

REALISM STILISTICS OF GENRE HORROR INDONESIAN MOVIES POST-REFORM: CASE STUDY OF FILM “KERAMAT”2009

Fajar Aji¹

¹ Universitas Jember, Jawa Timur
E-mail: fajaraji.sastra@unej.ac.id

ABSTRACT

This article aims to describe the stylistic exploration of the ‘Keramat’ (‘Sacred’) film. Form and style are used as starting points to find out the exploration of stylistics film. Data information is identified based on similarities with the cinema movements that influence it. Subjectivity as an approach to the descriptive process by conducting interpretative analysis. The results showed that Cinema Verite and Italian Neorealism influenced the typical stylistic formula in the ‘Keramat’ film, especially supporting the characteristics of the horror genre including: creating a tense, frightening, and terror effect, also visualizing the concept of the realism of the events filmed.

Keywords: film, Keramat, form and style, stylistic, and realism.

ABSTRAK

Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan eksplorasi stilistik film *Keramat*. *Form* dan *style* dijadikan titik awal untuk mengetahui eksplorasi stilistik film. Informasi data diidentifikasi berdasarkan kesamaan dengan gerakan sinema yang mempengaruhinya. Subjektivitas sebagai pendekatan pada proses deskriptif dengan melakukan analisis interpretatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Cinema Verite* dan *Neorealisme Italia* mempengaruhi formula khas stilistik dalam film *Keramat*, terutama mendukung karakteristik *genre* horor meliputi: menciptakan efek menegangkan, menakutkan, dan teror, serta mewujudkan konsep realisme peristiwa yang difilmkan

Kata kunci: film, *Keramat*, *form* dan *style*, stilistik, dan realisme

1. PENDAHULUAN

Perkembangan film Indonesia pasca reformasi terus menunjukkan peningkatan baik secara kuantitas maupun kualitas. Segi kuantitas dapat dilihat dari laporan Chand Parves dalam (Sasono, 2011:3) berikut ini.

Tabel 1. Pangsa pasar film nasional

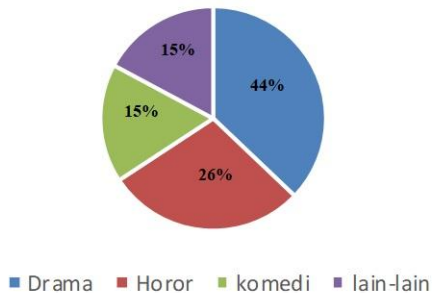
Tahun	Judul/Jumlah Film	Jumlah Penonton	Prosentase
2000	5	1.845.520	7,46
2001	5	687.226	2,78
2002	12	4.330,540	17,5
2003	13	4.697.945	18,98

2004	21	6.065.338	24,51
2005	31	8.724.223	35,25
2006	32	10.142.940	40,98
Sd. Juni 2007	22	10.391.842	41,99
Estimasi 2007	50		60

Laporan pangsa pasar film Indonesia di atas menunjukkan terus adanya peningkatan dari tahun ke tahun. Peningkatan ini tidak hanya pada jumlah filmnya saja, namun juga penonton. Total jumlah film yang diproduksi terdapat

kecenderungan dominasi *genre* yaitu drama, horor, dan komedi (lihat Gambar 1).

Produksi Film Indonesia (1998-2008)



Gambar 1. Produksi Film Indonesia (1998-2008)
(Sumber:Kusumaryati,2011:201)

Rosihan Anwar menyatakan bahwa kecenderungan *genre* ini menunjukkan film Indonesia kembali pada formula *basic* pada *genre* horor dan komedi walaupun masih mencoba untuk mengeksplorasi tema-tema dan cara bercerita baru (Sasono, 2011:4). Akan tetapi khususnya *genre* horor, merupakan film yang paling populer di Indonesia, dan bahkan dunia. Jumlah produksi film Indonesia pasca Reformasi (1998) sampai 2008, *genre* horor menempati urutan kedua dari jumlah produksi (lihat Gambar 1) dan *genre* paling diminati penonton. Film berjudul Kuntilanak (2006) diminati sampai 2,4 juta penonton, sedangkan yang lainnya rata-rata di atas 700 ribu penonton, hanya film Km 14 (2006) saja yang ditonton kurang dari 100 ribu penonton. Bandingkan dengan film drama yang kebanyakan ditonton kurang dari 100 ribu penonton. Jumlah penonton inilah yang menjadikan *genre* ini memiliki penggemar tetap dan menjamin

kesuksesan produser (Kusumaryati, 2011:200).

Film horor yang sudah menjadi *genre* primadona di Indonesia seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, di era kontemporer setelah masa mati suri di era 1990-an kembali dengan kebaruan formula *form* dan *style*. *Form* yang dimaksud adalah potensial bentuk. Ia akan menjadi bentuk yang utuh (film) bila berinteraksi dengan *style* (Nurman, 2007:4). Interaksi kedua aspek inilah yang menciptakan bahasa film (stilistik). Bahasa dalam film sebagai alat komunikasi, ekspresi, dan representasi (Karsa, 2006:296). Dilihat dari aspek *form*, film horor kontemporer Indonesia mengisahkan legenda urban dengan alur yang tidak terlalu rumit dengan latar *setting* perkotaan, sebagian besar karakter utama (protagonis) adalah anak-anak muda (yang hidup di kota). Aspek *style* menggunakan kaidah-kaidah produksi Hollywood yang baik; sinematografi, penyuntingan, dan tata suara yang rapi. Formula stilistik inilah setelah kesuksesan film *Jelangkung*, para pembuat film mulai beramai-ramai membuat film horor (Kusumaryati, 2011:210-211).

Banyaknya produksi film horor setelah film *Jelangkung* yang sudah mengawali secara total kemunculannya di era film kontemporer, terdapat beberapa *filmmaker* atau *production house* yang hanya memanfaatkan momentum ini untuk mendapatkan keuntungan. Hal ini segera

berdampak pada rasa bosan penonton sebagaimana yang disampaikan Ikwana Setiawan (2017):

Keseragaman tersebut bisa menjadi preseden buruk bagi perkembangan ke dapan film-film neo-horor Indonesia. Ketika semua judul film neo-horor mengambil tema cerita dan teknik penggarapan yang sama maka penonton akan mudah sekali merasa jenuh karena secara psikis mereka tidak mungkin selamanya tertarik dengan hal-hal yang sama. Kejenuhan inilah yang akan menimbulkan rasa malas untuk menonton film-film neo-horor. Yang harus diperhatikan bagi para kreator film neo-horor adalah prinsip kebaruan (*novelty*) yang menjadi salah satu dasar bagi suksesnya sebuah produk industri budaya di pasaran (matatimoer.or.id).

