

Industri Budaya dan Banalitas Spiritual pada Hantu

Wirawan Sukarwo
{wirawan.sukarwo@gmail.com}

Universitas Indraprasta PGRI

Abstrak. Ledakan jumlah penonton pada film bergenre hantu di Indonesia belakangan ini memperlihatkan fenomena kebudayaan yang unik untuk dikaji. Konsepsi mengenai hantu yang dihasilkan oleh industri kebudayaan populer diserap secara masif oleh masyarakat di dalam negeri dan membentuk lini gaya hidup baru. Artikel ini menyoroti fenomena tersebut melalui sudut pandang teori kebudayaan. Penelitian yang dilakukan berjenis kualitatif deskriptif dengan kajian pustaka sebagai teknik pengumpulan data. Analisis data menggunakan pendekatan teori kebudayaan posmodern. Dari penelitian ini didapatkan kesimpulan bahwa konsepsi mengenai hantu yang dihasilkan melalui produk kebudayaan populer di Indonesia jatuh pada level banal dan sekaligus kehilangan nilai spiritualnya.

Kata kunci: industri budaya; banalitas spiritual; hantu; posmodern

Abstract. The recent explosion in the audience for ghost movies in Indonesia reveals a unique cultural phenomenon to be studied. The conception of ghosts produced by the popular culture industry is massively absorbed by the domestic society and forms a new lifestyle. This article highlights the phenomenon through the lens of cultural theory. The research conducted was descriptive qualitative type with literature review as a data collection technique. Data analysis uses a postmodern cultural theory approach. From this research, it is concluded that the conception of ghosts produced through popular culture products in Indonesia falls to a banal level and at the same time loses its spiritual value.

Keywords: culture industry; spiritual banality; ghosts; postmodern

1 Pendahuluan

Pada kuartal pertama tahun 2022, publik dikejutkan dengan pecahnya rekor jumlah penonton sebuah film dengan genre horor di Indonesia. Dikutip dari www.liputan6.com, jumlah penonton film berjudul *KKN di Desa Penari* menembus angka 9 juta orang dan merupakan rekor penonton terbanyak dalam sejarah perfilman di Indonesia. Film ini merupakan adaptasi dari sebuah novel fiksi yang ditulis berdasarkan kumpulan kisah horor yang sempat viral di media

sosial. Pada periode sebelumnya, tercatat ada film *Pengabdian Setan* yang juga mendapatkan antusiasme dan respons positif dari publik dengan jumlah penonton yang juga membludak.

Baik *Pengabdian Setan* ataupun *KKN di Desa Penari* adalah produk terkini dari industri budaya yang mengadaptasi konsep hantu di Indonesia. Meskipun demikian, ramainya jumlah penonton kedua film bukanlah indikator kembalinya masyarakat Indonesia ke era mitis, melainkan penanda tenggelamnya masyarakat pada era yang baru, yakni era banalitas spiritual. Era ini juga menandai kegelisahan masyarakat modern yang mulai merasakan kerinduan terhadap nilai-nilai spiritualitas di tengah impitan materialitas (Hakiki, 2019: 104).

Makalah ini akan memaparkan fenomena hantu di Indonesia yang kehilangan konsep spiritualnya akibat penetrasi kebudayaan populer yang masuk melalui skema industri budaya. Pembahasan akan dimulai pada selang pandang konsepsi hantu di era mitis masyarakat Nusantara yang dilanjutkan pada bentuk-bentuk sinkretisme antara Hindu dan Islam. Adapun era industri budaya akan disejajarkan dengan mulai berkembangnya teknologi penyiaran, termasuk dunia perfilman di Indonesia.

Konsep industri budaya yang digunakan dalam makalah ini mengacu pada pemikiran Theodor Adorno yang juga memberi signifikansi dikotomi pada bentuk-bentuk kebudayaan pada era industri budaya. Adorno membedakan secara diametral kebudayaan tinggi dan populer yang menurutnya bisa menjadi alat ukur banyak fenomena kebudayaan modern. Ciri budaya populer, menurut Adorno, memiliki cita rasa yang rendah, banal, dan kerap mengutamakan tampilan permukaan. Oleh karena itu, budaya populer biasanya kehilangan makna filosofis yang mendalam yang seharusnya melekat pada satu aktivitas kebudayaan.

