

ARTIKEL JURNAL

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

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



Disusun oleh
Hendra Gunanta Saragih
NIM: 1710200132

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

2021

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

Hendra Gunanta Saragih

1710200132

Program Studi Film dan Televisi
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Jl. Parangtritis Km. 6,5 Sewon, Bantul, Yogyakarta, 55188, Indonesia

Telp. 0274-379133, 373659

arts@isi.ac.id

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

**PROPERTY AS A SUPPORTING ELEMENT OF DRAMATIZATION
SUSPENSEFUL SCENES IN THE MOVIE OF "RUMAH DARA"**

Hendra Gunanta Saragih

1710200132

Program Studi Film dan Televisi

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Jl. Parangtritis Km. 6,5 Sewon, Bantul, Yogyakarta, 55188, Indonesia

Telp. 0274-379133, 373659

arts@isi.ac.id

ABSTRACT

This study discusses property as a supporting element in the dramatization of suspenseful scenes in the film Rumah Dara. Rumah Dara is a slasher horror film from Indonesia that is present in the midst of Indonesian horror films which are still peppered with comedy and vulgar scenes at that time. Rumah Dara comes with its qualities, one of which comes from artistic elements (property). This study aims to find out how a property supports dramatization in a scene that becomes suspenseful. Using the theory of artistic elements and dramatization theory of tension in analyzing. A little mention about color, because some of the properties supporting dramatization have color related to the scene.

The method used in this research is descriptive qualitative research method. Performs an analysis of the entire film, then finds the suspenseful scenes caused by the property. These properties are reanalyzed and linked with existing theories to get answers on how properties can make a scene tense.

The results of this study indicate that the property is able to support the dramatization of suspenseful scenes in the film Rumah Dara. Influenced by the material, background, and actual benefits of a property, the actions given to the property, symbols, and characters make the property a support for the dramatization of the scene.

Keywords: Property, Dramatization, Suspenseful, Rumah Dara Film

PENDAHULUAN

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.

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. Dikeempatan 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 diproduseri 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.

Kehadiran film “Rumah Dara” pada tahun 2010 menggebrak 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. 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.

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”.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana sebuah properti mampu mendramatisasi adegan dalam film Rumah Dara menjadi menegangkan. Selain itu agar penelitian ini 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.

METODE PENELITIAN

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.

DRAMATISASI

Dalam buku Teknik Menulis Skenario Film Cerita, Biran menjelaskan bahwa dramatisasi adalah membuat sesuatu menjadi menegangkan, menakutkan, menyedihkan, dan sebagainya, khususnya untuk bisa dirasakan oleh penonton. Keadaan dramatik terjadi karena adanya *action*. Kalau semua serba diam, tidak ada dramatik. Harus ada *action* dulu, apakah merupakan gerak secara visual, gerak dalam pikiran, maupun gerak dalam perasaan.

Dramatisasi yaitu memberikan informasi tentang sesuatu yang benar dengan melebih-lebihkan sifat atau

keadannya, dengan maksud menarik perhatian lawan. (Madjadikara, 2004:30)

KETEGANGAN

Ketegangan yang dimaksud tidak berkaitan dengan hal yang menakutkan, melainkan menanti sesuatu yang bakal terjadi. Penonton digiring agar merasa berdebar-debar menanti risiko yang bakal dihadapi oleh tokoh dalam mengalami masalahnya. Hal ini biasanya sering menimpa tokoh protagonis sehingga tensi *suspense* pada penonton semakin tinggi, dibandingkan bila tokoh antagonis yang menghadapi hambatan. Ketegangan penonton akan semakin terasa jika penonton tau hambatan yang dihadapi tokoh cukup besar dan keberhasilannya semakin kecil (Lutters, 2004 : 104).

SETTING

Himawan Pratista dalam buku Memahami Film menjelaskan bahwa *setting* tidak hanya berfungsi sebagai penunjuk ruang dan waktu, serta status sosial, namun mampu membangun *mood* dan memberi motif atau simbol. *Setting* dapat memiliki motif atau simbol tertentu sesuai tuntutan cerita film.

