

thriller. Untuk kajian skripsi ini, penulis tertarik untuk menganalisis melalui visual, khususnya perbedaan *set* dan *property* memperlihatkan perbedaan antara alam gaib dan nyata. penulis fokus membahas *setting* (*set* dan *props*) dengan teori *mise en scene*.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana *set* dan *property* dibangun untuk memperlihatkan dunia gaib dan dunia nyata pada film *Sewu Dino* (2023) ?

Penelitian ini fokus pada 4 *scene* alam film *Sewu Dino* (2023) yang memperlihatkan dua dunia berbeda. 2 *scene* dunia gaib dan 2 *scene* dunia nyata. Keempat *scene* dipilih untuk memberikan gambaran seimbang terhadap penggunaan *set* dan *property* dalam menciptakan suasana yang berbeda di masing-masing dunia.

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk memahami bahwa *set* dan *props* dapat menciptakan suasana magis dan menyeramkan di dunia gaib, serta suasana harmonis di dunia nyata di film *Sewu Dino* (2023).

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. *Mise en Scene*

Dalam Bahasa Perancis, *mise en scene* merujuk pada pengaturan segala sesuatu yang masuk di dalam adegan, sutradara yang mengontrol atau mengendalikan segala elemen yang masuk ke dalam *frame* (Bordwell et al., 2024). Hal tersebut diperkuat oleh Pratista (2017), yang mengatakan bahwa *mise en scene* mencakup semua yang terlihat di depan kamera, membentuk sebuah gambar yang dihasilkan selama produksi film. *Mise en scene* yang dirancang dengan baik dapat menciptakan sebuah alam baru yaitu alam realitas atau fantasi, selain itu *mise en scene* terinspirasi oleh pengalaman manusia atau kehidupan manusia sehari-hari.

Mise en scene adalah sebuah gaya visual di film yang terdiri dari elemen-elemen visual yang berfungsi untuk menciptakan dunia realitas dan dunia fantasi. Komponen *mise en scene* terdiri dari *setting* (*set* dan *props*), pencahayaan, kostum dan rambut, tata rias dan perilaku karakter. Seluruh elemen tersebut saling berkaitan dan menciptakan komposisi yang harmonis, sesuai dengan karakter atau narasi yang dibangun dalam film (Bordwell et al., 2024). Penelitian ini berfokus pada analisis elemen *setting* dalam film *Sewu Dino* (2023) dengan menggunakan teori *mise en scene*.

2.1.1. Setting

Setting dalam film lebih dari sekedar tempat sebuah *scene*, melainkan berperan vital dalam menghidupkan aksi yang menarik. Hal itu dikatakan oleh Andre Bazin bahwa sebuah adegan bisa tercipta meskipun tanpa kehadiran aktor, yang menjadikan *set* sebagai sebuah fragmen realitas yang diciptakan untuk pengambilan gambar (Bordwell, 2024, hlm. 115).

Set dapat dibentuk dari lokasi yang sudah ada, contohnya membuat *set* di dalam taman. *Filmmaker* dapat membangun *set* yang diinginkan yang sesuai dengan *mise en scene* dan narasi. Dalam pembangunan *set* membutuhkan perancangan yang berdasarkan elemen-elemen yang ingin dituju. Hal tersebut memiliki tujuan untuk menciptakan dunia film yang ingin disampaikan oleh *filmmaker*. *Setting* yang ada di film dapat menyakinkan penonton yang dilihat tampak nyata dan terjadi di waktu yang sesuai dengan narasi (Pratista, 2017).

2.1.2. Property

Property adalah sebuah objek yang terdapat di dalam *set* dan memiliki fungsi dalam sebuah adegan. Seluruh benda yang dipegang atau di sekitar oleh aktor dianggap sebagai *property* (McClellan, 2020). *Property* dalam film digunakan untuk menambahkan kesan realitas dalam sebuah *set* serta memberikan informasi

terhadap karakter atau lingkungan *set* yang diciptakan dalam sebuah adegan. *Property* yang unik dan spesifik akan meningkatkan visual tekstur desain dan membawa ketepatan dan imajinasi dalam sebuah cerita.

