

ANALISIS HANTOLOGI ATAS MANAJEMEN PERSEPSI MANTRA "LUPA JALAN PULANG" DALAM FILM DUSUN MAYIT

*A HANTOLOGICAL ANALYSIS OF THE PERCEPTION MANAGEMENT OF THE MANTRA "FORGOT THE WAY HOME" IN THE FILM *DUSUN MAYIT**

Solihin¹, Ulfah Wafa Almubarakah², Slamet Parsono³, Iman Soleh Nurdin⁴

^{1, 2, 4}Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (Stikom) Bandung

³Universitas Telkom

¹solihin@stikombandung.ac.id

Diterima 11 Juni 2026

Direvisi 30 Agustus 2026

Disetujui 30 Agustus 2026

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji fungsi ideologis dan naratif dari mantra auditorik "yang datang akan lupa jalan pulang" dalam film horor Indonesia *Dusun Mayit* (2025) karya Rizal Mantovani. Menggunakan pendekatan *politics of space* (politik ruang) dan teori Spatial Hauntology (Hantologi) Mark Fisher, penelitian ini membongkar bagaimana teror dalam sinema horor kontemporer beroperasi sebagai arena kontestasi kuasa antara subjek urban modern dan entitas supranatural lokal. Penelitian kualitatif ini menguji film *Dusun Mayit* (2025) karya Rizal Mantovani menggunakan metode analisis tekstual sinema, dimana fokus analisis terletak pada sekuens disorientasi spasial (artikulasi mantra, amnesia spasial, dan heterotopia) dengan membedah aspek audio (*soundscape*) serta visual (*mise-en-scène*). Ditemukan bahwa bisikan hantu penguasa Gunung Welirang bertindak sebagai acousmetre suara tanpa sumber visual yang menginterupsi kesadaran kognitif karakter. Intervensi akustik ini secara aktif mendekonstruksi ruang geografis komersial, yakni jalur pendakian heterotopia yang eksklusif dalam hal ini *Dusun Mayit* atau *Pasar Setan*. Penelitian ini menyimpulkan bahwa fenomena "lupa jalan pulang" bukan sekadar trik mistis untuk memicu ketakutan, melainkan sebuah tindakan politik ruang yang bersifat spectral untuk meruntuhkan kedaulatan teknologi antroposentris dan mereklamasi kesucian alam dari eksploitasi kapitalisme pariwisata..

Kata Kunci: hantologi, politik ruang, teror auditorik

ABSTRACT

This study examines the ideological and narrative functions of the auditory mantra "those who come will forget the way home" in the Indonesian horror film Dusun Mayit (2025), directed by Rizal Mantovani. Employing the Politics of Space approach and Mark Fisher's Spatial Hauntology theory, this research investigates how terror in contemporary horror cinema operates as a site of power contestation between modern urban subjects and local supernatural entities. Using textual film analysis, the study finds that the whisper of the

ghostly ruler of Mount Welirang functions as an acousmetre a voice without a visible source that disrupts the characters' cognitive awareness. This acoustic intervention actively deconstructs a commercialized geographical space, namely the exclusive heterotopic hiking route represented by Dusun Mayit, also known as Pasar Setan. The findings suggest that the phenomenon of "forgetting the way home" is not merely a mystical device intended to evoke fear; rather, it constitutes a spectral act of spatial politics that challenges anthropocentric technological sovereignty and reclaims the sacredness of nature from the exploitation of tourism capitalism.

Keywords: *auditory terror, hauntology, politics of space*

PENDAHULUAN

Hingga awal tahun 2025, produksi film horor di Indonesia berhasil menembus daftar 10 besar konten non-Inggris paling populer di dunia (Rahman 2026). Sinema horor Indonesia dalam beberapa tahun terakhir mengalami pergeseran lanskap teoretis yang menarik. Jika dahulu film horor sarat era 1970-an hingga 1990-an sarat dengan unsur seks, komedi, dan kekerasan, kini dipengaruhi gejolak internal yang berasal dari diskursus sosial-budaya dan politik dalam negeri serta dimensi eksternal seperti diskursus sosial- budaya (Irfan et al. 2025). Horor tidak lagi sekadar mengeksploitasi penampakan hantu secara harfiah, tetapi mulai mengeksplorasi bagaimana ruang, batas teritorial dan memori kolektif menjadi sumber teror utama.

