

Rekontekstualisasi Folklor Melalui Generative AI pada Akun

@rizataqwa

Sopiyani Solihah¹, Muhammad Al Bushairi², Yani Tri Wijayanti³

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta, Indonesia^{1,2,3}

sopiyani.solihah@student.uin-suka.ac.id ^{1*}

Artikel diserahkan pada: 21/09/2026; direvisi pada: 05/10/2026; diterima pada:
19/10/2026.

ABSTRAK: Penggunaan generative artificial intelligence (AI) semakin masif termasuk dalam industri kreatif. Produksi konten digital dengan menggunakan AI membawa pergeseran dari gaya konvensional salah satunya representasi folklor Nusantara. Akun Instagram @rizataqwa menampilkan tuyul, kuntilanak, dan gondoruwo dalam situasi non-horor dengan melakukan aktivitas yang tidak biasa direpresentasikan folklor secara makna budaya. Fenomena tersebut menunjukkan adanya persoalan rekontekstualisasi, yaitu pelepasan makna folklor dari konteks ancaman dan penempatannya dalam konteks sosial-budaya yang baru. Penelitian ini bertujuan menganalisis proses entekstualisasi, dekontekstualisasi, dan rekontekstualisasi folklor melalui konten berbasis generative AI, serta mengidentifikasi pola pergeseran makna yang dihasilkan. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Data terdiri atas lima video dari akun @rizataqwa yang dipilih secara purposif. Analisis dilakukan terhadap unit adegan melalui kerangka rekontekstualisasi Bauman dan Briggs serta Grammar of Visual Design Kress dan van Leeuwen, yang mencakup contact, social distance, angle, modality, dan salience. Hasil penelitian menunjukkan bahwa empat konten mengalami de-horrorization melalui domestikasi, sentimentalisisasi, dan komedi satire, sedangkan satu konten mempertahankan estetika horor tetapi mengalihkan fungsi sosialnya menjadi simbol empati kreator melalui karyanya.

Kata Kunci: Folklor, Generative AI, Rekontekstualisasi

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi berhasil mendorong penggunaan Artificial Intelligence secara besar-besaran dalam berbagai sektor termasuk industri kreatif (Clarencia et al., 2024). Dalam beberapa tahun terakhir, konten digital Indonesia diwarnai oleh kemunculan berbagai akun media sosial yang memanfaatkan teknologi generative artificial intelligence (AI) dalam pembuatan konten. Salah satu akun yang konsisten dalam tren ini adalah @rizataqwa, akun yang aktif memproduksi konten video pendek berbasis AI generatif dengan tokoh utama makhluk-makhluk folklor seperti tuyul, kuntilanak, dan gondoruwo. Video-video tersebut menampilkan adegan yang jauh dari kelaziman representasi folklor yang melekat dan menjadi budaya di Indonesia. Secara budaya, makhluk-makhluk tersebut sangat erat dengan makna horor atau teror

(Frolova & Lunyova, 2019). Akan tetapi dalam konten yang ditampilkan oleh @rizataqwa justru bukan folklor dengan gambaran demikian. Pada beberapa konten diperlihatkan tuyul yang diperlakukan layaknya manusia seperti diberi makan dan diajak berbincang, kuntilanak dimandikan hingga gondoruwo yang wajahnya diubah menyerupai idola K-pop.

Fenomena ini menunjukkan kehadiran generative AI dalam produksi konten bukan hanya sebagai alat bantu edit visual. Berbeda dari teknologi CGI atau compositing konvensional yang sepenuhnya berada di bawah kendali teknis kreator manusia, generative AI bekerja dengan cara menerjemahkan instruksi bahasa (prompt) ke dalam representasi visual berdasarkan pola-pola yang telah dipelajarinya dari korpus data yang sangat besar (Bansal et al.,

2024). Sehingga pada proses ini AI merupakan entitas yang turut menentukan bagaimana sebuah wujud tervisualisasikan. Dalam konteks ini, Folklor Nusantara, khususnya makhluk-makhluk seperti tuyul, kuntilanak, dan gondoruwo, secara historis dan kultural dimaknai melalui logika ancaman (Saputra & Limbong, 2019). Tuyul lekat dengan narasi pesugihan dan pencurian, kuntilanak dengan kematian tragis perempuan dan dendam yang tak terselesaikan, sementara gondoruwo dengan teror di ruang-ruang gelap dan terpencil. Logika ancaman ini tidak hanya hidup dalam cerita rakyat lisan, tetapi juga direproduksi secara masif melalui industri hiburan, terutama perfilman horor Indonesia, yang menjadikan ketakutan kolektif terhadap makhluk-makhluk tersebut sebagai daya tarik komersial utama. Representasi yang berulang dan relatif seragam ini pada akhirnya memberi kesimpulan berupa

kesamaan makna terhadap folklor. Penelitian (Lestari & Ningsih, 2024) yang berjudul 'Social and Cultural Popularity of KKN di Desa Penari(2022): A Structural Analysis of Myths and Beliefs in Indonesian Horror Cinema' menemukan bahwa popularitas film tersebut disebabkan oleh adanya penggambaran mitos, kepercayaan, nilai budaya, hubungan manusia dengan alam, dan dunia supernatural. Penelitian ini memperkuat budaya folklor di ranah budaya populer dengan logika ancaman. Dalam hal ini makna folklor sebagai anaman tidak hanya tersebar dari lisan masyarakat secara konvensional tetapi mulai masuk melalui industri hiburan modern. Makna yang melekat ini membuat folklor dinilai bukan sebagai entitas budaya yang dimaknai secara bebas melainkan akan terus diidentikan dengan makna yang melekat secara budaya dengan adaptasi yang terus berjalan.

