

**UNSUR MISE-EN-SCENE UNTUK MENGUSIK
ORIENTASI DUNIA NYATA PENONTON DALAM FILM HOROR**



**PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS
PENCIPTAAN SENI**

Untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat magister
dalam bidang seni, minat utama Penciptaan Seni Videografi

Bramanti Hananti Nugraheni
1921222411

**PROGRAM STUDI SENI PROGRAM MAGISTER
PASCASARJANA INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2023**

PERTANGGUNJAWABAN TERTULIS
UNSUR MISE-EN-SCENE UNTUK MENGUSIK
ORIENTASI DUNIA NYATA PENONTON DALAM FILM HOROR

Oleh

Bramanti Hananti Nugraheni
1921222411

Telah dipertahankan pada tanggal 13 Juni 2023
di depan Dewan Penguji yang terdiri dari

Pembimbing Utama,

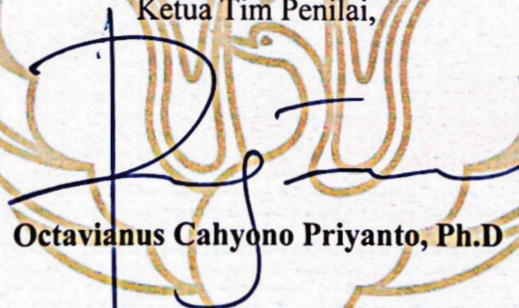
Penguji Ahli,



Tito Imanda, S.Sos., M.A., Ph.D

Dr. Koes Yuliadi, M.Hum

Ketua Tim Penilai,



Octavianus Cahyono Priyanto, Ph.D

Telah diperbaiki dan disetujui untuk diterima sebagai
salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar magister

Yogyakarta, 27 JUN 2023

Direktur,



Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si
NIP 197210232002122001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa karya seni dan pertanggungjawaban tertulis ini merupakan hasil karya saya sendiri, belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi mana pun, dan belum pernah dipublikasikan.

Saya bertanggung jawab atas keaslian karya saya ini, dan saya bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan.



Yogyakarta, 5 Juli 2023

Yang membuat pernyataan,

Bramanti Hananti Nugraheni
1921222411

UNSUR MISE-EN-SCENE UNTUK MENGUSIK ORIENTASI DUNIA NYATA PENONTON DALAM FILM HOROR

Pertanggungjawaban Tertulis
Program Studi Seni Program Magister
Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2023
Oleh : Bramanti Hananti Nugraheni

ABSTRAK

Mise-en-scene, yang dalam definisi sederhananya adalah segala hal yang diletakkan di depan kamera dan akan terlihat di layar film, berperan sangat besar dalam membuat sebuah film mencapai tujuannya. Dalam film horor, unsur *mise-en-scene* membantu dalam membangun rasa takut penonton. Penciptaan karya ini secara spesifik mengulas unsur *mise-en-scene* yang mengerucut pada elemen set, properti, kostum dan *make up* dalam film horor yang diberi judul, *Atelier*. Adapun unsur set, properti, kostum, dan *make up* yang diangkat adalah yang berakar pada kebudayaan Jawa dan Yogyakarta. Penciptaan karya film *Atelier* 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. Dalam pengembangannya, film *Atelier* menghadirkan konstruksi visual yang khas lokal dengan memanfaatkan kekuatan budaya Jawa pada umumnya dan Yogyakarta pada khususnya, juga meningkatkan keyakinan bahwa potensi kebudayaan lokal bagi perkembangan perfilman di Indonesia masih lebih besar daripada apa yang sudah muncul selama ini.

Kata Kunci : *Atelier*, Budaya Jawa, Film horor, *Mise-en-scene*.

