

1. PENDAHULUAN

Salah satu kekuatan pembuat film adalah memanipulasi hal kecil atau hal yang tidak biasanya dipikirkan yang mungkin untuk penonton adalah hal yang tidak terlalu penting. Hal tersebut mampu memberikan dampak yang besar terhadap emosi yang diinginkan dalam film. Hal ini jika digunakan secara visual mampu terlihat oleh penonton secara langsung dan memberikan efek yang pembuat filmnya inginkan. Hal-hal ini bernama *mise en scène*. *Mise en scène* adalah istilah mengenai peletakan objek dalam layar. *Mise en scène* sendiri tidak hanya membahas penggunaan kamera dalam film, melainkan semua hal yang akan diambil gambar dalam filmnya. Fungsi utama *mise en scène* adalah untuk membantu penonton merasakan emosi atau *mood* yang diinginkan oleh pembuat film (Edgar-Hunt et al, 2010, hlm. 127).

Film terkadang menggunakan berbagai genre dalam penceritaan naratifnya. Hal ini bisa ditemukan dalam tanda yang disebut ikonografi. Ikonografi sebuah genre dapat terlihat dari suatu objek yang muncul berkali-kali. Jika sebuah film memperlihatkan *tommy gun* dengan mobil *ford* tahun 1920an maka penonton dapat menganggap film tersebut adalah film *gangster*. Dengan memperhatikan detail yang berulang-ulang, penonton mampu mengetahui genre dari film tersebut (Bordwell et al, 2017, hlm. 330). Setiap genre film memiliki *subgenre* masing masing.

Salah satu genre yang populer dalam film adalah genre horor. Horor secara penggunaannya bertujuan untuk menakuti penonton. Horor pada intinya sudah menjadi salah satu genre dalam penceritaan yang sudah menghibur manusia selama ratusan tahun, mulai dari cerita-cerita monster, hantu-hantu dan legenda lainnya. Dengan sejarahnya yang panjang, horor telah melahirkan berbagai cerita dan berbagai makhluk dalam ceritanya, bahkan bisa dikatakan horor telah menciptakan berbagai *subgenre* di dalam genrenya (Bordwell et al, 2017, hlm. 339).

Film *Ivanna* adalah film karya sutradara Kimo Stamboel, yang diproduksi oleh MD Pictures dan Pichouse films yang dirilis pada tahun 2022. Film yang

berdurasi 1 jam 43 menit ini berfokus pada kehidupan di sebuah panti werdha pada tahun 1993. Ambar, salah satu penghuni panti yang memiliki disabilitas buta parsial, pada suatu hari dapat melihat sesosok hantu bernama Ivanna, yang juga merupakan penghuni panti tersebut pada era penjajahan Jepang. Panti werdha tersebut ternyata memiliki sejarah kelam yang tidak diketahui para penghuninya. Film *Ivanna* merupakan hasil adaptasi novel karya Risa Saraswati yang berjudul *Ivanna Van Dijk* yang dirilis pada tahun 2018.

Dalam mempelajari penelitian terdahulu terhadap film *Ivanna*, hanya terdapat satu penelitian yang pernah membahas film dari sisi penceritaan. Penelitian ini dilakukan oleh Fitria Indah Lestari dan Asep Firdaus yang berjudul *Ekranisasi novel Ivanna Van Dijk ke dalam film Ivanna* (2023). Penelitian tersebut berfokus pada analisis karakter dan latar tempat pada film *Ivanna*. Sementara itu, penelitian ini akan menitikberatkan pada analisis penggunaan *mise en scène* untuk memunculkan *subgenre Spooky Old House Horror*.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan pendahuluan yang telah dijelaskan, penulis menjabarkan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana *subgenre Spooky Old House Horror* dimunculkan melalui *mise en scène* dalam film *Ivanna* (2022)?

Penelitian ini akan berfokus kepada dua elemen *mise en scène*, yaitu *set & props*. Pertama dengan meneliti *set* panti werdha (00.09.00-00.09.15) dan halaman depan panti werdha (00.51.41-00.51.51). Selanjutnya adalah meneliti elemen *props* yang muncul pada *props* patung Ivanna (00.45.16-00.49.2 dan 01.17.28-01.19.40), harta karun (00.26.00-00.26.18 dan 00.47.00-00.49.20), dan piringan hitam (00.27.18-00.27.22 dan 00.37.13-00.37.28).

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan elemen-elemen *subgenre Spooky Old House Horror* yang dimunculkan melalui *set* dan *props* dalam film *Ivanna*.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 MISE EN SCÈNE

Diambil dari bahasa Prancis yang berarti “memasukkannya ke dalam adegan”, *mise en scène* adalah segala sesuatu yang ditampilkan di dalam adegan melalui kamera. Apapun yang berada di depan kamera pada suatu adegan termasuk ke dalam bentuk *mise en scène*. Hal ini mencakup pencahayaan, *setting*, kostum dan mekap, *blocking* (pembagian posisi pemain), serta *props*. *Mise en scène* dapat memberikan pengetahuan kepada penonton dalam memahami suatu adegan penceritaan (Edgar-Hunt et al, 2010, hlm. 128). Hal ini juga dipertegas oleh Villarejo (2007), yang menyatakan bahwa segala aspek dari *mise en scène* dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap suatu karya film (hlm. 28-36).

Setting menurut Pramaggiore & Wallis (2008) mengacu pada tempat-tempat di mana adegan film berlangsung. Tempat-tempat ini bisa berupa lokasi umum atau spesifik, seperti tempat nyata atau imajinasi. Fungsi *setting* menurut Pramaggiore & Wallis (2008) adalah untuk mengenali waktu dan tempat dan mengenali ide-ide dan tema film. Desain dari keseluruhan *setting* mampu memberikan dampak kepada performa aktor dan membantu penonton memahami aksi naratif. Dalam memanipulasi gambaran *setting*, pembuat film mampu menggunakan *props* (singkatan dari *property*). Ketika ada objek dalam *setting* yang berfungsi dalam kejadian dalam cerita, obyek tersebut dinamakan *props* (Bordwell et al, 2017, hlm. 116-118).

Kostum mampu memiliki fungsi yang beragam dalam film (Bordwell et al, 2017, hlm. 119). Kostum memiliki peran yang penting dalam narasi film dan sebaliknya. Kostum dapat menjadi motif yang mampu memperkuat karakterisasi. Selain itu, kostum juga digunakan untuk menunjukkan kualitas dari grafik adegan.