Respon masyarakat mengenai keseragaman stilistik film horor kontemporer seperti pendapat Setiawan di atas diakibatkan oleh beberapa faktor. Faktor pertama akibat dari minimnya jumlah layar bioskop, sehingga tidak semua produksi film (*mainstream* atau alternatif) bisa dilihat oleh masyarakat secara luas. Selain itu, ditambah monopoli Bioskop 21, dimana porsi tayang film Indonesia jauh lebih sedikit dibanding film mancanegara (Hollywood). Permasalahan ini pun juga didasari pada kurangnya perhatian masyarakat pada film nasional. Garin Nugroho dalam harian Kompas (11 Oktober 2015) mengatakan bahwa hanya dalam waktu tiga bulan, film-film Indonesia tersebar di berbagai festival film dunia. Justru pertanyaan klise muncul dari

sebagian pelaku film Indonesia. Apa gunanya masuk berbagai festival, tetapi kehilangan penonton di Indonesia. Fakta ini pun menjadi ironis ketika berbicara dan membayangkan masa depan perfilman di Indonesia. Banyak film-film berkualitas yang selalu melakukan inovasi secara kreatif dalam melahirkan kebaruan stilistik tidak diketahui atau diminati oleh masyarakat.

Pada tahun 2009 diproduksi film ber-*genre* horor berjudul *Keramat*. *Keramat* merupakan film horor Indonesia yang disutradarai oleh Monty Tiwa. Monty yang biasa menggarap film-film dengan konsep seperti film kebanyakan, mengakui kesulitan saat menjalankan konsep film *Keramat*. Bahkan, film ini tidak memiliki skenario. Monty memberi tahu apa yang harus aktor dan aktrisnya lakukan 15 menit sebelum *camera roll* (eM.Yu, 2009). Selain itu, film ini juga menerapkan konsep *long take* dengan memposisikan kamera subjektif serta teknik *handheld* sepanjang film. Hal ini merupakan stilistik pertama di perfilman nasional (archive.kaskus.co.id). Hasil pengamatan awal dengan beberapa literatur di atas, mengingatkan stilistik gerakan *direct cinema* dan *cinema verite*, dimana banyak dilakukan improvisasi dalam naratif, menerapkan teknik *long take* dalam pengambilan gambar, serta melanggar peraturan dasar penyuntingan kontinuitas (Bordwell dan Thompson, 2002:404-407). Fenomena ini menjadi

menarik untuk dilakukan pengamatan lebih mendalam untuk diketahui bagaimana eksplorasi *filmmaker* film *Keramat* dalam mengeksplorasi aspek *form* dan *style* serta bagaimana pengaruh gerakan sinema dunia, sehingga melahirkan kebaruan stilistik sinema Indonesia khususnya *genre* horor yang *notabene*-nya dalam posisi diminati banyak penonton dan jumlah produksi film Indonesia terbanyak kedua pasca Reformasi.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Artikel berjudul “The New Realistic Trend in Contemporary World Cinema: Ramin Bahrani’s *Chop Shop* as a Case Study” yang ditulis Fernando Canet dan diterbitkan dalam jurnal *Acta Univ. Sapientiae, Film and Media Studies* tahun 2014. Artikel ini membahas tentang kebangkitan tren film realistik secara internasional. Canet menyatakan bahwa film-film yang disutradarai oleh para pembuat film yang percaya pada kekuatan ontologis realitas dan pada saat bersamaan dalam kapasitas peralatan menengah untuk membangun sebuah cerita tanpa merusak kesan penonton dari kenyataan. Pada satu sisi, gerakan baru ini merupakan keberlanjutan dari sinema realisme yang dipuji sepanjang sejarah film sebagai jendela terbuka dalam melihat dunia nyata, sebuah pandangan yang telah dicontohkan oleh gerakan *Neorealisme Italia*. Di sisi lain, tren ini telah memberikan kehidupan baru bagi teori film realis yang

telah diperjuangkan oleh para teoritis terdahulu, terutama Andre Bazin dan Siegfried Kracauer. Canet menyimpulkan bahwa Bahrani lewat film *Chop Shop* merupakan salah satu dari pembuat film tren Realis baru sinema independen Amerika Serikat dengan film ala Iran di New York.

Buku berjudul *Gerakan Sinema Dunia: Bentuk, Gaya, dan Pengaruh* yang diterbitkan FFTV IKJ Press tahun 2014. Buku ini membahas tentang sejarah gerakan sinema dunia mulai dari Sinema Bisu (1895-1927) hingga Dogme (1995-1998). Buku ini menguraikan tentang evolusi bahasa film dari zaman ke zaman, yakni konsep tentang bentuk film (*form*) yang terkait dengan struktur naratif dan gaya (*style*). Pembahasan tentang sejarah film lebih menitikberatkan pada konsep dari gerakan-gerakan dalam sinema. Meski tetap berusaha untuk mendekati secara kronologis berdasarkan periodisasi klasik dalam evolusi sejarah film, yakni sinema bisu – film bersuara – sinema digital (Ariansah, 2014:5).

Perbedaan penelitian yang dilakukan dengan kajian terdahulu baik yang dilakukan oleh Canet ataupun Ariansah, dalam kajian ini lebih terfokus pada eksplorasi aspek *form* dan *style* dalam menghasilkan kebaruan stilistik sinema Indonesia khususnya *genre* film horor. Penelitian ini bukan tidak mungkin akan melengkapi penelitian sebelumnya, dimana

Canet membuktikan tren realis kembali pada era sinema kontemporer, sedangkan Ariansah melaporkan peta periodisasi gerakan sinema dunia mulai dari sinema bisu hingga *dogme*¹. Pembahasan yang lebih *micro* tentang pengaruh stilistik yang ada dapat membuktikan bahwa warisan stilistik sinema dunia banyak memberikan inspirasi untuk ruang kreatif atau kontemplasi *filmmaker* dalam 'meramu' stilistik untuk menunjang konteks maupun sebagai upaya menghasilkan kebaruan stilistik (bahasa film).

Film sebagai karya seni memiliki medium, dan dibangun melalui unsur-unsur yang dipadukan. Unsur-unsur tersebut masing-masing mempunyai karakteristik yang nantinya mewujudkan sebuah bentuk atau struktur (Aji, 2013:437). Struktur merupakan eksplorasi kualitas audio dan visual (medium) sebagai *tools* yang digunakan untuk mengembangkan gagasan dan merepresentasikan peristiwa kehidupan. *Tools* di dalam film terdiri dari unsur *form* (bentuk) dan *style* (gaya). *Form* merupakan naratif yang membangun pola cerita sebuah film, dimana bagian-bagiannya membentuk sebuah struktur dalam menyampaikan ide dan gagasan, sedangkan *style* berhubungan dengan teknik sinematik yang terdiri dari; *mise en scene*, sinematografi, *editing*, dan suara dalam mendukung tersampainya ide dan gagasan *form* di dalam susunan

gambar-gambar bergerak yang diproyeksikan ke layar datar.

Form dan *style* merupakan ruang kreativitas *filmmaker* dalam menghasilkan stilistik film. Pendekatan sejarah stilistik menunjukkan bahwa dari zaman ke zaman setiap gerakan sinema di dunia lewat eksplorasi kedua unsur ini menunjukkan adanya kekhasan stilistik sesuai dengan kondisi ekonomi, politik, budaya, dan teknologi. Dengan kata lain, pembahasan evolusi stilistik dalam sejarah film, dianggap sebagai hal yang paling esensial dan sinonim dengan sejarah film itu sendiri (Ariansah, 2014:3).

