

***MISE-EN-SCÈNE* SEBAGAI PEMBANGUN *SUSPENSE* DALAM
PENYUTRADARAAN FILM “PETANG PENGHABIS MALAM”**

SKRIPSI KARYA SENI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata Satu
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh:

Naufal Dilivio Adani

NIM: 1710866032

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

**YOGYAKARTA
2022**

***MISE-EN-SCÈNE* SEBAGAI PEMBANGUN *SUSPENSE* DALAM
PENYUTRADARAAN FILM “PETANG PENGHABIS MALAM”**

SKRIPSI KARYA SENI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata Satu
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh:

Naufal Dilivio Adani

NIM: 1710866032

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

**YOGYAKARTA
2022**

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni berjudul:

***MISE-EN-SCÈNE* SEBAGAI PEMBANGUN *SUSPENSE* DALAM PENYUTRADARAAN FILM “PETANG PENGHABIS MALAM”**

diajukan oleh **Naufal Dilivio Adani**, NIM 1710866032, 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 20 Desember 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua Penguji


Nanang Rakhmad Hidayat, S.Sn., M.Sn.
NIDN 0011107704

Pembimbing II/Anggota Penguji


Antonius Janu Haryono, S.Sn., M.Sn.
NIDN 0020018807

Cognate/Penguji, Ahli


Endang Mulyaningsih, S.I.P., M.Hum.
NIDN 0009026906


Ketua Program Studi Film dan Televisi


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

Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Iryandi, M.Sn.
NIP 19771127 200312 1 002

Ketua Jurusan Televisi


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

**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Naufal Dilivio Adani
NIM : 1710866032
Judul Skripsi : *Mise-en-Scène* sebagai Pembangun *Suspense* dalam
Penyutradaraan Film “Petang Penghabis Malam”

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni/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.

Yogyakarta, 1 Desember 2022.
Yang Menyatakan,



Naufal Dilivio Adani
NIM: 1710866032

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

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Naufal Dilivio Adani
NIM : 1710866032

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 ***Mise-en-Scène*** sebagai Pembangun ***Suspense*** dalam Penyutradaraan Film “Petang Penghabis Malam” 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.

Yogyakarta, 1 Desember 2022.
Yang Menyatakan,

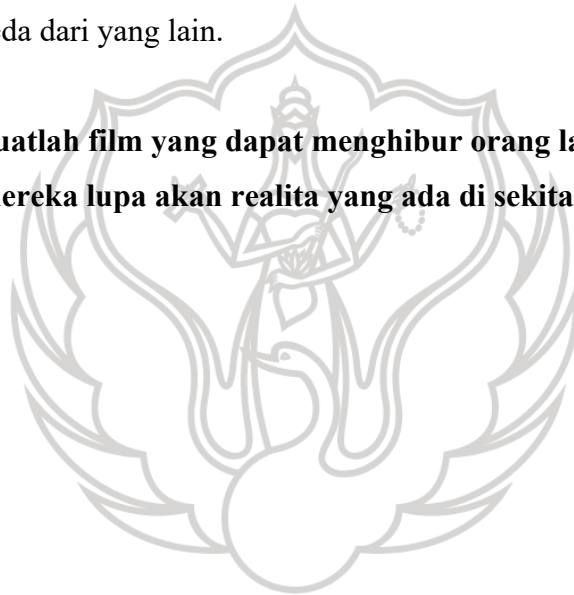


Naufal Dilivio Adani
NIM: 1710866032

HALAMAN PERSEMBAHAN

Film ini dipersembahkan untuk para *filmmaker* dan calon *filmmaker* yang berani membuat film dari mimpi dan imajinasinya, film yang dibuat tanpa terpengaruh oleh isu hangat yang beredar di masyarakat, keinginan untuk menyuarakan keresahan-keresahan yang muncul secara tiba-tiba ataupun berusaha mengubah perspektif orang lain menggunakan media film. Harapannya adalah terciptanya film-film lain dengan ide liar dan gila yang tak memiliki batasan serta berani bereksperimen melalui media audio-visual dengan cerita yang orisinal, spektakuler dan beda dari yang lain.

**Buatlah film yang dapat menghibur orang lain
hingga mereka lupa akan realita yang ada di sekitar mereka.**



KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kepada Allah SWT., karena dengan rahmat dan karunia-Nya, tugas akhir penciptaan karya seni dengan judul “*Mise-en-Scène* sebagai Pembangun *Suspense* dalam Penyutradaraan Film Petang Penghabis Malam” dapat terselesaikan dengan baik dan lancar.

