

**PROPERTI SEBAGAI UNSUR PENDUKUNG DRAMATISASI
ADEGAN MENEGANGKAN PADA FILM “RUMAH DARA”**

SKRIPSI PENGAJIAN SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Film dan Televisi



**PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2021


LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi ~~Penciptaan Seni~~/Pengkajian Seni berjudul :

PROPERTI SEBAGAI UNSUR PENDUKUNG DRAMATISASI ADEGAN MENEGANGKAN PADA FILM “RUMAH DARA”

diajukan oleh **Hendra Gunanta Saragih**, NIM 1710200132, Program Studi S1 Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi : 91261**) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal **27 Oktober 2021** dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua Penguji


Nanang Rakhmad Hidayat, M.Sn.
NIDN 0010056608


Pembimbing II/Anggota Penguji


Andri Nur Patrio, M.Sn.
NIDN 0029057506

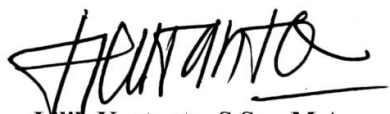
Cognate/Penguji Ahli


Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A.
NIDN 0006057806

Ketua Program Studi Film dan
Televisi


Latief Rakhman Hakim, M.Sn.
NIP 19790514 200312 1 001

Ketua Jurusan Televisi


Lilik Kustanto, S.Sn., M.A
NIP 19740313 200012 1 001


Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
D. Anwarai, M.Sn.
NIP 19771127 200312 1 002

**LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Hendra Gunanta Saragih

NIM : 1710200132

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul **Properti Sebagai Unsur Pendukung Dramatisasi Adegan Menegangkan Pada Film “Rumah Dara”** untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 6 Oktober 2021
Yang


Hendra Gunanta Saragih
1710200132

**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Hendra Gunanta Saragih

NIM : 1710200132

Judul Skripsi : Properti Sebagai Unsur Pendukung Dramatisasi Adegan Menegangkan Pada Film "Rumah Dara"

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Pengkajian Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 6 Oktober 2021

Yang



Hendra Gunanta Saragih
1710200132

HALAMAN PERSEMBAHAN

*Tulisan ini saya persembahkan kepada
Mamak dan Bapak atas perjuangannya.
Kak Yuni, Kak Aknes, dan Bang Dear atas segala dukungannya.
Juga diri sendiri yang tetap bertahan.*



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas cinta dan kuasa-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Pengkajian Seni berjudul Properti Sebagai Unsur Pendukung Dramatisasi Adegan Menegangkan Pada Film “*Rumah Dara*”. Adapun tujuan dari pembuatan skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat untuk mencapai derajat Sarjana Strata 1 pada Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulisan Skripsi ini dapat terwujud karena adanya keterlibatan waktu, tenaga, pikiran, dan kepedulian dari beberapa pihak. Oleh karena itu, penulis menghaturkan rasa terima kasih kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus a.k.a Bapa atas cinta-Nya yang tak bersyarat.
2. Anggota keluarga yang selalu mendukung ditengah banyaknya konflik.
3. Bapak Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
4. Bapak Lilik Kustanto, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Latief Rakhman Hakim, M.Sn., selaku Kaprodi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Bapak Nanang Rakhmad Hidayat, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Andri Nur Patrio, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II atas kepeduliannya dalam membimbing saya dalam menyelesaikan penelitian ini.
7. Ibu Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I., selaku Dosen Wali atas kepeduliannya.

8. Ibu Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A., selaku Dosen Penguji Ahli yang sangat teliti memeriksa penulisan serta mengayomi selama sidang juga saat revisi.
9. Teman-teman UKM PMK Agape ISI Yogyakarta yang menjadi wadah mendapatkan ilmu baru dan pertolongan lainnya.
10. Pria yang mengizinkan kamar kost-nya digunakan untuk mengerjakan seperempat penelitian saya dan melangsungkan sidang *online*.
11. *28th Club* selaku grup virtual yang memberi sedikit hiburan dan ilmunya.
12. Teman-teman jurusan Televisi angkatan 2017, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
13. Serta semua pihak yang tidak dapat dituliskan satu persatu, terima kasih atas bantuan dan dukungan yang diberikan ke penulis.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dari penulisan skripsi pengkajian seni ini dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dengan senang hati diterima oleh penulis agar kedepannya dapat membuat penelitian yang lebih baik lagi. Semoga skripsi ini berguna untuk menambah wawasan bagi banyak orang di kemudian hari.