Temuan pada makalah ini adalah konsep mengenai hantu di Indonesia yang telah bergeser menjadi sekadar komoditas kebudayaan yang diproduksi melalui skema industri budaya. Konsep mengenai hantu itu sendiri telah tercabut dari kekuatan spiritual yang dahulu melekat secara filosofis pada masyarakat Indonesia. Hantu menjadi sekadar objek tontonan dan sarana bersenang-senang yang sama-sama menguntungkan, baik bagi pihak produsen maupun khalayak pemirsanya.

2 Pembahasan

2.1 Era Mitis hingga Modern

Untuk memahami banalitas hantu hari ini, perlu kiranya kita bercermin pada era-era sebelumnya, agar memperoleh gambaran yang lebih utuh mengenai pergeseran konseptualnya. Jauh pada era sebelum kehadiran internet dan televisi, konsepsi mengenai hantu adalah bentuk kearifan lokal yang dijaga melalui tradisi lisan. Pada generasi orang terdahulu, kepercayaan mengenai adanya roh-roh jahat atau setan yang bergentayangan hadir dengan membawa paket kearifan moral di dalamnya. Hampir di setiap daerah di Indonesia memiliki tradisi lisan bertema hantu yang diceritakan secara turun temurun. Biasanya, figur hantu dikaitkan dengan pertarungan antara kekuatan jahat dan kebaikan yang dipercaya oleh masyarakat tradisional. Seluruh konsep ini berasal dari era yang sering disebut mitis, atau zaman ketika manusia belum bisa memecahkan misteri alam semesta. Pada era ini pula, banyak bermunculan bentuk-bentuk kepercayaan animisme dan dinamisme yang berkaitan erat dengan munculnya cerita-cerita mengenai hantu.

Era mitis membentuk pola pikir masyarakat agraris di Nusantara dalam menghadapi realita alam di sekitarnya melalui kearifan lokal yang tumbuh dari hubungan sebab akibat yang secara

empiris dialami dalam kehidupan. Muncul kepercayaan yang kuat di tengah-tengah masyarakat tentang adanya kaitan antara perilaku dan keselamatan hidup di dunia. Kekuatan jahat yang termanifestasi dalam sosok hantu adalah penuntun masyarakat agar berperilaku sesuai kaidah moral yang disepakati secara kolektif pada saat itu. Pelanggaran pada kaidah-kaidah etik ini diyakini akan melahirkan keburukan berupa bencana alam, penyakit, atau beragam keburukan lainnya.

Sebagai contoh, hantu Banaspati yang dipercaya mendiami kawasan hutan Alas Roban di wilayah Semarang merupakan penjaga hutan sekaligus manifestasi akhlak para perempuan terkait kebersihan saat datang bulan. Banaspati dipercaya gemar menjilati darah menstruasi pada pembalut yang dibuang tanpa dibersihkan. Jika sampai hal itu terjadi, maka si perempuan memiliki pembalut akan jatuh sakit atau kesurupan. Secara moral, kepercayaan ini mendorong para perempuan untuk menjaga kebersihan diri dan lingkungannya terutama ketika mereka sedang datang bulan.

Hal yang kurang lebih serupa juga berkembang di kalangan masyarakat Kalimantan dengan sosok hantu yang bernama Kuyang. Dalam kepercayaan lokal di Kalimantan, Kuyang adalah sosok hantu perempuan yang meminum darah nifas ibu yang baru melahirkan untuk tujuan pesugihan. Secara etik, kepercayaan ini menjaga kohesi sosial masyarakat untuk saling menjaga satu sama lain dari kejahatan pihak luar. Selain itu, Kuyang juga menjadi penanda oposisi biner antara perilaku setan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa (Nasrullah, 2018: 26).

Dalam perspektif ekologis, konsepsi mengenai hantu juga memberikan dampak positif pada pelestarian alam. Hutan yang dipersepsikan sebagai kawasan angker akan membuat masyarakat menjauhi dan enggan merusaknya, sebab akan timbul konsekuensi yang serius bagi siapapun yang berani melakukan perusakan pohon atau hutan. Konsekuensi tersebut bisa berupa sakit atau kemalangan hidup lainnya karena telah mengganggu makhluk halus penunggu hutan. Kepercayaan semacam ini secara tidak langsung dapat mencegah eksploitasi hutan yang sembarangan dan rusaknya lingkungan hidup. Ada semacam pesan moral agar masyarakat senantiasa menjaga kelestarian hutan demi hidup yang damai dan terjaga dari gangguan makhluk jahat.

