ILaLiS
INDONESIAN LANGUAGE AND LITERATURE STUDIES

ILaLiS: Indonesian Language and Literature Studies
Vol. 1 No. 1 (Oktober 2026) | e-ISSN: XXXX-XXXX | p-ISSN: XXXX-XXXX
http://ejournal-language.upi.edu/ILaLiS

REPRESENTASI PALASIK DALAM GAME DREADOUT 2 DAN FILM

Rajwa Tika Salsabila[1], Muhammad Hilmy Harizaputra*[2]
[1]*Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia*
[2]*Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia*
**Corresponding Email: mhilmyh@upi.edu*

ABSTRAK

Perkembangan media massa digital memperluas alih wahana mitologi lokal, salah satunya mitos palasik dari tradisi lisan Minangkabau. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengomparasikan representasi palasik dalam dua wahana media yang berbeda, yaitu film Palasik (2015) dan dokumen rekaman permainan (gameplay) DreadOut 2 (2020) pada saluran YouTube MiawAug, melalui pendekatan semiotika konstruksionis Stuart Hall dan kajian intermedialitas. Metode yang digunakan adalah kualitatif-deskriptif berbasis analisis teks dan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa alih wahana mitos palasik pada kedua media bukan sekadar memindahkan cerita rakyat, melainkan melakukan rekonstruksi makna semiotik dan penyesuaian modalitas media. Kedua media mempertahankan elemen inti mitologis seperti penokohan wanita tua, pengincaran janin atau anak balita, serta latar arsitektur rumah panggung Sumatra. Penokohan palasik sebagai nenek tua dan pengasuh anak menghadirkan pembalikan makna konotatif terhadap peran mulia Bundo Kanduang dalam masyarakat matrilineal Minangkabau. Perbedaan mendasar terletak pada penyesuaian ekologis narasi dan cara pembentukan ketakutan. Film Palasik beroperasi melalui modalitas sinematik-pasif yang menekankan teror pemangsaan janin dan alur ritual keturunan. Sementara itu, dokumen rekaman permainan DreadOut 2 beroperasi melalui modalitas tayangan digital (spectatorial) yang mengonstruksi penyesuaian konsumsi palasik berupa hewan liar serta menampilkan simulasi perlawanan memanfaatkan teknologi kamera ponsel. Penelitian ini menyimpulkan bahwa transformasi folklor dari media linier ke media digital tidak melunturkan nilai tradisi lokal, melainkan merekontekstualisasi strategi penceritaan mitologi Nusantara agar tetap relevan bagi masyarakat modern.

Kata Kunci: *DreadOut 2; intermedialitas; palasik; representasi Hall*

ABSTRACT

The development of digital mass media has expanded the adaptation of local mythology, including the palasik myth from the Minangkabau oral tradition. This study aims to analyze and compare the representation of palasik in two different media formats, namely the film Palasik (2015) and the gameplay video recording of DreadOut 2 (2020) on the MiawAug YouTube channel, through Stuart Hall's constructionist semiotics approach and intermediality studies. The method used is descriptive-qualitative based on textual and media analysis. The findings show that the adaptation of the palasik myth in both media is not merely a transfer of folklore, but rather a reconstruction of semiotic meaning and an adjustment of media modalities. Both media retain core mythological elements such as the characterization of an elderly woman, the targeting of fetuses or toddlers, and the architectural setting of Sumatran stilt houses. The characterization of palasik as an old woman and a nanny presents a connotative inversion of the noble role of Bundo Kanduang in Minangkabau matrilineal society. The fundamental difference lies in the ecological adjustment of the narrative and the method of constructing fear. The film Palasik operates through a passive-cinematic modality emphasizing the terror of fetal predation and genealogical ritual plots. Meanwhile, the DreadOut 2 gameplay video operates through a digital spectatorial modality that constructs an adjustment of the palasik's consumption to wild animals and showcases simulated resistance using smartphone camera technology. This study concludes that the transformation of folklore from linear media to digital media does not diminish local

traditional values, but rather recontextualizes the storytelling strategies of Indonesian mythology to remain relevant for modern society.

Keywords: *DreadOut 2; Hall's representation; intermediality; palasik*

1. PENDAHULUAN

Transformasi folklor lisan ke dalam media massa modern telah mengubah cara masyarakat urban mengonsumsi dan memaknai mitologi lokal. Fenomena ini memperlihatkan alih wahana legenda urban yang semula berakar dari tradisi lisan kolektif ke dalam wahana hiburan populer, khususnya film dan *game*. Salah satu figur mitologis Nusantara yang memiliki daya tarik naratif kuat adalah *palasik*, legenda urban yang berakar dari tradisi lisan masyarakat Minangkabau, Sumatra Barat. Dalam konstruksi kebudayaannya, *palasik* diyakini sebagai sosok manusia yang menganut ilmu hitam tingkat tinggi dan membutuhkan darah anak-anak, balita, atau janin sebagai sarana pemeliharaan kesaktiannya (Nelwatri, 2014). Putra (2023) mempertegas bahwa tradisi lisan Minangkabau membagi *palasik* ke dalam dua varian utama, yaitu sebagai entitas gaib (*pariuk*) dan sebagai manifes ilmu sihir (*pelesit*). Meskipun demikian, secara visual kedua varian ini dikonstruksikan secara serupa, yakni berupa organ dalam tubuh (*viscera*) dan kepala terpisah yang terbang melayang di udara.

