

UNSUR *MISE-EN-SCENE* BUDAYA JAWA DALAM FILM HOROR

Bramanti Hananti Nugraheni

Program Studi Seni, Program Magister
Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta
e-mail : bramanti.hn@gmail.com

Diterima : 05 Maret 2023. Disetujui : 25 Mei 2023. Dipublikasikan : 14 Juni 2023



©2023 – DESKOVI Universitas Maarif Hasyim Latif. Ini adalah artikel dengan akses terbuka di bawah lisensi CC BY 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

ABSTRAK

Film horor telah lama menjadi genre yang menarik perhatian penonton dengan cara yang unik. Salah satu faktor penting dalam menciptakan pengalaman horor yang kuat adalah keputusan-keputusan kreatif dalam mengimplementasikan unsur *mise-en-scène*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan memahami bagaimana unsur *mise-en-scène* dalam film horor mampu mengusik orientasi dunia nyata penonton. Analisa dalam penelitian ini akan fokus pada elemen *set*, properti, kostum dan *make up* yang mengangkat tema budaya Jawa pada film horor “Atelier”. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis konten kualitatif dengan pendekatan interpretatif. Data yang dikumpulkan terdiri dari film "Atelier" beserta informasi yang relevan tentang unsur *mise-en-scène* yang digunakan. Hasil analisis menunjukkan bahwa film "Atelier" menggunakan unsur *mise-en-scène* yang familiar dalam kehidupan sehari-hari tapi disajikan dengan cara tidak familiar. Hal ini mampu menciptakan suasana yang mengusik orientasi dunia nyata penonton. Melalui penggunaan kain batik, furniture ukiran, dan busana khas Jawa yang disajikan tidak seperti pengalaman sehari-hari, film ini memberikan pengalaman berbeda dengan menawarkan gambar-gambar *unimaginably ghastly*.

Kata kunci: atelier, budaya Jawa, film horor, *mise-en-scène*

ABSTRACT

Horror films have long been a genre that captivates audiences in a unique way. One crucial factor in creating a strong horror experience lies in the creative decisions made in implementing *mise-en-scène* elements. This research aims to analyze and understand how *mise-en-scène* elements in horror films can disrupt the viewers' orientation towards the real world. The analysis in this research will focus on set design, props, costumes, and makeup that incorporate Javanese cultural themes in the horror film 'Atelier.' The research methodology employed is qualitative content analysis with an interpretative approach. The collected data consists of the film 'Atelier' along with relevant information about the *mise-en-scène* elements used. The analysis results indicate that the film 'Atelier' utilizes *mise-en-scène* elements that are familiar in everyday life but presented in an unfamiliar manner. This creates an atmosphere that disrupts the viewers' orientation towards the real world. Through the use of batik fabric, intricately carved furniture, and traditional Javanese attire presented in unconventional ways, the film offers a distinct experience by showcasing *unimaginably ghastly* visuals.

Keyword: atelier, horror film, Javanese culture, *mise-en-scène*

PENDAHULUAN

Mise-en-scène, yang dalam definisi sederhananya adalah segala hal yang diletakkan di depan kamera dan akan terlihat di layar film, terdiri dari set, dekor, properti, *wardrobe*, *make up*, cahaya, akting, dan lain-lain, berperan sangat besar dalam membuat sebuah film mencapai tujuannya. Dalam film horor, unsur *mise-en-scène* membantu dalam membangun rasa takut penonton. Bordwell menyatakan bahwa pembuat film bisa menggunakan *mise-en-scène* sebagai alat untuk mencapai tujuan membangun realisme dalam

film mereka (2017: 113). Saya percaya bahwa pada film horor, penonton menghubungkan realitas yang ada di dalam film dengan pengalaman yang mereka alami dalam kehidupan mereka. Kedekatan dan keasingan, kecocokan dan ketidaksesuaian dengan pengalaman kehidupan ini merupakan faktor penting dalam memberikan dampak psikologis berupa rasa nyaman, kegelisahan dan kengerian atau rasa takut penonton baik ketika menonton film ataupun setelahnya.