MISE-EN-SCENE ELEMENTS TO DISTURB THE AUDIENCE'S REAL-WORLD ORIENTATION IN HORROR FILM

*Written Project Report
Art Creation and Research Program
Graduate Program of Indonesia Institute of the Arts Yogyakarta, 2023*

ABSTRACT

Mise-en-scene, which in its simplest definition refers to everything that is placed in front of the camera and is visible on the film screen, plays a significant role in achieving the objectives of a film. In horror films, the elements of mise-en-scene contribute to building fear in the audience. This study specifically examines the elements of set, props, costumes, and makeup in horror films, focusing on a film titled "Atelier." The set, props, costumes, and makeup in this film are rooted in Javanese and Yogyakarta culture. The creation of the film "Atelier" aims to evoke fear and terror in the audience by presenting a series of images that challenge the audience's orientation towards the real world. The film employs familiar elements of mise-en-scene presented in an unfamiliar way, influenced by the concept of "unimaginably ghastly" described by Brigid Cherry. In its development, the film "Atelier" showcases distinct visual constructions that draw from the local culture, particularly Javanese and Yogyakarta culture. It also emphasizes the potential of local culture in the advancement of Indonesian filmmaking, surpassing what has already been explored.

Keywords: Atelier, Javanese Culture, Horror Film, Mise-en-scene.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur hanya kepada Allah SWT, Sang Maha Pencipta yang menciptakan segala sesuatu dengan sempurna dan memperlihatkan kebesaran-Nya dalam setiap detail alam semesta. Hanya dengan izin-Nya saya dapat menyelesaikan tesis ini, yang saya beri judul “Unsur Mise-En-Scene untuk Mengusik Orientasi Dunia Nyata Penonton dalam Film Horor”.

Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister dalam bidang seni Program Penciptaan Seni Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dalam perjalanan panjang dan proses pembelajaran yang tidak mudah selama menciptakayak karya ini, saya mendapatkan bantuan dari begitu banyak pihak. Untuk itu, dengan rendah hati saya ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Tito Imanda, S.Sos., M.A., Ph.D selaku dosen pembimbing;
2. Bapak Dr. Koes Yuliadi, M.Hum selaku penguji ahli;
3. Bapak Octavianus Cahyono Priyanto, Ph.D selaku ketua tim penguji;
4. Ayah tercinta, Bapak Mudjihad yang selalu mengiringi dengan doa;
5. Ibu tercinta, Almh. Ch. Qomariyah yang selalu ada di hati saya;
6. Suami tercinta, Adi S. Putra yang memberikan dukungan terbesar di dunia;
7. Anakku tercinta, Maleya Fritania yang berarti segalanya;
8. Keluarga kecil Dot Image, teman saudara yang paling berharga; serta

9. Seluruh kru dan talent yang terlibat dalam produksi film Atelier, hanya Allah SWT yang bisa membalas semua kebaikan kalian. Semoga kalian selalu dalam lindungan-Nya.

Semoga tugas akhir ini dapat membawa manfaat bagi saya, pembaca, dan perfilman di Indonesia.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK.....	Iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Ide Penciptaan	5
C. Orisinalitas	6
D. Tujuan dan Manfaat	6
BAB II KONSEP PENCIPTAAN	8
A. Kajian Sumber Penciptaan	8
1. <i>A Tale of Two Sisters</i> (2003)	13
2. <i>Suspiria</i> (2018)	16
B. Landasan Penciptaan	21
1. <i>Mise-En-Scene</i> Dalam Film	21

2. Genre Film Horor	23
3. <i>Setting</i> (Set dan Properti)	27
4. Kostum dan <i>Make Up</i>	28
5. Aktor/ Akting	30
C. Konsep Perwujudan	31
1. Konsep Estetis	31
a. <i>Setting</i> (Set dan Properti)	31
b. Aktor/ Akting	33
c. Kostum dan <i>Make Up</i>	34
2. Konsep Teknis	38
a. Naratif	38
b. Sinematografi	39
c. Editing	40
BAB III METODE PENCIPTAAN	41
A. Informasi Film	41
B. Pra Produksi	44
C. Produksi	55
D. Pasca Produksi	59
BAB IV ULASAN KARYA	62
A. Elemen <i>Set</i> dan Properti Budaya Jawa dalam Film <i>Atelier</i>	66
1. <i>Set</i> dan Properti Rumah Kerajinan Bhuwana Krida.....	66
2. <i>Set</i> dan Properti Ruang Kerja Bu Sugi.....	70

