

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.

Hal ini berkaitan dengan memanipulasi pewarnaan dan tekstur pada kostum (Bordwell et al, 2017, hlm. 119). Dalam penyusunan kostum, genre memberikan jalan masuk untuk mempermudah perancangan. Hal tersebut disebabkan genre merupakan efek dari sebuah pengulangan (Villarejo, 2007, hlm. 33-34).

2.2 SUBGENRE SPOOKY OLD HOUSE HORROR

Beragam *subgenre* dapat ditemukan dalam genre horor, yang dikelompokkan berdasarkan ikonografi atau gaya penceritaan. *Subgenre* horor antara lain adalah *Abduction Horror*, *Basement Horror*, *Cult Horror*, *Demon Possession Horror*, *Single Person Horror*, dan *Spooky Old House Horror*. *Subgenre Spooky Old House Horror* adalah *subgenre* yang menceritakan horor yang berlatar di suatu rumah sebagai tempat utama (Kaay & Kaay, 2016, hlm. 171). Elemen *subgenre Spooky Old House Horror* menurut Kaay dan Kaay (2016) dibagi menjadi dua, yaitu karakter yang bermasalah secara emosional (*emotionally troubled one*) dan rahasia yang kelam (*disturbing secret*) (hlm. 172).

Yang dimaksud dengan karakter yang bermasalah secara emosional adalah adanya penghuni rumah yang sedang memiliki masalah sehingga kondisi emosionalnya terganggu (Kaay & Kaay, 2016, hlm. 172). Masalah yang dihadapi antara lain kematian orang yang dicintai, gangguan psikologis, penyakit atau kecacatan yang membuat karakter tersebut menderita depresi (Kaay & Kaay, 2016, hlm. 172). Kondisi emosi yang terganggu menjadikan karakter tersebut cenderung lemah dan lebih peka terhadap keanehan-keanehan yang terjadi dalam rumah yang ditinggali (Kaay & Kaay, 2016, hlm. 172). Ketika sesuatu yang buruk terjadi pada karakter tersebut, penghuni lain tidak akan percaya dan menganggap itu sebagai halusinasi (Kaay & Kaay, 2016, hlm. 172).

Elemen kedua adalah rahasia yang kelam. Rumah adalah ruang pribadi tempat orang menyimpan segala sesuatu yang penting bagi mereka (Kaay & Kaay, 2016, hlm. 172). Dan ketika penghuninya meninggal, barang-barang tersebut akan ditinggalkan (Kaay & Kaay, 2016, hlm. 172). Peninggalan tersebut bisa muncul

dari berbagai bentuk antara lain perhiasan, rahasia keluarga yang kelim, atau bahkan bukti-bukti kejahatan (Kaay & Kaay, 2016, hlm. 172). Rahasia yang kelim ini akan muncul karena dua hal, yaitu saat penghuni baru melakukan perubahan atau konstruksi kepada bangunan rumah tersebut, atau pengaruh arwah yang menghantui rumah tersebut (Kaay & Kaay, 2016, hlm. 172).

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian kualitatif adalah penelitian yang mencoba untuk mengerti, mendalami dan memahami suatu obyek. Di dalam metode penelitian kualitatif ada teknik observasi yang memiliki prinsip; peneliti hanya mencatat apa yang dilihat, didengar, atau dirasakan, dan mampu dilakukan oleh satu individual dalam pengambilan data. Studi literatur adalah teknik penelitian kualitatif selanjutnya yang akan digunakan untuk mengumpulkan teori-teori dan informasi untuk melengkapi penelitian (Harahap, 2020, hlm. 123).

Tahapan penelitian dimulai dengan observasi, yaitu menonton film *Ivanna*. Setelah itu, dilakukan perumusan masalah. Fokus penelitian ini adalah *mise en scene* yang dikaitkan dengan elemen *subgenre Spooky Old House Horror*. Sebelum menganalisis, penulis melakukan studi literatur, yaitu mencari teori yang akan digunakan dan penelitian terdahulu yang sudah dilakukan tentang film *Ivanna*. Penulis lalu mengambil data, yaitu berupa tangkapan layar dari adegan yang akan diteliti. Adegan dipilih berdasarkan kategori elemen *subgenre Spooky Old House Horror*. Data dianalisis dengan teori-teori yang sudah dikumpulkan penulis. Setelah data-data dianalisis, penulis mendalami keseluruhan hasil kajian dan memberikan kesimpulan dari hasil penelitian.