Beralih ke fase berikutnya, ketika agama-agama besar mulai dianut masyarakat Nusantara, konsepsi hantu mengalami sinkretisasi dengan bentuk-bentuk agama yang baru ini. Pada era keemasan Hindu-Budha di Nusantara misalnya, di mana bentuk-bentuk sinkretisme mulai bermunculan. Bahkan, bentuk-bentuk ritus kebudayaan era mitis tetap mendapatkan tempat dalam tradisi Hindu-Budha dan menjadi bagian tidak terpisahkan pada khasanah kebudayaan mereka.

Pada era awal kedatangan Islam ke Nusantara, berbagai konsepsi hantu mulai bergeser perlahan dari yang sebelumnya adalah kekuatan jahat yang riil menjadi sekadar takhayul dan khurafat. Takhayul adalah segala sesuatu yang berasal dari khayalan dan bersifat mengada-ada, sedangkan khurafat merupakan bentuk cerita bohong dan penyimpangan yang terjadi pada adat istiadat yang biasanya berujung pada penyekutuan Tuhan (syirik) dan dapat digolongkan ke dalam dosa yang besar. Meskipun demikian, proses Islamisasi dilakukan secara bertahap dengan tetap menghormati tradisi yang melekat pada masyarakat. Metode inilah yang memberi celah sinkretisme budaya pada tradisi masyarakat di era setelahnya. Sinkretisme tetap terfasilitasi di tengah-tengah proses transformasi masyarakat yang diislamkan walaupun tetap dengan batas-batas yang lentur sekaligus rentan untuk berubah.

Pada era selanjutnya, bentuk sinkretisme budaya antara Hindu-Budha dengan Islam tetap jamak ditemukan, bahkan melahirkan banyak varian aliran kepercayaan yang masih eksis hingga hari ini. Pada kasus masyarakat Jawa, sinkretisme memunculkan entitas penganut ajaran Kejawen. Ajaran ini bahkan mendapatkan tempat khusus dalam ranah politik nasional yang

bercorak Jawasentrisme. Pada pembahasan yang lain, era sinkretisme ini pula yang menjadi 'embrio' terbentuknya dualisme kelompok masyarakat Islam Jawa, yang diistilahkan oleh Clifford Geertz (1981) sebagai kaum santri dan abangan. Kaum santri diidentifikasi sebagai kelompok yang anti khurafat dan tradisi sinkretis, sedangkan kaum abangan dicitrakan sebaliknya, yakni kelompok yang akomodatif terhadap bentuk-bentuk sinkretisme.

Melompat ke era modern pasca kemerdekaan, Indonesia sebagai sebuah negara yang baru mulai menata masyarakatnya dalam kaidah peradaban modern yang universal, mulai membangun kota-kota dan dengan masif mengembangkan transformasi budaya dari pedesaan ke perkotaan. Pada era ini, muncul cerita-cerita hantu yang berlatar kebudayaan kota, semacam *urban legend*, yang kemudian dikembangkan melalui produk-produk industri budaya. Cerita-cerita mengenai tempat yang angker dan sosok-sosok penunggunya menjadi sisi lain dari keseharian masyarakat perkotaan dan menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan mereka. Sebut saja misalnya, kisah Lawang Sewu di Semarang, atau sosok Si Manis Jembatan Ancol di Jakarta. Pada era industri budaya yang lebih mutakhir, seperti hari ini, kisah-kisah tersebut dikemas ulang menjadi beragam produk film atau tayangan televisi.

Di sisi lain, rezim Orde Baru justru pernah membuat istilah hantu menjadi sebuah termin yang bersifat politis. Penelitian Isabella (2017) menemukan, bahwa produk-produk kebudayaan *hybrid* yang dianggap tidak selaras dengan identitas nasional kerap diperlakukan layaknya hantu. Pada artikel lain, Darmawan, dkk (2018) mengulik operasionalisasi termin 'hantu masa lalu' yang digunakan untuk kepentingan represi ideologis rezim penguasa Orde Baru. Meskipun memiliki kaitan pada akar kultural yang sama, pemaknaan hantu secara politis tidak menjadi fokus kajian dalam makalah ini.

