36
4.1.4. Adaptasi Elemen Naratif dalam <i>Remake</i> Film Horor	37
4.2. Pembahasan	47
BAB V.....	49
PENUTUP.....	49
5.1. Kesimpulan.....	49
5.2. Saran	50
DAFTAR PUSTAKA	52
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	53
SURAT RISET	54
BUKTI HASIL PENGECEKAN PLAGIARISME	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar II. 1 Skema Pembagian Tiga Waktu Alur Cerita Dalam Narasi	24
Gambar II. 2 Kerangka Berpikir	25
Gambar IV. 1 Poster Film Horor Suzana: Bernafas dalam kubur.....	33
Gambar IV. 2 Poster Film Horor: Pengabdian Setan (2017).....	Error! Bookmark not defined.
Gambar IV. 3 Poster Film Horor: Mumun (2022).....	Error! Bookmark not defined.



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Sejarah perfilman Indonesia erat kaitannya dengan perubahan sosial yang terjadi di Indonesia. Dari awal kemunculan film pada tahun 1900 hingga perkembangannya di akhir 1990-an, bioskop atau film layar lebar memegang peranan krusial sebagai wadah penyampaian pesan dan informasi melalui film. Pendirian bioskop pertama di Batavia, yang saat itu merupakan ibu kota Hindia Belanda, menandai dimulainya era baru di Indonesia yang dikenal sebagai Zaman Etis. Zaman ini ditandai dengan fokus pada ekspansi, efisiensi, dan kesejahteraan (Fitriani, 2019).

Ada banyak perkembangan dan kemajuan yang terjadi pada dunia komunikasi, khususnya komunikasi massa. Media massa melakukan lebih dari sekadar menyampaikan informasi; mereka juga berfungsi sebagai alat untuk pendidikan, persuasi, pemberitaan, dan hiburan. Film adalah salah satu medium yang paling menonjol di antara berbagai jenis seni yang dapat diakses oleh khalayak luas di era modern ini. Selain dimaknai sebagai sebuah karya seni, sebagai bagian dari lanskap media massa, sinema atau film berfungsi sebagai saluran komunikasi yang mampu menyebarkan informasi kepada audiens yang beragam dan luas. Tidak seperti media massa lainnya, film merupakan institusi sosial penting, dimana konten film dapat merefleksikan realitas sosial dan mendorong perubahan dalam dinamika kehidupan bermasyarakat.

Film sebagai media berkomunikasi audio visual sangat efisien sebagai sarana penyampaian pesan melalui layar lebar. Film sering dianggap sebagai media komunikasi yang efektif untuk menjangkau audiens targetnya. Dengan sifat audio-

visual yang dimilikinya, film mampu menyampaikan banyak informasi dan cerita dalam waktu yang relatif singkat. Secara umum, film dapat diklasifikasikan ke dalam dua kategori utama, yaitu film fiksi dan nonfiksi (Wibisehna, 2020).

Menurut Cangara (1998), film adalah media yang menampilkan gambar pada layar lebar untuk disaksikan oleh masyarakat luas. Film berfungsi sebagai sarana untuk merepresentasikan realitas yang ada di sekitar kita. Cerita yang disajikan dalam film dapat berbentuk fiksi maupun nonfiksi. Melalui film, sebuah cerita dapat direfleksikan dalam format audio-visual, sehingga pesan yang ingin disampaikan lebih mudah dipahami oleh penonton.

Film juga dianggap sebagai media representasi yang memiliki pengaruh besar sebagai salah satu produk media massa elektronik. Film dapat menghadirkan cerita fiktif atau imajinatif, memungkinkan penonton untuk masuk ke dalam sudut pandang para pembuatnya (*sineas*). Film dipahami sebagai teks naratif yang terdiri dari rangkaian gambar fotografi yang menciptakan ilusi gerakan dan tindakan nyata. Pada tingkat makna yang lebih dalam, film dianggap sebagai refleksi metaforis dari kehidupan. Melalui perpaduan elemen seperti gambar, narasi, adegan, dan musik, film mampu menghasilkan representasi luar biasa dari gagasan yang lahir dari imajinasi manusia (Septiani, 2016).

Namun, di balik fungsi representasinya, film juga beroperasi dalam kerangka kapitalisme budaya. Dalam industri perfilman, logika kapitalistik sangat memengaruhi proses kreatif dan produksi. Remake film horor, misalnya, menjadi salah satu strategi yang digunakan untuk memanfaatkan nostalgia dan daya tarik emosional penonton terhadap karya klasik. Fenomena ini tidak hanya menunjukkan upaya industri untuk memaksimalkan keuntungan, tetapi juga bagaimana elemen-elemen dalam film disesuaikan dengan kebutuhan pasar. Penyesuaian tersebut dapat mencakup perubahan

narasi, penggambaran karakter, hingga penambahan elemen modern seperti teknologi visual yang canggih (Nugroho, 2019).

Di sisi lain, genre horor sendiri memiliki sejarah yang menarik dalam industri perfilman Indonesia. Pada masa lalu, film horor sering kali diwarnai dengan adegan-adegan yang menonjolkan ketegangan melalui eksploitasi visual, seperti pakaian minim pada karakter wanita atau adegan vulgar yang tidak relevan dengan cerita utama. Meskipun strategi ini mungkin berhasil menarik perhatian penonton pada saat itu, hal ini sering kali mengaburkan esensi utama dari film horor, yaitu membangun suasana menyeramkan dan menyampaikan pesan moral yang mendalam.

Film horror di Indonesia saat ini marak dengan ketegangan dalam melihat hantu dengan tata visualisasinya, namun, terkadang penonton justru lebih sering disajikan adegan menegangkan yang menonjolkan pemeran utama, khususnya wanita, dengan pakaian yang minim. Selain itu, tidak sedikit pula film yang memasukkan adegan-adegan dewasa. Seiring waktu, berbagai genre film mulai diproduksi dengan lebih beragam. Belakangan ini, muncul tren bahwa film horor tidak lagi bergantung pada adegan vulgar atau dewasa, melainkan lebih menekankan pesan yang ingin disampaikan. Hal ini memungkinkan penonton untuk memahami dan belajar dari cerita yang diangkat dalam film tersebut (Primada, 2020).

Belakangan ini, terjadi pergeseran tren dalam produksi film horor Indonesia. Banyak *remake* film horor yang mulai meninggalkan pendekatan eksploitasi semata dan berfokus pada kualitas narasi yang lebih bermakna. Film seperti *Pengabdian Setan* (2017) berhasil menggabungkan elemen horor klasik dengan pesan sosial yang relevan, dan *remake* film horor Indonesia, seperti *Suzzanna: Bernapas dalam Kubur* atau *Malam Jumat Kliwon*, menjadi contoh keberhasilan strategi ini, dengan capaian yang mengesankan di box office hingga tembus lebih dari 1 juta penonton. Sehingga

memberikan pengalaman yang tidak hanya menegangkan tetapi juga reflektif bagi penonton (Syahputra, 2021).

Tren ini tidak hanya menghidupkan kembali kenangan akan film-film horor legendaris, tetapi juga berhasil menarik perhatian generasi baru yang mungkin belum pernah menyaksikan versi aslinya. Fenomena ini tidak dapat dilepaskan dari upaya sineas untuk menghadirkan cerita yang relevan dengan konteks modern, menggunakan teknologi produksi yang lebih canggih, serta menghadirkan visual dan efek yang lebih spektakuler.

Keberhasilan film *remake* ini bukan hanya dipengaruhi oleh nilai nostalgia yang melekat, tetapi juga oleh strategi pemasaran yang intens dan terarah. Produsen film secara cermat memanfaatkan popularitas aktor-aktor masa kini, promosi melalui media sosial, dan kerja sama dengan berbagai platform digital untuk memperluas jangkauan audiens. *Remake* film horor seperti ini juga menunjukkan bagaimana cerita klasik tetap memiliki tempat di hati masyarakat, dengan sedikit sentuhan modernitas yang mampu menarik perhatian pasar yang lebih luas (Caesario, 2024).

Namun, fenomena ini juga mencerminkan logika kapitalistik dalam industri kreatif. Dalam kerangka kapitalisme, *remake* film horor dipandang sebagai komoditas yang memiliki potensi besar untuk menghasilkan keuntungan. Film-film ini dibuat bukan hanya untuk melestarikan budaya atau memperkenalkan kembali karya klasik kepada generasi muda, tetapi juga untuk memenuhi kebutuhan pasar yang terus berubah. Logika kapitalistik terlihat dari bagaimana elemen-elemen dalam film dirancang agar sesuai dengan permintaan audiens, seperti penggunaan teknologi mutakhir, pemilihan aktor terkenal, dan fokus pada unsur hiburan. Dengan demikian, tren *remake* film horor Indonesia mencerminkan dinamika antara kreativitas artistik dan tuntutan ekonomi yang saling memengaruhi.

Alasan peneliti menggunakan analisis naratif karena metode ini memungkinkan untuk menggali makna yang terkandung dalam struktur cerita sebuah film secara mendalam. Dalam konteks *remake* film horor Indonesia, analisis naratif relevan untuk mengidentifikasi perubahan atau penyesuaian yang dilakukan dalam narasi film dibandingkan dengan versi aslinya. Dengan demikian, peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul “**Logika Kapitalistik *Remake* Film Horor Indonesia (Analisis Naratif)**”. Dengan metode ini, penelitian dapat mengkaji secara terperinci bagaimana elemen naratif digunakan untuk mendukung tujuan komersial sambil tetap mempertahankan aspek artistik dan budaya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan pada latar belakang tersebut, maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: **Bagaimana logika kapitalistik tercermin dalam narasi *remake* film horor Indonesia?**

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Menganalisis bagaimana logika kapitalistik memengaruhi struktur narasi dalam *remake* film horor Indonesia.
2. Mengungkapkan bagaimana adaptasi elemen naratif dalam *remake* film horor mencerminkan perkembangan preferensi dan dinamika industri film di Indonesia.

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat yang peneliti harapkan dalam penelitian ini yaitu dapat memberikan manfaat baik secara akademik maupun secara praktis.

1.4.1. Manfaat Akademik

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi bagi pengembangan kajian ilmiah di bidang komunikasi, khususnya dalam analisis media dan film, serta menambah referensi ilmiah mengenai penerapan logika kapitalistik dalam industri kreatif, khususnya dalam konteks *remake* film horror Indonesia.

1.4.2. Manfaat Praktis

Secara praktis dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi panduan bagi para sineas dalam memahami bagaimana logika kapitalistik memengaruhi elemen-elemen naratif dalam produksi *remake* film horror.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Penelitian Terdahulu

Dalam upaya untuk mendapatkan pertimbangan dan inspirasi baru, peneliti melakukan kajian terhadap penelitian sebelumnya. Penelitian sebelumnya berfungsi sebagai sumber informasi yang berharga, memberikan dasar teoritis yang dapat digunakan oleh peneliti dalam menganalisis data serta membantu mengembangkan teori yang relevan. Meskipun demikian, peneliti tidak menemukan penelitian sebelumnya dengan judul yang persis sama. Beragam penelitian telah membahas konsep analisis naratif pada film, namun setiap penelitian memiliki karakteristik unik yang memengaruhi aspek-aspek yang dibahas, seperti pendekatan metodologi, konteks budaya, dan fokus tematik yang diangkat. Hal ini menunjukkan adanya ruang untuk eksplorasi lebih lanjut dalam penelitian ini. Adapun beberapa penelitian terdahulu yang menjadi rujukan peneliti, sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nazhif Dzaky Thaheer dan Vani Dias Adiprabowo dalam jurnal “Analisis Naratif Dalam Film Horor Singot” menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis naratif Tzvetan Todorov. Metode ini berfokus pada tiga struktur utama narasi, yaitu bagian awal, tengah, dan akhir. Penelitian ini menunjukkan bahwa narasi dalam film Singot secara umum mengikuti kerangka naratif Todorov, namun mengalami modifikasi berdasarkan teori Nick Lacey dan Gilles. Modifikasi ini mencakup penyesuaian elemen-elemen cerita untuk menciptakan dinamika narasi yang lebih kompleks, termasuk pengembangan karakter dan alur yang sesuai dengan konteks cerita film. Hasil penelitian ini memberikan gambaran tentang bagaimana struktur naratif klasik

dapat diadaptasi dan dikembangkan untuk menciptakan karya sinematik yang menarik dan relevan dengan audiens masa kini.

