

**PERAN TEKNIK SINEMATORAFI
DALAM MENGEMAS PESAN MISTIK PADA FILM KERAMAT**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Syarat-syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Strata I**

Disusun oleh:

Thibburhany
NIM 10210011

Pembimbing:

Dr. Khadiq, S.Ag., M.Hum.
NIP 19700125 199903 1 001

**JURUSAN KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA**

2017

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

- Fulvian Diwangkara Simbarinten dan Metty Sinta Oppyfia, anak dan istriku. Layar dan sampan, penjaga haluan dan kemudi hidupku.
- Bapak Budi Riyanto dan Ibu Sugiyanti, orangtuaku. Imroatul Hasanah dan Giriyanto Ismail, adik-adikku. Rasi bintang penunjuk arahku.
- Bapak Dulhadi S.T., M.T dan Ibu Dwi Artie Dewaningsih, orangtuaku. Mercusuar pemandu cahaya dalam gelapku.
- Dr. Khadiq, S.Ag., M.Hum., Nanang Mizwar Hasyim, S. Kom.I., M.Si., Dr. Arif Maftuhin, M.Ag., M.AIS., Muh. Toriq Nurmadiansyah, S.Ag., M.Si., Drs. Sutirman Eka Ardana, Dra. Hj. Evi Septiani Tavip Hayati, M.Si., Khoiro Ummatin, S.Ag., M.Si., Hj. Alimatul Qibtiyah, S.Ag., M.Si., Ph.D., dan Hj. Ristiana Kadarsih, S.Sos., M.Si., orangtuaku. Debur ombak pendorong perahuku.
- Dan untuk para guru, kolega, sahabat, dan kawan. Kalian adalah ribuan kunang-kunang, sedikit banyak cahaya kalian telah mewarnai malamku.

HALAMAN MOTTO

Jadilah perahu yang setia pada badai.

(Pramoedya Ananta Toer)



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim,

Puji syukur penulis haturkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan, rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini guna memenuhi sebagian syarat-syarat memperoleh gelar Sarjana Strata Satu pada Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Sholawat dan Salam penulis haturkan kepada baginda Rasulullah Muhammad SAW yang telah menunjukkan jalan terang, jalan yang diridhoi Allah SWT.

Skripsi berjudul “Peran Teknik Sinematografi dalam Mengemas Pesan Mistik pada Film Keramat” ini merupakan kajian singkat tentang bagaimana teknik sinematografi yang digunakan dalam mengemas pesan mistik pada film Keramat. Harapan penulis, skripsi ini dapat menjadi salah satu sumbangsih bagi kampus UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta khususnya Fakultas Dakwah dan Komunikasi yang menjadi tempat penulis dalam menempuh pendidikan Strata Satu.

Penulis menyadari bahwa dalam menyusun skripsi ini, banyak bantuan moril dan materiil dari beberapa pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan rasa terima kasih tak terhingga kepada:

1. Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Prof. Drs. KH. Yudian Wahyudi
Ph.D
2. Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta,
Dr. Nurjannah, M.Si.
3. Ketua Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan
Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Drs. Abdul Rozak, M.Pd.
4. Pembimbing Akademik, Dr. Khadiq, S.Ag., M.Hum., sekaligus Dosen
Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan dan arahan.
5. Serta semua pihak yang sudah membantu tersusunnya skripsi ini.

Semoga diberikan ridho, rahmat dan berkah oleh Allah SWT. Amin. Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna, oleh sebab itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan untuk penelitian semacam ini di masa-masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi pembaca semua. Amin.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 16 Mei 2017

Penulis

Thibburruhany

10210011

ABSTRACT

Thibburruhany, 10210011. Thesis: *Cinematography Techniques in Presenting the Mystic Message in Keramat Movie*. Department of Communication and Broadcasting. Faculty of Da'wa and Communication UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. 2017.

The cinematographic technique includes methods and techniques used to reinforce meaning and transform it as content in film. Narratively, the Keramat film packs Java mysticism as the main content in the film. This research was conducted to find out how the role of the use of cinematography techniques used in packing a mystical message on the movie Keramat.

This research uses qualitative approach with qualitative descriptive research type. Data analysis uses visual materials to analyze the process and motifs of research objects. Data collection using documentation technique, that is in the form of film Keramat.

The results found that the cinematographic technique used is a subjective shot type, eye level angle with camera movement in the form of crazy angle. The subjective shot type and eye level angle have a dominant role in giving the impression of the mystical value received by the audience. At the same time serves as a booster storyline, where the impression raised in the minds of the audience is the scenes that occur in the film is a real and true incident. And the use of crazy angle camera movements play a role in adding dramatic impression of a gripping and frightening atmosphere.

Keywords: Cinematography, Film, Javanese Mysticism, Keramat

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAKSI

Thibburruhany, 10210011. Skripsi: *Peran Teknik Sinematografi dalam Mengemas Pesan Mistik pada Film Keramat*. Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. 2017.

Teknik sinematografi mencakupi metode dan teknik yang digunakan untuk memperkuat makna dan mentransformasikannya sebagai konten dalam film. Secara naratif, film Keramat mengemas mistisisme Jawa sebagai konten utama dalam film.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana peran penggunaan teknik sinematografi yang digunakan dalam mengemas pesan mistik pada film Keramat. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tipe penelitian deskriptif kualitatif. Analisis data menggunakan bahan visual untuk menganalisis proses dan motif objek penelitian. Pengumpulan data menggunakan teknik dokumentasi, yaitu berupa film Keramat.

Hasil penelitian menemukan bahwa teknik sinematografi yang digunakan adalah *tipe shot subjektif, eye level angle* dengan *camera movement* berupa *crazy angle*. *Tipe shot subjektif* dan *eye level angle* memiliki peran yang dominan dalam memberikan kesan nilai mistik yang diterima oleh penonton. Sekaligus berfungsi menjadi penguat jalan cerita, dimana kesan yang dimunculkan dalam benak penonton adalah adegan-adegan yang terjadi dalam film merupakan kejadian nyata dan benar adanya. Dan penggunaan pergerakan kamera *crazy angle* ikut berperan dalam menambah kesan dramatik berupa suasana yang mencekam dan menakutkan.

Kata kunci: Sinematografi, Film, Mistisisme Jawa, Keramat

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRACT	ix
ABSTRAKSI	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I: PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Telaah Pustaka	6

F. Kerangka Teoritik.....	8
1. Tinjauan tentang Peran Teknik Sinematografi.....	8
2. Tinjauan Mistik dalam Masyarakat Jawa	18
G. Metode Penelitian.....	23
H. Sistematika Pembahasan	26
BAB II: GAMBARAN UMUM	28
A. Deskripsi Film Keramat	28
B. Sinopsis Film Keramat	30
C. Karakter Tokoh Film Keramat	32
BAB III: PERAN TEKNIK SINEMATOGRAFI DALAM MENGEMAS	
PESAN MISTIK.....	35
A. Memperkuat Makna Mistik Pantai Parangtritis	36
B. Memperkuat Makna Mistik Keraton	49
C. Memperkuat Makna Mistik Gunung Merapi.....	85
D. Memperkuat Makna Berita Mistik Gempa.....	91
BAB IV: PENUTUP	97
A. Kesimpulan	97
B. Saran.....	99
C. Kata Penutup	101
DAFTAR PUSTAKA	102
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Penetapan Pembimbing

Lampiran 2 Kartu Tanda Mahasiswa

Lampiran 3 Transkrip Nilai

Lampiran 4 Kartu Bimbingan Skripsi

Lampiran 5 Sertifikat KKN

Lampiran 6 Sertifikat Sospem

Lampiran 7 Sertifikat Baca Al Qur'an

Lampiran 8 Sertifikat TOEC

Lampiran 9 Sertifikat IKLA

Lampiran 10 Sertifikat ICT (*Information and Comunication Technology*)