Film *Dusun Mayit* (2025) karya Rizal Mantovani merupakan salah satu artikulasi paling radikal dari tren ini. Film ini menggeser fokus ketakutan dari wilayah visual menuju wilayah akustik-spasial, yang berpusat pada sebuah mantra fatalistik "Yang datang akan lupa jalan pulang. " Dalam kajian sinema konvensional, ketersesatan tokoh di dalam hutan atau gunung sering kali direduksi sebagai akibat dari kegagalan fisik (navigasi yang buruk) atau bentuk hukum karma yang sederhana, seperti melanggar adat lalu mati. Pandangan ini mengabaikan adanya politik ruang (politics of space) atau kondisi di mana ruang bukan sekadar latar geografis yang pasif, melainkan sebuah arena "pertarungan" kekuasaan dan ideologi.

Film *Dusun Mayit* memperlihatkan benturan kuasa yang akut antara para pendaki urban modern yang menganggap gunung sebagai komoditas pariwisata dan ruang rekreasi ego sentris, dengan entitas gaib yang menjaga kedaulatan sakral Gunung Welirang. Ketika manusia modern melanggar batas, penguasa gunung melepaskan senjata politiknya, bukan berupa serangan fisik, melainkan sebuah teror auditorik yang menghapus memori spasial manusia tersebut. Sejumlah penelitian terdahulu telah mendiskusikan bagaimana ruang geografis dikomodifikasi dalam sinema horor di Indonesia, seperti penelitian yang berfokus pada lokus wingit sebagai komoditas industri visual pariwisata.

Sebagian besar studi tersebut cenderung menempatkan audio hanya sebagai elemen diegetik pendukung ketakutan visual (*jump scare*) yang memang memiliki pengaruh besar dalam psikologi penonton sekitar 6,028 berdasarkan regresi linear (Sartika 2020). Penelitian ini bertujuan untuk mengisi dan menyelaraskan konsep acousmetre (Michel Chion) dan *spatial hauntology* (Mark Fisher). Penelitian ini akan membedah bagaimana mantra "lupa jalan pulang" beroperasi sebagai instrumen politik ruang untuk meruntuhkan dominasi kognitif manusia urban modern atas alam teritorial lokal.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode Analisis Tekstual Sinema. Objek material dalam penelitian ini adalah film *Dusun Mayit* (2025) karya Rizal Mantovani. Unit analisis data dititikberatkan secara spesifik pada beberapa sekuens kunci

yang mempresentasikan disorientasi spasial, seperti sekuens artikulasi mantra, yakni adegan saat mantra “Lupa Jalan Pulang” diartikulasikan pertama kali oleh entitas gaib. Kemudian sekuens Amnesia spasial, yakni proses terjadinya disorientasi geografis dan psikologis pada tokoh pendaki, dan sekuens Heterotopia, yakni visualisasi dan konfigurasi estetika wilayah “Dusun Mayit/Pasar Setan”. Data audio dalam sekuens-sekuens itu dianalisis berdasarkan struktur soundscape (frekuensi, panning, dan kontras audio), sedangkan data visual dibedah melalui elemen pencahayaan, kabut, pergerakan kamera dan ekspresi karakter (*mise-en-scene*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