2. Penelitian oleh Riski Harmoko yang berjudul “Karakter Artis Porno Luar Negeri Dalam Film Horor Di Indonesia” menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisis naratif Aristoteles. Penelitian ini berfokus pada karakter artis porno dari Asia, Eropa, dan Amerika yang muncul dalam film horor Indonesia seperti “Suster Keramas 2”, “Pacar Hantu Perawan”, dan “Pocong Mandi Goyang Pinggul”. Dengan menggunakan kerangka naratif Aristoteles, penelitian ini menganalisis struktur cerita yang terdiri dari bagian awal, tengah, dan akhir untuk memahami bagaimana karakter artis porno tersebut dibangun dalam narasi film. Hasilnya menunjukkan bahwa karakter para artis ini dirancang dengan sangat kuat untuk menarik perhatian penonton, baik melalui alur cerita maupun penggambaran visual yang memanfaatkan daya tarik mereka sebagai elemen sentral dalam film horor.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Salman Farid dalam jurnal “Representasi Mitos Dalam Film Horor Pada Waktu Maghrib: Analisis Naratif Dan Visual” menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis naratif dan visual. Penelitian ini bertujuan untuk menggali bagaimana mitos dan budaya yang terkait dengan waktu Maghrib direpresentasikan dalam konteks film horor. Implikasi dari penelitian ini memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai cara-cara mitos dan tradisi lokal dapat diintegrasikan ke dalam narasi dan visual film untuk menciptakan suasana yang mencekam. Selain itu, hasil penelitian ini juga memberikan wawasan berharga bagi para pembuat film dalam merancang elemen cerita dan visual yang mampu menghadirkan efek ketakutan yang efektif bagi penonton.

2.2. Kapitalisme

Menurut Marx (dalam Kristeva, 2012), kapitalisme tidak ditentukan oleh motivasi atau orientasi individu kapitalis. Terlepas dari motif yang mereka miliki, pada dasarnya mereka digerakkan oleh logika sistem ekonomi yang berfokus pada akumulasi modal. Kapitalisme, menurut Marx, merupakan suatu bentuk masyarakat berbasis kelas yang memiliki mekanisme khusus dalam mengorganisasi individu untuk memenuhi kebutuhan hidup (Ii & Marx, 2012).

Marx, dalam halaman pertama bukunya *Capital*, mendefinisikan kapitalisme sebagai sebuah sistem yang berpusat pada produksi komoditas. Namun, fokus utama Marx dalam karyanya adalah pada dinamika kelas borjuis. Sasaran utama dari *Capital* adalah mengungkap hukum-hukum ekonomi yang mengatur gerak masyarakat melalui analisis terhadap dinamika dasar dari sistem produksi yang berlaku di masyarakat tersebut. Marx juga menjelaskan bahwa kapitalisme bergantung pada landasan mendasar yang ia sebut sebagai paradoks, yaitu kenyataan bahwa pekerja memiliki kebebasan untuk menjual tenaga kerja mereka di pasar terbuka. Dengan kata lain, tenaga kerja itu sendiri dianggap sebagai sebuah komoditas.

Dengan perkembangan metode produksi barang secara modern dan peningkatan produksi industri, pekerja dipaksa untuk menghasilkan lebih banyak dari rata-rata kebutuhan kerja harian mereka. Produksi yang melebihi kebutuhan untuk memenuhi biaya hidup pekerja disebut oleh Marx sebagai nilai surplus. Nilai surplus ini kemudian dimanfaatkan oleh kaum kapitalis, yang mengambil alih hak atas hasil kerja tersebut. Marx menyebut rasio antara kerja yang dibutuhkan untuk memenuhi kebutuhan hidup dengan kerja surplus sebagai tingkat eksploitasi (Maruapey, 2024).

Kapitalisme pada dasarnya merupakan sistem yang bersifat anarki karena pasar tidak diatur oleh lembaga tertentu untuk menjembatani produksi dan konsumsi.

Akibatnya, ketika investasi yang dilakukan tidak menghasilkan keuntungan yang cukup untuk menutup modal yang dikeluarkan, sistem kapitalisme mengalami kerusakan. Namun, menurut Marx, krisis dalam kapitalisme justru berfungsi sebagai jalan keluar sementara yang dipaksakan oleh kontradiksi-kontradiksi yang melekat dalam sistem tersebut. Krisis ini mendorong terpusatnya modal, yang untuk sementara waktu membantu konsolidasi kapitalisme. Di sisi lain, keberadaan kelompok pengangguran kronis dianggap sebagai bagian yang tak terpisahkan dari sistem kapitalisme, yang oleh Marx disebut sebagai cadangan tenaga kerja dalam industri.

Perkembangan kapitalisme ditandai oleh meningkatnya kesenjangan relatif antara pendapatan kelas pekerja dan kelas kapitalis. Sistem ini menciptakan kelompok cadangan tenaga kerja yang semakin besar, yang sebagian besar hidup dalam kemiskinan ekstrem. Sementara itu, kelas kapitalis terus menambah kekayaan mereka, dengan membatasi upah pekerja agar tidak melebihi standar hidup minimum. Hal ini berkaitan dengan pengaruh nilai surplus, di mana kapitalis terus berusaha mengakumulasi modal dengan berbagai cara, seperti memperpanjang jam kerja, menekan upah atau mengurangi pemenuhan kebutuhan pekerja, sekaligus meningkatkan produktivitas melalui penggunaan teknologi yang lebih maju (Jayanti & Nerawati, 2008).

2.2.1. Konsep-Konsep Kapitalisme

Menurut Marx dapat membahas sejumlah gagasan penting yang digunakan untuk menjelaskan dan mengkritik kapitalisme serta mengembangkan gagasan alternatif untuk masyarakat yang lebih adil dan penuh kasih (Jayanti & Nerawati, 2008). Beberapa konsep-konsep kunci tersebut adalah:

1. Materialisme Historis

adalah teknik analisis sejarah yang menekankan bagaimana elemen material khususnya, produksi dan distribusi sumber daya suatu masyarakat telah membentuk evolusi sosial, politik, dan ideologi. Menurut perspektif ini, perselisihan antar kelas sosial yang mempunyai kepentingan berbeda dalam sistem produksi saat ini adalah yang membentuk sejarah.

2. Mode Produksi

Marx menyebut struktur ekonomi yang mengontrol cara masyarakat menghasilkan dan mengalokasikan sumber daya sebagai "cara produksi". Hubungan produksi, atau kepemilikan dan pengelolaan alat produksi, dan tenaga produktif, yang terdiri dari tenaga kerja, teknologi, dan peralatan, merupakan dua komponen utama dari gagasan ini. Sistem politik negara, struktur kelas, dan ideologi dominan semuanya dibentuk secara signifikan oleh gaya produksi ini.

3. Kelas

Kelompok yang dikenal sebagai kelas sosial dibedakan berdasarkan fungsinya dalam sistem produksi. Mengenai bentuk produksinya, kepentingan materi setiap kelas berbeda-beda atau bahkan bertentangan. Borjuasi, atau pemilik modal, dan proletariat, atau pekerja, adalah dua kelas utama dalam sistem kapitalis. Konflik kepentingan materi mereka tercermin dalam konflik kelas yang melibatkan kelas kedua ini.

4. Eksploitasi

Istilah ini digunakan oleh Marx untuk menjelaskan cara kaum borjuis memperoleh keuntungan dari kerja kaum proletar tanpa memberikan imbalan yang sepadan. Eksploitasi terjadi karena upah yang dibayarkan kepada pekerja lebih rendah dari nilai yang mereka hasilkan. Nilai itu sendiri didefinisikan sebagai jumlah rata-rata jam kerja yang dibutuhkan untuk memproduksi suatu barang atau jasa. Keuntungan bagi kaum

borjuis berasal dari nilai lebih, yaitu selisih antara nilai yang dihasilkan oleh pekerja dan upah yang mereka terima..

5. Alienasi

Marx menciptakan frasa ini untuk mencirikan suatu keadaan di mana para pekerja merasa terputus atau terasing dari rekan kerja mereka dan diri mereka sendiri, serta dari barang-barang yang mereka produksi, prosedur-prosedur yang mereka ikuti, dan tujuan pekerjaan mereka. Karena pekerja tidak memiliki kendali atas alat-alat produksi, tidak mampu memilih sifat atau gaya pekerjaan mereka, dan tidak dapat menikmati hasil kerja mereka, maka timbullah alienasi. Persaingan antar pekerja untuk mendapatkan pekerjaan dan gaji juga berkontribusi terhadap keterasingan dengan melemahkan rasa kemanusiaan dan solidaritas satu sama lain.

6. Revolusi

Marx menggunakan istilah ini untuk menggambarkan perubahan mendasar dalam cara produksi yang disertai dengan transformasi struktur kelas, bentuk negara, dan ideologi dominan. Revolusi terjadi ketika ada ketidakseimbangan antara kekuatan produktif dan hubungan produksi, yang menyebabkan krisis dan konflik dalam sistem produksi. Perubahan ini dipelopori oleh kelas tertindas, yaitu proletariat, yang berupaya menggulingkan kekuasaan kelas borjuis dan mengambil kendali atas alat-alat produksi. Revolusi ini bertujuan untuk mengakhiri sistem kapitalisme, menggantinya dengan sosialisme, dan pada akhirnya menuju tahap masyarakat komunis.

2.3. Film

2.3.1. Pengertian Film

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), film memiliki dua makna utama. Pertama, film adalah lapisan tipis dari bahan seluloid yang digunakan untuk menyimpan gambar negatif (yang nantinya dicetak sebagai foto) atau gambar positif (yang ditayangkan di bioskop). Kedua, film merujuk pada cerita atau lakon dalam bentuk gambar bergerak. Sebagai bagian dari industri, film merupakan elemen penting dalam produksi ekonomi suatu masyarakat dan harus dilihat dalam kaitannya dengan produk-produk lainnya. Sementara itu, sebagai media komunikasi, film menjadi komponen penting dalam sistem yang memungkinkan individu atau kelompok untuk menyampaikan dan menerima pesan.

