

**ANALISIS PROSES KREATIF *SPECIAL EFFECT MAKE UP* PADA
DELAPAN MAKHLUK SUPRANATURAL DALAM FILM
“SANTET SEGORO PITU”**

SKRIPSI PENGKAJIAN SENI

Skripsi Pengkajian Seni untuk Tugas Akhir S1
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh:

Rara Novita Dewi

NIM: 2011086032

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

2025

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Pengkajian Seni berjudul :

Analisis Proses Kreatif *Special Effect Make Up* pada Delapan Makhluk Supranatural dalam Film “Santet Segoro Pitu”

diajukan oleh **Rara Novita Dewi**, NIM 2011086032, Program Studi S-1 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 November 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

04 NOV 2025

Pembimbing I/Ketua Penguji



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

Pembimbing II/Anggota Penguji



Nanang Rakhmad Hidayat, S.Sn., M.Sn.
NIDN 0010056608

Cognate/Penguji Ahli



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

Koordinator Program Studi Film dan Televisi



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

Ketua Jurusan Televisi



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

Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Edul Kusli, S.E., M.Sn.
NIP 19670203 199702 1 001

**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rara Novita Dewi

NIM : 2011086032

Judul Skripsi : Analisis Proses Kreatif *Special Effect Makeup* pada Delapan
Makhluk Supranatural dalam Film “Santet Segoro Pitu”

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 : 22 November 2025
Yang Menyatakan,


Rara Novita Dewi
2011086032

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

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rara Novita Dewi

NIM : 2011086032

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 Analisis Proses Kreatif *Special Effect Makeup* pada Delapan Makhluk Supranatural dalam Film “Santet Segoro Pitu” untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta izin 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.

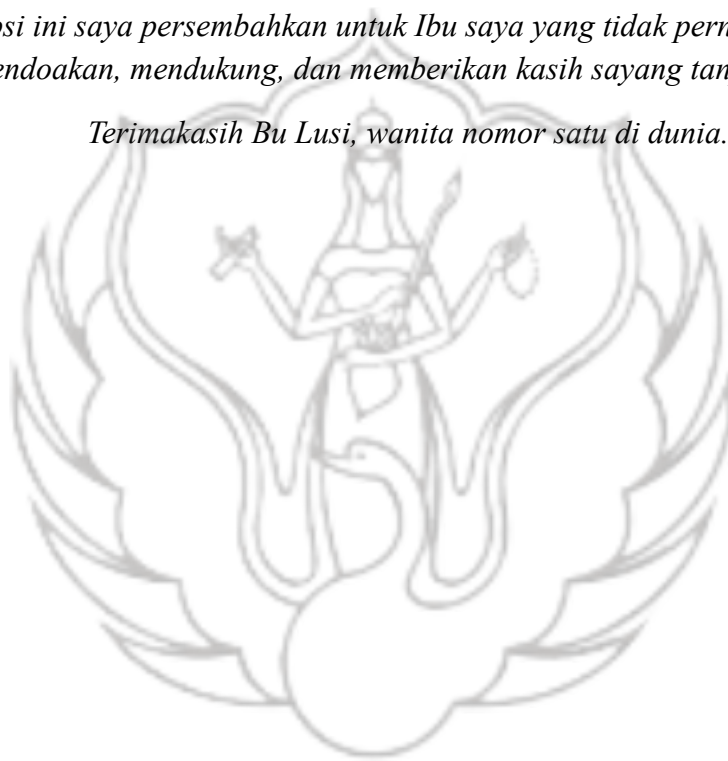
Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 22 November 2025
Yang Menyatakan,


Rara Novita Dewi
2011086032

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk Ibu saya yang tidak pernah berhenti mendoakan, mendukung, dan memberikan kasih sayang tanpa batas.

Terimakasih Bu Lusi, wanita nomor satu di dunia.



