

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Film menjadi salah satu media komunikasi yang digunakan oleh komunikator untuk memberikan pesan kepada penonton melalui visual yaitu dengan teks, video ataupun gambar bergerak. Film dapat menarik perasaan penonton dari setiap alur cerita yang disajikan melalui film tersebut. Tema dalam film sering berkaitan dengan kehidupan masyarakat, sehingga masyarakat dapat ikut merasakan suasana yang diceritakan dari setiap adegan dalam film.

Film semakin berkembang dari masa ke masa, ada banyak cerita atau *genre* yang disajikan dalam film. Fungsi utama *genre* untuk mengategorikan sebuah film, *genre* membantu kita untuk memahami film melalui jalan ceritanya (Pratista, 2017:39) . *Genre-genre* yang terdapat dalam film yaitu action, dokumenter, *sci-fi*, komedi, *romance*, thriller, noir, fiksi, horor, dan sebagainya. Tetapi hanya ada beberapa *genre* film saja yang menarik perhatian masyarakat untuk ditonton dan dinikmati. Film horor termasuk dalam salah satu *genre* film yang paling banyak ditonton oleh masyarakat Indonesia. Andi Boediman (dalam Hasibuan, 2018) mengatakan bahwa film horor mendapatkan hasil sebanyak 44% sebagai film yang paling banyak diminati di Indonesia.

Film horor adalah salah satu *genre* horor yang dibuat untuk membuat penonton merasakan sensasi yang menakutkan, menegangkan dan

memunculkan kecemasan dan memacu adrenalin penonton ketika menonton film horor. Film horor banyak diangkat dari cerita kehidupan budaya masyarakat di Indonesia, mulai dari mitos, kisah nyata, legenda urban, sehingga penonton dapat merasakan suasana dari setiap adegan yang ditampilkan dalam film horor.

Film horor mampu membuat penonton merasakan sensasi ketakutan dan menegangkan tidak terlepas dari unsur visual yang sangat penting untuk memunculkan gambar-gambar yang mengerikan ataupun menggambarkan suasana yang mengerikan untuk memberikan rasa takut kepada penonton (Nugraheni, 2023, h.108). *Mise En Scene* adalah unsur dari perfilman yang membantu dalam membuat suasana yang terdapat dalam film. *Mise en scene* menjadi salah satu cara yang digunakan untuk membuat perencanaan yang matang untuk segala aspek yang terlihat dalam sebuah adegan dari film (Andina, 2020).

Mise en scene dalam film adalah ungkapan yang digunakan untuk menggambarkan seluruh aspek visual yang ada pada saat memproduksi film ataupun pertunjukan teater (Sathotho, Wibowo & Savini, 2020, h.92). *Mise en scene* terdiri dari empat unsur penting yang meliputi *setting* (latar tempat), kostum dan tata rias karakter, pencahayaan (*lighting*), dan pemain serta pergerakannya (Nugraheni, 2023). Visual ini yang membuat penonton bereaksi ketika melihat adegan-adegan yang diciptakan melalui unsur visual seperti gambar-gambar mengerikan.

Pada tahun 2019 terhadap film horor yang berjudul “Perempuan Tanah Jahanam” yang menyajikan cara horor yang berbeda daripada film horor kebanyakan di Indonesia, film horor “Perempuan Tanah Jahanam” lebih menunjukkan ke arah sadis dan menegangkan yang membuat penontonnya merasa jijik, pada film ini penonton tidak akan menjumpai hal-hal mistis atau visualisasi hantu (Rizal, 2019). Film Horor “Perempuan Tanah Jahanam” tidak menampilkan visualisasi hantu secara terang-terangan, seperti film-film horor lainnya. Misalnya seperti film horor pengabdian setan, habis maghrib, sesat yang menampilkan visualisasi sosok hantu yang menakutkan, film horor “Perempuan Tanah Jahanam” lebih menampilkan setiap adegan yang menegangkan dari jalan cerita filmnya yang membuat penonton merasa diteror dengan kengerian tempat, pencahayaan pada lokasi tempat yang digunakan dan adegan dari pemain yang membuat penonton dapat merasakan sensasi mengerikan dalam setiap adegan yang disajikan dalam film “Perempuan Tanah Jahanam”, maka dari itu film “Perempuan Tanah Jahanam” termasuk ke dalam film horor thriller.

Film “Perempuan Tanah Jahanam” berkisah tentang seorang gadis bernama Maya yang mempunyai keinginan untuk mengungkap misteri dari keluarganya yang meninggalkannya sejak ia kecil. Maya yang awalnya tinggal di kota dengan lika-liku kehidupan yang keras, memutuskan untuk pergi mencari daerah tempat tinggal asalnya bersama dengan sahabatnya yaitu Dini. Tanpa Maya sadari keputusan tersebut membuat ia dan sahabatnya harus menjalani hari-hari yang mencekam dan mengerikan, dikarenakan

penduduk desa tersebut mencari keberadaan Maya untuk menghilangkan kutukan yang dipercayai oleh warga desa akibat dari ulah orangtua Maya. Kejadian-kejadian yang disajikan dalam setiap adegan yang ada dalam film “Perempuan Tanah Jahanam” ini yang membuat film ini menjadi horor dan menegangkan, karena terdapat beberapa adegan-adegan yang mengerikan dalam *scene* film “Perempuan Tanah Jahanam”. Setiap adegan menegangkan dalam film tersebut menarik perhatian penonton dalam merasakan suasana dalam film tersebut, dan membuat penonton merasa ketakutan dan terlibat dalam setiap adegan dramatik tersebut.

Adegan menegangkan sudah disajikan dari *scene* awal ketika Maya sedang menjaga loket pembayaran toll pada malam hari, dan ia didatangi oleh salah satu warga desa yang melintas dan menanyakan tentang keberadaan rahayu (merupakan nama maya yang dikenal oleh warga desa). Lalu maya dikejar menggunakan parang dan hampir ingin dibunuh dalam adegan tersebut. Hal tersebut jika dilihat memberikan suasana yang menegangkan kepada orang yang melihat adegan tersebut. *Mise en scene* dalam film “Perempuan Tanah Jahanam” memberikan peran penting dalam menciptakan kesan, efek dramatis, dan menjelaskan informasi terkait dari jalan cerita atau naratif. *Mise en scene* juga sangat berpengaruh dalam membangun suasana yang ada dalam film.

Penelitian terdahulu yang menggunakan unsur *mise en scene* dalam penelitiannya yaitu ada penelitian dari Triadi Sya’dian, Evi Oktiana, dan suryanto yang berjudul “Analisis *Mise En Scene* Pada Film *Parasite*”. Film

parasite adalah sebuah film yang berasal dari Korea Selatan yang disutradarai oleh Bong Joon-ho, film ini bercerita tentang komedi hitam korea selatan. Film ini mengajarkan nilai-nilai kehidupan yang seharusnya dimiliki oleh manusia seperti sifat empati. Hasil dari penelitian ini yaitu penerapan *mise en scene* pada film ini mampu mempengaruhi penonton dalam hal kebenaran atau kepercayaan. Visi dari film ini dapat tersampaikan dengan baik, seperti kesan ruang dan waktu, suasana hati.

Penelitian kedua yang serupa yaitu penelitian yang dilakukan oleh Bramanti Hananti Nugraheni yang berjudul “Unsur *Mise En Scene* Budaya Jawa Dalam Film Horor” penelitian ini menggunakan film horor “Atelier” sebagai objeknya. Hasil dari penelitian ini yaitu film “Atelier” menggunakan unsur *mise en scene* yang familiar dalam kehidupan sehari-hari tetapi disajikan dalam film dengan cara yang tidak familiar. Dengan bantuan penggunaan budaya jawa yaitu kain batik, ukiran *furniture*, dan juga busana khas jawa membuat film ini memberikan pengalaman yang berbeda, dengan menawarkan gambar-gambar yang *unimaginably ghastly*.

Penelitian selanjutnya tentang unsur *mise en scene* yang telah dilakukan terlebih dahulu yaitu penelitian dari Surya Farid Sathotho, Philipus Nugroho Hari Wibowo, dan Nur Annisa Savini yang berjudul “*Mise En Scene* Film Nyai Karya Garin Nugroho”. Penelitian ini menggunakan objek penelitian, yaitu film “Nyai” yang ditayangkan perdana pada tahun 2016 yang merupakan film karya Garin Nugroho. Film ini diambil karena film ini dibuat hanya dengan menggunakan satu kamera dan pengambilan gambarnya yang

dilakukan secara terus menerus (*long take*). Hasil dari penelitian ini adalah terbukti film “nyai” menggunakan idiom-idiom teater dan orang yang menonton film “nyai” merasakan kesan seperti menonton pertunjukan teater di atas panggung.