Akan tetapi, dengan maraknya penggunaan AI dalam ranah industri kreatif terutama dalam pembuatan konten, membuat folklor bisa disajikan dengan makna bebas tergantung pada sang kreator seperti yang dilakukan @rizataqwa. Akan tetapi dalam hal ini, perubahan makna tersebut tidak bisa sepenuhnya diartikan bergeser atau berubah. Setiap kali sebuah teks budaya dipindahkan dari konteks asalnya dan ditempatkan pada konteks baru, terjadi proses pelepasan sebagian penanda makna lama sekaligus penambahan penanda makna baru (Bausch, 2024). Dalam kajian folklor dan linguistik antropologis, proses semacam ini dikenal dengan istilah entekstualisasi (proses menjadikan folklor sebagai "teks" yang dapat diangkat dari arus penuturan atau produksinya semula), dekontekstualisasi (pelepasan teks tersebut dari konteks asalnya), dan rekontekstualisasi (penempatan

kembali teks pada konteks yang baru sehingga memperoleh makna yang baru pula) (Layton, 2005). Kerangka inilah yang menjadi pijakan awal untuk memahami apa yang terjadi pada folklor ketika ia diproduksi ulang melalui generative AI.

Contohnya dapat dilihat pada salah satu video akun @rizataqwa yang diberi caption video 'Hari Kedatangan Tamu jauh dari Jakarta ingin melihat peternakan kandang tuyul'. Pada video tersebut, tuyul yang lazimnya digambarkan menyeramkan dan berbahaya ditampilkan tengah 'diternakkan' dengan narasi yang menggambarkan kepercayaan masyarakat terhadap ritual pesugihan dengan bahasa 'diternakkan'. Pada video lainnya dengan caption video "Hasil Kerja Tuyul Malam Hari" memperlihatkan riza mengambil perhiasan emas dari kandang tuyul dengan interaksi layaknya peliharaan yang jinak dengan tuyul menyapa langsung ke arah kamera. Selain dari logika

algoritma yang semakin mendorong agar kreator membuat konten yang menarik, fenomena ini juga didukung oleh kemampuan generative AI yang bisa menghasilkan visual fotorealistik dengan biaya dan waktu produksi yang jauh lebih rendah dibanding produksi konvensional (Hartmann et al., 2025). Sehingga membuat kreator independen dengan sumber daya terbatas mampu membuat konten yang secara konvensional membutuhkan team dan biaya yang tinggi termasuk mengeksekusi ide yang mustahil atau sulit diwujudkan. Dalam konteks folklor, kreator tidak lagi terbatas pada genre horor untuk mengeksplorasi sosok-sosok folklor tetapi mereka bisa menempatkan folklor dalam konteks apapun selain horor.

Kajian mengenai folklor digital selama ini umumnya berfokus pada bagaimana kreator mengemas ulang cerita melalui media digital. Misalnya yang menyoroti fungsi

sosial folklor dalam masyarakat maupun yang membedah representasi horor dalam folklor Indonesia melalui media populer seperti perfilman. Seperti (Ali et al., 2026) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa folklor dan mitos hantu memiliki fungsi sosial dalam mengarahkan masyarakat untuk menghindari tempat atau aktivitas yang dianggap berbahaya, sekaligus dapat dikonstruksi ulang mengikuti perkembangan zaman. Penelitian lain oleh (Nur, 2016) menunjukkan bahwa film merepresentasikan mitos arwah sebagai sosok yang mengerikan dan mengancam manusia serta turut mempertahankan konstruksi mitos tersebut dalam budaya populer. Penelitian-penelitian tersebut telah memberikan pemahaman yang kaya mengenai bagaimana folklor dimaknai dan direproduksi dalam bingkai ancaman. Namun, kajian-kajian tersebut umumnya masih menempatkan kreator

manusia sebagai satu-satunya agen produksi makna, sementara peran teknologi di dalamnya diperlakukan sebagai variabel yang relatif pasif.

Di sisi lain, kajian mengenai generative AI dalam produksi konten kreatif termasuk yang menyoroti praktik prompt engineering dan pergeseran peran kreator akibat kehadiran AI generatif lebih banyak berfokus pada aspek teknis dan implikasi umum terhadap industri kreatif seperti Rhema & Silvennoinen (2024) yang secara khusus mengkaji prompt engineering sebagai keterampilan kreatif baru dalam produksi AI art berbasis text-to-image. Studi tersebut melihat bagaimana kemampuan menyusun prompt menjadi bagian dari proses menghasilkan karya visual melalui AI. Penelitian Pranandari & Aoyama (2026) melakukan penelitian terhadap 10 profesional kreatif di Yogyakarta dan sekitarnya untuk melihat persepsi mereka terhadap dampak AI terhadap pekerjaan

kreatif. Hasilnya menunjukkan bahwa AI dipandang terutama sebagai alat bantu, sementara dampaknya terhadap pekerjaan bergantung pada kemampuan manusia, pola pikir, dan posisi pekerja dalam sistem ekonomi kreatif.

Pada kedua rumpun kajian tersebut, peran generative AI terhadap folklor secara khusus belum banyak diteliti sehingga terdapat celah penelitian (research gap) mengenai bagaimana generative AI sebagai bagian dari proses produksi konten, turut berperan dalam mengubah makna folklor melalui mekanisme pelepasan dari konteks asal dan penempatannya pada konteks yang baru. Akun @rizataqwa dipilih sebagai studi kasus karena akun ini secara konsisten memproduksi konten folklor dalam situasi non-horor, sehingga pola rekontekstualisasi dapat diamati secara memadai dari satu sumber

data yang koheren. Akun ini juga menampilkan makhluk folklor yang beragam, mulai dari tuyul, kuntilanak, hingga gondoruwo, dengan berbagai bentuk konteks baru seperti domestikasi, komedi, dan sentimentalisi, sehingga memungkinkan penelitian ini menangkap variasi arah pergeseran makna, bukan hanya satu pola saja. Selain itu, video-video akun ini sepenuhnya dibuat menggunakan generative AI, sehingga cocok dengan fokus penelitian pada peran AI dalam proses rekontekstualisasi, berbeda dari akun folklor digital lain yang masih memakai ilustrasi manual atau kostum konvensional.