“Start now. Start where you are. Start with fear. Start with pain. Start with doubt. Start with hand shaking. Start with voice trembling; but start. Start and don’t stop. Start where you are, with what you have. Just start” – Ijeoma Umebinyuo.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT, atas limpahan berkat dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Skripsi Pengkajian Seni dengan judul Analisis Konsep Representasi Makhluk Supranatural dalam Proses Kreatif *Special Effect Make Up* pada Film “Santet Segoro Pitu”. Penelitian ini dibuat sebagai upaya memenuhi sebagian persyaratan untuk mencapai derajat Sarjana Strata 1 Program Studi Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa Skripsi Pengkajian ini tidak akan terselesaikan tanpa bantuan dari banyak pihak yang telah merelakan waktu, tenaga serta pikiran sebagai bentuk dukungan kepada penulis. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang turut membantu, khususnya :

1. Allah SWT atas segala rahmat dan bantuan yang diberikan sehingga penulis bisa menyelesaikan penelitian ini dikondisi yang terbilang sulit
2. Teristimewa kepada kedua orang tua saya, Bu Lusi dan Bapak Sugiono yang selalu mendoakan, memberi motivasi dan dukungan penuh sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T. Selaku Ketua Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
4. Latief Rakhman Hakim, S. Sn., M.Sn. Selaku Ketua Program Studi S-1 Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
5. Endang Mulyaningsih, S.I.P., M.Hum. Selaku Dosen Penguji Ahli
6. Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A Selaku Dosen Pembimbing I.
7. Nanang Rakhmad Hidayat, S.Sn., M.Sn., Selaku Dosen Pembimbing II.
8. Dr. Retno Mustikawati, S.Sn., M.F.A., Selaku Dosen Wali.
9. Seluruh Dosen dan Staff yang bertugas di Jurusan Film dan Televisi serta Fakultas Seni Media Rekam.

10. Dodi Setiadi Selaku *Special Effect Make Up Artist* dalam Film “Santet Segoro Pitu” yang menjadi narasumber pertama penelitian
11. Tommy Dewo Selaku Sutradara dalam Film “Santet Segoro Pitu” yang menjadi narasumber kedua penelitian
12. Fellina Surgawi, Intan Bintang, dan Cintania Echa yang selalu menemani dan memberikan semangat di setiap suka dan duka.
13. Seluruh rekan-rekan seperjuangan mahasiswa/i Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta angkatan 2020.
14. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu selama proses pengerjaan tugas akhir ini.

Penulisan skripsi ini tentunya memiliki ruang untuk perbaikan dan tidak luput dari kesalahan. Oleh karena itu, penulis sangat mengapresiasi masukan dan saran yang konstruktif untuk memperkaya dan meningkatkan kualitas karya ini di masa depan. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi setiap pembacanya.

Yogyakarta, 22 November 2025

RARA NOVITA DEWI

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
ABSTRAK.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan dan Manfaat.....	5
BAB II LANDASAN PENGKAJIAN.....	5
A. Landasan Teori.....	6
1. Proses Kreatif.....	6
2. Tata Rias (<i>Make Up</i>).....	9
3. <i>Special Effect Make Up</i>	11
a. <i>Prosthetic</i>	11
b. <i>Air Brush</i>	13
c. <i>Wounds and Bruishes</i>	13
4. Tata Busana (<i>wardrobe</i>).....	14
5. Latar Belakang Budaya – <i>Setting</i> Pulau Jawa	15
6. Kepercayaan Hantu di Pulau Jawa.....	17
a. Hantu Penguasa Wilayah.....	18
b. Hantu Memedi.....	19
c. Hantu Wanita Jadi-Jadian.....	22
d. Hantu Perewangan.....	23
e. Hantu Pujaan.....	24
B. Tinjauan Pustaka.....	25
BAB III METODE PENELITIAN.....	28
A. Obyek Penelitian.....	28