Dari latar belakang yang sudah dijelaskan di atas, perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya, yaitu dari objek penelitiannya yakni film, di mana penelitian ini menggunakan film horor “Perempuan Tanah Jahanam” dan unsur *mise en scene* yang dianalisis pada penelitian ini adalah unsur *mise en scene* yang digunakan untuk membangun adegan menegangkan dalam film “Perempuan Tanah Jahanam”. Jadi peneliti tertarik untuk mengkaji dan meneliti lebih dalam bagaimana dramatisasi adegan menegangkan dapat menciptakan kondisi horor di dalam film “Perempuan Tanah Jahanam”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang yang sudah dijelaskan, penulis melihat permasalahan yang diangkat dari penelitian ini adalah, Bagaimana dramatisasi adegan menegangkan pada film dalam upaya menciptakan kondisi horor?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimana dramatisasi adegan menegangkan pada film dalam upaya menciptakan kondisi horor pada film horor Perempuan Tanah Jahanam.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada pembaca penelitian ini:

1. Manfaat Akademik

Memberikan referensi atau gambaran untuk penelitian selanjutnya, khususnya dalam melihat dan mengkaji kegunaan unsur *Mise en Scene* dalam film. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan referensi untuk melihat bagaimana adegan menegangkan dalam film dapat membentuk kondisi horor.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan kepada pembuat film agar dapat lebih memperhatikan unsur artistik atau unsur *mise en scene* dalam membentuk suasana dalam film khususnya dari sisi *setting*, kostum dan tata rias karakter, pencahayaan, dan akting pemain .

E. Kerangka Teori

Kerangka teori yang digunakan untuk membantu menyelesaikan penelitian ini yaitu:

1. Dramatisasi Adegan Menegangkan

Dramatisasi dalam film merupakan sebuah adaptasi karya fiksi yang menampilkan kehidupan nyata sebagai objeknya dalam bentuk dramatis. (Zoebazary, 2016, h, 113). Menurut Madjadikara (2005: h.30) dramatisasi adalah sesuatu yang dilakukan untuk memberikan informasi tentang sesuatu

yang benar dengan maksud untuk menarik perhatian lawan bicara tetapi dengan cara melebih-lebihkan sifat atau keadaannya. Dramatisasi biasa digunakan oleh seorang produser untuk menampilkan cuplikan yang bersifat dramatis yang mengandung ketegangan, menggoda, dan memancing rasa penasaran. Bisa ditarik kesimpulan bahwa dramatisasi merupakan bentuk dari situasi kehidupan, peristiwa, yang dibuat sedemikian rupa dalam film untuk menyesuaikan jalan cerita yang akan dimunculkan dalam film agar lebih dramatis.

Adegan atau *scene* merupakan bagian dari drama atau film, yang menandakan perubahan suasana atau lokasi dari babak satu ke babak lainnya, dan sebuah adegan yang terdiri atas satu atau lebih *shot* dan peristiwa (Zoebazary, 2016, h.285). Adegan yang terjadi dalam film dari adegan pertama dan adegan selanjutnya mempunyai peristiwa yang disajikan berbeda-beda. Adegan juga dapat diartikan sebagai bagian dari rangkaian cerita dari film.

Menegangkan adalah suasana yang tegang, atau bisa dikatakan juga ketegangan. Ketegangan adalah suasana yang membuat kita cemas, merasakan hal yang berdebar-debar pada dalam diri (Lutters, 2010, h. 101). Dapat ditarik kesimpulan bahwa dramatisasi adegan menegangkan adalah adaptasi karya yang dibuat mengikuti kehidupan nyata sebagai bagian dari drama perfilman yang disajikan dalam bentuk peristiwa atau rangkaian cerita yang digambarkan dengan suasana yang mencekam dan menegangkan.

2. Kondisi Horor

Kondisi merupakan situasi atau suatu keadaan. Horor sudah melekat dengan kehidupan masyarakat Indonesia. Menurut Dominic Strinanti dan Simon Cotte (dalam Yudono & Djokowidodo, 2023, h.58) Horor didefinisikan sebagai ketakutan, kecemasan, dan kengerian yang dialami atau dirasakan oleh manusia. Dapat disimpulkan bahwa kondisi horor merupakan situasi atau keadaan yang menakutkan ataupun mengerikan. Kondisi horor dapat membuat orang mengalami kecemasan, ketakutan, kengerian jika mereka mengalami suatu peristiwa atau melihat suatu peristiwa yang terjadi di depan mereka baik secara langsung maupun melalui film.

Ketika orang sedang menonton film, mereka dapat merasakan kondisi horor karena melihat suatu adegan yang memperlihatkan suasana atau keadaan yang mengerikan. Kondisi horor terjadi ketika masyarakat melihat suasana atau peristiwa yang mengerikan. Contohnya seperti orang yang pergi ke hutan pada malam hari, lalu di hutan tersebut memiliki suasana yang gelap, sunyi, berkabut, dan merasa mengerikan, itu adalah kondisi horor.

3. Film

Film menjadi salah satu media yang dapat memberikan pesan dan mempengaruhi penonton atau audiens nya ketika menonton adegan yang terdapat pada film. Film menjadi salah satu bentuk komunikasi massa yang paling terkenal. Tidak hanya untuk hiburan, film juga bisa menjadi alat untuk melakukan penyampaian pesan bagi penonton atau masyarakat melalui cerita yang ditampilkan pada film.

Film yang ditayangkan memiliki unsur-unsur yang sedemikian rupa di dalamnya, Adapun unsur-unsur dalam film menurut Himawan Pratista (2018, h. 23-24) antara lain:

a. Unsur Naratif

Unsur naratif adalah elemen-elemen dasar dalam film. Konflik, waktu, toko, tujuan, dan lokasi merupakan elemen yang terdapat dalam unsur naratif. Elemen-elemen inilah yang saling berkaitan dan berinteraksi satu sama lain, yang akhirnya membentuk suatu unsur naratif.

b. Unsur Sinematik

Unsur Sinematik merupakan gaya atau aspek-aspek untuk mengolah unsur naratif. Teknik dalam pembuatan film merupakan unsur sinematik. Sinematografi pada film, editing, suara pada film, dan *mis-en-scene* adalah 4 elemen yang ada pada unsur sinematik. *Mise-en-scene* merupakan semua hal yang tertangkap oleh kamera atau lebih tepatnya di dalam sebuah frame yang sedang kita ambil yang terdiri dari 4 bagian penting yaitu latar (*setting*), Kostum (*make-up*), pemain, pencahayaan.

Film tidak hanya sebagai hiburan masyarakat semata, tetapi film bisa menjadi media informasi dalam menggambarkan tentang isu-isu sosial yang ada di masyarakat, ataupun menggambarkan peristiwa-peristiwa yang terjadi pada masyarakat sekarang. Jadi tidak hanya untuk hiburan, film juga bisa menjadi salah satu sarana komunikasi yang digunakan untuk mendidik para pengamatnya atau para penontonnya.

4. Film Horor

Film horor adalah film yang dibuat dengan jalan cerita yang menegangkan, menyeramkan dan menakutkan, yang didalamnya terdapat visualisasi hantu yang bertujuan untuk memberikan efek rasa takut, jijik, menegangkan kepada penonton agar penonton dapat merasakan suasana yang terjadi dalam suatu adegan dalam film horor tersebut (Pratista, 2018, h.49). Bahkan prasista menjelaskan film horor sering dibuat berhubungan dengan dimensi supernatural maupun sisi gelap manusia. Film horor memiliki suasana yang gelap dan suram, didukung juga dengan dukungan ilustrasi musik yang mencekam dan mengagetkan.

Film horor Indonesia kebanyakan mengangkat cerita dari masyarakat setempat seperti adat, ritual, tradisi, dan situasi (Baksin, 2013). Rasa yang ada dalam masyarakat yang ditampilkan oleh film horor dengan membuat ketegangan, kejijikan, dan menakutkan ketika menonton film horor. Dalam film horor unsur yang membantu dalam membangun suasana rasa takut penonton adalah *mise en scene*. Menurut Freeland (200, h.5) film horor dibuat pada dasarnya untuk mengganggu penonton dan memberikan efek rasa takut, genre horor ini memiliki tujuan estetika negatif.