Film tidak pernah mempunyai dampak sebaliknya terhadap masyarakat; sebaliknya, mereka selalu membentuknya sesuai dengan pesan yang mereka sampaikan. Setiap film menangkap realitas yang muncul dan berubah di masyarakat sebelum memproyeksikannya ke layar. Alat komunikasi audio-visual umum yang menarik bagi orang-orang dari segala usia dan latar belakang sosial ekonomi adalah film. Para ahli berpendapat bahwa film mempunyai kekuatan untuk mempengaruhi penonton karena kekuatan dan kapasitasnya untuk menarik berbagai kelompok sosial. Setiap film mempunyai pengaruh terhadap penontonnya, baik positif maupun negatif. Film mempunyai kekuatan untuk memberikan pengaruh, bahkan mentransformasikan, dan membentuk karakter penontonnya melalui kata-kata yang disampaikannya.

Pembuat film menggunakan kreativitasnya untuk menyampaikan pesan kepada penonton dengan memasukkan komponen-komponen yang berhubungan dengan eksposisi ke dalam film (presentasi langsung atau tidak langsung). Banyak film yang menggambarkan kisah nyata atau peristiwa yang benar-benar terjadi di masyarakat.

Mengandung banyak pesan ideologis yang pada akhirnya berpotensi mengubah cara pandang penonton. Film adalah gambar bergerak yang mereplikasi kenyataan sebagaimana adanya.

2.3.2. Unsur Pembentuk Film

Karena kemampuannya menawarkan pengalaman yang dapat dinikmati secara bersamaan melalui audio dan pemandangan, film menjadi media komunikasi massa yang populer. Secara umum, ada dua komponen utama film: naratif dan sinematik (Himawan, 2008).

a. Unsur Naratif

komponen yang berkaitan dengan ide dan aspek cerita dikenal sebagai komponen naratif. Karakter, isu, konflik, setting, waktu, dan faktor lainnya merupakan contoh komponen naratif dalam film. Bersama-sama dengan komponen lokasi dan waktu, semua bagian tersebut bekerja sama untuk menciptakan satu sebab dan akibat, yang merupakan komponen penting dalam menciptakan sebuah cerita.

b. Unsur Sinematik

Aspek teknis produksi film dianggap sebagai unsur sinematik. Empat komponen utama elemen sinematik adalah sebagai berikut:

1. *Mise-en-scene*, segala sesuatu yang dilihat melalui kamera depan, termasuk latar belakang atau pemandangan, pencahayaan, tata rias, kostum, dan gerak atau akting pemain disebut sebagai *mise-en-scene*.
2. Sinematografi adalah studi tentang kondisi kamera dan film serta interaksi antara kamera dan subjek pengambilan gambar.
3. Editing, untuk memberikan struktur film, ritme, dan efek dramatis, pengeditan adalah proses memilih, memotong, dan memosisikan transisi antar gambar (*shot*).

4. Suara, semua komponen film yang terdengar, seperti musik, efek suara, dan ucapan, disebut sebagai suara..

2.3.3. Film Horor

Salah satu genre film yang sangat populer di Indonesia adalah genre horor. Genre ini memiliki daya tarik yang unik bagi penonton karena mampu memberikan pengalaman menegangkan dan sensasi kengerian yang tidak ditemukan dalam genre lainnya. Film horor menawarkan ketegangan psikologis, adrenalin, dan misteri, yang semuanya digabungkan untuk menciptakan pengalaman sinematik yang intens. Oleh karena itu, tidak mengherankan jika film-film bergenre ini terus menarik perhatian berbagai kalangan penonton, dari remaja hingga dewasa (Noerfajrian, 2023).

Sejak awal kemunculan industri perfilman di Indonesia, genre horor telah menjadi bagian penting dari lanskap sinema nasional. Para pembuat film horor kerap mengambil inspirasi dari kisah-kisah urban legend, mitos lokal, dan kejadian supranatural yang akrab di tengah masyarakat. Dengan memanfaatkan budaya lokal yang kaya akan cerita mistis, film horor Indonesia berhasil menciptakan karya-karya yang tidak hanya menghibur tetapi juga terasa relevan bagi penonton. Beberapa di antaranya bahkan menjadi ikon dalam sejarah perfilman Indonesia, diingat hingga kini sebagai karya yang membekas di benak penonton.

Sebagai genre yang terus berkembang, film horor di Indonesia sering kali menjadi wadah bagi eksplorasi isu-isu sosial dan budaya. Misalnya, tema-tema seperti balas dendam, trauma keluarga, atau konflik spiritual kerap muncul dalam cerita, memberikan dimensi yang lebih dalam dari sekadar kengerian. Selain itu, efek visual dan teknologi yang semakin maju telah memberikan para sineas kesempatan untuk menghadirkan elemen horor yang lebih nyata dan menegangkan.

Seiring berjalannya waktu, film horor Indonesia juga mengalami berbagai perubahan tren. Di era modern, konsep-konsep horor klasik sering kali diadaptasi ulang untuk memenuhi selera penonton masa kini. Misalnya, beberapa film lama yang menjadi ikon genre ini telah dibuat ulang (*remake*) dengan pendekatan naratif yang lebih segar dan teknologi sinematik yang lebih mutakhir. Fenomena remake ini menunjukkan bagaimana genre horor tetap relevan dan mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman tanpa kehilangan daya tarik aslinya.

Genre horor tidak hanya menjadi hiburan tetapi juga menjadi medium yang mencerminkan ketakutan, kepercayaan, dan imajinasi masyarakat. Kesuksesan genre ini di Indonesia membuktikan bahwa cerita-cerita tentang kengerian dan misteri tetap memiliki tempat yang istimewa di hati para penonton. Dengan berbagai elemen budaya lokal yang kuat, genre horor Indonesia memiliki potensi besar untuk terus berkembang, tidak hanya di pasar lokal tetapi juga di kancah internasional.

2.4. Teori Analisis Naratif

Analisis naratif (fiksi) berfokus pada penyusunan narasi, baik secara sadar maupun tidak, melalui tahapan atau struktur tertentu yang membantu dalam melakukan analisis narasi secara komprehensif. Narasi sendiri dapat diartikan sebagai cerita, yang terdiri atas rangkaian peristiwa atau kejadian yang tersusun secara berurutan. Dalam cerita tersebut, terdapat satu atau beberapa tokoh yang mengalami serangkaian konflik atau pertikaian. Peristiwa-peristiwa ini menjadi elemen penting dari sebuah narasi, yang secara keseluruhan membentuk plot atau alur. Oleh karena itu, narasi dapat diartikan sebagai cerita yang didasarkan pada alur (Taufan, 2019).

Narasi berasal dari kata Latin *narre*, yang berarti "memberi tahu." Oleh karena itu, narasi berkaitan dengan upaya menyampaikan informasi tentang suatu peristiwa.

Peristiwa yang dimaksud adalah kejadian-kejadian yang memiliki rangkaian atau urutan tertentu. Jika informasi yang disampaikan tidak memiliki rangkaian atau urutan, seperti papan penunjuk jalan, jadwal siaran televisi di koran, atau iklan lowongan kerja di media sosial, maka hal tersebut tidak dapat disebut sebagai narasi. Teori naratif adalah teori yang membahas perangkat dan konvensi dalam sebuah cerita, baik yang bersifat fiksi maupun fakta, yang disusun secara terstruktur. Pendekatan ini memungkinkan audiens untuk lebih terlibat dalam cerita yang disampaikan (Eriyanto, 2013).

Narasi harus dibedakan dari deskripsi. Deskripsi adalah jenis wacana yang bertujuan menggambarkan suatu objek secara mendetail, sehingga pembaca seolah-olah dapat melihat objek tersebut secara langsung. Sebaliknya, narasi adalah bentuk wacana yang berusaha menceritakan sebuah kejadian atau peristiwa, sehingga pembaca seolah-olah dapat melihat atau mengalami peristiwa tersebut secara langsung. Oleh karena itu, unsur utama dalam narasi adalah perbuatan atau tindakan. Narasi juga terdiri atas beberapa elemen penting, yaitu plot, karakter, dan latar. Plot merupakan dasar dari semua elemen dalam narasi, karena menggambarkan alur atau jalannya cerita. Karakter adalah tokoh atau pemeran yang terlibat dalam sebuah cerita.

Pengertian narasi mencakup dua unsur utama, yaitu tindakan atau peristiwa yang terjadi dalam rangkaian waktu tertentu. Jika deskripsi menggambarkan suatu objek yang statis, narasi justru menceritakan kehidupan yang dinamis dalam suatu rangkaian waktu. Berdasarkan penjelasan tersebut, narasi dapat didefinisikan sebagai bentuk wacana yang menyusun dan merangkai peristiwa menjadi sebuah cerita yang terjadi dalam konteks waktu tertentu. Branigan memberikan pandangan menarik tentang narasi. Menurutnya, narasi adalah cara untuk mengorganisasi data spasial dan temporal sehingga menciptakan hubungan sebab-akibat yang menghubungkan

peristiwa dari awal, tengah, hingga akhir cerita. Hubungan ini kemudian membentuk sifat khas dari cerita tersebut.

Berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa analisis naratif adalah metode analisis yang digunakan untuk menjelaskan atau membangun struktur sebuah cerita, baik yang bersifat fiksi maupun fakta. Analisis ini mencakup elemen-elemen seperti alur, tokoh, karakter, sudut pandang, dan lainnya yang disusun secara berurutan. Menurut Branston dan Stafford, narasi dapat dikategorikan ke dalam empat model utama, yaitu:

1. Narasi menurut Tzvetan Todorov, sebuah kisah yang terdiri dari tahapan awal, tengah, dan akhir.
2. Narasi menurut Vladimir Propp, sebuah kisah yang pasti memiliki karakter tokoh
3. Narasi menurut Levis Staruss, sebuah kisah yang memiliki sifat-sifat yang berlawanan
4. Narasi menurut Joseph Campbell, hubungannya meninjau narasi dengan mitos.

2.4.1. Teori Naratif Menurut Tzvetan Todorof

Tzvetan Todorov, seorang filsuf dan kritikus budaya asal Bulgaria, lahir pada 1 Maret 1939 di Sofia. Sejak 1963, ia tinggal di Prancis bersama istrinya, Nancy Huston, dan dua anak mereka. Todorov dikenal melalui buku dan esainya yang membahas teori sastra, pemikiran sejarah, serta teori budaya. Sebagai seorang ahli sastra dan budaya, Todorov mengemukakan gagasan tentang struktur narasi. Menurut Todorov, teks memiliki susunan atau struktur tertentu yang secara sadar atau tidak disusun oleh pembuatnya. Khalayak pun akan memahami narasi berdasarkan struktur tersebut. Baginya, narasi adalah apa yang diceritakan, sehingga memiliki urutan kronologis, motif, plot, serta hubungan sebab-akibat antar peristiwa (Eriyanto, 2013).

Menurut Tzvetan Todorov, sebuah narasi terdiri dari tiga tingkatan utama. Narasi dimulai dengan kondisi keseimbangan (equilibrium) yang kemudian terganggu oleh munculnya kekuatan jahat. Gangguan ini memicu upaya untuk mengembalikan keseimbangan, yang akhirnya tercapai melalui serangkaian tindakan, termasuk intervensi produk yang ingin diperkenalkan. Namun, narasi sering kali membuka peluang bagi konflik baru untuk muncul (Armanda, 2019).

Alur cerita biasanya ditandai oleh momen puncak atau klimaks, yaitu titik paling dramatis dalam rangkaian narasi. Todorov berpendapat bahwa semua cerita bermula dari kondisi "keseimbangan" di mana berbagai potensi konflik berusaha dikelola atau diselesaikan. Teori ini mungkin terdengar sederhana, karena mengesankan bahwa cerita selalu memiliki awal, tengah, dan akhir. Namun, konsep keseimbangan mencerminkan keadaan tertentu yang dihadirkan melalui cara-cara naratif yang spesifik.