2.2 Era Industri Budaya

Dikenalnya teknologi penyiaran berupa radio dan televisi memunculkan industrialisasi kebudayaan yang menggeser makna hantu dari perspektif tradisi menjadi populer. Termin industri budaya sendiri merupakan kajian teoritis hasil pemikiran Theodor Adorno dan Max Horkheimer (1992) pada pembedaan kebudayaan yang bersifat tinggi dan budaya massa dalam sistem kapitalisme. Kebudayaan tinggi dicirikan mengandung hal-hal yang bersifat luhur, filosofis, dan dibangun dengan cita rasa estetik yang bermutu. Sebaliknya, budaya massa yang bersifat rendah, yang dilahirkan dari industri budaya, bersifat tidak bermutu dan banal. Industri budaya lebih menekankan pada produksi kebudayaan yang ditujukan untuk khalayak luas dan berorientasi memperoleh keuntungan kapitalis.

Berangkat dari teori tersebut, era industri budaya, dalam konteks kapitalisme mutakhir, telah menempatkan hantu sebagai satu entitas yang banal dan jauh dari dimensi spiritualitas. Banal sendiri dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti satu hal yang jelek, remeh, tidak berarti, dan berkualitas rendah. Dalam disiplin kajian budaya, istilah banal biasanya identik dengan ciri estetik post-modern yang berkaitan dengan perkembangan kapitalisme mutakhir. Adapun sifat rendah sering kali dikaitkan pada intensi keuntungan yang menjadi motif produksi kebudayaan.

Berkaitan dengan konsep banalitas tersebut, beragam cerita hantu di Indonesia hari ini digali ulang untuk kemudian dieksploitasi demi kepentingan ekonomi. Sosok-sosok hantu tersebut kemudian digambarkan secara hiperbolik melalui teknologi grafis perfilman yang semakin canggih. Perkembangan teknologi di bidang sinematografi membuat film-film dengan genre horor menyajikan sensasi yang lebih seram dan menegangkan namun tetap menyenangkan bagi penontonnya. Hantu tidak lagi bernilai filosofis dalam kerangka kebudayaan yang tinggi, melainkan sekadar arena kesenangan bagi masyarakat konsumen. Oleh

sebab itu, hantu menjadi banal dan tidak memiliki dampak terhadap etika dan moral masyarakat yang mengonsumsinya.

Pada medio 1980-an, ketika televisi berperan sangat sentral dalam membentuk pola pikir masyarakat, konsepsi mengenai hantu divisualisasikan secara masif melalui berbagai film dan program reguler tayangan televisi. Para sineas di era itu berlomba-lomba memparafrase cerita rakyat mengenai hantu-hantu di Indonesia untuk kemudian dieksekusi dalam sebuah produksi film layar lebar. Fenomena ini pada akhirnya membentuk hegemoni cerita dan visual hantu di Indonesia, sehingga gambaran mengenai pocong, kuntil anak, genderuwo, dan lainnya menjadi makin konsensual di tengah masyarakat.

Satu hal yang menarik pada film-film bertema hantu adalah kehadiran karakter ulama. Biasanya, sosok hantu akan dikalahkan oleh karakter kyai atau ustad yang seringkali muncul di akhir film. Hal ini menunjukkan adanya geliat untuk menempatkan konsep hantu dalam perspektif moralitas religius, khususnya Islam. Konsepsi mengenai hantu di Indonesia dimaknai sebagai gangguan jin dalam ajaran Islam. Hal itu juga mereduksi sebagian besar kepercayaan mengenai arwah gentayangan, karena umat Islam secara normatif meyakini tidak ada ruh yang bisa bergentayangan.

Namun di sisi lain, penggambaran hantu sebagai kekuatan jahat yang dikalahkan oleh kekuatan baik, seperti kyai atau ustad, merupakan konstruksi yang dibentuk oleh politik kebudayaan Orde Baru. Ada semacam arahan terstruktur dari pemerintah saat itu agar para sineas memproduksi karya yang bermuatan religi dan kebudayaan, yang diistilahkan oleh Tod Jones (2015: 170) sebagai model budaya komando. Isu ini bahkan diseminarkan secara serius oleh pemerintah pada bulan Mei 1981 dengan mengeluarkan semacam kode etik produksi film nasional. Kebijakan tersebut secara tidak langsung mengharuskan para sineas untuk menampilkan nilai-nilai religi dan kedisiplinan nasional. Pelanggaran terhadap aturan ini bisa membawa akibat serius, berupa pencekalan atau pemenjaraan. Karakter otoriter penguasa Orde Baru yang sentralistik membuat para sineas tidak berani keluar dari frame yang sudah ditentukan. Sampai akhirnya, setelah Orde Baru tumbang, angin kebebasan mulai berembus dalam memproduksi film horor dengan konstruksi yang lebih bebas dan terbuka.

