

**PENERAPAN PENCERITAAN TERBATAS DALAM *MISE-EN-SCÈNE*
FILM HOROR EKSPERIMENTAL “SKINAMARINK” (2022)**

SKRIPSI PENGKAJIAN SENI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

Mencapai derajat Sarjana Strata 1

Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh:

Rossita Wening Anggraeni

NIM: 1810910032

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

2025

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni berjudul :

PENERAPAN PENCERITAAN TERBATAS DALAM *MISE-EN-SCÈNE* FILM HOROR EKSPERIMENTAL “*SKINAMARINK*” (2022)

diajukan oleh **Rossita Wening Anggraeni**, NIM 1810910032, 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 13 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua Penguji

Endang Mulyaningsih, S.I.P., M.Hum.
NIDN 009026906

Pembimbing II/Anggota Penguji

Agustinus Dwi Nugroho, S.I.Kom., M.Sn.
NIDN 0027089005

Cognate/Penguji Ahli

Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A.
NIDN 0006057806

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. Edial Rusli, S.E., M.Sn.
NIP 19670203 199702 1 001

Ketua Jurusan Televisi

Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
NIP 19801016 200501 1 001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rossita Wening Anggraeni

NIM : 1810910032

Judul Skripsi : **PENERAPAN PENCERITAAN TERBATAS DALAM
MISE-EN-SCÈNE FILM HOROR EKSPERIMENTAL
“SKINAMARINK” (2022)**

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.

Dibuat di : Yogyakarta

Pada tanggal : 8 Juni 2025

Yang Menyatakan,



Rossita Wening Anggraeni
NIM 1810910032

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

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rossita Wening Anggraeni

NIM : 1810910032

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 **PENERAPAN PENCERITAAN TERBATAS DALAM MISE-EN-SCÈNE FILM HOROR EKSPERIMENTAL “SKINAMARINK” (2022)** 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.

Dibuat di : Yogyakarta

Pada tanggal : 8 Juni 2025

Yang Menyatakan,



Rossita Wening Anggraeni

NIM 1810910032

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang mendalam, dengan telah diselesaikannya skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua Orang Tua dan Adik Penulis Tercinta

Ayah Heru Noto Widarso, S.P. dan Bunda Ir. Nyayekti Sihpratiwi, serta Rendra Nata Wijayakusuma yang tak pernah lelah memberikan kasih sayang, doa, dan dukungan tanpa syarat. Terima kasih atas segala pengorbanan yang tak terhitung, baik moril maupun materil, sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan tinggi ini.

2. Para Pembimbing dan Penguji yang Budiman

a. Ibu Endang Mulyaningsih, S.I.P., M.Hum. (Pembimbing 1)

b. Bapak Agustinus Dwi Nugroho, S.I.Kom., M.Sn. (Pembimbing 2)

c. Ibu Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A. (Dosen Penguji Ahli)

Terima kasih atas ilmu, kesabaran, bimbingan, serta kritik membangun yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi ini.

3. Sahabat-Sahabat Penulis yang Berarti

Neve Rasyha Aditya, Dina Syavina, Abdul Rahman, Eko Junianto, Rizal Hermansyah, Imanuel Nikolas Sanbinart, kawan-kawan "WH", kawan-kawan "KAP" dan Sebastian atas tawa, dukungan, bantuan dan kebersamaan yang membuat perjalanan ini terasa lebih ringan dan bermakna.

4. Mentor Penulis

Bapak Himawan Pratista, S.Ars. atas semua ilmu dan dukungan moril yang telah diberikan.

5. Dokter Penulis

Dokter Ima Sri Wahyuni, MD. atas perhatiannya terhadap kesehatan penulis.

6. Semua Pihak yang Tidak Tersebut Namanya

Yang telah berkontribusi, baik langsung maupun tidak langsung, dalam perjalanan akademik dan pengembangan diriku selama ini.

