

# Wraith: Bayangan Jiwa yang Mengintai di Balik Kegelapan

Category: LifeStyle

12 Februari 2026



## Wraith: Bayangan Jiwa yang Mengintai di Balik Kegelapan

**Prolite** – Kembali lagi di edisi malam Jumat–waktu favorit buat ngebahas hal-hal yang bikin bulu kuduk berdiri. Saat lampu mulai direndupkan dan suasana sunyi terasa makin pekat, ada satu sosok mistis yang sering muncul dalam cerita horor lintas budaya: **wraith**.

Sosok ini bukan sekadar hantu biasa. Ia digambarkan sebagai bayangan jiwa, pertanda kematian, atau entitas gelap yang hadir membawa firasat buruk. Tapi sebenarnya, apa itu wraith? Dari mana asal-usulnya, dan kenapa sosok ini begitu menakutkan

hingga sekarang?

Yuk, kita telusuri kisah wraith dari mitologi kuno sampai cerita horor modern. Siap? Pastikan pintu kamarmu tertutup rapat.

## Apa Itu Wraith? Bayangan Jiwa dalam Folklore



Secara umum, **wraith** adalah makhluk supernatural yang sering digambarkan sebagai bayangan atau roh manusia. Dalam banyak folklore, wraith dipercaya sebagai manifestasi jiwa seseorang yang terpisah dari tubuhnya, biasanya muncul menjelang kematian atau sebagai pertanda bahwa ajal sudah dekat.

Berbeda dengan hantu biasa yang merupakan arwah orang meninggal, wraith sering dianggap sebagai “double” spiritual, semacam bayangan hidup dari seseorang yang masih bernapas. Inilah yang bikin wraith terasa lebih menyeramkan, karena kehadirannya seolah menandai bahwa kematian bukan sesuatu yang jauh.

Dalam cerita rakyat, wraith jarang berinteraksi langsung. Ia muncul diam-diam, mengawasi, lalu menghilang. Tapi kehadirannya meninggalkan rasa dingin, kecemasan, dan firasat buruk yang sulit dijelaskan.

## Asal-Usul Istilah Wraith: Jejak dari Celtic dan Skotlandia

Istilah *wraith* berasal dari bahasa Skotlandia Kuno, yang berarti penampakan, roh, atau bayangan. Dalam tradisi Celtic dan Skotlandia, wraith sering dikaitkan dengan pertanda kematian. Masyarakat percaya bahwa melihat wraith seseorang berarti orang tersebut akan meninggal dalam waktu dekat.

Dalam beberapa kisah, wraith digambarkan mengenakan pakaian kabur, wajah tanpa ekspresi, dan tubuh yang tampak seperti kabut hitam. Ia tidak selalu agresif, tapi kehadirannya membawa pesan yang mengerikan.

Budaya Celtic sangat lekat dengan konsep dunia lain dan batas tipis antara hidup dan mati. Wraith menjadi simbol bahwa jiwa manusia tidak sepenuhnya terikat pada tubuh fisik, dan bisa muncul sebagai entitas terpisah ketika ada gangguan besar-emosi ekstrem, trauma, atau kematian yang mendekat.

## **Kenapa Wraith Selalu Digambarkan Gelap dan Berbahaya?**



xr:d:DAEgxHpuU:64,j:8705859588226579717,t:23090103

Salah satu ciri khas wraith adalah aura gelap yang menyelimutinya. Hal ini bukan tanpa alasan. Dalam banyak budaya, kegelapan diasosiasikan dengan ketidaktahuan, kematian, dan hal-hal yang tidak bisa dikendalikan manusia.

Wraith sering digambarkan berbahaya karena ia mewakili ketakutan paling purba manusia: kehilangan nyawa. Sosok ini jarang digambarkan ramah atau menenangkan. Bahkan ketika ia hanya muncul sebagai pengamat, rasa takut tetap menghantui.

Selain itu, wraith juga sering diasosiasikan dengan emosi negatif yang kuat, penyesalan, dendam, atau kesedihan mendalam. Dalam beberapa versi cerita modern, wraith adalah jiwa yang gagal “berpindah” dengan tenang, terjebak di antara dunia hidup dan mati.

## **Wraith dalam Cerita Folklore di**

# Berbagai Penjuru Dunia

## Britania Raya: Pertanda Ajal yang Tak Terelakkan

Di Inggris dan Skotlandia, wraith dikenal sebagai penampakan seseorang sebelum kematiannya. Cerita-cerita lama menyebutkan bahwa melihat wraith anggota keluarga adalah peringatan agar bersiap menghadapi kehilangan.

## Skandinavia: Bayangan Roh dan Ketakutan Kuno

Dalam mitologi Skandinavia, konsep wraith mirip dengan *draugr* atau roh gelisah. Meski tidak selalu identik, keduanya sama-sama digambarkan sebagai entitas yang terikat pada dunia fana dan membawa energi negatif.

## Asia: Bayangan Jiwa dalam Cerita Timur

Di Asia, konsep wraith juga muncul dalam bentuk berbeda. Di Jepang, misalnya, ada *ikiryō*-roh orang hidup yang terlepas karena emosi ekstrem seperti cemburu atau dendam. Di beberapa cerita Nusantara, bayangan atau “penampakan diri” seseorang sebelum meninggal juga sering diceritakan secara turun-temurun.

Meski nama dan detailnya berbeda, benang merahnya sama: jiwa yang terpisah, energi emosional kuat, dan kehadiran yang mengganggu keseimbangan.

## Wraith dalam Horor Modern: Dari Film hingga Game



Di era modern, wraith sering muncul dalam film horor, novel fantasi gelap, hingga video game. Sosok ini biasanya digambarkan lebih agresif, menyerang, menghisap energi hidup, atau memburu manusia.

Namun, akar mitologinya tetap terasa. Wraith modern masih membawa tema kehilangan, kematian, dan jiwa yang terperangkap. Bedanya, visualnya dibuat lebih ekstrem untuk memicu rasa takut yang lebih intens.

## **Wraith, Ketakutan yang Terus Hidup**

Wraith bukan sekadar makhluk horor fiksi. Ia adalah cerminan ketakutan manusia akan kematian dan ketidakpastian. Dari folklore Celtic hingga cerita horor modern, wraith terus berevolusi, tapi esensinya tetap sama: bayangan jiwa yang mengingatkan kita bahwa batas antara hidup dan mati sangatlah tipis.

Jadi, kalau suatu malam kamu merasa melihat sosok yang mirip dirimu sendiri... mungkin itu cuma lelah. Atau mungkin-wraith sedang lewat.

---

## **Poltergeist: Teror Tak Kasat Mata yang Mengguncang Dunia**

Category: LifeStyle  
12 Februari 2026



## **Prolite – Poltergeist: Teror Tak Kasat Mata yang Mengguncang Dunia**

Kembali lagi di edisi malam Jumat-waktu yang pas buat ngobrolin hal-hal yang bikin merinding tapi bikin penasaran. Kali ini kita bakal ngebahas salah satu fenomena horor paling misterius dan sering jadi bahan perdebatan: poltergeist.

Bukan sekadar hantu yang menampakkan diri, poltergeist dikenal sebagai entitas yang *aktif*, suka bikin gaduh, dan sering bikin orang yang mengalaminya trauma sekaligus bingung.

Fenomena ini sudah dilaporkan ratusan tahun lalu dan masih terus dibahas sampai sekarang, baik oleh peneliti paranormal, psikolog, maupun penikmat horor.

Dari benda yang bergerak sendiri, suara benturan keras di tengah malam, sampai perabotan rumah yang tiba-tiba beterbangan–semuanya bikin satu pertanyaan besar: apa sebenarnya poltergeist itu?

# Apa Itu Poltergeist? Fenomena Gangguan Gaib yang Berbeda dari Hantu Biasa



Secara umum, poltergeist merujuk pada fenomena gangguan supranatural yang ditandai oleh aktivitas fisik tanpa wujud yang jelas. Nama *poltergeist* berasal dari bahasa Jerman, yaitu *poltern* yang berarti “berisik” atau “ribut”, dan *geist* yang berarti “roh”. Jadi, secara harfiah, poltergeist bisa diartikan sebagai roh berisik.

