

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Topik bahasan *mise-en-scene* dalam film horor sebetulnya bukan hal baru. Akan tetapi fokus pada implementasi budaya Jawa dalam *set*, properti, kostum dan *make up* untuk mengusik orientasi dunia nyata penonton menjadi tawaran baru dalam genre film horor. Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, penciptaan karya ini dirancang untuk membangun rasa takut atau kengerian penonton dengan menampilkan serangkaian gambar realitas di luar orientasi penonton terhadap dunia nyata. Film *Atelier* menghadirkan unsur *mise-en-scene* yang familiar namun disajikan secara tidak familiar diterapkan dengan gagasan *unimaginably ghastly* yang dijelaskan oleh Brigid Cherry.

Unsur *mise-en-scene* yang mengangkat budaya Jawa dalam film *Atelier* diimplementasikan pada :

1. *Set*

Set atau lokasi atelier Kobais merupakan bangunan Joglo berusia 120 tahun. Pada kerangka atap bangunan tersebut dibuat berwarna biru sebagai lambang dari tercapainya suatu hajat atau niat seseorang sebagai pemilik warna tersebut, juga warna biru yang terkesan dingin dikaitkan dengan kehadiran makhluk spiritual.

2. Properti

Beberapa properti khas Jawa yang dihadirkan secara tidak familiar antara lain gong yang diletakkan di bawah jendela, jendela ukir di tembok kayu belakang Bu Sugi, dan kain-kain batik yang digunakan sebagai aksesoris interior atelier Kobais.

3. Kostum

Kostum khas Jawa dalam film *Atelier* diimplementasikan pada tokoh Bu Sugi yang mengenakan kebaya hitam dengan gabungan model kutubaru dan gaya gotik, kebaya kutubaru Marina yang hanya dikenakan sebagai *outer*, baju lurik yang dikenakan para karyawan, dan kostum hantu Kobais yang terbuat dari kain batik.

4. Make Up

Exaggeration make up diterapkan pada *make up* Bu Sugi yang tanpa alis dan mengenakan sanggul besar, *make up* Marina yang *bold*, dan *make up* wajah pucat Kobais.

Meskipun hasil akhir penciptaan karya ini masih jauh dari sempurna dan banyak kekurangan dalam merealisasikan perencanaan konsepnya. Walau disiapkan dengan seksama, masih banyak perencanaan set, dekor dan properti yang tidak berhasil mencapai apa yang diinginkan, yaitu membuat penonton merasakan kegelisahan karena apa yang mereka lihat adalah sesuatu yang familiar tetapi mengandung sesuatu yang ganjil. Untuk hal itu, dibutuhkan proses desain produksi yang lebih panjang dan intens -mungkin membutuhkan

waktu lebih dari setahun- antara produser, sutradara, desainer produksi, penulis naskah, dan aktor serta kru lain.

B. Catatan dan Saran

1. Catatan

Dalam proses ujian dan evaluasi, penguji ahli menemukan sebuah potensi kajian dalam film *Atelier* yang tidak disinggung sebelumnya, yaitu tentang konsep waktu. *Setting* waktu film *Atelier* terjadi ketika perubahan waktu siang ke malam, dalam rentang waktu mulai pukul 17.00 hingga malam hari. Dalam budaya Jawa dikenal istilah *Sandekala*, yang diartikan sebagai pergantian waktu dari terang ke gelap. Dalam beberapa tradisi budaya Jawa, sandekala sering dikaitkan dengan momen magis atau spiritual di mana kekuatan-kekuatan gaib dianggap lebih aktif atau terlihat. Misalnya, dalam beberapa tradisi kejawen, *sandekala* dihubungkan dengan praktik spiritual, seperti melakukan ritual, meditasi, atau komunikasi dengan dunia gaib. Secara ilmiah, pergantian waktu *sandekala* dari sore ke malam ternyata juga berpengaruh kepada kondisi fisik manusia baik dari penglihatan maupun pikiran, hingga kestabilan tubuh manusia.

Konsep sandekala dalam budaya Jawa memiliki makna yang lebih dalam daripada sekadar perubahan waktu, tapi juga mengandung makna filosofis dan spiritual yang berkaitan dengan perjalanan kehidupan manusia dan pergantian fase dalam kehidupan. Sandekala dapat dianggap

sebagai simbol dari transisi, transformasi, atau perubahan yang terjadi dalam kehidupan.

Konsep waktu *sandekala* menjadi tema yang menarik untuk diangkat dalam penelitian selanjutnya. Tema tersebut memiliki potensi untuk menggali dan mengeksplorasi berbagai aspek budaya, filosofi, dan spiritualitas yang terkait dengan perubahan waktu dan perjalanan kehidupan masyarakat Jawa.

2. Saran

Penciptaan film horor dengan mengangkat tema budaya tertentu memerlukan pemahaman mendalam tentang budaya yang dimaksud, termasuk elemen-elemen yang efektif dalam menciptakan suasana menegangkan dan mencekam. Karena diperlukan racikan keputusan-keputusan kreatif yang pas untuk dapat menciptakan atmosfer sesuai tema yang tepat, tanpa terasa dilebih-lebihkan. Penting pula untuk mendorong kolaborasi yang erat antara sutradara dan desainer produksi dalam menggarap unsur *mise-en-scène* dalam film horor. Kolaborasi yang kuat akan memungkinkan ide-ide kreatif untuk saling berpadu dan menghasilkan pengalaman yang lebih kuat dan konsisten.

Pengalaman saya dalam proses penciptaan ini, *timeline* proses pencarian dan pemilihan elemen-elemen budaya yang sesuai dengan konsep penciptaan memakan waktu yang lama. Oleh karena itu dalam penciptaan selanjutnya disarankan untuk mempersiapkan *timeline* waktu

yang cukup panjang pada tahap ini supaya bisa didapatkan hasil yang maksimal dalam proses pencarian elemen-elemen yang sesuai dengan konsep film.



DAFTAR PUSTAKA

- Bazin, Andre. (1967) *What Is Cinema? 1 Volume*. University of California Press, CA Berkeley.
- Benshoff, Harry M. (2014) *A Companion to the Horror Film*. John Wiley & Son Ltd, UK.
- Bordwell, David. Thompson, Kristin. (2017) *Film Art: An Introduction*. McGraw Hill Companies, New York.
- Cherry, Brigid. (2009) *Routledge Film Guidebooks: Horror*. Routledge, New York.
- Freeland, C.A. (2000) *The Naked and the Undead: Evil and Appeal of Horror*. Westview Press, Oxford.
- Gibbs, John. (2002). *Mise-En-Scene: Film Style and Interpretation*. Columbia University Press, New York.
- Kawin, Bruce F. (2012) *Horror and the Horror Film*. Anthem Press, United Kingdom.
- Kurtz, Rudolf. (2007) *Expressionism and Film*. John Libby Publishing, United Kingdom.
- Petrov, Julia. Whitehead, Gudrun M. (2018) *Fashioning Horror*. Bloomsbury Publishing, UK.
- Sipos, Thomas M. (2010) *Horror Film Aesthetics: Creating the Visual Language of Fear*. McFarland Publisher, North Carolina.
- Turner, Graeme. (2003) *Film as Social Practice*. Taylor and Francis Group, London.

PUSTAKA LAMAN

- Imdb.com* (2 Januari 2023)
<https://www.instagram.com/oniltasman/>
<https://www.instagram.com/ayuprasiska/>
<https://www.instagram.com/kakdame/>
<https://www.instagram.com/naniyudi/>
<https://lpmdinamika.co/arus-sastra/film-ktp-rumitnya-urusan-kolom-agama/>