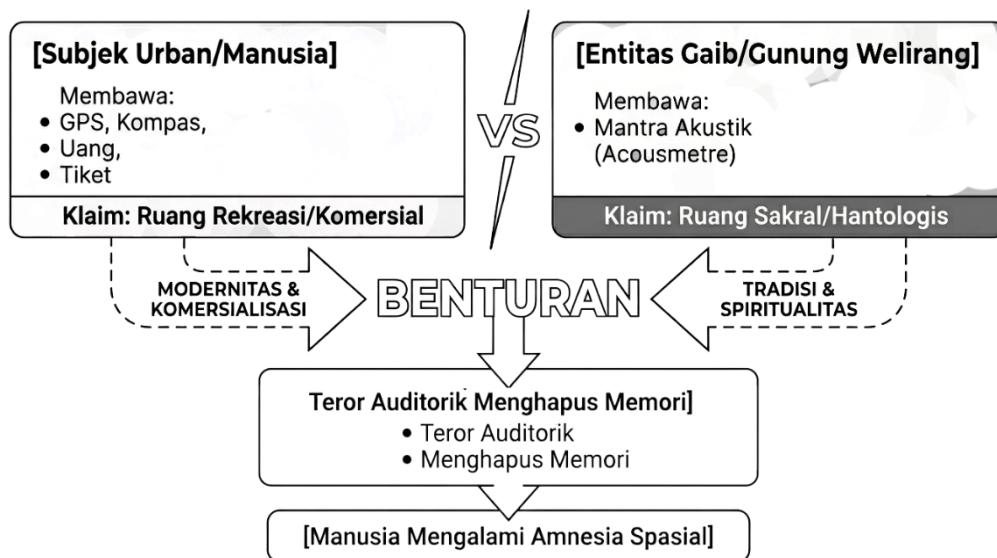
Teror Auditorik

Analisis tekstual terhadap adegan pendakian menunjukkan bahwa Rizal Mantovani secara apik memanipulasi aspek audio-vision. *Jump scare* dalam sebuah film menjadi titik permainan psikologis penonton, namun agar tepat sasaran perlu adanya pengantar. Sebagai perangkat naratif yang menciptakan ketegangan dan rasa ancaman yang berkelanjutan terdapat teknik hening atau *dead silence* (Ficagna and Gomes, 2026). Pada saat para pendaki melanggar batas zona tabu, sutradara memanipulasi atmosfer naratif melalui penerapan teknik acoustic subtraction. Teknik ini dilakukan dengan mengeliminasi seluruh ambien suara alami gunung, seperti angin dan gesekan daun. Suara alam digantikan oleh keheningan total yang mencekam (*dead silence*). Ini difungsikan sebagai jeda intimidatif sebelum mantra "yang datang akan lupa jalan pulang" diucapkan melalui bisikan mendesis yang pelan namun tajam (*hissing whisper*).

Melalui rancangan surround sound panning, suara bisikan ini dikondisikan untuk bergerak dinamis mengelilingi posisi karakter. Suara tanpa sebuah visual yang jelas menciptakan rasa *uncanny*, dan ketidakpastian. Ketika pendengar tidak dapat menghubungkan suara dengan tubuh atau objek tertentu, suara memperoleh kekuatan simbolik dan psikologis yang besar (Follert, 2023). Karena suara ini beroperasi sebagai acousmetre, di mana sumber suara terpisah dari wujud visualnya, karakter kehilangan orientasi arah asal suara. Ketidakmampuan karakter dalam mengidentifikasi arah asal suara tersebut kemudian menstimulasi kepanikan epistemik, sebuah kondisi di mana fondasi pengetahuan dan persepsi realitas mereka runtuh. Suara dalam film horor dapat mengaktifkan respons takut bahkan sebelum ancaman terlihat secara visual. Ketidakjelasan sumber suara dan manipulasi elemen audio membuat penonton mengalami ketidakpastian perseptual yang meningkatkan rasa takut (Kershaw, 2022). Dalam konteks ini, bisikan tersebut berfungsi sebagai senjata auditorik (auditory weaponry) yang menyerang sistem kognitif saraf pusat secara langsung, melumpuhkan logika rasional karakter, sekaligus menandai dekonstruksi total atas otoritas dan kuasa manusia di dalam ruang tersebut.