Narasi menjelaskan bagaimana sebuah cerita disampaikan, termasuk cara materi cerita dipilih dan disusun untuk menghasilkan efek tertentu pada audiens. Narasi merupakan proses dan hasil dari merepresentasikan waktu dalam sebuah teks. Setiap narasi memiliki plot atau alur yang dibangun berdasarkan kesinambungan peristiwa dengan hubungan sebab-akibat. Narasi biasanya terdiri dari tiga bagian utama: bagian awal yang memperkenalkan situasi dasar, bagian tengah yang menggambarkan perkembangan dan konflik dari situasi tersebut, serta bagian akhir yang menyimpulkan cerita. Alur menjadi penanda kapan sebuah narasi dimulai dan kapan berakhir. Menurut Todorov, bagian awal melibatkan interaksi dalam situasi dasar, yang kemudian berkembang menjadi konflik di tengah cerita, dan biasanya diakhiri dengan resolusi yang bahagia. Namun, narasi sering kali masih menyisakan peluang bagi

munculnya konflik baru di masa mendatang. Alur cerita ditandai oleh puncak atau klimaks, yaitu momen paling dramatis dalam perjalanan narasi (Armanda, 2019).

Terdapat berbagai pendapat dan kritik mengenai pembagian waktu dalam sebuah cerita, namun kritik tersebut tidak dapat menghilangkan keberadaan pembagian waktu itu sendiri. Beberapa pandangan, misalnya, menyatakan bahwa "penyelesaian" sebenarnya tidak pernah benar-benar ada. Hal ini dikarenakan akhir dari suatu peristiwa sering kali menjadi awal dari peristiwa lain, atau akhir sebuah tragedi dapat menjadi bahan diskusi yang justru menjadi bagian awal dari kisah berikutnya.

Oleh karena itu, narasi perlu memiliki batasan yang lebih jelas, yaitu serangkaian tindakan yang terdiri dari tahap-tahap penting dalam struktur yang terikat oleh waktu. Pembagian waktu dalam narasi ini dapat dikelompokkan menjadi tiga bagian utama: awal sebagai pendahuluan, tengah sebagai perkembangan, dan akhir sebagai peleraian. Ketiga tahapan tersebut membentuk kerangka waktu yang mengarahkan perjalanan cerita. Berikut ini penjelasan mengenai bagian tersebut:

1. Alur Cerita Awal

Suatu sebab diperlukan agar suatu tindakan atau perbuatan dapat terjadi. Sistem yang berpotensi menghasilkan atau memulai ledakan adalah sumber dari aktivitas ini. Keadaan ini berpotensi berubah sewaktu-waktu, yang dapat berdampak pada kejadian di masa depan. Meskipun beberapa keadaan mudah dimengerti, namun ada pula keadaan yang lebih rumit. Beberapa dimensi yang terlibat menentukan seberapa sederhana atau sulitnya suatu skenario. Hubungan antara elemen-elemen saat ini dan rangkaian peristiwa berikutnya dapat digunakan untuk mengukur seberapa kompleks suatu situasi.

Oleh karena itu, pembaca atau penonton seharusnya dapat memahami adegan-adegan berikut ini berkat pengenalan situasi dasarnya. Penulis perlu melakukan upaya

yang serius dan kreatif dalam pendahuluan karena hal itu berdampak pada minat dan preferensi pembaca atau audiens terhadap bagian berikutnya. Permulaan harus berupa sebuah karya seni tersendiri, yang berusaha menarik minat pembaca atau penonton.

2. Alur Cerita Tengah

Bagian utama dari setiap tindakan karakter adalah tahap pengembangan. Langkah-langkah yang membentuk keseluruhan alur cerita disajikan dalam bagian ini. Adegan-adegan yang bertujuan untuk meningkatkan ketegangan atau menyoroti permasalahan yang muncul dari kondisi awal dimasukkan dalam bagian ini. Cerita mulai memasuki tahap konkretisasi setelah terpisah dari skenario awal. Konkretisasi adalah proses menggambarkan secara rinci fungsi seluruh sistem naratif, tindakan para tokoh, dan interaksi antar tokoh yang memunculkan konflik kepentingan. Hanya dengan menyajikan skenario pembuka secara jelas di bagian pendahuluan, konflik yang ada dapat dipahami dengan baik.

3. Alur Cerita Akhir

Kesimpulan sebuah cerita lebih dari sekedar kesimpulan dari suatu tindakan tertentu. Lebih spesifiknya, titik dimana kekuatan atau energi yang telah ada dalam situasi sejak awal akhirnya muncul ke permukaan dan menemukan solusinya merupakan akhir dari suatu kegiatan. Waktu di mana semua tindakan dan peristiwa narasi mencapai puncaknya pada momen di mana struktur dan makna bekerja pada tingkat tertinggi adalah apa yang dilihat oleh pembuat film sebagai akhir cerita. Dengan kata lain, kesimpulan adalah momen di mana pemirsa benar-benar memahami bahwa makna dan struktur terhubung dalam sistem isu yang sama.

2.4.1.1. Struktur Narasi Fiksi

1) Kondisi Awal

Narasi umumnya dimulai dengan situasi yang normal, tertib, dan seimbang. Dalam cerita tentang superhero, narasi sering diawali dengan gambaran kota yang tenang atau kerajaan yang makmur. Sementara itu, dalam cerita keluarga, bagian awal biasanya menggambarkan kondisi keluarga yang harmonis dan penuh kebahagiaan.

2) Gangguan (*distruption*) terhadap keseimbangan

Munculnya karakter atau peristiwa yang mengganggu keteraturan, harmoni, dan keseimbangan adalah struktur kedua dari cerita. Tindakan tertentu membuat kehidupan yang biasa dan teratur menjadi kacau. Tahap ini biasanya ditandai dengan munculnya musuh atau ancaman lain yang melakukan tindakan jahat dan mengganggu ketertiban kota dalam film bertema superhero.

3) Kesadaran Akan Terjadinya Gangguan

Pada tahap ketiga, gangguan atau disrupsi semakin memburuk dan semakin terasa. Di titik ini, gangguan tersebut biasanya mencapai puncaknya. Dalam cerita superhero, bagian ini ditandai dengan meningkatnya kekuatan musuh. Pada saat ini, cerita mencapai klimaksnya.

4) Upaya Memperbaiki

Pada tahap ini, cerita biasanya menampilkan sosok pahlawan yang mencoba menyelesaikan masalah. Pada saat ini, ada upaya untuk mengembalikan keteraturan, tetapi mungkin tidak berhasil sepenuhnya.

5) Pemulihan Menuju Keseimbangan, Menciptakan Keteraturan Kembali

Ini adalah babak terakhir dari cerita; kekacauan yang muncul di babak kedua telah diselesaikan dengan baik, sehingga keadaan kembali normal.

2.4.1.2. Narasi dan Narator

Narator sebuah narasi bisa jadi adalah penulis cerita atau salah satu karakter yang memainkan peran tersebut. Bergantung pada hubungan penulis-narator, narasi dapat diklasifikasikan menjadi non-dramatis (narator yang tidak terlibat langsung dalam cerita) atau dramatis (narator yang terlibat aktif dalam plot). Perbedaan utama antara keduanya adalah seberapa besar partisipasi penulis dalam narasi dan apakah mereka bertindak sebagai narator atau tidak.

2.4.1.3. Karakter

Karakter dengan karakteristik atau perilaku unik mungkin ditemukan dalam sebuah cerita atau narasi. Setiap karakter dalam narasi memiliki fungsi tertentu yang berkontribusi terhadap organisasi dan koherensi cerita. Selain menceritakan topik cerita, narasi juga menghadirkan tokoh-tokoh yang mendukung pesan tersebut. Lebih mudah bagi penulis atau pendongeng untuk mengkomunikasikan konsep kepada penonton ketika karakter tersebut hadir.

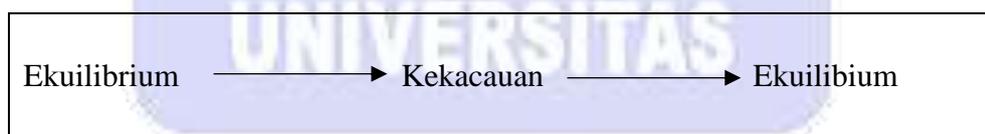
2.4.1.4. Intertekstualitas

Sebuah narasi selalu terkait dengan narasi lain; itu tidak pernah ada dalam ruang hampa. Intertekstualitas adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan hubungan antar cerita, yang menunjukkan betapa mendasarnya semua cerita saling terkait. Setiap cerita dimulai dengan latar damai di mana karakter hidup berdampingan secara damai sebelum konflik mulai muncul ke permukaan. Karena aktivitas salah satu karakter, situasi ini berubah menjadi kekacauan di tengah-tengah novel. Pesanan kembali di akhir cerita. Kekalahan musuh, kehidupan bahagia sang pahlawan, dan pembebasan serta kemakmuran dan kebahagiaan abadi masyarakat adalah ciri-ciri hal ini dalam banyak cerita fiksi.

Pembukaan narasi memberi pembaca atau penonton gambaran dasar tentang skenario sehingga mereka dapat mengantisipasi apa yang akan terjadi selanjutnya. Pembuat film harus menyusun pendahuluan ini dengan hati-hati untuk memastikannya secara efektif menarik minat penonton dan berfungsi untuk menarik perhatian mereka ke adegan berikutnya. Bagian utama narasi yang merinci tindakan karakter adalah bagian pengembangan. Bagian ini mencoba meningkatkan ketegangan atau kenyamanan yang muncul dari skenario pembuka dan membentuk keseluruhan proses narasi.