Tugas akhir ini disusun guna memenuhi persyaratan kelulusan program Sarjana Strata Satu, Jurusan Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Tugas akhir karya seni ini tidak dapat terselesaikan tanpa adanya bantuan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua Orang Tua penulis, Bapak Bambang Panca, S.H., M.H. dan Ibu Tri Siswaningsih, S.E.
2. Adik penulis, Radhya Jihannisa Adilla.
3. Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bapak Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn.
4. Ketua Jurusan Film dan Televisi, Bapak Lilik Kustanto, S.Sn., M.A.
5. Ketua Program Studi Film dan Televisi, Bapak Latief Rakhman Hakim, M.Sn.
6. Dosen Wali dan Dosen Pembimbing I, Bapak Nanang Rakhmad Hidayat, S.Sn., M.Sn.
7. Dosen Pembimbing II, Bapak Antonius Janu Haryono, S.Sn., M.Sn.
8. Dosen Penguji Ahli, Ibu Endang Mulyaningsih, S.I.P., M.Hum.
9. Segenap Karyawan dan Dosen Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Segenap kerabat produksi dari Unlike Studios, Naik Kelas Studio dan pihak-pihak yang telah membantu dalam produksi film “Petang Penghabis Malam”.

11. Jajaran pemeran tokoh dalam film “Petang Penghabis Malam”, Aditya Putra, Agus Yuniawan, Rici Dhanu, Aldrin Christopher, Dinar Rooswijayanti, Jassiena Hafsah, dan Frendy Kusuma.
12. Teman-teman seperjuangan tugas akhir, Hanif Rabbani, Farhan Erenst, Aziz Ismail, Ahmad Fadhil, Sendiko Pangestu, Stefanus Efendi, Ajeng Niramaya, Ika Mawarni, Luthfiya Sesarini, Aghika Nada, Naufal Damar, Devi Marlinda, Riskya Duavana, Ikhwan Nurfarizi, Anisa Berliana, Rizqy Halim, JJ Al-Desafinadha, Dina Syafina, Dwi Yani, Lorensia Kennyka, Gregorius Seno, Farhan Rais, Tasya Faizul, Samuel Bonardo, Joko Tri Setiawan, Khrisna Dwidharma, Rian Listanto, Adib Daffa, serta;
13. Teman-teman Prodi Film dan Televisi angkatan 2017 hingga 2021.

Tugas akhir karya seni ini masih jauh dari kata sempurna, namun berharap hasil dari tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi perkembangan industri perfilman di Indonesia, terkhusus dalam pembuatan karya film pendek dan penulisan akademis.

Yogyakarta, 27 November 2022

Penulis,



Naufal Dilivio Adani

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	I
LEMBAR PENGESAHAN	II
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	III
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	IV
HALAMAN PERSEMBAHAN	V
KATA PENGANTAR	VI
DAFTAR ISI	VIII
DAFTAR GAMBAR.....	XI
DAFTAR LAMPIRAN	XIII
DAFTAR TABEL	XIV
ABSTRAK.....	XV
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Ide Penciptaan	2
C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan.....	3
D. Tinjauan Karya.....	4
1. Serial Film <i>Indiana Jones</i> (1981-sekarang).....	5
2. <i>Alien</i> (1979).....	7
3. <i>Jaws</i> (1975).....	9
4. <i>The Invisible Man</i> (2020)	11
BAB II OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS	13
A. Objek Penciptaan.....	13
1. Skenario	13
2. Sinopsis.....	14
3. Judul.....	16
4. Arkeologi dan Artefak	16
5. Penokohan Karakter	17
6. Latar Cerita.....	22
B. Analisis Objek Penciptaan	22

1. Kausalitas.....	23
2. Naratif <i>Plot-Driven</i>	24
3. Struktur Dramatik.....	25
4. Pembangunan Ketegangan (<i>Suspense</i>).....	27
BAB III LANDASAN TEORI.....	33
A. Horor dan Ketegangan (<i>Suspense</i>).....	33
B. <i>Mise-en-Scène</i>	35
1. Latar (<i>Setting</i>).....	36
2. Tata Cahaya.....	37
3. Tata Kostum dan Rias.....	38
4. Pengadeganan Tokoh.....	39
C. Sutradara.....	40
D. Sinematografi.....	41
1. Rasio Gambar.....	41
2. Pergerakan Kamera.....	41
3. <i>Leading Lines</i>	42
E. Sunting Gambar.....	43
1. <i>Cross-cutting</i>	43
2. <i>Flash Frames</i>	43
3. <i>Rhythmic Cutting</i>	44
4. <i>Graphic Match</i>	44
F. Tata Suara.....	44
BAB IV KONSEP KARYA.....	45
A. Konsep Penyutradaraan.....	45
B. Konsep <i>Mise-en-Scène</i>	45
1. Latar (<i>Setting</i>).....	46
2. Kostum dan Rias.....	52
3. Pencahayaan.....	54
4. Pengadeganan.....	57
C. Konsep Sinematografi.....	57