3. <i>Set</i> dan Properti Atelier Kobais.....	75
B. Elemen Kostum dan <i>Make Up</i> Budaya Jawa dalam Film <i>Atelier</i>	78
1. Kostum dan <i>Make Up</i> Bu Sugi.....	78
2. Kostum dan <i>Make Up</i> Marina.....	81
3. Kostum dan <i>Make Up</i> Kobais.....	83
C. Gaya Ekspresionisme Jerman dalam Film <i>Atelier</i>	84
1. Pencahayaan yang Dramatis.....	84
2. Distorsi Visual.....	87
D. Capaian Penciptaan Karya.....	88
BAB V PENUTUP	91
A. Kesimpulan.....	91
B. Catatan dan Saran.....	93
1. Catatan.....	93
2. Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA	96

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Poster film A Tale of Two Sisters (2003).....	13
Gambar 2. Montase cuplikan gambar film A Tale of Two Sisters (2003). Warna merah dan biru di beberapa scene.....	14
Gambar 3. Montase cuplikan gambar film A Tale of Two Sisters (2003) Eun Jo dengan pakaian bahan satin.....	15
Gambar 4. Montase cuplikan gambar film A Tale of Two Sisters (2003) Motif bunga dalam set design rumah dan baju Su Yeo.....	15
Gambar 5. Poster film Suspiria (2018).....	17
Gambar 6. Cuplikan gambar film Suspiria (2018) (Kiri) Susie menari. (Kanan) Olga yang tertarik tulang tubuhnya....	19
Gambar 7. Cuplikan gambar film Suspiria (2018) Penampakan sosok penyihir Mother Markos.....	20
Gambar 8. Tokoh Drakula dalam film Bram Stoker's Dracula (1992).....	29
Gambar 9. Referensi rumah untuk lokasi syuting.....	32
Gambar 10. Referensi furniture di dalam rumah.....	33
Gambar 11. Rancangan desain lokasi ruang berkarya Kobais.....	33
Gambar 12. Foto Otniel Tasman. Referensi talent pemeran Kobais.....	34
Gambar 13. Referensi karakter, kostum dan make up tokoh hantu Kobais.....	35
Gambar 14. Referensi sanggul jumbo Bu Sugi.....	36
Gambar 15. Referensi kostum Bu Sugi.....	36
Gambar 16. Referensi karakter, kostum dan make up Marina.....	37
Gambar 17. Referensi kostum Santika.....	37
Gambar 18. Foto Ayu Prasiska. Pemeran tokoh Santika.....	47
Gambar 19. Foto Nani Yudi. Pemeran tokoh Bu Sugi.....	47
Gambar 20. Foto Windhi. Pemeran tokoh Marina.....	48
Gambar 21. Foto Otniel Tasman. Pemeran tokoh Kobais.....	48

Gambar 22. Foto Pak Mirkoen. Pemeran tokoh Hantu Kakek Gontai.....	49
Gambar 23. Foto Nani Yudi melakukan test make up untuk menghilangkan alis dan memakai sanggul jumbo.....	50
Gambar 24. Foto Nani Yudi hasil jadi sanggul jumbo dengan 7 tusuk konde.....	50
Gambar 25. Foto Otniel Tasman melakukan test make up untuk tokoh hantu Kobais.....	51
Gambar 26. Foto Otniel Tasman fitting kostum hantu Kobais.....	51
Gambar 27. Foto Villa Tanen. Lokasi syuting sebagai Rumah Kerajinan Bhuwana Krida.....	53
Gambar 28. Kegiatan survey lokasi sekaligus recce di Villa Tanen.....	53
Gambar 29. Foto Rumah Joglo Desa Brayut. Lokasi syuting Atelier Kobais.....	54
Gambar 30. Kegiatan survey lokasi sekaligus recce di Rumah Joglo Desa Brayut..	54
Gambar 31. Rancangan desain ruang kerja karyawan.....	55
Gambar 32. Foto sebelum (kiri) dan sesudah (kanan) set up ruang kerja karyawan.....	56
Gambar 33. Rancangan desain ruang kerja Bu Sugi.....	56
Gambar 34. Foto sebelum (kiri) dan sesudah (kanan) set up ruangan Bu Sugi.....	56
Gambar 35. Foto all crew setelah selesai syuting di jam 03.00 dini hari.....	59
Gambar 36. Cuplikan gambar proses editing film Atelier.....	60
Gambar 37. Cuplikan gambar film Atelier. Rumah Kerajinan Bhuwana Krida.....	66
Gambar 38. Cuplikan gambar film Atelier. Suasana dari dalam rumah ketika Santika mengetuk pintu.....	67
Gambar 39. Cuplikan gambar film Atelier. Santika memasuki rumah.....	68
Gambar 40. Cuplikan gambar film Atelier. Suasana ruang karyawan.....	69
Gambar 41. Cuplikan gambar film Atelier. Jendela di belakang Bu Sugi.....	70
Gambar 42. Cuplikan gambar film Atelier. Ruang kerja Bu Sugi.....	71
Gambar 43. Montase cuplikan gambar film Atelier. Ukiran meja kerja Bu Sugi..	72
Gambar 44. Cuplikan gambar film Atelier. Hantu Kakek Gontai di bawah meja kerja Bu Sugi.....	73