Dari uraian tersebut, penelitian ini ingin memahami bagaimana folklor di kontekstualisasi dan didekontekstualisasi dalam proses produksi konten @rizataqwa, yaitu atribut apa saja yang dilepaskan dari konteks horor asalnya dan apa yang tetap dipertahankan sebagai penanda

identitas makhluk folklor tersebut, bagaimana rekontekstualisasinya terwujud secara visual dan naratif dalam konten yang dihasilkan, serta bagaimana pola atau arah pergeseran makna tersebut jika dibandingkan dengan representasi horor konvensional.

Selain itu penelitian ini juga penting dilakukan untuk memberikan gambaran mengenai konten AI yang saat ini banyak ditemukan di berbagai media terutama mengenai folklor sehingga ada kemungkinan pemaknaan yang berbeda dari makna yang sudah ada dan menjadi budaya. Sejalan dengan itu, penelitian ini bertujuan mengidentifikasi dan menganalisis proses entekstualisasi dan dekontekstualisasi folklor, menganalisis wujud rekontekstualisasinya secara visual melalui lima elemen Grammar of Visual Design serta secara naratif melalui narasi dan dialog tiap adegan, dan memetakan pola

pergeseran makna yang dihasilkan, termasuk kecenderungan de-horrorization sebagai salah satu pola yang mungkin muncul, dengan representasi horor konvensional sebagai titik pembanding.

LITERATUR REVIEW

Folklor dalam Media Digital

Dalam kehidupan sosial masyarakat Folklor bukan hanya sebagai warisan cerita lisan melainkan sebagai sarana pewarisan nilai, norma, dan mekanisme kontrol sosial (Ahmed & Kausar, 2023). Sejumlah kajian menunjukkan bahwa fungsi sosial folklor mencakup peneguhan identitas kolektif, penyampaian pesan moral secara tidak langsung, serta pembentukan rasa takut yang berfungsi menjaga kepatuhan terhadap norma tertentu, sebagaimana ditunjukkan dalam kajian Duile (2020) makhluk folklor seperti tuyul, kuntilanak, dan gondoruwo, dalam kerangka ini, tidak hadir sebagai entitas netral, melainkan sebagai penanda

ancaman yang berfungsi menjaga batas-batas moral dan sosial masyarakat. Kajian Saputra dan Limbong (2019) juga menegaskan bahwa representasi makhluk folklor dalam berbagai media senantiasa terikat pada logika horor dan bahaya, yang direproduksi secara konsisten lintas generasi maupun lintas medium.

Logika ancaman tersebut semakin dikukuhkan oleh industri hiburan populer, khususnya perfilman horor Indonesia. Fenomena "KKN di Desa Penari", misalnya, memperlihatkan bagaimana narasi folklor dikemas ulang secara audiovisual dengan tetap mempertahankan bahkan menguatkan logika ancaman dan ketakutan kolektif sebagai daya tarik utama (Lestari & Ningsih, 2024). Pola semacam ini menunjukkan bahwa media populer arus utama cenderung mereproduksi folklor dalam kerangka yang relatif seragam. Namun demikian, di luar ranah horor

konvensional, mulai muncul pula kecenderungan pengemasan ulang folklor secara lebih ringan dan playful dalam berbagai bentuk konten digital, misalnya melalui webtoon (Sarjiati & Lissandhi, 2020) atau animasi pendek (Nur, 2016) yang menghadirkan makhluk folklor dalam nuansa komedi maupun edukatif. Kecenderungan ini menjadi dasar penting bagi penelitian ini, karena menunjukkan bahwa pergeseran konteks folklor dari ranah horor ke ranah lain sesungguhnya bukan fenomena yang sepenuhnya baru namun kemunculannya dalam konten berbasis generative AI membawa dimensi produksi yang masih jarang dibahas.

Generative AI dan Pembentukan Makna

Kehadiran generative AI dalam produksi konten kreatif mengubah secara mendasar relasi antara kreator dan hasil karya. Kajian Suharmawan (2026) mengenai

prompt engineering menunjukkan bahwa proses kreatif dengan generative AI bergeser dari "membuat" visual secara langsung menuju "mengarahkan" model AI melalui instruksi bahasa, sehingga hasil akhir merupakan negosiasi antara intensi kreator dan kapasitas interpretatif model. Mayahi dan Vidrih (2022) dalam kajian mereka mengenai generative AI dan industri kreatif, turut menegaskan bahwa peran kreator manusia bergeser dari eksekutor teknis menjadi kurator dan pengarah (*director*), sementara aspek-aspek visual tertentu gestur, ekspresi, tekstur, pencahayaan sebagian besar ditentukan oleh pola yang dipelajari model dari data pelatihannya. Pergeseran peran ini memiliki implikasi penting bagi kajian representasi budaya ketika sebuah objek budaya seperti folklor diproduksi ulang melalui generative AI, hasil visual yang muncul bukan semata cerminan intensi kreator, melainkan juga produk dari

"pengetahuan" implisit model AI mengenai bagaimana suatu wujud atau adegan semestinya tervisualisasikan.

Ekontekstualisasi Bauman dan Briggs

Penelitian ini menggunakan kerangka rekontekstualisasi yang dikembangkan Bauman dan Briggs (1990) untuk memahami bagaimana folklor berpindah dari konteks asalnya ke konteks baru dalam konten @rizataqwa. Kerangka ini terdiri atas tiga proses yang saling berkaitan. Pertama, entekstualisasi (*entextualization*), yaitu proses menjadikan sebuah praktik atau narasi budaya sebagai 'teks' yang dapat dilepaskan dari arus penuturan atau produksinya semula sehingga dapat diangkat dan dipindahkan. Dalam konteks penelitian ini, entekstualisasi terjadi ketika wujud dan atribut folklor misalnya rupa fisik tuyul atau kuntilanak diangkat menjadi 'data' yang dapat diproses dan direproduksi ulang melalui prompt

dan model generative AI. Kedua, dekontekstualisasi

(*decontextualization*), yaitu proses pelepasan teks tersebut dari konteks sosial, naratif, dan maknanya yang asli dalam hal ini, pelepasan folklor dari kerangka horor dan ancaman yang selama ini melekat. Ketiga, rekontekstualisasi

(*recontextualization*), yaitu proses penempatan kembali teks yang telah dilepaskan tersebut ke dalam konteks yang baru, sehingga memperoleh lapisan makna baru yang dapat berbeda, bahkan berlawanan, dengan makna asalnya. Ketiga proses ini tidak berlangsung secara terpisah, melainkan sebagai satu rangkaian yang saling menopang. Folklor tidak dapat direkontekstualisasi tanpa terlebih dahulu dientekstualisasi dan didekontekstualisasi dari konteks asalnya.