Ruang dapat mengekspresikan kekuatan, penindasan, kebebasan, ketakutan, kegembiraan, paranoia, dan segudang emosi, suasana hati, dan

atmosfer berdasarkan hubungan antara karakter dan lingkungannya. (LoBrutto, 2002 : 99)

PROPERTI

Properti dalam sebuah *setting* adalah semua benda tidak bergerak, seperti perabot, pintu, jendela, kursi, lampu, pohon, dan sebagainya. Properti sering kali berfungsi aktif untuk mendukung adegan aksinya. Aktor laga Jackie Chan dalam aksi perkelahiannya, menggunakan properti apa pun yang ada di sekitarnya untuk membantu mengalahkan musuh-musuhnya (Pratista, 2017 : 98 & 104).

WARNA

Adanya asosiasi yang kuat dengan emosi, menjadikan warna pada suatu subjek foto akan memberikan energi dan menimbulkan *mood* atau perasaan tertentu. Karenanya dengan warna, menjadikan kita mampu mengungkapkan kepribadian seseorang. (Triadi, 2014 : 4)

GAYA INDIS

Djoko Soekiman (2000) dalam buku Kebudayaan Indis dan Gaya Hidup Masyarakat Pendukungnya di Jawa Abad XVII – Medio Abad XX menyampaikan bahwa kehadiran bangsa Belanda di Indonesia memberikan kontak budaya yang kemudian menghasilkan perpaduan budaya. Kebudayaan campuran yang

didukung oleh segolongan masyarakat Hindia Belanda disebut kebudayaan indis. Bangsa Belanda datang ke Indonesia pada abad XVI hanya untuk berdagang, tetapi kemudian menjadi penguasa Indonesia. Kehadiran orang Belanda mempengaruhi gaya hidup, bentuk bangunan rumah tradisional, serta fungsi ruangnya.

PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dalam membedah dan menganalisis film Rumah Dara. Menganalisis objek didasari dari beberapa teori pada bagian landasan teori. Penelitian ini akan fokus kepada properti dalam mendukung dramatisasi dalam membuat adegan menegangkan. Setiap *scene* menegangkan dalam film ini akan dibedah kembali dengan menemukan adegan menegangkan yang dibangun dari penggunaan properti. Properti akan dibedah berdasarkan bentuk, material, pemanfaatan, atau apapun yang mendukung properti dalam mendramatisasi adegan menegangkan. Pertama akan mendeskripsikan *setting* rumah karena adegan lebih dominan terjadi di rumah. Setelah itu, terkait rumusan masalah akan dilanjutkan dengan menganalisis peran properti sebagai pendukung dramatisasi dalam adegan menegangkan. Diakhiri dengan menarik

kesimpulan dari penelitian yang sudah dilakukan.

Identifikasi dan Analisis

Scene 45 – (1:24:55)



Screenshot 1.1 (*Setting* ruang keluarga)



Screenshot 1.2 (*Setting* ruang keluarga)

Scene ini merupakan lanjutan dari *scene* 44. Ketika Ladya berhasil melarikan diri dari ruang makan ke ruang keluarga, ternyata Dara sudah berada tepat disebaliknya bersama *chainsaw*. Dara menyalakan *chainsaw* nya dan Ladya berlari sampai melompati meja tempat mayat Maya berada. Dara mengejar Ladya dan berhasil menyayat kaki Ladya sampai membuatnya terjatuh dan berteriak kesakitan. Sembari berjalan perlahan mendekati Ladya, Dara menanyakan keberadaan bayi Astrid dan menjelaskan mengapa keluarganya membunuh manusia. Dara mengangkat *chainsaw* nya untuk membunuh Ladya, namun Adjie datang dan menarik Dara ke rak buku. Adjie

berusaha untuk menghindari *chainsaw* yang diarahkan padanya, namun Adjie gugur karena Dara lebih dulu menyayat punggung Adjie. Dalam kondisi lemah, Adjie melemparkan pistol kepada Ladya. Dengan cepat Ladya mengambilnya dan dengan tembakan pertama ia berhasil menembak ke daerah ginjal kiri Dara. Hal itu membuat Dara menjatuhkan *chainsaw* dan menyerang Ladya dengan menjambak rambutnya. Dara duduk di atas perut Ladya dan mengantukkan kepala Ladya ke lantai. Ladya meraih senter di dekatnya dan memukul-mukul kepala Dara sampai ia tersungkur ke lantai. Ladya mengambil sebuah pajangan tanduk rusa dan menghantamnya sebanyak dua kali ke kepala Dara dan sekali di punggung Dara. Ladya menaiki punggung Dara dan menarik kalungnya sampai terputus dan membuat Dara tidak bereaksi kembali.



