

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. MISE-EN-SCENE

Pada terjemahan aslinya dari bahasa Prancis, *mise-en-scene* berarti ‘memasukkan ke dalam adegan.’ *Mise-en-scene* mencakup aspek-aspek visual film yang berawal dari seni teater seperti *setting*, pencahayaan, kostum dan tata rias, dan *staging*. Dari semua teknik film, *mise-en-scene* merupakan sesuatu yang paling diperhatikan oleh penonton (Bordwell et al., 2024).

2.1.1. KOSTUM DAN TATA RIAS

Kostum dapat memainkan peran kausal dalam plot film. Bordwell, Thompson, dan Smith (2024) menyatakan bahwa kostum dapat memperkuat pola naratif dan tematik di dalam sebuah film. Pemilihan kostum dalam film dapat disebabkan karena kebutuhan visual untuk mendukung penokohan karakter. Warna, tekstur, dan bagaimana kostum terlihat ketika sebuah tokoh beraksi dapat memberikan informasi lebih tentang sifat mereka. Kemudian, perubahan kostum seringkali akan beriringan dengan perkembangan yang dialami sebuah karakter di dalam cerita.

Film horor juga telah menyumbangkan banyak teknik baru untuk tata rias. Tanah liat sintetis seperti plastisin dapat dibentuk untuk menciptakan benjolan, tonjolan, organ tambahan, dan lapisan kulit buatan. Penata rias seringkali dapat mendukung performa aktor dengan meningkatkan penampilan wajah mereka. Sebagai contoh, lipatan atau arah pandang dari seorang aktor dapat ditekankan oleh *eyeliner* dan maskara. Selain itu, meskipun sebagian besar riasan diaplikasikan secara fisik ke wajah aktor, teknologi digital juga dapat digunakan untuk memperbaiki kekurangan minor yang ada di wajah atau untuk menghapus bayangan yang menutupi wajah (Bordwell et al., 2024).

2.1.2. SETTING DAN PROPERTI

Bordwell, Thompson, dan Smith (2024) berpendapat bahwa dalam sebuah film, *setting* dapat menjadi yang terdepan, bukan sekedar menjadi wadah untuk peristiwa-peristiwa manusia, namun dapat masuk mendukung naratif film tersebut

secara kuat. Desain latar secara keseluruhan dapat membentuk cara kita memahami aksi cerita. Ketika suatu objek dalam *setting* memiliki fungsi dalam tindakan yang sedang berlangsung, kita dapat menyebutnya sebagai properti. Properti terkadang dapat digunakan untuk menunjukkan psikologi yang mendasari suatu karakter. Seiring berjalannya sebuah naratif, properti dapat menjadi motif penting yang sering digunakan atau muncul secara berulang di dalam cerita (Bordwell et al., 2024).

2.1.3. PENCAHAYAAN

Menurut Bordwell, Thompson, dan Smith (2024), dalam perancangan *mise-en-scene*, pencahayaan memiliki fungsi lebih dari sekedar sebagai sumber pencahayaan. Pencahayaan dapat mengarahkan perhatian penonton terhadap suatu objek dan aksi di dalam sebuah adegan. Pencahayaan juga dapat membangun tensi dengan menyembunyikan detail tertentu yang akan perlahan ditunjukkan pada penonton. Selain itu, pencahayaan mampu menekankan perbedaan-perbedaan tekstur dari wajah sebuah tokoh atau objek.

Sutradara dan sinematografer yang memanipulasi pencahayaan dari sebuah adegan biasanya menggunakan dua sumber pencahayaan: *key light* sebagai sumber pencahayaan utama yang paling terang, dan *fill light* sebagai pencahayaan pendukung yang ada untuk menerangi bayangan yang tercipta dari *key light*. Ketika *key light*, *fill light*, dan beberapa sumber pencahayaan pendukung digabungkan, *lighting* dapat dikontrol dengan tepat sesuai dengan kebutuhan adegan. Kemudian, arah *lighting* sesuai dengan posisinya dibagi menjadi lima: *frontal lighting*, *side lighting*, *back lighting*, *under lighting*, dan *top lighting* (Bordwell et al., 2024).