Untuk membedah bagaimana rekontekstualisasi tersebut termanifestasi secara visual,

penelitian ini menggunakan Grammar of Visual Design yang dikembangkan Kress dan van Leeuwen (1990) dengan fokus pada lima elemen yaitu *contact* (kontak pandang antara subjek dalam gambar dengan penonton, yang menentukan apakah gambar bersifat menuntut atau menawarkan sesuatu kepada penonton), *social distance* (jarak sosial yang tergambar melalui ukuran *shot*, dari *close-up* hingga *long shot*, yang mengindikasikan tingkat keintiman), *angle* (sudut pengambilan gambar yang mengindikasikan relasi kuasa antara subjek dan penonton), *modality* (tingkat keyakinan atau realisme yang ditawarkan gambar, ditentukan misalnya oleh saturasi warna, detail, dan pencahayaan), dan *salience* (elemen yang dibuat menonjol dalam komposisi gambar melalui ukuran, warna, kontras, atau posisi). Kelima elemen ini digunakan secara khusus dalam penelitian ini karena kesesuaiannya untuk membaca

bagaimana kedekatan, keakraban, dan keyakinan visual dibangun (Alasmari & Almohammadi, 2023) dalam adegan-adegan yang menampilkan folklor dalam konteks baru sesuatu yang secara konvensional justru dihindari dalam representasi horor, yang umumnya membangun jarak dan ketidakpastian visual untuk menimbulkan efek menyeramkan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus (*case study*). Desain ini dipilih berdasarkan konsep studi dari Yin (2018) yang memandang studi kasus sebagai penyelidikan empiris terhadap fenomena kontemporer. Akun @rizataqwa dipilih sebagai kasus karena sesuai dan memiliki batasan yang jelas yaitu satu akun dengan satu kreator dan 5 video reels sebagai sampel. Pendekatan kualitatif dipilih karena tujuan penelitian ini adalah memahami secara mendalam proses dan wujud

perubahan makna folklor, bukan mengukur atau menggeneralisasi pola tersebut secara statistik. Data penelitian berupa lima konten video yang dipilih secara purposif dari akun @rizataqwa dengan kriteria menampilkan makhluk folklor dalam situasi non-horor secara eksplisit, serta mewakili variasi bentuk rekontekstualisasi (domestikasi, komedi, dan sentimentalisis) agar temuan tidak terbatas pada satu pola pergeseran makna saja. Unit analisis penelitian berupa adegan (*scene*) dengan pertimbangan bahwa satu adegan merepresentasikan satu kesatuan interaksi naratif yang utuh.

Analisis data dilakukan dengan dua tahap yaitu pertama analisis entekstualisasi dan dekontekstualisasi, yaitu mengidentifikasi atribut folklor yang dilepaskan dari konteks horor asalnya (misalnya atribut ancaman, pesugihan, atau teror) serta atribut yang tetap dipertahankan sebagai penanda identitas makhluk folklor

tersebut (misalnya rupa fisik dan ciri khas visual tuyul, kuntilanak, atau gondoruwo). Tahap kedua adalah analisis rekontekstualisasi, yaitu membedah konteks baru yang dipasangkan pada folklor tersebut melalui dua jalur yaitu jalur visual, dengan membaca lima elemen Grammar of Visual Design Kress & Leeuwen (1990) pada tiap adegan dan disajikan dalam tabel analisis per adegan untuk memudahkan pembacaan pola secara menyeluruh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penulis harus menjelaskan hasil penelitian (apa yang dieksplorasi) secara **Analisis Grammar of Visual Design Krees & Leeuwen**

Konten 1



Gambar

Tabel 1. Hasil Analisis Elemen KvL
Konten 1

Elemen KvL	Hasil Analisis Konten
Contact	Menunjukkan dominan (demand) baik pada manusia (pemilik dan Vilmei) dan pada makhluk folklor yaitu Tuyul. Tuyul beberapa kali menatap langsung ke kamera dengan ekspresi ramah, membangun kedekatan personal dengan penonton, alih-alih pandangan waspada/mengintai khas adegan horor.
Social distance	Penggambaran secara Close-up hingga medium close-up. Jarak yang dekat ini menghadirkan kesan intim dan akrab, berbeda dari long shot yang biasa dipakai untuk membangun jarak dan ancaman dalam horor konvensional.
Modalit y	Pada konten ini modality sangat tinggi pencahayaan siang hari yang natural, warna-warna cerah, dan gaya perekaman menyerupai vlog dokumenter membuat adegan terasa meyakinkan sebagai "kenyataan sehari-hari", bukan rekaman horor.
Salience	Ekspresi wajah ceria pemilik dan gestur menyuapi menjadi pusat perhatian utama, sementara barisan tuyul di kandang kayu berfungsi sebagai latar yang

memperkuat kesan "peternakan", bukan sebagai ancaman tersembunyi.