Gambar 45. Properti meja kerja Bu Sugi.....	74
Gambar 46. Cuplikan gambar film Atelier. Bangunan Joglo sebagai atelier Kobais.....	75
Gambar 47. Cuplikan gambar film Atelier. Suasana di dalam atelier Kobais dengan properti kain batik.....	76
Gambar 48. Cuplikan gambar film Atelier. Properti kuas untuk membatik diletakkan dalam wadah sabut kelapa yang digantung.....	76
Gambar 49. Cuplikan gambar film Atelier. Montase interior atelier Kobais di ruangan Santika ganti baju. (Atas) Properti lemari kaca klasik, (Bawah) Meja kecil dengan ukiran pada kaki meja.....	77
Gambar 50. Cuplikan gambar film Atelier. Tokoh Bu Sugi.....	78
Gambar 51. Cuplikan gambar film Atelier. Tokoh Bu Sugi dengan sanggul jumbo.....	79
Gambar 52. Cuplikan gambar film Atelier. Bu Sugi berbalik badan mengambil nampan.....	80
Gambar 53. Cuplikan gambar film Atelier. Kostum kebaya kutubaru Bu Sugi.....	81
Gambar 54. Cuplikan gambar film Atelier. Tokoh Marina.....	82
Gambar 55. Cuplikan gambar film Atelier. Suasana ruang kerja karyawan Bu Sugi mengenakan lurik.....	82
Gambar 56. Cuplikan gambar film Atelier. Tokoh Hantu Kobais.....	84
Gambar 57. Cuplikan gambar film Atelier. Tokoh Hantu Kobais membuka mulutnya dengan lebar.....	85
Gambar 58. Montase cuplikan gambar film <i>Atelier</i> . Teknik pencahayaan dramatis dalam set.....	86

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Timeline produksi film Atelier.....	45
Table 2. Daftar alat yang digunakan untuk produksi.....	57



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penciptaan karya ini menawarkan implementasi unsur *mise-en-scene* untuk mengusik orientasi dunia nyata penonton dalam film horor. *Mise-en-scene*, yang dalam definisi sederhananya adalah segala hal yang diletakkan di depan kamera dan akan terlihat di layar film, terdiri dari set, dekor, properti, *wardrobe*, *make up*, cahaya, akting, dan lain-lain, berperan sangat besar dalam membuat sebuah film mencapai tujuannya. Dalam kasus film horor, unsur *mise-en-scene* membantu dalam membangun rasa takut penonton. Bordwell menyatakan bahwa pembuat film bisa menggunakan *mise-en-scene* sebagai alat untuk mencapai tujuan membangun realisme dalam film mereka (2017: 113). Saya percaya bahwa pada film horor, penonton menghubungkan realitas yang ada di dalam film dengan pengalaman yang mereka alami dalam kehidupan mereka. Kedekatan dan keasingan, kecocokan dan ketidaksesuaian dengan pengalaman kehidupan ini merupakan faktor penting dalam memberikan dampak psikologis berupa rasa nyaman, kegelisahan dan kengerian atau rasa takut penonton baik ketika menonton film ataupun setelahnya.