Popularitas mitos *palasik* mendorong pengadopsian sosok ini ke dalam media massa audiovisual dan media digital. Pada industri perfilman Indonesia, Genta Buana Pramita bekerja sama dengan MNC Pictures merilis film horor komersial berjudul *Palasik* (2015). Film tersebut mengusung narasi teror pemangsaan janin pada sebuah latar pedesaan di Sumatra Barat. Sementara itu, dalam industri *game*, pengembang Digital Happiness mengadaptasi figur *palasik* ke dalam *game* horor 3D berkelas internasional berjudul *DreadOut 2* (2020). Dalam perkembangan budaya digital modern, konsumsi *game* horor seperti *DreadOut 2* tidak lagi terbatas pada pengalaman bermain secara langsung, tetapi juga dinikmati melalui tayangan video permainan pada saluran digital seperti YouTube MiawAug. Dalam game tersebut, perwujudan *palasik* diwakili oleh karakter Nini Tetty, sesosok entitas antagonis yang menyamar sebagai pengasuh tokoh utama (Linda) sebelum menyingkap wujud aslinya sebagai penganut ilmu hitam peninggalan era kolonial. Pengangkatan figur mitologis yang sama ke dalam dua bentuk media modern ini menandai gejala pergeseran teks dan wahana yang signifikan dalam studi sastra serta kebudayaan modern.

Kehadiran folklor dalam wujud film dan dokumen rekaman permainan menuntut pendekatan kaji sastra yang mampu melampaui batas-batas teks tertulis tunggal. Dalam kerangka Sastra Bandingan modern, fenomena perlintasan media ini dipayungi oleh kajian intermedialitas (Nugraha, 2021; Tötösy de Zepetnek, 2017). Intermedialitas didefinisikan sebagai gejala hubungan, perlintasan, dan pergeseran bentuk antarmedia yang menghasilkan pemaknaan baru melalui modus sensori dan bentuk material yang berbeda (Rajewsky, 2005; Wolf dalam Nugraha, 2021). Perubahan dari wahana audiovisual linier pada film menuju dokumen video permainan tidak sekadar mengubah cara penyampaian cerita, tetapi juga mendefinisikan ulang posisi penonton. Film *Palasik* beroperasi sebagai media sinematik yang menempatkan audiens sebagai penonton pasif terhadap alur visual yang terstruktur. Sebaliknya, tayangan *DreadOut 2* pada saluran YouTube MiawAug dihadirkan melalui sudut pandang penonton media digital (*spectatorial*). Melalui pendekatan ini, dokumen rekaman permainan (*gameplay*) diposisikan sebagai teks media hibrida yang menyatukan elemen visual *game*, jalan cerita, dan bentuk penyampaian konten digital.

Untuk membedah cara tanda-tanda budaya dan rasa takut dikonstruksi dalam kedua media tersebut, penelitian ini memanfaatkan Teori Representasi yang dirumuskan oleh Stuart Hall (1997). Hall mengategorikan representasi ke dalam tiga pendekatan, yakni reflektif, intensional, dan konstruksionis. Penelitian ini berfokus pada pendekatan representasi konstruksionis dengan penekanan pada analisis semiotika. Pendekatan ini meyakini bahwa makna tidak melekat secara alami pada suatu objek di dunia nyata, melainkan dikonstruksi secara aktif melalui sistem tanda (bahasa, citra visual, simbol, dan audio) dalam konteks sosial dan budaya tertentu. Dalam analisis semiotika, sistem tanda dipetakan ke dalam dua elemen dasar, yaitu penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Penanda merujuk pada bentuk fisik, wujud visual, atau bunyi yang dapat ditangkap oleh panca indra, seperti pilihan busana, raut wajah, bentuk tubuh, warna, dan pencahayaan. Sementara itu, petanda merupakan makna, gagasan, atau konsep abstrak yang tersembunyi di balik bentuk fisik tersebut. Melalui pemahaman dua elemen ini, representasi *palasik* sebagai sosok antagonis horor bukan dipandang sebagai pemindahan mentah mitos asli, melainkan sebagai hasil penyaringan dan penyesuaian dengan konvensi bahasa media yang menampungnya.

Kajian mengenai kehadiran folklor dan mitologi lokal dalam media modern sejatinya telah disentuh oleh beberapa peneliti sebelumnya. Dalam konteks adaptasi cerita rakyat ke dalam media *game*, Firmansyah (2021) mengkaji perubahan cerita rakyat Indonesia dalam waralaba game *DreadOut* menggunakan teori folklorisme Hans Moser dan Hermann Bausinger. Namun, penelitian tersebut hanya meninjau beberapa figur hantu umum secara deskriptif tanpa memetakan asal-usul budaya lokal secara terperinci. Eksplorasi mengenai entitas mistis dalam *game DreadOut* juga dilakukan oleh Ristanto dan Kusumohendrarto (2025) yang meneliti semiotika hantu tuyul, babi ngepet, dan pocong pacul, serta Kusumah (2025) yang menyoroti reinterpretasi aspek visual dan naratif mistis sebagai strategi pengenalan budaya ke audiens global. Selain aspek visual-naratif, analisis terhadap waralaba *game* ini turut disentuh dari sudut pandang linguistik oleh Rinaldi dan Jaya (2024) yang membedah teknik penerjemahan pronomina persona pada takarir *DreadOut 2*. Di luar waralaba *DreadOut*, Sumaki dkk. (2024) merancang *game* 3D *Four Ghost Stories* untuk memperkenalkan mitologi hantu Nusantara. Meskipun demikian, kajian tersebut berfokus pada metode iteratif pengembangan teknis perangkat lunak (*game development*), bukan pada analisis tekstual dan pemaknaan semiotik.

Di sisi lain, representasi mitos, legenda urban, dan kebudayaan lokal dalam media film horor serta konten digital telah dibedah melalui berbagai pendekatan. Rahmaddani dan Rahmawati (2023) menganalisis legenda urban dan ideologi animisme-dinamisme dalam film *KKN di Desa Penari* menggunakan semiotika John Fiske. Ruwaida dkk. (2025) mengeksplorasi pengaruh film *Kuyang: Sekutu Iblis yang Selalu Mengintai* terhadap sentimen takhayul masyarakat Kalimantan. Ayuanda dkk. (2024) memanfaatkan teori representasi Stuart Hall untuk mengidentifikasi simbol budaya Jawa dalam film *Primbon*. Sementara itu, Syahbana (2024) mengkaji tuturan budaya mistis dalam film pendek *Banjar* melalui antropolinguistik, dan Damarratri dkk. (2026) membedah konstruksi bahasa serta identitas budaya Jawa dalam konten horor digital di YouTube. Meskipun studi-studi tersebut berhasil menunjukkan cara media audiovisual merepresentasikan mitos lokal, fokus pembahasannya masih terbatas pada media tunggal linier tanpa mengomparasikan pergeseran maknanya ketika ditransformasikan ke dalam wahana digital.

