

**MEMVISUALISASIKAN YANG SAKRAL: SIMBOLISME KEAGAMAAN DALAM REPRESENTASI HANTU
DALAM FILM HOROR INDONESIA**

Hendy Yuliansyah¹, Acep Iwan Saidi,² Intan Rizky Mutiaz,³ Tri Sulistyaningtyas⁴

¹ Mahasiswa Program Studi S-3 FSRD ITB Bandung

² Dosen Program Studi S-3 FSRD ITB Bandung

³ Dosen Program Studi S-3 FSRD ITB Bandung

⁴ Dosen Program Studi S-3 FSRD ITB Bandung

hendy@ars.ac.id

ABSTRACT

This article examines the religious symbolism embedded in the visual and narrative representations of ghosts in Indonesian horror films. Drawing on a semiotic and cultural studies framework, the study explores how cinematic portrayals of the supernatural are intertwined with Islamic, animist, and syncretic beliefs that shape Indonesia's spiritual landscape. Through close readings of selected films—including Pengabdian Setan (2017) and Titisan Dewi Ular (1990)—the analysis reveals how ghost figures are not only vehicles of fear, but also symbolic agents through which moral messages, divine justice, and spiritual anxieties are negotiated. The aesthetic elements of costume, lighting, sound design, and spatial composition contribute to constructing a sacred visual regime where the ghost becomes a mediator between the human and the transcendent. The article argues that these cinematic specters operate as cultural signifiers of religious devotion, transgression, and redemption, reflecting deeper tensions within Indonesia's religious modernity. By highlighting how religious imagery is repurposed in horror cinema, the study demonstrates that ghost representations offer a rich site for understanding the interplay between spirituality, national identity, and popular media in contemporary Indonesian culture.

.Keywords: Female ghosts, Gender representation, Postcolonial, Religiouostas, Trauma, Visual design

ABSTRAK

Artikel ini mengkaji simbolisme keagamaan yang tertanam dalam representasi visual dan naratif hantu dalam film horor Indonesia. Dengan menggunakan kerangka studi semiotik dan budaya, penelitian ini mengeksplorasi bagaimana penggambaran sinematik tentang hal-hal gaib terkait erat dengan kepercayaan Islam, animisme, dan sinkretik yang membentuk lanskap spiritual Indonesia. Melalui pembacaan cermat terhadap film-film terpilih—termasuk Pengabdian Setan (2017) dan Lisa (1971)—analisis ini mengungkap bagaimana sosok hantu tidak hanya menjadi wahana ketakutan, tetapi juga agen simbolis yang melaluinya pesan-pesan moral, keadilan ilahi, dan kecemasan spiritual dinegosiasikan. Elemen estetika kostum, pencahayaan, desain suara, dan komposisi spasial berkontribusi untuk membangun rezim visual sakral di mana hantu menjadi mediator antara manusia dan yang transenden. Artikel ini berpendapat bahwa hantu-hantu sinematik ini beroperasi sebagai penanda budaya pengabdian, pelanggaran, dan penebusan agama, yang mencerminkan ketegangan yang lebih dalam dalam modernitas agama Indonesia. Dengan menyoroti bagaimana citra keagamaan digunakan kembali dalam sinema horor, penelitian ini menunjukkan bahwa representasi hantu menawarkan wadah yang kaya untuk memahami interaksi antara spiritualitas, identitas nasional, dan media populer dalam budaya Indonesia kontemporer..

Kata kunci: Desain visual, Hantu perempuan, Keagamaan, Pascakolonial, Representasi gender, Trauma.

1. PENDAHULUAN

Film horor Indonesia memainkan peran penting dalam membentuk sekaligus mencerminkan pemahaman kolektif masyarakat terhadap dunia yang kasatmata dan tak kasatmata. Dalam konteks budaya yang masih memelihara keyakinan mendalam terhadap dunia gaib, sinema horor tidak hanya menyajikan hiburan menakutkan, tetapi juga menjadi wadah bagi ekspresi nilai-nilai spiritual dan keagamaan yang tersembunyi di balik narasi supranatural (Kamil, 2019; Kusumaryati, 2010). Melalui representasi visual hantu, film horor Indonesia menghidupkan kembali simbol-simbol religius yang telah lama tertanam dalam praktik budaya, ritual kematian, dan sistem kepercayaan yang bersifat sinkretik.