Pada konten ini, Hasil menunjukkan atribut folklor yang dilepaskan adalah keseluruhan narasi ancaman yang selama ini melekat pada tuyul makhluk yang identik horor dengan ritual pesugihan dan praktik pencurian gaib. Sebagai gantinya, tuyul ditempatkan dalam kerangka peternakan yang digambarkan dengan dipelihara, diberi makan, dan diperlihatkan kepada tamu layaknya hewan ternak biasa. Meski demikian, atribut visual yang menjadi penanda identitas tuyul tetap dipertahankan secara konsisten, yaitu kepala botak, mata hitam besar tanpa bagian putih, tubuh kurus kecil, serta kulit gelap kusam. Penanda-penanda inilah yang membuat penonton tetap dapat mengenali sosok tersebut sebagai "tuyul" meskipun

konteks yang menaunginya telah berubah total.

Konten 2



Tabel 2. Hasil Analisis KvL Konten 2

Elemen KvL	Hasil Analisis Konten
Contact	Tuyul melambatkan tangan dan menyapa langsung ke kamera ("halo kiki") menunjukkan gestur demand yang eksplisit meniru interaksi sosial manusia yang ramah, jauh dari gestur mengancam atau menghindar seperti makna budaya yang melekat sebelumnya.
Social distance	Extreme close-up pada wajah tuyul yang menempel ke jeruji kandang, menghadirkan keakraban yang hampir berlebihan (<i>playful</i>), berbeda dari jarak menjaga waspada khas horor.
Angle	Pengambilan visual Eye-level menunjukkan gaya natural seperti sedang mengobrol langsung, tidak ada distorsi sudut yang dramatis.

Modality Tinggi namun sedikit diredam oleh pencahayaan malam (agak gelap) kombinasi ini menghasilkan nuansa yang tetap realistis namun menyisakan sedikit atmosfer misterius tidak sepenuhnya "cerah" seperti Konten 1.

Salience Interaksi tangan manusia dan tuyul yang saling menjangkau melalui jeruji menjadi pusat gambar yang menunjukkan keakraban manusia dan tuyul.

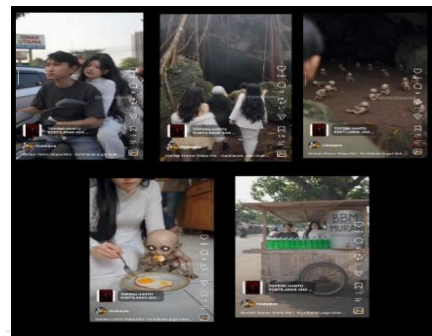
Atribut yang dilepaskan dari konten ini adalah narasi pesugihan sebagai praktik gaib yang mengerikan sebagai gantinya, proses 'mengambil hasil emas hasil kerja tuyul digambarkan sebagai rutinitas transaksional yang santai, mirip mengambil hasil panen yang sebenarnya masih mengeratkan dengan mitos yang melekat (tuyul pencuri). Atribut yang dipertahankan justru lebih banyak dibanding selain rupa fisik khas, (mata besar, kepala botak, kulit pucat), pekerjaan yang identik (mencuri), dan suasana

secara konvensional tidak pernah dibandingkan (horor vs. kehangatan domestik).

Konten ini melepaskan atribut kuntilanak sebagai sosok pendendam yang berbahaya, dan menggantinya dengan posisi sebagai pihak yang rentan dan layak dikasihani seorang 'tunawisma' yang ditemukan dan ditolong. Namun, dibandingkan dua konten sebelumnya, atribut visual horor yang dipertahankan di sini jauh lebih kental yaitu dengan mata yang seluruhnya putih atau hitam pekat tanpa bola mata, wajah pucat dengan urat-urat gelap, dan rambut panjang awut-awutan tetap ditampilkan secara eksplisit, bahkan dalam close-up ekstrem sebuah kombinasi antara kerentanan naratif dan keseraman visual yang tetap dipertahankan berdampingan dan secara visual masih mempertahankan makna folklor yang kental. Dialog dibangun dengan humor yang genre-savvy, seperti

pada dialog permintaan "sate 100 tusuk" yang penonton perlu mengenali pakem cerita hantu konvensional untuk bisa memahami parodinya.

Konten 4



Tabel 4. Hasil Analisis Elemen KvL

Konten 4

Elemen KvL	Hasil Analisis Konten
Contact	Pada beberapa scene tidak ditemukan kontak mata ke kamera karakter membelakangi kamera menatap ke kegelapan (offer, gaya found-footage yang membangun rasa penasaran/waswas) (pada scene menuju gua dan sorotan terhadap banyak tuyul) kemudian pada adegan makan telur di rumah, naik motor, dan jualan bensin fokus interaksi murni antarkarakter, suasana lebih tenang

Social distance	Long shot pada adegan gua, menonjolkan skala hutan dan gua yang jauh lebih besar dari manusia. Shoot terhadap makhluk folklor kemudian menjadi berubah menjadi close-up intim pada adegan menyuapi tuyul goblin di lantai rumah.
Angle	Angle pada level Eye-level dengan posisi kamera di belakang karakter saat di gua efek mengikuti pada adegan makan, sudut kamera sejajar lantai, menyamakan posisi tuyul goblin dengan manusia yang duduk berjongkok di sampingnya.
Modality	Untuk modality terlihat Rendah-sedang pada adegan gua (gelap, berkabut, minim detail menyerupai gaya sinematik horor). Kemudian menjadi tinggi dan cerah pada adegan domestik siang hari, kontras yang menegaskan dua "dunia" berbeda dalam satu konten.
Salience	Pada adegan gua, kegelapan itu sendiri yang menonjol (ketidakpastian sebagai daya tarik) kemudian pada adegan makan, telur mata sapi dan tuyul goblin yang menyantapnya menjadi fokus, mengingatkan pada momen menyuapi anak kecil atau hewan peliharaan.

Konten ini melepaskan

Gambar

makhluk dari narasi pesugihan dan menyeramkan dan menempatkannya sebagai solusi komikal atas persoalan sosial kontemporer, yaitu antrean panjang pembelian BBM bersubsidi. Menariknya, pada scene proses perburuan tuyul di hutan dan gua tetap mempertahankan hampir seluruh tata visual petualangan kegelapan, kabut, dan ruang sempit gua sebelum kemudian beralih total ke suasana domestik yang cerah ketika tuyul telah dijinakkan di rumah. Menariknya pada konten ini konten bukan hanya sebatas hiburan melainkan kritik sosial atau sindiran seperti pada dialog yang mengatakan kelangkaan BBM subsidi dan sistem desil kesejahteraan, dipadukan dengan solusi absurd BBM dari "kencing tuyul".