1. Film “Santet Segoro Pitu”.....	28
2. Prosthetic Artist – Dodi Setiadi (Rumah Palsu).....	30
3. Sutradara – Tommy Dewo.....	32
B. Teknik Pengambilan Data.....	33
C. Analisis Data.....	34
D. Skema Penelitian.....	36
BAB IV PEMBAHASAN.....	37
A. Analisis Proses Kreatif berdasarkan Teori	
Mihaly Csikzentmihalyi.....	37
1. <i>Preparation</i> (Persiapan).....	37
a. <i>Breakdown</i> Naskah.....	37
b. Referensi Film.....	45
2. <i>Incubation</i> (Inkubasi).....	46
3. <i>Insight</i> (Pengetahuan).....	47
4. <i>Evaluation and Elaboration</i> (Evaluasi dan Elaborasi).....	50
a. Desain Karakter Makhluk Supranatural.....	50
1) Desain Suanggi.....	50
2) Desain Tujuh Makhluk Supranatural Penunggu Pantai.....	59
b. Pembuatan Prostetik.....	67
1) <i>Life Casting</i>	67
2) <i>Sculpting</i>	68
3) <i>Molding</i>	70
4) <i>Casting</i>	72
5) <i>Coloring</i>	73
6) Mengaplikasikan Prostetik.....	73
B. Analisis Makhluk Supranatural Mewakili Naskah dan	
<i>Setting</i>.....	75
1. Suanggi.....	75
2. Makhluk Supranatural di Tujuh Pantai Pulau Jawa.....	81
BAB V PENUTUP.....	108
A. Kesimpulan.....	108
B. Saran.....	110
DAFTAR PUSTAKA.....	111
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Poster Film “Santet Segoro Pitu” tahun 2024.....	29
Gambar 3.2 Foto Dodi Setiadi.....	31
Gambar 3.3 Beberapa karya Dodi Setiadi.....	32
Gambar 3.4 Foto Tommy Dewo.....	32
Gambar 3.5 Skema Penelitian.....	36
Gambar 4.1 Penggambaran sosok Suanggi di dalam naskah.....	38
Gambar 4.2 Penggambaran makhluk supranatural Pantai Watu Ulo di dalam naskah.....	39
Gambar 4.3 Penggambaran makhluk supranatural Pantai Batas Alas Purwo di dalam naskah.....	39
Gambar 4.4 Penggambaran makhluk supranatural Pantai Teluk Awur di dalam naskah.....	40
Gambar 4.5 Penggambaran makhluk supranatural Pantai Slamaran di dalam naskah.....	40
Gambar 4.6 Penggambaran makhluk supranatural Pantai Pelabuhan Ratu di dalam naskah.....	41
Gambar 4.7 Penggambaran makhluk supranatural Pantai Pangandaran di dalam di dalam naskah.....	41
Gambar 4.8 Penggambaran makhluk supranatural Pantai Parangtritis di dalam di dalam naskah.....	42
Gambar 4.9 Informasi asal dukun dan Suanggi di dalam naskah.....	48
Gambar 4.10 <i>Wardrobe</i> Suanggi dan dukun.....	49
Gambar 4.11 <i>Wardrobe</i> makhluk supranatural penunggu pantai.....	50
Gambar 4.12 Ilustrasi Suanggi dalam <i>thread betz illustration</i>	52
Gambar 4.13 Referensi Suanggi oleh Tommy Dewo.....	53
Gambar 4.14 Referensi bentuk tanduk dari animasi “Blitz”.....	53
Gambar 4.15 Revisi bentuk tanduk Suanggi.....	55
Gambar 4.16 Penambahan detail wajah Suanggi.....	55