Tapi jangan langsung membayangkan hantu dengan penampakan menyeramkan. Justru, salah satu ciri khas poltergeist adalah ketidakhadiran wujud visual. Gangguan biasanya berupa benda yang bergerak atau jatuh sendiri, pintu yang terbanting, suara ketukan keras di dinding, hingga perabotan rumah yang seolah dilempar oleh tangan tak kasat mata.

Berbeda dengan hantu atau arwah yang sering dikaitkan dengan tempat tertentu atau masa lalu seseorang, poltergeist sering dianggap fenomena yang aktif dan dinamis. Artinya, gangguan ini bisa meningkat intensitasnya dalam waktu singkat dan sering berpusat pada individu tertentu, bukan lokasi.

Beberapa peneliti bahkan berpendapat bahwa poltergeist bukanlah roh, melainkan manifestasi energi psikologis—terutama pada remaja yang sedang mengalami tekanan emosional. Inilah yang membuat fenomena ini unik sekaligus kontroversial.

## Kisah-Kisah Poltergeist Terkenal di Dunia yang Masih Dibahas hingga

# Kini

☒

Salah satu kasus paling terkenal adalah **Enfield Poltergeist** yang terjadi di London pada akhir 1970-an. Kasus ini melibatkan sebuah keluarga yang melaporkan gangguan supranatural di rumah mereka: suara ketukan misterius, furnitur yang bergerak sendiri, hingga seorang anak yang diduga kerasukan.

Kasus Enfield menjadi sorotan internasional karena melibatkan penyelidikan panjang dari peneliti paranormal, media, hingga aparat setempat. Beberapa saksi mengklaim melihat benda melayang dan mendengar suara aneh tanpa sumber jelas. Namun, di sisi lain, skeptisisme juga muncul—ada yang menilai bahwa sebagian kejadian mungkin hasil rekayasa atau sugesti.

Selain Enfield, fenomena poltergeist juga banyak dilaporkan di Eropa dan Amerika, terutama pada abad ke-19 dan awal abad ke-20. Menariknya, banyak kasus menunjukkan pola yang sama: gangguan terjadi di sekitar anak atau remaja, berlangsung intens, lalu tiba-tiba berhenti.

Pelajaran penting dari kasus-kasus ini adalah betapa tipisnya batas antara fenomena supranatural dan kondisi psikologis manusia. Sampai hari ini, poltergeist tetap menjadi misteri yang belum sepenuhnya terpecahkan.

## Poltergeist dalam Budaya Populer: Film, Serial, dan Buku

Kalau kamu penggemar film horor, nama **Poltergeist (1982)** pasti nggak asing. Film ini diproduksi oleh Steven Spielberg dan disutradarai oleh Tobe Hooper. Ceritanya berfokus pada sebuah keluarga yang diteror oleh entitas supranatural di rumah mereka—lengkap dengan benda beterbangan, suara aneh, dan anak

kecil yang menjadi pusat kejadian.

Film ini dianggap sebagai salah satu film horor klasik paling berpengaruh karena berhasil memadukan teror psikologis dan visual dengan cerita keluarga yang relatable. Kesuksesannya bahkan melahirkan sekuel dan berbagai teori konspirasi di balik proses produksinya.

Pada tahun 2015, *Poltergeist* di-remake oleh Gil Kenan dan diproduksi oleh Sam Raimi. Versi ini menghadirkan visual yang lebih modern, tapi tetap mempertahankan elemen gangguan supranatural khas *poltergeist*.

Selain film, fenomena ini juga banyak dibahas dalam buku-buku horor dan paranormal. Beberapa rekomendasi bacaan antara lain:

- *The Poltergeist Phenomenon* karya Alan Gauld & A.D. Cornell
- *Ghosts and Poltergeists* oleh Rosemary Ellen Guiley
- *The Enfield Poltergeist Tapes* karya Maurice Grosse

Buku-buku ini mencoba mengulas *poltergeist* dari sudut pandang sejarah, investigasi, hingga psikologi.

## **Poltergeist: Antara Teror, Psikologi, dan Misteri yang Belum Terjawab**



Hingga tahun 2026, belum ada kesimpulan tunggal tentang apa sebenarnya *poltergeist*. Apakah ini benar-benar roh yang “berisik”? Ataukah manifestasi stres emosional manusia yang belum kita pahami sepenuhnya?

Yang jelas, *poltergeist* tetap menjadi fenomena horor yang menakutkan sekaligus menarik. Ia menantang logika, memicu ketakutan primal, dan terus hidup dalam cerita, film, serta

pengalaman orang-orang di seluruh dunia.

Jadi, kalau suatu malam kamu mendengar suara benda jatuh tanpa sebab atau pintu bergerak sendiri-siapa tahu, itu bukan sekadar angin. Tapi tenang... semoga cuma cerita. ☐

Kalau kamu suka artikel horor seperti ini, jangan lupa share ke teman yang berani begadang di malam Jumat. Siapa tahu, mereka juga penasaran sama teror tak kasat mata bernama poltergeist.

---

# Film Kuyank Bangkitkan Urban Legend Kalimantan yang Paling Ditakuti

Category: LifeStyle

12 Februari 2026



# Prolite – Film *Kuyank* Bangkitkan Urban Legend Kalimantan yang Paling Ditakuti

*Kembali lagi di edisi malam Jumat.* Awal tahun 2026, penggemar film horor Indonesia bakal diajak masuk ke dunia mistis Kalimantan lewat film *Kuyank*, sebuah karya yang mengangkat urban legend lokal yang selama ini hanya beredar lewat bisik-bisik dan cerita turun-temurun.

Diproduksi oleh Dari Hati Film (DHF), *Kuyank* bukan sekadar film horor biasa. Film ini menjadi bagian dari Semesta Horor Saranjana: Kota Gaib, sebuah jagat sinema horor yang menggabungkan mitologi lokal, trauma manusia, dan teror yang terasa dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Dijadwalkan tayang 29 Januari 2026, *Kuyank* menjanjikan horor yang bukan cuma menyeramkan, tapi juga menyisakan rasa tidak nyaman lama setelah film selesai.

## **Kuyang: Urban Legend Kalimantan yang Melegenda dan Menghantui**

Di masyarakat Kalimantan, nama kuyang bukan sekadar dongeng pengantar tidur. Ia adalah simbol ketakutan kolektif yang diwariskan dari generasi ke generasi. Kuyang dipercaya sebagai makhluk mitologis berwujud kepala manusia tanpa tubuh, dengan organ dalam seperti usus, jantung, dan hati yang menggantung di bawah kepalanya.

Legenda menyebutkan, kuyang umumnya berwujud perempuan berambut panjang, yang pada siang hari tampak seperti manusia biasa. Namun saat malam tiba, terutama setelah ritual ilmu hitam dilakukan, kepalanya dapat terlepas dari tubuh dan terbang bebas mencari mangsa.

Target utama kuyang sering kali adalah bayi, ibu hamil, atau perempuan melahirkan. Dalam kepercayaan lokal, darah dan organ tertentu diyakini memberi kekuatan untuk mempertahankan kecantikan, awet muda, dan kekuatan gaib. Inilah yang membuat sosok kuyang bukan hanya menyeramkan secara visual, tetapi juga sarat makna sosial: ketakutan terhadap ambisi, kecemburuhan, dan keputusasaan.

Menariknya, mitos kuyang memiliki kemiripan dengan legenda lain di Nusantara seperti palasik di Sumatra atau leyak di Bali. Namun, kuyang tetap punya ciri khas Kalimantan yang kuat, terutama dalam kaitannya dengan kepercayaan adat dan konflik batin perempuan.

## **Film *Kuyank* dalam Semesta Horor Saranjana**

Film *Kuyank* mengambil latar waktu tujuh tahun sebelum kisah utama Saranjana: Kota Gaib. Artinya, penonton diajak menyelami asal-usul teror yang kelak membentuk semesta horor tersebut.