Sementara itu, kajian komparatif lintas teks dan penelitian representasi media telah diterapkan dalam berbagai objek. Azizah dkk. (2025) melakukan kajian sastra bandingan intermedial pada adaptasi novel ke film *Buya Hamka*, tetapi analisisnya terbatas pada perbandingan unsur intrinsik struktural konvensional. Harini dkk. (2026) membedah intertekstual motif wanita di

bulan antara legenda Nini Anteh dan Chang'e, sedangkan Mohammed dan Lateef (2021) mengomparasikan tema ketakutan dan unsur supranatural dalam cerita hantu sastra Barat. Adapun teori representasi Stuart Hall juga terbukti tangguh digunakan untuk membongkar ideologi, relasi kuasa, dan rekonstruksi identitas dalam berbagai media, sebagaimana ditunjukkan oleh Alawi dkk. (2025) pada film distopia *Level 16* dan Chotimah dkk. (2025) pada novel berlatar pesantren.

Berdasarkan pemetaan pustaka tersebut, terdapat celah akademis mendasar yang belum terisi. Penelitian-penelitian terdahulu cenderung berfokus pada analisis entitas hantu secara umum, pengembangan teknis perangkat lunak, atau analisis representasi pada satu media linier saja. Belum ada penelitian yang secara khusus menguraikan cara suatu figur mitologis lokal spesifik, yaitu *palasik*, dikonstruksi dan diubah maknanya ketika dialihwahanakan dari tradisi lisan ke dalam dua media modern dengan karakteristik representasi yang berbeda. Kebaruan penelitian ini tidak hanya terletak pada penyorotan perbedaan visual dan naratif, tetapi juga pada pembedahan pergeseran modalitas representasi, yakni pergeseran dari representasi sinematik dalam film *Palasik* (2015) menjadi representasi visual-naratif berbasis tayangan penonton pada dokumen rekaman *gameplay DreadOut 2* (2020) di saluran YouTube MiawAug. Penelitian ini bertujuan untuk menguraikan secara kritis persamaan dan perbedaan tanda semiotik, fungsi naratif, serta pergeseran konstruksi ketakutan (*horror*) pada figur *palasik* dalam kedua wahana media massa modern tersebut.

2. METODE

Bagian ini menguraikan kerangka metodologis yang digunakan untuk menganalisis dan memperbandingkan representasi figur *palasik* dalam *game DreadOut 2* dan film *Palasik*. Penjabaran metodologis ini disusun secara sistematis yang mencakup desain penelitian, sumber dan teknik pengumpulan data primer maupun sekunder, serta tahapan analisis data komparatif-intermedial untuk menjamin validitas hasil kajian.

2.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif-deskriptif yang dibingkai dalam kerangka kerja Sastra Bandingan, khususnya kajian intermedialitas dan semiotika representasi. Pendekatan ini dipilih untuk membedah, mendeskripsikan, dan memperbandingkan bentuk-bentuk representasi serta pergeseran makna figur mitologis *palasik* ketika dialihkan dari wahana film ke dalam wahana *game*. Melalui desain komparatif-intermedial ini, penelitian tidak hanya membandingkan struktur tekstual dan visual, tetapi juga menganalisis cara modalitas media, yaitu bentuk sinematik pada film dan tayangan rekaman permainan pada saluran digital, mengonstruksi pengalaman ketakutan (*horror*) pada audiens.

2.2 Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini dikategorikan menjadi data primer dan data sekunder. Data primer berwujud materi audiovisual, elemen naratif, dan struktur mekanik permainan yang ditampilkan secara visual. Keberadaan dua sumber data primer ini penting untuk memberikan kontras analisis antara media linier dan media tayangan digital. Sumber data primer pertama adalah *game DreadOut 2* karya pengembang Digital Happiness (2020), dengan fokus pengamatan pada Episode 7 dan Episode 8 yang memuat perjumpaan serta konfrontasi tokoh utama (Linda) dengan karakter Nini Tetty sebagai manifestasi *palasik*. Data teks permainan diakses melalui dokumen rekaman *gameplay* utuh pada saluran YouTube MiawAug yang mengabadikan alur navigasi ruang 3D, antarmuka, tata visual-auditori, serta mekanisme pertarungan secara sistematis. Penggunaan dokumen rekaman *gameplay* ini merupakan pilihan metodologis yang disengaja untuk membedah *DreadOut 2* sebagai teks media gabungan dalam

budaya konsumsi media digital. Sumber data primer kedua adalah film *Palasik* produksi Genta Buana Pramita dan MNC Pictures (2015) karya sutradara Kiki Nuriswan, mencakup keseluruhan alur sinematik berdurasi 92 menit. Sementara itu, data sekunder diperoleh melalui studi pustaka terhadap literatur etnografis folklor *palasik* dalam tradisi lisan Minangkabau (serta padanannya seperti *kuyang* di Kalimantan) dan referensi teoretis mengenai intermedialitas serta representasi.