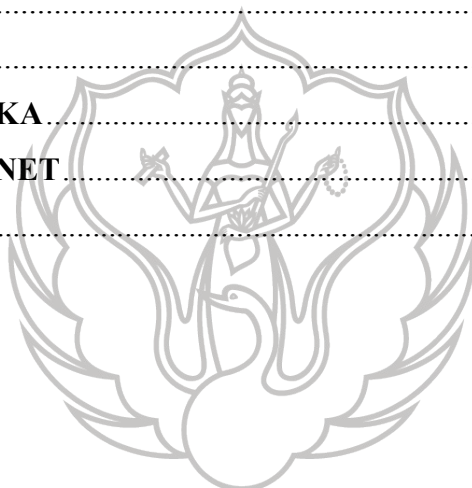
Yogyakarta, 6 Oktober 2021

Hendra Gunanta Saragih

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
ABSTRAK	xiv
BAB I	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Tinjauan Penelitian.....	6
F. Metode Penelitian.....	8
1. Teknik Pengambilan Data.....	9
2. Analisis Data.....	10
3. Skema Penelitian.....	11
BAB II	12
A. Identitas Objek.....	12
B. Film “Rumah Dara”.....	13
C. <i>The Mo Brothers</i>	14
D. Pemeran.....	16
E. Penghargaan.....	20
F. <i>Setting</i> Rumah “Rumah Dara”.....	21
BAB III	22
A. Film.....	22
B. Genre Horor <i>Slasher</i>	22

C. Dramatisasi.....	24
D. Ketegangan.....	25
E. Tata Artistik.....	27
F. Gaya Indis.....	35
G. Gaya Vintage.....	37
BAB IV	39
A. Desain Penelitian.....	39
B. Gaya Rumah “Rumah Dara”.....	39
C. Identifikasi dan Analisis.....	44
BAB V	161
A. Kesimpulan.....	161
B. Saran.....	164
DAFTAR PUSTAKA	165
SUMBER INTERNET	167
LAMPIRAN	168



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema Penelitian.....	11
Gambar 2. 1 Poster Film "Rumah Dara".....	12
Gambar 2. 2 Timo Tjahjanto.....	14
Gambar 2. 3 Kimo Stamboel.....	15
Gambar 2. 4 Dara.....	16
Gambar 2. 5 Ladya.....	16
Screenshot 2. 6 Adjie.....	17
Screenshot 2. 7 Astrid.....	17
Screenshot 2. 8 Alam.....	18
Screenshot 2. 9 Jimmie.....	18
Screenshot 2. 10 Eko.....	19
Screenshot 2. 11 Maya.....	19
Screenshot 2. 12 Adam.....	19
Screenshot 2. 13 Arman.....	20
Screenshot 2. 14 <i>Setting</i> rumah.....	21
Screenshot 4. 1 Lokasi rumah "Rumah Dara".....	39
Screenshot 4. 2 Properti ruang tamu.....	40
Screenshot 4. 3 Properti ruang keluarga.....	41
Screenshot 4. 4 Tangga <i>borderstrap</i>	41
Screenshot 4. 5 <i>Setting</i> bar hotel.....	44
Screenshot 4. 6 Rokok.....	45
Screenshot 4. 7 Botol bir.....	45
Screenshot 4. 8 <i>Setting</i> ruang keluarga.....	46
Screenshot 4. 9 <i>Setting</i> ruang keluarga.....	47
Screenshot 4. 10 Kepala rusa.....	48
Screenshot 4. 11 <i>Setting</i> ruang keluarga.....	49
Screenshot 4. 12 <i>Setting</i> ruang keluarga.....	49
Screenshot 4. 13 Proyektor film seluloid.....	50
Screenshot 4. 14 Tayangan dari proyektor.....	51
Screenshot 4. 15 Bendera dengan simbol Ouroboros.....	52
Screenshot 4. 16 Foto-foto keluarga Dara.....	55
Screenshot 4. 17 <i>Setting</i> ruang keluarga.....	55
Screenshot 4. 18 Pisau.....	57
Screenshot 4. 19 <i>Setting</i> ruang keluarga.....	57
Screenshot 4. 20 <i>Setting</i> ruang keluarga.....	59
Screenshot 4. 21 <i>Setting</i> ruang keluarga.....	59
Screenshot 4. 22 <i>Setting</i> ruang keluarga.....	60
Screenshot 4. 23 Senter.....	61
Screenshot 4. 24 Sabit.....	62
Screenshot 4. 25 Senter dan revolver.....	63
Screenshot 4. 26 <i>Setting</i> ruang keluarga.....	64
Screenshot 4. 27 <i>Setting</i> ruang keluarga.....	64
Screenshot 4. 28 <i>Setting</i> ruang keluarga.....	66