Alih-alih langsung menyuguhkan jumpscare, film ini membangun atmosfer lewat konflik batin, tekanan adat, dan ketakutan yang tumbuh perlahan. Pendekatan ini membuat horor terasa lebih personal dan realistik.

## **Sinopsis Film *Kuyank*: Cinta, Tekanan, dan Jalan Gelap**



Kisah bermula di sebuah desa terpencil. Badri, seorang pria kaya, jatuh cinta pada Rusmiati, gadis desa yang polos dan sederhana. Setelah ibunya meninggal, Badri melamar Rusmiati dan membangun rumah tangga yang awalnya penuh harapan.

Namun, kebahagiaan itu perlahan retak. Bertahun-tahun menikah,

Rusmiati belum juga dikaruniai anak. Tekanan adat mulai menghimpit. Ibu mertua menuntut Badri menikah lagi demi mendapatkan keturunan.

Badri berusaha menenangkan Rusmiati dan meyakinkannya bahwa cinta mereka cukup. Tetapi segalanya berubah ketika Rusmiati tanpa sengaja mendengar rencana keluarga untuk menikahkan Badri dengan perempuan lain bernama Fauziah.

Tekanan batin, rasa takut kehilangan, dan keputusasaan mendorong Rusmiati mengambil keputusan fatal. Ia nekat mempelajari ajian kuyang, ilmu hitam terlarang yang diyakini bisa membuatnya tetap cantik, muda, dan memikat.

## **Ketika Cinta Berubah Menjadi Kutukan**

Keputusan Rusmiati membuka pintu teror. Sejak saat itu, desa mulai dihantui kejadian aneh. Bayi dan ibu hamil menjadi korban misterius setiap malam. Ketakutan menyebar, warga mulai curiga, dan bisik-bisik tentang kuyang kembali hidup.

Rahasia kelam Rusmiati akhirnya terbongkar. Warga menuntut pertanggungjawaban. Amarah massa tak terbendung. Di tengah kekacauan, Badri dihadapkan pada pilihan paling pahit dalam hidupnya: menyelamatkan istrinya dari amukan warga, atau melepaskan cinta yang telah berubah menjadi kutukan berdarah.

## **Horor Lokal dengan Isu Sosial yang Relevan**



Yang membuat *Kuyank* terasa berbeda adalah lapisan maknanya. Film ini tak hanya menakut-nakuti penonton, tapi juga mengangkat isu tekanan sosial terhadap perempuan, tuntutan memiliki keturunan, dan bagaimana cinta bisa berubah menjadi kehancuran saat dibungkus ketakutan.

Kuyang di sini bukan sekadar monster, melainkan manifestasi dari luka batin dan ketidakadilan yang tak pernah diselesaikan.

## **Siap Menghantui Layar Lebar Awal 2026**

Dengan latar budaya Kalimantan yang kuat, visual horor yang gelap, dan cerita yang emosional, film *Kuyank* berpotensi menjadi salah satu film horor lokal paling dibicarakan di awal 2026.

Film ini dijadwalkan tayang 29 Januari 2026, waktu yang pas untuk mengawali tahun dengan rasa merinding.

Jadi, berani nonton *Kuyank* di bioskop? Atau kamu lebih memilih menutup mata... dan telinga... saat kisah kuyang kembali terbang di malam hari?

---

## **Terlalu Disturbing! Game Horror Horses Ditolak Steam & Epic Games Store**

Category: LifeStyle  
12 Februari 2026



## **Prolite – Steam & Epic Games Store Kompak Tolak Game Horror Horses: Terlalu Disturbing untuk Dunia Maya?**

Halo sobat pecinta horor! Selamat datang kembali di Edisi Malam Jumat! ☺

Kalau biasanya malam Jumat identik dengan cerita mistis, kali ini kita kedadangan kisah horor versi industri game—yang jujur saja, nggak kalah bikin merinding. Sebuah game indie berjudul *Horses* berhasil bikin dua raksasa toko game digital, Steam dan Epic Games Store, sepakat menolaknya bulat-bulat. Yup, dua platform yang terkenal “longgar” soal konten dewasa atau game eksperimental ini ternyata punya batasan juga.

Apa sih yang bikin *Horses* sampai ditolak dua-duanya? Yuk masuk lebih dalam ke dunia horor psikologis yang cukup... tidak untuk semua umur.

# Apa Itu *Horses*? Sekilas Tentang Game Horor yang Bikin Gerah

*Horses* adalah game horor psikologis yang sekilas terlihat seperti simulasi peternakan biasa. Kamu akan “mengurus peternakan” selama dua minggu, mengerjakan tugas-tugas standar seperti membersihkan, memberi makan, dan menjaga lingkungan.

Tapi di sinilah letak horornya: “kuda” yang kamu urus bukanlah hewan, melainkan manusia yang memakai topeng kuda.

Konsepnya saja sudah disturbing, tapi kontennya lebih jauh dari itu. Game ini, menurut peringatan resmi developernya, memuat elemen seperti:

- Kekerasan fisik & psikologis
- Mutilasi
- Darah berlebihan
- Perbudakan & penyiksaan
- Pelecehan
- Bunuh diri
- Tema-tema lain yang dapat memicu trauma atau phobia tertentu

Bahkan trailer singkatnya saja sudah cukup untuk bikin sebagian penonton langsung klik tombol close.

## Kenapa Steam & Epic Sampai Kompak Menolak?



Platform seperti Steam sebenarnya terkenal fleksibel dalam menerima berbagai genre game—with some limits. Pada 2023–2024, Steam memang melakukam pengetatan terhadap game dewasa dan fetish tertentu. Namun biasanya mereka hanya menolak konten yang bersifat eksplisit seksual atau ilegal.

Yang membuat *Horses* unik adalah: bukan soal konten seksual, tapi tingkat kekerasan psikologisnya yang dianggap ekstrem dan berpotensi menimbulkan respon traumatis.

Sementara Epic Games Store, yang biasanya lebih selektif dibanding Steam, juga langsung menolak game ini. Dikutip dari beberapa laporan industri game (2025), kedua platform menilai game tersebut “tidak cocok untuk distribusi massal” karena eksplorasi kekerasannya terlalu intens.

Intinya, bukan sekadar “seram”, tapi masuk kategori konten yang dirasa melampaui batas keamanan psikologis pengguna secara umum.

## Tapi *Horses* Akan Tetap Rilis



Meski ditolak dua platform besar, *Horses* tetap mendapatkan tempat di dua toko game yang lebih ramah terhadap game indie eksperimental, yaitu:

- GOG (Good Old Games)

Dua platform ini lebih terbuka terhadap konsep ekstrem dan tidak terlalu banyak melakukan kurasi berbasis sensitivitas psikologis.

Menurut developer *Horses*, game ini punya durasi gameplay 3–4 jam, cukup singkat tapi intens. Mereka juga menegaskan bahwa game ini memang diciptakan untuk pemain yang mencari pengalaman psikologis ekstrem—bukan untuk semua orang.

## Kenapa Game Ini Begitu Mengganggu?



Beberapa game memang sengaja dirancang disturbing, tapi *Horses* memadukan beberapa elemen yang membuatnya terasa sangat

unsettling:

## 1. Uncanny Horror

Manusia berkostum atau bertopeng hewan adalah salah satu bentuk horor psikologi yang memicu ketidaknyamanan mendalam. Otak kita tahu itu manusia, tapi bentuknya dimanipulasi... dan itu memicu fear response.

## 2. Tema Perbudakan & Manipulasi

Banyak pemain melaporkan konsep “merawat” makhluk yang sebenarnya korban penyiksaan menciptakan konflik moral. Ini bukan jumpscare—ini horor emosional.

## 3. Realisme Psikologis

Beberapa adegan digambarkan sangat detail, termasuk bagaimana “kuda-manusia” bereaksi secara traumatis. Banyak ahli game psychology menyebut konten seperti ini berpotensi memicu distress pada pengguna tertentu.