Property memiliki fungsi sebagai penyampaian cerita tanpa mengucapkan kalimat atau kata, *property* bersifat fungsional dalam memperjelas karakter atau cerita. Barnwell (2017) mengatakan bahwa *property* digolongkan menjadi beberapa kategori yaitu :

1. *Set property* merupakan *property* yang berada di dalam *set* tetapi tidak dipakai secara langsung selama adegan.
2. *Hand property* adalah *property* yang dipakai oleh karakter.
3. *Action property* adalah *property* yang dipakai oleh karakter dan memiliki fungsi bagi karakter dan cerita ini.
4. *Decoration property* adalah *property* yang ada di dalam *set* dan tidak dipakai langsung oleh karakter.
5. *Green* adalah *property* yang berhubungan dengan tumbuhan
6. *Mechanical property* adalah *property* yang berfungsi dengan bantuan mesin mekanik.

2.2. Genre horor

Genre horor memiliki pendekatan lebih realitas, genre horor memiliki tujuan untuk membangkitkan rasa takut pada penonton (Bordwell et al., 2024). Genre horor biasanya menghubungkan atau melibatkan ancaman dari entitas supernatural seperti hantu, monster ataupun setan. Genre horor meliputi *setting* yang memiliki khas tempat monster yang bersembunyi seperti rumah tua yang gelap, kuburan, atau tempat yang memberikan suasana yang menakutkan. Hal tersebut dipertegas oleh Pratista bahwa film bergenre horor biasanya memiliki *setting* gelap atau suram dengan dukungan dari ilustrasi musik yang menegangkan atau mencekam dan efek suara yang mengagetkan (2017, hlm 48). Film horor menggabungkan gaya sinema untuk menciptakan genre horor dengan fokus rasa takut yang berasal dari visual (Church, 2021).

2.3. *Set dan property dalam genre horor*

Film horor berlokasi di tempat yang terpencil atau merasa terisolasi seperti hutan, pegunungan, dan lainnya. Ruang–ruang yang terbuka lebar menciptakan suasana yang tidak menyenangkan dan menegangkan. *Setting* tempat yang luas membuat perasaan seorang individu tidak menyenangkan, menimbulkan perasaan kehilangan atau ketidaktahuan atas apa yang akan terjadi. Film-film horor biasanya terjadi di malam hari dan ditutupi oleh pohon – pohon besar. Rumah atau bangunan yang terbengkalai memberikan perasaan putus asa (Park, 2018).

Tumbuhan yang besar dan memiliki pertumbuhan liar dapat menciptakan rasa takut dan ketidaknyamanan. Tumbuhan yang tanpa batas atau tidak jelas dapat melampaui ruang yang dibatasi oleh manusia, selain itu tumbuhan yang digambarkan tebal atau tinggi menimbulkan kesan yang mengancam, menciptakan suasana menekan atau menakutkan. Visual tanaman yang merambat dan melilit dapat memberikan kesan bahwa mereka makhluk hidup yang mengancam (Keetley & Tenga, 2016).

Manusia mengalami kesendirian atau kebingungan terhadap lingkungan yang tidak ketahui atau tidak *familiar*. Rasa takut berlebihan berasal dari kurangnya interaksi sosial yang berfungsi membantu manusia memahami lingkungan tidak jelas atau mengancam, sehingga saat manusia kehilangan arah sosial membuat respon manusia cenderung menakutkan atau negatif terhadap sesuatu lingkungan yang tidak familier. Film Horor seperti *Shut In* (2016) dan *The Shining* (1980) memanfaatkan kesendirian untuk menciptakan suasana menegangkan dan rasa takut. Lokasi yang terpencil seperti rumah hantu di film *The Blair Witch Project* (1999) menambahkan kesan horor dengan perasaan lemah atau tidak berdaya dalam keadaan yang sangat rentan (McAndrew, 2020).