Pengumpulan data dilaksanakan melalui penerapan teknik simak yang dipadukan dengan teknik tangkapan layar dan teknik catat. Peneliti mengamati secara saksama seluruh adegan film dan rekaman *gameplay*, kemudian mengklasifikasikan unit analisis ke dalam tiga dimensi instrumen pengamatan. Dimensi pertama adalah dimensi visual-ikonik yang mencakup wujud monster, tata cahaya, kostum, dan penataan latar. Dimensi kedua adalah dimensi naratif yang mencakup asal-usul tokoh, dialog, dan fungsi alur penceritaan. Dimensi ketiga adalah dimensi audiovisual yang mencakup efek suara, musik latar, serta representasi mekanik interaksi dalam rekaman *gameplay*.

2.3 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data diterapkan secara bertahap menggunakan model analisis mengalir yang diintegrasikan dengan teori representasi konstruksionis Hall. Pendekatan ini memungkinkan peneliti menelusuri cara tanda-tanda visual dan auditori dibentuk serta dimaknai secara budaya oleh masing-masing media. Tahapan analisis diawali dengan reduksi data dan penyusunan matriks komparasi, yaitu memilah adegan serta momen interaksi yang relevan dari kedua media, lalu mendokumentasikannya ke dalam tabel komparatif berbasis penanda visual, audio, dan modalitas penayangan.

Langkah berikutnya adalah analisis semiotika representasi untuk membedah tanda-tanda visual dan auditori menggunakan pendekatan konstruksionis Hall. Langkah ini bertujuan mengidentifikasi relasi penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*) dalam mengonstruksi sifat ke-monster-an *palasik*. Setelah itu, dilakukan komparasi intermedial untuk menganalisis pergeseran modalitas representasi antara wahana audiovisual linier (film) yang bersifat sinematik dengan wahana digital (*game*) yang dihadirkan melalui bentuk tayangan video permainan.

Untuk menjaga objektivitas analisis kualitatif dan menghindari bias subjektif, peneliti melakukan validasi dan triangulasi data melalui konfrontasi sumber dan teori. Temuan representasi pada kedua media dikonfrontasikan secara kritis dengan dokumen literatur etnografis folklor *palasik* yang kredibel, serta diuji konsistensinya melalui konfirmabilitas indikator pada matriks komparasi. Tahapan analisis diakhiri dengan penarikan kesimpulan guna merumuskan inferensi akademis mengenai rekonstruksi mitos lokal dan pergeseran pengalaman ketakutan pada audiens modern.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis terhadap film *Palasik* (2015) dan dokumen rekaman permainan *DreadOut 2* (2020) pada saluran YouTube MiawAug menunjukkan bahwa proses alih wahana mitos *palasik* dari tradisi lisan Minangkabau ke dalam dua media massa modern tidak sekadar memindahkan cerita, melainkan melakukan rekonstruksi semiotik dan penyesuaian modalitas media. Kedua wahana secara konsisten mempertahankan elemen inti mitologi lokal, seperti personifikasi wanita tua, pemangsaan janin atau anak, dan keterikatan pada arsitektur khas Sumatra. Hal ini sekaligus memunculkan pergeseran makna akibat tuntutan bahasa media, yakni wahana sinematik-pasif pada film dan wahana tayangan digital-interaktif pada rekaman permainan.

3.1 Representasi Gender dan Usia dalam Penokohan Palasik

Secara visual, baik film *Palasik* maupun *game DreadOut 2* mengonstruksi figur palasik melalui penokohan wanita lanjut usia. Karakter Mak Item yang diperankan oleh aktris Yati Surachman dalam film *Palasik* dan karakter Nini Tetty dalam *game DreadOut 2* menampilkan penanda (*signifier*) fisik yang serupa. Kedua tokoh memperlihatkan rambut yang memutih, kerutan mendalam pada wajah, serta penggunaan busana tradisional yang menandakan rentang usia di atas 50 tahun.

Gambar 1. *Nini Tetty dalam game DreadOut 2*



Gambar 2. *Mak Item dalam film Palasik*



Hadirnya penanda berupa figur nenek tua ini mengonstruksi petanda (*signified*) mengenai ketahanan hidup secara supranatural. Meskipun literatur etnografis Minangkabau tidak menetapkan batasan usia pasti seorang penganut ilmu *palasik*, representasi visual ini memproduksi makna konotatif bahwa akumulasi kesaktian ilmu hitam berdampak pada pemanjangan usia biologis penganutnya melebihi batas wajar manusia biasa (Nelwatri, 2014). Di sisi lain, pemilihan gender perempuan mempertegas akar mitologis *palasik* sebagai penganut ilmu sihir domestik (*pelesit*) yang berelasi erat dengan struktur sosial Minangkabau. Dalam kebudayaan Minangkabau yang menganut sistem kekerabatan matrilineal (garis keturunan ibu), sosok perempuan tua atau ibu (*Bundo Kanduang*) memegang peran sentral sebagai penjaga garis keturunan dan keberlanjutan keluarga. Konstruksi *palasik* sebagai wanita

tua merupakan bentuk pembalikan ekstrem terhadap peran mulia tersebut. Sosok yang seharusnya memelihara kehidupan generasi baru justru berubah menjadi entitas jahat yang memburu dan merusak keberlanjutan garis keturunan demi kepentingan magis pribadinsya.

Temuan mengenai pembalikan peran gender dan rekonstruksi wujud fisik ini sejalan dengan kerangka pemikiran Stuart Hall mengenai relasi kuasa dan ideologi dalam teks media (Alawi dkk., 2025; Chotimah dkk., 2025). Sosok wanita dalam wacana kebudayaan lokal kerap dikonstruksikan melalui dikotomi moralitas yang ketat. Ketika wanita tua ditampilkan sebagai *palasik*, media memanfaatkan wacana patriarkal tersembunyi yang mencurigai otonomi ilmu gaib perempuan. Hal ini juga mengonfirmasi analisis Ristanto dan Kusumohendrarto (2025) mengenai modifikasi visual entitas mistis dalam *game DreadOut 2*. Sebagaimana figur tuyul atau pocong yang dimodifikasi bentuk fisiknya untuk memperkuat kesan mengerikan, karakter Nini Tetty mengalami hiperbolisasi (pembesaran makna secara berlebihan) pada penanda usia lanjut guna menegaskan watak jahatnya. Modifikasi penokohan ini memperkuat argumen Firmansyah (2021) bahwa pengembang *game* sengaja mengolah aspek fisik cerita rakyat agar lebih menyeramkan dan memenuhi ekspektasi audiens modern terhadap sosok monster horor.