Gelombang kebebasan pasca Orde Baru juga memberi peluang bagi kelompok Islam, yang sebelumnya dikekang secara politik, untuk lebih berani aktif di tengah masyarakat. Masifnya dakwah Islam di kalangan kelas menengah, yang berkelindan dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, membuat konsepsi tradisional mengenai hantu semakin tersisih. Kelompok Islam kelas menengah menempatkan cerita-cerita hantu sebagai kebohongan dan tipu daya setan dalam rangka menakut-nakuti umat yang ingin beribadah, khususnya di malam hari. Senada dengan hal tersebut, kelompok yang lebih sekuler dari kelas menengah perkotaan juga mulai menolak sisi tahayul pada cerita-cerita hantu yang ada di tengah masyarakat. Pada akhirnya, cerita-cerita hantu tidak ubahnya seperti hiburan dan sirkus bagi masyarakat hari ini. Persis seperti Harry Potter, walaupun semua orang tahu kalau cerita karangan JK. Rowling itu fiksi belaka, tapi pada saat yang bersamaan semua orang juga menyukainya.

Hadirnya internet, sebagai bagian tak terpisahkan dari masyarakat konsumer hari ini, menempatkan konsep hantu pada posisi yang semakin banal. Paradigma kebudayaan tidak lagi bisa dikomando atau disentralisasi oleh kekuatan politik maupun modal yang terpusat. Semua orang memiliki hak dan kemampuan untuk memproduksi tontonan. Media sosial memberikan semacam hak siar bagi semua orang untuk memproduksi kebudayaan dan mengujinya pada mekanisme pasar. Pada titik inilah, banyak konten kreator yang memanfaatkan tema hantu untuk memikat *follower* dan atensi publik. Beragam konten, mulai dari *prank* bertema hantu hingga perburuan hantu, memperoleh banyak penonton dan penggemar. Hantu, sepenuhnya jatuh pada banalitas dan menjadi komoditas yang diperdagangkan.

Banalitas konsepsi mengenai hantu mencapai puncaknya ketika seorang konten kreator bernama Risa Saraswati mengunggah banyak video cerita hantu di *channel* Youtube miliknya. Hal yang menarik dari konten videonya adalah ia sering mengerjai hantu layaknya mengerjai manusia. Hal ini menjadikan sosok hantu dalam tayangan Risa seolah dicabut dari postulat filsafatnya sebagai makhluk metafisik, menjadi layaknya objek candaan. Lebih jauh, penelitian yang dilakukan oleh Nur Amala Saputri (2021) terhadap tayangan ini menyimpulkan adanya dekonstruksi pada citra hantu yang tidak lagi bernuansa negatif di tengah masyarakat. Dengan kata lain, hantu tidak lagi menjadi momok yang menakutkan dan memiliki pengaruh terhadap etik sosial yang membentuk perilaku masyarakat.

Konten kreator lainnya yang bernama Dede Arifin menempatkan hantu dalam konstruksi yang lebih banal. Ia tidak hanya mengerjai para hantu, melainkan juga menangkap dan memakan mereka. Dalam konten video yang ia unggah di Youtube, para hantu ditangkap, dimasak, lalu dimakan layaknya panganan yang lezat. Sontak, konten ini viral dan mendapatkan banyak penonton meskipun tentu saja, hantu yang ia tangkap hanyalah sosok buatan. Tidak ada sedikitpun kebenaran magis atau mistis dari konten yang ia produksi. Namun di sisi lain, keunikan konten tersebut telah mendatangkan popularitas dan keuntungan finansial bagi si kreator. Pada titik inilah, para hantu menjadi sangat banal. Alih-alih eksistensi mereka dihormati dan ditakuti, namun mereka justru dilucuti, dilecehkan, dan dikomodifikasi.