5. *Mise En Scene*

Mise en scene adalah semua hal yang terletak di depan kamera yang akan diambil gambarnya dalam proses memproduksi sebuah film (Pratista, 2017, h. 97). Pratista menjelaskan *mise en scene* dalam film memiliki arti “*putting in the scene*”. *Mise en scene* merupakan kata yang berasal dari

bahasa perancis. *Mise en scene* adalah unsur sinematik yang dapat dikenali dengan mudah karena hampir semua gambar yang terdapat dalam film yang kita lihat merupakan bagian dari unsur ini (Pratista, 2017, h.97). Dalam menjelaskan unsur *mise en scene* ini dapat diibaratkan melalui layar bioskop lalu menganggap layar bioskop tersebut adalah sebuah panggung pertunjukkan, maka semua elemen yang ada diatas panggung itu merupakan unsur-unsur dari *mise en scene*. *Mise en scene* terdiri dari 4 unsur utama yang meliputi latar (*setting*), kostum dan tata rias karakter, pencahayaan, dan pemain serta pergerakannya termasuk akting, pengertiannya adalah sebagai berikut (Pratista, 2017, h.97):

a. Latar (*Setting*)

1) Definisi *Setting*

Latar atau *setting* dalam *mise en scene* adalah seluruh latar atau tempat bersama dengan segala propertinya. Properti yang dimaksud mencakup semua benda yang tidak bergerak, seperti perabot, pintu, jendela, lampu, pohon, dan sebagainya. *Setting* yang terdapat dalam film dibuat senyata mungkin mengikuti konteks ceritanya. Pada prinsipnya *setting* dianggap berhasil dan sempurna jika *setting* tersebut otentik, dimana *setting* harus mampu meyakinkan penonton bahwa film tersebut benar-benar terjadi di lokasi tersebut dan waktu yang sesuai konteks yang digambarkan pada ceritanya (Pratista, 2017, h. 98). Lokasi atau tempat dalam film ini yang dapat membangun atau mendukung suasana dari film itu sendiri. Dalam pembuatan film,

pengaturan *setting* atau latar ini sangat penting dalam unsur *mise en scene* karena dari unsur ini film dapat terlihat nyata agar sesuai dengan alur cerita dari film.

2) Lokasi Pengambilan Gambar

Lokasi pengambilan gambar terdiri dari 2 tempat yaitu (Pratista, 2017, h.99) :

a) Set Studio

Sejak era perfilman dimulai, produksi film telah menggunakan set studio untuk memproduksi sebuah film. Tetapi seiring perkembangan film, set studio sudah mulai ditinggalkan karena biaya produksi yang semakin besar. Set studio sebenarnya adalah cara yang ideal karena seorang pembuat film dapat mengontrol penuh semua aktivitas produksinya, dan tanpa terganggu oleh faktor cuaca, perijinan, lalu lintas, dan sebagainya.

Sekarang ini set studio lebih banyak digunakan untuk produksi film dengan genre tertentu yang mempunyai budget yang besar seperti genre fantasi, perang, epik, sejarah, superhero, dan fiksi ilmiah yang mempunyai jalan cerita masa depan dan masa silam. Genre film ini membutuhkan biaya produksi yang sangat besar karena harus membangun set yang besar dan megah, sesuai dengan skala sesungguhnya.

b) Lokasi Sebenarnya (*Shot on Location*)

Shot on location merupakan produksi film dengan menggunakan lokasi aktual yang sebenarnya atau sesungguhnya (Pratista, 2017, h.100). Tetapi *shot on location* belum tentu juga menggunakan lokasi yang sama persis dalam kisahnya, namun bisa menggunakan lokasi yang mirip atau mendekati dengan ceritanya. Contohnya seperti film superhero “The Dark Knight” yang menggunakan *shot on location* di berbagai lokasi jalanan dan bangunan di kota Chicago, yang dalam kisah ceritanya di film diceritakan sebagai kota Gotham (fiktif).

Shot on location mempunyai beberapa keuntungan dibandingkan dengan set studio ketika seorang pembuat film menggunakan *shot on location* dalam produksi filmnya. Pertama keuntungannya adalah biaya produksi yang murah karena tidak perlu membangun set studio yang begitu besar. Kedua, keuntungan dari penggunaan *shot on location* yaitu efek realisme dapat lebih dicapai dalam membangun suasana pada film, yang jauh lebih meyakinkan penonton karena lokasi dalam film diambil dari lokasi sebenarnya yang ada di kehidupan nyata.

Namun ada beberapa kelemahan dari *shot on location* yaitu sineas tidak bisa mengontrol cuaca pada saat pengambilan adegan film, tidak bisa mengontrol lalu lintas, pejalan kaki, kebisingan, perijinan, dan sebagainya. Para sineas umumnya sekarang ini banyak

menggunakan *shot on location* dalam pembuatan film, produksi di studio kini hanya dilakukan oleh studio-studio besar dan hanya untuk genre tertentu saja seperti, perang, fantasi, superhero, epik sejarah, dan lainnya.

3) Fungsi Setting

Setting adalah salah satu elemen utama yang sangat mendukung aspek naratif dari sebuah film. Tanpa adanya *setting*, cerita dalam film tidak dapat berjalan dengan baik. Fungsi utama dari *setting* yaitu sebagai penunjuk ruang dan waktu, serta juga berperan untuk memberikan informasi yang kuat dan mendukung cerita dalam film. Selain berfungsi sebagai latar cerita, *setting* juga mampu membangun mood atau suasana dalam film sesuai dengan tuntutan cerita. Tidak hanya itu *setting* juga bisa menentukan status sosial, menentukan ruang dan waktu, *setting* juga dapat memiliki motif atau simbol tertentu sesuai dengan tuntutan cerita film, dan *setting* juga dapat berfungsi aktif sebagai pendukung dari aksi yang diceritakan dalam film, penjelasannya sebagai berikut (Pratista, 2017, h. 101-104):

a) Ruang dan Waktu

Fungsi utama *setting* adalah untuk menentukan ruang dan waktu, *setting* bisa dibilang sempurna jika sesuai dengan konteks dari ceritanya. *Setting* harus berhasil meyakinkan penontonnya bahwa lokasi dan waktu yang terjadi dalam cerita dari film tersebut benar-benar terjadi dalam lokasi dan waktu yang sesungguhnya. Lokasi

cerita memiliki kekhasan atribut masing-masing, seperti contohnya Rumah tinggal, apartemen, hotel, kantor, *mall*, restoran, rumah sakit, bank, tempat ibadah. Rumah tinggal tentu berbeda dengan apartemen. Restoran tentu berbeda dengan bar atau kafe. Dari masa ke masa, lokasi-lokasi tersebut tentu memiliki properti dan karakter yang berbeda-beda menyesuaikan jamannya.

Disisi lain *setting* juga mampu memberikan informasi tentang masa atau periode, kapan atau dimana cerita film berlangsung. Penggunaan *shot on location* untuk latar cerita masa kini akan lebih meyakinkan penonton. Jika menceritakan kisah dalam film yang berlatar masa kini, tentu tidak akan banyak masalah dengan penggunaan lokasi produksinya. Hal ini berbeda jika dalam film yang mengambil kisah latar belakang masa silam, masa depan, atau di negeri antah berantah yang membutuhkan perhatian khusus pada bagian *setting*-nya.

b) Status Sosial

Dekor dari *setting* bersama dengan kostum juga dapat menentukan status sosial dari para karakter yang ada pada cerita dalam film. Contohnya *setting* yang menggambarkan status sosial kalangan kelas atas atau bangsawan digambarkan dengan wujud yang megah, luas, terang, mewah, properti atau perabotan rumah yang lengkap dan ornamen rumah yang detil. Sedangkan *setting* untuk

kalangan bawah biasanya gelap, kumuh, perabotan atau properti yang minim dan sederhana.

c) Mood Adegan

Untuk membangun *mood* dan suasana yang terdapat dalam film, *setting* berhubungan erat dengan tata cahaya. Suasana yang dibangun oleh *setting* yang terang cenderung bersifat hangat, formal, dan akrab. Sementara suasana *setting* gelap lebih bersifat intim, dingin, bernuansa misteri, serta mencekam. Dalam film elemen natural seperti api, air, angin, kabut, salju, mendung, sering digunakan untuk membangun *mood* dari sebuah adegan. Contohnya seperti suasana berkabut dapat memberikan nuansa mistik dan misteri dari sebuah adegan. Sementara cuaca mendung atau awan gelap sering kali digunakan untuk memberikan nuansa yang suram bahwa sesuatu yang buruk akan segera tiba.

d) Motif atau Simbol

Setting juga dapat memiliki motif atau simbol tertentu sesuai dengan tuntutan dari sebuah cerita film. Sineas sering memanfaatkan elemen natural untuk menggambarkan status fisik dan mental tokoh-tokohnya. Contohnya seperti api yang berkobar-kobar sering kali digunakan untuk simbol amarah yang sangat membara-bara.

e) Pendukung Aktif Aksi atau Adegan

Setting juga dapat menjadi pendukung aktif aksi atau adegan dari tokoh dalam film. Contohnya seperti film dengan genre *action* actor laga Jackie Chan sering sekali menggunakan barang-barang disekitarnya untuk membantu dia melawan musuh-musuhnya.

b. Kostum dan Tata Rias Karakter

Kostum dan tata rias (*make up*) dalam *mise en scene* adalah pakaian, aksesoris dan tata rias yang digunakan oleh pemain atau aktor dalam film pada saat akting. Penjelasanannya akan dibagi kedalam beberapa kategori dibawah ini (Pratista, 2017, h. 104 – 109):

1) Kostum dan Fungsinya

Kostum adalah semua hal yang dipakai atau dikenakan pemain bersama dengan seluruh aksesorisnya. Aksesoris dalam kostum di antaranya topi, jam tangan, perhiasan, sepatu, tongkat, kacamata, dan lain-lain. Di dalam film, kostum atau busana tidak hanya digunakan untuk penutup tubuh semata, tetapi juga berfungsi untuk menyesuaikan dengan konteks naratifnya.