Sejak era 1970-an hingga dekade 2010-an, citra hantu dalam film Indonesia mengalami transformasi visual yang mencerminkan pergeseran sosial dan spiritual dalam masyarakat. Sosok-sosok spektral ini sering kali dirancang dengan estetika yang menggugah, menggabungkan elemen-elemen ritualistik, kostum khas kematian, serta elemen sinematografis yang menyiratkan kekuatan gaib. Dalam banyak kasus, desain visual karakter hantu memuat simbolisme keagamaan—baik secara eksplisit maupun implisit—yang memperkuat nuansa sakral dan suasana mistik dalam narasi (Pratista, 2008). Dengan demikian, hantu tidak hanya berfungsi sebagai entitas menakutkan, melainkan juga sebagai medium visual untuk menafsirkan dunia spiritual dan kepercayaan masyarakat.

Kepercayaan terhadap roh leluhur, karma, dosa, dan akhirat sering kali diekspresikan melalui penggambaran hantu perempuan, anak-anak, atau arwah penasaran, yang masing-masing memiliki

muatan religius tersendiri. Dalam film seperti *Pengabdian Setan* (2017), *Sundel Bolong* (1981), atau *Kafir: Bersekutu dengan Setan* (2018), unsur-unsur seperti doa, azan, upacara pemakaman, atau keberadaan kyai dan dukun menjadi penanda visual yang menghubungkan dunia naratif film dengan struktur kepercayaan masyarakat Muslim maupun tradisi spiritual lokal. Elemen-elemen ini memperkaya lapisan makna dalam representasi horor, memperlihatkan bagaimana sinema menjadi ruang kontestasi antara yang sakral dan yang profan.

Artikel ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana simbolisme keagamaan diwujudkan secara visual dalam desain karakter hantu pada film horor Indonesia, serta bagaimana visualisasi tersebut mencerminkan dinamika spiritual, ketegangan moral, dan narasi keselamatan atau kutukan. Dengan menggabungkan pendekatan semiotika budaya, teori desain visual, dan kajian agama, studi ini memosisikan hantu sebagai artefak visual yang sarat makna, bukan sekadar alat dramatik dalam cerita. Dalam kerangka tersebut, representasi hantu dilihat sebagai cerminan dari ketegangan antara kepercayaan tradisional, religiusitas formal, dan perubahan sosial yang terus berlangsung (Epps, 2019).

Dengan menelusuri representasi sakral dalam film horor Indonesia, tulisan ini berkontribusi pada kajian visual religius di dalam sinema dan membuka ruang baru bagi pembacaan simbol-simbol keagamaan yang sering kali tersembunyi dalam estetika horor. Artikel ini juga menunjukkan bahwa desain visual dalam sinema horor dapat menjadi titik temu antara kepercayaan spiritual dan ekspresi sinematik, mengaburkan batas antara ketakutan estetis dan refleksi religius dalam budaya populer Indonesia.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Kajian tentang sinema horor telah berkembang melampaui pembacaan psikologis tradisional menuju analisis budaya yang lebih kompleks, di mana genre ini dipahami sebagai medan produksi makna yang merefleksikan nilai-nilai sosial, keyakinan, dan ketegangan kolektif. Dalam konteks Indonesia, horor bukan hanya genre hiburan tetapi juga perangkat simbolik yang mengartikulasikan kepercayaan lokal, struktur kekuasaan, dan kecemasan spiritual (Heeren, 2012; Kamil, 2019).

Beberapa studi awal seperti yang dikemukakan oleh Barber (1999) menyoroti bahwa sinema horor memiliki kapasitas untuk menyalurkan tekanan emosional kolektif, termasuk trauma sosial dan rasa takut yang terinternalisasi. Melalui estetika ketakutan, film horor memfasilitasi pemrosesan bawah sadar terhadap kekerasan, represi, atau transformasi budaya. Sementara itu, Pratista (2008) berargumen bahwa daya tarik horor Indonesia melintasi batas kelas karena mengaktifkan fantasi spiritual yang masih hidup dalam masyarakat yang plural secara agama dan budaya.