Karya ini adalah buah dari doa, kerja keras, dan dukungan banyak orang. Semoga menjadi kebaikan yang terus mengalir.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan kuasa-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul "**Penerapan Penceritaan Terbatas dalam *Mise-en-scène* Film Horor Eksperimental "Skinamarink" (2022)**". Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S1) pada Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Seni Media Rekam, Institut seni Indonesia Yogyakarta.

Penelitian ini berangkat dari ketertarikan penulis terhadap genre horor yang sering kali hanyalah metafora dari isu duniawi dan trauma. "*Skinamarink*" adalah film yang memiliki jejak metafora yang terasa unik dan signifikan karena metodenya dalam merepresentasikan sudut pandang anak-anak serta trauma yang mereka alami. Keunikan yang jarang muncul pada film fiksi pada umumnya menjadi alasan mengapa penulis terpaksa untuk menelusuri pola di dalamnya.

Rasa hormat dan terima kasih juga penulis sampaikan kepada dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, memberikan bimbingan, kritik konstruktif, serta saran berharga sejak awal hingga akhir proses penelitian. Ilmu dan arahan yang diberikan telah menjadi bekal berharga bagi penulis, baik dalam penyusunan skripsi maupun pengembangan diri di bidang akademik.

Penulis juga berterima kasih kepada segenap personel administrasi dan koordinator Prodi Film dan Televisi yang telah membantu penulis dalam menavigasikan dan memudahkan proses teknis dari penelitian ini, yang telah menjadi bagian penting dari kesuksesan penulis.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi pengembangan dunia perfilman, khususnya dalam menciptakan representasi-representasi isu dan trauma dalam kehidupan yang edukatif dan berkualitas.

Yogyakarta, 8 Juni 2025

Penulis

Rossita Wening Anggraeni
NIM. 1810910032

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
ABSTRAK	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	4
BAB II LANDASAN PENGKAJIAN	5
A. Landasan Teori	5
1. Penceritaan Terbatas.....	5
a. Perspektif Informasi	7
b. Motivasi Naratif.....	8
c. Sudut Pandang (<i>Point of view</i>)	8
d. Pengungkapan Informasi (<i>Narrative Flow</i>).....	9
e. Efek Emosional terhadap Penonton.....	9
2. <i>Mise-en-scène</i>	11
a. <i>Setting</i> (Latar Tempat dan Waktu)	12
b. <i>Costume and Make-up</i> (Kostum dan Tata Rias).....	14
c. <i>Lighting</i> (Pencahayaannya).....	14
d. <i>Staging</i> (Pergerakan Aktor dan Komposisi dalam <i>Frame</i>)	15
3. Genre Horor.....	15
B. Tinjauan Pustaka	18
BAB III METODE PENELITIAN.....	20
A. Objek Penelitian	20
B. Teknik Pengumpulan data	24
C. Analisis Data	25
D. Skema Penelitian	28
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	29

A. Hasil Penelitian.....	29
1. Analisis <i>Setting</i> Film <i>Skinamarink</i> (2022).....	30
2. Analisis Kostum dan <i>Make-up</i> Film <i>Skinamarink</i> (2022)	43
3. Analisis Pencahayaan (<i>Lighting</i>) Film <i>Skinamarink</i> (2022).....	43
4. Analisis <i>Staging</i> (Gerak dan Penampilan Karakter) Film <i>Skinamarink</i> (2022)....	52
BAB V PENUTUP.....	71
A. Simpulan.....	71
B. Saran.....	72
KEPUSTAKAAN	75



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skema penelitian	28
Tabel 4.1 Tabel Informasi Terbatas <i>Setting</i>	33
Tabel 4.2 Tabel Distribusi Pengetahuan Dalam <i>Setting</i>	36
Tabel 4.3 Tabel Motivasi Karakter Dalam <i>Setting</i>	40
Tabel 4.4 Tabel Informasi Terbatas Dalam Pencahayaan	45
Tabel 4.5 Tabel Distribusi Pengetahuan Dalam Pencahayaan	47
Tabel 4.6 Tabel Motivasi Karakter Dalam Pencahayaan	49