D. Konsep Penyuntingan Gambar	59
E. Konsep Tata Suara	60
F. Desain Produksi.....	61
BAB V PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA.....	62
A. Proses Perwujudan Karya.....	62
1. Praproduksi.....	62
2. Produksi.....	86
3. Pascaproduksi	93
B. Pembahasa Karya	98
1. <i>Scene 1B</i>	98
2. <i>Scene 2</i>	101
3. <i>Scene 6</i>	104
4. <i>Scene 7</i>	108
5. <i>Scene 8</i>	112
6. <i>Scene 10</i>	115
7. <i>Scene 11</i>	118
8. <i>Scene 12</i>	121
9. <i>Scene 13A dan Scene 13B</i>	126
10. <i>Scene 14</i>	130
11. <i>Scene 15</i>	137
12. <i>Scene 16</i>	141
13. <i>Scene 17B dan Scene 18</i>	143
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	147
A. Kesimpulan.....	147
B. Saran.....	148
DAFTAR PUSTAKA.....	149

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1. Poster film trilogi <i>Indiana Jones</i>	5
Gambar 1. 2. Suasana <i>mise-en-scène</i> dalam serial film <i>Indiana Jones</i>	6
Gambar 1. 3. Poster film <i>Alien</i>	7
Gambar 1. 4. Suasana <i>mise-en-scène</i> dalam film <i>Alien</i>	8
Gambar 1. 5. Poster film <i>Jaws</i>	9
Gambar 1. 6. Penerapan <i>suspense</i> dalam film <i>Jaws</i>	10
Gambar 1. 7. Poster film <i>The Invisible Man</i>	11
Gambar 1. 8. Penerapan <i>suspense</i> pada film <i>The Invisible Man</i>	12
Gambar 2. 1. Referensi tokoh Bon.	17
Gambar 2. 2. Referensi tokoh Edi.	18
Gambar 2. 3. Referensi tokoh Rahmat.	19
Gambar 2. 4. Referensi tokoh Suryo.	19
Gambar 2. 5. Referensi tokoh Nyimas.	20
Gambar 2. 6. Referensi tokoh Susi.	21
Gambar 2. 7. Referensi sosok Ragarakta.	21
Gambar 4. 1. Ilustrasi konsep berdasarkan skenario.	46
Gambar 4. 2. Referensi gurun pasir <i>scene</i> 1A dan 1B.	48
Gambar 4. 3. Referensi ruang kantor Bon.	49
Gambar 4. 4. Referensi ruang makan rumah Bon.	49
Gambar 4. 5. Referensi ruang auditorium pameran.	51
Gambar 4. 6. Referensi ruang galeri (kiri) dan toilet wanita (kanan).	51
Gambar 4. 7. Referensi kostum.	52
Gambar 4. 8. Referensi rias efek luka gorok dan cakar.	54
Gambar 4. 9. Referensi pencahayaan <i>scene</i> 1A dan 1B.	55
Gambar 4. 10. Ilustrasi konsep pencahayaan dari <i>scene</i> 1B.	56
Gambar 4. 11. Zhiyun Crane 3 Lab dan Sony a7S Mark II.	58
Gambar 4. 12. Komposisi <i>leading lines</i> dalam ilustrasi konsep.	58

Gambar 4. 13. Rasio gambar lebar 2.39:1.	59
Gambar 5. 1. Dokumentasi ketika riset.....	64
Gambar 5. 2. Dokumentasi proses penulisan skenario.	64
Gambar 5. 3. Dokumentasi rapat produksi luring maupun daring.....	69
Gambar 5. 4. Dokumentasi proses mencari lokasi.....	75
Gambar 5. 5. Dokumentasi proses <i>table-read</i>	76
Gambar 5. 6. Referensi mata tombak kuning dan trisula.....	77
Gambar 5. 7. Sketsa desain kedua mata Tombak Kencanagra.	78
Gambar 5. 8. Dokumentasi proses pembuatan Tombak Kencanagra.	79
Gambar 5. 9. Sketsa desain artefak lain.....	79
Gambar 5. 10. Desain awal Ragarakta.....	80
Gambar 5. 11. Tiga desain calon Ragarakta.	81
Gambar 5. 12. Desain akhir Ragarakta.	82
Gambar 5. 13. Dokumentasi uji coba rias efek luka cakar.	83
Gambar 5. 14. Dokumentasi uji coba rias efek luka bakar.....	83
Gambar 5. 15. Dokumentasi proses uji coba rias efek tubuh Ragarakta.	84
Gambar 5. 16. Dokumentasi proses <i>recce</i>	86
Gambar 5. 17. Dokumentasi proses syuting hari pertama.	88
Gambar 5. 18. Dokumentasi proses syuting hari kedua.	90
Gambar 5. 19. Dokumentasi proses syuting hari ketiga.	91
Gambar 5. 20. Dokumentasi proses syuting hari keempat.	92
Gambar 5. 21. Tangkapan layar lini masa penyuntingan gambar.	94
Gambar 5. 22. Tangkapan layar proses <i>audio mixing</i>	95
Gambar 5. 23. Lembar partitur tema Kencanagra.	95
Gambar 5. 24. Proses pengerjaan efek visual.	96
Gambar 5. 25. Tangkapan layar proses penyetaraan warna.....	97
Gambar 5. 26. <i>Graphic match</i> antara <i>scene</i> 14 ke <i>scene</i> 15.	141
Gambar 5. 27. <i>Graphic match</i> antara <i>scene</i> 15 ke <i>scene</i> 16.	141