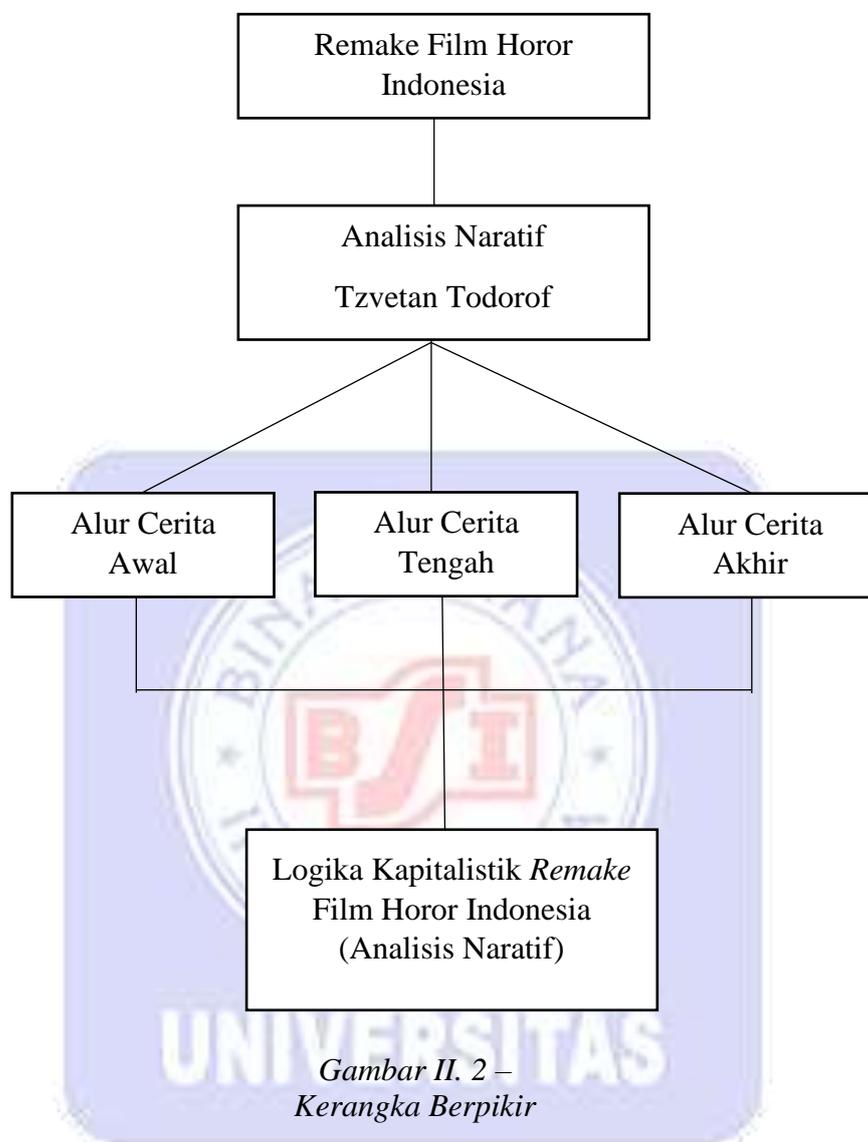
Bagian akhir, yang secara teknis dikenal sebagai peleraian atau denouement, adalah tahap di mana konflik atau masalah biasanya diselesaikan. Namun, tidak selalu bagian peleraian ini menyelesaikan semua masalah yang ada. Meskipun demikian, dalam konteks alur, bagian ini tetap menandakan berakhirnya rangkaian tindakan yang telah terjadi.

Secara sederhana, skema pembagian tiga waktu alur cerita dalam narasi dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar II. 1 –
Skema Pembagian Tiga Waktu Alur Cerita Dalam Narasi

2.5. Kerangka Berpikir



Gambar II. 2 –
Kerangka Berpikir

Menurut gambar pada kerangka berpikir yang disajikan, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan pendekatan analisis naratif, penelitian ini bertujuan untuk mengungkap bagaimana struktur cerita, karakter, dan elemen visual dalam remake film horor Indonesia mencerminkan logika kapitalistik. Elemen-elemen ini dianalisis untuk melihat bagaimana narasi dan representasi dalam film-film tersebut tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga menjadi alat untuk memenuhi

kebutuhan pasar dan mempertahankan daya saing industri film di bawah sistem kapitalisme.

Kerangka berpikir ini akan menjelaskan hubungan antara logika kapitalisme, narasi film, dan strategi produksi ulang dalam industri perfilman, khususnya pada genre horor di Indonesia. Analisis ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang bagaimana kapitalisme memengaruhi cara cerita dikonstruksi, disampaikan, dan dikonsumsi oleh masyarakat.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan teknik analisis naratif dan metodologi kualitatif Sugiyono (2019) mengartikan penelitian kualitatif sebagai pendekatan yang menggunakan peneliti sebagai alat utama untuk meneliti keadaan objek alam. Pemahaman yang lebih mendalam terhadap alam merupakan hasil dari teknik pengumpulan data triangulasi, yang biasanya menghasilkan data kualitatif dan analisis data induktif atau kualitatif (Sugiyono, 2019).

Untuk mengkaji logika kapitalistik yang tercermin dalam *remake* film horor Indonesia. Pendekatan ini dipilih karena mampu menggali makna mendalam dari elemen-elemen naratif yang terdapat dalam film, seperti alur cerita, karakter, latar, dan simbol-simbol visual. Melalui analisis naratif, penelitian ini akan mengidentifikasi bagaimana elemen-elemen tersebut dikonstruksi dan diadaptasi dalam *remake* untuk mencerminkan kebutuhan pasar serta nilai-nilai kapitalistik.

Pengumpulan data dilakukan melalui metode observasi, studi pustaka, dan *online searching* dengan menonton secara cermat beberapa *remake* film horor Indonesia yang menjadi objek penelitian. Selain itu, sumber data sekunder seperti artikel, ulasan, dan literatur akademik yang relevan akan digunakan untuk memperkuat analisis. Fokus utama penelitian adalah menghubungkan elemen-elemen naratif dalam film dengan strategi kapitalistik di balik proses *remake*.

Data yang diperoleh akan dianalisis secara deskriptif dengan menguraikan temuan berdasarkan kategori-kategori yang telah ditentukan, seperti tema naratif, representasi karakter, dan penggunaan teknologi produksi. Hasil analisis akan menggambarkan

hubungan antara logika kapitalisme dan konstruksi narasi dalam remake film horor Indonesia, serta dampaknya terhadap pesan yang disampaikan kepada penonton. Dengan desain penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif tentang bagaimana kapitalisme memengaruhi industri kreatif, khususnya dalam genre film horor.

3.2. Paradigma Penelitian

Menurut Sugiyono (2019) mendefinisikan bahwa, “Paradigma penelitian merupakan pola pikir yang menunjukkan hubungan antara variabel yang akan diteliti yang sekaligus mencerminkan jenis dan jumlah rumusan masalah yang perlu dijawab melalui penelitian (Sugiyono, 2019).

Penelitian ini menggunakan paradigma interpretatif (interpretif/konstruktivis) dalam memahami fenomena logika kapitalistik dalam remake film horor Indonesia. Paradigma interpretatif menekankan pada pemahaman subjektif dan interpretasi makna yang dibangun oleh individu atau kelompok dalam konteks sosial tertentu. Dalam konteks ini, penelitian berupaya menginterpretasi bagaimana logika kapitalistik direpresentasikan dan dimaknai dalam narasi film *remake* horor.

3.3. Lokasi Dan Waktu Penelitian

Karena sumber data untuk penelitian ini cukup mudah diakses, peneliti memiliki fleksibilitas dalam hal lokasi dan waktu pelaksanaan penelitian. Penelitian ini dilakukan tanpa batasan lokasi yang ketat, dengan rumah peneliti menjadi tempat utama untuk mengerjakan penelitian. Proses pencarian topik dan penentuan judul penelitian dimulai pada pertengahan Oktober 2024, sementara penyusunan penelitian dan pengolahan data dimulai pada bulan November 2024.

3.4. Unit Analisis

Menurut fokus penelitian, unit analisis dapat berupa benda, individu, organisasi, kelompok, dan waktu tertentu. Dengan penjelasan tersebut, remake film horror di Indonesia merupakan unit analisis peneliti dalam penelitian ini.

3.5. Definisi Konseptual

Komponen penelitian yang menjelaskan mengenai karakteristik masalah yang hendak diteliti disebut definisi konseptual. Berikut definisi konseptual dalam penelitian ini:

1. Logika kapitalistik

Logika kapitalistik adalah cara berpikir dan prinsip operasional yang mendasari sistem kapitalisme, di mana semua aktivitas ekonomi, sosial, dan budaya diarahkan pada pencapaian keuntungan dan akumulasi modal. Logika ini mengutamakan efisiensi, produktivitas, dan pemanfaatan sumber daya untuk memaksimalkan nilai ekonomi, sering kali dengan mengorbankan nilai-nilai lain seperti kesejahteraan sosial atau keberlanjutan lingkungan (Agustiati, 2020).

2. Analisis Naratif

Dalam penelitian kualitatif, studi kasus dan analisis naratif merupakan pendekatan yang saling berkaitan. Studi kasus meneliti dengan cermat fenomena tertentu, sedangkan analisis naratif berfokus pada analisis cerita untuk memahami pengalaman dan konsekuensi sosial. Ketika digunakan bersama-sama, studi kasus dan analisis naratif menciptakan hubungan simbiosis yang kuat dalam penelitian kualitatif. Sementara studi kasus menawarkan investigasi menyeluruh terhadap peristiwa tertentu dalam konteksnya, analisis naratif memperdalam pemahaman dengan berfokus pada berbagai narasi dan pengalaman yang termasuk dalam kasus tertentu.

Dengan mengintegrasikan pendekatan-pendekatan ini, para peneliti dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif dan mendalam.

3.6. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan serangkaian cara atau metode yang digunakan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam proses penyusunan penelitian. Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini antara lain:

1. Observasi

Observasi adalah kondisi dimana peneliti melakukan pengamatan langsung pada hal yang diteliti, ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman tentang konteks data dalam konteks sosial secara keseluruhan. Peneliti menerapkan metode observasi non-partisipan, dimana penelitian ini dilakukan sendiri oleh peneliti dengan mengamati secara seksama setiap remake film horror di Indonesia, setelah observasi Langkah berikutnya adalah mencatat, memilah, dan menganalisis secara naratif dari apa yang film horror tersebut.

2. Studi Pustaka

Studi Pustaka atau studi literatur adalah metode pengumpulan data yang menggunakan sumber data, misalnya laporan penelitian, buku, buku ilmiah, artikel, dan jurnal yang berkaitan dengan subjek.

3. *Internet Searching*

Proses pencarian atau pengumpulan data melalui internet untuk mendapatkan informasi berdasarkan referensi, jurnal, dan artikel untuk mendukung penelitian dikenal sebagai pencarian internet. Pengumpulan data dari internet memberikan peneliti informasi tambahan sekaligus menambah referensi peneliti.

3.7. Metode Pengolahan Data

Pengolahan data adalah suatu proses penerimaan data dan mengeluarkannya menjadi bentuk yang lain berupa informasi. Mengubah data menjadi bentuk yang lebih bermanfaat disebut proses pengolahan data. Tidak hanya mencakup perhitungan numerik, tetapi juga melakukan hal-hal seperti klasifikasi data dan perpindahan data.

Dalam penelitian kualitatif, data diolah dengan mengkategorikan atau mengklasifikasikan berdasarkan tema yang menjadi fokus penelitian. Pengolahan data pada penelitian ini terdiri dari:

1. Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, peneliti mengumpulkan data dari beberapa remake film horror di Indonesia. Pada tahap ini, peneliti memperhatikan dan mencatat setiap alur cerita, dan narasi yang menggambarkan mengenai adanya logika kapitalistik.

2. Reduksi Data

Mereduksi data berarti merangkum dan juga memilah informasi utama, memfokuskan pada informasi yang paling penting. Data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk mengumpulkan data dan mencari informasi tambahan saat diperlukan.

3. Penyajian Data

Salah satu teknik analisis kualitatif adalah dengan penyajian data; dalam penelitian kualitatif, teks naratif adalah metode penyajian data yang paling umum. Dengan memberikan data, peneliti lebih mudah memahami proses dan merencanakan tindakan selanjutnya.

4. Interpretasi dan Visualisasi Data

Interpretasi data adalah tahap untuk memahami hasil analisis dan mengkomunikasikan informasi yang ditemukan dengan menyajikan grafik, table, atau

diagram untuk mempresentasikan data secara visual. Peneliti menggunakan tabel untuk menampilkan data dan hasil analisis dalam penelitian ini, dengan menggunakan analisis naratif *remake* film horror di Indonesia.