Lampiran 11 Ijazah SMA

Lampiran 12 Daftar Riwayat Hidup

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Sampul DVD Film Keramat.....	28
Gambar 3.1.1 Bingkai Visual Durasi 00:38:57-00:39:27	39
Gambar 3.1.2 Bingkai Visual Durasi 00:39:20-00:39:27	41
Gambar 3.1.3 Bingkai Visual Durasi 00:39:33-00:39:55	43
Gambar 3.1.4 Bingkai Visual Durasi 00:39:55-00:40:27	45
Gambar 3.1.5 Bingkai Visual Durasi 00:40:54-00:41:18	46
Gambar 3.1.6 Bingkai Visual Durasi 00:41:18-00:41:48	48
Gambar 3.2.1 Bingkai Visual Durasi 00:42:51-00:42:54	54
Gambar 3.2.2 Bingkai Visual Durasi 00:42:54-00:43:25	55
Gambar 3.2.3 Bingkai Visual Durasi 00:45:35-00:46:40	59
Gambar 3.2.4 Bingkai Visual Durasi 00:46:40-00:46:49	60
Gambar 3.2.5 Bingkai Visual Durasi 00:46:49-00:47:09	61
Gambar 3.2.6 Bingkai Visual Durasi 00:47:53-00:48:29	62
Gambar 3.2.7 Bingkai Visual Durasi 00:48:29-00:48:39	64
Gambar 3.2.8 Bingkai Visual Durasi 00:48:39-00:48:50	65
Gambar 3.2.9 Bingkai Visual Durasi 00:52:43-00:55:22	66
Gambar 3.2.10 Bingkai Visual Durasi 00:55:22-00:56:41	67
Gambar 3.2.11 Bingkai Visual Durasi 01:13:56-01:14:53	69
Gambar 3.2.12 Bingkai Visual Durasi 01:14:53-01:15:10	70
Gambar 3.2.13 Bingkai Visual Durasi 00:57:00-00:57:41	73

Gambar 3.2.14 Bingkai Visual Durasi 00:57:00-00:57:41	74
Gambar 3.2.15 Bingkai Visual Durasi 00:59:31-01:02:46	75
Gambar 3.2.15 Bingkai Visual Durasi 01:04:04-01:05:15	76
Gambar 3.2.16 Bingkai Visual Durasi 01:05:23-01:07:30	81
Gambar 3.2.17 Bingkai Visual Durasi 01:07:30-01:09:09	82
Gambar 3.2.18 Bingkai Visual Durasi 01:09:09-01:11:43	84
Gambar 3.3.1 Bingkai Visual Durasi 01:15:11-01:15:19	87
Gambar 3.3.2 Bingkai Visual Durasi 01:15:19-01:17:00	88
Gambar 3.3.3 Bingkai Visual Durasi 01:17:00-01:17:48	90
Gambar 3.4.1 Bingkai Visual Durasi 01:17:47-01:17:51	93
Gambar 3.4.2 Bingkai Visual Durasi 01:17:51-01:17:55	94
Gambar 3.4.3 Bingkai Visual Durasi 01:17:55-01:17:59	95
Gambar 3.4.4 Bingkai Visual Durasi 01:18:03-01:18:07	96

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hubungan Teknik Sinematografi dengan Pesan	10
Tabel 3.2.1. Fase Transisi durasi 00:38:57-00:39:55	53
Tabel 3.2.2 Teknik Sinematografi dalam Adegan Godaan Tiga Ta	58
Tabel 3.2.3 Teknik Sinematografi dalam Adegan Hantu.....	72
Tabel 3.2.4 Teknik Sinematografi dalam Adegan Tari Bedaya Ketawang.....	80
Tabel 3.3.1 Teknik Sinematografi dalam Adegan Gunung Merapi	86
Tabel 3.4.1 Teknik Sinematografi dalam Adegan Berita Mistik Gempa.....	92

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Film *Keramat* karya sutradara Monty Tiwa yang dirilis tahun 2009 ini hadir di tengah-tengah maraknya film bergenre horror di Indonesia. Tabloid Bintang Indonesia Edisi 956 menulis bahwa sutradara film ini dinilai sukses membidik fenomena gaib dari sisi berbeda.

Keramat menampilkan gambar-gambar dinamis (*hand-held*). Jika dalam film lainnya mengeksplorasi penampakan sebanyak mungkin, sampai-sampai penonton kebal pada hantu. Film ini malah sebaliknya, ketegangan dibangun dalam suasana dan setting yang serba klasik. Beberapa penampakan lain terjadi dari sudut-sudut yang tak terduga. Maka film ini kemudian menjadi sebuah inovasi penting dalam sejarah karir sang sutradara, Monty Tiwa.¹

Dalam sumber yang lain seorang pengamat film Bobby Bathara mengungkapkan bahwa :

Eksperimen Monty Tiwa membuat tak nyaman generasi senior saat menyaksikan film ini. *Keramat* memang film dengan pendekatan baru gaya anak muda. Gambar-gambar goyang ala film dokumenter itu dipadukan dengan khazanah horror lokal. Hasilnya dahsyat. Jauh lebih menyeramkan ketimbang produk sejenis yang muncul dari belahan barat sana, Paranormal Activity misalnya. Rupanya Monty sukses melakukan inovasi terhadap pola produksi film horror. Jadi, bukan lagi sekadar main aman dengan mengulangi pola-pola yang bikin produser nyaman.²

Film ini digarap dengan teknik sinematografi *found footage*, berbeda dari film horor Indonesia lainnya. *Found Footage* adalah teknik pembuatan film fiksi yang

¹ Tabloid Bintang Indonesia Edisi 956, 2006, hlm. 4

² Batara, Bobby. *Sepuluh Film Nasional Paling Menarik Tahun 2009*. 3 Oktober 2015. <http://www.jakartabeat.net/resensi/konten/sepuluhfilmnasionalpalingmenariktahun2009>, terakhir diakses 3 Oktober 2015

dikemas seperti film dokumenter dan bertutur seperti kisah nyata. Format film ini biasanya dipakai dalam genre horor dan memiliki ciri pengambilan gambar secara *hand-held* dengan sudut pengambilan gambar subjektif, seperti teknik pengambilan gambar pada film dokumenter, tayangan *reality show*, liputan berita, dan *behind the scene*.³ Blain Brown dalam bukunya mendisripsikan teknik sinematografi sebagai :

*It is the process of taking ideas, words, actions, emotional subtext, tone, and all other forms of nonverbal communication and rendering them in visual terms. As we will use the term here, cinematic technique is the entire range of methods and techniques that we use to add layers of meaning and subtext to the "content" of the film – the dialog and action.*⁴

Di sini Blain Brown menjelaskan bahwa teknik sinematografi mencakupi metode dan teknik yang digunakan untuk memperkuat makna dan mentransformasikannya sebagai konten dalam film. Penggunaan teknik sinematografi yang baik dalam sebuah film dapat memberikan pengaruh yang kuat pada khalayak. Hal ini berlaku pula dalam film Keramat sebab hingga hari ini peneliti masih menemukan banyak perdebatan penonton film tentang keaslian kisah film tersebut.

Selain dari sisi teknis, film yang mengusung genre triller misteri ini secara naratif mengisahkan tentang gempa Yogyakarta di tahun 2006 yang tidak terlepas dari adanya nilai mistik yang bahkan sebagian orang tidak mempercayainya.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia mistik memiliki dua arti. Pertama,

³ Aditomo, Rio. *Trend Film Found Footage*. 13 September 2015. <https://rioaditomo.wordpress.com/2011/01/24/trend-film-found-footage/>, terakhir diakses 13 September 2015

⁴ Brown Blain, *Cinematography : Theory and Practice : Image Making For Cinematographers and Directors*, (Oxford: Focal Press), hlm 2

subsistem yang ada dihampir semua agama dan sistem religi untuk memenuhi hasrat manusia mengalami dan merasakan emosi bersatu dengan Tuhan, tasawuf, suluk. Kedua, hal gaib yang tidak terjangkau dengan akal manusia biasa, tetapi ada dan nyata.⁵

Narasi yang unik dan berbeda dimana dengan tema serupa, rumah produksi *Hollywood* Amerika menggunakan kacamata ilmu logis dan sains untuk memahami bencana alam. Film ini menarik untuk diteliti sebab film *Keramat* ini merupakan film Indonesia pertama yang menggunakan teknik sinematografi *found-footage mockumentary*. Sebagaimana diulas pada laman portal berita okezone.com dalam artikel yang berjudul “*Keramat, Alami Mirip Reality Show*” mengulas bahwa:

Di film ini sendiri sudut pandang film meminjam mata seorang kameraman bernama Cungkring yang bertugas membuat *behind the scene* film. Penonton akan dibawa pada kejadian menyeramkan yang dialami para pemain di film ini. Film ini sepertinya ingin menghapus batas-batas yang biasanya memisahkan penonton dan pelaku film. Kita akan dibawa ikut melangkah ke dalam alam mistis yang dihadirkan dalam film ini. Tapi bersiaplah untuk sedikit pusing bahkan terasa mual jika menonton film ini karena gambar yang dihasilkan selalu bergerak cepat. Kamera tidak berdiri dengan stabil dan berpindah obyek dengan cepat mengikuti arah pandang sang kameraman. Meski begitu, ini tak mengganggu jalan cerita. Justru membuat kita seperti terlibat di dalamnya.⁶

⁵ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008), hlm. 1473.