Pengaruh stilistik gerakan sinema dunia untuk film Indonesia sudah terlihat sejak kelahirannya sampai saat ini. Sejak kelahiran perfilman nasional dari sudut estetika menunjukkan pengaruh *Neorealisme Italia* atau "aliran Italia". Berkat pengaruh itu, sineas-sineas muda tertentu seperti Umar Ismail, Djadug Djajakusuma, Kotot Sukardi, Basuki Effendi, dan Bachtiar Siagian memisahkan diri dari "aliran Tionghoa" atau "aliran Hollywood" yang sejak lama hadir dalam sinema diaspora Tionghoa dan Barat, dan yang akan tetap menjadi dominan pada dekade 1950-an sampai 1960-an, sejumlah besar perusahaan pribumi seperti PERSARI terpengaruh oleh kedua aliran itu (Masak, 2016:140). Akibat dari pengaruh gerakan sinema dunia sejak kelahirannya, menjadikan perfilman di Indonesia semakin

¹ Sebuah gerakan *filmmaking* tahun 1995 oleh Denmark, Lars von Trier dan Thomas Vinterberg

kaya dalam mencari formula stilistik khas di kalangan pembuat film.

Formulasi kesamaan stilistik gerakan sinema yang sudah ada sebelumnya, sedikit banyak akan mempengaruhi stilistik film berikutnya. Pengaruh dapat menjadi bagian dari inspirasi bagi individu atau kelompok dalam membuat sebuah film. Stilistik gerakan sinema yang sudah ada, dapat mempengaruhi *filmmaker* untuk membuat filmnya dengan cara tertentu. Pengaruh tidak berarti menyalin begitu saja. Dalam karya seni, pengaruh seringkali menjadi bahan inspirasi dalam mendapatkan ide secara pribadi. Hasilnya pasti akan sangat berbeda dengan karya seni yang merangsangnya. Sutradara kontemporer, Jean-Luc Godard, dipengaruhi oleh Jean Renoir, sementara hasil dari film-film mereka sangat berbeda. Pengaruh ini dapat terdeteksi melalui pengamatan film yang dihasilkan (Bordwell dan Thompson, 2002:6). Artinya, eksplorasi aspek *form* dan *style* menjadi dasar identifikasi gerakan sinema yang mempengaruhi, selanjutnya bagaimana *filmmaker* tersebut secara kreatif memformulasikannya ke dalam stilistik yang berbeda sesuai kebutuhan estetika yang hendak dicapai.

3. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif analitis. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang

mempunyai tujuan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya pandangan, motivasi, tindakan yang logis dilakukan secara holistik dan dengan menggunakan cara mendeskripsikan subjek ke dalam bentuk kata-kata dan bahasa (Moleong, 2006:6). Subjektivitas sebagai pendekatan dalam penelitian ini merujuk pada proses deskriptif dengan melakukan analisis interpretatif terhadap aspek *form* dan *style* film. Peneliti melakukan interpretasi hasil data untuk mendeskripsikan ke dalam bentuk kata-kata keterkaitan aspek *form* dan *style* dalam menciptakan stilistik film.

Rancangan atau desain penelitian ini menggunakan tiga tahapan yaitu; observasi, verifikasi data, dan analisis. Observasi diawali dengan mengidentifikasi aspek *form* dan *style* sebagai unsur pembentuk film. Proses identifikasi pada tahap observasi ditentukan dengan parameter atau kriteria data yang diinginkan berupa unsur pembentuk film. Data yang diperoleh hasil observasi kemudian dilanjutkan ke tahap verifikasi data. Verifikasi data dengan mempertimbangkan dan mencocokkan antara data dengan literatur, baik terkait peran dan fungsi *form* dan *style* secara estetis membentuk stilistik, maupun keterkaitannya dengan stilistik gerakan sinema dunia yang mempengaruhi. Setelah proses verifikasi data, dilakukan analisis untuk merumuskan simpulan dari data

yang diperoleh serta temuan-temuan dari pembahasan sesuai dengan tujuan penelitian ini.

4. PEMBAHASAN

4.1. *Keramat*: Fenomena Kebaharuan Stilistik Film Horor Indonesia Pasca Reformasi

Keramat merupakan salah satu genre horor film Indonesia yang menghiasi kondisi perfilman pasca reformasi tepatnya tahun 2009. Film produksi Starvision Plus ini menggandeng aktor dan aktris: Poppy Sovia, Migi Parahita, Sadha Triyudha, Miera Kusuma, Dimas Projosujadi, Diaz Ardiawan, dan Brama Sutasara. Cerita film berdurasi 1 jam 29 menit karya sutradara Monty Tiwa ini berawal dari rapat tim produksi untuk melakukan persiapan syuting sebuah film. Perjalanan menuju lokasi syuting dari Jakarta menuju Yogyakarta menggunakan transportasi kereta api. Selama perjalanan kejadian-kejadian aneh mulai bermunculan satu per satu. Kejadian-kejadian tersebut bermula pada saat masih dalam proses perjalanan menuju lokasi *recce* film. Permasalahan memuncak pada saat salah satu pemeran wanita dirasuki roh dan kemudian menghilang. Sampai akhirnya dari beberapa tim produksi yang ingin menyelamatkan pemeran utama tersebut hanya tersisa 3 orang di akhir cerita film.

Kemunculan film *Keramat* di tengah-tengah meningkatnya jumlah produksi film khususnya *genre* horor dan banyaknya

jumlah penonton secara kumulatif di tahun 2009 mendapatkan berbagai tanggapan dari masyarakat. Ulasan Deri yang diposting tanggal 26 Agustus 2009 di <http://www.21cineplex.com> diberikan judul "*Keramat*: Bukan Horor Biasa" mengatakan:

Merasa sudah bosan dengan film-film horor Indonesia? Jangan dulu. Percaya atau tidak, film *Keramat* menyajikan sesuatu yang berbeda. Mungkin anda akan berpikir, "bedanya dimana? palingan sama saja, pocong, kesurupan, dan sterusnya". Betul, semua itu memang masih ada di film ini. Namun konsep baru yang digunakan dalam film ini adalah dengan menerapkan konsep subjektif camera yang pernah dilakukan untuk 3 film internasional yaitu film Spanyol "Rec" di tahun 1997 karya Jaume Balaguero, Cloverfield (1998) karya Matt Reeves, dan Blair Witch Project (1999) karya Daniel Myrick.