Konstruksi semiotik ini diperkuat oleh pemilihan peran domestik kedua tokoh sebagai pengasuh anak (*nanny*). Pada game DreadOut 2 (menit 23.05 pada saluran YouTube MiawAug), Nini Tetty mengajak tokoh utama (Linda) ke rumah panggungnya sambil mengaku sebagai pengasuh Linda semasa kecil, meskipun pengakuan ini tidak dikonfirmasi hingga permainan selesai. Sementara itu, dalam film *Palasik* (menit 16.40), Mak Item menyusup ke rumah keluarga sasaran dengan cara melamar sebagai pengasuh bayi. Pengasuhan ini berkaitan dengan latar belakang Mak Item yang pernah menitipkan cucunya di keluarga tersebut delapan tahun sebelumnya.

Gambar 3. *Nini Tetty mengaku sebagai pengasuh Linda saat kecil dalam DreadOut 2*



Gambar 4. *Mak Item menyusup sebagai pengasuh baru dalam film Palasik*



Pilihan profesi pengasuh pada kedua media berhasil menciptakan efek *uncanny* (sensasi keasingan atau ketakutan yang muncul dari sesuatu yang sebetulnya sudah dikenal dekat), yaitu penghadiran rasa takut melalui perusakan simbol yang sejatinya memberikan rasa aman. Secara denotatif (makna lugas), posisi pengasuh memberikan akses ruang yang sangat dekat tanpa memicu kecurigaan terhadap korban utama *palasik*, yakni bayi dan balita. Secara konotatif (makna kiasan), profesi ini menyingkap pembalikan peran yang drastis. Sosok yang seharusnya memberikan perlindungan dan perawatan justru berbalik menjadi predator tersembunyi yang mengintai keselamatan anak dari dalam rumah itu sendiri.

3.2 Temporalitas Malam dan Teror Fisik bagi Ibu Hamil

Dimensi temporal (latar waktu) dalam kedua media menempatkan malam hari sebagai latar waktu terjadinya pergeseran wujud dari manusia menjadi monster.

Gambar 5. *Perubahan wujud Nini Tetty pada kondisi malam hari dalam DreadOut 2*



Gambar 6. *Penanda waktu pukul 12.00 malam sebagai momen pergeseran wujud Mak Item*



Dalam *game DreadOut 2* (menit 12.21), perjumpaan dengan Nini Tetty berlatar malam hari yang temaram tanpa penanda jam spesifik. Sebaliknya, film *Palasik* (menit 7.23) menggunakan penanda visual yang lebih eksplisit berupa jam dinding yang menunjuk tepat pukul 12.00 malam (00.00) sebagai momen perubahan wujud Mak Item. Waktu tengah malam secara semiotik memaknai puncaknya daya magis ilmu hitam sekaligus memetakan ruang gerak *palasik* saat masyarakat berada dalam kondisi rawan dan tertidur lelap.

Fenomena keterikatan antara teror supranatural dan batas waktu malam hari ini menguatkan temuan Syahbana (2024) mengenai antropolinguistik budaya mistis. Dalam kepercayaan masyarakat lokal, waktu malam dan senja merupakan ambang batas transisi ketika batas antara dunia nyata dan dunia gaib melebur. Film *Palasik* mengeksplorasi teror fisik ini secara rinci melalui tiga karakter ibu hamil dengan variasi usia kandungan yang berbeda.

Gambar 7. *Tiga korban ibu hamil dengan variasi usia kandungan dalam film Palasik*



Korban pertama (menit 25.34) diserang pada malam hari saat pergi ke kamar mandi dengan usia kandungan mencapai 6 hingga 7 bulan. Korban kedua (menit 33.57) diserang di dalam rumah ketika hendak pergi bersalin saat usia kandungan mencapai 8 hingga 9 bulan. Korban ketiga (menit 43.40) ditargetkan saat berada di atas becak menuju dukun beranak pada usia kandungan yang sama. Rangkaian serangan pada trimester akhir kehamilan ini memvisualisasikan kepercayaan masyarakat Minangkabau bahwa darah dan energi vital janin tua memiliki bobot spiritual tertinggi untuk memperkuat daya magis *palasik* (Putra, 2023).

Fokus pemangsaan pada organ reproduksi dan janin ini memiliki kemiripan struktur naratif dengan legenda *kuyang* di Kalimantan. Sebagaimana ditemukan oleh Ruwaida dkk. (2025), visualisasi teror terhadap ibu hamil dalam media sinematik berpotensi memperkuat sentimen takhayul dan ketakutan kolektif masyarakat terhadap ancaman gaib seputar proses persalinan. Baik film *Palasik* maupun film *Kuyang: Sekutu Iblis yang Selalu Mengintai* memanfaatkan kecemasan riil masyarakat terhadap keselamatan ibu dan bayi, lalu mentransformasikannya menjadi sumber ketegangan utama penceritaan.

3.3 Pewarisan Ilmu Keturunan vs. Penyesuaian Lingkungan Karakter

Perbandingan naratif menyingkap perbedaan fundamental mengenai cara kedua media memosisikan asal-usul dan keberlanjutan ilmu *palasik*.