⁶ Yanuar, Elang Riki. *Keramat, Alami Mirip Reality Show*. 17 April 2017. <http://celebrity.okezone.com/read/2009/09/04/35/254547/keramatalamimiriprealityshow>, terakhir diakses pada tanggal 17 April 2017, pukul 20.00 WIB

Dengan konsep pengambilan gambar tersebut film Keramat sukses menjadi film paling kontroversial pada saat itu sebab hingga hari ini masih banyak spekulasi tentang keaslian dari film Keramat. Spekulasi keaslian film Keramat dapat dengan mudah kita temui melalui mesin pencarian pada website tertentu. Selain menghasilkan efek tertentu dalam benak penontonnya, film ini juga berada di urutan pertama dalam sepuluh film horor terseram.⁷ Selain itu pula film Keramat sempat mendapat kehormatan undangan pemutaran di Belanda dalam acara 4th CinemAsia Film Festival Neterlands pada tahun 2010.

Melalui teknik sinematografi yang berbeda dan dengan narasi yang unik, film Keramat ini berani keluar dari “pakem” film horor lokal yang mayoritas selalu membawa bumbu seksualitas dan beragam hantu *narsis* dalam film. Selain itu pula peneliti melihat kurangnya perhatian pada kajian film horor yang membawa ide khasanah budaya lokal di Indonesia. Hal tersebut menjadi alasan peneliti untuk meneliti dan mengkaji film Keramat guna memperoleh informasi tentang peran teknik sinematografi yang digunakan dalam mengemas pesan mistik. Peran teknik sinematografi yang dimaksudkan oleh peneliti dalam penelitian ini berupa kesan apa yang dimunculkan pada film Keramat melalui penggunaan teknik sinematografi dalam mengemas pesan mistik.

⁷ Ahsan, Adib. 10 *Film Horor Indonesia Terseram*. 17 April 2017. <http://masterzofsending.blogspot.sg/2013/01/10filmhororindonesiaterseram>, terakhir diakses pada tanggal 17 April 2017, pukul 21.00 WIB

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah yang menjadi pokok bahasan dalam penelitian ini adalah bagaimana peran teknik sinematografi dalam mengemas pesan mistik pada film “Keramat”.

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana peran penggunaan teknik sinematografi yang digunakan dalam mengemas pesan mistik pada film Keramat.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebaik mungkin serta mampu memberikan input sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan tambahan pengetahuan bagi pembaca khususnya mengenai peran teknik sinematografi dalam mengemas pesan mistik. Serta dapat dijadikan sebagai rujukan bagi penelitian selanjutnya yang membahas tentang teknik sinematografi.

2. Manfaat Praktis

Diharapkan hasil penelitian ini mampu memberikan kontribusi pengetahuan dan pengalaman bagi para sineas mengenai penggunaan teknik sinematografi dalam menyampaikan pesan yang efektif pada sebuah film.

E. Telaah Pustaka

Kajian pustaka perlu dilakukan untuk menghindari adanya kesamaan dalam penelitian. Beberapa penelitian yang sejenis dengan penelitian ini antara lain :

pertama, penelitian yang dilakukan oleh Fariz A. Pranata dengan judul “Kritik Sosial dan Solusi Keagamaan pada Film “Alangkah Lucunya (Negeri Ini)” : Ditinjau dari Teknik Sinematografi”⁸ ini membahas tentang penggambaran kritik sosial dengan pendekatan solusi keagamaan melalui teknik sinematografi yang digunakan.. Hasilnya persoalan sosial dan pendekatan solusi dengan agama dapat diidentifikasi kedalam teknik penuturan alur cerita.

kedua, penelitian yang dilakukan oleh Farhan Syarif Rahmatullah dengan judul “Teknik Videografi dalam Film Sang Murabbi”⁹ ini membahas mengenai teknik-teknik yang digunakan dalam sebuah video. Fokus pembahasan pada *angle* kamera, ukuran subjek pada *frame* (komposisi), dan editing video dalam sebuah monitor/layar TV. Hasilnya ukuran subjek pada *frame* tidak menampilkan gambar yang bertentangan dengan ajaran Islam. Editing berjalan mulus, lazim, tidak

⁸ Fariz A. Pranata, *Kritik Sosial dan Solusi Keagamaan pada Film “Alangkah Lucunya (Negeri Ini)”*, Skripsi (Yogyakarta: Dakwah UIN Sunan Kalijaga, 2013)

⁹ Farhan Syarif Rahmatullah, *Teknik Videografi dalam Film Sang Murabbi*, Skripsi (Yogyakarta: Dakwah UIN Sunan Kalijaga, 2009)

mencolok dan sederhana. Dilihat dari *angle*, ukuran subjek dan editing merupakan perpaduan antara jenis film dokumenter dan fiksi.

ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Syamsu Dhuha Firman Ridho dengan judul “Teknik Sinematografi Dalam Melukiskan Figur K.H. Ahmad Dahlan (Studi Deskriptif pada Film Sang Pencerah)”¹⁰ ini membahas tentang bagaimana teknik bagaimana teknik sinematografi yang digunakan dalam melukiskan figur K.H. Ahmad Dahlan pada film Sang Pencerah karya Hanung Bramantyo. Hasil analisis beberapa gambar menunjukkan figur K.H. Ahmad Dahlan, yaitu K.H. Ahmad Dahlan dilukiskan sebagai figur yang membuka diri terhadap kemajuan teknologi dan pengetahuan, memiliki kepedulian tinggi terhadap dunia pendidikan dan senantiasa menyantuni fakir miskin.

keempat, penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Nur Sidik dengan judul “Penyampaian Pesan Moral melalui Teknik Sinematografi dalam Film “Kain Bendera””¹¹ ini membahas pesan moral yang terkandung dalam film. Fokus pembahasannya adalah *angle camera* yang bersifat naratif. Artinya, kepentingan dari *angle* itu adalah fokus pada pendeskripsian tokoh, sehingga mengurangi model *shot* berbasis artistik. Hasilnya banyak muncul *angle camera* menggunakan *close up* pada objek/subjek, kemudian ke medium atau *long shot*.

¹⁰ Syamsu Dhuha Firman Ridho, *Teknik Sinematografi Dalam Melukiskan Figur K.H. Ahmad Dahlan (Studi Deskriptif pada Film Sang Pencerah)*, Skripsi (Yogyakarta: Dakwah UIN Sunan Kalijaga, 2014)

¹¹ Muhammad Nur Sidik, *Penyampaian Pesan Moral melalui Teknik Sinematografi dalam Film “Kain Bendera”*, Skripsi (Yogyakarta: Fakultas Dakwah UIN Sunan Kalijaga, 2012).

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Indiana Zulva dengan judul “Pesan Moral dalam Skenario Film Sedekah A Kiong”¹². Hasil penelitian yang menggunakan analisis model Ferdinand De Saussure ini menemukan bahwa didalam skenario film sedekah A Kiong terdapat empat pesan moral yang terdapat didalam beberapa *scene* (bagian) yaitu, pesan tolong-menolong, optimisme, toleransi, dan kasih sayang.

F. Kerangka Teoritik

1. Tinjauan tentang Peran Teknik Sinematografi

Blain Brown dalam *Cinematography : Theory and Practice : Image Making For Cinematographers and Directors* mendisripsikan teknik sinematografi sebagai :

*It is the process of taking ideas, words, actions, emotional subtext, tone, and all other forms of nonverbal communication and rendering them in visual terms. As we will use the term here, cinematic technique is the entire range of methods and techniques that we use to add layers of meaning and subtext to the “content” of the film – the dialog and action.*¹³

Blain Brown menjelaskan bahwa teknik sinematografi mencakupi metode dan teknik yang digunakan untuk memperkuat makna dan mentransformasikannya sebagai konten dalam film. Dalam teknik sinematografi ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan dan diperhitungkan

¹² Indiana Zulfa, *Pesan Moral dalam Skenario Film Sedekah A Kiong*, Skripsi (Yogyakarta: Fakultas Dakwah UIN Sunan Kalijaga, 2015).

¹³ Brown Blain, *Cinematography : Theory and Practice : Image Making For Cinematographers and Directors*, (Oxford: Focal Press), hlm 2

bagaimana mengatur maksud motivasi dan maksud *shot*-nya serta kesinambungan cerita untuk menyampaikan pesan dari sebuah film.