Deri menanggapi bahwa film *Keramat* masih menggunakan naratif khas Indonesia seputar makhluk halus, kesurupan, dan balas dendam, namun film ini merupakan salah satu film *genre* horor yang menggunakan konsep baru di Indonesia, yaitu konsep kamera subjektif, walaupun konsep ini sudah pernah digunakan oleh beberapa film produksi non-Indonesia sebelumnya. Senada dengan ulasan Deri di atas, resensi Rizky Muzakki yang berjudul "[Review] *Keramat* (2009)" mengatakan:

Ada banyak film horor produksi Indonesia. Itu pasti. Kebanyakan, hanya menggambar sensualitas

dengan penampakan yang muncul setiap detik. Sebaliknya, tidak banyak film yang benar-benar memberikan teror-teror horor yang sebenarnya. Dalam ingatan kita, ada Jelangkung, Pocong 2, hingga horor omnibus macam Takut dengan Dara-nya yang berdarah-darah dan FISFiC dengan Taksi yang sempit dan kelam juga Rumah Babi yang meneror lewat isu diskriminasi ras. Kesemua film itu bisa dibilang merupakan *pure horror-nya* Indonesia, dan tampaknya, saya harus menambahkan satu film lagi (maklum, saya baru nonton, haha) ke dalam jajaran horor asli Indonesia, *Keramat*. Di tahun 2009, sutradara sekaligus *screen-writer* Monty Tiwa muncul dengan film *Keramat*-nya. *Keramat* sendiri mengadaptasi film horor dengan gaya *found-footage* ala *The Blair Witch Project* dan *Paranormal Activity* yang fenomenal itu. Ada lagi satu hal yang menarik dari *Keramat*. Untuk membuat suasana "real" makin terasa, film ini sama sekali tak memakai musik latar (rizky-muzakki.blogspot.co.id).

Selain Deri yang mengamati konsep *style* yang digunakan film *Keramat*, Rizky pun melengkapinya dengan mengatakan bahwa *style* film *Keramat* mengadaptasi gaya *found-footage* ala film *The Blair Witch Project* dan *Paranormal Activity*. *Goal point genre* horor yang bertujuan memberikan teror, *suspense*, dan kengerian kepada penontoton diulas oleh Joko Sugiarto dalam sebuah resensi yang berjudul "Film *Keramat*, Sebuah Teguran dari Alam", mengatakan:

Sutradara muda Monty Tiwa bersama rumah produksi Starvision membuat terobosan baru dalam

industri perfilman Indonesia dengan menghadirkan film di luar dari biasanya. Film *Keramat* yang dibuat seakan merekam kejadian sebenarnya dari seorang kru *behind the scene*, mampu membawa penontonnya ikut merasakan ketegangan dan aura mistis yang digambarkan di film ini (kabarindonesia.com).

Mengamati ketiga tanggapan masyarakat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa kehadiran film *Keramat* di tengah-tengah memuncaknya jumlah produksi dan penonton film Indonesia setelah pasca Reformasi telah memberikan konsep yang sangat berbeda dari film-film horor sebelumnya. Film ini mengadopsi stilistik yang belum pernah ada sebelumnya di dalam produksi film Indonesia khususnya *genre* horor.

Kebaharuan stilistik film *Keramat* di tengah-tengah kondisi puncak (jumlah produksi film dan penonton) perfilman Indonesia 10 tahun terakhir setelah pasca Reformasi belum dapat menjadi jaminan film terlaris di negeri sendiri. Pembuat film Indonesia selain bergantung pada aliran realisme untuk penilaian estetika, juga bertalian erat dengan selera penonton. Pembuat film sering berada di posisi yang sulit jika salah satu parameter keberhasilannya adalah harus meraih banyak penonton. Akhirnya, terlalu banyak pertimbangan non-teknis yang membatasi kreativitas pembuat film (Setiono dan Saidi, 2015:227). Fenomena ini memang masih menjadi PR (pekerjaan rumah) pelaku

industri seni ketujuh ini, walaupun terdapat sebuah film yang telah melakukan eksplorasi dari aspek *style*, namun belum bisa menjadi salah satu film yang diminati masyarakat Indonesia pada umumnya. Kehadiran film *Keramat* pada tahun 2009 terlepas dari persoalan yang telah dibahas sebelumnya, film ini paling tidak telah memberikan angin segar bagi pecinta film Indonesia khususnya *genre* horor.

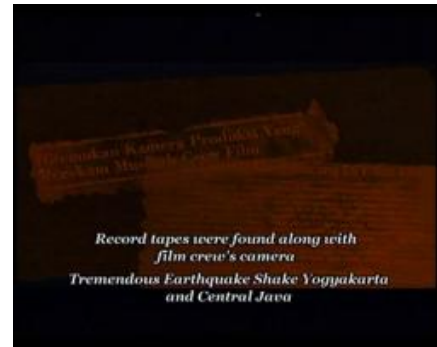
4.2. *Realisme sebagai Stilistik Genre Horor Film Keramat*

4.2.1. Membangun Realisme melalui Spontanitas Cerita

Cerita film *Keramat* merupakan respon atau reaksi ditemukannya rekaman kaset bersamaan dengan hilangnya kru film pada saat gempa dahsyat mengguncang Yogyakarta dan Jawa Tengah. Gempa tersebut menewaskan 4 dari tujuh kru film yang masih hilang di Gunung Merapi. Informasi yang ditunjukkan di akhir cerita film ini juga menyatakan "*myster of mount merapi revealed from their recordings*" (lihat Gambar: 2, 3, 4, dan 5).



Gb. 2. Gempa mengguncang Bantul (Sumber: Cuplikan layar film *Keramat*, 2009, TC.1:17:49)



Gb.3. Ditemukan kamera kru produksi film (Sumber: Cuplikan layar film *Keramat*, 2009, TC.1:17:53)

Hal ini sebagaimana pendapat Bambang M. Yanto dalam artikelnya yang berjudul "*Crew Film Hilang Diterjang Gempa Bumi*" bahwa:

Bencana alam nasional yang dikenal '*geger lindu Bantul*' (gempa bumi di Bantul) banyak merenggut nyawa warga Bantul dan sebagian warga Yogya, Kulon Progo dan Klaten rasanya tak dapat dilupakan begitu saja. Bahkan, ada diantaranya korban gempa bumi Bantul rombongan *crew* film yang kebetulan lagi melakukan syuting di daerah yang terkena bencana Bantul. Untuk mengenang kisah sedih memilukan menimpa warga Bantul dan sekitarnya, sutradara bertangan dingin Monthy Tiwa mengabadikan dalam layar lebar dengan judul "*Keramat*" (*kabarindonesia.com*).



Gb. 4. Gempa menewaskan 4 kru film (Sumber: Cuplikan layar film *Keramat*, 2009, TC.1:18:02)



Gb. 5. Kru film hilang ditelan gempa Bantul
(Sumber: Cuplikan layar film *Keramat*, 2009,
TC.1:18:07)

Peristiwa hilangnya kru dan ditemukannya kaset pascagempa di Yogyakarta dan Jawa Tengah direkonstruksi kembali menjadi sebuah cerita sebagaimana proses persiapan sebuah tim produksi sebelum melakukan syuting beserta kendala-kendala yang dihadapi. Kendala-kendala yang dimunculkan terlihat mengalir seputar permasalahan dalam produksi film serta disesuaikan dengan latar budaya geografis tempat syuting. Adapun secara naratif, cerita film *Keramat* dapat diuraikan ke dalam 6 sekuen besar yaitu; 1) persiapan tim produksi sebelum berangkat menuju lokasi, 2) perjalanan menuju lokasi syuting, 3) kejadian-kejadian yang tidak terduga saat melakukan proses *reading*, 4) salah satu aktris kesurupan dan kemudian menghilang, 5) seluruh kru ikut masuk ke alam lain saat proses pencarian, dan 6) terjadinya gempa dan sisa kru yang selamat. Ke-6 sekuen ini merupakan pengembangan cerita yang mengalir sebagaimana persoalan-persoalan di luar

dugaan berkaitan dengan aktivitas produksi film. Rutinitas yang dihadirkan di dalam cerita film ini dibangun berdasarkan penyajian hal-hal seperti yang terlihat pada mata dan telinga dalam kehidupan sehari-hari (Nichols, 1991:165). Kisah cerita seputar kejadian yang dialami kru produksi film yang diceritakan di dalam film *Keramat* menghasilkan naratif realistik. Naratif realistik menyajikan sebuah cerita apa adanya layaknya kehidupan itu sendiri. Alur plot berkembang tidak jelas, hubungan kausalitas melonggar, tempo yang sangat lambat, serta tidak ada batasan jelas antara tahap permulaan, pertengahan, dan penutupan (Pratista, 2007:48-49).