Konten 5

Tabel 5. Hasil Analisis Elemen KvL

Konten 5

Elemen KvL	Hasil Analisis Konten
Contact	Kuntilanak, pocong dan makhluk lainnya menatap lurus ke kamera pada shot pembuka kontak pandang demand yang konfrontatif, khas horor konvensional, dipertahankan sepenuhnya tanpa dilunakkan.
Social distance	Medium shot yang memperlihatkan tubuh utuh sosok yang berjalan mendekat komposisi klasik untuk membangun kesan mengancam/mendekat, sama seperti pada representasi horor arus utama
angle	Sedikit rendah (low angle), memperbesar dominasi dan keseraman sosok dalam bingkai berbeda dari eye-level setara yang ditemukan pada empat konten lainnya.
Modality	Tinggi namun dengan color grading gelap-jingga yang dramatis (efek asap dan api), menonjolkan sisi sinematik-emosional ketimbang kesan "kenyataan sehari-hari" yang natural.
Salience	Siluet tiga sosok (kuntilanak dan dua figur lain) yang berjalan di tengah kepulan asap dan kobaran api menjadi focal point; ukuran mereka

yang kecil dibanding luasnya hutan yang terbakar menegaskan pesan kerentanan bersama.

Pada konten keempat ini, atribut folklor ini, secara visual atribut folklor yang dilepaskan cenderung sangat sedikit bahkan hampir tidak terlihat perubahannya. Kuntilanak ditampilkan dengan mata putih pekat, wajah pucat dengan noda darah, gaun putih compang-camping, dan rambut panjang tergerai. Yang dilepaskan justru fungsi sosialnya dari entitas yang mengancam individu tertentu, folklor di sini direkontekstualisasi menjadi simbol kolektif keprihatinan atas bencana kebakaran hutan Kalimantan, terbang dan berjalan berdampingan dengan sosok manusia sebagai sesama "korban" dari bencana tersebut. Konten ini tidak memiliki dialog sama sekali, hanya musik latar populer dan teks "Pray for Kalimantan" yang tampil di layar. Ketiadaan dialog serta pertahanan penuh atas estetika

horor menunjukkan bahwa folklor di sini tidak didomestikasi atau dikomedikan, melainkan digunakan untuk membangun suasana duka dan solidaritas kolektif terhadap bencana lingkungan.

Peran Generative AI dalam Proses Rekontekstualisasi

Hasil menunjukkan bahwa Kelima konten tersebut keberadaan generative AI membuat video atau konten yang secara konvensional jarang atau bahkan tidak mungkin dibuat menjadi nyata dan bisa dilakukan oleh singel creator. Seperti pada contoh, kumpulan belasan tuyul yang tampak identik dan konsisten dalam satu kandang, interaksi fisik close-up antara manusia dan makhluk folklor yang tampak fotorealistik, hingga integrasi sosok tuyul goblin ke dalam adegan makan bersama di lantai rumah sungguhan. Konsistensi rupa antar-cuplikan (kepala botak, mata besar, tekstur kulit) yang dipertahankan generative AI di

seluruh konten menjadi faktor penting yang membuat penonton tetap dapat mengenali identitas makhluk folklor tersebut walau konteksnya berubah drastis dengan kata lain, AI berperan dalam menjaga penanda identitas yang menjadi syarat keberhasilan proses entekstualisasi.

Akan tetapi meskipun disini AI memegang kendali penting, pada nyatanya kreator tetap sebagai unsur pembuat dan mengambil keputusan. Maksudnya dalam hal ini menggambarkan folklor dengan interaksi dan ekspresi yang tidak mungkin seperti makan bersama di teras, menyapa penonton, dan aktivitas tidak biasa lainnya merupakan ide kreator yang dibuat dalam bentuk prompt. Generative AI dalam hal ini berfungsi sebagai instrumen yang mewujudkan visualisasi konteks tersebut secara meyakinkan, bukan sebagai penentu arah rekontekstualisasi itu sendiri. Pembagian peran ini penting untuk

menjaga klaim penelitian tetap proporsional: AI memungkinkan (enable) rekontekstualisasi berlangsung secara meyakinkan secara visual, sementara arah dan makna dari rekontekstualisasi tersebut tetap merupakan hasil keputusan kreatif manusia.

Pola Pergeseran Makna

Dari kelima konten yang dianalisis, ditemukan bahwa empat konten (Konten 1, 2, 3, dan 4) menunjukkan pola rekontekstualisasi yang mengarah pada apa yang dalam penelitian ini disebut sebagai de-horrorization: pelepasan fungsi ancaman folklor dan penggantinya dengan fungsi domestikasi (Konten 1 dan 2), sentimentalisi kekeluargaan (Konten 3), maupun komedi satire sosial (Konten 4). Pola ini ditandai secara visual oleh kecenderungan yang konsisten: social distance yang lebih dekat/intim, contact yang bersifat demand dan ramah, angle eye-level yang menyetarakan folklor dengan

manusia, serta modality yang tinggi dan natural sebuah tata visual yang secara sistematis berkebalikan dengan representasi horor konvensional, yang umumnya membangun jarak (long shot), ketidaksetaraan (angle ekstrem), dan ketidakpastian (modality rendah, pencahayaan minim) untuk menghasilkan efek menakutkan.