## 4. Gameplay yang Memaksa Empati

Game ini tidak memberikan opsi untuk “melawan” atau “kabur”. Kamu *harus* menjalankan tugas. Dan tugas itu membuatmu terlibat dalam lingkaran penganiayaan.

Jenis horor ini sering disebut **empathic horror**—pengalaman yang membuat pemain merasa complicit.

## Reaksi Komunitas Gamer: Antara Penasaran dan Menolak

Di media sosial, terutama X dan Reddit, reaksi pemain terpecah:

- Ada yang penasaran dan menganggap penolakan dua platform

besar justru meningkatkan daya tariknya.

- Ada yang yakin game seperti ini harus diberi pembatasan ketat karena bisa membahayakan mental pemain.
- Ada juga yang membandingkan *Horses* dengan game disturbing klasik seperti *LISA: The Painful* atau *Pathologic*, tapi dengan tema yang jauh lebih eksplisit.

Hype-nya meningkat pesat terutama setelah reviewer indie mulai meng-upload first impression—yang sebagian besar hanya bisa berkata: “Ini bukan game, ini pengalaman mental yang berat.”

## Berani Coba?

*Horses* bukan game horor biasa. Ini pengalaman psikologis ekstrem yang memang dibuat untuk mengetes batas mental pemainnya. Dengan Steam dan Epic saja sampai menolak game ini, kamu bisa bayangkan seberapa disturbing kontennya.

Kalau kamu adalah pemain yang suka eksplorasi genre horor ekstrem—silakan coba, tapi pastikan kamu siap mental. Kalau kamu hanya ingin merasakan sensasinya tanpa trauma, mungkin nonton review YouTube sudah lebih dari cukup.

Gimana, berani turun ke peternakan gelap itu? Atau cukup baca ini sambil selimutan aja? Malam Jumat tetap seram, tapi kali ini seramnya versi digital.

---

## Hanturium: Game Horor Rumah Sakit yang Siap Bikin

# Merinding di Setiap Playthrough

Category: LifeStyle

12 Februari 2026



## Prolite – Hanturium: Game Horor Rumah Sakit yang Siap Bikin Merinding di Setiap Playthrough

Selamat datang kembali di edisi malam Jumat, Sobat Horor! Kali ini, kita akan ngebahas sebuah game horor lokal yang lagi ramai dibicarakan, yaitu **Hanturium**.

Game ini bukan sekadar menakut-nakuti dengan jumpscare, tapi menghadirkan perpaduan horor, misteri, dan intrik keluarga yang bikin pengalaman bermainnya terasa segar sekaligus mencekam. *So, stay connect with us* karena kita bakal kupas tuntas semua hal menarik dalam game ini!

## Dari Studio Lokal untuk Dunia

**Hanturium** adalah proyek ambisius yang digarap oleh **M. Iqbal Aribaskara** bersama dengan **Oray Studios**, **Plexus TechDev Studio**, dan **Superfiksi** (yang melibatkan nama besar seperti Andi Martin

& Haryadhi). Game ini membawa kita ke tahun **1985**, tepatnya ke sebuah rumah sakit tua bernama **Mertahita**. Di sinilah seluruh teror dimulai.

## Rumah Sakit Mertahita: Setting yang Penuh Misteri

Kisah *Hanturium* berpusat pada Ida, seorang perawat yang ditugaskan menjaga pasien kaya raya bernama Ricardo Hartowo. Tapi, bukannya tugas rutin, Ida justru dihadapkan pada kejadian-kejadian aneh: suara misterius di lorong, catatan medis yang nggak sinkron, hingga bayangan hitam yang mengintai di balik pintu. Sejak Ricardo menunjukkan gejala misterius yang sulit dijelaskan, rumah sakit Mertahita seolah berubah menjadi medan teror.

Bukan cuma hantu, tapi juga intrik manusia ikut jadi ancaman. Intrik keluarga Hartowo dan lingkaran orang-orang terdekatnya menciptakan lapisan misteri yang bikin permainan makin kompleks.

## Horor Bertemu Misteri Whodunit



Yang bikin *Hanturium* beda dari kebanyakan game horor adalah sentuhan misteri *whodunit*. Alih-alih sekadar mengejar jumpscare, game ini menantang pemain untuk mencari tahu siapa dalang yang sebenarnya mencoba menghabisi Ricardo.

Uniknya, pelaku ditentukan secara acak setiap kali pemain memulai ulang permainan. Bisa jadi dokter keluarga yang tampak baik hati, penasihat spiritual yang penuh teka-teki, atau anggota keluarga yang menyimpan dendam. Artinya, setiap playthrough bakal kasih pengalaman baru, bikin pemain terus waspada dan nggak bisa menebak jalan cerita dengan mudah.

# Menjadi Ida: Tugas yang Penuh Ketegangan

Sebagai Ida, pemain nggak hanya pasif menghadapi teror. Ada banyak tugas yang harus dijalani: memeriksa catatan dokter maupun dukun, mengawasi mesin *life support*, hingga mengumpulkan bukti dari anomali gaib yang muncul.

Dialog dan interaksi dengan karakter lain jadi kunci penting. Satu percakapan bisa membuka jalan ke kebenaran, atau justru menjerumuskan Ida ke bahaya.

Waktu juga jadi faktor menegangkan. *Hanturium* mendorong pemain menyelesaikan misteri secepat mungkin. Kalau terlalu lama, nyawa Ricardo—dan mungkin nyawa Ida sendiri—bisa melayang.



Sejak awal, *Hanturium* terasa sangat Indonesia. Dari nama rumah sakit, karakter, sampai detail kecil seperti catatan medis dan kepercayaan spiritual, semua membawa nuansa lokal yang kuat. Visualnya pun terinspirasi dari gaya komik klasik, menghadirkan kesan retro yang pas dengan setting tahun 1985.

Gabungan horor, misteri keluarga, dan estetika visual ini menghadirkan pengalaman yang bukan hanya mencekam, tapi juga penuh nostalgia. Inilah yang bikin *Hanturium* langsung jadi sorotan di komunitas gamer horor, baik lokal maupun internasional.

## Antusiasme Publik dan Perilisan



Meski baru dalam tahap demo, *Hanturium* sudah berhasil bikin banyak gamer penasaran. Kritikus menyebut game ini sebagai salah satu proyek horor Indonesia paling segar dalam beberapa

tahun terakhir. Bahkan, beberapa membandingkannya dengan game horor lokal lain seperti *Pamali* dan *DreadOut*—dua judul yang sukses mengangkat horor Nusantara ke kancah global.

Menurut jadwal, *Hanturium* rencananya akan rilis pada tahun 2026 mendatang. Untuk sementara, publik sudah bisa me-wishlist game ini di Steam, menandakan betapa tingginya ekspektasi gamer.

### **Siapkah Kamu Hadapi Teror Mertahita?**

*Hanturium* bukan sekadar game horor dengan jumpscare murahan. Ia adalah perpaduan antara teror gaib, misteri keluarga, dan intrik manusia, semua dibalut dengan nuansa lokal yang kuat. Dari sudut lorong rumah sakit yang gelap hingga percakapan samar dengan karakter lain, semuanya dirancang untuk bikin jantungmu berdegup kencang.

Pertanyaannya sekarang, apakah kamu berani melangkah ke Rumah Sakit Mertahita dan mengungkap rahasia di balik teror ini?

Karena ingat, di *Hanturium*, bukan cuma hantu yang bisa menghabisimu—tapi juga manusia. □

---

# **Narik Sukmo & Arwah – Deretan Horor Lokal yang Menghantui Juli 2025**

Category: LifeStyle

12 Februari 2026



## **Prolite – Narik Sukmo & Arwah – Deretan Horor Lokal yang Menghantui Juli 2025**

Yap, **edisi malam Jumat** tiba lagi dan kali ini kita kedatangan dua tamu istimewa dari dunia perfilman horor Indonesia: **“Narik Sukmo”** dan **“Arwah”**. Dua film lokal yang siap bikin kamu was-was bahkan setelah filmnya selesai.