Konflik Spasial (Kuasa atas Ruang)

Benturan kepentingan dan klaim kedaulatan atas ruang antara kelompok pendaki (subjek urban) dan penguasa gaib Gunung Welirang memicu terjadinya distorsi realitas. Lefebvre memandang jika ruang bukan hanya sekadar Lokasi fisik, melainkan hasil relasi kuasa, praktik sosial dan simbolisasi, sehingga ruang selalu menjadi arena pertarungan kepentingan berbagai aktor (Ibadi, 2023). Gunung Welirang menjadi arena perebutan otoritas spasial antara logika modern dan kekuatan lokal yang menguasai ruang tersebut. Kompleksitas benturan spasial dan hilangnya agensi manusia dalam ruang hantologis ini digambarkan pada bagan di bawah ini



Gambar 1. Kompleksitas benturan spasial dan hilangnya agensi manusia dalam ruang hantologis

Pasca-bisikan tersebut terdengar, terjadilah dekonstruksi ruang fisik secara masif. Di sinilah aspek politik ruang termaterialisasi. Karakter manusia modern mencoba melawan disorientasi dengan instrumen-instrumen modernitas mereka, seperti menggunakan kompas magnetik, telepon seluler (Ponsel) dan perangkat navigasi GPS. Namun, film menunjukkan bahwa perangkat-perangkat digital tersebut mati dan kehilangan sinyal secara instan. Adegan ini sejalan dengan kritik pandangan antroposentris yang menempatkan manusia sebagai pusat dunia. Alam dan entitas non-manusia dipahami memiliki agensi yang mampu memengaruhi kehidupan manusia (Mahadika and Setiadi, 2023).

Matinya teknologi digital didefinisikan sebagai simbol runtuhnya kedaulatan antroposentrisme manusia urban. Gunung Welirang menolak untuk dibaca oleh kode-kode digital manusia, sebagai bentuk penegasan jika alam memiliki kuasa atas manusia. Setelah kesadaran navigasi karakter dihapus oleh teror auditorik, ruang fisik gunung berubah menjadi labirin melingkar. Karakter berjalan maju, namun visualisasi kamera menunjukkan mereka selalu kembali ke titik pohon tua yang sama.

Temuan terkait perkembangan ruang wisata yang rupanya bukan soal material tetapi terdapat perebutan citra, makan, dan legitimasi ruang antara berbagai aktor sosial agar lebih menarik, dibuat beberapa klip dalam sebuah film didefinisikan seperti ruang wisata kemudian menjadi ruang ancaman (Fatimah, 2024). Melalui manipulasi kabut tebal dan perubahan pencahayaan yang drastis (low key lighting), jalur pendakian publik yang semula aman dan komersial telah dinasionalisasi secara spektral oleh penguasa gunung menjadi wilayah "Dusun Mayit" sebuah ruang hantologis yang berfungsi sebagai jebakan eksekusi tumbal kolektif. Manusia yang awalnya memosisikan diri sebagai "penguasa atau konsumen" ruang, dipaksa tunduk menjadi "subjek tak berdaya" yang terjebak di dalam kuasa teritorial hantu.

Analisis Hantologi (Kritik Terhadap Kapitalisme Healing)

Secara hantologis, pilihan hukuman berupa amnesia spasial dalam hal ini "lupa jalan pulang" memiliki makna ideologis yang mendalam bagi masyarakat kontemporer. Para pendaki dalam film ini merepresentasikan fenomena generasi urban modern yang mengidap penumpukan kesadaran sejarah dan spiritual. Kondisi tersebut menunjukkan terputusnya relasi individu dengan memori kolektif yang melekat pada suatu ruang. Padahal, memori sejarah tidak pernah benar-benar hilang karena terus diwariskan dan membentuk cara Masyarakat memaknai suatu tempat lintas generasi (Jacob and Sugiri, 2026).

Mereka datang ke gunung suci hanya demi komodifikasi visual, seperti kepentingan konten media sosial atau pelarian psikologis sesaat (healing), tanpa ada rasa hormat pada memori traumatis masa lalu yang tertanam di tanah tersebut. Fenomena tersebut sejalan dengan temuan (Suryadi, Enzelluthfiyah and Amalia, 2024) yang menunjukkan bahwa media sosial tidak hanya berfungsi sebagai sumber informasi wisata, tetapi juga mendorong individu untuk membagikan pengalaman perjalanan sebagai bagian dari praktik representasi diri di ruang digital.