Screenshot 1.3 (Chainsaw)

Penggunaan *chainsaw* sebagai *hand property* menjadi pembangun ketegangan karena Dara sedang dalam emosi marah. Emosi marahnya semakin meningkat ketika ia gagal melumpuhkan Ladya dalam *scene* 44, terlihat dari Dara

menatap tajam Ladya lalu menyalakan mesin *chainsaw* tanpa mengalihkan pandangannya. Keheningan yang dipecahkan oleh kerasnya suara mesin *chainsaw* dalam waktu lama membuat suasana semakin mencekam. *Screenshot* 1.3 menampakkan rantai pada mata *chainsaw* yang berputar sangat kencang dan asap dari mesin. *Chainsaw* memiliki nilai dramatik sehingga menjadi pendukung dramatisasi dalam adegan ini.



Screenshot 1.4 (Chainsaw)



Screenshot 1.5 (Chainsaw)

Tensi ketegangan semakin meningkat saat Dara mengangkat *chainsaw* di depan Ladya sambil berteriak. *Chainsaw* yang dibawa sambil berjalan pelan akan semakin mengerikan bila properti tersebut diangkat sambil berteriak dengan manusia didepannya. Properti *chainsaw* diberi efek dramatik pada adegan sehingga memunculkan ketegangan pada adegan ini. *Chainsaw*

diangkat dengan cepat ditambah teriakan Dara bergabung dengan suara mesin *chainsaw* membuat suasana semakin mencekam. Penggunaan *chainsaw* dalam adegan ini membuat penonton menanti-nantikan resiko yang dihadapi Ladya karena bahaya sudah berada di depannya. Namun penggunaan *chainsaw* tak sempat melukai Ladya karena Adjie terlebih dulu menarik Dara menjauhi Ladya.

Penggunaan *chainsaw* pada *screenshot* 1.5 kembali mendukung dramatisasi karena *chainsaw* diarahkan secara liar ke hadapan Adjie. *Chainsaw* sesekali hampir mengenai tubuh Adjie, membuat ketegangan semakin meningkat. Properti *chainsaw* memunculkan sikap menanti-nanti karena mengajak penonton untuk melihat siapa yang akan terkena mata *chainsaw*. *Chainsaw* merupakan benda sensitif dan sangat berbahaya, karena dengan mudah memotong batang pohon apalagi daging manusia. Rantai *chainsaw* yang sesekali hampir mengenai tubuh Adjie bersamaan dengan suara mesin memunculkan rasa gelisah dan waswas. Hal itu membuat *chainsaw* mampu memberi efek tegang kepada penonton. Penggunaan *chainsaw* membuat Adjie berada dalam hambatan besar. Adjie didorong Dara sampai terjatuh, tanpa ia sadari dari belakangnya Dara sudah

mengangkat *chainsaw* dan menyayat sebagian punggungnya.



Screenshot 1.6 (Revolver)

Properti revolver membangun ketegangan, ketika Adjie mengambil revolver di dekatnya dan memberikannya kepada Ladya. Ketegangan muncul dari sikap menanti-nanti penggunaan revolver dalam menembak Dara. Menanti-nanti akan respon Dara serta bagian tubuh yang akan terkena sasaran peluru. Dengan sekali tembakan, Ladya berhasil menembak ke daerah bagian ginjal kiri Dara. Tembakan tersebut menaikkan amarah Dara. Ternyata peluru habis saat Ladya mencoba menembak untuk kedua kalinya, hal itu membuat Ladya berada dalam hambatan besar. Dara menjatuhkan *chainsaw*, memegang perut kirinya lalu menatap Ladya penuh amarah dan menyerangnya tanpa senjata apa pun. Properti revolver memiliki nilai dramatik karena dalam saat genting peluru revolver hanya tinggal satu. Peluru tersebut digunakan untuk membangkitkan amarah Dara dan ketika untuk melindungi diri dari serangan Dara, revolver kehabisan peluru. Ladya tidak bisa memberi perlawanan lagi

menggunakan revolver, sehingga adegan menyerang dapat berkembang.