Dalam perspektif kajian visual, representasi hantu sering kali mengandung lapisan simbolik yang mengacu pada sistem kepercayaan tradisional, Islam, dan mistisisme lokal. Kusumaryati (2010) menyoroti bagaimana warisan animisme dan dinamisme masih membentuk kosmologi masyarakat Indonesia, di mana dunia roh dianggap berdampingan dengan kehidupan sehari-hari (Motilola, 2020). Representasi ini diterjemahkan dalam sinema melalui tanda-tanda visual seperti pakaian putih (kafan), suara azan, mantra, serta ruang-ruang ritual seperti kuburan, masjid, atau sumur tua—semua berfungsi sebagai penanda religius dalam struktur naratif film.

Dalam kerangka semiotika budaya, Barthes (2010) menekankan bahwa tanda-tanda visual dalam budaya populer tidak bersifat netral, tetapi mengandung makna mitologis yang dikonstruksikan secara ideologis. Hal ini sejalan dengan pendekatan Hall (1997) tentang representasi sebagai praktik budaya yang membentuk realitas. Dalam film horor Indonesia, desain karakter hantu bukan hanya masalah teknis atau estetis, melainkan proses simbolisasi yang sarat makna sosial, spiritual, dan politis. Misalnya, sosok hantu perempuan seperti dalam *Sundel Bolong* (1981) atau *Pengabdi Setan* (2017) menggabungkan ambiguitas religius dan kritik sosial, mencerminkan ketegangan antara modernitas, moralitas, dan ketakutan akan yang gaib.

Sementara itu, dalam konteks studi agama dan media, Meyer (2009) memperkenalkan konsep “sensational forms” sebagai bentuk-bentuk estetika yang memungkinkan pengalaman religius dimediasi secara afektif dalam budaya populer. Film horor, dengan seluruh lapisan audio-visualnya, menciptakan pengalaman religius yang bukan hanya bersifat naratif tetapi juga sensorik. Hal ini memperkuat pandangan bahwa religiusitas visual dalam film horor Indonesia bekerja melalui efek visual dan desain simbolik yang terstruktur (Mitchell, 2002).

Terakhir, studi oleh Saeed (2019) menggarisbawahi pentingnya dimensi gender dalam representasi hantu. Hantu perempuan seringkali menjadi saluran untuk mengartikulasikan pengalaman ketidakadilan, represi, atau pengkhianatan, namun sekaligus membawa muatan religius seperti penebusan, karma, atau kesucian yang ternodai. Hal ini memperlihatkan bahwa simbolisme religius dalam sinema horor juga terhubung erat dengan struktur afek dan identitas kolektif (Meliala, 2016).

Dengan menggabungkan pendekatan semiotika budaya, kajian visual, dan studi agama, artikel ini

berusaha mengisi celah dalam kajian sinema Indonesia yang masih jarang mengeksplorasi hubungan antara simbolisme religius dan desain visual karakter hantu secara komprehensif.

3.METODE

Studi ini menggunakan pendekatan analisis visual kualitatif dengan titik berat pada simbolisme religius dan strategi desain dalam representasi karakter hantu dalam sinema horor Indonesia. Pendekatan ini memadukan prinsip-prinsip dari studi desain visual, semiotika budaya, dan kajian religiusitas populer untuk mengkaji bagaimana elemen visual karakter hantu tidak hanya membentuk pengalaman estetika, tetapi juga mengartikulasikan nilai-nilai spiritual dan kepercayaan kolektif.

Penelitian ini bersifat interpretatif, dengan fokus pada tiga dimensi utama representasi visual: bentuk dan konfigurasi tubuh hantu; tekstur, material, dan pencahayaan sebagai penanda sakralitas; serta gerakan dan kehadiran dalam ruang sinematik. Analisis dilakukan melalui kerangka semiotik Roland Barthes (Barthes, 2010), dengan perhatian khusus pada bagaimana tanda-tanda visual bekerja dalam dua tingkatan makna: denotatif (apa yang tampak) dan konotatif (apa yang diisyaratkan secara budaya dan religius) (Nur, 2016).

Metodologi ini berakar pada penelitian berbasis desain, yang memosisikan desain karakter bukan sekadar sebagai estetika, tetapi sebagai sistem komunikasi visual yang sarat makna ideologis dan spiritual (Hunter, 2017). Desain karakter hantu diperlakukan sebagai artefak budaya

yang mengandung jejak materialitas religius, seperti kain kafan, simbol keislaman, suara azan, atau elemen ritualistik lainnya (Kahija, 2009).