Bulan Juli 2025 ini, bioskop Indonesia dihiasi dengan sajian horor lokal yang makin matang dan mengakar ke budaya. Bukan cuma soal hantu-hantuan biasa, tapi juga kisah mistis dan emosional yang nyambung ke batin penonton. Penasaran kenapa dua film ini viral dan jadi bahan omongan? Yuk, kita bahas satu per satu dengan santai tapi... siap-siap bulu kuduk naik!

### **Narik Sukmo: Ketika Tarian Membawa Arwah Pulang...**

Film **Narik Sukmo** membawa kita masuk ke dunia seni tradisional yang penuh misteri. Cerita ini berfokus pada sebuah tarian kuno yang konon bisa “menarik sukma” alias **menghubungkan dunia**

**arwah dengan dunia manusia.** Sounds creepy? Tunggu sampai kamu lihat bagaimana ritual ini dipentaskan dalam filmnya.

Dibuka dengan setting desa yang hening, jauh dari modernitas, seorang penari muda bernama Ayu mulai mengalami mimpi-mimpi ganjil setelah diminta belajar tarian sakral yang sudah lama tidak dipentaskan. Semakin dalam ia mendalami tariannya, semakin kuat pula gangguan dari dunia lain.

Atmosfer film ini dibangun dengan sangat halus—dari suara gamelan yang mengganggu, hingga mata-mata tak kasatmata yang mengawasi setiap gerak sang penari. Bukan jump scare asal-asalan, tapi horor yang perlahan masuk ke tulang.

Yang bikin menarik, “Narik Sukmo” nggak hanya bicara soal mistis, tapi juga bagaimana seni tradisional bisa jadi jembatan antara dunia fisik dan spiritual. Sentuhan budaya Jawa yang kuat membuat film ini bukan hanya menyeramkan, tapi juga penuh makna.

## **Arwah: Tragedi Keluarga dan Jeritan Sang Adik dari Alam Sana**

Film “**Arwah**” mengambil pendekatan horor psikologis yang emosional. Ceritanya dimulai dari kecelakaan tragis yang merenggut nyawa satu keluarga, menyisakan satu orang—Rara, sang kakak sulung—sebagai satu-satunya yang selamat.

Tapi tragedi itu bukan akhir. Justru di sinilah semuanya bermula.

Rara mulai mengalami kejadian-kejadian aneh: mainan adiknya yang bergerak sendiri, rekaman suara tangisan anak kecil, dan mimpi berulang yang mengarah ke tempat kecelakaan. Pelan-pelan, ia sadar bahwa **arwah adik bungsunya belum tenang...** dan menuntut kebenaran atas apa yang sebenarnya terjadi malam itu.

Film ini sukses bikin penonton relate karena bermain dengan

rasa kehilangan dan penyesalan. Banyak yang bilang horornya terasa banget karena kita ikut merasakan emosi tokohnya. Ditambah dengan sinematografi dingin dan naskah yang padat, "Arwah" menyentuh sekaligus menyeramkan.

## Tren Horor Lokal: Kemenangan Cerita yang Dekat di Hati



Bukan rahasia lagi kalau film horor lokal sedang berada di puncak kejayaannya. Tapi kenapa, sih, film seperti Narik Sukmo dan Arwah bisa begitu *nempel* di hati (dan pikiran) penonton?

- **Dekat dengan budaya:** Horor yang lahir dari legenda dan tradisi lokal terasa lebih nyata dan relevan. Seperti Narik Sukmo yang mengangkat tarian tradisional, atau Arwah yang bicara soal trauma keluarga–dua tema ini nggak asing di telinga kita.
- **Atmosfer > Efek Visual:** Banyak film horor luar mengandalkan CGI dan visual seram, tapi film lokal belakangan ini lebih bermain dengan atmosfer. Musik gamelan yang fals, bayangan samar di belakang pintu, atau suara tangisan di tengah sunyi lebih menyeramkan daripada monster besar.
- **Resonansi Emosional:** Horor bukan cuma bikin takut, tapi juga bikin mikir dan merasa. Baik Narik Sukmo maupun Arwah menyorot sisi emosional yang dalam, membuat penonton nggak cuma menjerit, tapi juga terdiam setelah lampu bioskop menyala.

Menurut data dari Asosiasi Perfilman Indonesia (Juni 2025), genre horor menyumbang hampir 40% total penjualan tiket film nasional dalam 6 bulan pertama tahun ini. Itu artinya, film-film seperti ini nggak hanya ditonton karena takut, tapi karena punya nilai narasi yang kuat.

# Atmosfer, Budaya, dan Rasa: Tiga Pilar Horor Lokal yang Nempel di Tulang

Kalau kamu cari film horor yang hanya bikin kaget, mungkin kamu akan kecewa. Tapi kalau kamu cari cerita yang bisa bikin kamu merinding sambil mikir dan terhubung dengan akar budaya, dua film ini adalah jawabannya.

“**Narik Sukmo**” dan “**Arwah**” berhasil menggabungkan:

- Cerita rakyat + isu modern
- Visual etnik + teknik sinematik modern
- Nuansa spiritual + tragedi emosional

Ini adalah arah baru horor lokal—bukan cuma tentang hantu, tapi tentang manusia, hubungan, dan sisi gelap dari rasa.

## **Siap Disapa Dunia Lain?**

Nah, guys sudah siap menonton *Narik Sukmo* dan *Arwah* di bioskop?

Dua film ini bukan cuma ajang uji nyali, tapi juga momen untuk refleksi. Karena seringkali, hantu yang paling menyeramkan bukan yang muncul tiba-tiba dari balik pintu, tapi yang muncul dari **dalam diri sendiri**: rasa bersalah, dendam, dan kehilangan yang belum usai.

Jangan lupa ajak teman nonton bareng, karena... sendirian di bioskop setelah film selesai? Hmm, siapa tahu bukan cuma kamu yang pulang... ☺

---

# 5 Pamali Sunda yang Masih Hidup di Tengah Zaman Modern

Category: LifeStyle

12 Februari 2026



## Prolite – Duduk Depan Pintu, Bersiul di Malam Hari Hingga Potong Kuku di Malam Hari: Ini Dia 5 Pamali Sunda yang Masih Hidup di Tengah Zaman Modern

Selamat datang kembali di edisi malam Jumat! Jangan kaget kalau setelah baca ini kamu jadi agak merinding! Karena kita bakal bahas, apa sih makna di balik pamali Sunda yang sering diomongin orang tua zaman dulu? Yup, di budaya Sunda ada banyak “pamali” seram tapi juga sarat makna.

Dalam budaya Sunda, *pamali* adalah semacam aturan tak

tertulis—sejenis larangan yang kalau dilanggar, bisa membawa akibat buruk. Tapi tenang, kita bahas pamali Sunda ini bukan untuk nakut-nakutin, tapi untuk cari makna tersembunyinya!

Yuk kita bedah satu per satu, biar kamu bisa makin paham dan siapa tahu jadi lebih hati-hati. *Stay connect with us, and let's get to the list!* ☺

## 1. Duduk di Depan Pintu – “Ulah neukteukan di hareupeun lawang”



Pernah dimarahi karena duduk selonjoran di depan pintu? Katanya sih nanti jodohnya tertutup. Pamali ini cukup populer dan masih sering dilontarkan sama orang tua, khususnya ke anak-anak muda yang suka “nongkrong” di ambang pintu.

Tapi kalau dipikir, logis juga, ya. Duduk di depan pintu bisa ganggu lalu lintas orang di rumah. Bisa bikin orang kesandung, atau susah keluar masuk. Dan dalam kepercayaan spiritual Sunda, pintu itu simbol gerbang energi—tempat keluar masuknya *berkah* dan *nasib*. Jadi jangan sampai kamu jadi “penghalang” rezeki sendiri!