Menciptakan realitas dalam film tidak hanya dicapai melalui penataan aspek naratif tetapi juga dari aspek sinematik, antara lain *mise-en-scene*, sinematografi, suara, dan *editing*. Penciptaan karya ini secara spesifik

mengulas unsur *mise-en-scene* yang mengerucut pada elemen set, properti, kostum dan *make up* dalam film horor. Dalam hal ini, unsur set, properti, kostum, dan *make up* yang diangkat adalah yang berakar pada kebudayaan Jawa dan Yogyakarta.

Dalam film horor, tokoh hantu bukanlah satu-satunya objek sumber kengerian yang dilihat penonton, namun segala macam unsur visual yang masuk dalam layar juga terlihat dan bisa dimanfaatkan untuk membangun suasana mencekam dan mendramatisasi adegan menyeramkan. Dalam penciptaan ini, sumber kengerian yang ingin dieksplorasi adalah unsur sinematik *mise-en-scene*.

Penciptaan karya ini dirancang untuk membangun rasa takut atau kengerian penonton dengan menampilkan serangkaian gambar di luar orientasi penonton terhadap dunia nyata. Brigid Cherry menyebutkan istilah "*unimaginably ghastly*", diartikan sebagai gambaran mengerikan yang tak terbayangkan (2009: 57). Unsur *mise-en-scene* dalam karya ini dimaksimalkan untuk menciptakan gambaran-gambaran dalam dunia nyata yang tidak terbayangkan dan tidak masuk dalam imajinasi penonton sebelumnya. Mengutip Lesley Stern, film horor secara sistematis memainkan gambar-gambar yang familiar dan tidak familiar (Cherry, 2009: 125). Di satu sisi akan ada dorongan penonton untuk memahami set, properti, kostum dan *make up* yang familiar, di sisi lain karena penyajiannya tidak familiar atau tidak seperti yang biasanya mereka alami dalam kehidupan sehari-hari,

penonton tidak akan merasa betul-betul nyaman, dan di titik-titik tertentu, ketidaknyamanan ini dapat memaksimalkan rasa takut mereka.

Gagasan awal kemunculan ide untuk penciptaan ini adalah dari saya sendiri yang sangat menyukai film dengan *genre* horor. Tema film horor yang didominasi cerita tentang teror, kematian dan balas dendam menimbulkan keseragaman dan keterbatasan orientasi penonton dalam merefleksikan kedekatan hubungan pengalaman kehidupannya dengan realitas dalam film. Setelah menonton film horor, seringkali muncul imajinasi akan gambaran kengerian yang hanya bisa saya bayangkan sendiri. Harapan untuk menemukan sesuatu yang baru dari film horor kemudian memunculkan gagasan untuk memaksimalkan unsur *mise-en-scene* dalam menciptakan “*unimaginably ghastly*” yang bertujuan untuk mengusik orientasi dunia nyata penonton.

Dalam proses menciptakan karya ini, saya juga terinspirasi dari kajian Ekspresionisme Jerman yang memiliki pengaruh kuat dalam membangun *mise-en-scene* film horor. Aliran ini identik dengan suasana muram, marah, kecewa, frustrasi, tidak berdaya dan segala perasaan negatif sebagai akibat dari Perang Dunia 1 dimana era ekspresionisme lahir. Ciri-ciri gaya ini pada umumnya dapat dirasakan pada tema cerita yang berlawanan dengan realita, karakter pemain yang tidak seperti perilaku alami, latar ruang yang tidak realistis, kostum dan tata rias bersifat simbolis, pencahayaan kontras, dan alur cerita yang lambat serta biasanya memakai *shot* dengan durasi panjang.

Penciptaan karya ini mengangkat tema tentang fenomena pada sebagian masyarakat yang percaya akan kekuatan ‘penglaris’ dalam bidang usaha. Film bercerita tentang seorang perempuan muda yang terjebak dalam situasi dimana ia harus menjadi media atau perantara sosok astral dalam menciptakan barang penglaris berupa kain batik motif abstrak. Sosok astral tersebut merupakan ‘simpanan’ seorang perempuan paruh baya yang dimanfaatkan untuk menciptakan barang-barang jimat dan penglaris. Barang-barang tersebut kemudian dijual ke para pengusaha supaya usahanya lancar atau pejabat dan orang penting untuk meningkatkan aura kharismatik. Film pada penciptaan karya ini berjudul “*Atelier*”. Atelier dapat didefinisikan sebagai studio atau ruang milik pribadi untuk berkarya. Dalam film ini, yang dimaksudkan atelier adalah rumah-rumah para *dedemit* yang digunakan sebagai studio personal mereka dalam berkarya.