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Form I-VII	151
Lampiran 2. Skenario	161
Lampiran 3. Desain Produksi	182
Lampiran 4. <i>Shot List</i>	195
Lampiran 5. <i>Master Breakdown</i>	207
Lampiran 6. <i>Daily Call Sheet</i>	210
Lampiran 7. Biaya Produksi	216
Lampiran 8. Poster Film	219
Lampiran 9. Dokumentasi Sidang	221
Lampiran 10. Surat Keterangan	223
Lampiran 11. Poster Acara	225
Lampiran 12. Undangan Acara Dosen	227
Lampiran 13. Publikasi Acara Daring Instagram	229
Lampiran 14. Dokumentasi Acara	231
Lampiran 15. Brosur Acara	233
Lampiran 16. Notula Sesi Diskusi	235
Lampiran 17. Daftar Hadir Acara	237
Lampiran 18. Publikasi Karya di Galeri Pandeng	244

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Daftar <i>scene</i>	13
Tabel 5. 1. Daftar kerabat produksi.	65
Tabel 5. 2. Daftar pemeran.	71
Tabel 5. 3. <i>Breakdown scene</i> 1B.....	99
Tabel 5. 4. <i>Breakdown scene</i> 2.	102
Tabel 5. 5. <i>Breakdown scene</i> 6.	106
Tabel 5. 6. <i>Breakdown scene</i> 7.	109
Tabel 5. 7. <i>Breakdown scene</i> 8.	113
Tabel 5. 8. <i>Breakdown scene</i> 10.	116
Tabel 5. 9. <i>Breakdown scene</i> 11.	119
Tabel 5. 10. <i>Breakdown scene</i> 12.	122
Tabel 5. 11. <i>Breakdown scene</i> 13A dan 13B.	127
Tabel 5. 12. <i>Breakdown scene</i> 14.	131
Tabel 5. 13. <i>Breakdown scene</i> 15.	139
Tabel 5. 14. <i>Breakdown scene</i> 16.	142
Tabel 5. 15. <i>Breakdown scene</i> 17B dan 18.	144

ABSTRAK

Mise-en-scène adalah seluruh komponen yang hadir di dalam gambar (*frame*), terdiri dari latar (*setting*), kostum dan tata rias, tata cahaya, serta pemain dan pergerakannya termasuk pengadeganan. *Mise-en-scène* dapat mendukung naratif serta membangun suasana sebuah film. Ketegangan (*suspense*) merupakan sebuah keadaan manusiawi ketika seseorang merasa terancam sehingga menimbulkan rasa cemas. Perasaan ini akan terbangun ketika penonton mengetahui resiko dan hambatan yang akan dihadapi para tokoh dalam film. Kedua variable tersebut akan diterapkan pada skripsi penciptaan seni berjudul ***Mise-en-Scène sebagai Pembangun Suspense dalam Penyutradaraan Film “Petang Penghabis Malam”***.

Film “Petang Penghabis Malam” menceritakan tentang sekelompok penjahar makam yang dimintai pertanggungjawaban akibat tindakannya. Penggunaan *mise-en-scène* pada film ini bertujuan untuk membangun ketegangan (*suspense*) melalui penyutradaraannya. Unsur *mise-en-scène* seperti latar (*setting*), kostum dan tata rias berperan dalam membangun situasi, ruang dan waktu serta tiga dimensi para tokoh. Sementara tata cahaya digunakan untuk membangun suasana (*mood*) dan *tone* dari setiap *scene*-nya. Pengadeganan yang diarahkan sutradara bertujuan untuk membentuk kepercayaan terhadap setiap dialog dan aksi yang dilakukan tokoh agar film terlihat jelas dan masuk akal bagi penonton.

Sutradara bertanggung jawab dalam menerapkan aspek kreatif untuk membangun ketegangan (*suspense*) melalui unsur *mise-en-scène*. Penggunaan teknik *low key lighting*, *low contrast*, *special effect makeup*, dan *visual effect* merupakan contoh dari penerapan konsep yang memiliki hubungan dengan unsur *mise-en-scène*, sehingga ketegangan (*suspense*) dapat terwujud.