Adapun korpus film dalam penelitian ini meliputi tiga karya sinema horor Indonesia dari periode berbeda: *Lisa* (1971) – mewakili horor era awal pasca-kolonial dengan gaya visual yang sederhana namun mengakar dalam mitos lokal. *Pengabdian Setan* (2017) – menampilkan sintesis antara estetika horor global dan simbolisme keagamaan kontemporer di Indonesia.

Film-film tersebut dipilih berdasarkan kriteria representatif, yakni popularitas, relevansi budaya, dan kehadiran tokoh hantu sebagai pusat naratif dan visual (Gomez, 2021). Setiap film dianalisis melalui tiga aspek utama:

1. Bentuk dan Siluet – meliputi postur tubuh, arsitektur visual wajah dan rambut, serta penggunaan simbol tubuh sebagai penanda spiritual atau kekuatan gaib.
2. Warna, Tekstur, dan Materialitas – mengeksplorasi kostum, tata rias, cahaya, dan elemen visual lain yang membentuk kesan religius atau profan.
3. Gerakan dan Kehadiran Sinematik – meliputi pola kemunculan/menghilang, keheningan atau suara yang menyertai, serta cara hantu menempati ruang narasi.

Setiap aspek dianalisis secara semiotik dan kontekstual, menghubungkan elemen desain dengan kondisi sosial, politik, dan spiritual di masa produksi film (Creed, 1993). Misalnya, kemunculan simbol-simbol religius dalam *Pengabdian Setan* (2017) dibaca sebagai respons terhadap meningkatnya sentralitas agama dalam wacana publik kontemporer Indonesia (Permatasari, 2019).

Penelitian ini tidak mencakup data empiris seperti wawancara produksi atau resepsi penonton, melainkan fokus pada artefak visual itu sendiri—yakni desain karakter hantu sebagaimana ditampilkan dalam layar film. Dengan demikian, studi ini menekankan pembacaan kritis terhadap logika visual dan fungsi simboliknya dalam kerangka estetika horor dan narasi spiritual masyarakat Indonesia (Hadiatul, 2023)..

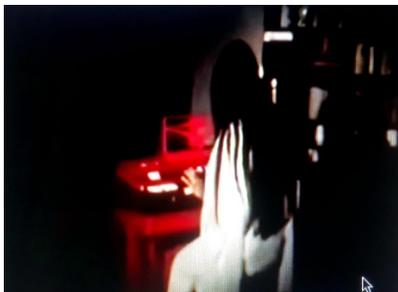
4.HASIL DAN PEMBAHASAN

Representasi Simbolisme Religius dalam Film *Lisa* (1971)

Sebagai salah satu film horor awal dalam sinema Indonesia modern, *Lisa* (1971) menawarkan bentuk representasi hantu yang masih melekat erat pada estetika lokal dan pemahaman spiritual tradisional. Tokoh hantu perempuan dalam film ini tidak hanya berfungsi sebagai sumber ketakutan, tetapi juga sebagai figur simbolik yang menegosiasikan antara moralitas, kematian, dan kekuatan gaib dalam ruang naratif yang sarat muatan religius.

Secara visual, karakter Lisa ditampilkan dalam tubuh perempuan muda berwajah pucat dengan rambut panjang terurai dan sorot mata kosong yang terus menatap lurus ke depan. Siluet tubuh yang statis, gerakan lambat, dan minim ekspresi menjadi elemen penting dalam membangun kesan kesakralan yang senyap namun mengancam (Choi, 2009). Dalam pendekatan semiotik Barthes, postur dan tatapan ini dapat dibaca sebagai kode konotatif dari keberadaan roh yang tertahan di antara dunia—sebuah liminalitas yang akrab dalam konsep Jawa tentang arwah penasaran (*roh gentayangan*).

Penggunaan warna dalam film ini juga memperkuat atmosfer spiritual. Kostum putih yang dikenakan oleh Lisa sepanjang film menjadi simbol klasik kematian dalam budaya Indonesia—sering diasosiasikan dengan kain kafan dalam prosesi pemakaman Islam. Dalam konteks ini, pemilihan warna bukan hanya pilihan visual, tetapi tanda sakral yang mengacu langsung pada ritus keagamaan dan pengingat akan akhirat. Pencahayaan lembut dan bayangan kabur juga menegaskan kehadiran Lisa sebagai entitas yang tidak sepenuhnya duniawi—transenden namun tetap hadir secara fisik.