Film “Atelier” mengangkat tema tentang fenomena pada sebagian masyarakat yang percaya akan kekuatan penglaris dalam bidang usaha. Film bercerita

tentang seorang perempuan muda bernama Santika (28 tahun) yang terjebak dalam situasi dimana ia harus menjadi media atau perantara sosok hantu bernama Kobais dalam menciptakan barang penglaris berupa kain batik abstrak. Atelier dapat didefinisikan sebagai studio atau ruang milik pribadi untuk berkarya. Dalam film ini, yang dimaksudkan atelier adalah rumah-rumah para *demit* yang digunakan sebagai studio personal mereka dalam berkarya.

Film horor memberikan imaji tentang dunia yang tidak bisa dilihat oleh orang kebanyakan. Manipulasi visual kemudian menjadi elemen yang penting dalam film horor (Cherry, 2009: 125). Kekuatan visual ini yang membuat penonton bereaksi terhadap gambar-gambar mengerikan, seperti ketika seseorang menonton dengan sela-sela jari, ingin melihat tapi tak kuasa menahan rasa takut. Penelitian analisis *mise-en-scène* pada film horor penting karena memungkinkan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana penggunaan elemen-elemen visual dan artistik dalam film horor dapat menciptakan pengalaman yang kuat dan mengusik penonton. Film horor pada dasarnya dibuat untuk mengganggu penonton, *genre* ini mempunyai ‘tujuan estetika negatif’ (Freeland, 2000: 5).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis konten kualitatif dengan pendekatan interpretatif. Data yang dikumpulkan berasal dari film "Atelier" beserta informasi yang relevan tentang unsur *mise-en-scène* yang digunakan, yaitu meliputi *set*, properti, kostum dan *make up*.

Pertama, peneliti menganalisa secara mendalam film horor "Atelier". Setelah itu peneliti akan mengidentifikasi unsur-unsur *mise-en-scène* yang akan diteliti, yaitu *set*, properti, kostum dan *make up*. Data yang dikumpulkan kemudian akan diklasifikasikan berdasarkan unsur-unsur *mise-en-scène* yang diidentifikasi. Tahap ini melibatkan proses memberikan label atau kategori pada setiap elemen yang ditemukan dalam film. Peneliti akan menganalisis data dengan menggunakan pendekatan interpretatif, yaitu dengan memeriksa hubungan antara unsur-unsur *mise-en-scène*, mengidentifikasi pola atau tema yang muncul, dan memberikan interpretasi tentang makna dan efek yang dihasilkan oleh unsur-unsur tersebut. Hasil analisis dan interpretasi akan disajikan dalam bentuk narasi atau deskripsi yang jelas dan terperinci. Peneliti akan menggunakan kutipan atau cuplikan film sebagai ilustrasi untuk mendukung argumen dan temuan yang diungkapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Film *Atelier* bercerita tentang sebuah rumah industri misterius bernama Rumah Kerajinan Bhuwana Krida, dimiliki oleh seorang perempuan paruh baya bernama Bu Sugi (55 tahun), dibantu seorang asisten

baernama Marina (39 tahun). Ia menyimpan 7 *demit* yang dimanfaatkan untuk membuat barang-barang kerajinan berkekuatan magis yang digunakan sebagai penglaris, penguat kharisma, pemikat, pelindung diri, dll. Secara terbatas, barang-barang tersebut dijual dengan harga tinggi. Tujuh *demit* simpanan Bu Sugi masing-masing berkarya di sebuah studio pribadi yang disebut atelier, didampingi oleh seorang asisten yang bertugas sebagai media dalam berkarya. Penceritaan film dibawakan melalui sudut pandang seorang perempuan muda bernama Santika (28 tahun) yang datang untuk melakukan interview pekerjaan. Tanpa mengetahui tentang seluk beluk rumah industri tersebut, Santika yang pada awalnya dijanjikan posisi sebagai staf administrasi justru ditugaskan sebagai asisten sosok hantu pembatik bernama Kobais, yang kemudian dijadikan media oleh Kobais dalam berkarya.