Kata Kunci: *Mise-en-scène*, *suspense*, film

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Film “Petang Penghabis Malam” merupakan film pendek ber-*genre* horor, fantasi, petualangan bercerita tentang sekelompok orang yang melakukan penjarahan makam demi mendapatkan sebuah artefak yang tak ternilai harganya dan akan dipamerkan untuk dilelang. Banyak kejadian janggal setelah artefak itu dijarah hingga berujung pada insiden tragis yang menimpa orang-orang disekitarnya. Ide cerita serta skenario film ini menarik untuk difilmkan karena mengangkat isu yang jarang dibahas di kalangan perfilman Indonesia, yakni tentang penjarahan makam dan pencurian artefak atau benda-benda peninggalan sejarah. Skenario film ini juga dirasa unik karena menggabungkan beberapa unsur *genre* dalam satu cerita, yakni *genre* horor, fantasi dan petualangan. Jarangnya eksplorasi pada ide cerita dan *genre* tersebut menjadi alasan mengapa ide ini menarik untuk difilmkan menjadi sebuah film pendek.

Ide cerita film “Petang Penghabis Malam” muncul dari hasil riset lapangan yang dilakukan di museum, situs arkeologi dan tempat rekreasi sekitar kota Malang dan Batu. Salah satu taman hiburan dan rekreasi di kota Batu menjadi bukti kuat dari isu perdagangan, pelelangan serta penyelundupan artefak dan benda-benda bersejarah secara ilegal. Bukti ini didapat langsung dari narasumber yakni pengelola taman hiburan dan rekreasi tersebut secara *off the record*. Beberapa artefak dan benda peninggalan sejarah yang dipamerkan di taman tersebut merupakan hasil sumbangan dari beberapa kolektor benda bersejarah yang tersebar di area Jawa Timur. Menurut mereka, artefak dan benda-benda bersejarah tersebut lebih patut untuk dipamerkan ketimbang disimpan di rak-rak gudang hingga berdebu.

Dalam skenario “Petang Penghabis Malam” sangat jelas jika film ini akan membangun ketegangan (*suspense*) melalui berbagai aspek di dalamnya, seperti tokoh utama tidak mengetahui adanya makhluk mistis yang sedang mengintai mereka, bahaya-bahaya yang timbul seolah disembunyikan dari tokoh utama,

sehingga penonton mendapat informasi lebih dibanding para tokoh di dalam filmnya. Dengan menerapkan teknik penceritaan tak terbatas (*omniscient narration*), ketegangan penonton akan terbangun perlahan-lahan hingga tokoh utama menyadari bahaya yang akan mereka hadapi muncul di hadapan mereka. Namun unsur utama yang akan digunakan dalam membangun ketegangannya adalah unsur dalam *mise-en-scène*. Lokasi (*setting*), kostum dan tata rias, pencahayaan, serta pemain akan berperan serta memiliki fungsi dalam membangun unsur ketegangan. Pemilihan lokasi dan *set* yang memiliki banyak lorong dan ruangan, pemilihan kostum yang sesuai dengan karakteristik dan kepribadian tokoh-tokohnya, tata rias yang disesuaikan dengan tuntutan skenario, mulai dari lebam hingga luka yang berdarah-darah, serta pencahayaan yang menghadirkan suasana gelap dan mencekam dengan memadukan teknik rasio pencahayaan dan teknik *low-key lighting*.

Penyutradaraan film “Petang Penghabis Malam” akan berfokus pada elemen-elemen yang membentuk *mise-en-scène*, sehingga hampir sebagian besar efek ketegangannya dibangun pada saat proses syuting dilaksanakan yang telah dipersiapkan secara matang pada masa praproduksi. Namun tidak menutup kemungkinan untuk membangun ketegangan (*suspense*) melalui elemen di luar *mise-en-scène*, yakni ketika telah memasuki masa pascaproduksi, terutama pada penambahan efek suara dan musik.

B. Ide Penciptaan

Film “Petang Penghabis Malam” akan mengajak penonton melihat gelap dan mencekamnya situasi ketika sesosok makhluk supernatural mengincar tokoh-tokoh dalam film ini. Ketegangan (*suspense*) ini akan dibangun melalui penerapan elemen *mise-en-scène*; latar (*setting*), kostum dan tata rias, pencahayaan, dan pemain serta pergerakannya.