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Sinopsis Film <i>Skinamarink</i> (2022)	77
Lampiran 2 Daftar Pemain Film <i>Skinamarink</i> (2022).....	80
Lampiran 3 Tempat Penayangan.....	84
Lampiran 4 Plot <i>Skinamarink</i>	87
Lampiran 5 <i>Shot</i> Adegan <i>Skinamarink</i>	92
Lampiran 6 Deskripsi Unsur <i>Mise-en-scène</i> <i>Skinamarink</i>	153
Lampiran 7 Poster Tugas Akhir	164
Lampiran 8 Form I-VII	165
Lampiran 9 Dokumentasi Sidang Tugas Akhir 13 Juni 2025	176
Lampiran 10 Poster dan Undangan Seminar.....	177
Lampiran 11 <i>Flyer</i> acara	181
Lampiran 12 Rundown Acara	182
Lampiran 13 Buku Tamu Acara 16 Juni 2025 Sesi 2.....	185
Lampiran 14 Dokumentasi Seminar AUVI 16 Juni 2025	186
Lampiran 15 Notulensi Seminar AUVI 16 Juni 2025	187
Lampiran 16 Surat Keterangan Telah Seminar	188
Lampiran 17 <i>Screenshot</i> Publikasi Galeri Pandeng	189
Lampiran 18 <i>Screenshot</i> Publikasi Seminar di Media Sosial.....	190

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji penerapan penceritaan terbatas dalam *Mise-en-scène* pada film horor eksperimental *Skinamarink* (2022) karya Kyle Edward Ball. Dengan pendekatan kualitatif-deskriptif dan analisis naratif menurut David Bordwell, penelitian ini bertujuan mengidentifikasi bentuk penceritaan terbatas dalam film serta bagaimana strategi tersebut diwujudkan melalui elemen visual *Mise-en-scène*, mencakup *Setting*, kostum dan tata rias, pencahayaan, serta *staging*. Film ini secara radikal membatasi aliran informasi melalui sudut pandang karakter anak, yang selanjutnya membentuk pengalaman menonton yang subjektif dan eksistensial.

Hasil penelitian menunjukkan elemen *Mise-en-scène* dalam film ini berperan sebagai latar visual dan medium utama dalam menyampaikan keterbatasan informasi. *Setting* tidak koheren, pencahayaan rendah yang membatasi visibilitas, penggunaan kostum yang minimalis, serta absennya tubuh karakter secara utuh membentuk visual yang kabur dan menekan secara emosional. Elemen-elemen tersebut menciptakan ruang naratif yang tertutup dan disorientatif, memperkuat ketegangan serta kecemasan eksistensial penonton.

Dengan demikian, *mise-en-scène* dalam *Skinamarink* berfungsi sebagai wajah utama dari strategi penceritaan terbatas. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penceritaan terbatas dan *Mise-en-scène* saling mengikat sebagai bentuk dan isi, menciptakan horor yang bersifat sensorik, filosofis, dan eksperimental.

Kata kunci: penceritaan terbatas, *mise-en-scène*, horor eksperimental

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Film merupakan medium naratif sekaligus estetik yang tidak hanya menyampaikan cerita, tetapi juga membentuk pengalaman audiens melalui tata visual, suara, ritme, dan suasana. Dalam film, narasi tidak selalu disampaikan secara gamblang; ada kalanya informasi dibatasi untuk menyesuaikan dengan perspektif karakter tertentu. Teknik ini dikenal sebagai *restricted narration* atau penceritaan terbatas. Menurut David Bordwell dalam *Narration in the Fiction Film* (1985), narasi terbatas adalah ketika penonton hanya menerima informasi yang diketahui oleh satu atau beberapa karakter, menciptakan keterlibatan emosional dan psikologis yang lebih intens karena penonton turut merasakan ketidakpastian atau keterasingan yang sama.

