

2. Bunga (menit 1:23:00 dan 1:23:05)
3. Ritual (menit 1:22:55- 1:22:56)

1.2. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah memaparkan ikonografi *subgenre witchcraft* yang dimunculkan dalam film *Perempuan Tanah Jahanam* (2019).

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Mise-En-Scene

Mise-en-scene berasal dari Bahasa Perancis, yang berarti memberikan unsur kepada suatu adegan. *Mise-en-scene* pertama kali diaplikasikan di drama teater. Dalam film, *Mise-en-scene* dikembangkan agar pembuat film dapat lebih luas mengatur sudut pandang penonton. *Mise-en-scene* digunakan untuk memperoleh sebuah realisme (Bordwell et al, 2016, hlm 113).

Salah satu cara untuk merancang *mise-en-scene* adalah dengan merancang *setting* (tempat), *props* dan mekap karakter yang terdapat pada film. Dengan merancang *setting* (tempat), penonton dapat mengenali tujuan dan maksud pembuat film dalam narasinya. *Setting* (tempat) juga meliputi objek yang terdapat pada adegan, dengan tujuan memberikan penekanan pada atmosfer yang ingin disampaikan (Bordwell et al, 2016, hlm 115-117). Selain merancang *setting* (tempat), *props* menjadi elemen penting dalam memanipulasi sudut pandang penonton. Rancangan *props* dapat memberikan motivasi tertentu untuk memperjelas narasi dalam adegan (Bordwell et al, 2016, hlm 118-119).

Mekap karakter juga dapat memberikan atmosfer dan sudut pandang tertentu kepada penonton, sehingga penonton dapat melihat jenis dan tipe karakter dengan melihat rancangan mekap dari karakter tersebut (Thompson & Bordwell, 2016, hlm 124). Selain *setting* (tempat) dan mekap karakter, performa dari karakter juga ikut berperan dalam membentuk *mise-en-scene*. Performa karakter meliputi penampilan, gestur dan ekspresi. Dengan rancangan performa karakter, pembuat film dapat mempertegas sudut pandang dan realisme dari film itu sendiri (Bordwell et al, 2016, hlm 131).

2.2. Genre Horor

Horor dalam KBBI didefinisikan sebagai “sesuatu yang menimbulkan perasaan ngeri atau takut yang amat sangat”. Film horor dibuat dengan tujuan untuk memberikan efek rasa takut. Film dengan genre horor dapat dianalisa melalui elemen ikonografi dan karakter. Ikonografi pada film horor terlihat pada *setting* dan mekap yang terdapat pada karakter (Bordwell et al, 2016, hlm 339-342).

Tempat/*setting* pada film horor biasa di tempat yang mengerikan, seperti kuburan, rumah tua, atau laboratorium yang mengerikan. Mekap dalam film horor memiliki tujuan untuk menunjukkan wujud karakter antagonis yang mengerikan dan protagonis yang menjadi korban. Bentuk dari karakter film horor dapat berupa makhluk di luar hukum alam atau manusia dengan kemampuan melebihi kemampuan manusia pada umumnya (Bordwell et al, 2016, hlm 341).

Mark Black dan Sarah Bailey (2013) membagi genre horor ke dalam beberapa *subgenre*, yaitu:

- *The undead*
- *Zombies*
- *Monsters*
- *Psychological horror*
- *Demons, possession, and child possession*
- *The supernatural: Ghosts, Hauntings and Poltergeists*
- *Witchcraft and curses*
- *Werewolves and body horror*
- *Bad science*
- *Slasher*

Subgenre berfungsi untuk mengelompokkan film horor dengan lebih spesifik (Blake & Bailey, 2013, hlm 21). Setiap subgenre dalam film horor memiliki konvensi atau elemen yang berbeda, sehingga film horor dapat diklasifikasi secara mendalam. Konvensi atau elemen subgenre horor dapat dilihat dari antara lain, sisi bentuk “monster” atau karakter antagonis, kekuatan supernatural, adanya ancaman yang dialami oleh karakter utama atau protagonis (Kaay & Vander Kaay, 2016 hlm 1-2).