Namun, pola tersebut tidak berlaku seragam. Konten 5 dengan tema konten Pray for Kalimantan menjadi kasus penting yang menunjukkan bahwa rekontekstualisasi tidak selalu berbanding lurus dengan de-horrorization visual. Pada konten ini, seluruh tata visual horor konvensional dipertahankan hampir tanpa perubahan namun fungsi sosialnya dialihkan, dari menakut-nakuti individu menjadi menyuarakan keprihatinan kolektif atas bencana lingkungan. Temuan ini menunjukkan bahwa rekontekstualisasi folklor melalui

generative AI dapat berlangsung melalui dua jalur yang berbeda: pertama, jalur transformasi visual sekaligus fungsional (sebagaimana pada Konten 1–4), dan kedua, jalur transformasi fungsional semata tanpa perubahan visual yang signifikan (sebagaimana pada Konten 5). Dengan demikian, istilah de-horrorization dalam penelitian ini lebih tepat dipahami sebagai salah satu bukan satu-satunya arah yang mungkin ditempuh oleh proses rekontekstualisasi folklor dalam konten berbasis generative AI.

Secara teoretis, temuan ini memperluas kerangka rekontekstualisasi Bauman dan Briggs ke dalam konteks produksi AI. Dalam kerangka aslinya, entekstualisasi dan rekontekstualisasi dipahami sebagai proses yang dilakukan manusia memindahkan sebuah teks atau tuturan dari satu situasi ke situasi lain. Penelitian ini menunjukkan bahwa generative AI dapat ikut

berperan dalam proses tersebut, bukan sebagai pelaku yang menentukan arah, melainkan sebagai pihak yang menjaga penanda identitas (rupa fisik makhluk) tetap konsisten sepanjang perpindahan konteks. Artinya, keberhasilan entekstualisasi, yakni folklor tetap dikenali meski konteksnya berubah total, ikut ditentukan oleh kemampuan AI mereproduksi penanda visual secara stabil. Temuan pada Konten 5 juga memperkaya kerangka ini: penelitian menunjukkan bahwa rekontekstualisasi dapat terjadi pada level fungsi sosial saja, tanpa disertai perubahan visual, sesuatu yang belum banyak dibahas dalam kajian rekontekstualisasi sebelumnya yang cenderung mengasumsikan perubahan bentuk dan perubahan fungsi berjalan beriringan. Dengan begitu, penelitian ini menawarkan pembacaan bahwa de-horrorization bukan satu proses tunggal, melainkan dapat menempuh jalur

visual-fungsional maupun jalur fungsional saja.

Dari sisi analisis visual, temuan ini juga memberi sumbangan kecil pada penerapan Grammar of Visual Design Kress dan van Leeuwen: kelima elemen (contact, social distance, angle, modality, salience) terbukti bisa dipakai bukan hanya untuk membaca representasi tunggal, tetapi untuk melacak pola pergeseran arah makna bila dibandingkan antarkonten, sehingga menunjukkan potensi kerangka ini dipakai secara komparatif, tidak hanya deskriptif per teks.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan memahami bagaimana folklor Nusantara khususnya tuyul, kuntilanak, dan gondoruwo mengalami pergeseran makna ketika diproduksi ulang melalui generative AI pada konten akun @rizataqwa. Berdasarkan analisis terhadap lima konten, dapat disimpulkan tiga hal

yang menjawab rumusan masalah penelitian. Pertama, proses entekstualisasi dan dekontekstualisasi pada kelima konten menunjukkan pola yang konsisten: atribut naratif ancaman (pesugihan, dendam, teror) hampir selalu dilepaskan dari folklor, sementara atribut visual yang menjadi penanda identitas (rupa fisik khas tiap makhluk) secara umum tetap dipertahankan sebagai syarat agar folklor tersebut masih dapat dikenali penontonnya. Pengecualian ditemukan pada Konten 5, yang mempertahankan baik atribut naratif maupun visual horor secara hampir utuh.

Kedua, rekontekstualisasi secara visual pada mayoritas konten (Konten 1–4) termanifestasi melalui pola yang berkebalikan dengan tata visual horor konvensional: jarak sosial yang lebih dekat, kontak pandang yang bersifat ramah dan menuntut keakraban, sudut pengambilan gambar yang setara,

serta tingkat keyakinan visual (modality) yang tinggi dan natural. Secara naratif, dialog ancaman digantikan oleh dialog santai, transaksional, kekeluargaan, atau satire sosial, tergantung konteks baru yang dipasangkan pada tiap konten. Ketiga, pola pergeseran makna yang ditemukan tidak tunggal. Empat dari lima konten menunjukkan kecenderungan de-horrorization pelepasan fungsi ancaman folklor dan penggantianannya dengan fungsi domestikasi, kekeluargaan, atau komedi. Namun satu konten (Konten 5) menunjukkan bahwa rekontekstualisasi juga dapat berlangsung tanpa de-horrorization visual, yaitu dengan mempertahankan estetika horor namun mengalihkan fungsi sosialnya menjadi ekspresi solidaritas kolektif.

Secara teoretis, penelitian ini menunjukkan bahwa generative AI dapat diposisikan sebagai agen yang turut berperan dalam proses

entekstualisasi folklor, khususnya dalam menjaga konsistensi penanda visual identitas folklor di tengah perubahan konteks yang drastis sebuah peran yang selama ini belum banyak disoroti dalam kajian rekontekstualisasi budaya maupun kajian generative AI dalam industri kreatif. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa istilah de-horrorization perlu dipahami secara hati-hati, sebagai salah satu kemungkinan arah rekontekstualisasi, bukan sebagai pola tunggal yang berlaku pada seluruh konten berbasis AI. Penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan. Jumlah konten yang dianalisis terbatas pada lima unit dari satu akun, sehingga temuan mengenai pola pergeseran makna belum tentu berlaku pada akun atau kreator folklor-AI lain. Fokus penelitian juga dibatasi pada teks visual dan naratif konten itu sendiri, tanpa menjangkau bagaimana audiens memaknai konten tersebut.

Penelitian lanjutan dapat memperluas cakupan data ke akun-akun folklor berbasis AI lain untuk menguji konsistensi pola yang ditemukan, maupun mengeksplorasi dimensi resepsi audiens sebagai kelanjutan dari temuan tekstual-visual yang dihasilkan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmed, S., & Kausar, R. (2023).