Gambar 8. *Ritual pemerolehan dan pewarisan ilmu palasik dalam film Palasik*



Gambar 9. *Tumpukan bangkai tikus di kediaman Nini Tetty dalam DreadOut 2*



Dalam film *Palasik* (menit 46.18 dan 55.00), aksi Mak Item didorong oleh ritual pembangkitan anak asuh yang juga merupakan cucu kandungnya. Hal ini mengonfirmasi temuan etnografis Putra (2023) yang menyatakan bahwa ilmu *palasik* diwariskan secara turun-temurun hingga tiga atau tujuh keturunan. Apabila ilmu tersebut tidak diturunkan kepada generasi penerus, sang penganut akan mengalami proses sakaratul maut yang berkepanjangan.

Sebaliknya, *game DreadOut 2* menghadirkan penyesuaian lingkungan yang unik. Kediaman Nini Tetty digambarkan terisolasi jauh dari pemukiman warga dan ibu hamil, dengan sebuah ruangan yang dipenuhi oleh tumpukan bangkai tikus. Karena ketidaktersediaan korban manusia di lingkungan sekitar, figur *palasik* dalam *DreadOut 2* dikonstruksikan mengalami pergeseran pemenuhan konsumsi dari darah janin manusia ke hewan liar.

Penyesuaian ini menunjukkan kepekaan pengembang *game* dalam membangun penceritaan berbasis lingkungan (*environmental storytelling* atau teknik menyampaikan cerita melalui penataan latar tempat dan benda di sekitar) sehingga kelangsungan hidup entitas monster dalam ruang terisolasi tetap rasional tanpa merusak kerangka naratif utama permainan. Sebagaimana dijelaskan oleh Kusumah (2025), waralaba *DreadOut* sering melakukan reinterpretasi terhadap elemen mistis lokal agar selaras dengan kebutuhan mekanisme eksplorasi dan batas ruang permainan digital. Dengan mengubah konsumsi *palasik* menjadi hewan liar, pengembang berhasil menjaga kelogisan cerita tanpa merusak reputasi kejam entitas tersebut. Hal ini memperkuat pandangan Firmansyah (2021) bahwa penyesuaian konteks folklor dalam *game* dilakukan demi menjaga konsistensi alur penceritaan dan rasionalitas ruang yang harus dijelajahi oleh pemain.

3.4 Intermedialitas Latar Ruang dan Benda Budaya Lokal

Kedua media mempertahankan keaslian latar budaya Sumatra melalui penanda arsitektur khas dan benda-benda budaya lokal.

Gambar 10. *Konstruksi arsitektur rumah panggung lokal dalam DreadOut 2*



Gambar 11. *Artefak kain dan alat tenun tradisional Minangkabau dalam DreadOut 2*



Gambar 12. *Kediaman kayu khas tempat tinggal Mak Item dalam film Palasik*



Secara visual, baik film *Palasik* maupun *game DreadOut 2* tidak menampilkan rumah adat berpuncak gonjong (Rumah Gadang) secara berlebihan, melainkan lebih memilih arsitektur rumah panggung kayu khas pedesaan Sumatra. Pilihan ini memperkuat suasana realisme magis bahwa praktik ilmu hitam tersembunyi di tengah pemukiman warga biasa. Lebih jauh, *DreadOut 2* menambahkan detail berupa alat tenun tradisional dan kain tenun khas Minangkabau di dalam rumah Nini Tetty. Kehadiran benda-benda ini bukan sekadar hiasan latar berupa aset tiga dimensi, melainkan penanda budaya (*cultural signifier*) yang mengakar kuat pada tradisi kriya wanita Minangkabau era kolonial.

Penggunaan penanda budaya lokal pada latar media digital ini sejalan dengan temuan Rahmaddani dan Rahmawati (2023) mengenai kehadiran sesajen dan artefak tradisi dalam memetakan ideologi lokal pada film horor. Hal senada diungkapkan oleh Ayuanda dkk. (2024) serta Damarratri dkk. (2026) yang menegaskan bahwa integrasi simbol tradisi, pakaian, dan instrumen budaya berfungsi sebagai penanda identitas yang otentik dalam media populer. Dalam *DreadOut 2*, kehadiran alat tenun tersebut tidak hanya memperkuat latar sosiokultural tokoh Nini Tetty, tetapi juga menjadi sarana preservasi (pelestarian) budaya digital. Strategi ini melengkapi analisis Rinaldi dan Jaya (2024) mengenai dimensi sosial dan keakraban lokal yang dibangun dalam *DreadOut 2*, tempat elemen bahasa dan budaya lokal dikemas untuk memberikan wawasan etnografis kepada pemain maupun penonton digital secara global.

3.5 Perbandingan Cara Penyampaian Narasi Antarmedia

Secara keseluruhan, perbandingan antara film *Palasik* dan *game DreadOut 2* memperlihatkan perbedaan cara kedua media menyajikan sosok *palasik*, sebagaimana dirangkum dalam Tabel 1 berikut.

Tabel 1. *Matriks Perbandingan Representasi Palasik*

Dimensi Perbandingan	**Film *Palasik* (2015)**	***Game DreadOut 2* (2020)**
Bentuk Media	Audiovisual alur runtut (Pasif)	Digital 3D (Dokumen rekaman *gameplay*)
Peran Audiens	Penonton pasif	Penonton tayangan *gameplay* interaktif
Bentuk Wujud	Kepala melayang dan organ dalam	Nenek tua berlanjut menjadi organ melayang
Sasaran Mangsa	Pemangsaan janin dan ibu hamil (Sesuai mitos asli)	Pemangsaan hewan/tikus (Penyesuaian cerita)
Cara Membangun Rasa Takut	Ketegangan alur cerita dan sudut kamera	Kejutan visual (*jump scare*), penelusuran ruang 3D, dan reaksi pembuat konten digital

Pada film *Palasik*, rasa takut dibangun melalui jalan cerita yang runtut dan penataan sudut kamera sinematik. Penonton hanya dapat menyaksikan nasib para korban tanpa memiliki kemampuan untuk memengaruhi alur peristiwa. Sebaliknya, pada dokumen rekaman permainan *DreadOut 2* di saluran YouTube MiawAug, sosok *palasik* disajikan melalui interaksi penelusuran ruang tiga dimensi dan mekanisme pertarungan. Penonton media digital tidak hanya mengamati wujud Nini Tetty, melainkan diajak menyaksikan navigasi pemain dalam membaca pola serangan, menjelajahi ruang rumah panggung yang sempit, serta memanfaatkan kamera ponsel sebagai alat perlawanan terhadap entitas gaib.