Dalam hal ini, Blain Brown menjelaskan bahwa peran teknik sinematografi adalah mengatur maksud motivasi dan maksud *shot*-nya, serta kesinambungan cerita untuk menyampaikan pesan. Dengan kata lain, melalui penggunaan maksud motivasi dan maksud *shot* dalam teknik sinematografi tertentu, maka akan dihasilkan kesan pesan yang tertentu pula.

Secara umum, teknik sinematografi dibagi menjadi tiga aspek, yakni: kamera dan film, *framing*, serta durasi gambar.¹⁴ Kamera dan film mencakup teknik yang dapat dilakukan melalui kamera dan stok filmnya. Teknik penggunaan kamera untuk mengambil objek gambar ini memiliki banyak variasi dan beragam mulai dari sudut pengambilan gambar, jenis gambar, dan pergerakan kamera. Sedangkan *framing* merupakan suatu cara untuk meletakkan objek gambar di dalam layar sehingga gambar nampak menarik dan menonjol. Sementara durasi gambar mencakup lamanya sebuah obyek diambil gambarnya oleh kamera. Untuk pengertian, kegunaan dan hubungan teknik sinematografi dengan nilai pesan dapat dilihat dari tabel 1.1

¹⁴ M. Bayu Widagdo dan Winastwan Gora S., *Bikin Sendiri Film Kamu: Panduan Produksi Film Indonesia*, (Yogyakarta: Percetakan Negeri, 2004), hlm. 77

Tabel 1.1. Hubungan Teknik Sinematografi dengan Pesan

No	Teknik Sinematografi	Makna dan Tujuan
1	Tipe Angle :	
	a. <i>Angle Kamera Objektif</i>	<i>Angle</i> tersembunyi, penonton sebagai pengamat, tidak ikut berperan sebagai pemain.
	b. <i>Angle Kamera Subjektif</i>	Sudut pandang pemain, penonton ikut berperan dalam adegan.
	c. <i>Angle Kamera Point of View</i>	Titik pandang seolah dari samping pemain, lebih akrab dengan adegan.
2.	Level Angle :	
	a. <i>Eye Level Angle</i>	Kesan objektif yang netral, sejajar dengan penglihatan
	b. <i>High Level Angle</i>	Kedudukan menjadi kecil/kerdil, tidak superior, kesan lamban.
	c. <i>Low Level Angle</i>	Kesan kekaguman dan kekuatan, mengintensifkan dampak dramatik
3.	Shot Size :	
	a. <i>Extreme Long Shot</i>	Pengenalan latar/setting, info general, kesan pada pemandangan/tempat cerita.
	b. <i>Very Long Shot</i>	Mengenalkan semua elemen, <i>landscape</i> dan <i>human interest</i>
	c. <i>Long Shot</i>	Shot objek secara utuh, detail gerakan belum dapat dilihat dengan jelas.
	d. <i>Medium Long Shot</i>	Shot gerakan badan bagian atas lebih ditekankan daripada gerakan kaki.
	e. <i>Medium Shot</i>	Memperlihatkan detail Gerak-gerik (<i>gesture</i>), hubungan personal dengan objek
	f. <i>Medium Close Up</i>	Fokus wajah objek, memperdalam gambar dengan menunjukkan profil.
	g. <i>Close Up</i>	Penuturan cerita sangat kuat, rinci dan detail, menggambarkan emosi.
	h. <i>Big Close Up</i>	Shot sangat dekat, situasi emosional dan ekspresi objek secara detail.
	i. <i>Extreme Close Up</i>	Shot sangat detail, fokus satu objek, memperhebat ekspresi, lebih dramatis.
4.	Camera Movement:	
	a. <i>Panning</i>	Mengikuti, mengamati, sebab-akibat, menyambung bagian-bagian lain.
	b. <i>Tilling</i>	Mengikuti, mengamati, sebab akibat, menyambung bagian, menunjukkan ketinggian dan kedalaman.
	c. <i>Tracking</i>	Dramatik, Meningkatkan dan melemahkan titik pusat perhatian.
	d. <i>Following</i>	Pergerakan lebih dinamis dan detail profil lebih dalam

a. *Tipe Angle Kamera*

Secara garis besar pembagian tipe angle kamera dibagi menjadi tiga bagian yaitu¹⁵:

1) *Angle Kamera Objektif*

Peristiwa dalam adegan bukan merupakan sudut pandang siapapun yang berada dalam cerita film. Artinya, kamera objektif adalah penempatan angle kamera dari sudut pandang penonton yang tersembunyi.¹⁶ Sehingga penonton tidak diikutsertakan secara aktif dalam adegan. Dalam hal ini seorang aktor tidak boleh memandang ke arah kamera saat melakukan adegan karena kamera seolah-olah berada di tempat tersembunyi.

2) *Angle Kamera Subjektif*

Kamera subjektif adalah penempatan kamera yang bersifat mengajak penonton ikut berperan dalam peristiwa atau adegan. Atau dengan cara memandang dari sudut pandang pemain.¹⁷ Perekaman dengan tipe ini memposisikan penonton sebagai salah satu atau beberapa aktor dalam cerita film. Penonton seolah diajak berinteraksi langsung atau berpartisipasi dalam adegan seolah sedang berada dalam adegan tersebut. Kamera subjektif harus digunakan dengan bijak.

¹⁵ Joseph V. Mascelli A.S.C., *The Five's of Cinematography (Angle-Kontinuiti-Editing-Close Up-Komposisi dalam Sinematografi)*, terj. H.M.Y. Brian (Jakarta: Yayasan Citra, 1987)., hlm. 9

¹⁶ Muhammad Nur Sidiq, "Angle Kamera", Materi disampaikan pada Workshop Film Indie JCM UIN Sunan Kalijaga di Yogyakarta, (2011), hlm. 29.

¹⁷ Muhammad Nur Sidiq, "Angle Kamera", hlm. 30.

Apakah dalam sebuah adegan perlu menggunakan kamera subjektif atau tidak. Hal itu harus diperhitungkan dengan melihat unsur naratif dari film tersebut.

3) *Angle Kamera Point of View*

Angle kamera *Point of View* atau disingkat *POV* merekam adegan dari titik pandang pemain tertentu. *POV shot* adalah sedekat *shot* objektif dalam kemampuan menggabungkan sebuah *shot* subjektif – dan tetap objektif. Kamera ditempatkan pada sisi pemain subjektif – yang titik pandangnya digunakan – hingga penonton mendapat kesan berdiri beradu pipi atau *face to face* dengan pemain yang berada di luar layar.¹⁸ Tipe ini digunakan untuk melibatkan penonton agar lebih akrab dengan adegan dalam film.

b. *Level Angle Kamera*

Artistik, dramatik, secara psikologis dapat disambungkan kepada cerita melalui level angle kamera terhadap objek. *Level angle* kamera dapat dibagi 3 bagian, yaitu:

1) *Eye Level Angle (Standart Angle)*

Eye level merupakan model *shot* yang memposisikan kamera melihat objek/subjek dalam frame secara lurus atau sejajar dengan mata memandang kedepan. *Angle* ini menimbulkan kesan objektif yang

¹⁸ Joseph V. Mascelli A.S.C., *The Five's of Cinematography (Angle-Kontinuiti-Editing-Close Up-Komposisi dalam Sinematografi)*, terj. H.M.Y. Brian (Jakarta: Yayasan Citra, 1987), hlm. 27

netral, penting untuk menunjukkan kedudukannya logika dari hubungan mata ke mata antar pemain.¹⁹

2) *High Angle*

High level merupakan model *shot* yang memposisikan mata kamera diarahkan ke bawah untuk menangkap objek/subjek. *Angle* ini menimbulkan kesan subjek menjadi kecil/kerdil, sehingga kedudukannya tidak lagi superior atas pemain yang lain. *High angle* memberikan kesan lamban atas pergerakan dari subjek.²⁰

3) *Low Angle*

Low angle merupakan model *shot* yang memposisikan mata kamera mendongak ke atas. *Level angle* ini digunakan untuk memberikan kesan kagum atau kegairahan; menurunkan *foreground* yang tidak disukai; menurunkan cakrawala; dan menyusutkan latar belakang; mendistorsikan garis-garis komposisi menciptakan perspektif yang lebih kuat; dan mengintensifkan dampak dramatik.²¹

¹⁹ Muhammad Nur Sidiq, "Angle Kamera", Materi disampaikan pada Workshop Film Indie JCM UIN Sunan Kalijaga di Yogyakarta, (2011), hlm. 15.