Reviving the Folklores of Jammu And Kashmir for Promoting Peace in the Region. *Peace Review*, 35(2), 206–215.
<https://doi.org/10.1080/10402659.2023.2193140>

Alasmari, A., & Almohammadi, A.

(2023). A multimodal analysis of the representation of Saudi women in selected caricature images from Cartoon Movement: A global platform for editorial cartoons. *Cogent Arts & Humanities*, 10(2).
<https://doi.org/https://doi.org/10.1080/23311983.2023.22892>

51

Ali, N., Sumbo, I. T., & Bajraghosa, T.

(2026). Perancangan Komik Media Sosial dan Art Toys dengan Konstruksi Baru Mitos Hantu Indonesia Social Media Comic-Strip and Art Toys as Mediums for New Construction of Ghosts Myths. *Fenomen: Jurnal Fenomena Seni*, 4(1), 65–73.

<https://doi.org/https://doi.org/10.24821/fenomen.v4i1.12316>

Bansal, G., Nawal, A., Chamola, V., & Herencsar, N. (2024).

Revolutionizing Visuals: The Role of Generative AI in Modern Image Generation. *ACM Transactions on Multimedia Computing, Communications and Applications*, 20(11), 356.
<https://doi.org/10.1145/3689641>

Bauman, R., & Briggs, C. L. (1990).

Poetics and performance as critical perspectives on

- language and social life. *Annual Review of Anthropology*, 19, 59–88.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1146/annurev.an.19.100190.000423>
- Bausch, M. (2024).
Recontextualisation. In *Elgar Encyclopedia of Cross-Cultural Management* (pp. 309–313). Edward Elgar Publishing Ltd.
<https://doi.org/10.4337/9781803928180.ch77>
- Clarencia, E., Tiranda, irsa G., Achmad, S., & Sutoyo, R. (2024). The Impact of Artificial Intelligence in the Creative Industries: Design and Editing. *Proceedings - 2024 International of Seminar on Application for Technology of Information and Communication: Smart And Emerging Technology for a Better Life, ISemantic 2024*, 440–444.
<https://doi.org/10.1109/iSematic63362.2024.10762015>
- Duile, T. (2020). Kuntilanak: Ghost Narratives and Malay Modernity in Pontianak, Indonesia. *Journal of the Humanities and Social Sciences of Southeast Asia*, 176(2), 279–303.
<https://doi.org/10.1163/22134379-17601001>
- Frolova, M. V, & Lunyova, A. I. (2019). The vengeance of kuntilanak: Indonesian ghost in modern culture. In *Etnografia* (pp. 173–192). Peter the Great Museum of Anthropology and Ethnography (Kunstkamera), Russian Academy of Sciences.
[https://doi.org/10.31250/2618-8600-2019-1\(3\)-173-192](https://doi.org/10.31250/2618-8600-2019-1(3)-173-192)
- Hartmann, J., Exner, Y., & Domdey, S. (2025). The power of generative marketing: Can generative AI create superhuman visual marketing content?

- International Journal of Research in Marketing*, 42(1), 13–31.
<https://doi.org/10.1016/j.ijresmar.2024.09.002>
- Kress, G., & Leeuwen, T. (1990). *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. Routledge.
- Layton, R. (2005). Folklore and world view. In Taylor and Francis (Ed.), *Archaeology and Folklore* (pp. 24–32).
<https://doi.org/10.4324/9780203983843-9>
- Lestari, A., & Ningsih, M. (2024). Journal of Linguistics , Literary and. *Journal of Linguistics, Literary and Cultural Studies*, 8(2), 112–121.
<http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/EFN/index>
- Mayahi, S., & Vidrih, M. (2022). *The Impact of Generative AI on the Future of Visual Content Marketing*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.48550/arXiv.2211.12660>
- Nur, A. (2016). Perayaan Mitos dalam Film Horor Indonesia. *Al-Ibroh*, 1(1), 144–169.
<https://doi.org/https://doi.org/10.58223/syaikhuna.v7i1.3067>
- Pranandari, R. P., & Aoyama, A. (2026). Creative Industries ’ Perspectives on AI ’ s Potential Impact on Creative Jobs : Qualitative Study on Creative Professionals in Yogyakarta and Surrounding Areas. *AJIE-Asian Journal of Innovation and Entrepreneurship*, 10(2), 156–163.
<https://doi.org/10.20885/ajie.vol10.iss2.art7>
- Rhema, L., & Silvennoinen, J. (2024). Prompting AI Art: An Investigation into the Creative Skill of Prompt Engineering. *International Journal of Human–Computer Interaction*, 41(16).

[https://doi.org/https://doi.org/
10.1080/10447318.2024.24317
61](https://doi.org/https://doi.org/10.1080/10447318.2024.2431761)

Saputra, A. D., & Limbong, E. G.
(2019). Visualisasi Karakter
Pocong, Kuntilanak, dan Tuyul
pada Film Animasi Keluarga
Hantu Indonesia. *Jurnal Desain*,
7(1), 1–11.
[https://doi.org/https://doi.org/
10.30998/jurnaldesain.v7i1.546
8](https://doi.org/https://doi.org/10.30998/jurnaldesain.v7i1.5468)

Sarjiati, U., & Lissandhi, A. N. (2020).
Trio Hantu Cs: A Comic and
Animation Series Adaptations of
Indonesian Ghost Stories.
*Advances in Social Science,
Education and Humanities
Research*, 5(12), 128–132.
[https://doi.org/10.2991/assehr.
k.201230.025](https://doi.org/10.2991/assehr.k.201230.025)

Suharmawan, W. (2026). Prompt
Engineering Sebagai
Kompetensi Kunci dalam
Mengoptimalkan Kinerja
Generative AI di Era

Transformasi Digital. *Jurnal IKA:
Ikatan Alumni PGSD Unars*,
XVII(1), 290–297.

[https://doi.org/10.36841/pgsdu
nars.v17i1.8803](https://doi.org/10.36841/pgsdu-nars.v17i1.8803)