

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Setelah dilakukannya analisis, film Rumah Dara memiliki 11 *setting* pemicu ketegangan dalam adegan. 9 dari 11 *setting* terjadi di rumah, sedangkan 2 *setting* lainnya berlokasi di bar hotel dan hutan. Terdapat 5 *scene* menegangkan berlokasi di ruang keluarga, menjadikan ketegangan paling sering terjadi di ruang keluarga. Banyaknya ketegangan muncul di ruang keluarga, merepresentasikan karakter keluarga Dara sendiri.

Melalui identifikasi dan analisis, didapati rumah bergaya indis dan dipadu dengan gaya *vintage*. Beberapa ciri khas rumah bergaya indis adalah, atap lebih luas dibandingkan luas rumah, memiliki halaman depan (telundak), memiliki lampu gantung dan lampu tempel, jendela menggunakan petak-petak kaca dengan terali besi, dan senjata digantung di dinding. Semua ciri-ciri tersebut terlihat di rumah Dara. Rumah juga diberi sentuhan gaya *vintage* dari *wallpaper* pada dinding ruang keluarga, bingkai kayu dengan pinggiran berukir, *furniture* model jengki, dan lampu berwarna kuning temaram dengan kap. Selain pengaruh dari gaya, letak lokasi juga membuat rumah terkesan mengerikan. Rumah berada di tengah hutan dan jauh dari keramaian, sehingga bila terjadi bahaya akan sulit untuk mencari pertolongan.

Raco dalam buku Metode Penelitian Kualitatif menjelaskan bahwa, metode kualitatif merubah data menjadi temuan (*findings*). Penelitian ini menemukan sebuah kejutan yang tak kalah menyeramkan dari aksi potong memotong. Tanpa disadari, beberapa properti dan warna dalam film ini memamerkan atribut keluarga Dara sebagai salah satu anggota sekte Ouroboros. Sebuah sekte sesat yang mempercayai bila memakan daging manusia dapat hidup lebih lama dan lebih kuat.

Terdapat 27 *scene* menegangkan yang disebabkan oleh properti, diantaranya terjadi di 11 *setting* berbeda. Munculnya ketegangan didapat dari besarnya hambatan dialami tokoh, aksi yang diberikan kepada properti, hubungan *setting* dengan tokoh, dan simbolisasi. Penonton juga dapat merasakan tegang karena properti berperan aktif dalam memberikan sikap menanti-nanti sehingga memunculkan rasa berdebar-debar. Aktifnya properti dalam film ini membuat properti seperti benda hidup yang dapat menakuti pemain agar menangis histeris, bergerak untuk memotong-motong tubuh manusia sampai tak berbentuk. Material, bentuk, warna, manfaat sebenarnya, sampai latar belakang dari properti saling memamerkan perannya dalam mendukung dramatisasi film ini sehingga terkesan sangat detail. Selain senjata tajam, properti apapun yang ada di sekitar juga digunakan untuk menyiksa dan memberi perlawanan.

Cara properti mendramatisasi sebuah adegan menjadi menegangkan dalam film ini dimulai dari adanya kaitan antara properti dengan tokoh. Adanya kaitan mengubah properti menjadi sumber dramatik, seperti susunan kepala rusa di dinding yang posisinya lebih tinggi dari Ladya terkesan memantaunya dalam diam, Sony yang tertegun ketika mengetahui usia Dara saat melihat foto dirinya, Syarief yang menembak Maya menggunakan senapan membangkitkan amarah Dara, dan sebagainya. Properti dalam film ini tidak hanya sekedar mendramatisasi adegan, melainkan juga mendramatisasi secara visual. Identifikasi dan analisis menemukan adanya makna dan tujuan dibalik keberadaan properti. Setiap properti mampu mendukung dramatisasi sehingga membuat adegan terasa tegang, terbukti dari semua tokoh protagonis yang selalu ketakutan, berteriak kesakitan, *depressive*, dan kelelahan. Selain itu ketegangan masih terasa meskipun hambatan dialami oleh tokoh antagonis. Ini disebabkan dari properti yang digunakan untuk aksi-aksi sadis sampai akhir film. Keberhasilan dalam mendramatisasi adegan terlihat dari bukti film Rumah Dara yang ditolak penayangannya di

negara Malaysia karena bertentangan dengan hukum penyensoran film disana.

Rumah Dara tidak dipenuhi adegan vulgar, pakaian terbuka, dan komedi berlebihan. Beberapa detail dari segi artistik yang sudah dijelaskan pada pembahasan, menunjukkan bahwa Rumah Dara hadir dengan kualitasnya. Membuktikan bahwa masih ada beberapa seniman Indonesia yang mementingkan kualitas dibandingkan kuantitas dari karya film. Hal seperti itulah yang seharusnya menjadi pasar perfilman horor Indonesia karena akan memotivasi *film maker* lainnya untuk membuat film berkualitas. Selain itu, film Rumah Dara seharusnya layak diapresiasi artistiknya dengan memperoleh penghargaan. Pemilihan properti dalam memberi ketegangan, benda-benda berbahaya yang harus digunakan pemain, sampai pemilihan warna yang tepat, dapat terealisasi dalam film ini karena adanya seniman yang memiliki keterampilan artistik luar biasa.