3 Simpulan

Dalam khasanah kebudayaan masyarakat Nusantara, konsepsi mengenai hantu dan makhluk-makhluk mitologis melekat di hampir setiap kebudayaan yang ada. Konsepsi ini bertahan ketika narasi agama-agama besar, seperti Hindhu dan Islam, mulai mengintrusi tatanan sosial masyarakat. Bentuk-bentuk sinkretisme Islam-Hindhu pada era setelahnya masih memberi ruang terfasilitasinya konsep mengenai makhluk-makhluk mitologis.

Pada era pasca kemerdekaan, Indonesia mulai menata modernisasi dan memasukkan banyak elemen rasional pada pembangunan ruang publik secara umum. Pada era inilah, kota-kota besar mulai berkembang disertai perubahan cara berpikir manusia yang sama sekali berbeda dengan era mitis ala pedesaan sebelumnya. Pada era ini pula konsepsi mengenai hantu mulai bergeser bersamaan dengan perkembangan industri kebudayaan melalui produk-produk kebudayaan populer. Konsepsi mengenai hantu, sekalipun berakar pada kebudayaan tinggi (adiluhung), tetap tidak luput dari sasaran komodifikasi.

Era industri budaya telah menggeser konsepsi mengenai hantu di tengah masyarakat dari sebuah konsep mitologi spiritual menjadi sekadar komodifikasi visual. Konsep mengenai hantu telah jatuh sepenuhnya pada kerangka banalitas dalam perspektif industri budaya. Hantu dijadikan sebagai komoditas yang mendatangkan keuntungan sekaligus menggerakkan siklus modal dalam kapitalisme mutakhir. Selaras dengan temuan Hakiki (2019: 103), para pelaku industri media menyadari rendahnya kualitas tayangan bergenre horor dari sisi edukasi dan kebudayaan, akan tetapi mereka tidak bisa menolak potensi keuntungan dari komoditas tersebut.

Referensi

- Adorno W, Theodor dan Max Horkheimer. (2002). *Dialectic of Enlightenment*. Stanford University Press.
- Darmawan, Wawan, dkk. (2018). The Past Ghost: The Expression of The Narrative Ideology in History Textbooks During The New Orde and Reformasi in Indonesia.” *Paramita: Historical Studies Journal*. Vol.28 No.2 Hal.224-233.
<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/paramita/article/view/15043>
- Febrindasari, Chyndy. (2018). “Leksikon ‘Hantu’ Dalam Bahasa Indonesia: Kajian Linguistik Antropologis”. *Jurnal Handayani*. Vol.9 No.1 Hal.10-21
<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/handayani/article/view/10493>
- Geertz, Clifford. (1981). *Abangan, Santri, Priyayi dalam Masyarakat Jawa* (Terj). Bandung: Dunia Pustaka Jaya.
- Hakiki, Kiki Muhammad. (2019). “Hantu dan Bisnis Media: Analisa Tayangan Mistik di Media Dengan Pendekatan Metode Komunikasi Terapan”. *Al-Adyan: Jurnal Studi Lintas Agama*. Vol.14 No.1. Hal.95-113. <https://doi.org/10.24042/ajsla.v14i1.4682>
- Isabella, Brigitta. (2017). Hantu Topeng Kelono, Hantu Burung Kasuari, dan Hantu Ngung Ngung Ngung Cakcak: Tiga Hantu Tari yang Bergentayangan dalam Sejarah Kebudayaan Nasional. *Jurnal Kajian Seni*. Vol.3 No.2 Hal.111-135 <https://doi.org/10.22146/jksks.23335>
- Jones, Ted. (2015) *Kebudayaan dan Kekuasaan di Indonesia: Kebijakan Budaya Selama Abad Ke-20 Hingga Era Reformasi* (Terj). Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia dan KITLV.
- Nasrullah. (2018). “Hantu di Tengah Keramaian Kota Banjarmasin”. *Khazanah: Jurnal Studi Islam dan Humaniora*. Vol.16 No.1 Hal.23-48. <http://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/khazanah/article/view/2154>
- Sapitri, Nur Amala. (2021). “Dekonstruksi Hantu dalam Media Digital Berdasarkan Perspektif Derrida”. *Komunika: Jurnal Ilmu Komunikasi*. Vol.8 (2).
<https://journal.uhamka.ac.id/index.php/komunika/article/view/5669>
www.liputan6.com