Gambar 4.17 Penambahan detail garis Suanggi.....	56
Gambar 4.18 Bentuk tubuh Suanggi sebelum dan sesudah pewarnaan.....	57
Gambar 4.19 Bentuk tangan Suanggi.....	58
Gambar 4.20 Kaki Suanggi.....	58
Gambar 4.21 Desain <i>sculpting</i> wajah ular.....	60
Gambar 4.22 Makhluk supranatural di pantai Batas Alas Purwo.....	61
Gambar 4.23 Sosok nenek di Pantai Teluk Awur.....	62
Gambar 4.24 Desain <i>sculpting</i> sosok wanita berkain batik.....	63
Gambar 4.25 Desain <i>sculpting</i> penunggu Pantai Pelabuhan Ratu.....	64
Gambar 4.26 Sosok perempuan berkepala buntung di Pantai Pangandaran.....	65
Gambar 4.27 Kanjeng Ratu Kidul bersama kusir dan prajuritnya.....	65
Gambar 4.28 <i>Alginate</i> dan <i>gypsona</i>	67
Gambar 4.29 Penuangan <i>alginate</i> ke wajah <i>talent</i>	67
Gambar 4.30 <i>Gypsona</i> yang telah diratakan.....	68
Gambar 4.31 Lilin dan alat <i>sculpting</i>	69
Gambar 4.32 Penempelan lilin pada hasil cetakan wajah.....	70
Gambar 4.33 Penambahan detail <i>sculpting</i> pada wajah Suanggi.....	70
Gambar 4.34 <i>Fiber</i> dan <i>silicone rubber</i>	71
Gambar 4.35 Bentuk <i>mold</i>	72
Gambar 4.36 Bahan mencetak prostetik.....	72
Gambar 4.37 Warna pada Suanggi.....	73
Gambar 4.38 Proses pemasangan prostetik Suanggi oleh tim Rumah Palsu.....	74
Gambar 4.39 Identifikasi <i>wardrobe</i> Suanggi.....	76
Gambar 4.40 Rok rumbai sebagai identitas budaya Papua.....	79
Gambar 4.41 Kalung tulang gigi khas Papua.....	80
Gambar 4.42 Batu yang dipercaya sebagai bentuk badan ular.....	82
Gambar 4.43 Wajah ular sebagai referensi.....	82
Gambar 4.44 Prostetik wajah ular.....	83
Gambar 4.45 Identifikasi <i>wardrobe</i> makhluk di Pantai Watu Ulo.....	83

Gambar 4.46 Identifikasi <i>wardrobe</i> makhluk di Pantai Batas Alas Purwo.....	85
Gambar 4.47 <i>Lonthong cindhe</i> dan <i>kamus beludru</i>	86
Gambar 4.48 Motif <i>cindhe cakar</i>	87
Gambar 4.49 Motif batik <i>gajah oling</i> khas Banyuwangi.....	88
Gambar 4.50 Kain batik makhluk supranatural di Pantai Batas Alas Purwo.....	88
Gambar 4.51 Motif batik <i>semen</i>	89
Gambar 4.52 Tekstur goa dalam setting film sebagai referensi prostetik.....	91
Gambar 4.53 Prostetik wajah makhluk di Pantai Teluk Awur.....	91
Gambar 4.54 Identifikasi <i>wardrobe</i> makhluk di Pantai Teluk Awur.....	92
Gambar 4.55 Motif batik <i>kembang setaman</i> khas Jepara.....	93
Gambar 4.56 Batik yang digunakan makhluk di Pantai Teluk Awur.....	94
Gambar 4.57 Batik <i>lung lungan</i>	94
Gambar 4.58 Batik yang digunakan makhluk supranatural di Pantai Slambaran.....	96
Gambar 4.59 Motif batik <i>lung lungan</i>	97
Gambar 4.60 Motif batik <i>pagi-sore</i>	98
Gambar 4.61 Retakan batu sebagai referensi.....	99
Gambar 4.62 Prostetik makhluk di Pantai Pelabuhan Ratu.....	99
Gambar 4.63 Identifikasi <i>wardrobe</i> makhluk di Pantai Pelabuhan Ratu.....	100
Gambar 4.64 Identifikasi <i>wardrobe</i> makhluk di Pantai Pangandaran.....	101
Gambar 4.65 Motif batik <i>truntum</i> yang digunakan makhluk supranatural.....	102
Gambar 4.66 Motif batik <i>truntum</i> khas Solo.....	102
Gambar 4.67 Motif batik <i>mega mendung</i> khas Jawa Barat.....	103
Gambar 4.68 Lukisan Kanjeng Ratu Kidul karya Basuki Bawono.....	105
Gambar 4.69 Identifikasi <i>wardrobe</i> Kanjeng Ratu Kidul.....	105
Gambar 4.70 Identifikasi <i>wardrobe</i> Prajurit Kanjeng Ratu Kidul.....	106
Gambar 4.71 Motif batik <i>kawung gurdha</i>	107