BAB IV

PEMBAHASAN

4.1. Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa dan mengungkapkan bagaimana logika kapitalistik mempengaruhi struktur narasi dalam *remake* film horror Indonesia, dan bagaimana adaptasi elemen naratif dalam *remake* film horror mencerminkan perkembangan preferensi dan dinamika industri film di Indonesia. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode analisis naratif untuk menggali dari elemen-elemen naratif yang terdapat dalam film, seperti alur cerita, karakter, latar, dan simbol-simbol visual.

4.1.1. Logika Kapitalistik dalam Narasi Remake Film Horor Indonesia



Gambar IV. 1
Poster Film Horor Suzana: Bernapas dalam kubur

Logika kapitalistik terlihat dari pemilihan film horror lama yang memiliki popularitas tinggi di masa lalu untuk dibuat ulang. Misalnya, seperti contoh diatas film Suzzanna: Bernapas dalam Kubur dipilih karena memiliki daya tarik nostalgia yang kuat bagi generasi penonton tertentu, sekaligus relevansi dengan pasar modern.

Film ini di *remake* dari film Suzanna yang berjudul “Beranak Dalam Kubur” tahun 1970. Menceritakan Suzanna dan Satria telah menikah tapi setelah bertahun-tahun mereka tidak kunjung dikaruniai anak. Sampai di tahun ke-7 pernikahan mereka, Suzanna berhasil hamil dan keduanya sangat bahagia. Namun di suatu malam, kebahagiaan mereka seketika hancur. Film ini disutradarai Rocky Soraya dan Anggy Umbara. Hal yang menarik di film ini adalah penampilan Luna Maya yang berparas sangat mirip dengan Suzanna yang asli. Film ini sukses mendapatkan 3,3 juta lebih penonton. Bahkan berkat film ini, Luna Maya meraih penghargaan sebagai Pemeran Utama Wanita Terfavorit di IMAA 2019.

Hal diatas menunjukkan bahwa keputusan produksi *remake* tidak hanya didasarkan pada nilai seni, tetapi juga pada potensi keuntungan finansial yang besar. Daya tarik nostalgia menjadi strategi kapitalistik untuk menjangkau pasar yang lebih luas, baik generasi lama yang mengenang film asli maupun generasi baru yang penasaran dengan versi modernnya. Rangga selaku penonton film “Bernafas Dalam Kubur” ini berpendapat bahwa:

"Saya tertarik menonton remake 'Bernafas dalam Kubur' karena ingin membandingkan bagaimana cerita klasik yang sudah saya kenal disajikan dalam versi modern. Film aslinya punya tempat khusus di hati saya dengan atmosfer mencekam dan cerita yang sangat Indonesia. Saya penasaran apakah remake ini bisa menangkap esensi horor yang sama, atau justru menghadirkan interpretasi baru yang segar. Selain itu, saya juga ingin melihat bagaimana efek visual modern dapat memperkaya cerita yang sudah sangat ikonik ini."

Rangga menyampaikan bahwa *remake* ini mencoba menghadirkan cerita yang lebih kompleks dengan menambahkan beberapa plot twist yang tidak ada di film aslinya. Meskipun hal ini membuat cerita menjadi lebih menarik, dan merasa beberapa plot twist tersebut terasa dipaksakan dan kurang masuk akal. Sehingga lebih menyukai pendekatan yang lebih sederhana namun efektif seperti yang ada di film aslinya.

Namun, *remake* 'Bernafas dalam Kubur' berhasil menyajikan visual yang memukau dan cerita yang lebih kompleks, merasa film ini kehilangan sebagian dari jiwa film aslinya. Elemen-elemen mistis dan klenik yang kuat di film asli terasa kurang begitu dominan dalam remake ini. Selain itu, beberapa adegan terasa terlalu terpengaruh oleh tren horor barat sehingga kurang terasa autentik. Selain itu Rangga juga berpendapat bahwa:

"Secara keseluruhan, 'Bernafas Dalam Kubur' berhasil menghadirkan atmosfer mencekam yang cukup efektif. Beberapa jump scare berhasil membuat saya terkejut. Namun, saya merasa pacing cerita di bagian akhir terlalu terburu-buru. Banyak plot point yang terkesan dipaksakan hanya untuk mencapai klimaks. Alhasil, beberapa misteri yang dibangun sejak awal tidak terpecahkan dengan memuaskan."

4.1.2. Narasi yang Dikondisikan untuk Menghasilkan Nilai Ekonomis

Dalam narasi *remake*, elemen-elemen cerita sering kali dimodifikasi untuk menyesuaikan dengan preferensi pasar kontemporer. Misalnya, terdapat penguatan elemen visual, penggunaan teknologi CGI, dan pengembangan karakter yang lebih kompleks untuk menarik minat penonton modern. Alur cerita juga dirancang untuk memenuhi ekspektasi pasar, seperti menambahkan elemen humor atau romansa, yang sering kali tidak ada dalam versi asli. Modifikasi ini bertujuan untuk meningkatkan daya jual film, sekaligus menunjukkan bahwa narasi remake tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai komoditas ekonomi. Modifikasi dalam *remake* tidak hanya sekadar mengikuti tren, tetapi juga merupakan bagian integral dari logika kapitalistik yang beroperasi dalam industri perfilman. Seperti, pengembangan karakter yang lebih kompleks bertujuan untuk menciptakan koneksi emosional yang lebih kuat dengan penonton. Hal ini sering dilakukan dengan memberikan latar belakang yang lebih detail, motivasi yang lebih jelas, atau konflik internal yang lebih mendalam pada karakter. Tujuannya adalah agar penonton dapat lebih mudah

beridentifikasi dengan karakter dan terlibat dalam cerita. Dalam logika kapitalistik, identifikasi ini penting untuk menciptakan *engagement* dan loyalitas penonton, yang pada akhirnya berdampak pada kesuksesan komersial film.

4.1.3. Eksploitasi Tema dan Karakter untuk Memaksimalkan Keuntungan

Tema-tema klasik seperti balas dendam, kutukan, dan sosok hantu legendaris yang melekat dalam film horor Indonesia dimanfaatkan secara maksimal. Tokoh-tokoh utama, khususnya yang ikonis seperti Suzzanna, sering kali diperankan oleh aktor yang memiliki popularitas tinggi untuk meningkatkan daya tarik komersial. Hal ini mencerminkan bagaimana logika kapitalistik memanfaatkan citra dan nama besar tokoh atau aktor untuk menarik penonton dan memaksimalkan keuntungan.

Dalam konteks ini, logika kapitalistik menjadi sangat jelas, di mana nilai ekonomi dari nama besar seorang aktor atau tokoh dijadikan aset utama dalam mempromosikan film. Popularitas aktor sering kali menjadi daya pikat yang meyakinkan penonton untuk menyaksikan film, terlepas dari kualitas narasi atau elemen artistiknya. Selain itu, penggunaan tema-tema klasik yang mudah dikenali oleh masyarakat luas memperkuat daya tarik emosional film, yang pada gilirannya memaksimalkan peluang keberhasilan secara komersial.

Dengan pendekatan ini, film horor *remake* tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga produk komersial yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan pasar. Elemen nostalgia yang dihadirkan melalui cerita dan karakter yang sudah akrab bagi penonton menciptakan hubungan emosional, sementara aktor ternama memperkuat kredibilitas dan nilai jual film. Kombinasi ini membuktikan bagaimana industri film horor Indonesia beroperasi di bawah pengaruh logika kapitalistik yang menempatkan keuntungan sebagai prioritas utama.

4.1.4. Adaptasi Elemen Naratif dalam *Remake* Film Horor

Remake dalam dunia perfilman merupakan bentuk adaptasi yang mempertahankan elemen naratif utama dari film aslinya tetapi menyesuaikannya dengan perkembangan zaman, teknologi, serta selera penonton modern. Dalam konteks film horor, remake sering kali membawa perubahan dalam aspek teknis, estetika, dan bahkan struktur cerita agar tetap relevan dan menakutkan bagi audiens baru. Salah satu contoh remake film horor Indonesia adalah "Beranak Dalam Kubur", yang pertama kali dirilis pada tahun 1971 dan di-remake pada tahun 2007.

Adaptasi elemen naratif dalam remake film horor seperti "Beranak Dalam Kubur" bertujuan untuk menjaga esensi cerita tetapi tetap relevan dengan perkembangan zaman. Perubahan dalam latar, karakter, alur cerita, teknik horor, hingga pendekatan tema menjadi bagian penting dalam proses remake agar film tetap menarik bagi generasi penonton baru tanpa menghilangkan nuansa horor klasiknya.

Film remake tidak hanya sekadar reproduksi ulang, tetapi juga sebuah reinterpretasi yang memungkinkan eksplorasi baru dalam genre horor. Dengan demikian, meskipun film asli memiliki tempat tersendiri dalam sejarah perfilman horor Indonesia, versi remake juga mampu memberikan pengalaman yang lebih segar dan menakutkan bagi penonton masa kini

Berikut adalah adaptasi elemen naratif yang dilakukan dalam remake film "Beranak Dalam Kubur":

1. Perubahan Latar dan Atmosfer

Dalam versi aslinya, film "Beranak Dalam Kubur" memiliki latar khas horor klasik Indonesia yang didominasi oleh nuansa gotik dengan rumah kuno, pemakaman, dan suasana yang sunyi. Namun, dalam versi remake, latar lebih diperluas dengan

pendekatan sinematografi yang lebih modern dan atmosfer yang lebih gelap serta mencekam, menyesuaikan dengan standar film horor saat ini yang lebih eksplisit dalam penyampaian suasana seram.

2. Pengembangan Karakter

Karakter utama dalam film aslinya diperankan oleh Suzanna, yang dikenal sebagai "Ratu Horor Indonesia." Dalam versi remake, karakter utama mengalami sedikit perubahan dari segi pendalaman psikologis, motivasi, serta kompleksitas emosionalnya. Hal ini bertujuan untuk membuat tokoh-tokoh terasa lebih nyata dan dapat beresonansi dengan penonton modern.

3. Modifikasi Alur Cerita

Meskipun masih mempertahankan inti cerita tentang misteri kematian dan balas dendam dari alam gaib, versi remake mengalami modifikasi dalam alurnya. Beberapa adegan tambahan dimasukkan untuk memperjelas latar belakang karakter serta memberikan kejutan baru bagi penonton, termasuk twist yang lebih kuat dibandingkan versi aslinya.

4. Perubahan Elemen Horor dan Teknik Sinematik

Teknik sinematografi dan efek visual dalam versi remake lebih ditingkatkan dengan pemanfaatan CGI serta teknik tata cahaya yang lebih canggih untuk menciptakan atmosfer horor yang lebih intens. Sementara versi 1971 lebih mengandalkan make-up dan efek praktis, remake memanfaatkan teknologi modern untuk menghadirkan adegan yang lebih menyeramkan.

5. Perbedaan dalam Penyampaian Tema dan Symbolisme

Tema utama dalam film asli adalah ketakutan terhadap hal-hal supranatural dan karma atas kejahatan yang dilakukan manusia. Versi remake tetap mempertahankan pesan moral ini tetapi dengan pendekatan yang lebih

kontemporer, seperti menggambarkan psikologi ketakutan dengan lebih mendalam serta memberikan simbolisme yang lebih relevan dengan budaya modern.

6. Pendekatan terhadap Audiens Modern

Remake dari "Beranak Dalam Kubur" menyesuaikan gaya storytelling dan estetika horor sesuai dengan selera penonton modern. Jika film aslinya lebih bergaya melodrama dengan tempo yang cenderung lambat, remake memiliki tempo yang lebih cepat dengan jumpscare yang lebih dominan, mengikuti tren horor modern yang lebih eksplisit dan intens.