²⁰ Muhammad Nur Sidiq, "Angle Kamera", hlm. 17.

²¹ Muhammad Nur Sidiq, "Angle Kamera", hlm. 19.

c. *Shot Size* (Ukuran Gambar)

Ukuran pengambilan gambar umumnya dikaitkan dengan objek manusia, namun penerapan ini juga berlaku pada benda lain. Beberapa jenis ukuran gambar (*shot size*) dalam pengambilan gambar, yaitu²²:

1) *Extreme Long Shot (ELS)*

ELS merupakan kekuatan yang ingin menetapkan suatu (peristiwa, pemandangan) yang sangat jauh. Panjang dan luas berdimensi lebar. Biasanya *shot* ini lebih mengutamakan orientasi terhadap lingkungan sehingga objek yang terlihat kecil tidak terlalu menjadi masalah.

2) *Very Long Shot (VLS)*

Gambar-gambar opening *scene* dimana pemirsa divisualkan adegan kolosal, kota metropolitan, dan sebagainya. Porsi gerakan pemain sama pentingnya dengan orientasi lingkungan. Shot ini biasanya digunakan untuk mengenalkan semua elemen, meliputi aktor, tempat, dan situasi.

3) *Long Shot (LS)*

Size/frame compositions yang ditembak. Keseluruhan gambaran dari pokok materi dilihat dari kepala ke kaki atau gambar manusia seutuhnya. *Shot* ini biasanya digunakan ketika objek

²² Andi Fachruddin, *Dasar-Dasar Produksi Televisi: Produksi Berita, Feature, Laporan Investigasi, Dokumenter, dan Teknik Editing*, (Jakarta: Kencana, 2012), hlm. 149-151.

melakukan gerakan, namun detail gerakan belum dapat dilihat dengan jelas.

4) *Medium Long Shot (MLS)*

Ini yang ditembak memotong pokok materi dari lutut sampai puncak kepala pokok materi. Shot ini digunakan ketika gerakan badan bagian atas lebih ditekankan daripada gerakan kaki. Dengan menghilangkan lutu ke bawah, fokus pandangan penonton akan mengarah pada gerakan tangan.

5) *Medium Shot (MS)*

Gambar diambil dari pinggul pokok materi sampai pada kepala pokok materi. Merekam dengan jelas gerak-gerik (*gesture*) pemain. Penonton dapat melihat dengan jelas ekspresi dan emosi pemain.

6) *Medium Close Up (MCU)*

Dari dada pokok materi sampai puncak kepala. *MCU* memfokuskan pandangan pada wajah objek, memperdalam gambar dengan menunjukkan profil dari objek yang direkam sehingga background menjadi tidak penting lagi.

7) *Close Up (CU)*

Meliputi wajah yang keseluruhan dari pokok materi. *Close up* merupakan sarana penuturan cerita yang kuat karena memberikan kemungkinan penyajian yang rinci dan detail dari suatu kejadian. Ukuran yang tepat untuk menggambarkan emosi, atau reaksi seseorang, seperti rasa kesal, senang, sedih, dll.

8) *Big Close Up (BCU)*

Lebih tajam dari *CU*, mampu mengungkapkan kedalaman pandangan mata, kebencian raut muka, dan emosional wajah. *BCU* memperlihatkan objek dengan sangat dekat, sehingga baik digunakan pada situasi yang emosional dan memperlihatkan ekspresi objek secara detail.

9) *Extreme Close Up (ECU)*

Kekuatan *ECU* pada kedekatan dan ketajaman yang hanya fokus pada satu objek. Digunakan untuk memperhebat emosi sehingga menciptakan situasi yang dramatis.

d. *Camera Movement (Pergerakan Kamera)*

Pergerakan kamera yang bervariasi sangat dibutuhkan untuk memperkaya gambar dan memudahkan penyusunan alur cerita. Ada beberapa istilah mengenai teknik pergerakan kamera ini, antara lain:

1) *Panning*

Merupakan pergerakan *camera head* secara horizontal ke kiri (*left*) dan ke kanan (*right*) pada poros tripod sesuai dengan kecepatan yang diinginkan. Umumnya digunakan sebagai variasi dan mengikuti pergerakan subjek.

2) *Tilling*

Gerakan kamera secara vertikal ke arah atas atau ke bawah, namun secara prinsip masih sama dengan *panning*, kamera masih berada pada tripod-nya. Disebut *till up* jika gerakan kamera ke arah atas, sebaliknya disebut *till down* jika gerakan kamera ke arah bawah. Umumnya teknik ini digunakan untuk menunjukkan ketinggian dan kedalaman subjek dan menunjukkan adanya satu hubungan.²³

3) *Tracking*

Teknik pergerakan kamera yang menuju atau menjauhi subjek. Dengan menggunakan gerakan *track in* (mendekati subjek) dapat meningkatkan titik pusat perhatian penonton, sedangkan sebaliknya *track out* (menjauhi subjek) dapat mengurai kekuatan titik perhatian atau juga mengurangi ketegangan.²⁴ Teknik ini biasanya menggunakan alat yang disebut *dolly* (alat penyangga tripod dan bergerak di atas rel.)

²³ Darwanto Sastro Subroto, *Produksi Acara Televisi*, (Yogyakarta: Duta Wacana University Press, 1994), hlm. 93.

²⁴ Darwanto Sastro Subroto, *Produksi Acara Televisi*, hlm. 94

4) *Following*

Secara prinsip hampir sama dengan *tracking*, namun pada prakteknya pergerakan kamera ini lebih *moveable* artinya kamera secara aktif bergerak mengikuti kemanapun talent bergerak.²⁵

Unsur sinematografi ini berfungsi untuk mendukung alur cerita melalui intepretasi visual dimana setiap gambar yang diolah melalui mata kamera digunakan untuk menampilkan pesan visual yang dianggap penting. Selain itu juga digunakan untuk menambah kesan keindahan atau estetika dalam film.

2. Tinjauan Mistik dalam Masyarakat Jawa

Mistisisme berasal dari kata dasar mistik yang memiliki banyak definisi. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia mistik memiliki dua arti. Pertama, subsistem yang ada di hampir semua agama dan sistem religi untuk memenuhi hasrat manusia mengalami dan merasakan emosi bersatu dengan Tuhan, tasawuf, suluk. Kedua, hal gaib yang tidak terjangkau dengan akal manusia biasa, tetapi ada dan nyata.²⁶

Bertitik tolak dari arti kata tersebut kemudian mistik berkembang menjadi sebuah paham yaitu mistisisme (paham mistik). Paham mistik ini apabila ditinjau dari materi ajarannya terdiri dari dua macam paham yaitu

²⁵ M. Bayu Widagdo dan Winastwan Gora S., *Bikin Sendiri Film Kamu: Panduan Produksi Film Indonesia*, (Yogyakarta: Percetakan Negeri, 2004), hlm.79

²⁶ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008), hlm. 1473.

pertama, paham yang bersifat keagamaan, adalah mengajarkan tentang mistik yang berkaitan dengan Tuhan dan Ketuhanan, hubungan atau persatuan antar manusia dengan Tuhan. *Kedua*, paham non keagamaan adalah tidak mengajarkan tentang pengertian Tuhan dan Ketuhanan-Nya. Paham ini lebih menekankan pada ajaran tentang sopan santun, akhlak atau etika, selain itu juga mengajarkan tentang pengobatan dengan gaya-gaya gaib, peramalan nasib, pernujuman, kekebalan atau kesaktian.