Perbedaan cara penceritaan antarmedia ini sejalan dengan temuan Azizah dkk. (2025) mengenai studi intermedialitas yang menekankan bahwa keterbatasan durasi dan perbedaan modalitas media memaksa terjadinya penyesuaian detail narasi dan jumlah karakter. Dalam konteks *DreadOut 2*, sebagaimana diungkapkan oleh Rinaldi dan Jaya (2024), interaksi antartokoh dan pengalaman penelusuran ruang menjadi kunci utama pembentukan kesan imersif (keterlibatan emosional dan visual yang mendalam). Hal ini juga didukung oleh hasil penelitian Sumaki dkk. (2024) serta Mohammed dan Lateef (2021) mengenai konstruksi ketakutan yang membuktikan bahwa keterlibatan visual-spasial dalam ruang tiga dimensi meningkatkan intensitas kejutan dan daya ingat audiens terhadap figur supranatural dibandingkan dengan penyampaian cerita linier yang bersifat pasif. Pergeseran dari film ke tayangan *game* interaktif ini mengubah pengalaman rasa takut, yaitu bukan lagi sekadar mengamati ketegangan alur cerita pasif, melainkan menyaksikan simulasi konfrontasi fisik yang memacu reaksi dan ketegangan penonton digital.

4. SIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa alih wahana mitos *palasik* dari tradisi lisan Minangkabau ke dalam film *Palasik* (2015) dan dokumen rekaman permainan *DreadOut 2* (2020) di saluran YouTube MiawAug bukan sekadar memindahkan cerita rakyat ke dalam

media baru, melainkan melakukan penyesuaian isi cerita dan cara penyampaian media. Kedua karya ini tetap mempertahankan akar cerita utama, seperti penokohan wanita tua, incaran korban berupa janin atau anak balita, serta latar rumah panggung khas pedesaan Sumatra. Penokohan *palasik* sebagai nenek tua dan pengasuh anak (*nanny*) membalikkan makna sosok *Bundo Kanduang* yang dihormati dalam masyarakat Minangkabau. Sosok yang seharusnya memelihara kehidupan, menjaga kehormatan keluarga, dan melindungi anak-anak justru berubah menjadi sosok jahat yang mengancam keberlanjutan garis keturunan. Perbedaan utama di antara kedua media terletak pada penyesuaian latar cerita. Film *Palasik* berfokus pada teror pemangsaan janin secara langsung dan penceritaan ilmu yang diturunkan antargenerasi keluarga. Sementara itu, dokumen rekaman permainan *DreadOut 2* menyesuaikan jalan cerita dengan menampilkan monster yang memakan hewan liar karena tempat tinggalnya terisolasi jauh dari pemukiman warga.

Secara bentuk media, peralihan dari film ke tayangan rekaman permainan digital mengubah pengalaman rasa takut yang dirasakan oleh audiens. Film *Palasik* membuat penonton hanya duduk dan menyaksikan ketegangan cerita dari alur yang sudah ditentukan, tata suara linier, serta sudut pandang kamera dari jauh. Sebaliknya, tayangan *DreadOut 2* pada saluran YouTube menyajikan ketegangan berbasis tampilan eksplorasi ruang tiga dimensi, petunjuk suara di dalam rumah, pola serangan monster, serta perlawanan menggunakan kamera ponsel pintar. Penggunaan kamera ponsel ini mengubah cara mengalahkan makhluk halus dari yang tadinya menggunakan doa atau ritual agama menjadi tindakan memanfaatkan teknologi layar ponsel sebagai alat pelumpuh hantu. Transformasi ini mengubah posisi penonton dari penonton pasif sinematik menjadi penonton media digital yang ikut merasakan ketegangan navigasi dan konfrontasi interaktif.

Penelitian ini memberikan manfaat penting bagi perkembangan ilmu folklor, kebudayaan, dan studi media. Hasil penelitian membuktikan bahwa mengubah cerita rakyat menjadi karya digital modern tidak merusak atau menghilangkan nilai tradisi lokal. Langkah ini justru memperkaya cara penceritaan mitologi Nusantara agar tetap relevan bagi generasi muda sekaligus menjadi sarana menjaga kelestarian warisan budaya takbenda. Bagi para pembuat film dan pengembang *game* lokal, hasil kajian ini dapat menjadi acuan untuk mengolah cerita rakyat secara menarik tanpa kehilangan kedalaman nilai budaya.

Keterbatasan utama penelitian ini terletak pada penggunaan data sekunder berupa rekaman permainan (*gameplay*) orang lain sehingga pengamatan terhadap interaksi permainan hanya terbatas pada apa yang tersaji pada video tersebut tanpa merasakan langsung respons kontrol permainan. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengukur tingkat ketakutan dan tanggapan pemain secara langsung dengan cara memainkan *game* tersebut secara mandiri. Selain itu, peneliti berikutnya juga dapat memperluas topik cerita rakyat serupa pada media interaktif lainnya, seperti teknologi realitas virtual (VR), komik digital (webtoon), atau media permainan lainnya agar gambaran perkembangan cerita rakyat di dunia digital menjadi semakin lengkap.