Unimaginably ghastly dalam film ini ada pada adegan pertemuan antara tokoh utama dan hantu simpanan, hingga akhirnya mereka membatik di atas kain. Unsur *mise-en-scene* untuk menciptakan *unimaginably ghastly* dihadirkan melalui elemen set, properti, kostum dan *make up* yang semua muncul pada gilirannya pada proses adegan pertemuan ini.

Film horor pada dasarnya dibuat untuk mengganggu penonton, *genre* ini mempunyai ‘tujuan estetika negatif’ (Freeland, 2000: 5). Estetika negatif, seperti yang dijelaskan oleh Freeland, merujuk pada tujuan atau efek emosional yang bertentangan dengan konsep tradisional keindahan atau kesenangan dalam seni. Dalam konteks film horor, estetika negatif mengacu

pada niat pembuat film untuk mengganggu atau mengusik penonton dengan cara yang tidak menyenangkan atau tidak nyaman. Film horor secara khusus dirancang untuk membangkitkan perasaan takut, ketegangan, dan kengerian dalam penonton, yang bisa menciptakan sensasi negatif atau mengganggu. Dengan kengerian yang diciptakan, film horor harus tetap mementingkan elemen visual secara artistik. Tidak hanya menyajikan kengerian, tapi juga menampilkan keindahan. Tugas akhir yang mengkaji penciptaan film horor dengan *mise-en-scene* ini saya harap bisa bermanfaat bagi khazanah film horor di Indonesia di masa mendatang sebagai referensi dalam terapan unsur *mise-en-scene* untuk membangun bahasa visual pada kajian film horor. Bagi masyarakat Jawa dan Yogyakarta pada khususnya saya berharap film horor ini dapat menjadi pengingat bahwa mistisme adalah bagian dari jati diri budaya orang Jawa dan Yogyakarta.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Film Horor ini memaksimalkan unsur *mise-en-scene* yang fokus pada elemen set, properti, kostum dan *make up* yang berasal dari kehidupan sehari-hari orang Jawa dan Yogyakarta, tapi disajikan tidak pada tempatnya seperti pengalaman sehari-hari, misalnya dipadukan dengan elemen-elemen visual dan naratif yang tidak pada umumnya, seperti ukuran, bentuk, jumlah, atau warna yang tidak biasa, untuk mengusik orientasi dunia nyata penonton dengan harapan dapat menimbulkan rasa tidak nyaman, kegelisahan, dan ketakutan.

C. Orisinalitas

Unsur kebaruan dalam penciptaan karya film ini terletak pada unsur *mise-en-scene* yang berasal dari kehidupan sehari-hari budaya Jawa dan Yogyakarta, yang dimaksimalkan untuk mengusik orientasi dunia nyata penonton. Unsur *mise-en-scene* dalam membangun gambaran mengerikan yang mengusik tersebut dihadirkan melalui elemen set, properti, kostum dan *make up* khas Jawa dan Yogyakarta.

D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan Penciptaan

- a. Memaksimalkan fungsi *mise-en-scene* melalui elemen set, properti, kostum dan *make up* yang familiar namun disajikan secara tidak familiar untuk mengusik orientasi dunia nyata penonton dan menimbulkan ketidaknyamanan dan ketakutan.
- b. Menggali konstruksi visual yang khas lokal dengan memanfaatkan kekuatan budaya Jawa pada umumnya dan Yogyakarta pada khususnya, karena keyakinan bahwa potensi kebudayaan lokal bagi perkembangan perfilman di Indonesia masih lebih besar daripada apa yang sudah muncul selama ini.

2. Manfaat Penciptaan

Penciptaan karya ini diharapkan bisa memberikan kontribusi dalam membuka peluang industri film lokal untuk berkembang dan memproduksi

film-film yang mengangkat tema dan budaya lokal, dan secara khusus menjadi referensi dalam terapan unsur *mise-en-scene* untuk membangun bahasa visual pada kajian film horor di Indonesia.