2.1.4. STAGING: MOVEMENT AND PERFORMANCE

Penampilan aktor merupakan bagian dari *mise-en-scene* yang terdiri dari elemen visual (penampilan, gerakan, ekspresi wajah) dan suara (suara, efek). Pada setiap momen di dalam adegan, aktor harus memerankan karakternya, bahkan ketika ia hanya memiliki sedikit dialog atau bahkan tidak ada sama sekali. Aktor menggunakan wajah mereka untuk membentuk ekspresi melalui mata, alis, dan

mulut mereka untuk mengembangkan karakterisasi dari tokoh mereka di dalam film. Selain wajah, tubuh dari seorang aktor juga dapat digunakan secara maksimal. Aktor dan sutradara dapat berdiskusi bersama tentang cara sebuah tokoh dapat berjalan, berdiri, atau duduk untuk menunjukkan banyak hal tentang kepribadian dan sikap dari tokoh tersebut (Bordwell et al., 2024).

2.2. MONSTROUS FEMININE

Setiap masyarakat memiliki konsep tentang tokoh *monstrous feminine*, tentang sosok-sosok monster perempuan yang menakutkan dan mengerikan (Creed, 2024). Teori Creed memiliki pengaruh dari pemahaman Kristeva dalam bukunya *Powers of Horror* (1982), terkait konsep *the abject body* di mana tubuh perempuan dianggap sebagai suatu hal yang hina karena ia menjijikan; penuh luka, darah, dan terkontaminasi oleh kotoran tubuh. Dalam konteks film horor, Creed (2024) berpendapat bahwa tubuh perempuan itu sendiri seringkali dijadikan objek teror yang utama untuk menakutkan atau menimbulkan rasa jijik pada penonton. Creed (2024) kemudian menjelaskan bahwa *monstrous feminine* merupakan stereotip dari beberapa tokoh monster perempuan: *woman as archaic mother*, *woman as monstrous womb*, *woman as a bleeding womb*, *vampire*, *possessed monster*, *femme castratrice*, *witch*, dan *castrating mother*. Masing-masing dari tokoh *monstrous feminine* tersebut memiliki sifat mengerikan yang terkait dengan tubuh, seksualitas, dan kemampuan reproduksi mereka.

2.2.1. WOMAN AS ARCHAIC MOTHER

Menurut Creed (2024), sosok *archaic mother* merupakan orang tua tunggal dan ‘Tuhan’ dari asal mula prokreasi. Karakteristik utama dari *archaic mother* adalah kemampuannya untuk mengandung keturunan secara sendirian. Ia berada di luar moralitas dan hukum manusia. Sebagai sumber dari segala kehidupan, *archaic mother* digambarkan sebagai tokoh yang negatif di dalam film horor, terutama melalui sudut pandang patriarki. Ia terlihat melalui gambaran-gambaran horor yang memiliki darah, kegelapan dan kematian.

Dalam perannya sebagai orang tua kanibal, *archaic mother* dilukis sebagai sosok yang hina dan keji. Dalam ideologi patriarki, alat kelamin perempuan dianggap dapat melahirkan keturunan yang sama mengerikan dengan dirinya serta bersifat mengancam terhadap sekitarnya. *Archaic mother* sendiri merupakan sosok dari ‘lubang hitam’ yang purba, rahim pertama yang melahirkan seluruh kehidupan. *Archaic mother* hadir di semua film horor sebagai penyebab dari kematian dan kepunahan korban-korbannya. Ketakutan yang ditimbulkan oleh *archaic mother* sebagai kekuatan yang mengancam untuk menelan kembali apa yang pernah ia lahirkan adalah ciri khasnya dalam konvensi genre horor (Creed, 2024).

2.2.2. WOMAN AS MONSTROUS WOMB

Berdasarkan penjelasan Creed (2024), dalam film horor, tokoh *monstrous feminine* dengan karakteristik ‘*woman as a monstrous womb*’ dianggap mengerikan karena permukaan tubuh perempuan tersebut tidak lagi tertutup, halus dan utuh ketika ia melahirkan. Seorang perempuan menjadi mengerikan dan hina karena makhluk yang pindah dari dalam dirinya ke luar membawa jejak kontaminasi seperti darah dan kotoran tubuh. Aspek kengerian dari tubuh yang hamil atau melahirkan secara tidak normal inilah yang ditekankan oleh film horor dalam representasi monsternya. Proses melahirkan yang mengerikan merupakan salah satu unsur teror utama dalam film horor yang berkisah tentang perempuan.