## 2. Potong Kuku Malam Hari – “Ulah neukteukan kuku ti peuting”



Pamali ini mungkin pernah kamu dengar dari kakek-nenek. Katanya, potong kuku malam hari bisa mendatangkan sial, bahkan mempercepat kematian. Serem banget, ya?

Tapi ternyata larangan ini muncul dari zaman dulu, waktu listrik belum ada. Potong kuku pakai pisau atau alat tajam di

malam hari itu berisiko tinggi: bisa kepotong kulit, berdarah, bahkan infeksi. Jadi bisa dibilang, pamali ini semacam *safety rule* versi nenek moyang.

Di zaman sekarang, pesannya masih relevan: hati-hati saat merawat tubuh, dan pastikan kondisi penerangan cukup. Jangan gegabah cuma karena ingin tampil rapi.

### **3. Bersiul Malam Hari – “Ulah nguheot peuting”**



Nah ini pamali yang bikin banyak orang merinding... karena konon katanya, siulan di malam hari bisa mengundang makhluk halus–terutama *jurig lelembut* yang tersesat.

Dalam budaya Sunda, suara siulan dipercaya sebagai “pemanggil”–entah itu roh penasaran, jin, atau makhluk gaib lain. Tapi kalau dilihat dari sisi sosial, pamali ini juga bisa diartikan sebagai bentuk sopan santun. Siulan malam bisa ganggu orang yang lagi tidur atau istirahat, apalagi kalau kamu tinggal di lingkungan padat. Jadi ya... simpan bakat siulmu untuk siang hari aja, ya!

### **4. Tidur Tengkurap Kaki Terangkat – “Taya tatakrama ka kolot”**



Satu lagi pamali yang terkesan mistis adalah larangan tidur tengkurap dengan kaki terangkat–katanya bisa mempercepat kematian orang tua. Kedengarannya seram, tapi ini adalah cara leluhur menegur posisi tidur yang dianggap tidak sopan dan tidak sehat.

Secara medis, tidur tengkurap bisa bikin sesak napas, nyeri punggung, bahkan tekanan pada organ dalam. Kalau sambil kaki terangkat? Tambah aneh lagi posisinya. Jadi pamali ini semacam kode etik untuk memperlakukan tubuh sendiri dengan baik. Karena tubuh kita juga butuh diperlakukan sopan, bukan cuma orang tua.

## **5. Membuat Suara Keras atau Memukul di Malam Hari – “Tatalu peuting mah moal aya kahadean”**



Dalam beberapa kepercayaan Sunda, memukul alat logam seperti panci atau palu saat malam bisa mengusik makhluk halus. Suara keras di waktu malam dianggap bisa “mengganggu dunia lain”.

Namun secara modern, ini bisa diartikan sebagai bentuk penghargaan terhadap ketenangan malam. Bikin suara keras malam-malam bisa ganggu tetangga, anak kecil, atau lansia yang lagi tidur. Jadi pamali ini juga menyimpan nilai sopan santun dan empati terhadap lingkungan.

## **Makna Terselubung: Pamali Sunda = Tata Krama + Kesehatan + Kearifan Lokal**

Kalau kita kupas lebih dalam, pamali bukan cuma tentang mistis atau horor. Banyak dari pamali ini ternyata punya dasar logika dan etika. Dari cara menjaga kebersihan, keamanan, hingga penghargaan terhadap orang lain dan lingkungan.

Orang Sunda zaman dulu pintar mengemas pesan moral dengan sentuhan horor supaya lebih nancep di ingatan. Mereka tahu,

kalau pakai nada tegas atau bikin takut sedikit, anak-anak jadi lebih patuh. Tapi di balik semua itu, nilai universalnya tetap keren: jaga kesehatan, jaga sikap, dan jaga relasi sosial.

## **Interpretasi Modern: Dari Mitos ke Mindfulness**

Zaman sekarang, kita bisa melihat pamali dengan kacamata baru—sebagai bentuk kesadaran diri (mindfulness).

- Jangan duduk di pintu? Artinya: jangan ganggu alur dan rezeki.
- Jangan bersiul malam? Jaga suasana tenang dan damai.
- Potong kuku malam? Hati-hati dalam merawat diri.
- Tidur sembarangan? Jaga kualitas istirahat.
- Jangan bikin gaduh malam-malam? Hormati waktu dan orang sekitar.

Gaya hidup modern butuh kedisiplinan dan kesadaran, dan pamali bisa jadi alat bantu kita untuk belajar nilai-nilai itu—with cara yang khas dan tetap menarik.

## **Jangan Cuma Takut, Tapi Pahami Maknanya!**

Pamali bukan untuk ditakuti, tapi dimengerti. Kalau kamu masih sering dengar larangan-larangan ini, coba deh pikir ulang—bukan cuma karena “katanya bisa sial” tapi karena di baliknya ada nilai-nilai bijak yang bisa bikin kita jadi pribadi yang lebih sopan, sehat, dan sadar diri.

Nah, kamu sendiri punya pengalaman soal pamali Sunda? Atau pernah ngalamin sesuatu yang bikin bulu kuduk berdiri karena

melanggar salah satu pamali? Ceritain di kolom komentar, yuk!

---

# **Dendam Malam Kelam Angkat Cerita Thriller Adaptasi Film Spanyol The Body**

Category: LifeStyle

12 Februari 2026



## **Prolite – Dendam Malam Kelam Angkat Cerita Thriller Adaptasi Film Spanyol The Body**

Selamat datang di edisi malam Jumat, gengs! Waktunya ngebahas yang mencekam, bikin bulu kuduk berdiri, dan bisa bikin kamu ngerasa diawasin... padahal lagi sendirian di kamar! Kali ini, kita bakal bahas film horor psikologis yang lagi tayang di

bioskop dan sukses bikin penonton nahan napas – *Dendam Malam Kelam*.

Film ini nggak main-main, loh. Diangkat dari film thriller Spanyol fenomenal berjudul *The Body* karya Oriol Paulo dan Lara Sendim, versi Indonesianya disutradarai oleh Danial Rifki dan dibintangi aktor favorit sejuta umat, Arya Saloka.

Kombinasi drama rumah tangga, perselingkuhan, pembunuhan, dan arwah penasaran – semuanya dibungkus dalam balutan misteri yang gelap dan bikin mikir. Yuk, kita kupas bareng cerita kelam di balik film ini! □

## **Film Terbaru Arya Saloka, Dendam Malam Kelam, Siap Guncang Bioskop!**

Akhirnya! Film *Dendam Malam Kelam* resmi tayang di bioskop sejak 28 Mei dan langsung menyedot perhatian pecinta horor misteri. Disutradarai oleh Danial Rifki dan diproduksi oleh Falcon Pictures serta Globalgate Entertainment, film ini menjadi adaptasi cerdas dari *The Body* – sebuah thriller penuh teka-teki yang sukses secara internasional.

Buat kamu yang udah nonton *The Body*, pasti tahu gimana sensasi ngeri dan rasa curiga yang terus dibangun sepanjang film. Nah, versi Indonesia ini tetap mempertahankan unsur thriller psikologisnya, tapi dengan cita rasa lokal yang relatable dan bikin deg-degan!

## **Sinopsis: Dendam, Perselingkuhan, dan Arwah yang Tak Mau Tenang...**

Jefri (Arya Saloka), seorang dosen yang kelihatannya punya kehidupan sempurna. Ia hidup harmonis bersama istrinya, Sofia (Marissa Anita), dan mendadak diangkat jadi direktur perusahaan milik keluarga sang istri. Tapi, di balik senyum

manis dan rumah tangga idaman, Jefri menyimpan rahasia gelap – ia selingkuh dengan mahasiswinya sendiri, Sarah (Davina Karamoy).

Nggak cuma selingkuh, Jefri dan Sarah bahkan nekat menyusun rencana licik untuk membunuh Sofia. Dan rencana itu... berhasil. Sofia tewas. Tapi di sinilah mimpi buruk Jefri dimulai.

Beberapa saat sebelum autopsi dilakukan, *jasad Sofia mendadak menghilang dari kamar mayat!* Iya, kamu nggak salah baca. Mayatnya. Hilang.