Gambar 1.1

Sosok hantu film Lisa 1971

(sumber : *screenshot* Film *Lisa*)



Gambar 1.2

Bagian muka sosok hantu film Lisa 1971

(sumber : *screenshot* Film *Lisa*)

Gerakan Lisa yang pelan dan sering kali tidak bersuara menciptakan kehadiran yang lebih menyerupai penampakan ritualistik daripada entitas pengganggu. Hantu dalam film ini muncul tidak dengan teriakan atau kekerasan, tetapi melalui tatapan panjang dan kemunculan mendadak di lorong-lorong rumah, memperlihatkan bahwa ketakutan dibangun melalui atmosfer, bukan aksi. Gaya ini konsisten dengan pendekatan *horror spiritual*, di mana ketegangan berasal dari suasana religius dan nilai moral yang dilanggar oleh manusia.

Dari sisi naratif, karakter Lisa muncul sebagai roh yang tidak mendapatkan ketenangan karena keterlibatan dosa dan kejahatan dalam masa hidupnya. Keberadaannya di dunia bukan semata karena dendam, tetapi karena kegagalan ritus kematian untuk membebaskannya dari keterikatan duniawi. Ini mengindikasikan bahwa film *Lisa* secara implisit membawa kritik terhadap keruntuhan sistem moral dan spiritual dalam masyarakat modern. Dalam kerangka religiusitas visual, Lisa adalah manifestasi dari dosa yang belum ditebus, dan karenanya keberadaannya menjadi *peringat sakral* yang mengganggu struktur normal (Yuliansyah, 2023).

Melalui analisis visual ini, kita dapat melihat bahwa film *Lisa* menempatkan hantu perempuan sebagai figur religius dalam dua lapis: pertama, sebagai representasi kehadiran spiritual yang tidak terselesaikan, dan kedua, sebagai penanda visual dari krisis moral dalam struktur sosial. Symbolisme religius seperti warna putih, keheningan, kemunculan di ruang domestik, dan keterikatan terhadap masa lalu, menjadikan karakter Lisa bukan hanya perangkat horor, melainkan juga alat komunikasi visual tentang kematian, pengampunan, dan sakralitas yang terganggu.

Pengabdian Setan (2017) — Visualisasi Sakral, Trauma Keagamaan, dan Ingatan Historis: Pendalaman Analitis



Gambar 2.1.

Sosok hantu 1 film *Pengabdian Setan* 2017

(sumber : *screenshot* Film *Pengabdian Setan*-2017)

Arsitektur & Set: Ruang Kolonial Sebagai Situs “Memori Terganggu”

Rumah panggung yang dipertontonkan pada film, bergaya Indis (loteng tinggi, langit-langit kayu, dinding lapuk) memanggil kembali warisan 30acral30c yang problematis. Arsitektur ini menghadirkan palimpsest historis: jejak kekuasaan, penindasan, dan kemiskinan Kabut tipis yang diiringi pencahayaan kuning kusam membingkai rumah sebagai “ruang kenangan” yang menandai tentang kondisi yang belum dipulihkan—menciptakan resonansi emosional bahwa trauma bangsa bersemayam di ruang sakral (Yuliansyah, 2022)

Ruang dalam ruang—sumur, loteng terpencil, tangga sempit—menegaskan konsep barzakh atau dunia di atas ambang atau imajinasi sekaligus “heterotopia” yang digagas oleh Foucault, tempat sakral dan profan saling berkelindan.



Gambar 2.2.

Sosok hantu 2 film *Pengabdi Setan* 2017

(sumber : *screenshot* Film *Pengabdi Setan-2017*)

Sinematografi & Editing: Koreografi Pandangan Spiritual

hegemonik, dan membuka ruang bagi perspektif alternatif. Akhirnya, hantu perempuan tampil lebih dari sekadar sumber ketakutan; ia adalah kehadiran spektral yang bersaksi atas apa yang berulang kali coba dihapus dari ingatan masyarakat.

4. SIMPULAN

Sinema horor Indonesia yang memusatkan narasi pada hantu perempuan menampilkan figur sinematik kompleks, dibentuk oleh strategi visual yang terus berevolusi seiring perubahan kecemasan budaya. Mulai dari mistik spektral *Lisa* (1971) hingga penampakan benuansa psikologis dalam *Pengabdi Setan* (2017), desain visual hantu tidak hanya mencerminkan estetika sinematik masing-masing era, tetapi juga memuat fungsi simbolik yang semakin dalam. Pada level bentuk, kostum, pencahayaan, pemingkaiian kamera, dan

ekspresi wajah digunakan untuk mengonstruksi feminitas gaib—kadang menegaskan, kadang menumbangkan—konvensi horor global.