Dibalik kelebihanannya, film ini juga memiliki beberapa kelemahan. Film asal Indonesia ini memang membawa gaya film *slasher* Amerika. Hal ini diakui oleh Eric Khoo dan Mike Wiluan selaku *Executive Producer* Rumah Dara pada *interview* setelah penayangan Rumah Dara di bioskop Singapura oleh SPH Razor. Mereka mengatakan bahwa film horor tidak memiliki batas dan mau memberikan penonton terkhusus Asia film dengan tipe *slasher* dan *gore*. Fakta ini menunjukkan bahwa film ini tidak memberikan sesuatu yang baru dalam dunia film horor. Tipe film *slasher* barat selalu menyinggung sekumpulan anak remaja yang pergi ke lokasi terpencil dan akan dibunuh secara sadis oleh psikopat. Penggunaan *chainsaw* sudah diperkenalkan pada film *The Texas Chainsaw Massacre* (1974) juga *The Evil Dead* (1981). Begitu juga dengan tema kanibalisme maupun sekte yang sudah diperkenalkan terlebih dahulu oleh film-film asal Amerika. Namun meskipun memiliki beberapa kesamaan, tidak berarti Rumah Dara melakukan plagiarisme. Gaya indis pada *setting*,

properti makanan khas Indonesia, peta Indonesia, juga tusuk konde menunjukkan bahwa Rumah Dara mampu berdiri sendiri meskipun tetap tidak menutup kemungkinan bahwa film ini memang membawa gaya film barat. Banyak properti khas Indonesia, maupun cerita dari Indonesia yang dapat dituangkan dalam film *slasher* Indonesia. Selain membuktikan bahwa Indonesia mampu membuat film *slasher* dengan ciri khas Indonesia, juga akan memperkenalkan keberagaman Indonesia dalam medium film *slasher*.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, penulis memberi saran kepada *film maker* untuk tidak hanya membangun cerita dan suasana menggunakan unsur naratif saja, melainkan juga unsur artistik. Menentukan properti tidak hanya didasari oleh karakter tokoh saja, melainkan dapat menyisipkan rahasia maupun simbolisasi dari cerita atau latar belakang tokoh. Menjadikan properti sebagai representasi dapat mengusik penonton, sehingga muncul gairah untuk tidak hanya sekedar menonton melainkan menganalisis. Properti bukan sekedar memperindah visual, melainkan juga ikut memberi nyawa pada film. Selain itu, diharapkan agar lebih banyak dilakukannya penelitian yang membahas properti agar lebih banyak referensi serta wawasan pembaca terutama para peneliti yang meminatinya. *Wardrobe* dalam film ini juga sangat menarik untuk diteliti karena sangat erat dengan karakter tokoh dan belum ada juga yang meneliti *wardrobe* dari film Rumah Dara. Selain itu juga untuk menunjukkan kepada non sineas, bahwa film bukan sekedar hiburan semata melainkan banyak ilmu yang bisa didapat dari balik terbentuknya sebuah film.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arnheim, Rudolf. *Film as Art*. London: University of California Press, 1957
- Bazin, André. *What is Cinema?* California: University of California, 2004
- Biran, H. Misbach Yusa. *Teknik Menulis Skenario Film Cerita*. Jakarta: PT. Dunia Pustaka Jaya, 2006
- Blake, Marc & Sara Bailey. *Writing the Horror Movie*. New York & London : Bloomsbury, 2013
- Bordwell, David & Kristin Thompson. *Film Art: An Introduction*. New York: The McGraw-Hill, 1997
- Boggs, Joseph & Dennis Petrie. *The Art of Watching Films: Eighth Edition*. New York: McGraw-Hill, 2012
- Boggs, M Joseph. *The Art of Watching Film*. Terjemahan Drs. Asrul Sani, Jakarta: Yayasan Citra, 1992
- Clayton, Wickham. *Style and Form in the Hollywood Slasher Film*. United Kingdom: Palgrave Macmillan, 2015
- Irawanto, Budi. *Film Ideologi dan Militer Hegemoni Militer Dalam Sinema Indonesia*. Yogyakarta: Media Persindo, 1999
- LoBrutto, Vincent. *The Filmmaker's Guide to Production Design*. New York: Allworth Press, 2002
- Lutters, Elizabeth. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: Gramedia Indonesia, 2004
- Madjadikara, Agus S. *Bagaimana Biro Iklan Memproduksi Iklan*. Jakarta: Gramedia, 2005
- Raco, J. R. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Grasindo, 2010
- Prasetyo, Yudik. *Teknik Dasar Panahan: Trik Jitu Menembak Akurat dan Tepat Sasaran*. Yogyakarta: Thema Publishing, 2018
- Pratista, Himawan. *Memahami Film*. Yogyakarta: Montase Press, 2017
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017
- Salim dan Syahrudin. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Citapustaka Media, 2012

Sanyoto, Sadjiman Ebd. *Nirmana Elemen-Elemen Seni dan Desain: Edisi*

*Kedua*. Yogyakarta: Jalasutra, 2009

Soekiman, Djoko. *Kebudayaan Indis dan Gaya Hidup Masyarakat Pendukungnya*

*di Jawa Abad XVII – Medio Abad XX*. Yogyakarta: Bentang Budaya, 2000