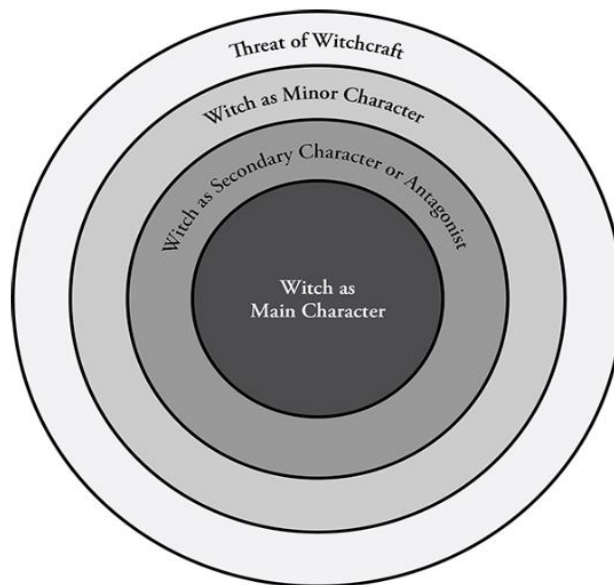
2.3. *Subgenre Witchcraft*

Film dapat dikatakan memiliki *subgenre witchcraft* jika antagonis atau protagonis memiliki kaitan erat dengan sihir. Film dengan *subgenre witchcraft* lahir atas dasar ketakutan irasional laki-laki akan perempuan yang memiliki kekuatan sihir. Konsep dasar *subgenre witchcraft* adalah sekumpulan perempuan misterius yang bersekutu dengan kekuatan jahat. Film dengan konsep *subgenre witchcraft* merupakan representasi tentang adanya sihir berkekuatan baik dan buruk. *Subgenre witchcraft* dapat dianalisa dengan melihat elemen-elemen seperti ikonografi, tema/narasi, dan karakter-karakter pada film (Greene & Aloï, 2021, hlm 1).

Karakter pada *subgenre witchcraft* merupakan karakter perempuan yang memilih untuk hidup menyendiri. Karakter perempuan tersebut memiliki kemampuan untuk melakukan praktik sihir. Karakter juga dianggap orang berdosa karena praktik sihir yang dinilai sebagai sesuatu yang berdosa di masyarakat (Greene & Aloï, 2021, hlm 2-3).

Ikonografi dalam film *subgenre witchcraft* dapat dilihat melalui rancangan *mise en scene*, yang dapat dilihat melalui karakter perempuan yang melakukan aktivitas yang memiliki hubungan dengan sihir, seperti praktik voodoo atau aktivitas lainnya yang berhubungan dengan cerita mitos atau *folklore*. Terdapat narasi yang menandakan bahwa karakter tersebut merupakan seorang *witch*, seperti misalnya sedang membuat ramuan menggunakan panci yang besar (*cauldron*) atau membaca mantra menggunakan kitab-kitab. Karakter *witch* juga mampu memanipulasi banyak orang dengan kemampuannya. Pola dasar tokoh *witch* dalam film *subgenre witchcraft* merupakan hasil dari manifestasi kehidupan sosial (Greene & Aloï, 2021, hlm 8).

Penokohan tidak harus selalu berfokus pada sosok peran *witch*, tetapi pada unsur sihir yang terkandung di dalamnya. Diagram di bawah menjelaskan kemunculan *witch* dalam film dengan *subgenre witchcraft*. Kemunculan *witch* terbagi menjadi empat yaitu, (1) *witch* sebagai tokoh utama, (2) *witch* sebagai karakter antagonis, (3) *witch* sebagai karakter minor, (4) adanya ancaman kekuatan sihir (Greene & Aloï, 2021, hlm 8-10).



Witch Film Graphic Concentric Rings Diagram

Gambar 2.1 Grafik peran *witch* pada film *witchcraft*
(sumber: Greene & Aloï, 2021, hlm 10)

Dalam film dengan *subgenre witchcraft* terdapat 4 tipe *witch*, yaitu *the accused woman*, *The wild woman*, *The fantasy witches*, dan *Other witches*. *The accused woman* digambarkan sebagai perempuan yang diduga sebagai *witch*. Walaupun karakter perempuan tersebut bukan praktisi sihir, tetapi karakter tersebut melakukan hal yang tidak disengaja mampu memanipulasi penduduk (Greene & Aloï, 2021, hlm 11-12).

The wild woman digambarkan sebagai perempuan yang memiliki ilmu yang tinggi dalam sihir. Karakter perempuan ini digambarkan secara nyata. Kekuatan yang dimiliki karakter perempuan diperoleh dengan ritual, kelompok satanis, atau kekuatan lainnya. *The fantasy witches* menggambarkan karakter *witch* yang terkenal, sehingga terdapat ikonografi yang populer mengenai karakter *witch*. Karakter *witch* digambarkan dengan fiksi yang populer di masyarakat. Dalam *The fantasy witches*, karakter *witch* berkulit hijau dan menunggangi sapu. Unsur-unsur sihir yang dinarasikan bersumber dari cerita-cerita fiksi yang pernah ada. *Other witches* menceritakan karakter *witch* yang memiliki perbedaan ras dan etnis.