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Perbedaan bentuk makhluk supranatural di <i>thread</i> dan naskah.....	43
Tabel 4.2 Perbandingan visualisasi Suanggi dengan naskah.....	75
Tabel 4.3 Perbandingan visualisasi makhluk Pantai Watu Ulo dengan naskah.....	81
Tabel 4.4 Perbandingan visualisasi makhluk Pantai Batas Alas Purwo dengan naskah.....	84
Tabel 4.5 Perbandingan visualisasi makhluk Pantai Teluk Awur dengan naskah.....	90
Tabel 4.6 Perbandingan visualisasi makhluk Pantai Slamaran dengan naskah.....	95
Tabel 4.7 Perbandingan visualisasi makhluk Pantai Pelabuhan Ratu dengan naskah.....	98
Tabel 4.8 Perbandingan visualisasi makhluk Pantai Pangandaran dengan naskah.....	100
Tabel 4.9 Perbandingan visualisasi makhluk Pantai Parangtritis dengan naskah.....	103

ABSTRAK

Special Effect Make Up (SFX Make Up) merupakan salah satu elemen penting dalam memvisualisasikan karakter makhluk supranatural yang menunjang narasi dan menjadi ikon dalam film horor, hal ini tidak terlepas dari peran *SFX Make Up Artist* dalam menerjemahkan naskah. Film “Santet Segoro Pitu” hadir dengan visualisasi bentuk karakter makhluk supranatural yang berbeda namun tetap mempertahankan ciri khas budaya dengan penggunaan *wardrobe* khas daerah Indonesia. *SFX make up* di Industri film telah mengalami banyak perkembangan, namun pendekatan ilmiah untuk memahami proses kreatif dibalik penciptaan *sfx make up* masih sangat minim.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk mengkaji proses kerja kreatif *SFX Makeup Artist* dengan menggunakan teori proses kreatif Mihally Csikszentmihalyi mulai dari tahap riset hingga hasil akhir visual yang ditampilkan. Tujuan penelitian ini adalah memberikan pemahaman mendalam tentang proses kerja kreatif *SFX Makeup Artist* serta sejauh mana *SFX Makeup Artist* mengadaptasi, memodifikasi, atau bahkan mereinterpretasi bentuk makhluk supranatural berdasarkan naskah dan *setting* yang berkaitan dengan budaya dan kepercayaan mistis di masyarakat.

Berdasarkan hasil penelitian, visualisasi bentuk makhluk supranatural dengan *special effect makeup* telah mewakili gambaran dalam naskah, namun dalam analisis *wardrobe* ditemukan adanya beberapa ketidaksesuaian antara busana yang digunakan makhluk supranatural dengan *setting* yang berhubungan dengan latar belakang budaya di masyarakat.

Kata kunci : *Special Effect Makeup, Proses Kreatif, Wardrobe, Budaya.*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Film dengan *genre* horor menjadi salah satu yang paling populer di masyarakat. Film horor akan memberikan efek ketegangan dan ketakutan bahkan beberapa film bisa menjadi ‘mimpi buruk’ bagi penontonnya. Film ini biasanya berhubungan dengan hal-hal yang bersifat supranatural dan banyak menampilkan sosok menyeramkan seperti iblis, monster, arwah atau entitas jahat lainnya. Keberhasilan dalam pembuatan film ini tentu tidak dapat lepas dari berbagai elemen mulai dari naratif, sinematografi, hingga suara. Salah satu elemen yang sangat penting dalam menciptakan visualisasi karakter horor adalah *special effect makeup* (*SFX makeup*).