Dalam masyarakat Jawa, budaya mistisisme sebagai paham non keagamaan hampir bisa ditemukan dalam setiap jengkal kehidupan. Menurut Kamil Kartapraja, budaya mistisisme masyarakat Jawa adalah segala adat istiadat masyarakat Jawa khususnya Jawa Tengah yang merupakan warisan leluhur yang tidak termasuk dalam hukum Islam. Atau tradisi Jawa yang berhubungan dengan keyakinan agama mengenai ketuhanan, peribadatan atau keimanan di luar Islam.²⁷

Clifford Geertz dalam karyanya *The Religion of Java* menjelaskan mistisisme Jawa sebagai ilmu Jawi atau *Javanese-ism*. Menurutnya, ilmu Jawi adalah wujud sikap kosmologis masyarakat Jawa dan pandangan hidup orang Jawa. Dimana pandangan hidup orang Jawa diaktualisasikan pada empat hal

²⁷ Kamil Kartapraja, *Aliran dan Kepercayaan di Indonesia*, (Jakarta: Yayasan Masagung, 1985), hlm. 59

yaitu raja sebagai pemusatan kekuatan kosmis, keraton sebagai pusat kerajaan numinus, Gunung Merapi, dan Laut Selatan.²⁸

Kodiran memberikan ciri spesifik mistisisme Jawa dengan yang disebutnya sebagai kebudayaan spiritual Jawa. Pertama, orang Jawa percaya bahwa hidup di dunia ini sudah diatur Tuhan yang Maha Kuasa. Mereka bersifat menerima takdir sehingga mereka tahan dalam hal menderita. Kedua, orang Jawa percaya pada kekuatan gaib yang ada pada benda-benda, seperti keris, kereta istana, dan gamelan. Benda-benda tersebut setiap tahun harus dimandikan (dibersihkan) pada hari Jum'at Kliwon bulan Suro dengan upacara Siraman. Ketiga, orang Jawa percaya terhadap roh leluhur dan roh halus yang berada disekitar tempat tinggal mereka. Dalam kepercayaan mereka, roh halus tersebut dapat mendatangkan keselamatan apabila mereka dihormati dengan melakukan selamatan dan sesaji pada waktu-waktu tertentu.²⁹

Suwardi Endaswara dalam bukunya Mistik Kejawen memaparkan lebih detail bagaimana agama Kejawen sedikit banyak sudah mendarah daging kedalam kehidupan masyarakat Jawa. Bahkan dapat dikatakan, bahwa agama Kejawen ini terbagi dalam sekte dan tadisi kehidupan yang berbeda di Jawa. Masing-masing wilayah Kejawen memiliki pedoman-pedoman khusus. Mitologi Jawa akan mengantarkan tindakan batin masyarakat Kejawen.

²⁸ Muharrina Harahap, *Mitologi Jawa Dalam Novel - Novel Kuntowijoyo*, Tesis, (Medan : Sekolah Pasca Sarjana Universitas Sumatera Utara, 2009)

²⁹ Kodiran. *Budaya Spiritual Jawa*. (Yogyakarta: LkiS, 1971), hlm. 38

Melalui tindakan batiniah tersebut mereka akan menguasai *ngelmu kasidan jati*. Artinya, ilmu yang menjadi tuntunan hidup-mati yang sempurna. Hal yang demikian ini disebut sebagai falsafah hidup Jawa.

Lebih lanjut dalam bukunya, Suwardi Endaswara membagi bentuk-bentuk mistik kejawen kedalam lima hal yakni mistik wayang, mistik sastra dan gending, mistik cermin, mistik kebatinan, dan mistik magis. Mistik wayang merupakan gambaran kehidupan di dunia. Dengan menggunakan asosiasi wayang dan dhalang sebagai hubungan manusia dengan Tuhan, masyarakat Jawa mempercayai bahwa pertunjukan wayang merupakan proses penciptaan manusia. Hal ini disimbolkan dengan adanya kelir sebagai gambaran alam semesta, *gedebog* atau pelepah pisang sebagai simbol bumi, dan *blencong* sebagai simbol matahari, serta tujuh macam gending yang mengiringi pertunjukan wayang sebagai gambaran perjalanan manusia yang harus melewati tujuh tingkat martabat hidup. Hingga seluruh prosesi serangkaian acara pertunjukan wayang merupakan gambaran bagaimana manusia itu lahir dan mati.

Mistik sastra dan gending merupakan wahana mistik ketika manusia berupaya menemukan Tuhan. Gending merupakan *sarkara gendhingira mobah klawan nagis*, artinya manusia yang menjalankan mistik dapat sampai menangis dan bertindak. Sedangkan sastra dikatakan sebagai penghalus gending, dan pembentuk irama. Mistik cermin merupakan konsep cermin di atas melukiskan kenyataan sejati. Yakni sebuah wajah nyata dan bayangan.

Yang nyata adalah kasar dan yang bayangan adalah halus. Yang kasar adalah pantulan dari yang halus.

Mistik kebatinan adalah bentuk mistik yang ke arah *manunggaling kawula Gusti*. Yakni sebuah persatuan antara *kawula* atau hamba dengan Tuhan. Dan mistik magis tak lain merupakan praktik mistik yang bertujuan untuk memperoleh daya kekuatan. Upaya yang dilakukan juga tetap berporos pada kemanunggalan manusia dengan Tuhan. Setelah manunggal diharapkan justru mendapat jalan yang mampu memiliki kekuatan magis atau sebuah kekuatan superinderawi (gaib).

Di antara daya linuwih yang akan diacapi oleh pelaku mistik, menurut Sofwan antara lain meliputi: (1) kemampuan hadir pada dua tempat yang berbeda waktu yang bersamaan, (2) menyembuhkan penyakit karena daya budi, (3) bisa berhubungan dengan roh-roh halus, (4) mengetahui niat yang terkandung pada orang lain, (5) bisa meramal nasib seseorang atau mengetahui apa yang akan terjadi di masa mendatang, (6) memindahkan benda tanpa menyentuhnya, (7) memiliki pengelihat dan pendengaran gaib.

Dari berbagai macam deskripsi mistik dalam paragraf di atas, maka dalam penelitian ini akan berbicara mengenai paham mistik dengan ciri-ciri;

- a. Hal gaib yang tidak terjangkau dengan akal manusia biasa, tetapi ada dan nyata. Seperti percaya pada kekuatan gaib yang ada pada benda-benda dan terhadap roh leluhur serta roh halus

- b. Paham non-keagamaan yang menekankan pada ajaran tentang sopan santun, akhlak atau etika, selain itu juga mengajarkan tentang pengobatan dengan gaya-gaya gaib, peramalan nasib, pernujuman, kekebalan atau kesaktian.
- c. Paham mistik Jawa sebagai wujud sikap kosmologis masyarakat dan pandangan hidup orang Jawa. Dimana pandangan hidup diaktualisasikan pada empat hal yaitu raja sebagai pemusatan kekuatan kosmis, keraton sebagai pusat kerajaan numinus, Gunung Merapi, dan Laut Selatan
- d. Bentuk-bentuk mistik kejawaan kedalam lima hal yakni mistik wayang, mistik sastra dan gending, mistik cermin, mistik kebatinan, dan mistik magis

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif, yaitu suatu penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya: perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain sebagainya secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.³⁰ Adapun tipe penelitian yang digunakan adalah deskripsi kualitatif, dimana tindakan yang

³⁰ Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja RosdaKarya, 2011), hlm. 6.

akan dilakukan peneliti adalah dengan mendeskripsikan atau mengkonstruksi dari teori yang ada secara mendalam terhadap subjek penelitian.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah para responden atau informan yang memberi data atau informasi kepada peneliti.³¹ Adapun yang menjadi subjek penelitian dalam penelitian ini adalah film *Keramat* karya sutradara Monty Tiwa.

3. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah pokok yang akan diteliti atau dianalisis.³² Adapun yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah teknik sinematografi dalam menampilkan nilai mistik dalam film “*Keramat*” karya Monty Tiwa.

4. Sumber Data Penelitian

Yang dimaksud dengan sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data diperoleh.³³ Sumber data yang akan digunakan:

a. Data Primer

Data primer adalah bahan utama yang dijadikan kajian, yaitu berupa Video Compact Disk (VCD) tentang film *Keramat* karya Monty Tiwa.

³¹ Hamidi, *Metode Penelitian dan Teori Komunikasi*, cet ke-3 (Malang: UMM Press, 2010), hlm. 5.

³² Sutrisno Hadi, *Metode Research I*, (Yogyakarta: YPFE UGM, 1981), hlm. 4.

³³ Suharsimi Arikunto, *Metode Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik, edisi revisi 2010*, (Yogyakarta: Rieneka Cipta, 2010), hlm. 172.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang berfungsi sebagai pendukung atau pelengkap informasi berhubungan/berkaitan dengan kajian penelitian.

Data sekunder dapat berupa dokumen atau artikel yang berkaitan dengan penelitian, seperti: Buku, Majalah, Modul, Website dan lain-lain.

5. Metode Pengumpulan Data

Teknik dokumentasi adalah cara mencari data dari sumber-sumber dokumenter berupa catatan, surat kabar, majalah, naskah-naskah, brosur dan lain sebagainya.³⁴ Dalam mengumpulkan data, peneliti menggunakan Video Compact Disk (VCD) film Keramat sebagai data primernya. Sedangkan data sekundernya, peneliti akan menggunakan buku, website dan artikel lain yang berhubungan dengan penelitian.

6. Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah difahami oleh diri sendiri maupun orang lain.³⁵ Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yaitu prosedur penelitian yang menghasilkan

³⁴ Suharsimi Arikunto, *Metode Penelitian; Suatu Pendekatan Praktis, edisi revisi IV*, (Yogyakarta: Rieneka Cipta, 1998), hlm. 236.

³⁵ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, cet ke-14* (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 244

data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.³⁶

Peneliti menggunakan metode analisis data penggunaan bahan visual. Bahan visual bermanfaat bagi pengembangan suatu alat analisis data kualitatif. Analisis visual ini digunakan untuk menganalisis proses pembuatan bahan visual dan motif pembuatan bahan visual.³⁷ Analisis bahan visual ini peneliti gunakan untuk menelusuri peristiwa-peristiwa yang didalamnya terdapat nilai-nilai mistik dalam film *Keramat* dengan menganalisis teknik pembuatannya. Adapun data yang dianalisis terfokus pada teknik sinematografi adegan yang memiliki muatan pesan mistik dalam film *Keramat* karya Monty Tiwa. Yang akan menjadi poin analisa peneliti meliputi teknik sinematografi yang meliputi tiga aspek, yakni: kamera dan film, *framing*, serta durasi gambar.

H. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan dalam mengarahkan pembahasan penelitian ini, maka sistematika penulisan skripsi ini terbagi dalam beberapa bab dan sub-bab untuk mengetahui kajian ini, maka sistematika tersebut adalah :

Bab I, merupakan bab pendahuluan yang dijadikan acuan langkah dalam penulisan skripsi ini. Bab ini berisi tentang penegasan judul, latar belakang

³⁶ Amirul Hadi Haryo, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 1998), hlm. 76.

³⁷ Burhan Bungin, *Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Kencana, 2008), hlm. 247-248.

masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, telaah pustaka, kerangka teoritis, metode penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab II, bab ini berisi tentang gambaran umum tentang film Keramat. Meliputi deskripsi dan sinopsis film Keramat.

Bab III, bab ini berisi tentang uraian hasil peneliti tentang peran teknik sinematografi dalam mengemas nilai misti. Peneliti mengelompokkan beberapa *scene* yang menampilkan nilai mistik dalam film Keramat berdasar latar belakang film yaitu pantai Parangtritis, Kraton, dan Gunung Merapi.

Bab IV, bab ini merupakan bab penutup yang berisi tentang kesimpulan penelitian dan saran-saran.



BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan kesimpulan bahwa peran teknik sinematografi yang digunakan untuk mengemas pesan mistik dalam film Keramat adalah:

1. Teknik sinematografi yang digunakan untuk mengemas pesan mistik pada film Keramat berperan untuk memperkuat konten mistik dalam adegan dengan latar belakang pantai Parangtritis, Keraton, dan Gunung Merapi
2. Peran teknik sinematografi dalam memperkuat konten mistik ditimbulkan melalui adegan yang terlihat nyata dan terjadi secara natural di mata penonton. Kesan nyata dan natural ini muncul berkat penggunaan teknik sinematografi *tipe angle subjektif dan level angle eye level*. Penggunaan teknik sinematografi ini terlihat dalam adegan ritual tokoh dukun dengan durasi 00:38:57-00:39:12, kedatangan tokoh gaib durasi 00:39:41-00:39:55, pagelaran wayang gaib durasi 00:45:35-00:46:40, kemunculan makhluk halus durasi 00:57:00-00:57:41, 00:59:31-01:02:46 dan 01:04:04-01:05:15. Serta pertunjukan tari Bedhaya Ketawang durasi 01:05:23-01:11:43 dan kejadian bencana alam gempa bumi durasi 01:15:11-01:15:19

3. Peran teknik sinematografi dalam memperkuat konten mistik ditimbulkan melalui suasana yang mencekam dan misterius. Suasana yang mencekam dan misterius ini muncul berkat penggunaan *shot size long shot wide* dalam adegan pagelaran wayang gaib durasi 00:45:35-00:46:40. Peran *shot size long shot wide* membuat penonton dapat merasakan suasana yang mencekam dengan latar belakang hutan belantara dan minim pencahayaan. Suasana mencekam dapat terlihat pula dalam adegan godaan tiga “Ta” durasi 00:47:53-00:48:29, 00:52:43-00:55:22 dan 01:13:56-01:14:53 Dengan *shot size medium close up* yang berperan dalam penguatan kesan ekspresi ketakutan tokoh yang dapat membuat penonton terbawa kedalam suasana yang mencekam dengan perasaan ketakutan
4. Peran teknik sinematografi dalam memperkuat konten mistik ditimbulkan melalui kesan dramatis yang diterima oleh penonton. Kesan dramatis ini muncul berkat penggunaan teknik sinematografi *camera movement* berupa *crazy angle*, dimana penggunaan teknik ini terlihat dalam adegan kemunculan makhluk halus durasi 00:57:00-00:57:41, 00:59:31-01:02:46 dan 01:04:04-01:05:15 *Camera movement crazy angle* terlihat pula dalam adegan kejadian bencana alam gempa bumi durasi 01:15:11-01:15:19 yang berperan untuk memperlihatkan kesan dramatis kejadian bencana alam gempa bumi

B. Saran

1. Bagi Pembuat Film

Film Keramat ini sedikit banyak memberi pelajaran berharga bagi dunia film di Indonesia. Dimana bagi para pembuat film Indonesia dapat belajar dari sutradara film Keramat, Monty Tiwa, yang berani keluar dari “pakem” film horor lokal yang mayoritas selalu membawa bumbu seksualitas dan beragam hantu *narsis* dalam film. Pun-demikian dengan genre film selain horor, dengan penggunaan teknik sinematografi yang tepat, pesan yang dimunculkan dapat menghasilkan kesan yang terekam dalam benak penonton.

Selain itu film Keramat dapat dijadikan sebagai bahan acuan baik secara visual maupun narasi dalam pembuat film dengan genre *mockumentary*. Dimana sejauh pengamatan peneliti, untuk mempertahankan kesan natural tidaklah mudah. Contoh sederhana kesan natural yang dimaksud adalah muncul dan hilangnya sesuatu secara tiba-tiba. Tentu hal ini membutuhkan ketepatan, kejelian, akurasi dan perencanaan yang sangat matang untuk menghindari “kebocoran” visual yang pada akhirnya menyebabkan hilangnya nilai atau kesan natural yang ingin dimunculkan dalam benak penonton.

2. Bagi Penonton Film

Bagi penonton film khususnya film Keramat diharapkan dapat menjadi penonton yang cerdas tanpa harus kehilangan keseruan dalam menonton film Keramat. Penonton cerdas yang dimaksudkan di sini adalah penonton yang

dapat mengklasifikasi konten film baik secara visual maupun secara naratif. Sebab meskipun film Keramat ini nampak *based on true story*, secara naratif film ini termasuk kedalam film fiksi. Peneliti berharap bahwa dengan adanya proses aktif dari penonton, penonton dapat memilih dan memilah mana nilai positif dan negatif dalam film. Sehingga hal ini turut memacu bagaimana penonton mengaplikasikan pesan dalam film ke kehidupan nyata.

3. Bagi Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi

Bagi pihak jurusan dan fakultas, penelitian teknik sinematografi maupun teknik lainnya dalam film haruslah didukung. Sebab dalam era globalisasi saat ini, tidak bisa dipungkiri bahwa film merupakan media paling efektif dan bisa memberikan pengaruh yang kuat kepada khalayak. Sama halnya dengan penggunaan teori lainnya dalam media cetak. Untuk mahasiswa, peneliti memberikan saran agar lebih banyak melakukan penelitian maupun kajian kepada film-film lokal apapun genrenya. Sebab dengan melakukan penelitian terhadap film-film dalam negeri, sedikit banyak dapat membantu dalam meningkatkan kualitas film dalam negeri sekaligus sebagai upaya untuk memperkuat khasanah budaya bangsa Indonesia.

C. Kata Penutup

Alhamdulillah wa syukurillah, segala puji bagi Allah SWT sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Walaupun banyak kendala dalam penyusunan skripsi ini, namun peneliti sangat bersyukur dapat menyelesaikan semua dengan izin Allah SWT serta dukungan semua pihak. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi peneliti dan umumnya bagi semua pembaca serta dapat menjadi lahan amal jariyah bagi peneliti. Saran dan kritik yang membangun senantiasa peneliti harapkan.