Screenshot 4. 29 <i>Setting</i> ruang keluarga	66
Screenshot 4. 30 <i>Setting</i> ruang keluarga	67
Screenshot 4. 31 <i>Chainsaw</i>	68
Screenshot 4. 32 <i>Chainsaw</i>	68
Screenshot 4. 33 <i>Chainsaw</i>	69
Screenshot 4. 34 <i>Chainsaw</i>	69
Screenshot 4. 35 <i>Chainsaw</i>	70
Screenshot 4. 36 <i>Chainsaw</i>	71
Screenshot 4. 37 Revolver	72
Screenshot 4. 38 Senter	73
Screenshot 4. 39 Tanduk rusa	74
Screenshot 4. 40 Tanduk rusa	74
Screenshot 4. 41 Kalung	75
Screenshot 4. 42 Kalung	75
Screenshot 4. 43 Kalung Dara dalam <i>scene</i> 17	75
Screenshot 4. 44 <i>Setting</i> ruang makan	77
Screenshot 4. 45 <i>Setting</i> ruang makan	77
Screenshot 4. 46 Radio FM	75
Screenshot 4. 47 <i>Setting</i> ruang makan	79
Screenshot 4. 48 Handphone	80
Screenshot 4. 49 Pisau	81
Screenshot 4. 50 Pisau	81
Screenshot 4. 51 <i>Setting</i> ruang makan	82
Screenshot 4. 52 <i>Setting</i> ruang makan	83
Screenshot 4. 53 <i>Setting</i> ruang makan	83
Screenshot 4. 54 Pedang	85
Screenshot 4. 55 <i>Chainsaw</i> dan pedang	86
Screenshot 4. 56 Meja dan <i>chainsaw</i>	86
Screenshot 4. 57 <i>Setting</i> ruang tamu	87
Screenshot 4. 58 Minuman untuk Astrid	88
Screenshot 4. 59 <i>Setting</i> ruang tamu	89
Screenshot 4. 60 <i>Setting</i> ruang tamu	89
Screenshot 4. 61 Gembok	90
Screenshot 4. 62 <i>Setting</i> ruang tamu	91
Screenshot 4. 63 <i>Setting</i> ruang tamu	91
Screenshot 4. 64 Pajangan dinding kepala kerbau	92
Screenshot 4. 65 Pisau daging dan sabit	93
Screenshot 4. 66 Sakelar listrik	93
Screenshot 4. 67 <i>Setting</i> kamar tamu	95
Screenshot 4. 68 <i>Setting</i> kamar tamu	95
Screenshot 4. 69 <i>Setting</i> kamar tamu	95
Screenshot 4. 70 Pisau dan pintu	96
Screenshot 4. 71 <i>Setting</i> kamar tamu	98
Screenshot 4. 72 <i>Setting</i> kamar tamu	98
Screenshot 4. 73 Buku-buku	99
Screenshot 4. 74 <i>Setting</i> kamar tamu	100

Screenshot 4. 75 <i>Setting</i> kamar tamu	100
Screenshot 4. 76 <i>Setting</i> kamar tamu	101
Screenshot 4. 77 Plastik hitam.....	102
Screenshot 4. 78 Pisau	103
Screenshot 4. 79 Pisau	103
Screenshot 4. 80 Pensil kayu	103
Screenshot 4. 81 <i>Setting</i> koridor lantai 3	104
Screenshot 4. 82 Tusuk konde.....	105
Screenshot 4. 83 Tusuk konde.....	105
Screenshot 4. 84 <i>Setting</i> koridor lantai 3.....	107
Screenshot 4. 85 <i>Setting</i> koridor lantai 3.....	107
Screenshot 4. 86 Pensil kayu	108
Screenshot 4. 87 Revolver.....	108
Screenshot 4. 88 <i>Setting</i> koridor lantai tiga.....	109
Screenshot 4. 89 Bingkai foto	110
Screenshot 4. 90 Tusuk konde.....	111
Screenshot 4. 91 Sabit.....	111
Screenshot 4. 92 <i>Setting</i> ruang pengekapan	113
Screenshot 4. 93 <i>Setting</i> ruang pengekapan	113
Screenshot 4. 94 <i>Setting</i> ruang pengekapan	113
Screenshot 4. 95 Pintu.....	114
Screenshot 4. 96 <i>Setting</i> ruang pengekapan	115
Screenshot 4. 97 Tali tambang	116
Screenshot 4. 98 Tali tambang	117
Screenshot 4. 99 <i>Setting</i> ruang pengekapan	118
Screenshot 4. 100 Tali tambang	118
Screenshot 4. 101 <i>Setting</i> ruang mutilasi	119
Screenshot 4. 102 <i>Setting</i> ruang mutilasi	119
Screenshot 4. 103 Karet	120
Screenshot 4. 104 Radio.....	120
Screenshot 4. 105 Kamera polaroid	120
Screenshot 4. 106 Brankar	120
Screenshot 4. 107 <i>Chainsaw</i>	122
Screenshot 4. 108 <i>Box styrofoam</i>	123
Screenshot 4. 109 <i>Setting</i> ruang mutilasi	124
Screenshot 4. 110 Brankar	125
Screenshot 4. 111 Selotip	125
Screenshot 4. 112 <i>Setting</i> ruang mutilasi	126
Screenshot 4. 113 Pisau	127
Screenshot 4. 114 Pisau	127
Screenshot 4. 115 Nampan <i>stainless</i>	128
Screenshot 4. 116 <i>Setting</i> halaman depan	129
Screenshot 4. 117 Map.....	130
Screenshot 4. 118 <i>Box styrofoam</i> & pensel.....	130
Screenshot 4. 119 Plat.....	130
Screenshot 4. 120 Mobil Jimmie	131