Pada dasarnya, *setting* sebuah rumah dimaksudkan sebagai tempat perlindungan. Namun, dalam film horor, tempat perlindungan tersebut berubah menjadi tempat yang menjebak, tempat bagi monster untuk membunuh korban-korbannya. Simbolisasi rahim sebagai rumah/kamar/gudang atau ruang tertutup lainnya merupakan pusat dari ikonografi film horor. Representasi rahim sebagai tempat asing diterapkan dalam film horor melalui penyajian monster yang tidak sepenuhnya terlihat dengan aksi-aksi mengerikan yang hanya sekilas ditampilkan sebelum akhirnya terungkap. Rumah dalam film horor yang menyerupai rahim terdiri dari lorong-lorong gelap, sempit, dan berliku yang mengarah ke ruang tengah, ruang bawah tanah, atau tempat kelahiran simbolis lainnya (Creed, 2024).

2.2.3. WOMAN AS BLEEDING WOUND

Film horor berlimpah dengan gambar-gambar menjijikan seperti darah, muntahan, air liur, keringat, air mata, dan daging yang membusuk. Perempuan dapat menghasilkan limbah tubuh yang terbagi dalam dua kategori: kotoran dan darah menstruasi (Kristeva dalam Creed, 2024). Hal tersebut memberikan perempuan hubungan khusus dengan apa yang dianggap hina dan kotor. Tubuh yang bersih melindungi dirinya dari kotoran seperti tinja, urin, darah, dan nanah; segala macam kotoran yang dianggap menjijikan oleh banyak orang. Mayat yang membusuk adalah sesuatu yang hina karena tidak dapat memisahkan diri dari kotorannya.

Creed (2024) menyatakan bahwa kengerian tokoh *monstrous feminine* sebagai sesuatu yang hina berkaitan dengan gambaran-gambaran yang menunjukkan darah perempuan, isi dari tubuh perempuan, dan mayat perempuan. Perempuan menjadi hina ketika tubuhnya yang kotor sudah tidak pantas lagi dengan pandangan masyarakat patriarki yang mengatakan bahwa perempuan harus tampak bersih, anggun, dan suci. Creed (2024) menyatakan bahwa poin krusial dari kehinaan perempuan selalu bersifat ambigu, namun pada intinya, hal yang hina pasti menantang norma-norma yang dianggap pantas dan bersih di dunia patriarki.

2.2.4. VAMPIRE

Dalam pandangan Creed (2024), vampir perempuan itu mengerikan dan menarik pada saat yang bersamaan. Ia mengancam hubungan antara kaum laki-laki dan perempuan yang penting bagi kelangsungan sebuah masyarakat dengan ideologi patriarki. Vampir perempuan merupakan sosok yang hina karena ia didorong oleh nafsunya untuk darah dan tidak menghormati hukum perilaku seksual yang normal. Sifat kebinatangan vampir perempuan terlihat pada fisiknya melalui kedua taring runcing yang ia miliki. Karena ia bukan sepenuhnya binatang atau manusia, vampir perempuan berada di perbatasan antara kedua hal tersebut, membuatnya memenuhi karakteristik dari sosok *monstrous feminine* yang hina.

Bagian lain dari vampir perempuan yang menjadikannya hina untuk alasan yang berbeda adalah ketika seksualitasnya menuju kepada lesbianisme. Creed

(2024) berpendapat bahwa vampir lesbian bersifat lebih hina karena status darah perempuan sudah merupakan hal yang rendah di beragam agama maupun budaya, namun vampir lesbian menerima darah dari sesama perempuan dengan senang hati. Elemen simbolik atau ikonografi yang ditunjukkan dalam narasi vampir sebagai sosok *monstrous feminine* adalah: peti mati yang menyerupai rahim, taring yang mirip dengan taring ular, dan gambaran-gambaran darah menetes. Dunia vampir perempuan menandakan kegelapan, mayat hidup, makam/rahim, darah, sadisme, pelanggaran hukum, dan luka pada tubuh perempuan.