Dalam pembuatan film pemilihan kostum juga harus otentik sesuai dengan isi cerita dalam film agar lebih dapat meyakinkan penonton. Kostum juga sama halnya dengan *setting* yang dapat berfungsi untuk menggambarkan ruang dan waktu dari sebuah film,

status sosial, kepribadian pelaku, warna sebagai simbol, motif pergerakan cerita, image dan pengertiannya sebagai berikut:

a) Ruang dan Waktu

Sama halnya dengan *setting*, kostum adalah aspek penting yang paling mudah kita identifikasi untuk melihat atau menentukan latar waktu serta lokasi dalam ceritanya. *Setting* lokasi dan kostum tentu saling menyesuaikan dengan konteks ruang dan waktu. Contohnya pada film dengan genre perang, kostum prajurit dan perwira dari latar cerita perang dunia II berbeda dengan perang vietnam.

b) Status sosial atau Kelompok

Kostum juga dapat memberikan status sosial pada para tokoh cerita dalam film. Busana yang dikenakan oleh tokoh utama biasanya lebih mendetail daripada figuran atau karakter pendukung. Hal tersebut juga bergantung pada periode latar ceritanya, pada periode masa silam karakter seorang wanita bangsawan umumnya menggunakan busana seperti gaun yang mewah, mahal, serta menggunakan aksesoris yang lengkap seperti gelang, kalung, anting, dan cincin. Seorang ratu pasti mengenakan busana yang lebih mewah daripada dayangnya, hal ini yang menandakan status sosial dalam busana.

c) Kepribadian Pelaku

Kostum dan aksesorisnya juga bisa memperlihatkan tentang gambaran umum dari karakter atau kepribadian tokoh cerita. Film yang bertema remaja anak sekolah sering sekali menggambarkan kepribadian seseorang melalui busana dan aksesoris yang tokoh cerita tersebut gunakan. Contohnya seorang anak sekolah yang menggunakan kacamata, berpakaian rapi, sering sekali digambarkan sebagai seorang kutu buku dan pintar, sedangkan siswa yang tidak menggunakan seragam sekolah yang rapi atau dikeluarkan sering sekali dianggap sebagai siswa nakal.



GAMBAR 1. Ilustrasi poster film "SPLIT"

Contoh selanjutnya seperti yang terlihat dalam gambar 1, film split merupakan film yang mengisahkan seorang laki-laki yang mempunyai 23 karakter kepribadian dalam dirinya. Setiap dari karakternya mempunyai ciri khas, dan salah satunya tercermin dari kostum yang ia kenakan.

d) Warna sebagai Simbol

Penggunaan warna dalam kostum juga dapat memberikan motif atau simbol tertentu. Dalam film horor barat sering sekali sosok jahat menggunakan busana berwarna hitam, tetapi dalam film horor asia termasuk Indonesia, hantu sering sekali digambarkan dengan busana yang berwarna putih.

e) Motif Penggerak Cerita

Tidak hanya sebagai penutup tubuh, terkadang dalam beberapa genre film, kostum dan aksesoris menjadi motif penggerak cerita. Contohnya seperti film “Cinderella” yang menjadi inti dari permasalahan tersebut yaitu sepatu kaca yang ditinggalkan oleh cinderella, dan menjadi inti dari film itu sendiri.

f) Image

Kostum juga dapat menjadi image karakter pada tokoh cerita dalam film-filmnya. Sehingga penonton atau bahkan orang-orang dapat mengenal sosok karakter mereka dari kostum atau busana yang mereka gunakan. Contohnya film superhero seperti batman, ironman, superman, penonton atau masyarakat dapat mengetahui karakter mereka dari apa yang tokoh cerita tersebut gunakan.

Superman yang menggunakan kostum berwarna biru dan merah yang mempunyai logo “S” di dadanya, dan memiliki jubah berwarna merah. Batman yang menggunakan kostum berwarna hitam

dan memiliki jubah berwarna hitam, serta memiliki logo kelelawar di dadanya. Ironman dengan kostum besinya yang berwarna merah dan memiliki lubang cahaya di tengah dadanya, itu semua menjadi image dari karakter atau tokoh-tokoh dalam cerita film tersebut.

2) Tata Rias Karakter

Dalam film tata rias karakter secara umum mempunyai beragam fungsi, yaitu untuk menggambarkan usia dari karakter tersebut, menambahkan luka atau lebam pada bagian-bagian tubuh untuk menambah dramatisasi dalam suatu adegan, menggambarkan sosok manusia yang unik, hingga sosok nonmanusia. Tata rias karakter wajah nonmanusia atau sosok manusia unik biasanya digunakan dalam film bergenre horor., fiksi ilmiah, superhero, hingga fantasi. Dalam film horor sering kita temui karakter sosok seperti zombie, suter ngesot, kuntilanak, ataupun hantu-hantu yang di rias sedemikian rupa untuk memberikan kesan yang menakutkan.

c. Pencahayaan

Pencahayaan merupakan unsur dasar yang juga sangat penting dalam memproduksi sebuah film. Jika dalam suatu film tidak terdapat adanya cahaya, seluruh unsur yang digabungkan dalam pembuatan film tidak akan terlihat dan tidak akan memiliki kesan. Pencahayaan dibagi dalam beberapa kategori dan penjelasannya seperti dibawah ini (Pratista, 2017, h. 109 – 115):

1) Unsur-unsur Pencahayaan

Tanpa cahaya suatu benda tidak akan memiliki wujud. Tanpa cahaya sebuah film tidak akan terwujud. Semua gambar yang terdapat dalam film merupakan hasil manipulasi cahaya. Unsur-unsur pencahayaan dalam film sebagai tata cahaya dapat dikelompokkan menjadi empat unsur yaitu:

a) Kualitas Pencahayaan

Kualitas pencahayaan atau kualitas cahaya ini merujuk pada kecil besarnya intensitas pencahayaan. Kualitas pencahayaan terbagi menjadi *hard light* (cahaya terang) dan *soft light* (cahaya lembut). Jika *hard light* atau cahaya terang lebih cenderung menghasilkan bentuk obyek serta bayangan yang jelas. Sedangkan *soft light* atau cahaya lembut lebih cenderung menyebarkan cahaya sehingga menghasilkan bayangan yang tipis. Sinar matahari yang menyorot tajam merupakan bagian dari *hard light*. Sementara cahaya langit yang cerah merupakan bagian dari *soft light*.

b) Arah Pencahayaan

Arah cahaya ini merujuk pada sumber cahaya terhadap obyek yang dituju. Obyek yang paling sering dituju adalah pada bagian wajah dari pelaku cerita dalam film. Arah cahaya dapat dibagi menjadi 5 jenis sebagai berikut:

1) *Frontal lighting*

Frontal Lighting merupakan cahaya yang diberikan dari depan, dan cenderung menghapus bayangan dan dapat menegaskan bentuk sebuah obyek atau wajah karakter.

2) *Side Lighting*

Side Lighting merupakan arah pencahayaan yang cenderung menampilkan bayangan ke arah samping tubuh karakter.

3) *Back Lighting*

Back Lighting atau disebut juga *backlight* untuk menampilkan siluet dari bentuk sebuah obyek atau karakter, jika tidak menggunakan sudut pencahayaan lain. Pencahayaan ini menyorot dari belakang objek dan menimbulkan siluet.

4) *Under Lighting*

Under Lighting biasanya digunakan dalam arah pencahayaan genre film horor. Arah pencahayaan *under lighting* ditempatkan di bagian depan bawah dari karakter dan biasanya menyorot pada bagian wajah. Arah pencahayaan ini biasa digunakan untuk menambah efek horor dari sebuah adegan film.