DAFTAR PUSTAKA

Alawi, N. A., Rimang, S. S., & Munir, A. (2025). Representasi feminisme dalam film *Level 16* karya Danishka Esterhazy: Kajian semiotika Stuart Hall. *JENTERA: Jurnal Kajian Sastra*, *14*(1), 80–91. https://doi.org/10.26499/jentera.v14i1.8319

Ayuanda, W., Sidabalok, D., & Perangin-angin, A. B. (2024). Budaya Jawa dalam film *Primbon*: Analisis representasi Stuart Hall. *ALFABETA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, *7*(2), 440–449. https://doi.org/10.33503/alfabeta.v7i2.4184

Azizah, H. N., Yulianeta, Y., & Harini, Y. N. A. (2025). Representasi dakwah Islam dalam novel dan film *Buya Hamka*: Kajian sastra bandingan. *Aksara: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, *9*(1), 108–119. https://doi.org/10.33087/aksara.v9i1.1009

Chotimah, D. N., Susilowati, M., & Khonsa, N. N. (2025). Rekonstruksi identitas, relasi kuasa, dan agensi perempuan dalam novel berlatar pesantren perspektif Stuart Hall. *Bahasa: Jurnal Keilmuan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, *7*(3), 895–911. https://doi.org/10.26499/bahasa.v7i3.1780

Damarratri, H. S., Fitria, A. L., & Soegijarso, Q. A. (2026). Konstruksi bahasa dan identitas budaya Jawa dalam konten horor digital: Kajian representasi Stuart Hall. *Linguistika: Buletin Ilmiah Program Magister Linguistik Universitas Udayana*, *33*(1), 36–45. https://doi.org/10.24843/ling.2026.v33.i01.p05

Digital Happiness. (2020). *DreadOut 2* [Video game]. Digital Happiness.

Firmansyah, Y. A. (2021). *Perubahan cerita rakyat Indonesia dalam serial game horror DreadOut oleh Digital Happiness* [Skripsi, Universitas Brawijaya]. Institutional Repository Universitas Brawijaya. https://repository.ub.ac.id/id/eprint/185664/1/YOGA%20ANANDA%20FIRMANSYAH.pdf

Hall, S. (1997). The work of representation. Dalam S. Hall (Ed.), *Representation: Cultural representations and signifying practices* (hlm. 13–74). Sage Publications.

Harini, Y. N. A., Dwinanto, A., & Srirahayu, D. (2026). Intertekstualitas legenda Nini Anteh dan legenda Chang'e: Komparasi budaya Sunda dan Tionghoa. *Purbawidya: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Arkeologi*, *15*(1), 237–257. https://doi.org/10.55981/purbawidya.2026.15614

Kusumah, R. A. (2025). Reinterpretasi mistis dalam *game DreadOut I & II*. *ARDVIS*, *1*(2), 51–59. https://ardvis.upnjatim.ac.id/index.php/ardvis/article/view/21

Mohammed, M. N. J., & Lateef, W. A. (2021). Horror and fear in ghost stories: A comparison between Henry James's "The Turn of the Screw" and Edgar Allan Poe's "The Fall of the House Usher". *Journal of Language Studies*, *4*(4), 656–666. https://doi.org/10.25130/jls.4.4.32

Nelwatri, H. (2014). Kesehatan reproduksi pada etnis Minangkabau. *Kafa'ah: Journal of Gender Studies*, *4*(1), 71–79. https://doi.org/10.15548/jk.v4i1.89

Nugraha, D. (2021). Perkembangan sejarah dan isu-isu terkini dalam sastra bandingan. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, *4*(2), 163–176. https://doi.org/10.30872/diglosia.v4i2.135

Nuriswan, K. (Sutradara). (2015). *Palasik* [Film]. Genta Buana Pramita & MNC Pictures.

Putra, Y. S. (2023, 16 Oktober). *Kepercayaan rakyat Minangkabau: Variasi bentuk kepercayaan terhadap palasik pada masyarakat Minangkabau*. Minangsatu. https://minangsatu.com/kepercayaan-rakyat-minangkabau-variasi-bentuk-kepercayaan-terhadap-palasik-pada-masyarakat-minangkabau_27991

Rahmaddani, F. V., & Rahmawati, A. (2023). Representasi legenda urban dalam film *KKN di Desa Penari* (Analisis semiotika John Fiske). *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, *6*(9), 6872–6876. https://doi.org/10.54371/jiip.v6i9.2838

Rajewsky, I. O. (2005). Intermediality, intertextuality, and remediation: A literary perspective on intermediality. *Intermédialités/Intermediality*, (6), 43–64. https://doi.org/10.7202/1005505ar

Rinaldi, H. N., & Jaya, D. (2024). Teknik penerjemahan pronomina persona pertama dalam gim *DreadOut 2* dari bahasa Inggris ke dalam bahasa Indonesia. *PRASASTI: Journal of Linguistics*, *9*(2), 181–195. https://doi.org/10.20961/prasasti.v9i2.86283

Ristanto, S. A., & Kusumohendrarto, R. H. (2025). *Semiotika mitologi tuyul, babi ngepet, dan pocong pacul pada game DreadOut 2* [Skripsi, Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia]. https://repository.stsrdvisi.ac.id/3207/

Ruwaida, H., Fitriah, R., Khadijah, S., & Annajwa, T. (2025). Pengaruh film horor terhadap sentimen takhayul masyarakat. *Al-Furqan: Jurnal Agama, Sosial, dan Budaya*, *4*(3), 1056–1073. https://publisherqu.com/index.php/Al-Furqan/article/view/2710/2394

Sumaki, R., Kaunang, S. T. G., & Sugiarso, B. (2024). Game fiksi *Four Ghost Stories*. *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*, *13*(3), 129–140. https://doi.org/10.35793/jtek.v13i3.56957

Syahbana, F. (2024). Representasi budaya mistis dalam dialog film-film pendek Kalimantan Selatan: Kajian antropolinguistik. *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, *14*(1), 128–142. https://doi.org/10.20527/jbsp.v14i1.16990

Tötösy de Zepetnek, S. (2017). About the situation of the discipline of comparative literature and neighboring fields in the humanities today. *Comparative Literature: East & West*, *1*(2), 176–203. https://doi.org/10.1080/25723618.2017.1387398