Unsur *mise-en-scène* yang bertemakan budaya Jawa diterapkan dalam membangun karakter Bu Sugi yang merupakan sosok perempuan Jawa yang membawa nilai-nilai budaya tersebut dalam bisnis Rumah Kerajinan Bhuwana Krida. Elemen *make up* dan kostum Jawa dihadirkan melalui tokoh Bu Sugi yang mengenakan kebaya gotik dan sanggul berukuran besar, karyawan Bu Sugi yang berpakaian kebaya dan baju lurik, serta kostum sosok hantu Kobais yang terbuat dari kain batik. Elemen *set* dan properti dengan nuansa Jawa dihadirkan dalam *set up* ruang kerja Bu Sugi melalui *furniture* dominasi kayu dan ukiran, serta atelier Kobais yang berbentuk Joglo dengan *set up* kain batik sebagai ornamen di dalamnya.

Elemen Set dan Properti Budaya Jawa dalam Film Atelier

1. Bangunan Rumah Kerajinan Bhuwana Krida *Setting* lokasi Rumah Kerajinan Bhuwana Krida adalah sebuah bangunan dengan desain arsitektur kayu.



Gambar 1. Cuplikan gambar film Atelier Bangunan rumah Kerajinan Bhuwana Krida

Bangunan rumah bertingkat mempertebal kesan megah. Dengan ukuran, tinggi, dan dimensi yang besar ketika dilihat dari luar, memberikan kesan kuat dan menonjol. Dimana kesan megah yang terlihat dari bangunan rumah tersebut merupakan representasi dari prestise pemiliknya, yaitu Bu Sugi. Struktur bangunan rumah yang terbuat dari material kayu melekatkan kesan tradisional. Suasana rumah yang masih dikelilingi oleh pohon menciptakan kesan terpencil dan jauh dari keramaian.

2. Patung Wayang

Di selasar pintu ditempatkan beberapa properti khas Jawa.



Gambar 2. Cuplikan gambar film Atelier. Selasar rumah

Pada sisi kiri frame, di atas kabinet meja kayu terdapat sepasang patung *loro blonyo*. Keberadaan patung *loro blonyo* di rumah Bu Sugi sebagai tanda bahwa Bu Sugi sudah berkeluarga. Akan tetapi baik sosok suami, anak, orang tua maupun keluarga tidak ada satupun yang ditampilkan dalam film. Hal ini memancing imajinasi penonton akan segala kemungkinan siapa, seperti apa, dimana, dan bagaimana nasib anggota keluarga Bu Sugi yang lain.

Pada sisi kanan frame, terdapat patung wayang Kresna dan Baladewa dengan ukuran yang sangat besar. Patung wayang dengan ukuran sebesar itu pada umumnya diletakkan pada suatu tempat dalam jangkauan pandang yang cukup jauh. Ukuran wayang yang lebih besar dari umumnya, pun lebih tinggi dari dirinya, membangkitkan perasaan kecil atau rendah dari Santika, dan lebih lanjut menimbulkan rasa tidak nyaman.

3. Ruang Karyawan

Konsep yang diusung dalam ruang karyawan ini adalah gaya tradisional yang digabung dengan style kekinian para karyawan Bu Sugi yang terdiri dari anak-anak muda. Lampu-lampu LED aneka warna di dalam ruangan yang didominasi kayu tampak mempertebal gagasan tradisional bertemu modern.