2.2.5. POSSESSED MONSTER

Film horor seringkali menghubungkan hasrat feminin dan seksualitas dengan hal-hal yang hina. Perilaku kerasukan di film-film horor yang memiliki unsur religi tidak jarang menunjukkan aksi feminin yang menyimpang, yang digambarkan mengerikan dan hina. Tokoh utama dalam film-film tersebut akan menggambarkan seorang gadis atau wanita yang kerasukan dengan entitas jahat seperti setan atau iblis. Menurut Creed (2024), inti dari peristiwa kerasukan di film-film horor memusatkan perhatian pada representasi grafis dari kehancuran mental dan tubuh perempuan.

Adegan kerasukan tokoh utama perempuan dapat ditunjukkan dengan aksi seksual mereka yang agresif. Suaranya dapat berubah menjadi dalam dan parau, memberikan karakter tersebut gender yang kemudian menjadi ambigu. Ia akan menghindari segala bentuk perilaku yang anggun maupun sopan, ia dapat melontarkan perkataan yang tidak senonoh, dan juga memberikan sugesti seksual terhadap siapapun di sekitarnya. Tokoh utama perempuan yang memiliki karakteristik *possessed monster* dirancang untuk meneror laki-laki dengan perilakunya. Ia tidak lagi memperdulikan akhlak dan kesopanan yang memiliki keterikatan kuat dengan konsep feminitas di dalam pandangan patriarki (Creed, 2024).

2.2.6. FEMME CASTRATRICE

Femme castratrice merupakan salah satu sosok *monstrous feminine* yang paling mematikan karena ia adalah gambaran dari seorang perempuan yang menggunakan kecantikannya untuk menaklukkan korbannya. Creed (2024) menjelaskan bahwa sosok *monstorous feminine* dengan karakteristik *femme castratrice* menjadi mengerikan karena ia mengebiri dan membunuh laki-laki ketika atau setelah mereka bersetubuh. Film horor dengan tema pembalasan dendam karena pemerkosaan terhadap tokoh utamanya seringkali menghadirkan representasi sosok *femme castratrice*. Korban akan ditunjukkan meninggal tepat saat ia mencapai orgasme. Melalui penggambaran tersebut, perempuan menjadi simbol dari seks dan kematian.

Dalam film horor, ikonografi yang muncul dapat berupa tokoh perempuan yang mengenakan jubah putih, air (tempat perairan seperti kolam renang, sungai, danau), penggunaan musik klasik, dan penggambaran darah sebagai bentuk penebusan untuk menunjukkan hubungan yang jelas antara kenikmatan seksual dan kematian. Namun, selain untuk menunjukkan pembalasan dendam, adegan-adegan erotis dengan tokoh *femme castratrice* memiliki fungsi lain. Mereka menawarkan kepada penonton (laki-laki) bahwa kenikmatan erotis memiliki keterkaitan dengan keinginan mereka untuk mati. Dalam konteks ini, *femme castratrice* menjadi sosok yang ambigu. Ia membangkitkan rasa takut laki-laki akan pengebirian namun sekaligus mempermainkan keinginan masokis mereka akan kematian dan kenikmatan (Creed, 2024).

2.2.7. WITCH

Sepanjang sejarah, sosok penyihir telah menimbulkan rasa kagum dan rasa takut di berbagai macam kepercayaan dan budaya masyarakat. Para penyihir ditakuti karena mereka dianggap dapat mengeluarkan mantra-mantra mengerikan dan membawa kematian kepada orang-orang yang mereka kutuk. Menurut Creed (2024), kutukan dari seorang wanita, terutama jika ia sedang hamil atau sedang menstruasi, dianggap jauh lebih ampuh dibandingkan kutukan dari seorang pria. Di atas itu,

kutukan dari seorang ibu sudah pasti berarti kematian bagi korbannya. Dalam genre horor, darah menstruasi dikonstruksikan sebagai hal yang hina. Kekuatan darah tersebut begitu besar sehingga dapat mengubah wanita menjadi sosok *monstrous feminine* yang mengerikan seperti *possessed monster*, *killer*, dan *witch* (penyihir).