Screenshot 4. 121 <i>Setting</i> halaman depan.....	132
Screenshot 4. 122 <i>Setting</i> halaman depan.....	133
Screenshot 4. 123 <i>Crossbow</i>	134
Screenshot 4. 124 <i>Crossbow</i>	134
Screenshot 4. 125 <i>Setting</i> halaman depan.....	137
Screenshot 4. 126 <i>Setting</i> halaman depan.....	137
Screenshot 4. 127 <i>Setting</i> halaman depan.....	137
Screenshot 4. 128 Pisau	138
Screenshot 4. 129 Pisau	139
Screenshot 4. 130 Senapan/SS1.....	140
Screenshot 4. 131 Pisau	140
Screenshot 4. 132 Senapan/SS1.....	140
Screenshot 4. 133 <i>Setting</i> halaman depan	142
Screenshot 4. 134 <i>Setting</i> halaman depan	142
Screenshot 4. 135 Mobil	143
Screenshot 4. 136 <i>Setting</i> ruang pengawet.....	144
Screenshot 4. 137 <i>Setting</i> ruang pengawet.....	145
Screenshot 4. 138 Tengkorak kepala bayi.....	146
Screenshot 4. 139 Tusuk konde.....	146
Screenshot 4. 140 <i>Setting</i> ruang pengawet.....	148
Screenshot 4. 141 <i>Setting</i> ruang pengawet.....	148
Screenshot 4. 142 <i>Setting</i> ruang pengawet.....	149
Screenshot 4. 143 <i>Setting</i> ruang pengawet.....	150
Screenshot 4. 144 Tengkorak kepala bayi.....	151
Screenshot 4. 145 Stoples kaca	152
Screenshot 4. 146 Sabit.....	153
Screenshot 4. 147 Pedang.....	154
Screenshot 4. 148 Tulang bayi.....	154
Screenshot 4. 149 Stoples kaca	154
Screenshot 4. 150 Korek api Zippo	155
Screenshot 4. 151 <i>Setting</i> hutan.....	156
Screenshot 4. 152 <i>Setting</i> hutan.....	157
Screenshot 4. 153 Pisau	158
Screenshot 4. 154 Batang kayu	158
Screenshot 4. 155 Pisau	159
Screenshot 4. 156 <i>Setting</i> hutan.....	159
Screenshot 4. 157 Pintu Mobil	160
Screenshot 4.158 Pohon.....	160

ABSTRAK

Penelitian ini membahas mengenai properti sebagai unsur pendukung dramatisasi adegan menegangkan pada film Rumah Dara. Rumah Dara merupakan film bergenre horor *slasher* asal Indonesia yang hadir ditengah perfilman horor Indonesia yang masih dibumbui komedi dan adegan vulgar pada masanya. Rumah Dara datang dengan kualitasnya, salah satunya berasal dari unsur artistik (properti). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana sebuah properti mendukung dramatisasi dalam sebuah adegan menjadi menegangkan. Menggunakan teori unsur artistik dan teori dramatisasi sebuah ketegangan dalam menganalisis. Sedikit menyinggung tentang warna, karena beberapa properti pendukung dramatisasi memiliki warna yang berkaitan dengan adegan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kualitatif. Melakukan analisis keseluruhan film, lalu menemukan adegan menegangkan yang disebabkan oleh properti. Properti tersebut dianalisis kembali dan dihubungkan dengan teori yang ada untuk mendapatkan jawaban dari bagaimana properti mampu membuat adegan menjadi menegangkan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa properti mampu mendukung dramatisasi adegan menegangkan pada film Rumah Dara. Dipengaruhi oleh material, latar belakang, dan manfaat sebenarnya sebuah properti, aksi yang diberikan ke properti, simbol, juga karakter tokoh menjadikan properti sebagai pendukung dramatisasi adegan.

Kata kunci: Properti, Dramatisasi, Menegangkan, Film Rumah Dara

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Film merupakan sebuah karya seni sekaligus media audio visual untuk menyampaikan pesan, edukasi, hingga hiburan. Perkembangan zaman membawa dampak dalam perkembangan film, terlihat dari penggunaan teknologi sampai pemilihan cerita. Cerita-cerita yang melatarbelakangi sebuah film disebabkan dari pengalaman, budaya, atau keresahan dari *film maker*. Beragamnya genre film membuktikan banyak hal-hal di dunia ini yang harus disampaikan dan memiliki pesan tersendiri. Seperti di Indonesia, misteri-misteri atau kejanggalan didalamnya bisa menjadi referensi untuk menghasilkan sebuah ide dalam membuat karya.