Film "Beranak Dalam Kubur" (1970) merupakan salah satu film horor klasik Indonesia yang sangat ikonik, terutama karena peran Suzanna sebagai sosok arwah gentayangan. Seiring waktu, film ini mengalami beberapa remake atau reinterpretasi, termasuk dalam film seperti "Suzanna: Bernapas dalam Kubur" (2018). Remake tersebut tidak hanya memperbarui tampilan visual, tetapi juga menyesuaikan narasi agar lebih relevan dengan penonton modern.

Film tersebut merupakan contoh adaptasi elemen naratif dalam *remake* film horor merupakan proses kompleks yang melibatkan reinterpretasi dan modifikasi berbagai aspek cerita asli agar relevan dengan konteks sosio-kultural dan preferensi penonton masa kini. Adaptasi ini tidak hanya sekadar menyalin ulang, tetapi juga menawarkan interpretasi baru terhadap tema, karakter, alur, dan bahkan pesan yang disampaikan. Beberapa elemen naratif yang umum diadaptasi antara lain:

1. Alur Cerita (Plot)

Versi Asli (1970):

- Memiliki alur yang sederhana tetapi efektif dalam membangun ketegangan.

- Berkisah tentang seorang wanita (diperankan oleh Suzanna) yang mengalami kesulitan saat melahirkan dan akhirnya meninggal dunia. Namun, kematiannya tidak wajar dan dipenuhi unsur mistis.
- Arwahnya bangkit dan meneror orang-orang yang terlibat dalam kematiannya, termasuk keluarganya.
- Fokus cerita lebih kepada balas dendam supernatural, dengan atmosfer horor klasik yang lebih mengandalkan suspense dan keheningan.

Versi Remake (2018 - "Suzanna: Bernapas dalam Kubur"):

- Alur lebih kompleks dengan tambahan subplot yang memperdalam cerita.
- Fokusnya tetap tentang seorang wanita yang meninggal dan kembali sebagai arwah, tetapi diberikan lebih banyak latar belakang dan pengembangan cerita.
- Motivasi tokoh utama lebih dijelaskan, termasuk konflik yang menyebabkan dirinya dibunuh.
- Lebih banyak adegan emosional dan dramatis, bukan hanya sekadar teror.
- Pendekatan yang lebih modern dalam membangun ketegangan, dengan penggunaan jumpscare dan pacing cerita yang lebih cepat dibandingkan versi asli yang lebih lambat.

2. Karakter

Versi Asli (1971):

- Karakter-karakter bersifat arketipikal, yaitu mengikuti pola karakter horor klasik:
- Sosok wanita malang yang mengalami penderitaan dan kematian tragis.
- Suami yang tidak setia atau lemah dalam melindungi istrinya.
- Dukun atau sosok jahat yang menjadi dalang penderitaan sang protagonis.

- Fokus utama lebih pada hantu sebagai entitas menakutkan, bukan sebagai karakter dengan latar belakang yang kompleks

Versi Remake (2018):

- Karakter lebih kompleks dan multidimensional.
- Tokoh utama (Suzzanna) memiliki lebih banyak emosi dan latar belakang psikologis yang lebih kuat. Dia tidak hanya digambarkan sebagai arwah gentayangan yang membalas dendam, tetapi juga seorang wanita dengan rasa sakit hati dan kehilangan yang mendalam.
- Karakter pendukung (misalnya suami atau orang-orang di sekitarnya) mendapatkan motivasi yang lebih jelas dibandingkan versi asli.
- Pergeseran dari sekadar "hantu menyeramkan" menjadi "sosok yang juga tragis", membuat cerita lebih bernuansa dan emosional.

3. Tema

Versi Asli (1970):

- Balas dendam supernatural sebagai tema utama.
- Ketakutan terhadap dunia mistis dan kepercayaan akan arwah gentayangan.
- Peringatan moral tentang karma dan konsekuensi dari perbuatan buruk.
- Menggambarkan ketidakadilan sosial, terutama terhadap perempuan, tetapi tidak terlalu dieksplorasi secara mendalam.

Versi Remake (2018):

- Masih mempertahankan tema balas dendam supernatural, tetapi dengan pendekatan lebih modern.
- Lebih menyoroti isu sosial, seperti:
 - Trauma pasca-kematian dan peran seorang ibu.

- Pentingnya dukungan sosial bagi perempuan.
- Ketidakadilan gender, di mana perempuan sering menjadi korban eksploitasi dan ketidakadilan dalam masyarakat.
- Ada unsur yang lebih psikologis, menampilkan bagaimana rasa sakit dan penderitaan dapat terus menghantui, bahkan setelah kematian.

4. Visual dan Teknik Sinematografi

Versi Asli (1970):

- Efek praktis dan make-up sederhana, tetapi efektif dalam menciptakan atmosfer horor.
- Pemanfaatan cahaya dan bayangan untuk membangun suasana seram.
- Teknik sinematografi klasik dengan pacing yang lebih lambat, memberi waktu bagi penonton untuk merasakan ketegangan.

Versi Remake (2018):

- Teknologi visual lebih canggih, dengan penggunaan CGI dan efek khusus yang lebih realistik.
- Make-up dan desain produksi lebih detail, membuat tampilan arwah dan adegan supernatural terlihat lebih menyeramkan.
- Sinematografi yang lebih dinamis, dengan pengambilan gambar yang lebih cepat dan modern.
- Lebih banyak penggunaan jumpscare dan efek suara intens untuk menambah elemen horor.

5. Pesan Moral

Versi Asli (1970):

- Peringatan tentang karma, bahwa kejahatan akan mendapatkan balasan.
- Menghormati tradisi dan kepercayaan masyarakat tentang roh dan dunia mistis.

- Kritik terhadap perilaku manusia yang serakah atau tidak bermoral.

Versi Remake (2018):

- Masih mempertahankan pesan moral asli, tetapi menambahkan dimensi yang lebih luas, seperti:
 - Kesetaraan gender, bagaimana perempuan sering kali diperlakukan tidak adil.
 - Pentingnya nilai keluarga dan kasih sayang, terutama bagi perempuan yang mengalami trauma.
 - Penyakit sosial modern, seperti bagaimana individu semakin egois dan tidak peduli dengan orang lain.

4.1.5. Analisis Naratif Film "Bernafas dalam Kubur" (Suzanna 1970 vs. Remake 2018) dalam Kerangka Logika Kapitalistik

Film Bernafas dalam Kubur merupakan salah satu film horor legendaris Indonesia yang dibintangi oleh Suzanna pada tahun 1970 dan kemudian dibuat ulang pada tahun 2018 dengan Luna Maya sebagai pemeran utama. Analisis ini menggunakan struktur naratif awal, tengah, dan akhir untuk membandingkan versi asli dan remake, serta mengelaborasi bagaimana logika kapitalistik memengaruhi perubahan naratif dalam versi terbaru.

1. Struktur Naratif: Perbandingan Versi 1970 dan 2018

A. Awal (Sksposisi dan Perkenalan Karakter)

- Versi 1970

Film memperkenalkan karakter utama, Sussana, seorang wanita yang mengalami tragedi dalam hidupnya akibat pengkhianatan dan kejahatan yang dilakukan oleh orang-orang di sekitarnya. Narasi dibangun dengan suasana klasik

horor tahun 80-an, dengan pengembangan karakter yang lebih emosional dan berbasis drama

- **Versi 2018**

Dalam remake, latar dan karakter tetap dipertahankan, tetapi dengan elemen modern seperti latar rumah yang lebih mewah dan teknologi yang lebih canggih. Karakterisasi juga dibuat lebih dramatis dengan pendekatan sinematik yang lebih mengandalkan efek visual dan sinematografi modern

- **Logika Kapitalistik**

Pada versi 2018, eksposisi diperpanjang dengan tujuan membangun ketertarikan penonton, terutama generasi muda yang lebih terbiasa dengan film berbasis efek visual dan produksi berkualitas tinggi. Penggunaan aktor terkenal (Luna Maya) juga menunjukkan strategi kapitalistik dalam menarik lebih banyak audiens

B. Tengah (Konflik dan Keterangan)

- **Versi 1970**

Film menampilkan konflik yang lebih sederhana, dengan adegan balas dendam yang menekankan unsur mistis dan kengerian melalui pencahayaan redup dan musik latar klasik. Penonton lebih diajak merasakan ketegangan melalui atmosfer dan akting Suzanna

- **Versi 2018**

Film remake menggunakan teknik jump scare, efek CGI, dan adegan-adegan lebih eksplisit untuk meningkatkan intensitas ketegangan. Elemen naratif juga diperkaya dengan subplot yang lebih kompleks agar sesuai dengan standar film modern

- **Logika Kapitalistik**

Penyesuaian dalam versi remake menunjukkan bagaimana pasar menginginkan pengalaman horor yang lebih intens dan mendalam. Teknologi digunakan untuk meningkatkan daya tarik komersial film, memastikan bahwa film dapat bersaing dengan film horor internasional

C. Akhir (Penyelesaian dan Klimaks)

- Versi 1970

Film diakhiri dengan balas dendam karakter utama yang terasa lebih tragis dan emosional, mengikuti gaya penceritaan film horor klasik yang menekankan aspek moral dan supernatural

- Versi 2018

Versi remake menghadirkan ending yang lebih dramatis dengan efek visual spektakuler, serta memberikan ruang bagi kemungkinan sekuel, mengikuti pola industri film modern yang sering mengeksploitasi kesuksesan film melalui franchise

- Logika Kapitalistik

Ending dalam remake lebih bersifat terbuka, memungkinkan eksploitasi lebih lanjut jika film sukses secara finansial. Model ini banyak diterapkan dalam industri film horor global untuk memastikan keuntungan berkelanjutan melalui sekuel atau spin-off.

2. Elaborasi Logika Kapitalistik Dalam Remake

1. Komersialisasi Nostalgia

Film remake tetap mempertahankan elemen klasik untuk menarik penonton lama yang memiliki ikatan emosional dengan versi asli. Namun, elemen ini

dikemas ulang dengan pendekatan yang lebih komersial untuk menjangkau pasar yang lebih luas.

2. Investasi pada Produksi dan Teknologi

Versi 2018 menggunakan efek CGI, pencahayaan modern, serta tata sinematografi yang lebih canggih untuk meningkatkan daya jual film. Hal ini menunjukkan bagaimana kapitalisme mendorong investasi besar dalam produksi agar film lebih menarik secara visual dan memiliki nilai jual lebih tinggi.

3. Strategi Pemasaran yang Agresif

Film remake dipromosikan dengan kampanye pemasaran masif, termasuk trailer yang menampilkan adegan paling menarik, serta kolaborasi dengan media sosial dan influencer.

4. Pemilihan Aktor dengan Daya Tarik Pasar

Pemilihan Luna Maya sebagai pemeran utama bukan hanya berdasarkan kualitas akting, tetapi juga popularitasnya yang dapat menarik audiens lebih luas, termasuk generasi milenial yang lebih akrab dengan media sosial dan film modern.