Gambar 3. Cuplikan gambar film Atelier. Ruang Karyawan

4. Ruang kerja Bu Sugi

Terdapat sebuah jendela yang terbuat dari ukiran kayu di belakang Bu Sugi. Peletakan jendela yang janggal dalam keadaan tertutup membangkitkan rasa penasaran dan imajinasi penonton tentang apa yang mungkin ada

di baliknya. Penonton dapat membuat kisah atau narasi sendiri tentang rahasia apa yang mungkin disembunyikan oleh Bu Sugi di balik jendela tersebut.



Gambar 4. Cuplikan gambar film Atelier. Ruangan Bu Sugi

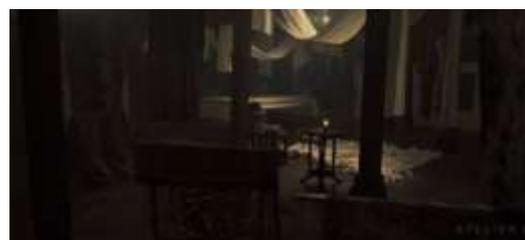
5. Atelier Kobais

Dari luar, atelier Kobais tampak tua, terlihat dari warna kayu dan atap yang kusam. Pada bagian atap, kerangka atap dibuat berwarna biru yang menimbulkan kesan tidak familiar. Karena pada umumnya rumah Joglo tetap mempertahankan warna asli dari materialnya yaitu kayu.



Gambar 5. Cuplikan gambar film Atelier. Bangunan atelier Kobais

Atelier Kobais diisi dengan kain-kain panjang dan kain-kain batik motif abstrak yang disusun menjuntai. Kain-kain batik yang erat imajinya dengan sesuatu yang anggun, dalam scene ini kain batik dihadirkan untuk membangun atmosfer misterius dan mencekam. *Set up* ruangan atelier Kobais menghadirkan *unimaginably ghastly* sebuah studio atau ruang berkarya sosok hantu pembatik. Ruangannya membatik pada umumnya selain memperhatikan kerapian juga harus memperhatikan pencahayaan dan sirkulasi udara yang baik untuk menunjang para pembatik dalam berkarya. Atelier Kobais dibuat remang dengan sumber pencahayaan yang minim, juga akses jendela dan pintu yang semuanya tertutup.



Gambar 6. Cuplikan gambar film Atelier. Interior atelier Kobais

Elemen *Make Up* dan Kostum Budaya Jawa dalam Film *Atelier*

1. Kostum dan *Make Up* Bu Sugi

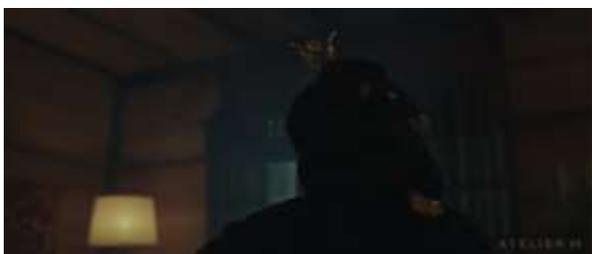
Bu Sugi merupakan generasi ketiga dari keluarga Bratadikara yang memegang estafet untuk meneruskan usaha keluarga klenik Bhuwana Krida. Lahir dari keluarga yang kental dengan budaya Jawa, kostum dan *make up* Bu Sugi diarahkan untuk membentuk persepsi perempuan Jawa.



Gambar 7. Cuplikan gambar film *Atelier*. Tokoh Bu Sugi

Make up Bu Sugi tampak natural pucat. Dalam keseharian seperti hanya orang memakai bedak dan lipstik. Sosok Bu Sugi tidak memiliki alis. Dalam budaya Jawa dipercaya bahwa mencukur habis alis adalah salah cara untuk membuka mata batin supaya dapat melihat makhluk gaib. Hal ini mengindikasikan sebuah pemaksaan kondisi dimana Bu Sugi terlahir tanpa kekuatan istimewa seperti pendahulu dalam keluarganya. Mendapatkan paksaan dan diperkenalkan dengan hal-hal gaib sejak kecil karena harus dipersiapkan untuk melanjutkan bisnis keluarga, membuat Bu Sugi tumbuh menjadi orang yang aneh.