Adegan-adegan awal film kurang lebih selama 22 menit menginformasikan persiapan tim produksi yang hendak melakukan proses *reading*, 1 bulan sebelum proses syuting dimulai. Ekspektasi awal dari adegan-adegan yang dimunculkan adalah dilaksanakannya proses syuting film berjudul *Menari Di Atas Angin*, namun dalam tahapan ini dimunculkan peristiwa-peristiwa yang tidak ada kausalitasnya dengan adegan-adegan awal. Adegan-adegan inilah yang justru menjadi penanda awal cerita selanjutnya. Adegan yang dimaksud antara lain: munculnya orang yang tidak dikenal mengedor-ngedor mobil rombongan saat menuju lokasi *reading* (*timecode* 07.20-7.30), munculnya makhluk halus berwujud perempuan dan seperangkat gamelan

bunyi sendiri (*timecode* 09.10-13.17), fenomena munculnya api di tengah jalan dan tersesatnya kru setelah kembali dari candi Borobudur (*timecode* 16.43-19.27), serta awal mula Migi kesurupan (*timecode* 22.00).

Pemunculan beberapa adegan pada tahapan ini walaupun secara kausalitas keluar dari tujuan awal, namun sengaja dimunculkan sebagai informasi awal penanda peristiwa yang akan terjadi pada tahap selanjutnya atau berkembangnya plot. Adegan Migi yang tiba-tiba *ngedrop* sesampainya di Yogyakarta beserta munculnya orang yang tidak dikenal merupakan motivasi dari adegan Migi kesurupan, walaupun sebenarnya peristiwa ini bisa dikaitkan dengan kenapa Migi tidak fokus saat melakukan proses *reading*. Munculnya peristiwa di dalam susunan adegan yang sudah disebutkan di atas mengakibatkan berkembangnya plot cerita menjadi kurang jelas, karena keluar dari tujuan awal atau kausalitas adegan sebelumnya. Formula *form* ini tercipta akibat dari konsep pembuatan film yang tidak menggunakan skenario, sehingga berkembangnya cerita yang terjadi merupakan hasil spontanitas yang diinginkan pembuat film dalam menghasilkan sebuah cerita yang realistik², sebagaimana *logline* cerita dalam film ini: *young worst nightmare is their realitas*.

² Pernyataan Monty Tiwa dalam video rahasia di balik pembuatan *Keramat*, part-2 *timecode* 00.26 – 01.11.

Spontanitas yang dilakukan dalam mengembangkan naskah film *Keramat*, seperti yang diyakini Vertov, satu-satunya cara untuk membuat urutan lebih nyata justru melalui spontanitas (Canet, 2013:163).

Hasil pengamatan secara keseluruhan cerita, batasan tahap permulaan, pertengahan, dan penutupan film *Keramat* masih cukup terlihat walaupun untuk perpindahan dari tahap permulaan dan pertengahan masih terlihat samar. Hal ini dipengaruhi dari mengembangkannya cerita lewat spontanitas yang diinginkan pembuat film dalam menghasilkan cerita realistik, dan kemunculan adegan-adegan di luar dugaan logika cerita yang mengakibatkan berkembangnya plot. Tujuan cerita baru mulai terlihat jelas ketika masuk tahapan klimaks cerita, yaitu pada perpindahan dari tahap pertengahan menuju tahap penutupan. Kejelasan ini bisa teridentifikasi setelah adegan Migi kerasukan roh halus sampai kemudian hilang masuk alam lain. Pengembangan cerita fokus pada pencarian Migi, walaupun sempat dimunculkan logika berfikir rasional lewat dialog Miega dengan Dimas untuk mengganti peran Migi dengan aktris yang lain (*timecode* 28.40–30.40). Namun cerita justru berkembang dan fokus pada pencarian Migi, dibanding mengganti peran Migi biar supaya tujuan cerita sesuai dengan informasi adegan-adegan awal. Keputusan pengembangan cerita inilah

mengakibatkan fokus permasalahan dari tahapan pertengahan menuju tahap penutupan menjadi jelas.

'Ramuan' pola *form* film *Keramat* yang sudah dijelaskan di atas menghasilkan akhir cerita yang mengambang (*open ending*), sebagaimana ciri dari naratif realistik. Ekspektasi penonton terhadap cerita yang sudah dibangun sejak awal awal tidak mendapatkan kejelasan terkait syuting film *Menari Di Atas Angin* sampai akhir cerita film.

4.2.2. Kealamian dan Keotentikan sebagai Formula Stilistik Realisme

Film *Keramat* dalam menciptakan stilistik realisme dilakukan dengan mengeksplorasi beberapa unsur *style*. Film ini menempatkan unsur yang terlihat di dalam *mise en scene* secara wajar dan proporsional dalam membangun dunia representasional di dalam layar datar secara *real*. Pemilihan *setting* lokasi film dengan menggunakan lokasi sebenarnya atau *shot on location* sebagai latar. *Setting* lokasi yang digunakan sebagai latar dipilih disesuaikan dengan konteks ceritanya. *Setting* ruang rapat *productions house* (PH) dengan memperlihatkan tulisan *Moviesta* yang menempel di tembok (lihat Gambar 6), menunjukkan kepada penonton terkait latar belakang karakter penggerak cerita berprofesi sebagai pembuat film.



Gb. 6. *Setting* tempat rapat sebelum produksi (Sumber: Cuplikan layar film *Keramat*, 2009, TC.00:51)



Gb. 7. Adegan rapat sebelum produksi (Sumber: Cuplikan layar film *Keramat*, 2009, TC.01:45)

Penggunaan *setting* film ini selain difungsikan untuk menginformasikan latar profesi penggerak cerita, pemilihan *setting* dengan *shot on location* menunjukkan keotentikan ruang secara nyata. Beberapa lokasi tersebut antara lain Stasiun Gambir, Jalan Malioboro, Pantai Parangtritis, dan objek wisata Candi Borobudur. Nuansa setiap *setting* yang digunakan diperkuat dengan pencahayaan *naturalism*, terutama pada saat adegan di malam hari. Film ini memanfaatkan sumber cahaya yang ada di dalam lokasi dengan dibantu menggunakan

pencahayaan yang berasal dari kamera. Hasil visualnya memperkuat *mood* pada saat adegan-adegan tegang dan horor. Karakteristik yang dihasilkan teknik ini menghasilkan intensitas *low key lighting*, sehingga selain menguatkan kesan realitas juga memperkuat suasana horor dan mencekam.