Kasus ini menarik perhatian Arya Pradana (Bront Palarae), penyidik misterius dengan tatapan tajam dan masa lalu penuh trauma. Ia pun mulai mengurai simpul demi simpul misteri, sementara Jefri dan Sarah semakin terjebak dalam paranoia dan rasa bersalah.

Apakah Sofia benar-benar mati? Atau ada yang lebih menyeramkan dari sekadar kematian?

## **Psikologis vs Supernatural: Siap-siap Ditebak & Dibikin Merinding**

Yang bikin *Dendam Malam Kelam* jadi makin spesial adalah keberhasilannya menggabungkan dua dunia: misteri psikologis dan horor supernatural. Kita bakal diajak menebak-nebak – ini semua akal-akalan? atau emang ada kekuatan gaib yang balas dendam?

Dari mulai suara misterius di lorong, penampakan sosok wanita berbaju putih, sampai ketakutan Jefri yang makin menggila... semuanya bikin kita ikut ketularan panik.

Dan jangan lupakan suasana yang dibangun film ini – gelap, sunyi, dan penuh ketegangan. Kayak ada yang ngintip dari balik jendela... ☺

# Adaptasi Lokal yang Nggak Kaleng-Kaleng!



Meski berasal dari film Spanyol, *Dendam Malam Kelam* berhasil tampil sebagai karya yang punya identitas sendiri. Chemistry antar pemain kuat banget, sinematografinya keren, dan elemen horor disisipkan tanpa kesan murahan.

Arya Saloka tampil beda dari biasanya – kali ini bukan jadi suami idaman, tapi sosok dengan sisi gelap yang perlahan terkuak. Davina Karamoy juga totalitas sebagai selingkuhan manipulatif yang awalnya terlihat lemah lembut. Sementara Bront Palarae... duh, auranya cocok banget jadi penyidik misteri yang serba abu-abu.

## Plot Twist-nya Nggak Main-Main!

Satu hal yang wajib di-highlight: ending-nya! Plot twist di film ini bakal bikin kamu nyesel kalau kedip. Semua petunjuk yang tersebar dari awal film, akan menemukan klimaksnya di akhir yang mencengangkan. Dan ya... mungkin kamu bakal refleksi tentang karma, pengkhianatan, dan harga dari sebuah rahasia yang disembunyikan terlalu lama.

Kalau kamu pecinta cerita-cerita kelam yang penuh kejutan dan aroma mistis, *Dendam Malam Kelam* adalah tontonan wajib. Apalagi buat kamu yang udah siap merayakan malam Jumat dengan suasana tegang dan lampu kamar yang diredukan.

Tapi hati-hati ya... karena setelah nonton film ini, bisa aja kamu jadi mikir dua kali sebelum sendirian di lorong rumah. Siapa tahu... ada *Sofia* yang belum puas dan masih mencari keadilan.

Selamat menonton, dan selamat datang... di malam Jumat yang

kelam. ◻◻

---

# The Sinking City 2 Hadir Tahun Ini: Bersiap Masuki Dunia Horor Lovecraftian!

Category: LifeStyle

12 Februari 2026



## Prolite – The Sinking City 2 Akan Rilis Tahun Ini – Kembali dengan Teror yang Lebih Mencekam!

**Selamat datang di edisi malam Jumat pencinta horor!** Kali ini kita akan menyelam lebih dalam ke dunia penuh kengerian, misteri, dan teror supranatural lagi.

Jika kamu seorang pecinta game horor yang menyukai sensasi ketegangan ala H.P. Lovecraft, bersiaplah! **Frogwares resmi mengumumkan The Sinking City 2**, sekuel dari game investigasi horor yang siap mengaduk-ngaduk nyali para pemainnya.

# Kembali ke Kota Arkham yang Tenggelam

Setelah sukses dengan game pertamanya, **Frogwares membawa kita kembali ke dunia The Sinking City**, kali ini dengan latar yang lebih suram dan penuh ketakutan.

Arkham, kota yang dihantui oleh kekuatan tak kasat mata, kini semakin hancur dan membusuk. Sebagian kota telah tenggelam akibat banjir misterius, meninggalkan reruntuhan yang dipenuhi kegelapan dan makhluk-makhluk mengerikan.

Kota yang dulu ramai kini menjadi tempat yang ditinggalkan oleh hampir semua penduduknya. Namun, bagi mereka yang masih bertahan, setiap sudut kota menyimpan rahasia kelam dan obsesi yang berbahaya. Siapkah kamu untuk mengungkap kebenaran di balik teror ini?

## Dunia Semi Terbuka yang Lebih Padat dan Mencekam



The Sinking City 2 menawarkan desain semi-dunia terbuka yang lebih kaya akan detail, dengan lingkungan yang lebih interaktif dan penuh tantangan. Pemain dapat menjelajahi reruntuhan Arkham dengan berjalan kaki atau menggunakan perahu, mengungkap jalur tersembunyi dan menghadapi horor yang lebih nyata.

Yang lebih menarik? Tidak ada bantuan atau petunjuk berlebihan! Kamu harus mengandalkan observasi dan kecerdasan sendiri untuk menyatukan potongan-potongan misteri. Jadi, siapkan nyali dan kecermatanmu untuk menguak rahasia tergelap Arkham.

# Sistem Pertarungan yang Dirombak – Lebih Intens, Lebih Mengerikan!

Kalau di game pertama sistem pertarungan terasa kurang memuaskan, kini Frogwares melakukan perubahan besar-besaran! The Sinking City 2 menghadirkan pertarungan survival-horror yang lebih imersif. Senjata yang digunakan tetap mengambil era 1920-an, tetapi kali ini butuh strategi lebih matang dalam penggunaannya.

- **Musuh yang lebih cerdas dan menyeramkan:** Makhluk-makhluk dari mitos Cthulhu kini memiliki perilaku yang tidak terduga dan masing-masing memiliki kekuatan serta kelemahan unik.
- **Manajemen sumber daya yang lebih ketat:** Peluru dan peralatan terbatas, sehingga pemain harus berpikir dua kali sebelum menyerang atau lebih memilih untuk melarikan diri dalam kegelapan.
- **Sistem crafting dan upgrade baru:** Pemain bisa mengembangkan alat-alat dan senjata untuk bertahan hidup, menyesuaikan diri dengan gaya bermain masing-masing.

Jangan sampai kehabisan amunisi di saat genting, atau.. siap-siap diterkam oleh teror tak berwujud! □



## Investigasi yang Lebih Bebas dan Menantang

Salah satu aspek paling menarik dari The Sinking City adalah mekanisme investigasinya. Nah, di sekuel ini, **sistem investigasi mengalami peningkatan besar-besaran!**

□□□σ□ **Kamu bisa memilih sendiri cara menyelidiki!** Mau mengumpulkan semua petunjuk dengan detail atau lebih

mengandalkan insting dan deduksi? Semua terserah padamu!

☐ **Tidak ada teka-teki yang kaku!** Pemain diberi kebebasan untuk menyusun teori dan mencapai kesimpulan mereka sendiri tanpa harus menelusuri setiap bukti terakhir.

☒ **Keputusamu menentukan jalan cerita!** Salah mengambil kesimpulan? Bisa jadi kamu akan mengungkap kengerian yang lebih besar dari yang dibayangkan!

Tidak hanya sekadar horor biasa, The Sinking City 2 juga membawa tema-tema psikologis yang lebih dalam. Kota yang membusuk ini tidak hanya dipenuhi monster fisik, tetapi juga obsesi manusia yang mengerikan.

Penduduk yang tersisa di Arkham bukan sekadar korban—mereka memiliki motif tersembunyi, rahasia yang mematikan, dan obsesi yang bisa berujung pada kegilaan.

Siapa yang bisa dipercaya? Siapa yang menyimpan sesuatu di balik senyuman samar mereka? Jawabannya ada di tanganmu.