Penyihir seringkali dituduh telah melakukan persetubuhan dengan iblis dan setan. Dalam film horor, representasi penyihir terus mengedepankan sifat seksualnya. Ia juga biasanya digambarkan sebagai sosok mengerikan dengan kekuatan supernatural dan keinginan untuk melakukan kejahatan. Fungsi sosialnya yang lain sebagai seorang penyembuh sebagian besar dihilangkan dari penggambaran-penggambarannya dalam seni kontemporer. Kekuatan jahat dari seorang penyihir dipandang sebagai bagian dari sifat 'femininnya.' Ia lebih dekat dengan alam daripada manusia dan dapat mengendalikan kekuatan di alam seperti prahara, angin topan, dan badai. Penyihir digambarkan sebagai sosok yang tidak rasional, licik, dan jahat. Ia juga dikaitkan dengan berbagai hal yang hina seperti kotoran, laba-laba, kelelawar, ramuan mistis, dan bahkan kanibalisme (Creed, 2024).

2.2.8. CASTRATING MOTHER

Citra perempuan sebagai seorang pengebiri (*castrator*) setidaknya memiliki tiga bentuk: *femme castratrice* yang mematikan, *castrating mother*, dan *vagina dentata*. Creed (2024) menjelaskan bahwa *castrating mother* atau sosok ibu pengebiri adalah perempuan yang mengambil kembali kehidupan yang pernah ia ciptakan. Ibu yang mengerikan ini merupakan sosok sentral dari sejumlah teks horor. Karakteristik dari tokoh *castrating mother* adalah perilaku buruknya yang memiliki sifat posesif dan dominan terhadap anak laki-lakinya. *Castrating mother* digambarkan sebagai cinta pertama sang anak, namun ia juga menjadi sosok mengerikan yang ditakuti oleh anaknya.

Sosok ibu yang mengebiri akan mengontrol aktivitas seksual dari anak laki-lakinya. Ia mengetahui bahwa laki-laki seringkali menikmati seks yang impersonal, bahkan dengan 'orang asing.' Di sini, *castrating mother* akan bertindak sebagai

orang tua yang secara aktif mencegah segala bentuk hasrat seksual terlarang dari anaknya. *Castrating mother* digambarkan sebagai ibu yang sangat kejam karena ia tidak akan pernah menerima bahwa anak laki-laknya dapat bertumbuh dewasa. Ia tidak akan pernah membiarkan anaknya untuk mulai berpikir untuk dirinya sendiri (Creed, 2024).

2.3. SOSOK SUNDEL BOLONG DALAM FILM HOROR INDONESIA

Gagasan tentang hantu atau makhluk halus dalam masyarakat banyak terjadi karena adanya cerita rakyat yang tersebar luas dan masih mengakar kuat dari generasi ke generasi. Menurut Pasaribu & Ananda (2022), cerita sundel bolong sebagai sosok hantu perempuan asal Indonesia tidak diketahui penulisnya, karena cerita tersebut merupakan bagian dari sastra lisan. Ceritanya tersebar luas dan kemudian diadaptasi ke berbagai media, termasuk film. Sundel Bolong terbentuk dari dua kata yang berbeda dari bahasa Jawa. Sundel berarti wanita jalang atau pelacur, sementara bolong berarti berlubang atau tembus (Azizah & Rahayu Z dalam Chrisnanti & Sa'idah, 2023). Ciri khas dari sosok sundel bolong adalah lubang pada punggungnya yang memperlihatkan organ-organ di dalam perutnya dari belakang hingga tembus ke depan.

Di dalam era “Suzzanna”, dua tipe tokoh perempuan yang sering muncul dalam naratif film horor adalah: 1) perempuan-perempuan yang memiliki kekuatan seperti dalam film *Nyi Blorong* dan *Nyi Loro Kidul*; 2) hantu-hantu perempuan yang balas dendam karena ketika hidup mereka dikecewakan, dilukai atau dibunuh, seperti dalam film *Sundel Bolong*, *Malam Jumat Kliwon*, *Malam Satu Suro*, dan *Santet*. Pada setiap film sundel bolong, sosok perempuan yang sudah berubah menjadi sundel bolong akan mencoba untuk mencapai tujuan tersembunyinya dengan menggunakan tipu muslihat feminin seperti kecantikan, pesona, dan daya tarik seksual. Ia menundukkan lawannya dengan kekuatan magisnya, menyiratkan dirinya sebagai korban, dan menjebak laki-laki di dalam situasi dimana mereka tidak dapat melarikan diri (Agustiningasih & Rostiyati, 2019).