Penggunaan kostum dan *make up* membantu dalam menciptakan suasana dan keotentikan cerita. Pada adegan film *timecode* 40.25-42.03, kostum yang digunakan karakter dukun dan penjual jamu sesuai dengan profesinya (lihat Gambar 8). Penggunaan kostum ini jika dikaitkan dengan adat Jawa yang menjadi latar cerita film ini, busana yang digunakan memperkuat ruang berlangsungnya cerita berada di pulau Jawa tepatnya di Yogyakarta.



Gb. 8. Adegan di Pantai Parangtritis
(Sumber: Cuplikan layar film *Keramat*, 2009, TC.41:08)

Make up yang digunakan di dalam film *Keramat* mengarah ke naturalistik. Hasil penggunaan *make up* ini sesuai dengan realitas yang terjadi dalam ruang film, dimana karakter dalam keadaan tertidur

dengan kondisi wajah layaknya orang tidur sampai diperlihatkan “air liur” yang keluar (lihat Gambar 9) dan ketika karakter setelah adegan berlari-lari kondisi wajah pun bercucuran keringat (lihat Gambar 10). Selain itu, *make up* di dalam film ini membantu terciptanya wajah karakter Migi saat dirasuki roh halus dan beberapa penampakan roh halus.



Gb. 9. Adegan Poppy tidur di dalam mobil
(Sumber: Cuplikan layar film *Keramat*, 2009, TC.16:56)



Gb. 10. Adegan di dalam hutan
(Sumber: Cuplikan layar film *Keramat*, 2009, TC.49:15)

Akting pemeran film *Keramat* telah menghidupkan karakter di dalam film. Nama asli yang digunakan menjadi kekuatan dan motivasi bagi pemeran melakukan pendalaman peran secara natural. Keputusan sutradara

menggunakan aktor-aktor baru dan beberapa aktor lokal telah menunjang terciptanya kehidupan di dalam cerita. Hal ini terbukti para pemeran di dalam film ini dapat memerankan karakternya masing-masing secara natural³. Sebagai contoh karakter yang diperankan Migi ketika berakting kemasukan roh halus (*kesurupan*). Migi mampu membawakan peran kesurupan ini dengan dibantu *make up* untuk menciptakan perbedaan orang normal dan orang tidak normal (lihat Gambar 11).⁴ Kemampuan dan keberhasilan Migi dalam berakting membawakan peran orang *kesurupan* dan akting di dalam film secara keseluruhan membuat Chand Parves selaku produser menilai bahwa Migi adalah “*the new rising star*” (video rahasia di balik pembuatan *Keramat* part 2 *timecode* 03.54 – 03.58). Orang-orang non-profesional dipilih dikarenakan kesesuaiannya dengan bagian itu, sesuai secara fisik, atau karena ada perbedaan antara peran dan kehidupan mereka (Bazin 1971:24).

Kurangnya populer para pemain yang digunakan ini selain menghasilkan kejujuran dalam berakting⁵, juga mendukung persepsi penonton bahwa apa

yang ditonton di dalam film adalah video hasil ditemukannya kamera *behind the scene*.



Gb. 11. Adegan Migi kesurupan
(Sumber: Cuplikan layar film *Keramat*, 2009,
TC.30:11)

Hanya satu pemain di dalam film ini yang menggunakan aktor yang sudah cukup dikenal di masyarakat, yaitu Poppy Sovia. Poppy menjadi salah satu karakter di dalam cerita yang selamat, sehingga menguatkan persepsi penonton mengenai realitas yang dibangun di dalam film.

Film ini membingkai apa yang terlihat di dalam *mise en scene* dengan menggunakan gaya *found footage*. Visualisasi dikemas seperti sajian film dokumenter yang mengkombinasikan teknik *hand held* dengan sudut pengambilan subjektif. Sudut pandang subjektif dilekatkan pada salah satu karakter di dalam film. Kehadiran kamera itu akan terasa, karena kali ini bukan mata penonton yang terwakili oleh kamera, melainkan mata salah satu pemeran (Ajidarma, 2008:25), Cungkring di dalam film ini yang ditugaskan sebagai

³ Akting natural yang dikehendaki Monty di dalam film ini, sebagaimana pernyataan Miea di dalam video rahasia dibalik pembuatan *Keramat* part 2 *timecode* 01.09 – 01.13 “yak arena kita selalu di minta untuk berperan natural”.

⁴ Normal dan tidak normal yang dimaksud adalah orang yang sadar secara jiwa dan raga dengan orang yang tidak sadar secara jiwa (*kesurupan*).

⁵ Pernyataan Monty Tiwa dalam video rahasia dibalik pembuatan *Keramat* part 2 *timecode* 01.14 – 01.50.

kamerawan *behind the scene*.

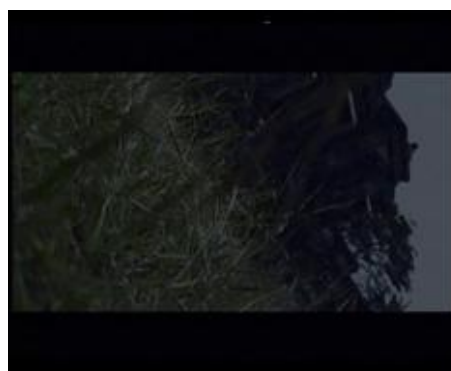
Konsep *behind the scene* film *Keramat* yang dikombinasikan dengan teknik *long take* dapat menciptakan kesan realitas secara visual. *Behind the scene* secara harafiah berarti di balik layar, jadi dalam kebutuhan syuting sebuah film, *behind the scene* menjadi gambaran segala aktivitas di balik pembuatan sebuah film. Kemudian *long take* adalah pengambilan gambar dengan durasi *shot* lebih panjang dari durasi rata-rata (Pratista, 2008:117). Pemilihan kemasam inilah yang membangun logika berfikir penonton bahwa apa yang tersaji di dalam film *Keramat* adalah apa yang sesungguhnya terjadi. Formula inilah yang sengaja dibangun untuk membentuk ekspektasi penonton film sejak awal cerita dengan diucapkannya konsep *behind the scene* ini oleh Poppy.

Konsep pengambilan gambar film *Keramat* walaupun secara keseluruhan menggunakan teknik *hand held*, pemilihan *angle* kamera, *type of shot*, komposisi dan beberapa teknik lainnya tetap dalam kontrol untuk menghadirkan gambar sesuai dengan motivasi cerita. Hal ini dapat dilihat ketika keputusan memilih antara *eye level*, *high angle*, *low angle*, dan *ducth angle*. Penggunaan *eye level* menjadi salah satu *angle* yang paling dominan terlihat di setiap adegan-adegan film, terutama dalam kondisi adegan tidak dalam keadaan konflik, lari-larian atau munculnya

penampakan. Hal ini dikarenakan *eye level* merupakan *angle* kamera yang menghasilkan kesan gambar padangan normal mata manusia melihat (lihat Gambar 12). Berbeda dengan penempatan *ducth angle*, *angle* ini selalu dimunculkan dalam keadaan adegan konflik, lari-larian, dan terutama dalam kondisi psikis karakter dalam keadaan tertekan. Sebagai contoh adegan semua karakter masuk alam lain (lihat Gambar 13) masuknya alam berbeda ini ditandai dengan penempatan *ducth angle* dengan objek gambar pintu candi Keraton Boko.