Film ini dibuka dengan latar sebuah gurun pasir luas dan berbukit, terdapat tanaman kering dan juga beberapa bangunan kuno peninggalan peradaban kuno yang sudah rusak dan tak berbentuk yang ditambahkan pada masa pascaproduksi menggunakan teknik *compositing*. Hampir 75 persen film ini berlatar di sebuah

museum yang terdapat auditorium sehingga sekaligus dapat dijadikan sebagai tempat pameran benda-benda bersejarah. Terdapat beberapa artefak serta benda-benda peninggalan sejarah lainnya di dalam gedung tersebut. Banyaknya ruang dan lorong yang sempit, diharapkan akan menimbulkan rasa *claustrophobic*. Pencahayaan dalam ruangnya pun dibuat redup hingga menimbulkan kesan mistis. Banyaknya ruangan-ruangan serta lorong gelap akan menambah kesan menyeramkan.

Properti utama yang digunakan dan sekaligus menjadi objek utama dalam film “Petang Penghabis Malam” adalah sebuah tombak Kencanagra dengan ujung mata tombak terbuat dari emas dan gagang yang terbuat dari kayu berulir. Adapun makhluk yang menjadi tokoh antagonis di film ini adalah Ragarakta, penjaga tombak Kencanagra. Makhluk ini memiliki badan tinggi tegap dan kekar dengan wajah merah menyala serta memiliki kuku yang sangat panjang, siap untuk mencabik apapun yang dianggap sebagai musuhnya. Makhluk ini akan dimainkan oleh seorang aktor yang dirias keseluruhan badannya, mulai dari bagian wajah, lengan dan kaki. Banyak sekali luka, darah, kulit mengelupas, tulang patah, dan beberapa lainnya yang akan dicapai melalui tata rias dan juga efek spesial. Banyak sekali adegan dalam film “Petang Penghabis Malam” akan bertumpu pada efek spesial, bukan pada efek visual dengan alasan agar memberikan rasa nyata serta interaksi yang baik kepada para pemain film ini.

Pemilihan pemeran (*casting*) juga merupakan hal yang penting dalam membangun *mise-en-scène* film ini. Pemain akan membawakan tokoh-tokoh yang sudah diciptakan sesuai dengan sifat, kepribadian, keahlian dan perilakunya masing-masing. Kostum yang dikenakan para pemainnya juga akan mencerminkan bagaimana sifat dan kepribadian dari masing-masing tokoh.

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

Tujuan yang ingin dicapai dalam penciptaan karya film “Petang Penghabis Malam” adalah sebagai berikut:

- a. Menciptakan sebuah film fiksi horor petualangan melalui penggunaan *mise-en-scène* dalam membangun *suspense*.

- b. Menciptakan karya film pendek dengan nuansa serta pendekatan yang berbeda dengan cara memadukan dua *genre*, horor, aksi dan petualangan.
- c. Bereksperimen dalam pencampuran *genre*, terutama pada medium film pendek.

Manfaat yang ingin dicapai dari terciptanya “Petang Penghabis Malam” adalah sebagai berikut:

- a. Terciptanya sebuah karya film dengan perpaduan *genre* yang jarang difilmkan, horor, aksi dan petualangan.
- b. Dapat dijadikan referensi bagi pembuat film yang akan mengusung tema dan *genre* yang sama.
- c. Menjadi pembelajaran bagi para kolektor untuk lebih menghormati benda-benda bersejarah.

D. Tinjauan Karya

Meninjau karya sebagai referensi merupakan sebuah kewajiban untuk menunjang konsep atas karya yang akan diciptakan. Karya-karya tersebut dapat diapresiasi dan dipelajari serta berperan sebagai acuan untuk mengembangkan konsep. Tinjauan karya juga dapat menjadi tolak ukur pembandingan kesamaan antara konsep karya film yang akan dibuat dengan karya film referensi.

1. Serial Film *Indiana Jones* (1981-sekarang)



Gambar 1. 1. Poster film trilogi *Indiana Jones*.

Sumber: www.impawards.com

Sutradara : Steven Spielberg
 Distributor : *Paramount Pictures*
 Durasi : 115-128 menit

Serial film *Indiana Jones* merupakan kumpulan kisah epik seorang arkeolog pemberani mencoba untuk menemukan benda-benda bersejarah (artefak) yang diklaim mampu memiliki kekuatan gaib serta diincar oleh beberapa orang dan juga organisasi pemerintah. Pada film pertamanya yang berjudul *Raiders of the Lost Ark*, Dr. Jones harus mengalahkan sekelompok Nazi yang ingin menguasai dunia menggunakan artefak berupa Tabut Perjanjian (*Ark of the Covenant*) peninggalan Musa. Di film keduanya, yang merupakan *prequel*, menceritakan petualangannya di India untuk mencari batu Sankara yang ajaib dan mengungkap kekuatan gaib yang mengancam penduduk sekitar. Pada film ketiga, Dr. Jones melakukan misi penyelamatan untuk ayahnya, yang sedang ditawan karena memiliki petunjuk mengenai Cawan Suci (*The Holy Grail*), yang dipakai Yesus untuk minum pada perjamuan terakhir dan juga tempat menampung darah Yesus pada saat

penyaliban. Hal ini membuat Dr. Jones harus berurusan lagi dengan partai Nazi.