Special Effect Make Up (SFX Make Up) adalah tata rias khusus yang digunakan untuk menciptakan efek atau ilusi tertentu seperti luka, bekas luka, dan efek darah. Keberadaan *SFX make up* dan prostetik saling berhubungan erat karena keduanya adalah satu kesatuan dan menjadi sangat krusial dalam merepresentasikan visual karakter antagonis atau sosok menyeramkan yang biasanya akan menjadi ikon dalam sebuah film horor.

Prosthetic Makeup (FX Prosthesis) merupakan proses menggunakan teknik pahatan, pencetakan, dan pengecoran prostetik yang biasanya berhubungan dengan *make up* karakter untuk menciptakan efek tertentu (Putri *et al.*, 2021:53). *Make up* prostetik menggunakan bahan tambahan pada wajah atau tubuh untuk mengubah penampilan fisik pemain dan menciptakan efek yang semakin realistis dan

mendetail. Teknik *make up* ini telah ada sejak era film bisu. *Make up artist* bernama Lon Chaney yang juga dikenal sebagai “*Man of a Thousand Faces*” menjadi salah satu pelopor penggunaan *make up* prostetik pada film horor klasik *Phantom of the Opera* (1925), selanjutnya revolusi *make up* ini dilakukan oleh Dick Smith pada film *Little Big Man* (1970) dan ia diakui sebagai “*The Father of Multipiece Overlapping Appliance*” dimana proses pembuatan *make up* prostetiknya sampai saat ini masih menjadi standar industri untuk mengaplikasikan *make up* prostetik yang kompleks dan sudah banyak dikreasikan oleh *make up artist* di seluruh dunia (Debrececi, 2011:2-3).

Proses perancangan dan pembuatan *SFX makeup* tidak terlepas dari interpretasi dari seorang *SFX Makeup Artist* yang seringkali dihadapkan pada tantangan untuk menerjemahkan konsep abstrak atau deskripsi karakter ke dalam bentuk visual yang konkret. Representasi visual makhluk supranatural dari *SFX Makeup Artist* ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti : naskah film, arahan sutradara, referensi visual dari sumber lain, serta visi dari *SFX Makeup Artist* itu sendiri. Dalam proses ini, *SFX Makeup Artist* dituntut untuk mengambil keputusan- keputusan desain yang berkaitan dengan bentuk, warna, tekstur, dan detail visual lainnya, yang pada akhirnya akan memengaruhi bagaimana karakter atau makhluk tersebut divisualisasikan dan akan memengaruhi persepsi penonton.

Film “Santet Segoro Pitu” hadir sebagai salah satu contoh film horor Indonesia yang menampilkan makhluk supranatural dengan *SFX makeup* dan mengangkat tema tentang santet, sebuah praktik ilmu hitam yang masih

dipercaya oleh sebagian masyarakat Indonesia, khususnya di Pulau Jawa. Judul “Segoro Pitu” sendiri merujuk pada “Tujuh Laut” dan menunjukkan adanya koneksi yang kuat antara ilmu santet dalam film ini dengan mitos yang berkembang di Jawa. Film yang rilis pada bulan November 2024 ini diproduksi oleh Hitmaker Studios dan disutradarai oleh Tommy Dewo, diadaptasi dari *thread* horor berdasarkan kisah nyata yang dinarasikan oleh *Bang Betz Illustration* pada kanal *Youtube* dan utas *X (Twitter)* miliknya. Film “Santet Segoro Pitu” menceritakan tentang teror santet yang dialami oleh keluarga Sucipto akibat persaingan bisnis dagang di pasar yang semakin ketat dan mengakibatkan beberapa anggota keluarganya meninggal dengan cara tidak wajar. Setelah ditelusuri, santet yang diterima keluarga Sucipto adalah Santet Segoro Pitu, yang konon katanya adalah santet terkuat di Pulau Jawa. Film ini menampilkan Suanggi sebagai sosok supranatural dengan kekuatan terbesar dan 7 makhluk lainnya yang berkaitan dengan 7 pantai di Pulau Jawa. Mitos dan kepercayaan tentang makhluk supranatural di Pulau Jawa mungkin sangat beragam atau sebaliknya, belum ada deskripsi yang jelas dan spesifik mengenai bagaimana bentuk dari makhluk-makhluk tersebut, hal ini memunculkan pertanyaan tentang bagaimana Dodi Setiadi selaku *SFX Makeup Artist* dalam film “Santet Segoro Pitu” merepresentasikan bentuk makhluk mitologi tersebut kedalam bentuk visual yang nyata dalam film “Santet Segoro Pitu”.