Jumlah penikmat film dengan genre horor terbilang cukup signifikan, terlihat dari banyaknya film-film horor dari berbagai dunia. Pembahasan mengenai dunia supernatural atau sisi gelap manusia menjadi tema menarik, karena munculnya perasaan ingin tahu akan kebenaran dan latar belakang kemunculan misteri-misteri tersebut. Namun perkembangan zaman membuat genre horor sebagai genre induk dikembangkan atau memiliki turunan, biasanya disebut sub-genre.

In essence the horror genre can be divided into the following:

- *The undead: Vampires and 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* (Blake Bailey, 2013 : 21)

Film horor kini tidak hanya mengangkat karakter makhluk gaib, vampir atau zombi, melainkan mengangkat karakter psikopat yang

membunuh seseorang menggunakan benda tajam atau disebut genre horor *slasher*. Film “Rumah Dara” merupakan film horor *slasher* hasil garapan The Mo Brothers pada tahun 2010. Film ini menceritakan tentang sekelompok sahabat hendak pergi ke bandara, namun harus terlebih dulu mengantarkan seorang wanita yang mengaku dirampok menuju rumahnya. Namun kebaikan mereka menjadi awal malapetaka dimulai. Sesuai dengan genre nya, film ini sangat banyak menampilkan adegan kekerasan hingga pembunuhan menggunakan berbagai macam properti. Properti berperan besar dalam mendukung dramatisasi pada adegan-adegan menegangkan. Penggunaan properti seakan menjadi fokus utama di film ini, sehingga menggiring penonton untuk menduga-duga bagaimana benda mati menghidupkan kengerian dalam film ini.

Meskipun bukan menjadi film bergenre horor *slasher* pertama di Indonesia, namun “Rumah Dara” berhasil memberi cita rasa dan pandangan baru bagi perfilman horor Indonesia. Saat *preview* penayangan film Rumah Dara di *JiFFest 2010* di Blitz Megaplex Pacific Place, pengamat film Indonesia, Yan Widjaya mengatakan bahwa perkembangan film dengan genre *slasher* di Indonesia memang minim. Pada periode 2009 hanya ada tiga genre sejenis dari film yang beredar, diantaranya Pintu Terlarang, Darah Perawan Bulan Madu, dan Air Terjun Pengantin. Setelah Pintu Terlarang, film Rumah Dara merupakan film yang patut dibanggakan karena secara kualitas film ini lebih baik dibanding film lainnya. Yan Widjaya juga mengatakan bahwa di Indonesia genre *slasher* memang jarang dibuat, karena membutuhkan *sfx make up* tingkat tinggi dan artistik membutuhkan keterampilan luar biasa dan hanya pembuat film *Hollywood* dan Hongkong saja yang memiliki keterampilan seperti itu. Dikesempatan yang sama, Timo Tjahjanto selaku salah satu sutradara film ini membongkar fakta film “Rumah Dara”, bahwa saat mereka mencoba menawarkan film ini ke beberapa *production house* besar mereka malah ditertawakan dan mengatakan film ini tidak akan laku. Namun

produser asal Singapura tertarik akan film “Rumah Dara” karena menganggap film ini beda. “Rumah Dara” menjadi film Indonesia pertama yang diproduksi oleh produser Singapura. Kelarisan “Rumah Dara” membuat film ini ditayangkan di bioskop lokal Singapura dan memperoleh pendapatan S\$ 200.000 atau lebih dari 1 triliun rupiah, padahal budget film ini kurang dari Rp 5.000.000.000. Timo juga mengatakan bahwa film ini hampir 100% dikerjakan oleh anak muda Indonesia. (<https://sofianblue.wordpress.com/2009/12/25/rumah-dara/>) diakses pada 5 Juni 2021.

Kehadiran film “Rumah Dara” pada tahun 2010 mengebrak dunia perfilman horor Indonesia dimana pada saat itu masih dibumbui dengan adegan vulgar, pakaian terbuka, dan komedi berlebihan. “Rumah Dara” termasuk film serius, lebih mengedepankan kengerian dan kebrutalan dari segi sinematografi, penceritaan, *mise-en-scene*, dan *editing*. Namun film berkualitas ini kalah dari segi jumlah penonton padahal film ini bisa menjadi ikon dari film bergenre horor *slasher* di Indonesia. Film-film horor lainnya yang lebih mengedepankan keseksian tubuh pemain dan adegan vulgar seperti Air Terjun Pengantin (2009), Paku Kuntulanak (2009), Tiran: Mati di Ranjang (2010), sampai Arwah Goyang Karawang (2011) memiliki jumlah penonton lebih banyak dibandingkan film “Rumah Dara” yaitu hanya menarik 379.258 penonton saja. Ini membuat rumah produksi hanya menerima film yang menyisipkan ‘bonus’ karena itulah asupan kesukaan penonton Indonesia. Caecilia Santi dalam buku Film Horor dan Roman Indonesia menyampaikan bahwa apa yang ditampilkan atau disajikan dalam film merupakan representasi dari keadaan masyarakat. Anis Pratiwi dalam buku Film Horor dan Roman Indonesia menyampaikan bahwa film horor dibuat dalam adegan mengerikan sehingga membuat jantung berdebar-debar seharusnya tidak menyajikan adegan erotis yang mempertontonkan bagian tubuh sensitif wanita. Film Arwah Goyang Karawang tayang setelah “Rumah Dara” tidak

menjadikannya sebagai contoh, padahal beberapa prestasi dibawah ini bisa menjadi pendorong pembuat film untuk membuat film horor berkualitas.