5) *Top Lighting*

Top lighting jarang digunakan untuk membuat suatu adegan dalam film. Arah pencahayaan *top lighting* ditempatkan di bagian atas objek atau karakter. *Top lighting* berfungsi untuk mempertegas sebuah benda

atau karakter dari suatu adegan. *Top lighting* biasanya digunakan untuk menunjukkan jenis pencahayaan buatan seperti contohnya dalam sebuah adegan seperti lampu gantung atau lampu jalan.

c) Sumber Cahaya

Sumber cahaya hanya merujuk pada karakter sumber cahaya, yaitu pencahayaan natural dan pencahayaan buatan. Pencahayaan natural merupakan cahaya yang didapatkan apa adanya yang terdapat dalam lokasi *setting* dan tidak dibantu oleh pencahayaan lainnya. Kualitas dari pencahayaan natural ini memang sedikit kurang baik, namun dari pencahayaan natural ini efek realistis dalam sebuah adegan menjadi semakin nyata.

Pencahayaan buatan biasanya digunakan oleh produksi film yang mempunyai studio besar. Pencahayaan buatan digunakan untuk memudahkan mengontrol efek cahaya yang diinginkan. Selama memproduksi sebuah film, para sineas biasanya menggunakan dua sumber cahaya, sumber cahaya pengisi (*fill light*) dan sumber cahaya utama (*key light*). *Key light* merupakan sumber cahaya utama yang paling kuat menghasilkan bayangan, sedangkan *fill light* biasanya digunakan untuk menghilangkan dan melembutkan bayangan dan jumlahnya biasanya lebih dari satu. Sumber cahaya pengisi dan utama dapat diletakkan dimana saja sesuai dengan kebutuhan.

d) Warna Cahaya

Warna cahaya adalah penggunaan warna dari sumber cahaya. Warna cahaya yang natural hanya terbatas pada dua warna saja yakni kuning muda (lampu) dan putih (sinar matahari). Para sineas biasanya sering menggunakan filter untuk dapat menghasilkan warna tertentu sesuai dengan keinginannya.

2) Rancangan Tata Lampu

Rancangan tata lampu memang berhubungan erat dengan aspek teknis, tetapi sangat berperan besar dalam mendukung nuansa, suasana, dan mood dari sebuah adegan. Suasana dan mood yang ada dalam film bergenre romance pastinya berbeda dengan suasana dan mood yang berada pada film bergenre horor atau thriller. Mood dan suasana pada film bergenre horor atau thriller yang cenderung memiliki suasana gelap dan suram. Rancangan tata lampu secara umum dikelompokkan menjadi dua jenis yakni *high key lighting* dan *low key lighting*, dua rancangan ini mempunyai perbedaan karakter pencahayaan yang sangat mencolok serta penjelasannya (pratista, 2017, h. 112 – 113):

a) *High Key Lighting*

High key lighting adalah salah satu teknik tata cahaya yang menciptakan batas tipis antara area terang dan gelap. Teknik ini lebih mengutamakan pada bentuk, warna, dan garis yang tegas pada elemen *mise en scene*. Teknik *high key lighting* ini biasanya digunakan untuk

adegan-adegan yang sifatnya umum dan formal, seperti halnya di kampus, sekolah, minimarket, pusat perbelanjaan, restoran siap saji, rumah sakit, dan sebagainya. Film yang menggunakan teknik tata cahaya *high key lighting* dalam tiap adegannya adalah film yang bergenre drama keluarga, biografi, komedi, serta musikal.

b) *Low Key Lighting*

Low key lighting adalah suatu teknik tata cahaya yang menciptakan batasan tegas antara area gelap dan terang. Dalam *mise en scene* teknik ini lebih mengutamakan unsur bayangan yang tegas. Teknik *low key lighting* sering digunakan dalam adegan film yang bersifat intim, suram, mencekam, serta misteri. Beberapa genre film yang menggunakan teknik *low key lighting* yaitu film horor, film noir, thriller, dan detektif.

Film horor sering sekali mengkombinasi kedua teknik di atas, kedua teknik biasanya disesuaikan dengan konteks adegan dan lazimnya salah satu teknik lebih dominan daripada teknik satunya. Dalam film horor dan thriller sebuah interior rumah atau bangunan publik seperti rumah sakit, sekolah, hotel, bisa tampak sangat berbeda antara siang dan malam hari dikarenakan penggunaan rancangan tata cahaya yang berbeda. Tata cahaya dibuat lebih mencekam lagi dengan kondisi minim cahaya biasanya terjadi dalam adegan klimaks film horor, bahkan menggunakan pencahayaan yang terang dan gelap

(gulita) secara bergantian untuk lebih membuat suasana horor dalam setiap adegan tersebut.

3) Bayangan

Bayangan dapat tercipta dari sisi gelap sebuah obyek yang tidak terkena cahaya. Penggunaan bayangan dapat ditemukan dalam film dengan genre apa saja, tetapi penggunaan bayangan sering dijumpai pada film bergenre horor, thriller, serta noir (pratista, 2017, h.114). Unsur bayangan dalam sebuah film horor dan thriller mampu menambah efek misteri, serta efek dramatik dari film itu sendiri. Teknik *low key lighting* yang memiliki batas tegas antara terang dan gelap tentu menciptakan sebuah bayangan, baik bayangan pada obyek, maupun bayangan dari obyek, serta penjelasannya dibawah ini:

a) Bayangan pada obyek

Bayangan pada obyek dapat tercipta ketika cahaya gagal menerangi seluruh permukaan obyeknya, contohnya seperti tubuh manusia, wajah, maupun obyek lainnya.

GAMBAR 2

Contoh bayangan pada obyek



Seperti yang dilihat dari (gambar 2), efek siluet yang dihasilkan dari bayangan pada obyeknya. Dalam film horor efek siluet sering kali ditampilkan untuk memperlihatkan sosok roh jahat.

b) Bayangan dari obyek

Bayangan dari obyek merupakan bayangan yang tercipta dari sisi sebuah obyek yang tidak terkena cahaya lalu tercetak di sebuah bidang obyek lain seperti dinding atau lantai. Dalam film biasanya bayangan dari obyek ini untuk menampilkan adegan pembunuhan, namun hanya memperlihatkan bayangannya saja, sehingga efek misteri dan mencekam lebih dapat dirasakan oleh penonton.

d. Pemain serta Pergerakannya

Aspek lain yang sangat penting dalam film adalah dari pergerakan dan akting pemain. Di dalam film, aspek akting pemain merupakan unsur yang akan memotivasi naratif dalam sebuah film dan seorang pemain selalu bergerak dalam melakukan sebuah aksi

dalam film. Dalam film seorang aktor dituntut melakukan adegan atau pergerakan untuk membangun suasana dramatis disetiap alur cerita sehingga pesan-pesan dalam film tersebut dapat tersampaikan dengan baik. Pergerakan aktor pemain dalam film dibatasi oleh framing. Keberhasilan sebuah film salah satu penentu utamanya adalah performa seorang pemain dalam melakukan akting.

1) Framing dan Pergerakan Pemain

Posisi pemain dan pergerakan pemain dalam sebuah adegan film selalu dibatasi oleh unsur *framing*. Pembatasan *frame* ini tidak lantas membatasi pergerakan pemain karena melalui sudut pengambilan dan pergerakan kamera, serta teknik editing, maka dari itu pemain bebas dapat bergerak kemana pun, sesuai dengan tuntutan cerita. Dalam memproduksi sebuah film, pergerakan dan posisi pemain merupakan hal yang mutlak dan harus direncanakan dengan matang.

2) Akting Pemain

Dalam sebuah film banyak hal yang mempengaruhi akting seorang pemain, seperti konsep cerita, gaya sinematik sineas, genre, teknologi, bentuk fisik, ras, asal wilayah (negara) dan lain sebagainya (pratista, 2017, h. 124). Seperti halnya perbedaan wilayah yang memungkinkan adanya perbedaan *gesture*. Contohnya gaya berkelahi dalam film *action* barat berbeda dengan gaya berkelahi film kung fu yang diproduksi oleh negara Hong Kong atau China, dan pastinya

berbeda juga dengan gaya berkelahi film *action* Indonesia yang biasanya menggunakan teknik bela diri silat.