Gb. 12. Adegan kereta bermasalah
(Sumber: Cuplikan layar film *Keramat*, 2009, TC.04:47)



Gb. 13. Adegan masuk dunia lain
(Sumber: Cuplikan layar film *Keramat*, 2009, TC.42:55)

Film *Keramat* dalam menghasilkan

kesan realitas pada meja *editing* dengan menyusun gambar menggunakan teknik *cut to cut* sebagai transisi. Penyambungan antaradegan dilakukan secara *diskontinuiti*. *Diskontinuiti* sendiri merupakan teknik *editing* yang melanggar aturan-aturan 180° secara spasial, temporal, dan grafis dengan sistematis. Perpindahan gambar bukan berdasarkan pada pemindahan sudut pandang, tapi berpijak pada durasi sebenarnya yang terekam pada kamera mulai dari *record* sampai dengan *cut*, sebagai contoh adegan film *timecode* 1.00.28-1.05.19. Adegan ini menceritakan Cungkring menunggu Poppy dan Dimas yang sedang buang air kecil. Cungkring sebagai pemegang kamera *behind the scene* menunggu sambil melihat kondisi sekitar dan kemudian kamera menangkap penampakan *pocong*. Posisi kamera dibiarkan merekam keseluruhan peristiwa yang terjadi tanpa memindahkan sudut pandang penonton, walaupun diceritakan Cungkring menjatuhkan kameranya (lihat Gambar 14).

Visualisasi tersebut sebagaimana pendapat Bazin (1971:65) mengenai pentingnya durasi sebenarnya dari sebuah kejadian. Dalam konteks ini, *real time* peristiwa yang terekam menjadi lebih substantif dibanding dengan waktu film (durasi total film). Lama durasi *shot* untuk menyunting minimal atau tidak, menjadi metode yang paling tepat untuk menghindari distorsi cerita. Pola yang

digunakan pada meja *editing* ini diterapkan secara konsisten pada keseluruhan film *Keramat*, sehingga apa yang penonton lihat dan rasakan lewat gambar merupakan satu sudut pandang, dalam film ini adalah karakter Cungkring selaku kamerawan *behind the scene*.



Gb. 14. Rangkaian adegan penampakan pocong
(Sumber: Cuplikan layar film *Keramat*, 2009,
TC.1:00:28 - 1:01:46)

Dimensi spasial suara dikarenakan berasal dari sumber. Keyakinan penonton pada sumber ini memiliki pengaruh dan efek yang kuat mengenai bagaimana memahami sebuah suara (Bordwell dan

Thompson, 2010:284). Sumber suara film *Keramat* secara total menerapkan suara alami yang berasal dari dunia film atau *diegetic sound*. Jenis suara yang terdengar di dominasi oleh suara dialog atau percakapan antar pemain dan beberapa efek suara (*noise*). Kemunculan efek suara disesuaikan dengan kondisi *mise en scene* pada adegan yang sedang berlangsung. Kehadiran efek suara ini menguatkan adegan yang ada di dalam layar datar menjadi terasa seperti suasana sebenarnya. Sebagai contoh adegan film *timecode* 02.05–02.52. Adegan ini menceritakan persiapan semua tim produksi di Stasiun Gambir menunggu keberangkatan kereta. Sumber suara yang terdengar antara lain: percakapan karakter dan beberapa orang yang masuk di dalam bingkai *frame*, serta efek suara yang terdengar seputar informasi pihak stasiun kereta tentang jadwal keberangkatan kereta. Sumber suara yang terdengar pada adegan ini meyakinkan penonton dan menghidupkan gambar (lihat Gambar 15) seperti berada di lokasi sebenarnya, ditambah dengan akurasi suara efek seperti suara aslinya yang terdengar menggema. Keotentikan sumber di dalam dimensi spasial ini meyakinkan penonton dan menguatkan kesan realitas pada gambar. Metode penggunaan *diegetic sound* secara total pada film ini menguatkan pola kesan realitas yang ingin dicapai.



Gb. 15. Adegan di Stasiun Gambir
(Sumber: Cuplikan layar film *Keramat*, 2009,
TC.02:05)

4.3. Pengaruh Gerakan Sinema Dunia pada Formula Stilistik Film *Keramat*

Film *Keramat* mewujudkan konsep realitas yang difilmkan⁶ dengan menggabungkan beberapa stilistik khas gerakan sinema dunia yang pernah ada sebelumnya, yaitu *Cinema Verite* dan *Neorealisme Italia*. Hasil pengamatan unsur *form* dan *style*, film ini menggunakan stilistik khas *Cinema Verite* antara lain: tanpa menggunakan skrip, dekor, akting, *mise en scene*, dan *editing*. Formula yang digunakan gerakan ini untuk menghasilkan sinema kebenaran dengan fokus realitas nyata (Sugiarto, 2015:338). Stilistik khas *Cinema Verite* seperti tanpa menggunakan skrip dan juga *editing* yang kemudian digunakan dalam film *Keramat*. Penerapan cerita tanpa menggunakan skrip inilah yang diadopsi dan menghasilkan *form* naratif realistik.

Tanpa studio, naskah, dan kehadiran

⁶ Pernyataan Monty Tiwa (Sutradara film *Keramat*) dalam video rahasia dibalik pembuatan *Keramat* part 2 *timecode* 01.55 – 02.00.

aktor profesional menjadi pendekatan estetik yang identik dengan gaya sinema *Neorealisme Italia* (Ariansah, 2014:131). Prinsip kerjanya: 1) film harus menampilkan sepotong kehidupan nyata, 2) cerita film harus memotret kenyataan sebenarnya, terutama kenyataan sosial yang buruk dan pahit, 3) untuk itu dialog dan bahasa harus senatural mungkin, kalau perlu menggunakan aktor non-profesional, dan 4) gaya syutingnya ala film dokumenter, namun disertai observasi dan analisis yang baik (Sugiarto, 2015:338). Beberapa gaya khas *Neorealisme Italia* seperti tanpa naskah, kehadiran aktor profesional (walaupun tidak secara total), dan gaya syuting film dokumenter menjadi formula film *Keramat* agar menghasilkan kesan realitas di dalam film.

Kedua gerakan sinema dunia seperti yang sudah disebutkan di atas telah mempengaruhi stilistik film *Keramat* dalam menghasilkan kebaruan bagi film Indonesia khususnya *genre* horor. Penerapan tanpa skrip dan *editing* khas *Cinema Verity* dikombinasikan dengan tanpa naskah, aktor non-profesional (walaupun tidak secara total), dan gaya syuting film dokumenter khas sinema *Neorealisme Italia* telah menjadi formula khas stilistik film *Keramat*. Kedua gerakan ini secara tidak langsung di dalam mempengaruhi stilistik film *Keramat* telah menghasilkan film yang dapat memberikan pengalaman estetis bagi penontonnya.