DAFTAR PUSTAKA

- Aditomo, Rio. *Trend Film Found Footage*.
<https://rioaditomo.wordpress.com/2011/01/24/trendfilmfoundfootage/>
[13 September 2015]
- Ahsan, Adib. *10 Film Horor Indonesia Terseram*.
<http://masterzofsending.blogspot.sg/2013/01/10filmhororindonesiaterseram> [17 April 2017]
- Amin, M. Darori, *Islam dan Kebudayaan Jawa*, Yogyakarta:Gama Media, 2000
- Amirul, Hadi & Haryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Pustaka Setia, 1998
- Arikunto, Suharsimi, *Metode Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik, edisi revisi 2010*, Yogyakarta: Rieneka Cipta, 2010
- Batara, Bobby. *Sepuluh Film Nasional Paling Menarik Tahun 2009*.
<http://www.jakartabeat.net/resensi/konten/sepuluhfilmnasionalpalingmenariktahun2009> [3 Oktober 2015]
- BBC Indonesia. *Korban tewas gempa lampau 3.000*.
http://www.bbc.co.uk/indonesian/news/story/2006/06/060601_quakeupdate.shtml [12 April 2017]
- Bayu Tapa Brata, Vicent, *Videografi dan Cinematografi Praktis*, Jakarta : PT. Elek Media Komputindo, 2007
- Brown Blain, *Cinematography : Theory and Practice : Image Making For Cinematographers and Directors*, Oxford: Focal Press, 2011
- Bungin, Burhan, *Penelitian Kualitatif*, Jakarta: Kencana, 2008
- Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Bahasa Indonesia*, Jakarta: Pusat Bahasa, 2008
- Endraswara, Suwardi, *Mistik Kejawaen Sinkretisme, Symbolisme, dan Sufisme dalam Budaya Spiritual Jawa*, Cet. Keempat, Yogyakarta: Narasi, 2006
- _____. *Metodologi Penelitian Sastra*, Yogyakarta: Pustaka Widyautama, 2003

- Fachruddin, Andi, *Dasar-Dasar Produksi Televisi: Produksi Berita, Feature, Laporan Investigasi, Dokumenter, dan Teknik Editing*, Jakarta: Kencana, 2012
- Hadi, Sutrisno, *Metode Research*, Yogyakarta: YPFE UGM, 1981
- Hamidi, *Metode Penelitian dan Teori Komunikasi*, cet ke-3 Malang: UMM Press, 2010
- Harian Kedaulatan Rakyat, *Pengetan Hadeging Pakualaman*, Artikel, 23 April 2017.
- Joseph V. Mascelli A.S.C., *The Five"s of Cinematography (Angle-Kontiniti-Editing-Close Up-Komposisi dalam Sinematografi)*, terj. H.M.Y. Brian Jakarta: Yayasan Citra, 1987
- Kamus Besar Bahasa Indonesia, *Supernatural*, <http://kbbi.web.id/supernatural>, [9 April 2017]
- Kartapraja, Kamil, *Aliran dan Kepercayaan di Indonesia*. Jakarta: Yayasan Masagung, 1985
- KataKita, *Orang Jawa, Kejawen, dan Budaya dalam Pandangan Mikrokosmos*, <https://www.facebook.com/pageKataKita/posts/> [10 April 2017]
- Kodiran, *Budaya Spiritual Jawa*, Yogyakarta: LkiS, 1971
- Moleong, Lexy J., *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2011
- Naratama, *Menjadi Sutradara Televisi : Dengan Single Dan Multi Camera*, Jakarta : Gramedia Pustaka Utama, 2004
- Pranata, Fariz A., *Kritik Sosial dan Solusi Keagamaan pada Film "Alangkah Lucunya (Negeri Ini)"*, Skripsi Yogyakarta: Dakwah UIN Sunan Kalijaga, 2013
- Rahmatullah, Farhan Syarif, *Teknik Videografi dalam Film Sang Murabbi*, Skripsi Yogyakarta: Dakwah UIN Sunan Kalijaga, 2009
- Sidik, Muhammad Nur, *Penyampaian Pesan Moral melalui Teknik Sinematografi dalam Film "Kain Bendera"*, Skripsi Yogyakarta: Fakultas Dakwah UIN Sunan Kalijaga, 2012

- Shoddiq, Ummair, *Apa Sih Mockumentary Itu?*, <http://birunyasamudra.blogspot.co.id/2012/01/apa-sihmockumentary-itu.html> [10 April 2017]
- Subroto, Darwanto Sastro, *Produksi Acara Televisi*, Yogyakarta: Duta Wacana University Press, 1994
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, cet ke-14*. Bandung: Alfabeta, 2011
- Suwardi, *Dunia Hantu, Mistik, dan Wisata Spiritual di Pesisir Selatan*, Jurnal Humaniora Vol 12 no 1 April 2007, Lemlit UNY, 2007
- Syamsu Dhuha Firman Ridho, *Teknik Sinematografi Dalam Melukiskan Figur K.H. Ahmad Dahlan (Studi Deskriptif pada Film Sang Pencerah)*, Skripsi Yogyakarta: Dakwah UIN Sunan Kalijaga, 2014
- Tabloid Bintang Indonesia, Rizal Mantovani Kagumi Karya Monty Tiwa, Artikel, Edisi 956, Tahun XIX, Minggu kelima, Agustus 2009
- Widagdo, M. Bayu dan Winastwan Gora S., *Bikin Sendiri Film Kamu: Panduan Produksi Film Indonesia*, Yogyakarta: Percetakan Negeri, 2004
- Widjaya, Ismoko. *Antara Merapi, Keraton dan Pantai Selatan*. 17 April 2017. <http://sorot.news.viva.co.id/news/read/185790-antara-keraton-dan-merapi>,
- Wikipedia, *Film Keramat*, <https://id.wikipedia.org/wiki/Keramat>, [10 April 2017]
- _____. *Gempa Bumi Yogyakarta 2006*. https://id.wikipedia.org/wiki/Gempa_bumi_Yogyakarta_2006 [10 April 2017]
- Yanuar, Elang Riki. *Keramat, Alami Mirip Reality Show*. 17 April 2017. <http://celebrity.okezone.com/read/2009/09/04/35/254547/keramatalami-miriprealityshow>
- Zulfa, Indiana, *Pesan Moral dalam Skenario Film Sedekah A Kiong*, Skripsi Yogyakarta: Fakultas Dakwah UIN Sunan Kalijaga, 2015

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

- INFORMASI** **Nama lengkap** : Thibburruhany
PRIBADI **Tempat, Tanggal Lahir** : Lampung Selatan, 07 Oktober 1992
Nama Orang Tua : Budi Riyanto & Sugiyanti
Asal & Domisili : Yogyakarta
Pekerjaan : Karyawan Swasta (Multimedia)
No. HP : 085872737477
e-Mail : thibburruhany@gmail.com
- JENJANG** **2010 - sekarang** :
PENDIDIKAN Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam
Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yk
2007- 2010 :
SMA N 1 Depok, Sleman
2004 - 2007 :
SMP N 4 Depok
2007 – 2001 :
SD N Adisutjipto 2
- PRESTASI** **Prestasi akademik** :
- Mahasiswa berprestasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 2013
 - Narasumber Pelatihan Fotografi Jurnalistik FORKOMNAS KPI (Forum Komunikasi Nasional Komunikasi dan Penyiaran Islam) di IAIN Walisongo Semarang
 - Narasumber Pelatihan Pembuatan Film Pendek FORKOMNAS KPI (Forum Komunikasi Nasional Komunikasi dan Penyiaran Islam) di STAIN Purwokerto
- Prestasi bidang keahlian** :
- Juara 2 Lomba Lukis se-Kabupaten Sleman tahun 2009 Tingkat SMA/ sederajat
 - Juara 1 Lomba Film Pendek Gebyar KPI UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta – Semangat ! sebagai Sutradara & Editor
 - Penghargaan “Silver” dalam Pinasthika Award 2013 nominasi Young Film Director – Kopinesia sebagai Sutradara & Editor
 - Finalis Caraka Award 2013 (Festival Iklan Mahasiswa) di Universitas Dr. Moestopo Beragama, Jakarta – Berkarakter & Indonesia Kreatif sebagai Sutradara & Editor
 - Juara 1 Lomba Film Pendek Delaviesta 2014 – Pasukan Kancil sebagai Sutradara dan Editor
 - Juara 1 Festival Film Difablitas Kategori Umum – Feeling sebagai Editor