Akting dari seorang *actor* atau *actress* menentukan pencapaian realistiknya dari setiap adegan dalam film. Akting yang realistis atau natural yaitu bagaimana penampilan fisik, ekspresi, gestur, serta gaya bicara yang sama dengan seseorang dalam kenyataan sehari-hari. Akting seorang pemain dinilai pantas dalam sebuah film dapat dilihat dari memahami fungsi serta motivasi karakter dalam sebuah cerita film, melalui *genre* dan konteks naratifnya.

F. Metodologi Penelitian

1. Metode Penelitian dan Jenis penelitian

Jenis penelitian ini adalah kualitatif dengan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif adalah metode yang memungkinkan peneliti dalam melakukan penelitian, untuk melakukan identifikasi isu atau peristiwa maupun fenomena dari perspektif peneliti itu sendiri, dan memahami makna dan interpretasi yang dilakukan terhadap perilaku, peristiwa atau obyek (Haryono, 2020, h.36). Metode penelitian deskriptif kualitatif menurut Moleong (2005, h. 4), yaitu penelitian yang dimana data-data yang dikumpulkan berupa gambar-gambar, kata-kata, dimana data tersebut dapat diperoleh dengan cara pengamatan atau observasi, dokumentasi pribadi, foto, video tape, dan hasil wawancara. Bogdan dan Taylor (dalam Nugrahani, 2014, h, 89) mendefinisikan bahwa metode penelitian deskriptif kualitatif sebagai prosedur penelitian yang

menghasilkan data deskriptif dalam bentuk deskripsi atau penjelasan sistematis tentang makna dibalik sebuah fenomena atau peristiwa dari objek atau perilaku orang yang diamati dan diteliti.

Metode penelitian kualitatif sering disebut juga dengan metode interpretive atau interpretatif karena data dari hasil penelitian lebih berhubungan dengan interpretasi terhadap data yang ditemukan di lapangan (Sugiyono, 2013, h.8). Penelitian kualitatif memiliki filsafat postpositivisme atau sering disebut dengan paradigma interpretif dan konstruktif, paradigma ini memandang realitas sosial sebagai sesuatu yang holistik atau utuh, kompleks, dinamis, dan penuh makna (Sugiyono, 2013, h.8). Penelitian juga dilakukan pada obyek yang alamiah, dimana obyek yang alamiah itu adalah obyek yang berkembang apa adanya dan tidak dapat dimanipulasi oleh peneliti dan kehadiran peneliti tidak mempengaruhi dinamika dalam obyek tersebut.

2. Sumber Data

Sumber data dari penelitian ini yaitu film Perempuan Tanah Jahanam. Film Perempuan Tanah Jahanam merupakan film yang sebelumnya tayang di bioskop, dan film ini juga berhasil ditayangkan di beberapa negara. Film ini merupakan *genre* horor psikologis, dengan tidak menampilkan visualisasi sosok hantu, tetapi dapat membuat penonton merasakan suasana horor ketika menonton film “Perempuan Tanah Jahanam”

Data Primer adalah data yang didapatkan oleh peneliti langsung dari sumber data tersebut tanpa melalui perantara (Sugiyono, 2013, h.194). Data primer dalam penelitian ini yaitu dari film “Perempuan Tanah Jahanam”. Film Perempuan Tanah Jahanam bisa diperoleh atau diamati melalui situs web *streaming* film online. Peneliti akan melakukan pengamatan langsung dengan menonton film tersebut, lalu mencatat dan mendokumentasikan bagian dari film yang menurut peneliti relevan untuk peneliti teliti sesuai dengan judul penelitian ini.

Data Sekunder adalah data yang bisa didapatkan atau dikumpulkan oleh peneliti dari berbagai sumber yang sudah ada atau secara tidak langsung (Sugiyono, 2013, h.194) . Data sekunder dalam film ini menggunakan studi pustaka, buku, jurnal, internet, dokumentasi, dan sumber lainnya. Sumber-sumber yang relevan dengan penelitian ini sehingga dapat mendukung penelitian ini agar dapat diteliti.

3. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dari penelitian ini dengan melakukan pengamatan atau observasi, studi pustaka dan dokumentasi gambar dari potongan *scene* adegan menegangkan dalam film “Perempuan Tanah Jahanam”. Observasi menurut Arikunto (dalam Joesyiana, 2018, h.94) observasi adalah suatu kegiatan untuk mengumpulkan data atau keterangan yang dapat dilakukan melalui pengamatan secara langsung dari objek yang diteliti. Sedangkan observasi menurut Hadi dan Nurkencana (dalam Joesyiana, 2018, h.94) data dikumpulkan dengan cara pengamatan serta pencatatan baik secara

langsung maupun secara tidak langsung pada objek atau tempat yang diamati.

Observasi juga merupakan teknik untuk menggali data dari berbagai sumber berupa rekaman gambar, dan aktivitas. Suatu peristiwa atau aktivitas dapat dilihat kebenarannya melalui observasi. Observasi yang dilakukan penulis yaitu observasi deskriptif. Observasi deskriptif adalah peneliti melakukan penjelajahan umum dan menyeluruh, mengamati dan melakukan deskripsi dari apa yang dilihat, didengar, dan dirasakan, sehingga mampu mendeskripsikan semua yang ditemui dalam pengamatan (Sugiyono, 2013, h.230). Observasi yang dilakukan peneliti dengan cara menonton berulang-ulang film “Perempuan Tanah Jahanam” dan mengamati alur cerita dari film “Perempuan Tanah Jahanam” secara keseluruhan untuk mengetahui bagian dari *scene* yang menampilkan dramatisasi adegan menegangkan yang akan peneliti gunakan untuk mendukung penelitian ini lalu nanti hasil temuan tersebut akan dideskripsikan dan di dokumentasikan.

Dokumentasi dilakukan dengan cara mengumpulkan data melalui potongan-potongan gambar dari adegan menegangkan yang ada pada film Perempuan Tanah Jahanam, lalu *scene* dramatisasi menegangkan tersebut juga dirasa cukup untuk mempunyai keempat elemen dari unsur *mise en scene*, agar *scene* atau data itu dapat membantu peneliti untuk melakukan analisis. Selanjutnya peneliti melakukan Studi pustaka, yang dilakukan

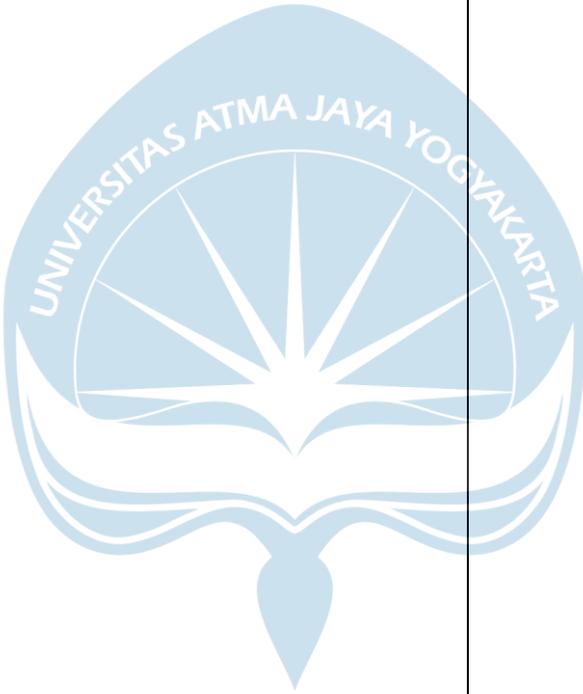
dengan cara membaca literatur seperti jurnal, buku yang dapat membantu peneliti dalam menganalisis film tersebut.

Dalam melakukan pengumpulan data ini, peneliti menetapkan tujuh *scene* yang akan peneliti analisis dalam penelitian ini. Tujuh *scene* dipilih berdasarkan *scene* yang menunjukkan dramatisasi adegan menegangkan yang ditampilkan dalam film “Perempuan Tanah Jahanam” dan dari pemahaman peneliti bahwa adegan menegangkan yang peneliti pilih tersebut memunculkan kondisi horor ketika peneliti mengamati dan menonton film “Perempuan Tanah Jahanam” ini. Dramatisasi adegan menegangkan itu sendiri merupakan adaptasi karya yang dibuat mengikuti kehidupan nyata sebagai bagian dari drama perfilman yang disajikan dalam bentuk peristiwa atau rangkaian cerita yang digambarkan dengan suasana yang mencekam dan menegangkan. Sedangkan ciri-ciri dari kondisi horor itu sendiri yang mana kondisi horor dapat membuat orang mengalami kecemasan, ketakutan, kengerian jika mereka mengalami suatu peristiwa atau melihat suatu peristiwa yang terjadi di depan mereka baik secara langsung maupun melalui film. Peneliti juga melihat elemen *mise en scene* yang terdapat dalam *scene* yang peneliti pilih tersebut, mulai dari *setting* atau latar tempat dari sebuah adegan tersebut, kostum dan tata rias karakter, pencahayaan dari *scene* tersebut, dan juga akting dan pergerakan pemain dari *scene* tersebut.