Karakter *witch* adalah konstruksi dari budaya Eropa atau budaya yang terkenal lainnya. *Other witches* menceritakan penyihir Mesir dan praktisi voodoo Afrika (Greene & Aloji, 2021, hlm 12-14).

2.4. Ilmu Santet di Indonesia

Kata santet atau *santhet berasal dari* Jawa Timur, merupakan kepanjangan dari *mesisan bentheth* dan *mesisan kantheth*. *Mesisan bentheth* memiliki arti sekalian retak. *Mesisan kantheth* memiliki arti sekalian lengket. Penggunaan kata santet digunakan agar memberikan efek provokatif (Masruri, 2010, hlm 1).

Santet supranatural atau santet roh adalah santet yang berhubungan dengan keseimbangan diri dan dunia metafisika. Santet ini tidak didapatkan dari logika berpikir manusia modern. Ilmu ini merupakan warisan peradaban kuno. Santet supranatural atau santet roh terdapat 5 tingkatan (Masruri, 2010, hlm 27).

1. Kanoman

Santet kanoman merupakan ilmu sihir dengan membaca mantra. Ilmu ini merupakan ilmu tingkat rendah. Ilmu santet kanoman berfungsi untuk menolak niat jahat dari seseorang dengan membuat bingung pelaku. Ilmu ini tidak memerlukan media seperti rambut, paku atau boneka (Masruri, 2010, hlm 27-30).

2. Sandungan

Santet sandungan merupakan santet yang bersifat imitatif. Santet ini menggunakan media seperti simbol kayu, paku, rambut, dan benda lainnya untuk memperkuat visualisasi pelaku. Santet ini dilakukan dengan membacakan mantra khusus dan media untuk memperkuat koneksi batin antara pelaku dan korban. Media dapat berupa rambut yang dibakar, maka korban akan merasakan panas seperti terbakar (Masruri, 2010, hlm 30).

Santet sandungan sering dimodifikasi sesuai dengan tujuan si pelaku (Masruri, 2010, hlm 31). Santet sandungan menggunakan media bambu dan mantra, media didapatkan dari benda-benda yang memiliki hubungan dengan benda gaib dan kekuatan dari alam. Benda sebagai media merupakan perwakilan dari roh yang tinggal dan berperan sebagai penunggu daerah tertentu. Roh penunggu yang

bertempat tinggal di hutan, maka benda yang dijadikan media dapat berupa benda yang terdapat di alam. Sehingga benda dari alam tersebut dapat menjadi representasi dari roh penunggu (Suyono, 2009, hlm 75-76).

3. Gelangan

Santet gelangan merupakan santet untuk menyiksa korban dengan menggunakan media hewan. Pelaku biasanya menyiksa hewan agar korban merasakan apa yang hewan tersebut rasakan. Media hewan juga dapat menjadi sebuah persembahan kepada makhluk astral, agar makhluk astral tersebut mau mengantarkan rasa sakit ke korban. Praktik santet ini juga memerlukan mantra khusus agar dapat berhasil (Masruri, 2010, hlm 32).

4. Median

Santet median merupakan santet gabungan dari kanoman, sandungan dan gelangan. Santet ini menggunakan mantra khusus dan media tertentu. Santet median menggunakan media burung merpati yang paruhnya diberikan getah karet. Setelah itu pelaku akan membacakan mantra khusus. Burung tersebut diberi getah karet pada bagian paruh, yang menyebabkan burung sulit untuk makan dan mati perlahan. Maka, korban akan sulit untuk makan dan mati perlahan seperti burung tersebut (Masruri, 2010, hlm 33).

5. Gunungan

Santet gunungan merupakan santet yang memiliki mantra khusus dan media yang mirip dengan jenis santet lainnya. Santet gunungan akan berpengaruh kepada tujuh turunan korban. Santet gunungan merupakan santet yang berisiko untuk kedua pihak. Santet gunungan sangat mudah untuk mengetahui pelaku atau pengirimnya, sehingga korban dapat melakukan aksi balas dendam (Masruri, 2010, hlm 33-34).

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Penulis memilih metode kualitatif agar penulis mampu mendalami topik dan permasalahan dengan lebih mendalam. Dengan menggunakan metode kualitatif, penulis dapat mengamati dan menafsirkan