Selain tidak adanya alis, tampilan tidak biasa dari Bu Sugi adalah pada sanggul dan tusuk kondenyanya.



Gambar 8. Cuplikan gambar film *Atelier*. Sanggul jumbo Bu Sugi

Bu Sugi mengenakan sanggul yang sangat besar. Dalam budaya Jawa, sanggul mempunyai makna bahwa segala persoalan, keburukan atau aib dalam rumah tangga harus disimpan seorang istri di belakang. Sanggul yang besar menandakan betapa besar rahasia keluarga yang disimpan oleh Bu Sugi.

Karakter perempuan Jawa Bu Sugi juga dihadirkan melalui kostum yang dikenakan berupa kebaya model kutubaru.



Gambar 9. Cuplikan gambar film *Atelier*. Pakaian Bu Sugi

Kebaya Bu Sugi diberi potongan kain bordir pada bagian leher yang memberikan efek mencekik. Selain itu, model pada bagian tangan dibuat lebar dan bertumpuk. Hingga setiap kali Bu Sugi menggerakkan tangan, terdapat lapisan tebal kain berwarna hitam yang ikut bergerak membayangi. Lengan yang begitu lebar dan bertumpuk menjadi tempat bagi Bu Sugi untuk menyembunyikan banyak hal.

2. Kostum dan *Make Up* Marina

Marina adalah asisten pribadi Bu Sugi yang sudah bekerja selama 10 tahun. Ia merupakan sosok perempuan kota, *stylish*, seksi, tubuh bertato, mandiri, penuh percaya diri.



Gambar 10. Cuplikan gambar film *Atelier*. Tokoh Marina

Marina mengenakan kebaya model kutubaru namun hanya digunakan sebagai *outer*. Bagian tengah yang menghubungkan sisi baju kanan dan kiri dihilangkan, diganti *inner tank top* berwarna hitam. Lengan pendek dan dada rendah memarkan badan Marina yang penuh tato. Karakter Marina sangat bertolak belakang dengan citra perempuan Jawa yang dikenal orang pada umumnya. Dalam budaya Jawa, perempuan bertato dianggap melanggar konvensi atau norma-norma yang ada. Budaya Jawa memiliki standar kecantikan yang berbeda, dimana kebersihan, keanggunan, dan kesopanan sangat ditekankan.

3. Kostum dan *Make Up* Kobais

Sosok Kobais adalah tokoh utama yang dikonstruksi sedemikian rupa hingga berhasil membawa konsep *unimaginably ghastly*. Kobais semasa hidupnya merupakan seorang pelukis nyentrikan energik. Tidak terima pada takdir yang merenggut hidupnya karena sakit, Kobais mengucap sumpah serapah akan tetap melukis walau sudah mati dan jadi hantu.



Gambar 11. Cuplikan gambar film Atelier. Tokoh Kobais

Kostum yang dipakai Kobais adalah pakaian *multilayer* dengan *basic* kain polos dan beberapa *layer* kain batik motif abstrak. Model *multilayer*, selain tampak mendramatisir setiap pergerakan Kobais yang dinamis, juga menjadi diferensiasi dari kostum-kostum tokoh hantu perempuan yang pernah ada, yang biasanya berbentuk daster atau gaun dengan motif polos putih, hitam, atau merah.

Batik merupakan seni tekstil tradisional yang telah ada di Jawa selama berabad-abad. Selain kebaya, batik juga menjadi identitas busana orang Jawa. Tidak hanya menjadi simbol kebanggaan budaya, batik juga telah menjadi representasi identitas nasional. Dengan nilai tradisi dan nilai estetika yang tinggi, batik memiliki kesan kesopanan dan formalitas. Maka dari itu orang banyak memakai pakaian dari kain batik untuk acara-acara formal seperti bekerja, undangan resmi, dan sebagainya. Dalam film *Atelier*, motif batik dihadirkan tidak seperti orientasi penonton akan formalitasnya, akan tetapi secara casual dan liar dikenakan oleh sosok Hantu Kobais.