5. SIMPULAN

Keramat merupakan film horor Indonesia menggunakan konsep realitas sebuah peristiwa yang difilmkan. Konsep inilah yang akhirnya memiliki konsekuensi pada unsur *form* dan *style* yang digunakan untuk menghasilkan stilistik dalam menunjang terwujudnya konsep yang diinginkan. Eksplorasi inilah yang akhirnya melahirkan kebaruan stilistik film Indonesia khususnya *genre* horor.

Kehadiran film *Keramat* pada tahun 2009 telah memberikan kebaruan bagi penonton film Indonesia khususnya *genre* film horor. Film ini menggunakan unsur *form* dan *style* yang sangat berbeda dari film-film yang ada di Indonesia baik di tahun yang sama (2009) atau di tahun-tahun sebelumnya. Kebaruan yang telah dilakukan mendapatkan respon positif dari masyarakat yang *notabene*-nya memahami film, walaupun belum secara luas. Kehadiran film *Keramat* pada tahun 2009 terlepas dari persoalan yang telah dibahas sebelumnya, film ini paling tidak telah memberikan angin segar bagi pecinta film Indonesia khususnya *genre* horor.

Pengaruh khas stilistik tanpa skenario dan *editing* dari *Cinema Verity* dikombinasikan dengan tanpa naskah, aktor non-profesional (walaupun tidak secara total), dan gaya syuting film dokumenter sinema *Neorealisme Italia* telah menjadi formula khas stilistik film *Keramat*. Kedua gerakan ini secara tidak

langsung dalam mempengaruhi stilistik film *Keramat* telah memberikan pengalaman estetis bagi penontonnya, terutama di dalam esensi *genre* film horor. Selain itu, hasil eksplorasi stilistik yang telah dilakukan dapat mewujudkan formula khas konsep realitas sebuah peristiwa yang difilmkan.

DAFTAR ACUAN

Buku:

- Ariansah, Mohamad. 2014. *Gerakan Sinema Dunia: Bentuk, Gaya, dan Pengaruh*. Jakarta: FFTV IKJ Press.
- Bazin, Andre. 1971. *What is Cinema? Volume II*. University of California Press.
- Bordwell, David dan Thompson, Kristin. 2010. *Film Art: An Introduction*. New York: McGraw-Hill.
- Kusumaryati, Veronica. 2011. *Hantu-Hantu dalam Film Horor Indonesia*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Moleong, Lexy J. 2000. *Metode Penelitian Kualitatif*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Nichols, Bill. 1991. *Representing Realitas: Issues and Concepts in Documentary*. Indiana Indiana University Press.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homarian Pustaka.
- Sasono, Eric dkk. 2011. *Menjegal Film Indonesia*. Jakarta: Rumah Film dan Tifa Production.
- Sugiarso, Bambang. 2015. *Untuk Apa Seni?*. Bandung: Pustaka Matahari.

Laporan Penelitian/Jurnal:

- Aji, Fajar. 2013. "Estetika Film Nagabonar Jadi 2". *Jurnal Dewa Ruci*. Volume 8, Nomor 3 Desember 2013, halaman 427-442.
- Ajidarma, Seno Gumira. 2008. "Bahasa

Film dalam Pergulatan". *Imaji*. Vol 4, halaman 21-27.

- Canet, Fernando. 2014. "The New Realistic Trend in Contemporary World Cinema: Ramin Bahrani's *Chop Shop* as a Case Study". *Acta Univ. Sapientiae, Film and Media Studies*. DOI: 10.2478/ausfm-2014-0021. 7 2013. Halaman 153-167.
- Karsa, Satya Indra. 2006. "Mengenalkan Anak pada Dunia Film". *Mediator*. Vo 7. No. 2. Halaman 293-298.
- Nurman, Hakim. 2007. "Perbincangan antara *Form* dan *Style*". *Imaji*. Edisi 3. Halaman: 4-7.
- Setiono, Lilly Harmawan dan Saidi, Acep Iwan. 2015. "Analisis Rasa Sebagai Metode Penilaian Estetik Film". *Mudra* Vol 30. No 2, halaman 226 – 237.

Surat Kabar:

- Nugroho, Garin. *Harian Kompas*, Minggu 11 Oktober 2015, halaman 12.

Diskografi:

- Tiwa, Monty. 2009. *Keramat*. Jakarta: Starvision Plus.
- Moviestapictures. 2009. *Rahasia Dibalik Pembuatan Film Keramat part 1*. Tersedia dalam: <https://www.youtube.com/watch?v=5hur rZgYZKM>. diunduh 12 September 2017.
- Moviestapictures. 2009. *Rahasia Dibalik Pembuatan Film Keramat part 2*. Tersedia dalam: https://www.youtube.com/watch?v=_si4 Mygb7KE. diunduh 12 September 2017.

Internet:

- Deri. "Keramat: Bukan Horor Biasa". Tersedia dalam <http://www.21cineplex.com/m/slowmotion/keramatbukan-horor-biasa,921.htm> diakses 8 Oktober 2017.
- eM.Yu. 2009. "Press Conference Keramat: Monty Tiwa Belajar dari Wartawan dan *Reality Show*". Tersedia dalam

- <http://www.21cineplex.com/slowmotion/press-conference-keramat-monty-tiwa-belajar-dari-wartawan-dan-realitas-show,922.htm> diakses 27 Oktober 2017.
- Kristanto, JB dan Pasaribu, Adrian Jonathan, 2011. *Catatan 2011: Menonton Penonton*. Tersedia dalam <http://filmindonesia.or.id/article/catatan-2011-menonton-penonton#.Wjaf1q2B3dddiakses> 29 September 2017.
- Muzakki, Rizky. 2012. "(Review) Keramat 2009". Tersedia dalam http://rizky-muzakki.blogspot.co.id/2012/09/review-keramat-2009.html#comment-form_ diakses 2 Nopember 2017.
- Setiawan, Ikwan. 2017. *Hantu-Hantu Lokal Bergaya Hollywood Telaah Kritis Perkembangan Film Neo-Horor Indonesia*. Tersedia dalam <http://matatimoer.or.id/2016/03/23/hantu-hantu-lokal-bergaya-hollywood-telaah-kritis-perkembangan-film-neo-horor-indonesia/> diakses 30 Mei 2017.
- Sugiarto, Joko. 2009. *Resensi Film: Film Keramat, Sebuah Teguran dari Alam*. Tersedia dalam <http://www.kabarindonesia.com/berita.php?pil=9&dn=20090830004512> diakses 1 November 2017.
- Yanto, Bambang M. 2009. *Resensi Film: Crew Film Hilang Diterjang Gempa Bumi*. Tersedia dalam <http://kabarindonesia.com/berita.php?pil=9&jd=RESENSI+FILM%3A+Crew+Film+Hilang+Diterjang+Gempa+Bumi&dn=20090826110531> diakses 28 Oktober 2017
- <http://www.21cineplex.com/m/slowmotion/press-conference-keramatmonty-tiwa-belajar-dari-wartawan-dan-realitas-show,922.htm> diakses 26 Mei 2017.
- http://filmindonesia.or.id/movie/title/list/gener/horor/100#.T_8PUJivU4 diakses 21 November 2017.
- <http://archive.kaskus.co.id/thread/6247408/1> diakses 30 Mei 2017