Film *Skinamarink* (2022) karya Kyle Edward Ball menjadi salah satu contoh mutakhir dari penerapan narasi terbatas dalam format horor eksperimental. Film ini disebut eksperimental karena secara sadar menolak struktur naratif dan visual konvensional dalam sinema horor, lebih mengedepankan atmosfer, sensasi, dan interpretasi bebas dibandingkan alur cerita yang linear. Dengan minim dialog, nyaris tanpa representasi karakter secara utuh, serta pengambilan gambar yang sengaja tidak terpusat, *Skinamarink* menciptakan pengalaman menonton yang sangat subjektif dan sensorik.

Unsur *Mise-en-scène* dalam film ini memainkan peran sentral. *Mise-en-scène* secara umum mencakup empat elemen utama, yaitu *Setting*, pencahayaan, kostum dan tata rias (*make-up*), serta *staging* (penempatan dan pergerakan aktor dalam ruang). Menurut Bordwell dan Thompson, *Mise-en-scène* tidak mencakup suara atau dialog, sinematografi dan editing yang merupakan unsur sinematik lain, melainkan aspek-aspek visual yang tampak di dalam bingkai. Dengan demikian, *Mise-en-scène* menjadi landasan utama dalam membaca bagaimana film menyampaikan narasi secara visual.

Dalam konteks *Skinamarink*, penceritaan terbatas tidak hanya diterapkan pada tingkat struktur naratif, tetapi juga diartikulasikan secara mendalam melalui unsur sinematik *Mise-en-scène*. Komposisi ruang yang statis, pencahayaan minim yang memunculkan siluet samar, absennya tubuh karakter secara utuh, serta fokus pada benda-benda mati dan ruang kosong memperkuat keterbatasan perspektif penonton. *Mise-en-scène* dalam film ini tidak hanya menciptakan atmosfer horor, tetapi juga menggambarkan keterasingan dan kekosongan eksistensial, menjadikannya medium utama dalam menyampaikan informasi yang terbatas.

Meskipun suara *ambient* dan dialog yang minim turut memperkuat efek disorientatif, horor dan keterasingan dalam film ini, peran *Mise-en-scène* lebih signifikan karena unsur inilah yang benar-benar merepresentasikan batas antara yang terlihat dan yang tak terlihat. Suara dan dialog cenderung memperjelas alur naratif, sementara *Mise-en-scène* justru

berfungsi membingungkan dan mengaburkan, memaksa penonton untuk mengandalkan persepsi visual terhadap ruang dan benda. Oleh karena itu, penelitian ini memilih untuk menitikberatkan analisis pada aspek unsur *Mise-en-scène* sebagai wajah utama dari penceritaan terbatas dalam *Skinamarink*.

Dengan latar belakang ini, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana penceritaan terbatas diterapkan dalam *mise-en-scène* film horor eksperimental *Skinamarink* (2022), serta bagaimana strategi sinematik tersebut membentuk pengalaman menonton yang subjektif dan eksistensial. Fokus pada *Mise-en-scène* adalah karena perannya yang sentral dalam menyampaikan keterbatasan informasi dari film horor eksperimental yang berorientasi pada pengalaman subjektif, bukan pada alur atau resolusi naratif konvensional.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk penceritaan terbatas dalam film *Skinamarink* (2022)?
2. Bagaimana penceritaan terbatas tersebut diwujudkan melalui *Mise-en-scène* dan bagaimana perannya dalam membangun horor yang subjektif dan eksistensial?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan analisis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:
 - a. Menganalisis bentuk penceritaan terbatas dalam film *Skinamarink* (2022) karya Kyle Edward Ball.
 - b. Mengkaji bagaimana penceritaan terbatas diwujudkan melalui unsur *Mise-en-scène* serta kontribusinya dalam membangun atmosfer horor yang subjektif dan eksistensial.

2. Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat, baik secara teoritis maupun praktis:

- a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian naratif dalam film, khususnya tentang penceritaan terbatas sebagai strategi sinematik yang meleburkan narasi dengan bentuk visual dan atmosferik.

- b. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pembuat film, kritikus, dan akademisi dalam memahami dan mengaplikasikan teknik penceritaan terbatas serta *Mise-en-scène* dalam menciptakan pengalaman horor eksperimental yang lebih immersif dan interpretatif.