Sebelum tayang di Indonesia, film “Rumah Dara” sudah melalang buana ke 10 festival film luar negeri salah satunya *SITGES Film Festival 2009*. “Rumah Dara” berhasil mendapatkan beberapa penghargaan seperti Film Indonesia Terbaik dan Momen Tergila di Ajang Apresiasi KASKUS untuk Film Indonesia (KuFI) 2011, Pilihan Penonton di *Jakarta International Film Festival (JiFFest) 2010*, dan Aktris Terbaik di *Punchon International Fantastic Film Festival 2009*, Korea Selatan. Rumah Dara belum pernah mendapatkan nominasi dari segi artistik, padahal properti dalam film ini seperti benda hidup, mampu menggerakkan sebuah adegan serta memberikan berbagai rasa ke pemain juga penonton.

Kesadisan film “Rumah Dara” mengharuskan film ini dilarang tayang di negara Malaysia karena tema film yang bertentangan dengan hukum sensor film Malaysia. “*It’s official: Rumah Dara menjadi film Indonesia pertama yang dilarang tayang (banned) di Malaysia*”, tulis *twitter* resmi RumahDaraFilm pada Kamis, 4 Februari 2010. Seperti sudah dikatakan sebelumnya bahwa properti dalam film ini berperan besar dalam mendukung dramatisasi. Benang merah dengan cuitan *twitter* membuktikan bahwa properti berhasil melahirkan kengerian dalam film “Rumah Dara”.

Beberapa fakta di atas melandasi dibuatnya penelitian mengenai Properti Sebagai Unsur Pendukung Dramatisasi Adegan Menegangkan Pada Film “Rumah Dara”. Berdasarkan beberapa referensi, belum ada yang melakukan penelitian mengenai properti sebagai unsur pendukung dramatisasi adegan menegangkan dalam film “Rumah Dara”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah yang didapatkan adalah:

1. Bagaimana properti dapat mendukung dramatisasi adegan menegangkan pada film “Rumah Dara”?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui serta mendeskripsikan properti dalam film “Rumah Dara”.
2. Menemukan peran properti dalam mendukung dramatisasi adegan menegangkan pada film “Rumah Dara”.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian permasalahan dan tujuan diatas, penelitian ini mempunyai manfaat secara akademis dan praktis:

1. Manfaat Akademis:

Penelitian ini diharapkan dapat menambah kepustakaan dan bahan referensi terkhusus untuk mahasiswa Televisi dan Film Institut Seni Indonesia Yogyakarta, maupun mahasiswa perfilman lainnya dalam melakukan penelitian mengenai properti sebagai unsur pendukung dramatisasi pada sebuah adegan dalam film bergenre horor *slasher*.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan setiap orang agar juga memperhatikan properti pada film, karena tanpa disadari yang memberi ketegangan pada film dapat dimunculkan dari properti. Penelitian ini juga diharapkan dapat menambah

wawasan pembuat film dalam menjadikan properti sebagai salah satu unsur pendukung dramatisasi dalam sebuah adegan pada film bergenre horor *slasher*.

Penelitian ini juga diharapkan bermanfaat dalam memberi informasi empiris dan pendalaman ilmu pada bidang artistik perfilman horor Indonesia. Banyak detail dari sebuah properti yang ternyata mampu mendukung dramatisasi sebuah adegan. Meskipun beberapa ide film ini dipengaruhi dari gaya *Hollywood*, hasil penelitian membuktikan bahwa melalui Rumah Dara, ternyata sineas Indonesia juga memiliki keterampilan visual setara *Hollywood*. Diharapkan penelitian ini juga dapat mendorong para pembuat film Indonesia untuk fokus akan kualitas sebuah film, bukan sekedar memamerkan erotisme untuk mendapatkan keuntungan lebih.

E. Tinjauan Penelitian

Penelitian Ayu Intan Ariesty, tahun 2019 dari Jurusan Televisi dan Film, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dalam skripsinya yang berjudul “Analisis Unsur Artistik Sebagai Pendukung Dramatisasi Adegan Menegangkan Pada Film “Pengabdi Setan””. Skripsi ini membahas tentang bagaimana unsur artistik mendukung dramatisasi adegan menegangkan pada film “Pengabdi Setan”. Persamaan pada penelitian ini adalah, sama-sama mengangkat unsur artistik pada film yang berperan untuk membangun dramatisasi. Perbedaannya terletak pada objek film yang dianalisis, objek dari penelitian ini adalah Pengabdi Setan (horor) dengan pelaku teror berasal dari hantu sedangkan objek dari penelitian yang akan dilakukan adalah Rumah Dara (horor *slasher*) dengan pelaku teror berasal dari psikopat.