Dalam *Lisa*, gaun putih panjang, rambut terurai, serta paras yang masih menyiratkan kecantikan membingkai hantu sebagai figur erotis—memikat sekaligus mengancam. Pencahayaan lembut dan bidikan frontal mempertahankan kualitas voyeuristik yang lazim pada film 1970-an, ketika tubuh perempuan berfungsi sebagai locus hasrat sekaligus hukuman. Keheningan tokoh ini lebih bersifat mistifikasi ketimbang penanda trauma; ia hadir sebagai sosok yang terlepas dari peran sosial normatif, karenanya tampil sebagai makhluk liminal yang menggoda sekaligus menegangkan.

Sebaliknya, dalam *Pengabdi Setan* strategi visual bergeser menuju realisme psikologis. Tak ada bingkai erotik atau stilisasi berlebihan; warna desaturasi, pencahayaan redup, dan gestur minimal menegaskan kehampaan emosional serta gangguan psikis yang merepresentasikan teror domestik. Tatapan tajam dan gerak lambat sosok ibu hantu menyiratkan kemarahan terpendam serta trauma kolektif belum terselesaikan—membraurkan batas antara normalitas dan supernatural. Akibatnya, horor tidak lagi sekadar tontonan, tetapi menjadi pengalaman sensorik tempat trauma, ingatan, dan keterasingan sosial diwujudkan di layar.

Secara simbolik, kedua hantu perempuan berfungsi sebagai wadah kritik budaya dan pengingat sejarah. *Lisa* memproyeksikan hasrat tertekan dan disiplin patriarki, sementara *Pengabdi Setan* memperluas cakupan horor dengan menyinggung memori pascakolonial, kekerasan rumah tangga, dan pengabaian emosional—menegaskan bahwa hantu Indonesia kontemporer bersifat historis sekaligus mistis. Analisis komparatif menunjukkan bahwa hantu perempuan bukanlah ikon statis, melainkan simbol dinamis yang terus digubah oleh konteks zaman dan

artikulasi visual. Estetika horor yang berkembang menggeser fungsi hantu: dari objek feminin yang diobjektifikasi menuju entitas politis yang mewujudkan luka bangsa tak terucap.

Dengan demikian, strategi visual dalam kedua film—baik yang menggoda, ganjil, maupun secara sengaja ditahan—beroperasi sebagai perangkat semiotik untuk mengartikulasikan apa yang terpendam dalam tatanan sosial: negosiasi gender, trauma, dan memori historis. Desain visual menjadi “bahasa budaya” yang mengkodekan kecemasan kolektif, menantang narasi hegemonik, dan membuka ruang bagi perspektif alternatif. Akhirnya, hantu perempuan tampil lebih dari sekadar sumber ketakutan; ia adalah kehadiran spektral yang bersaksi atas apa yang berulang kali coba dihapus dari ingatan masyarakat.

5. DAFTAR ACUAN

Buku:

- Barthes, Roland. 2010. *Imaji Musik Teks*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Choi, J., & Wada-Marciano, M. (Eds.). 2009. *Horror to the Extreme: Changing Boundaries in Asian Cinema*. Hong Kong University Press.
- Creed, B. 1993. *The Monstrous-Feminine: Film, Feminism, Psychoanalysis*. Routledge.
- Daggett, W. R., Cobble, J. E., & Gertel, S. J. 2008. *Future skills: Applied knowledge, work habits, and academic skills*. Rexford, NY: International Center for Leadership in Education.
- Epps, J. 2004. *Identifying salient stylistic features for authorship attribution*. In Proceedings of the 2004 Conference of the Australian Computer Society, Inc. (1–6).
- Guyton, A. C., & Hall, J. E. 2006. *Textbook of medical physiology* (11th ed.). Philadelphia: Elsevier Saunders.

Kamil, A. 2019. *Islamic Horror and the Occult in Indonesian Cinema*.

Meyer, B. 2009. *Aesthetic Formations: Media, Religion and the Senses*.