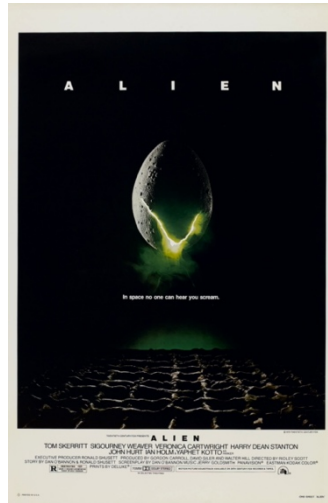
Gambar 1. 2. Suasana *mise-en-scène* dalam serial film *Indiana Jones*.

Sumber: Tangkapan layar film *Indiana Jones*.

Dari ketiga film *Indiana Jones* tersebut, dapat disimpulkan bahwa benda bersejarah dapat dijadikan alur penggerak cerita. Terlebih jika benda tersebut memiliki kekuatan magis ataupun gaib serta sangat bernilai. Serial film ini menjadi acuan utama dalam penciptaan karya “Petang Penghabis Malam” karena memiliki kesamaan tema cerita, struktur cerita dan unsur *mise-en-scène* dengan pengembangan konsep yang lebih modern dan lebih mencekam. *Genre* primer serial film ini adalah petualangan dengan tema arkeologi, sementara *genre* sekundernya adalah aksi komedi. Dalam film “Petang Penghabis Malam” *genre* sekunder ini menjadi pembeda antara serial film *Indiana Jones*, yakni *genre* horor.

Film ini juga menjadi referensi dalam membuat konsep *mise-en-scène* film “Petang Penghabis Malam”, mulai dari latar (*setting*), kostum dan rias, pencahayaan, hingga pengadeganan. Namun meskipun banyak memiliki kesamaan, film “Petang Penghabis Malam” memiliki pembeda yang cukup jelas, yakni mengambil latar waktu modern sehingga dapat menyesuaikan situasi sosial yang terjadi pada abad ini.

2. *Alien* (1979)



Gambar 1. 3. Poster film *Alien*.

Sumber: www.impawards.com

Sutradara : Ridley Scott
 Distributor : 20th Century Fox
 Durasi : 117 menit

Di tengah perjalanan kembali ke Bumi, seluruh awak kapal luar angkasa komersial *Nostromo* dibangunkan dari kapsul *cryo-sleep* mereka untuk menyelidiki panggilan darurat dari kapal asing tak jauh dari *Nostromo*. Teror bermula ketika mereka menemukan sarang telur di dalam kapal asing tersebut. Sebuah organisme asing dari dalam sebuah sarang yang berbentuk telur, keluar dan menempel pada salah satu kru hingga menyebabkan koma.

Pembangunan *suspense* dalam film *Alien* merupakan inspirasi terciptanya konsep dari film “Petang Penghabis Malam”. Dengan memadukan *genre* fiksi ilmiah dan horor, film ini memberi gambaran bagaimana gelapnya koridor-koridor hingga ruangan dalam kapal luar angkasa *Nostromo*, membuat suasana mencekam menjadi lebih nyata dan

juga memberikan impresi bahwa tidak ada ruangan yang aman bagi para kru *Nostromo*.

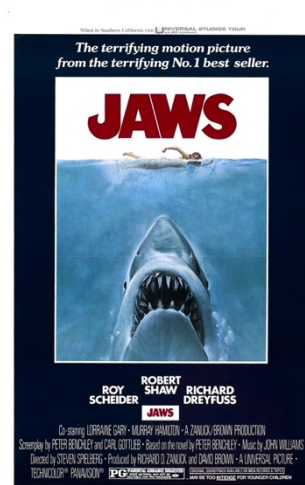


Gambar 1. 4. Suasana *mise-en-scène* dalam film *Alien*.

Sumber: Tangkapan layar film *Alien*.

Atmosfer yang tercipta dari *mise-en-scène* film ini sangat efektif untuk menggambarkan situasi, *genre* serta tema utama film ini. Dalam penciptaan karya film “Petang Penghabis Malam”, atmosfer *mise-en-scène* yang akan dibangun tidak terlalu berbeda jauh dari film *Alien*. Penggunaan teknik pencahayaan *low-key lighting* yang dipadukan dengan dua teknik lainnya, teknik *hard light* dan *practical light* terasa sangat efektif dalam membangun ketegangan (*suspense*) sehingga teknik tersebut dirasa cocok untuk diterapkan dalam film “Petang Penghabis Malam”. Lalu pembeda dari kedua film tersebut adalah film *Alien* berlatar pada sebuah pesawat ruang angkasa membuat penonton merasa terisolasi, sementara film “Petang Penghabis Malam” berlatar pada sebuah auditorium dan museum yang banyak sekali ruang dan lorong berisi benda-benda kuno di sekitar mereka bertujuan untuk membuat penonton merasakan klaustrofobia dan kepanikan dalam situasi yang tak terkendali, belum lagi ada sosok makhluk supernatural yang mengincar mereka.