Scene 34 – (01: 02: 04)



Screenshot 1.7 (Kepala kerbau)

Scene ini menceritakan sekelompok anggota polisi mendatangi rumah keluarga Dara untuk mengantar Eko yang pingsan saat melihatnya berada di tengah hutan (scene 29). Kedatangan polisi membuat Dara sedikit gugup sampai akhirnya dia dan Maya harus mengarang cerita agar polisi tidak menaruh curiga akan penyebab Eko berada di tengah hutan. Ketua polisi mengelilingi ruang tamu dan hendak menaiki lantai tiga. Dara meminta ketua polisi untuk kembali memasukkan Eko ke dalam rumahnya.

Ketegangan dalam scene ini dimulai dari properti pajangan dinding berupa tengkorak kepala kerbau beserta tanduknya. Tidak ada aksi jahat yang diberikan kepada properti namun posisi objek memberikan rasa tegang. Shot pada screenshot 1.7 menampilkan posisi Dara berdiri di ruang tamu dengan background sejajar dengan pajangan dinding dari ruang keluarga, posisi ini disebut jukstaposisi. Menurut KBBI, jukstaposisi adalah

penempatan dua objek secara berdampingan. Kepala Dara yang berdampingan dengan tanduk kerbau membuatnya terlihat seperti iblis. Iblis dikenal memiliki tanduk di kepalanya dan berkarakter negatif. Ukuran tanduk membuat kamera harus memberikan ruang lebih kepada *headroom*, memberi kesan Dara sedang memikirkan cara-cara untuk mengeluarkan polisi dari rumahnya dan menunjukkan besarnya amarah Dara karena polisi dapat saja membongkar rahasia keluarganya. Penggunaan tanduk kerbau mendramatisasi adegan karena menjadi informasi kepada penonton bahwa polisi sedang berada dalam hambatan besar.

Scene 36 – (01:06:50)



Screenshot 1.8 (Proyektor film seluloid)



Screenshot 1.9 (Tayangan dari proyektor)

Scene ini menceritakan Sony sebagai salah satu anggota kepolisian, memutar sebuah video dari proyektor

seluloid. Berdasarkan isi video dapat dibuktikan bahwa anak-anak tersebut merupakan Arman, Adam, dan Maya semasa kecil dan perempuan yang memberikan pisau adalah Dara. Dara merupakan biang munculnya karakter pembunuh pada anak-anaknya karena ia mengajarkan anak-anaknya untuk membunuh. Video diakhiri dengan sebuah simbol dengan tulisan berbahasa Belanda *'projecteren onsterfelijk slang'* bila diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia berarti 'memproyeksikan ular abadi'.

Simbol tersebut dinamakan Ouroboros atau ular yang memakan ekornya sendiri. Dalam terjemahan dari bahasa Yunani, arti kata Ouroboros adalah 'ekor' dan 'makanan'. Ouroboros merupakan representasi dari keabadian dan tak terhingga terutama sifat siklus kehidupan: pergantian penciptaan dan kehancuran, kehidupan dan kematian, kelahiran kembali. Simbol ini dipercaya berasal dari budaya Barat dan Mesir Kuno, mereka mempersonifikasikan keabadian dan alam semesta, serta siklus kematian dan kelahiran kembali. Menurut para peneliti Yunani kuno, Ouroboros merupakan perumpamaan dari semua proses yang tidak memiliki awal dan akhir. Masyarakat Mesir Kuno meyakini bahwa Ouroboros mampu menyatukan semua elemen dan semua dunia, dan sebagai