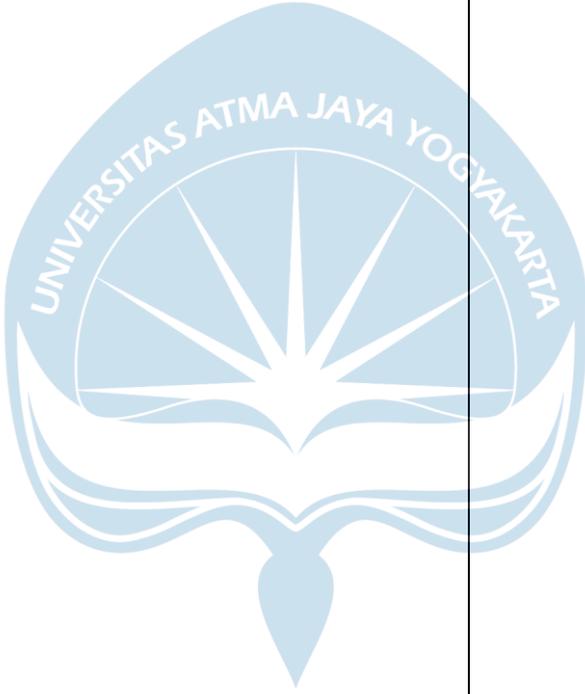
Beberapa potongan-potongan *scene* dibawah ini merupakan data yang peneliti anggap sudah memenuhi kriteria yang sudah dijelaskan:

TABEL 1
Scene Objek Penelitian

No	Unit Analisis (Potongan scene)	Menit	<i>Mise en scene</i>
1	 <p data-bbox="507 842 957 1238"><i>Scene 1:</i> Maya ditanya oleh salah satu warga desa Harjosari (dengan muka datar tetapi tatapan tajam) ketika orang tersebut melewati pintu toll tempat maya jaga malam itu.</p>	04:54	<p data-bbox="1114 568 1422 674">Setting (latar tempat): loket pintu masuk toll</p> <p data-bbox="1114 712 1422 745">Kostum dan Tata Rias</p> <p data-bbox="1114 784 1254 817">Karakter:</p> <p data-bbox="1114 855 1453 1115">Maya yang menggunakan pakaian kerja loket pintu pembayaran masuk toll.</p> <p data-bbox="1114 1153 1394 1258">Aktng pemain dan pergerakan pemain:</p> <p data-bbox="1114 1296 1453 1989">Maya yang mengetahui bahwa orang yang tidak dikenal itu menghampirinya, lalu berdiri dari tempat duduknya dan berdiri di sudut jendela dan tidak bisa Raut muka Maya yang menunjukkan ketakutan.</p>

	 The logo of Universitas Atma Jaya Yogyakarta is a light blue emblem. It features a central sunburst or fan-like shape with multiple rays emanating from a central point. This shape is enclosed within a semi-circular arc at the top, which contains the text "UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA" in a sans-serif font. Below the main emblem, there are stylized, flowing lines that resemble a book or a decorative flourish.	<p>Pencahayaan:</p> <p>untuk pencahayaan yang menyorot warga desa harjosari, menggunakan pencahayaan <i>under lighting</i>, cahaya yang disorot dari bawah dan menyorot bagian dari wajah tokoh tersebut. Tata cahaya tersebut merupakan tata cahaya yang dihasilkan dari lampu box dari nama maya yang berada di luar loket pembayaran tersebut. Sedangkan cahaya yang menyorot Maya menggunakan pencahayaan <i>Top Lighting</i> , pencahayaan dari atas, dan sumber cahaya dari maya merupakan sumber</p>
--	---	--

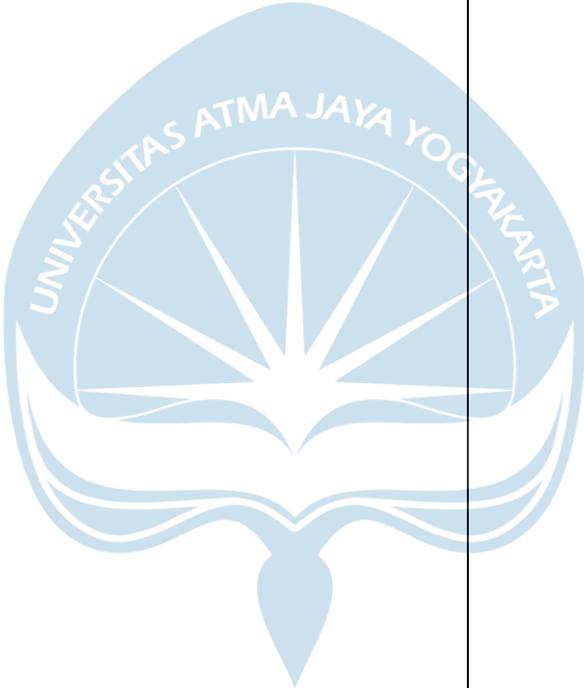
			<p>cahaya natural yang dihasilkan dari lokasi <i>setting</i> itu sendiri, yaitu lampu dari loket tempat maya jaga pintu toll.</p>
2	 <p><i>Scene</i> 2: Maya mencari sahabatnya Dini ketika hendak pulang dari pasar tempat mereka membuka usaha baju, lalu Maya menyusuri lorong pasar sendirian, disini maya ketakutan karena melihat di lorong pasar ada sosok perempuan menggunakan pakaian <i>full</i> hitam dan sedang duduk, ketika Maya melihat sosok tersebut, sosok tersebut kemudian berdiri.</p>	13:56	<p>Setting (latar belakang): Pasar, tempat maya dan dini berjualan baju.</p> <p>Kostum dan Tata Rias</p> <p>Karakter: Maya menggunakan kaos biasa, dan sosok perempuan tersebut menggunakan mukena <i>full</i> hitam.</p> <p>Pencahayaan: Dalam adegan ini ada dua pencahayaan, pencahayaan yang dari maya merupakan <i>Back Lighting</i>, agar dapat menampilkan siluet dari maya, sedangkan</p>

		<p>pencahayaannya untuk sesosok perempuan tersebut menggunakan pencahayaannya <i>Top lighting</i>, pencahayaannya dari atas.</p> <p>Aktif dan Pergerakan Pemain:</p> <p>Maya terlihat terdiam ketika melihat sesosok perempuan tersebut, ketika Maya sedang melihat sosok perempuan itu, perempuan tersebut berdiri dan menghadap ke arah Maya.</p>
3	 <p><i>Scene 3:</i> Maya sedang melihat foto dari keluarga Ki Donowongso dan Nyai Shinta sambil duduk di dekat pintu,</p>	<p>29:48</p> <p>Setting (latar tempat):</p> <p>Rumah tua Ki Donowongso.</p> <p>Kostum dan Tata Rias Karakter:</p> <p>Maya terlihat berpakaian rapi menggunakan jaket</p>

	<p>tetapi dari ujung ada bayangan hitam.</p>	<p>dan kaos, karena baru saja tiba di desa Harjosari.</p> <p>Pencahayaan:</p> <p>Dari sisi maya pencahayaannya merupakan <i>side lighting</i>, tetapi dari sisi bayangan tersebut pencahayaan dari <i>frontal lighting</i>, yaitu pencahayaan dari depan, tetapi karena cahaya yang tidak sampai ke objek karena objek terlalu jauh, maka terbentuklah sebuah bayangan siluet. Bayangan siluet tercipta ketika cahaya gagal menerangi seluruh permukaan obyeknya</p> <p>Aktng dan Pergerakan Pemain:</p>
--	--	--



			Dalam <i>scene</i> ini maya sedang fokus melihat foto-foto keluarga Ki Donowongso jaman dulu, lalu di satu sisi ada sesosok bayangan yang mendekat ke arah Maya.
4	 <p><i>Scene</i> 4: Ketika sedang tidur, maya mendengar ada suara aneh, dan dia menelusuri rumah tua lama bekas Ki Donowongso karena ingin mencari keberadaan suara tersebut.</p>	36:06	<p>Setting (Latar tempat) :</p> <p>Di lorong rumah bekas Ki Donowongso</p> <p>Kostum dan Tata Rias karakter:</p> <p>Menggunakan tank top dimana itu adalah pakaian wanita urban yang menunjukkan pakaian kebiasaan maya di perkotaan.</p> <p>Pencahayaan:</p> <p>Pencahayaan pada <i>scene</i> ini sumber cahayanya didapatkan dari pencahayaan buatan</p>