Nyíri, Kristóf 2009. *Visual Meaning - Essays on Wittgenstein, Image, and Time*, Dunabogdány. Hungary.

Lee, C. M., Andrade, M. D., & Palmer, M. 2009. *Naming the emotions: Emotion detection and classification in text using lexical resources*. In *Proceedings of the 2009 Workshop on Computational Approaches to Subjectivity and Sentiment Analysis* (pp. 2–8). Association for Computational Linguistics.

Pratista, H. 2008. *Memahami Film*.

Saeed, S. 2019. *Spectral Women: Gender, Religion, and Resistance in Horror Cinema*.

Sherwood, L. 2010. *Human physiology: From cells to systems* (7th ed.). Belmont, CA: Brooks/Cole, Cengage Learning.

Strapparava, C., & Ozbal, G. 2010. *The color of emotions in texts*. In *Proceedings of the 2nd Workshop on Computational Approaches to Subjectivity and Sentiment Analysis* (pp. 28–36). Association for Computational Linguistics.

Jurnal:

- Chrisnanti, 2023. Analisis Nilai-Nilai Budaya Jawa Dalam Film Suzzanna Malam Jumat Kliwon (2023). *Innovative*. (3) 6.
- Gomez, Miguel P & Irene Raya. 2021. Haunted Houses, Social Space and Surveilled Homes: Scary and Sinister Places in Spanish Cinema (1999-2012). *Fotocinema* (23).
- Hadiatul Fadhilah, Meri Erawati, Zulfa. 2023. Perfilman Nasional Tahun 1970-an Hingga 1980-an Heuristik: *Journal of Pendidikan Sejarah*, 3 (1): 48-54.
- Herawati, E. 2011. Pornografi Dalam Balutan Film Bertema Horor Mistik di Indonesia. *Humaniora*. (2) 2: 1408-1419.

- Hunter, 2017. Capturing the Moment: Images and Eyewitnessing in History. *Journal Of Visual Culture*, (9) 3: 259 – 271.
- Kahija, 2009. Menuju Psikologi Mistis. *Jurnal Psikologi Undip*, (5) 2.
- Meliala, Dedy S. 2016. Analisis Film Horor Indonesia Produksi Tahun 2014 (Studi Kasus: Film Mall Kelender dan Kamar 207), *Journal of Andharupa*, (2) 1: 2 -14.
- Motiloa, Victor I. 2020. Between Recall and Return. Memory and History of a Ghost in a Ghost Story (David Lowery, 2017), *Fotocinema* (20) <https://doi.org/10.24310/Fotocinema.2020.v0i20.7622>
- Mitchell, W.J.T 2002. Showing Seeing: Critique of Visual Culture. *Sage Journal of Visual Culture* (1) 2: 165 – 181.
- Mulvey, L. 1975. Visual Pleasure and Narrative Cinema. *Screen*, 16(3): 6–18. <https://doi.org/10.1093/screen/16.3.6>.
- Nur, Achmad.2016. Perayaan Mitos Dalam Film. *Al Ibrah*, (1) 1: 140 – 168.
- Permatasari, Dewi, Shita dan Widisanti, Ni Made. (2019). Hantu Perempuan sebagai “Produk Gagal” dalam dua Film Horor Indonesia: Pengabdian Setan (2017) dan Asih (2018). *Media Bahasa, Sastra, and Budaya Wahana*, (25) 1
- Sa’eed, Manar Kamil & Haidar Saad Y J. 2019. The Presentation of Women in The Horror Movies: The Study of Selected Horror Movies. *Journal of Communication and Linguistics Studies*, 5 (1): 14 – 17.
- Wiji Luluk Agustina. 2021. *Mitos dan Sensualitas Dalam Perkembangan Film Horor Indonesia*. *Patrawidya*, (17) 3:193 – 196.
- Yuliansyah, Hendy. (2023). Contemporary Spiritual Visual On Opick’s Music Album. *New Design Ideas*, (7) 3: 699 – 712.
- Yuliansyah, Hendy. 2022. Kajian Struktur Tanda Dalam Film Horor Indonesia: Film Jelangkung. *Prosiding of Seminar Nasional Unimus* (5): 458 – 466.
- Yuliansyah, Hendy. 2024. Revealing the Visual Structure of the 1981 and 2019 Versions of Ratu Ilmu Hitam Film Posters. *Pantun* (9) 1: 40 – 54.