## **Rilis 2025 – Siap untuk Menghadapi Kengerian?**

**The Sinking City 2 dijadwalkan rilis untuk PC, PlayStation 5, dan Xbox Series X|S pada tahun 2025.**

Dengan peningkatan grafis menggunakan Unreal Engine 5, sistem pertarungan yang lebih imersif, dan investigasi yang lebih bebas, game ini siap memberikan pengalaman horor yang benar-benar mengguncang jiwa.

Jadi, apakah kamu siap kembali menyelami teror di Arkham?

☐ **Jangan lengah.** Jangan percaya siapa pun. Dan yang terpenting... jangan biarkan kegelapan menelanmu. **Apakah Kamu Siap untuk Kembali ke Arkham?**



The Sinking City 2 menjanjikan pengalaman horor yang lebih mencekam dan mengguncang dibanding pendahulunya. Dengan dunia yang lebih padat, sistem pertarungan dan investigasi yang lebih dalam, serta cerita yang penuh kejutan, game ini jelas menjadi salah satu horor paling dinantikan tahun depan.

Jadi, siapkan mentalmu, nyalakan lilin, dan jangan menatap terlalu lama ke dalam kegelapan. Karena di Arkham, teror selalu mengintai...

**Gimana menurut kalian?** Apakah kalian siap menghadapi horor di The Sinking City 2? Tulis pendapat kalian di kolom komentar dan bagikan artikel ini ke teman-teman pecinta horor lainnya!

□□

---

## **Janur Ireng: Prekuel Sewu Dino yang Akan Mengungkap Misteri Santet 1000 Hari!**

Category: LifeStyle

12 Februari 2026



## **Prolite – Janur Ireng: Prekuel Sewu Dino yang Akan Mengungkap Misteri Santet 1000 Hari!**

**Selamat datang di edisi Malam Jumat!** Malam ini, kita akan mengupas salah satu film horor yang paling ditunggu-tunggu di tahun 2025: *Janur Ireng*! Bagi para penggemar *Sewu Dino The Universe*, film ini akan menjadi jawaban atas segala misteri yang selama ini menghantui benak kita.

Dengan premis yang lebih kelam, penuh rahasia, dan pastinya mencekam, *Janur Ireng* siap membawa pengalaman horor yang lebih intens dari pendahulunya. Berani menyelami kisah kelam ini? Simak ulasannya di bawah!

## **Janur Ireng: Kembali ke Akar Santet Sewu Dino**



Jika *Sewu Dino* di tahun 2023 sukses membuat bulu kuduk berdiri, maka *Janur Ireng* siap membawa horor ke level berikutnya! Film ini merupakan prekuel yang akan mengungkap

asal-usul teror yang menimpa keluarga Atmojo.

Disutradarai oleh Kimo Stamboel, film ini diadaptasi dari novel horor karya Simpleman. Bukan sekadar film horor biasa, *Janur Ireng* akan menjawab pertanyaan-pertanyaan besar yang selama ini menggantung sejak *Sewu Dino*.

Salah satu misteri yang akhirnya akan terungkap adalah rahasia di balik santet 1000 hari. Kenapa santet itu bisa begitu kuat? Siapa dalang sebenarnya? Dan bagaimana semua itu bermula? Bersiaplah untuk menyelami kegelapan yang lebih dalam!

## **Hampir Gagal Diproduksi, Janur Ireng Justru Jadi Lebih Menyeramkan!**

Percaya atau tidak, *Janur Ireng* hampir tidak pernah ada! Proses penulisan skenario memakan waktu lebih dari dua tahun, membuat proyek ini nyaris batal.

Manoj Punjabi, sang produser, bahkan sempat pesimis dan berpikir untuk menghentikan proyek ini.

Namun, Kimo Stamboel tidak menyerah. Mengadaptasi novel *Janur Ireng* bukanlah hal yang mudah, tetapi setelah menemukan formula yang tepat, akhirnya film ini bisa diproduksi!

Dengan skenario yang matang dan nuansa horor yang lebih pekat dari *Sewu Dino*, film ini dipastikan akan memberikan teror yang lebih nyata bagi penonton.

## **Daftar Pemain: Siapa Saja yang Bakal Meramaikan Janur Ireng?**



Tak hanya menghadirkan wajah-wajah lama dari *Sewu Dino*, film ini juga menampilkan beberapa bintang baru yang siap membawa kisah *Janur Ireng* ke level berikutnya. Berikut adalah daftar pemain yang akan menghantui layar lebar:

- **Marthino Lio** sebagai **Sabdo Kuncoro**
- **Ratu Rafa** sebagai **Intan**
- **Tora Sudiro** sebagai **Arjo Kuncoro**
- **Masayu Anastasia** sebagai **Lasmini**
- **Rio Dewanto** sebagai **Sugik**
- **Givina** sebagai **Erna**
- **Epy Kusnandar** sebagai **Anggodo**
- **Aqi Singgih** sebagai **Codro**
- **Gisellma Firmansyah** sebagai **Dela**

Dari deretan pemain ini, bisa kita bayangkan bahwa kisah *Janur Ireng* akan memiliki banyak konflik keluarga dan rahasia kelam yang akan terungkap.

Apalagi, Sugik (Rio Dewanto) yang sebelumnya kita kenal di *Sewu Dino*, kini akan lebih banyak berperan dalam mengungkap asal-usul santet yang menghancurkan keluarga Atmojo.

## **Cerita yang Akan Menggali Rahasia Keluarga Kuncoro**

Sebagai prequel, *Janur Ireng* berfokus pada masa lalu sebelum kejadian dalam *Sewu Dino*. Saat itu, Sugik masih bekerja sebagai abdi dan sopir keluarga Arjo Kuncoro. Tanpa ia sadari, keluarga ini menyimpan rahasia besar yang nantinya akan membawa malapetaka.

Sugik akan menjadi saksi berbagai peristiwa mengerikan yang terjadi di dalam keluarga Kuncoro. Konflik keluarga yang penuh intrik, ritual-ritual gelap, dan kehadiran sosok-sosok tak kasat mata akan membuat perjalanan Sugik semakin menegangkan.

Selain itu, film ini juga akan mengungkap alasan mengapa

santet *Sewu Dino* dikirim kepada keluarga Atmojo, menjawab pertanyaan yang selama ini membayangi para penonton.

## Rating Dewasa: Lebih Mencekam dari *Sewu Dino*!

Jika *Sewu Dino* sudah cukup bikin merinding, maka bersiaplah! *Janur Ireng* diklaim akan jauh lebih menyeramkan. Sutradara Kimo Stamboel bahkan menyebut bahwa horor di film ini lebih “level up” dibanding pendahulunya.

“Kalau seperti bukunya gitu ya, level horornya dibanding *Sewu Dino* itu jauh. Ini adalah sesuatu yang pencinta horor semoga akan benar-benar suka,” ujar Kimo.

Karena unsur horor yang lebih intens dan elemen-elemen yang lebih brutal, film ini direncanakan memiliki rating dewasa. Jadi, buat kamu yang siap menantang nyali, pastikan kamu sudah cukup umur untuk menyaksikan teror yang akan tersaji di *Janur Ireng*!

## Kapan *Janur Ireng* Tayang?

Sampai saat ini, belum ada tanggal rilis resmi untuk film ini. Namun, kabarnya proses syuting akan dimulai pada 3 Maret 2025. Dengan banyaknya tantangan yang sudah dilewati dalam proses produksi, kita berharap film ini bisa segera tayang dan memberikan pengalaman horor yang tak terlupakan.

## Siap Menyelami Kegelapan *Janur Ireng*?

*Janur Ireng* bukan sekadar film horor biasa. Ini adalah kisah yang akan mengungkap segala teka-teki yang tersisa dari *Sewu Dino*. Dengan latar belakang yang lebih kelam, misteri yang lebih dalam, dan kengerian yang lebih nyata, film ini siap menjadi salah satu film horor terbaik tahun 2025!

Jadi, apakah kamu sudah siap menghadapi kengerian film ini?

Atau mungkin, malam ini kamu akan mulai merasakan kehadiran mereka yang tak terlihat?