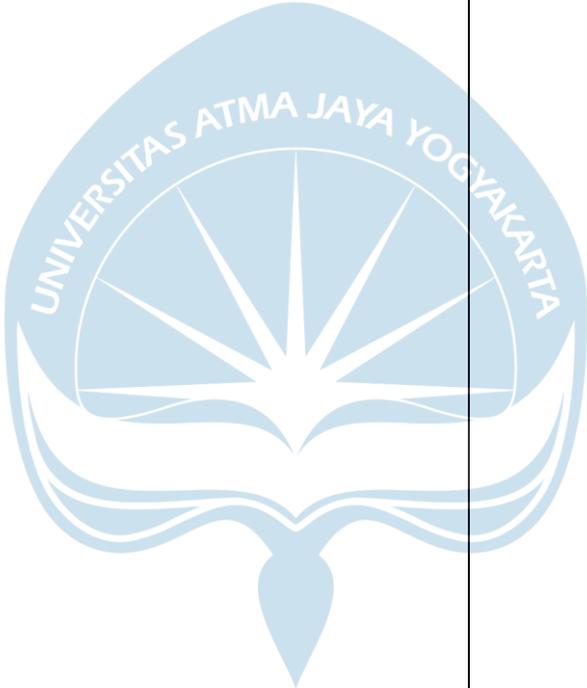
		<p>yaitu dibantu dengan lampu minyak yang maya pegang.</p> <p>Aktng dan pergerakan pemain:</p> <p>Aktng Maya disini okee, karena ia menelusuri lorong demi lorong dari rumah terbengkalai bekas Ki Donowongso, dan dia hanya menggunakan lampu minyak untuk pencahayaannya agar bisa mencari dan mengecek suara apa yang ia dengar.</p>
5	 <p><i>Scene 5:</i> Dini yang ketangkap oleh warga karena mengaku sebagai rahayu akhirnya digantung secara terbalik di</p>	51:52 <p>Setting (Latar tempat):</p> <p>Bangunan tua ditengah hutan.</p> <p>Kostum dan Tata Rias Karakter:</p> <p>Terlihat kostum yang digunakan Dini</p>

	<p>bangunan tua yang tidak terpakai yang berada di tengah hutan.</p>	<p>merupakan tank top atau baju yang tidak mempunyai lengan, dan Ki Saptadi menggunakan kostum pakaian jawa seperti blankon, keris, dan beskap jawa. Sedangkan dua warga desa menggunakan kaos dan nonformal. Kostum yang digunakan nyi misni menggunakan lurik.</p> <p>Pencahayaan:</p> <p>Pencahayaannya lebih menggunakan sumber cahaya natural yang dihasilkan dari cuaca di lokasi syuting tersebut agar mendapatkan kesan realistis.</p> <p>Akting dan pergerakannya:</p>
--	--	---

			<p>Ki Saptadi yang melihat kebelakang karena ada nyi misni yang tiba-tiba datang. Nyi Misni yang tiba tiba datang dan masuk langsung melakukan aksi kejam kepada Dini. Dua warga desa Harjosari yang melihat ke arah nyi misni.</p>
6	 <p><i>Scene 6:</i> Aksi pembantaian yang dilakukan oleh Ki Saptadi yang menyamar menjadi Ki Donowongso. Ki Saptadi membunuh semua pemain gamelan dan Nyai Shinta serta Ki Donowongso, sehingga malam hari itu menjadi malam yang menegangkan dan menakutkan</p>	1:27:00	<p>Setiing (Latar tempat):</p> <p>Di luar rumah Ki Donowongso, dan juga dibalik panggung pertunjukkan wayang.</p> <p>Kostum dan Tata Rias karakter:</p> <p>Ki saptadi menggunakan kostum dalang dengan blankon dan keris di belakangnya, tetapi ia juga menggunakan</p>

	<p>bagi para warga yang melihat kejadian tersebut.</p>	<p>parang untuk membantai semua pemain musik wayang serta sinden nya.</p> <p>Pencahayaan:</p> <p>Pencahayaan menggunakan lampu minyak, karena biasanya pegaleran wayang menggunakan lampu minyak untuk penerangan dan berfungsi untuk menimbulkan bayangan pada tirai kain putih.</p> <p>Aktng dan Pergerakan Pemain:</p> <p>Ki Saptadi membunuh semua pemain musik dalam pertunjukan wayang, lalu juga membunuh Nyai Shinta dan Ki Donowongso dengan menebas,</p>
--	--	--

			membacok menggunakan parang, untuk membalaskan dendam Ki Saptadi.
7	 <p><i>Scene 7:</i> Maya yang sudah ditangkap oleh warga, lalu akhirnya digantung secara terbalik sama seperti dini dan banyak warga desa Harjosari yang menyaksikan, karena Maya ingin dibunuh untuk menghilangkan kutukan desa tersebut.</p>	1:35:55	<p>Setting (Latar tempat): Di samping rumah Ki Donowongso</p> <p>Kostum dan Tata Rias</p> <p>Karakter: Nyi misni yang masih menggunakan ciri khas kostumnya menggunakan kebaya lurik. Ki Saptadi yang menggunakan kostum baju kain berkerah panjang.</p> <p>Pencahayaannya: Sumber cahaya yang digunakan merupakan sumber cahaya natural dan buatan dimana itu menggunakan cahaya pada malam hari untuk</p>

		<p>menambah kesan suasana yang realistis, dan juga pencahayaan buatan yang dibantu dengan cahaya dari obor dimana itu juga sama untuk menambah suasana realistis tersebut lebih terbangun lagi.</p> <p>Aktng dan Pergerakan pemain:</p> <p>Maya yang digantung terbalik dan wajahnya yang ketakutan. Ki Saptadi yang menyiapkan pisau untuk menggorok leher Maya. Nyi Misni dan warga yang hanya menyaksikan momen untuk membunuh Maya agar kutukan desa tersebut hilang.</p>
--	---	--

Sumber: Olahan Peneliti, 2023

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data akan menggunakan teknik analisis *mise en scene*. Analisis *mise en scene* ini berguna untuk mengetahui elemen-elemen pembentuk dramatisasi adegan menegangkan sebagai upaya terciptanya kondisi horor dalam film. Potongan dari adegan film yang dipilih oleh peneliti adalah *scene* yang memperlihatkan dramatisasi adegan menegangkan yang dapat memunculkan kondisi horor dalam film Perempuan Tanah Jahanam, serta peneliti juga melihat dari keempat elemen dalam unsur *mise en scene* yang ada dalam adegan tersebut. Selanjutnya dalam menganalisis data berupa potongan adegan menegangkan dalam film perempuan tanah jahanam yang sudah di *screen picture* selanjutnya akan dianalisis menggunakan analisis unsur *mise en scene* yang meliputi latar (*setting*), kostum dan tata rias (*make-up*), pencahayaan (*lighting*), akting dan pergerakan pemain.

Sisi yang akan di analisis dari *Setting* dalam film adalah meliputi latar tempat terjadinya film tersebut, suasana yang dibangun dan properti yang mendukung dari dramatisasi adegan menegangkan dalam film “Perempuan Tanah Jahanam” yang dihasilkan dari *setting*. Selanjutnya kostum dan tata rias yang akan dianalisis dalam adegan film ini adalah kostum yang digunakan oleh para tokoh dilihat dari fungsinya yang menurut himawan pratista (2017, h. 104-105) untuk menunjukkan status sosial, latar tempat dan waktu, serta untuk mendukung terbentuknya dramatisasi adegan menegangkan. Analisis dari sisi pencahayaan, yang

meliputi cahaya apa saja yang digunakan, arah pencahayaan dalam adegan tersebut, dan teknik pencahayaan yang digunakan dalam dramatisasi adegan menegangkan yang sudah dipilih untuk melihat bagaimana terciptanya kondisi horor dalam adegan menegangkan tersebut. Selanjutnya dari sisi akting dan pergerakan pemain yang akan menjadi bagian dari analisis, untuk melihat akting pemain membentuk adegan tersebut menjadi lebih menegangkan, dan membangun suasana dari adegan film itu.

Selanjutnya, peneliti juga menggunakan studi pustaka seperti jurnal, buku yang relevan untuk membantu dan mendukung peneliti dalam menganalisis data tersebut. Hasil dari penelitian ini nanti akan berbentuk *capture* gambar dan ditambahkan oleh narasi atau deskripsi berupa penjelasan secara terperinci yang menjelaskan tentang hasil yang didapatkan melalui analisis unsur *mise en scene* dari dramatisasi adegan menegangkan dalam upaya memunculkan kondisi horor.