Sosok hantu Kobais tidak seperti kuntilanak, pocong, tuyul, *wewe*, *genderuwo*, atau jenis hantu lain yang sudah dikenal sebelumnya. Ia adalah Kobais, sosok hantu pembatik perempuan yang dihadirkan tidak seperti hantu perempuan yang pernah ada sebelumnya.

PENUTUP

Topik bahasan *mise-en-scene* dalam film horor sebetulnya bukan hal baru. Akan tetapi implementasi budaya Jawa dalam *set*, properti, kostum dan *make up* untuk mengusik orientasi dunia nyata penonton menjadi tawaran baru dalam genre film horor. Film *Atelier* menghadirkan unsur *mise-en-scene* yang familiar namun disajikan secara tidak familiar, diterapkan dengan gagasan *unimaginably ghastly* yang dijelaskan oleh Brigid Cherry. Brigid Cherry (2009: 57) menyebutkan istilah "*unimaginably ghastly*", diartikan sebagai gambaran mengerikan yang tak terbayangkan.

Lesley Stern dalam Cherry (2009: 125), film horor secara sistematis memainkan gambar-gambar

yang familiar dan tidak familiar. Di satu sisi akan ada dorongan penonton untuk memahami set, properti, kostum dan *make up* yang familiar, di sisi lain karena penyajiannya tidak familiar atau tidak seperti yang biasanya mereka alami dalam kehidupan sehari-hari, penonton tidak akan merasa betul-betul nyaman, dan di titik-titik tertentu, ketidaknyamanan ini dapat meningkatkan rasa takut penonton.

Penciptaan film horor dengan mengangkat tema budaya tertentu memerlukan pemahaman mendalam tentang budaya yang dimaksud, termasuk elemen-elemen yang efektif dalam menciptakan suasana menegangkan dan mencekam. Karena diperlukan racikan keputusan-keputusan kreatif yang pas untuk dapat menciptakan atmosfer sesuai tema yang tepat, tanpa terasa lebih-lebihkan.

Bukan rahasia, masih banyak pihak yang memandang remeh genre film horor. Salah satu penyebabnya adalah karena film horor selama ini lebih mementingkan sensasi daripada substansi. Melalui tulisan ini pula saya memberikan semangat kepada pembuat film horor yang lain untuk tidak berfokus pada *jumpscare* akan tetapi senantiasa berinovasi dan mencari pendekatan yang berbeda dalam membangun cerita yang kuat dengan kedalaman tematik yang beragam.

DAFTAR PUSTAKA

- Bazin, Andre. (1967) *What Is Cinema? 1 Volume*. University of California Press, CA Berkeley.
- Benshoff, Harry M. (2014) *A Companion to the Horror Film*. John Wiley & Son Ltd, UK.
- Bordwell, David. Thompson, Kristin. (2017) *Film Art: An Introduction*. McGraw Hill Companies, New York.
- Cherry, Brigid. (2009) *Routledge Film Guidebooks: Horror*. Routledge, New York.
- Freeland, C.A. (2000) *The Naked and the Undead: Evil and Appeal of Horror*. Westview Press, Oxford.
- Gibbs, John. (2002). *Mise-En-Scene: Film Style and Interpretation*. Columbia University Press, New York.
- Kawin, Bruce F. (2012) *Horror and the Horror Film*. Anthem Press, United Kingdom.
- Petrov, Julia. Whitehead, Gudrun M. (2018) *Fashioning Horror*. Bloomsbury Publishing, UK.
- Sipos, Thomas M. (2010) *Horror Film Aesthetics: Creating the Visual Language of Fear*. McFarland Publisher, North Carolina.
- Turner, Graeme. (2003) *Film as Social Practice*. Taylor and Francis Group, London.