Penelitian Nur Chici Paramita, tahun 2018 dari Jurusan Televisi dan Film, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,

dalam skripsinya yang berjudul “Analisis Desain Artistik Sebagai Representasi Budaya Bugis-Makassar Dalam Membentuk Watak Tokoh Sentral Pada Film “Athirah””. Skripsi ini membahas tentang bagaimana unsur artistik menjadi identitas kebudayaan suku bangsa Bugis-Makassar. Persamaan pada penelitian ini adalah, sama-sama mengangkat artistik pada film. Perbedaannya terletak pada tujuan dari analisis artistik tersebut, penelitian Paramita bertujuan sebagai representasi budaya Bugis-Makassar sedangkan penelitian yang akan dilakukan bertujuan untuk mengetahui peran unsur artistik (properti) dalam mendukung dramatisasi adegan menegangkan.

Penelitian Andi Patotori Ahas, tahun 2018 dari Jurusan Televisi dan Film, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dalam skripsinya yang berjudul “Analisis *Color Palette* Pada Elemen Artistik Sebagai Penguat Karakter Tokoh Utama Dalam Film “*My Stupid Boss*””. Skripsi ini membahas tentang bagaimana *color palette* pada elemen artistik berperan sebagai pendukung karakter tokoh utama. Persamaan pada penelitian ini adalah, sama-sama mengangkat mengenai warna dari artistik pada film. Perbedaannya terletak pada tujuan, penelitian Ahas bertujuan untuk mengetahui bagaimana warna menjadi alat penguat karakter tokoh sedangkan penelitian yang akan dilakukan bertujuan untuk mengetahui peran properti dalam mendukung dramatisasi dalam adegan menegangkan.

Penelitian Ridho Afwan Rahman, tahun 2019 dari Jurusan Televisi dan Film, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dalam skripsinya yang berjudul “Setting Interior sebagai Representasi Karakter Tokoh Utama dalam Tata Artistik Film Fiksi “Malam Minggu Kliwon””. Skripsi ini membahas tentang bagaimana tata artistik merepresentasikan si karakter tokoh utama. Tata artistik mampu membuat penonton tahu karakter tokoh. Persamaan pada penelitian ini adalah, sama-sama membahas tentang tata artistik pada film. perbedaannya terletak dari

tujuan dari artistik tersebut. Pada penelitian yang akan dibuat artistik (properti) ditujukan sebagai pendukung dramatisasi adegan menegangkan, sedangkan penelitian Rahman ditujukan sebagai alat representasi tokoh utama.

Penelitian Luthfi Safari tahun 2018 dari Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dalam skripsinya yang berjudul “Unsur Suara Membangun *Suspense* Pada Film “*Gravity*””. Skripsi ini membahas tentang bagaimana unsur suara mampu membangun *suspense* (ketegangan) pada film *Gravity*. Persamaan pada penelitian ini adalah, sama-sama membahas tentang ketegangan pada film yang disebabkan oleh unsur-unsur film. Perbedaannya adalah, penelitian ini mengangkat unsur suara dalam membangun ketegangan, sedangkan penelitian yang akan dilakukan mengangkat properti (unsur artistik) dalam mendukung dramatisasi pada adegan. Keduanya memilih unsur film yang berbeda sebagai pembangun ketegangan.

F. Metode Penelitian

Raco dalam buku Metode Penelitian Kualitatif menjelaskan bahwa metode kualitatif merubah data menjadi temuan (*findings*). Kata ‘metode’ menunjuk pada teknik yang digunakan dalam penelitian seperti *survey*, wawancara, dan observasi. Secara umum metode penelitian didefinisikan sebagai suatu kegiatan ilmiah yang dilakukan secara bertahap dimulai dengan penentuan topik pengumpulan data dan menganalisis data, sehingga nantinya diperoleh suatu pemahaman dan pengertian atas topik, gejala atau isu tertentu. Dikatakan ‘bertahap’ karena kegiatan ini berlangsung mengikuti suatu proses tertentu, sehingga ada langkah-langkah yang perlu dilalui secara berjenjang sebelum melangkah pada tahap berikutnya. Metode kualitatif pembahasannya mendalam dan terpusat, karena datanya digali secara mendalam. Keterlibatan peneliti dalam penelitian yang cukup lama dan memperhitungkan semua faktor

yang mengitarinya seperti ideologi, politik, ekonomi, budaya menunjukkan kedalam makna yang nantinya dihasilkan lewat metode ini.