5. Peluang Franchise dan Sekuel

Ending yang lebih terbuka dan narasi yang bisa dikembangkan lebih jauh menunjukkan bahwa remake tidak hanya bertujuan untuk mengenang film lama, tetapi juga sebagai langkah awal dalam membangun potensi franchise yang lebih menguntungkan di masa depan

4.2. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis, logika kapitalistik dalam *remake* film horor Indonesia dapat dilihat dari cara film-film tersebut dirancang untuk memaksimalkan keuntungan melalui adaptasi elemen narasi yang disesuaikan dengan selera pasar. Narasi dalam film tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampai cerita tetapi juga sebagai strategi pemasaran yang efektif. Film horor *remake* menunjukkan bagaimana kapitalisme memengaruhi industri kreatif, di mana seni sering kali tunduk pada tuntutan ekonomi.

Remake film horor Indonesia cenderung menghadirkan elemen-elemen yang sudah populer di masyarakat, seperti cerita klasik yang dikenal luas, karakter ikonik, dan momen-momen horor yang menonjol. Elemen-elemen ini dirancang ulang untuk menarik minat audiens modern, dengan mengintegrasikan teknologi produksi terkini, efek visual yang lebih canggih, serta akting yang disesuaikan dengan standar kontemporer. Strategi ini tidak hanya bertujuan untuk menjaga relevansi cerita, tetapi juga untuk memperluas jangkauan pasar, termasuk generasi muda yang mungkin tidak akrab dengan versi aslinya.

Selain itu, logika kapitalistik tercermin dalam penggunaan nama besar, baik dari sisi aktor maupun sutradara, yang sering kali menjadi daya tarik utama dalam mempromosikan film. Strategi pemasaran yang agresif, seperti penggunaan media sosial, trailer yang mengedepankan adegan-adegan paling menarik, hingga kolaborasi dengan influencer, turut memperlihatkan bagaimana aspek komersial mendominasi proses produksi hingga distribusi.

Di sisi lain, cerita dalam film *remake* sering kali mengalami perubahan untuk menyesuaikan dengan nilai-nilai yang lebih universal atau isu-isu yang sedang tren. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa film dapat diterima oleh audiens yang lebih luas, termasuk pasar internasional. Transformasi ini, meskipun memberikan nilai

baru, juga menunjukkan bagaimana narasi dapat dikomodifikasi untuk memenuhi tuntutan ekonomi.

Secara keseluruhan, *remake* film horor Indonesia menjadi cerminan bagaimana industri kreatif beroperasi dalam kerangka kapitalisme. Seni dalam bentuk film tidak hanya menjadi medium ekspresi budaya tetapi juga alat untuk mencapai tujuan ekonomi. Dalam konteks ini, logika kapitalistik tidak hanya memengaruhi konten naratif tetapi juga seluruh ekosistem produksi, distribusi, dan konsumsi film tersebut.



BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan temuan penelitian yang telah dilakukan, peneliti memperoleh beberapa kesimpulan penting terkait dengan logika kapitalistik dalam *remake* film horor Indonesia. Penelitian ini telah menggambarkan bagaimana logika kapitalistik memengaruhi struktur narasi *remake* film horor, serta bagaimana elemen-elemen naratif diadaptasi untuk mencerminkan preferensi audiens dan dinamika industri film di Indonesia.

Melalui analisis data, ditemukan bahwa logika kapitalistik berdampak signifikan pada cara *remake* film horor dirancang, terutama dalam pengoptimalan elemen cerita untuk menarik pasar yang lebih luas. *Remake* film horor cenderung menggunakan alur cerita yang lebih sederhana, karakter yang stereotipikal, dan elemen horor yang lebih eksplisit untuk meningkatkan daya tarik komersialnya. Pendekatan ini memungkinkan produser untuk memenuhi ekspektasi pasar sambil memaksimalkan potensi keuntungan finansial dari produksi ulang film.

Penelitian ini menggunakan metode analisis naratif yang mengacu pada teori kapitalisme budaya, yang menyoroiti bagaimana kapitalisme memengaruhi produksi budaya, termasuk film. Dalam konteks *remake* film horor, pengaruh ini terlihat pada upaya eksploitasi karya klasik untuk menciptakan produk yang relevan dengan audiens modern. Adaptasi elemen naratif seperti latar, simbol visual, dan representasi karakter menunjukkan upaya untuk menyeimbangkan antara pelestarian cerita asli dengan inovasi kreatif yang sesuai dengan tren pasar saat ini. Audiens tidak hanya mencari nostalgia dari cerita asli, tetapi juga pengalaman menonton yang lebih imersif dan

sesuai dengan standar sinematik modern. Hal ini mencerminkan bagaimana kapitalisme berperan dalam menyesuaikan produk budaya dengan tuntutan pasar dan preferensi audiens.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan wawasan penting mengenai hubungan antara kapitalisme dan narasi dalam industri film, khususnya dalam konteks *remake* film horor Indonesia. Temuan ini menunjukkan bahwa *remake* film tidak hanya berfungsi sebagai produk hiburan, tetapi juga sebagai cerminan perubahan preferensi audiens dan dinamika industri kreatif di Indonesia. Penelitian ini memberikan kontribusi signifikan terhadap studi budaya populer dan industri kreatif, serta membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh kapitalisme dalam genre film lainnya atau menggunakan pendekatan yang berbeda untuk memperdalam pemahaman tentang isu ini.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan dari penelitian yang telah dijelaskan, beberapa hal yang dapat dijadikan saran, baik secara akademis maupun praktis, adalah sebagai berikut:

1. Penguatan identitas budaya dalam *remake* film sebaiknya, elemen-elemen budaya lokal yang menjadi ciri khas film asli dipertahankan dan dikembangkan lebih lanjut dalam *remake*. Langkah ini tidak hanya membantu melestarikan identitas budaya tetapi juga menjadi daya tarik unik di tengah persaingan industri film global.
2. Penelitian lanjutan tentang dampak kapitalisme pada genre lain Para akademisi dan peneliti diharapkan untuk melanjutkan studi mengenai pengaruh kapitalisme pada genre film lainnya atau industri kreatif secara umum. Penelitian ini dapat

memberikan wawasan lebih luas tentang bagaimana kapitalisme membentuk budaya populer di Indonesia.

3. Pengembangan kreativitas dalam narasi tim produksi film disarankan untuk lebih inovatif dalam mengadaptasi narasi agar tidak hanya berfokus pada reproduksi cerita lama tetapi juga memberikan sentuhan kreatif yang segar dan relevan dengan audiens masa kini.

Dengan menerapkan saran-saran ini, maka diharapkan penelitian ini mampu memberikan kontribusi yang berarti baik dalam ranah akademis maupun praktis, serta membuka jalan bagi pengembangan lebih lanjut dalam memahami dari Logika Kapitalistik *Remake* pada sebuah film.



DAFTAR PUSTAKA

- Armanda, R. (2019). *Analisis Naratif Idealisme Wartawan Dalam Film Moammar Emka's Undercover*. Jakarta: Undercover.
http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/47284%0Ahttp://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/47284/1/REZA_ARMANDA-FDK.pdf
- Ayun Primada. (2020). *Film Film Horor di Indonesia*.
- Garin Nugroho. (2016). *INDUSTRI FILM DALAM CENGKRAMAN KAPITALISME*.
- Gustiansyah Noerfajrian. (2023). *BAB II Film Horor*.
- Ii, B. A. B., & Marx, A. K. M. (2012). *Marx: Theory of Surplus Value . Ed. G.A. Bonner and E. Burns. (London, 1951). Anthony Giddens. Kapitalisme dan Teori Sosial Modern; Suatu Analisis Karya Tulis Marx, Durkheim dan Max Webber. (Jakarta: Penerbit Universitas (UI-Press), 2009), hlm. 61 10. 10–21.*
- Jayanti, I. G. N., & Ni Gusti Ayu Agung Nerawati. (2008). Kapitalisme, Budaya Populer, Gaya Hidup (Pengantar). *Jurnal Kajian Budaya*, 5(Juli), iii–xii.
<https://www.unud.ac.id/>
- Nardi Maruapey. (2024). *Karl Marx: Mengkritik Kapitalisme dalam Analisis Ekonomi Politik*. <https://lsfdiscourse.org/karl-marx-mengkritik-kapitalisme-dalam-analisis-ekonomi-politik/>
- Ozy Syahputra. (2021). *Perkembangan Film Horor di Indonesia dari masa ke masa*.
- Patrick Caesario. (2024). *Kesuksesan Film Remake “The Lion King” dan Faktor Penunjangnya*.
- T, A. M. I. T. A. (2019). *ANALISIS NARATIF, ANALISIS KONTEN, DAN ANALISIS SEMIOTIK (Penelitian Kualitatif)*.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. Biodata Mahasiswa

NIM : 44200029
Nama : Ryan Aryo Seno
Tempat / Tanggal Lahir : Jakarta, 09 Agustus 2001
Alamat Lengkap : Jl.RawaSawah 1 RT.004/06 No.32 Johar baru -
Jakpus

II. Pendidikan Formal

1. SDN 03 Tanah Tinggi Jakarta Pusat (2007 – 2013)
2. SMPN 28 Jakarta Pusat (2013 – 2016)
3. SMKN 3 Jakarta Pusat (2016 – 2019)
4. Mahasiswa S1 Ilmu Komunikasi UBSI (2020 – Sekarang)

III. Riwayat Pengalaman Berorganisasi / Pekerjaan

1. Intrenship PT. Traffic Room
2. Komunitas Vespa Matic (centralskuts)
3. Organisasi The Jakmania



Jakarta, 17 Januari 2025



Ryan Aryo Seno

TEKS WAWANCARA

Nama : Rangga

Umur : 24 Tahun

Penonton Film: Beranak Dalam Kubur

1. Apa yang membuat Anda tertarik menonton remake film horor Indonesia ini?

Apakah ada film asli yang menjadi favorit Anda sebelumnya?

Jawab:

"Saya tertarik menonton remake 'Beranak dalam Kubur' karena ingin membandingkan bagaimana cerita klasik yang sudah saya kenal disajikan dalam versi modern. Film aslinya punya tempat khusus di hati saya dengan atmosfer mencekam dan cerita yang sangat Indonesia. Saya penasaran apakah remake ini bisa menangkap esensi horor yang sama, atau justru menghadirkan interpretasi baru yang segar. Selain itu, saya juga ingin melihat bagaimana efek visual modern dapat memperkaya cerita yang sudah sangat ikonik ini."

2. Secara keseluruhan, bagaimana Anda menilai film remake ini? Apakah Anda puas dengan hasilnya?

Jawab:

"Secara keseluruhan, 'Beranak Dalam Kubur' berhasil menghadirkan atmosfer mencekam yang cukup efektif. Beberapa jump scare berhasil membuat saya terkejut. Namun, saya merasa pacing cerita di bagian akhir terlalu terburu-buru. Banyak plot point yang terkesan dipaksakan hanya untuk mencapai klimaks. Alhasil, beberapa misteri yang dibangun sejak awal tidak terpecahkan dengan memuaskan."

SURAT RISET

BUKTI HASIL PENGECEKAN PLAGIARISME

SKRIPSI_RYAN_ARYO_SENO_44200029_REVISI_BAB_13_BAB_...
1736514729991

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.usm.ac.id Internet Source	4%
2	www.idntimes.com Internet Source	1%
3	jurnal.radenfatah.ac.id Internet Source	1%
4	text-id.123dok.com Internet Source	1%
5	docplayer.info Internet Source	1%
6	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source	1%
7	Submitted to UIN Syarif Hidayatullah Jakarta Student Paper	1%
8	repository.uinjkt.ac.id Internet Source	1%
9	123dok.com Internet Source	<1%