Dengan melihat perkembangan pembuatan *SFX make up* dalam industri film horor serta semakin meningkatnya standar produksi, pemahaman mendalam

tentang *SFX make up* khususnya pada teknik pembuatan prostetik dan pengaplikasiannya menjadi penting, namun pendekatan ilmiah untuk memahami proses kreatif masih sangat minim. Penelitian ini menganalisis bagaimana Dodi Setiadi selaku *SFX Makeup Artist* dalam film “Santet Segoro Pitu” merepresentasikan bentuk visual Suanggi dan 7 makhluk supranatural di 7 pantai Pulau Jawa melalui *SFX makeup*. Penelitian ini mengkaji proses kerja kreatif *SFX Makeup Artist* mulai dari tahap riset, perancangan hingga hasil akhir visual yang ditampilkan dalam film, lalu menganalisis bagaimana representasi bentuk visual mewakili naskah dan *setting* yang berhubungan dengan latar budaya di masyarakat. Penelitian ini menggunakan acuan proses kreatif Mihaly Csikszentmihalyi dalam membaca proses kreatif *SFX Makeup Artist* dalam film “Santet Segoro Pitu”. Mihaly membagi proses kreatif ke dalam empat tahap yaitu *preparation, incubation, insight, evaluation and elaboration*. Pemilihan teori ini berdasar pernyataan bahwa pembacaan proses kreatif dalam buku Mihaly dapat digunakan pada sebuah karya seni rupa dan seni lainnya salah satunya adalah film, selain itu, pada tahapan proses pembuatan prostetik memang melibatkan karya seni rupa di dalamnya. Tujuan penelitian ini adalah memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang peran *SFX Makeup Artist* dalam menghasilkan representasi visual hantu dalam film horor Indonesia.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses kreatif *sfx makeup artist* dalam memvisualisasikan bentuk Suanggi dan tujuh makhluk supranatural dalam “Santet Segoro Pitu” berdasarkan teori Mihaly Csikszentmihalyi?

2. Bagaimana visualisasi makhluk supranatural mewakili naskah dan *setting* pada film “Santet Segoro Pitu” ?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan:

- a. Memberikan pemahaman tentang proses kerja kreatif *SFX Make Up Artist* dalam merancang dan mengaplikasikan *SFX makeup* untuk memvisualisasikan makhluk supranatural dalam film “Santet Segoro Pitu”.
- b. Mengetahui sejauh mana *SFX Makeup Artist* mengadaptasi, memodifikasi, atau bahkan mereinterpretasi bentuk makhluk supranatural berdasarkan naskah dan *setting* yang berkaitan dengan budaya dan kepercayaan mistis di masyarakat.

2. Manfaat Teoritis :

- a. Memperluas wawasan mengenai tahapan proses kreatif yang dilakukan oleh *SFX Makeup Artist* melalui penerapan teori Mihaly Csikzentmihalyi mulai dari pencarian ide hingga hasil akhir visualisasi dalam film.
- b. Memberikan pemahaman tentang pentingnya pemilihan dan penggunaan *SFX Makeup* dalam film horor untuk memperkuat narasi dan visualisasi cerita, khususnya yang berkaitan dengan kepercayaan mistis di masyarakat

3. Manfaat Praktis :

- a. Memperoleh pemahaman yang mendalam tentang metode dan praktek terbaik dalam menciptakan karakter supranatural dengan *SFX make up*
- b. Dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya, terutama berhubungan dengan *SFX make up* dan prostetik