3. *Jaws* (1975)



Gambar 1. 5. Poster film *Jaws*.

Sumber: www.impawards.com

Sutradara : Steven Spielberg
 Distributor : *Universal Pictures*
 Durasi : 124 menit

Seorang gadis tewas akibat dimakan oleh hiu putih di sebuah pulau di New England pada musim panas. Kepala polisi, Martin Brody berencana menutup pantai hingga situasi kembali aman, namun walikota menolak dikarenakan takut kehilangan pendapatan dari para wisatawan saat berlibur musim panas. Brody kemudian membentuk sebuah tim kecil yang berisi ahli hiu, Matt Hooper, dan kapten kapal, Quint, untuk membantunya menangkap hiu putih yang meneror pulau tersebut. Ketiganya terlibat dalam pertempuran epik antara manusia dengan alam.



Gambar 1. 6. Penerapan *suspense* dalam film *Jaws*.

Sumber: Tangkapan layar film *Jaws*.

Jaws merupakan film yang unik jika dilihat dari cara menampilkan sosok hiu putihnya. Hal ini dikarenakan sebagian besar hiu putih hanya ditampilkan melalui sirip dan *barrel* yang dikaitkan ke tubuh hiu. Total durasi hiu yang nampak secara keseluruhan film adalah 4 menit dari durasi film 124 menit. Salah satu faktor yang mempengaruhi sedikitnya *screen on time* hiu putih pada film *Jaws* adalah kesalahan teknis dan malfungsi animatronik hiu pada *set* film. Steven Spielberg menggunakan kekurangan ini sebagai kekuatan dari filmnya, yaitu membangun *suspense* dengan memasukkan unsur misteri karena sedikitnya *screen on time* hiu serta didukung oleh musik yang diciptakan oleh John Williams.

Film ini menjadi referensi untuk menampilkan sosok Ragarakta di film “Petang Penghabis Malam”. Makhluk supernatural tersebut akan ditampilkan dengan *screen on time* yang tak banyak, sehingga memicu rasa penasaran penonton mengenai bentuk wujud secara keseluruhan makhluknya. Hal ini juga dapat berpengaruh pada pembangunan ketegangan (*suspense*) dikarenakan semakin sedikitnya informasi tentang tokoh antagonis pada film, maka semakin misterius pula tokoh tersebut terbangun. Unsur misteri ini membuat penonton tidak bisa menebak-nebak apa yang akan dilakukan oleh sosok Ragarakta namun penonton tetap mengetahui bahwa keamanan tokoh-tokoh dalam auditorium akan terancam.

Laut juga menjadi inspirasi mengapa film “Petang Penghabis Malam” mengambil lokasi latar yang berada di tengah gurun pasir. Laut yang luas akan menambah unsur ketegangan (*suspense*) mengingat posisi tokoh

dalam film akan terlihat sangat rentan terhadap ancaman yang bisa datang dari berbagai sudut dan sisi. Begitu pula dengan gurun pasir yang akan membuat tokoh dalam film “Petang Penghabis Malam” semakin mudah terancam karena ancaman bisa datang dari mana saja dengan area yang terbuka luas tanpa adanya tempat berlindung.

4. *The Invisible Man* (2020)



Gambar 1. 7. Poster film *The Invisible Man*.

Sumber: www.impawards.com

Sutradara : Leigh Whannell
 Distributor : *Universal Pictures*
 Durasi : 124 menit

Seorang ilmuwan gila menggunakan seluruh akal dan kekuatannya untuk menjadi sosok yang tidak terlihat yang bertujuan menguntit dan meneror Cecilia yaitu mantan pacarnya. Cecilia yang merasakan kegagalan lalu melapor ke polisi. Namun ketika polisi menolak untuk mempercayai ceritanya, ia memutuskan untuk mengambil tindakan sendiri dan melawan.



Gambar 1. 8. Penerapan *suspense* pada film *The Invisible Man*.

Sumber: Tangkapan layar film *The Invisible Man*.

Konklusi tokoh Edi dalam film "Petang Penghabis Malam" terinspirasi dari kedua adegan pembunuhan dalam film *The Invisible Man*, di mana tokoh menggorok lehernya sendiri hingga mati. Tokoh Edi nantinya juga akan melakukan hal yang sama, namun tindakan tersebut merupakan pengaruh dari makhluk supernatural. Unsur *mise-en-scène* yang nantinya akan merealisasikan konsep tersebut adalah tata rias efek, tata artistik, tata kostum serta pengadeganan tokoh.