Penggunaan metode kualitatif memungkinkan seseorang untuk mengetahui kepribadian orang dan melihat mereka sebagai mereka memahami dunianya. Penelitian kualitatif mengantarkan peneliti kepada penjelajahan konsep tentang keindahan, keadilan, cinta, kecantikan, frustrasi, harapan dan kepercayaan, yang dipahami responden, perilaku, dan alat-alat yang digunakan dalam kehidupan sebagai makhluk berbudaya. (Salim dan Syahrums, 2012 : 46)

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll., secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. (Moleong, 2017 : 6)

1. Teknik Pengambilan Data

a. Studi Pustaka

Mengumpulkan data-data dengan memanfaatkan buku-buku yang membahas tentang properti serta dramatisasi adegan menegangkan dalam film dan memanfaatkan situs-situs di internet.

b. Observasi

Melakukan observasi atau pengamatan akan objek yaitu film “Rumah Dara” dengan mengamati setiap *scene* untuk memudahkan menemukan adegan menegangkan yang disebabkan oleh properti. Lalu menemukan alasan mengapa properti dapat menjadi pendukung dramatisasi pada adegan. Dari pengamatan tersebut akan diperoleh informasi-

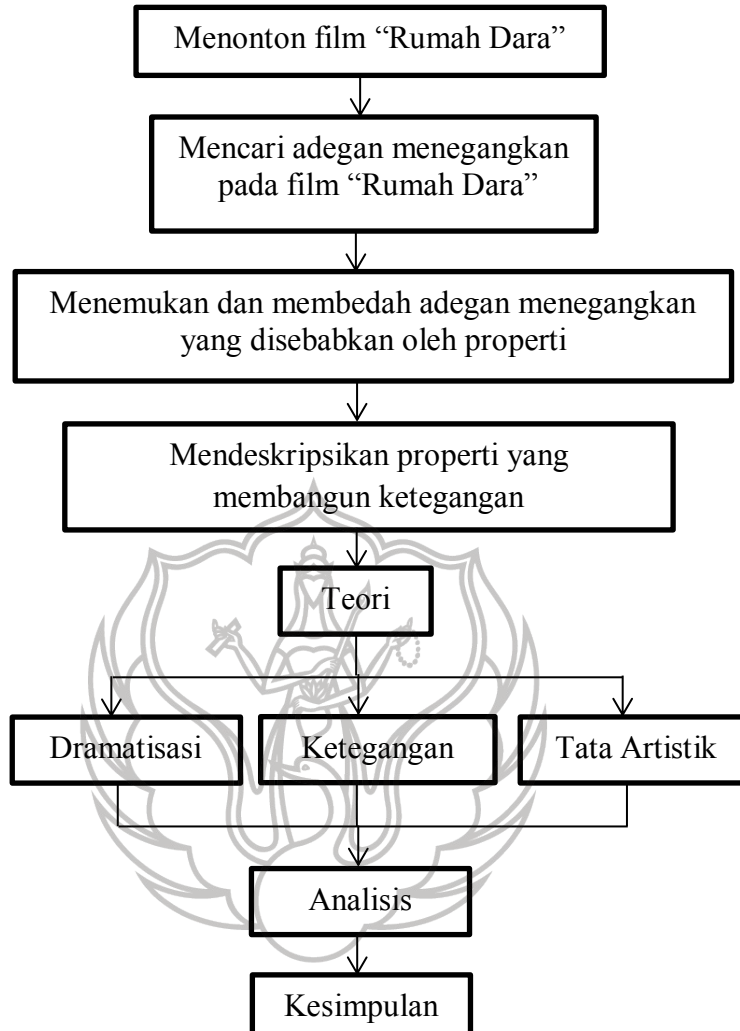
informasi yang akan dihubungkan ke teori-teori sehingga menghasilkan kesimpulan.

2. Analisis Data

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Data yang dikumpulkan adalah berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka. Data tersebut mungkin berasal dari naskah wawancara, catatan lapangan, foto, *videotape*, dokumen pribadi, catatan atau memo, dan dokumen resmi lainnya. Pada penulisan laporan demikian, peneliti menganalisis data yang sangat kaya tersebut dan sejauh mungkin dalam bentuk aslinya. Hal itu hendaknya dilakukan seperti orang merajut sehingga setiap bagian ditelaah satu demi satu. Dengan demikian, peneliti tidak akan memandang bahwa sesuatu itu sudah memang demikian keadaannya. (Moleong, 2017 : 11)

Film ditonton dan mengamati setiap adegan di film tersebut. Setelah melakukan pengamatan, keseluruhan *scene* film dibedah untuk menentukan adegan yang mengandung ketegangan. *Scene-scene* tersebut dibedah lagi dengan mencari adegan menegangkan yang disebabkan oleh properti. Data-data tersebut akan diolah dan dianalisis menggunakan teori-teori yang sudah ditemukan. Ketika hasil penelitian sudah diperoleh, ditarik kesimpulan untuk mengetahui bagaimana properti bisa menjadi pendukung dramatisasi adegan menegangkan pada film Rumah Dara.

3. Skema Penelitian



Gambar 1. 1. Skema Penelitian