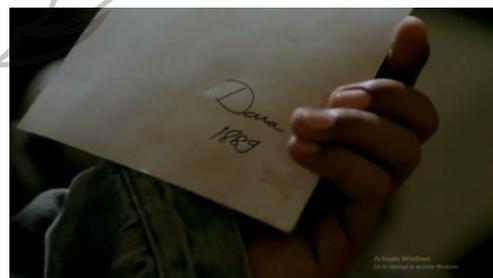
mahluk hidup, Ouroboros diyakini sebagai penjaga dunia bawah dan memandu kelahiran manusia ke dunia dan keberangkatan mereka ke dunia lain. Simbol ini menekankan bahwa seseorang percaya pada hukum keadilan dunia dan sadar akan siklus dari segala hal, sehingga mendorong seseorang untuk memberikan segala sesuatu dalam jumlah yang sama dengan yang akan diterima dari dunia sekitarnya. Tidak berarti simbol ini adalah simbol baik. Dalam agama Kristen, Islam, dan Yudaisme mengidentifikasikan ular sebagai kekuatan jahat dan menolak siklusitas dunia. Simbol ini memiliki sejarah penggunaan dalam agama, sihir, mitologi, alkimia, dan psikologi. Estrella Mocio dan Kirk Setser merupakan peneliti utama sekaligus ilmuwan di Universitas Granada di Spanyol melakukan penelitian kuantitatif seputar kanibalisme pada ular derik (*crotalus polysticus*). Setelah memantau 190 ekor ular, penelitian tersebut memperlihatkan bahwa setelah melahirkan, ular tersebut akan memakan sekitar 11 persen telur maupun bayi yang mati. Perilaku kanibalisme itu dilakukan untuk membuat induk ular pulih dan memperoleh kekuatannya kembali.

Berdasarkan segala misteri dibalik simbol tersebut dan disambungkan ke semua kekacauan yang terjadi, membuktikan bahwa keluarga Dara

membunuh manusia untuk dimakan dagingnya agar dapat hidup dalam kurun waktu tak terbatas. Adanya kematian akan melahirkan keabadian hidup. Meskipun tidak terlalu diekspos, namun penampilan simbol di akhir video menjadi tanda tanya besar. Muncul rasa penasaran dan menanti-nantikan penjelasannya pada adegan selanjutnya. Terlepas dari simbol, tayangan video sebelumnya mampu membangun ketegangan karena membongkar rahasia dibalik identitas keluarga Dara. Kengerian latar belakang pribadi mereka menguatkan sisi kejam Dara. Visual video agak kabur, berwarna biru dan gelap, serta adanya beberapa goresan mengingatkan bahwa video ini hasil dari seluloid memberi kesan suram dan misterius. Hasil tayangan dengan beberapa goresan menunjukkan bahwa seluloid tersebut sudah termakan usia dan kurang terawat.

Ketegangan kembali dimunculkan melalui properti foto-foto. Foto-foto digunakan sebagai pembongkar rahasia yaitu menguak usia keluarga Dara yang tidak wajar. Tanpa harus mengetahui makna simbol Ouroboros, penonton diberitahu melalui foto Maya dan Dara. Dibalik foto Dara, tertulis namanya dan tahun pemotretan. Bila kembali diperhatikan pada plat mobil dalam *scene* 26 terpapar waktu habis pajak mobil, yaitu

bulan empat tahun 2013. Ketika disamakan dengan tahun pemotretan diri, membuktikan bahwa Dara sudah berumur 100 tahun lebih. Bila dikaitkan dengan tahun usia dan wajah Dara sangat tidak sesuai karena tidak ada perubahan wajah sejak tahun 1889 sampai tahun 2000-an. Ekspresi Soni yang terlihat tertegun sampai menjatuhkan beberapa lembar foto menunjukkan bahwa properti tersebut berhasil membuat Soni terkejut. Dalam foto juga terlihat keluarga Dara berfoto dengan *background* logo Ouroboros berukuran besar.



Screenshot 1.10 (Foto Dara)

Foto-foto tersebut memberi kesan misterius, kertas yang lusuh dengan sisi-sisi lembaran foto mulai memudar menandakan foto tersebut sudah lama ada. Warna cokelat pada lembaran foto memberi kesan misterius dan lawas. Warna cokelat berasosiasi warna natural.

Kemunculan warna cokelat pada lembaran foto disebabkan dari lamanya keberadaan lembaran foto, yaitu lebih dari 100 tahun. Ekspresi tanpa senyum, posisi berdiri tegak dengan tatapan dingin dan tajam, bahkan foto masa kecil tanpa senyuman menandakan keluarga Dara merupakan keluarga serius dan sangat dingin. Masa kecil atau foto keluarga selalu identik dengan kebahagiaan, berbeda dengan keluarga Dara yang tak memiliki senyuman di foto manapun. Penggunaan foto-foto memberitahu bahwa keluarga Dara bukanlah keluarga biasa.

HASIL

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.

KESIMPULAN

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*.

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 Syahrums. *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