Adapun mantra "lupa jalan pulang" adalah bentuk perlawanan balik dari sejarah alam yang terlupakan. Karena manusia modern telah memilih untuk "melupakan" esensi spiritualitas alam dan melanggar hukum adat demi ego mereka, maka entitas hantologis gunung membalas dengan skenario yang setimpal, yakni menghapus ingatan spasial manusia tersebut. Memori kolektif berakar pada pengalaman sosial dan trauma yang diwariskan melalui berbagai narasi budaya sehingga keberadaannya terus mempengaruhi cara suatu komunitas memaknai ruang dan sejarahnya (Afdillah, 2024). Kehilangan ingatan akan jalan pulang mengeksploitasi ketakutan terdalam manusia modern, yaitu kehilangan kontrol atas realitas dan peradaban mereka sendiri.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa film *Dusun Mayit* (2025) berhasil mendefinisikan ulang estetika horor Indonesia melalui sinkretisme yang cerdas antara teror suara dan politik ruang. Mantra "yang datang akan lupa jalan pulang" bukan sekadar elemen naratif untuk menakuti penonton, lebih dari itu sebagai sebuah instrumen kekerasan akustik yang digunakan oleh penguasa gunung untuk meruntuhkan dominasi kognitif dan teknologi manusia urban. Secara teoretis, analisis hantologi ini membuktikan bahwa konflik dalam horor ekologis modern adalah manifestasi dari perebutan kedaulatan ruang. "Lupa jalan pulang" menjadi sebuah kritik kebudayaan yang menampar arogansi masyarakat modern sekaligus sebuah peringatan keras bahwa alam memiliki memori historis dan kedaulatan politiknya sendiri yang tidak bisa dibeli dengan kapitalisme pariwisata ataupun ditaklukkan oleh supremasi teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Afdillah (2024) "Analisis Trauma dan Memori Kolektif dari Novel Semua Untuk Hindia," *Transformatika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 8(2--3).
- Fatimah, S.W. (2024) "Dinamika pembangunan desa wisata: Pembangunan wisata 'Sumber Jenon' melalui kacamata teori produksi ruang Lefebvre," *Jurnal Penelitian Humaniora* [Preprint], (3--4).
- Ficagna, A.R. and Gomes, C.T. (2026) "THE USE OF SILENCE AS A DISPLACEMENT OF CONVENTIONS IN HORROR FILMS," pp. 153–172. Available at: <https://doi.org/10.61358/policromias.2026.v11n1.66422>.
- Follert, M. (2023) "Evocations of the eerie: the acousmatic voice in Canadian radio drama," *Sound Studies*, 9(1), pp. 22–41. Available at: <https://doi.org/10.1080/20551940.2022.2158677>.
- Ibadi, R.M.W. (2023) "Dialektika Teori The Production of Space," *Journal of Architecture and Human Experience*, 1(2), pp. 91–104. Available at: <https://doi.org/10.59810/archimane.v1i2.11>.
- Jacob, V. and Sugiri, W. (2026) "Teologi Trauma Kolektif dan Hermeneutika Ratapan: Penyembuhan Memori Sejarah Kekerasan Politik di Indonesia," 10(2), pp. 101–114.
- Kershaw, I. (2022) *How the Viewer's State of Fear Can Be Activated through Their Auditory Perception of Horror Film Sound: A Better Understanding via Two Novel Empirical-Phenomenological Procedures*. The University of Edinburgh.

- Mahadika, G. and Setiadi, S. (2023) "Against the Anthropocene: Pathways through the More-than-human Realms and Ontological Anthropology in Indonesia," *Digital Press Social Sciences and Humanities*, 09, p. 00009. Available at: <https://doi.org/10.29037/digitalpress.409441>.
- Suryadi, M.I., Enzelluthfiah, L. and Amalia, H.S. (2024) "Dampak Media Sosial Terhadap Perilaku Perjalanan Wisata Mahasiswa Rantau di Kota Bandung," *Warta Pariwisata*, 22(1), pp. 1–6. Available at: <https://doi.org/10.5614/wpar.2024.22.1.01>.

“Halaman ini sengaja dikosongkan.”